

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

GUIDÉ·E·S PAR LE SIGNE  
UNE RECHERCHE-CRÉATION ENTRE THÉÂTRE ET JEU DE RÔLE

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR  
RAPHAËL BOILY

NOVEMBRE 2021

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»



## AVANT-PROPOS

« I looked at Tessie and saw it was too late.  
She had opened *The King in Yellow*. »

(R.W. Chambers, 1895)

Aussi terribles puissent-ils être, les arcanes de la création recèlent un indicible potentiel. Celui d'une cosmogénèse partielle, chaotique et absolue. Et si nulle liasse ni grimoire ne pourra se targuer d'en prescrire les formules, ce qui repose écorché entre vos doigts sera la brèche vers le monde maudit qui sommeille en tout un chacun.

Car sous Aldébaran et les Hyades, l'onde vaporeuse du lac Hali couve la cour du Roi.

En parcourant ces pages, vous trouverez les traces relatées de mon périple vers Ythill, les vestiges de mes audiences passées et le détail de rites profanes qui vous permettront, à votre tour, d'atteindre la cime des tours célestes de la damnée Carcosa. Et alors, l'escient terni, il n'en tiendra qu'à vous d'y poser, ou pas, pied et d'appeler, ou pas, le Roi en Jaune par son nom. Sachez-le, sachez-le. Car ce n'est qu'une fois trois fois nommé qu'il tirera pour vous les loques de sa robe de haillons pour vous y accueillir éternel·le...

...tout comme Sa Majesté Flavescente a si bien su le faire pour moi.

Ne craignez pas le silence indicible de la marche. Accompagnez plutôt le martèlement de vos pas du timbre déchirant de votre voix morcelée. Chantez la beauté du calvaire. Rien ne sert de feindre l'ignorance. La décadence, déjà, a rongé l'éden que vous recherchez.

Trouvez le gouffre en vous. Plongez. Et rencontrez ce Roi que des empereurs ont servi.

# TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	iii
TABLE DES MATIÈRES	iv
TABLE DES FIGURES	v
RÉSUMÉ	vi
INTRODUCTION	1
NULLA : LE ROI EN JAUNE	6
I : NOTIONS PRÉALABLES	14
1.1 : LE JDR	15
1.2 : LA FICTION AXIOMATIQUE	19
1.3 : LA TRANSMÉDIATION	22
II : GUIDÉ·E·S PAR LE SIGNE	25
2.1 : EXPLORATIONS PRÉLIMINAIRES	26
2.2 : PRÉPARATION	38
2.3 : LABORATOIRE	45
2.4 : ÉCRITURES	47
CONCLUSION	55
ANNEXE A : GUIDÉ·ES PAR LE SIGNE - PLAN ET PROLOGUES	58
ANNEXE B : ARCHIVES	92
ANNEXE C : CHIFFRIER DE CAPTURE	95
ANNEXE D : GUIDE DE TRANSMÉDIATION - COURBES PRINCIPALES	96
ANNEXE E : SCHÉMA DES OBJETS COMMUNICATIONNELS	97
MÉDIAGRAPHIE	98
Cadre Conceptuel	98
Dramaturgie	99
Méthodologie	100

## TABLE DES FIGURES

2.1.1 : courbes narratives du projet <i>Nocturne en B mineur</i> , 2016	27
2.1.2 : courbes narratives segmentées du projet <i>Nocturne en B mineur</i> , 2016	29
2.1.3 : extraits du chiffrier et graphiques du projet <i>Le Roi Jaune</i> , 2017	31
2.1.4 : chiffrier et courbes narratives pour <i>Le Fléau de Mirndorhul</i> , 2018	34
2.1.5 : chiffrier et tableau de relations de personnages pour <i>Le Fléau de Mirndorhul</i> , 2018	35
2.2.1 : plan nodal de <i>Le Spectre de la Vérité</i> , Annexe B:3.1.2 p.10	41
2.3.1 : plan de branchement, <i>Guidé·e·s par le Signe</i> , 2019	45

## RÉSUMÉ

Guidé·e·s par le Signe est une recherche-crédation en écriture dramatique qui explore le potentiel du jeu de rôle sur table<sup>1</sup> comme outil dramaturgique. Dans ce processus, l'écriture est triple. Une première phase de création individuelle jette les bases dramaturgiques du récit par la construction d'un canevas comportant les ramifications potentielles de la trame. La seconde phase, celle de jeu, consiste en l'exploration libre et collective du canevas précédemment préparé. Finalement, la troisième et dernière phase du projet est un retour à l'écriture individuelle dans l'optique de produire un texte dramatique inspiré des parties de jeu.

La trame proposée dans le volet création de cette recherche est une mise en abyme mettant en scène le mythe du Roi en Jaune : une pseudo mythologie issue du genre fictionnel de l'horreur cosmique<sup>2</sup>. Dans ce genre de récit, la fragilité de l'existence humaine est confrontée à d'indicibles forces occultes et surnaturelles dépassant l'entendement humain.

En elle-même, la recherche consiste en l'invention de techniques de transmédiation permettant de faire passer le récit d'une forme (partie de jeu de rôle) à une autre (texte dramatique). Pour ce faire, des outils graphiques sont produits à partir des mathématiques inhérentes aux jeux de rôle et des résultats spécifiques obtenus en cours de jeu. Ces outils donnent un accès particulier à la narration en quantifiant et en représentant graphiquement la fluctuation de différents éléments de la trame. Cela permet donc de baliser le travail de rédaction et d'inventer des règles d'écriture diverses et variées.

---

<sup>1</sup> Jeu de narration collaboratif tel que *Dungeons & Dragons*.

<sup>2</sup> Aussi connu sous le nom « cosmicisme » ou « horreur Lovecraftienne ».

## INTRODUCTION

« Le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement  
une réponse qui est libre dans les limites des règles. »

(Roger Caillois, 1967, p.20)

Et le jeu auquel nous jouons se nomme Théâtre. Ou plutôt dramaturgie. Car pour être plus précis, c'est de techniques d'écriture dramatique dont il sera question ici. Ma recherche-crédation est le fruit d'un processus d'écriture transmédiate qui exploite le jeu de rôle sur table<sup>1</sup> comme outil dramaturgique générateur de matériel. Ce mémoire décrit donc mon processus de création entre théâtre et jeu de rôle.

Dans sa plus simple expression, ce projet d'écriture donne les rênes des personnages principaux à un groupe de comédien·ne·s professionnel·le·s. Il·elle·s sont garant·e·s des faits et gestes de ces personnages qu'il·elle·s auront créés et incarnés. Déléguer les personnages de la sorte permet d'incorporer un intermédiaire autonome entre l'auteur·trice et son œuvre. C'est un peu comme improviser le brouillon de la pièce avec les interprètes. L'auteur·trice, pour sa part, fait office de maître·sse de jeu. N'étant pas l'un des personnages principaux, il lui revient de proposer un synopsis pour la partie et de donner vie à tout élément du monde ludique qui n'est pas un personnage joueur·euse. De plus amples précisions sur le déroulé d'une partie de jeu se retrouvent au chapitre I, mais il faut se rappeler que chaque maître·esse du jeu façonne ses propres méthodes tant au niveau de la préparation des parties que de leur exécution. Mon mémoire reflète donc les techniques que j'ai développées au courant de mes expériences personnelles de pratique rôlistique.

En lui-même, mon projet est composé de trois étapes de création distinctes :

1. Préparation des parties
2. Laboratoires rôlistiques
3. Écriture

---

<sup>1</sup> Désormais JdR



Chaque étape utilise le produit de la précédente pour transformer la proposition narrative initiale en une forme nouvelle. Au fil de ce processus, la fiction prend trois formes : le plan d'une série de parties de JdR (de mon invention) ; ces parties (improvisées en collaboration avec les participant·e·s) ; et finalement, un texte dramatique (rédigé en solitaire). Ce procédé polymorphe modifie la trame initiale en fonction des caractéristiques des différentes formes médiatiques qu'elle traverse. Ce passage d'un média à un autre se nomme *transmédiation*. Afin d'assurer la traçabilité de l'expérience et de permettre la création d'outils<sup>2</sup> pour orienter cette transmédiation, un système d'archivage a été conçu pour chacune des phases du projet.<sup>3</sup> Bien que nous n'aborderons le détail de ces étapes qu'au chapitre II, voici tout de même un survol de mon processus de création.

(1) La préparation des parties est une étape fondamentale du projet. Il s'agit du moment où se construit la grande majorité de la proposition dramaturgique. Effectivement, bien que les séances de jeu soient essentiellement improvisées, le·la maître·esse de jeu travaille en amont pour proposer un canevas aux joueur·euse·s. Si différentes approches existent pour présenter son contenu rôlistique<sup>4</sup>, celle que je favorise consiste à fournir un foisonnement de contenu que les joueur·euse·s pourront explorer à loisir tout en subissant certains événements clefs qui se dérouleront presque peu importe ce que les joueur·euse·s effectueront en cours de jeu. Pour préparer le plan des séances de laboratoire, des canevas modulaires ont été créés en suivant la méthode de « conception nodale » proposée par J. Alexander (2010). Cette méthode consiste à créer un schéma de relations entre les différents éléments du scénario (activités, événements, lieux et personnages non-joueurs<sup>5</sup>). Ces éléments donnent forme à la trame des parties et, par conséquent, de la pièce présentée dans ce mémoire. Gardons en tête que les canevas préparés pour le laboratoire s'étendent au-delà de ce que les joueur·euse·s auront découvert lors des parties. Le contenu exploré (ou manqué) ne dépend que de l'initiative des joueur·euse·s.

---

<sup>2</sup> Des guides inventés pour orienter le travail de création entre chacune des étapes.

<sup>3</sup> Les archives sont accessibles à partir du lien disponible à l'annexe B.

<sup>4</sup> Les deux grandes approches du JdR sont le « bac à sable » et la partie « sur rail ». Tandis que la première laisse toute la liberté aux joueur·euse·s pour l'exploration du contenu, la seconde se déroule en suivant, sans en déroger, un scénario finement ficelé par le·la maître·esse du jeu.

<sup>5</sup> Décrit tout personnage incarné par le·a maître·sse du jeu.

(2) Une fois les plans nodaux préparés, il est temps pour les joueur·euses de vivre l'aventure qui leur a été concoctée. Il s'agit en somme d'improviser collectivement le déroulement des scénarios. Les participant·e·s se regroupent autour d'une table et la partie commence. Chacun·e des joueur·euse·s incarne un des personnages principaux de l'histoire et narre à voix haute les actions qu'il·elle·s entreprend. Pour ma part, j'occupe le rôle de maître du jeu et j'oriente l'exploration du monde ludique des participant·e·s. Cela se fait en répondant aux différentes questions qui se présentent à eux et en décrivant les situations dans lesquelles leurs personnages se retrouvent. Et bien qu'il y ait un canevas pour orienter le jeu, les bifurcations sont permises et encouragées. Lors du laboratoire, j'emploie différentes techniques d'archivage (décrites au chapitre II) pour me permettre de conserver l'intégralité du matériel produit en cours de jeu.

(3) Ces laboratoires complétés, la phase d'écriture est entamée. Cette étape prend un pas de recul sur les précédentes. Car même si des méthodes d'archivage sophistiquées sont mises en place pour conserver avec exactitude le déroulé des laboratoires de jeu, l'écriture se fait de mémoire. Cette approche a pour effet d'accroître grandement la fluidité du geste d'écriture. La distance qui existe entre les archives et mon souvenir me permet également de mettre l'accent sur les événements ayant laissé les impressions les plus fortes. Pour arrimer cette étape au reste du projet, j'utilise arbitrairement les différentes données recueillies pour m'inventer des contraintes d'écriture. Dans ma démarche, il n'importe pas de respecter à la lettre les archives et les contraintes. Elles servent à baliser le travail sans le restreindre.

Dans le cadre de ce mémoire, j'ai mis en place le squelette d'un triptyque comportant trois pièces correspondant chacune à une des séances de groupe. Voici le synopsis du triptyque :

« Trois artistes sont invité·e·s par un mystérieux mécène masqué à participer à un curieux jeu de rôle. Au fil des parties, il·elle·s découvriront la véritable nature de leur hôte, du dangereux jeu auquel il·elle·s se prêtent et de ses indicibles conséquences.

L'Étranger, leur hôte et maître du jeu, est en fait un adorateur du terrible Hastur : une puissance cosmique chaotique et destructrice.

Servant les sombres desseins de sa déité, l'Étranger guidera les trois artistes dans l'exploration de réalités parallèles où il·elle·s seront amené·e·s à récupérer pour lui les cartes manquantes d'un étrange tarot. Une fois complété, ce tarot sera l'accessoire clé du rituel qui permettra à Hastur de propager ses horreurs dans notre réalité : une représentation de l'infâme et sublime pièce *Le Roi en Jaune*. »

Peut-être l'aurez-vous deviné : la pièce *Guidé.es par le Signe* met en abyme son propre processus de création. Les personnages y sont invité·e·s à jouer à un JdR pour participer à un projet théâtral.

Bien entendu, le rôle de pionnier ne m'incombe pas quant à l'usage du JdR à des fins de production artistique. Qu'il s'agisse de romans, de balados ou même de théâtre, les hybridations rôlistiques sont nombreuses. On peut penser aux radio-romans rôlistes français tel que *Le Donjon de Naheulbeuk* (2000- ) par Pen of Chaos ou *Reflets d'Acide* (2004- ) par JBX, librement inspirés des expériences de JdR des auteurs ; à son usage théâtral nord-américain par des compagnies tel que Sex T-Rex qui, dans *D&D Live!* (2012- ) fait lancer un dé géant à vingt faces au public ou encore à la troupe d'improvisation Bearded Men et à leur *D&D : The Improvised Campaign* (2016-2017). Plus près de nous, au Québec, les balados *Roche, papier, dragon* de Mathieu Gatien ou la série vidéo *D&D avec les Appendices* par Es-Tu Game ? ne sont pas sans rappeler la célèbre émission américaine *Critical Role* de Matt Mercer. Ces diffusions nous proposent d'assister soit en direct ou en différé à des parties de JdR jouées par des comédien·ne·s professionnel·le·s. En quelque sorte, mon approche se situe à la croisée de ces propositions. Si, à l'instar de Pen of Chaos et de JBX, c'est davantage l'écriture qui m'intéresse, la création avec des comédien·nes (comme dans *Critical Role* ou *Roche, papier, dragon*) fait toutefois partie intégrante de mon processus. Cette collaboration catalyse mon écriture. Le JdR est donc communément employé comme source d'inspiration. Toutefois, la création d'une partie de jeu dans l'optique de la transformer en une autre forme artistique n'est pas aussi répandue. De plus, mes explorations diffèrent de celles de mes prédécesseurs par l'invention d'outils d'analyse des parties de jeu. Inspirées par mon parcours en sciences de la nature, la récolte de données et la production de graphiques m'ont permis de mettre en place des outils de rédaction pour orienter le passage du JdR à l'écriture dramatique.

Enfin, si ces productions rôlistiques sont généralement situées dans un univers médiéval fantastique, à l'image du canonique *Dungeon & Dragons*, mon projet explore pour sa part un autre genre populaire de JdR, soit l'horreur cosmique (ou cosmicisme). Dans ce genre de récit, des créatures indescriptibles menacent notre existence. Cet univers fait également irruption sur la scène théâtrale contemporaine. On peut alors penser à l'auteur et acteur britannique Michael Sabbaton qui adapte depuis 2010 les écrits de H.P. Lovecraft en œuvres scéniques ou au spectacle montréalais *Love U Lovecraft* (2016) de The Other Theater qui aborde les thèmes et l'esthétique du célèbre auteur.

Au courant des dernières années, un certain nombre de publications rôlistiques abordent directement le mythe du Roi en Jaune. S'il peut parfois s'agir de compléments scénaristiques pour différents jeux<sup>6</sup>, on a parfois affaire à des systèmes entiers conçus pour l'exploration de cette thématique<sup>7</sup>. Avec ces exemples en main, l'inspiration ne manque pas, mais la question du passage se pose toujours. S'il a été démontré par ces créateur·trice·s qu'il est possible de parler du mythe Jaune à travers le JdR, qu'en est-il du théâtre? Est-il possible de créer un système cohérent pour le passage d'une forme à l'autre? Est-ce qu'une approche hybride théâtre-JdR nourrit ces thématiques ou, au contraire, les assèche?

Au fil du mémoire, nous aborderons d'abord le thème central de la pièce : le mythe du Roi en Jaune. Nous survolerons ensuite les concepts clés mis en branle par cette recherche, soit le JdR, la fiction axiomatique et la transmédiation, avant de plonger dans le détail du processus créatif.

---

<sup>6</sup> Tel que *Impossible Landscape* (Arc Dream Publishing, 2021) pour le jeu *Delta Green, Carcosa* (Lamentation of the Flame Princess, 2011) pour *Lamentation of the Flame Princess* ou *Tatters of the King* (Chaosium inc, 2006) pour *Call of Cthulhu*

<sup>7</sup> Comme avec *The Yellow King RPG* (Pelgrane Press, 2020)

## NULLA : LE ROI EN JAUNE

« “It is a book of great truths,” I said.

“Yes,” he replied, “of truths’ which send men frantic and blast their lives. I don’t care if the thing is, as they say, the very supreme essence of art. It’s a crime to have written it, and I for one shall never open it’s pages.” »

*The repairer of reputations* dans *The King in Yellow* (Chambers R.W., 1895)

Le mythe du Roi en Jaune s’est construit sur un laconisme rare. En effet, les fondements de cette pseudomythologie ne reposent que sur quelques histoires qui font état d’un texte dramatique maudit. Il ne s’agit, en somme, que de quelques concepts, quelques images rattachées les unes aux autres via la réappropriation et l’interprétation de textes par différent·e·s littéraires à travers le temps. De cette réalité émergent deux caractéristiques fondamentales du mythe Jaune : son ancrage dans l’intertextualité et son interprétativité, qui implique une polysémie des concepts et des images récurrentes. Ainsi, le mythe Jaune reste indicible et polymorphe. Et, même si cela peut d’abord paraître contre-intuitif, cet état, éthéré, contribue à sa cohérence conceptuelle et facilite son appropriation. Mais avant tout... qu’est-ce que ce satané Roi en Jaune?

Le « Roi en Jaune » ou « The King in Yellow », renvoie à trois éléments distincts : (1) un livre, réel, écrit par l’auteur américain Robert W. Chambers en 1895, contenant les nouvelles fondatrices du mythe ; (2) un texte de théâtre fictif et fragmentaire apparaissant dans les nouvelles de Chambers. Cette pièce, par sa sublime beauté, rendrait dément quiconque oserait la lire ; et (3) un personnage de ladite fausse pièce : une figure terrible qui n’apparaît qu’à la fin venue, symbolisant une fatidique et irrémédiable déchéance.

Dans une optique de clarté typographique, nous emploierons la mise en forme suivante pour décrire ces éléments :

- (1) Le recueil de R.W. Chambers : *The King in Yellow* (1895)
- (2) La pièce fictive : *Le Roi en Jaune*
- (3) Le personnage : le Roi en Jaune

*The King in Yellow* (1895) se rattache aux weird fictions<sup>8</sup>, un genre littéraire apparu à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle qui amalgame médiéval fantastique, horreur et surnaturel. Le genre des weird fictions se divise en une variété de sous-genres, mais celui qui nous intéresse est plus souvent connu sous le nom d'horreur lovecraftienne<sup>9</sup>, horreur cosmique ou encore « cosmicisme ». Cette appellation renvoie à la vision du monde portée par les récits de ce type. C'est-à-dire que dans la philosophie cosmiciste, l'humain est recadré dans sa petitesse astronomique. Si le récit met en place une action à notre échelle, les entités qui y sont évoquées dépassent largement le cadre de la compréhension humaine tant dans leur essence que dans leurs capacités. Dans ces récits, les créatures ou forces cosmiques représentées dépassent l'entendement et sont présentées comme des divinités destructrices venues des tréfonds du cosmos. Les lois, occultes et sanguinaires, qui les animent, prennent la forme de rituels profanes. L'horreur dans ce genre de littérature réside donc dans l'effroi qu'impose l'existence de telles entités. L'humain, créature infime dans une réalité infinie qui lui échappe, fait face à une tragique réalisation : l'univers est indifférent et son sort n'importe pas.

Bien que les récits de weird fiction présentent généralement des créatures monstrueuses et indescriptibles, l'horreur présente dans *The King in Yellow* (1895) réside davantage du côté de l'horreur psychologique. Il nous présente des personnages-narrateurs torturés dont la fiabilité est incertaine. Chambers incorpore également de l'étrangeté à son œuvre en impliquant des éléments surnaturels ou futuristes et dystopiques. Ces éléments se combinent et teintent la folie, contagieuse et partagée, que l'on attribue au *Roi en Jaune*.

Même si elles ne sont pas liées les unes aux autres par leur intrigue, les nouvelles comprises dans *The King in Yellow* (1895) comprennent certains motifs récurrents qui construisent une menace unifiée et qui permettent de dégager les thèmes portés par le mythe Jaune. Ces motifs sont :

---

<sup>8</sup> Il s'agit de l'un des seuls ouvrages de Chambers appartenant à ce genre littéraire, l'auteur ayant préféré concentrer sa carrière sur un genre plus lucratif : la romance.

<sup>9</sup> Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), auteur prolifique ayant notamment écrit *L'Appel de Cthulhu* (1926), est la figure de proue de ce genre littéraire. La mythologie déployée dans ses récits d'horreur existentialiste a souvent été reprise par différents créateur·trice·s à travers le temps.

- Un texte de théâtre intitulé : *Le Roi en Jaune*

La pièce en 2 actes n'est que vaguement décrite et seuls certains extraits sont disponibles en exergue des nouvelles. Elle aurait été rédigée en français au cours du XVII<sup>e</sup> siècle et aurait aussitôt été proscrite à cause de l'influence néfaste qu'elle exercerait sur ses lecteur·trice·s.

Le premier acte serait d'une platitude remarquable. À un point tel qu'il plongerait systématiquement son·a lecteur·trice dans un sommeil saturé de songes cauchemardesques. L'acte I concernerait les déboires mondains de l'aristocratie intempérée d'un royaume dont la cité mère est appelée à la déchéance. Cette cité, cloîtrée au bord d'un lac de nuage, siège sous un firmament pointé d'onyx.

Le second acte, quant à lui, serait d'une si parfaite beauté qu'il rendrait fou quiconque oserait le parcourir. Ses lecteur·trice·s se projetteraient alors dans le monde décrit par la pièce.

- Une figure cruelle et malveillante appelée : le Roi en Jaune

Personnage éponyme de la pièce, le Roi en Jaune est le suzerain de Carcosa, une cité déchue et en ruine, dont la chute aurait été causée par les célébrations intempérées de ses aristocrates.

- Un symbole mouvant : le signe jaune

Il s'agit d'un signe à l'apparence changeante qui s'incruste maladivement dans l'esprit de quiconque l'aperçoit. Il se présente, constamment et n'importe où, sous formes mouvantes aux yeux des initié·e·s pour les guider jusqu'à la rencontre du Roi lui-même, et donc, de leur propre finalité.

- L'omniprésence de l'art

Les nouvelles présentent des personnages artistes (sculpteur·trice·s, peintres, musicien·ne·s...) ou passionné·e·s d'art pour qui la recherche du sublime mène à l'auto-destruction. C'est effectivement à travers leur quête de l'œuvre parfaite que ces personnages provoquent leur propre déchéance.

Notons que seules les quatre premières histoires du recueil de Chambers (« *The Repairer of Reputation* », « *The Mask* », « *The Yellow Sign* » et « *In the Court of the Dragon* ») comportent

explicitement des références aux motifs que nous venons d'évoquer. Ces quatre nouvelles constituent d'ailleurs l'intégralité du matériel d'origine du mythe Jaune.

La latitude offerte par le flou qui entoure ces quelques éléments iconiques du mythe Jaune a permis à d'autres auteur·trice·s du mythe de se réapproprier avec facilité la totalité de son iconographie. Quelques références à Carcosa ou à Hastur suffisent pour situer sa proposition dans la constellation littéraire du Roi en Jaune. La manière d'utiliser et de définir les termes du mythe Jaune reste toutefois cruciale. Plusieurs écoles de pensées divisent la communauté du *Roi en Jaune* et la position d'un·e auteur·trice dépend toujours des références choisies pour construire sa proposition. Pour *The King in Yellow* (1895), Chambers emprunte certains des noms et images qu'il utilise à son contemporain Ambrose Bierce. Par exemple, nous savons que « Hastur », « Carcosa » et les « étoiles noires » sont tirés de *An Inhabitant of Carcosa* (Bierce, 1886). Plus souvent qu'autrement, les noms employés par Chambers (Hastur, Aldébaran, Carcosa, Yhtill...) sont placés sans être définis. Et comme ils sont interprétés de manière spéculative par les différents auteurs du mythe Jaune, leur signification varie.

À son tour, Lovecraft emprunte « Hastur » à Chambers dans *Whisperer in Darkness* (1931). Il s'agit là de la première nouvelle de Lovecraft à intégrer la nomenclature de Chambers (et donc de Bierce). Comme toujours, les termes sont utilisés vaguement et sans contexte, laissant libre cours à la spéculation et à l'interprétation des lecteur·ice·s. Nous savons toutefois qu'il s'agit bien d'une référence à Chambers et non à Bierce, car, quelques années plus tôt, *The King in Yellow* (1895) fut encensé par Lovecraft dans *Supernatural Horror in Literature* (1927). Ce qui eut pour effet de rattacher l'œuvre de Chambers, pour le meilleur et pour le pire, à la mythologie lovecraftienne : le tentaculaire mythe de Cthulhu.

En effet, à la suite de cet encensement, Auguste Derleth (auteur à qui l'on doit la pérennité des œuvres de Lovecraft) souhaite faire de Hastur la tête d'affiche de la mythologie lovecraftienne. Il insiste même pour que Lovecraft intitule sa pseudomythologie « The Hastur Mythos » plutôt que



« The Cthulhu Mythos ». Dans une volonté généalogique absurde, Derleth place Hastur comme étant le demi-frère de l'immonde monstre-pieuvre Cthulhu. Hastur en tant que « Great Old One »<sup>10</sup> est une idée qui divise unanimement. Cette idée fracture le mythe Jaune en deux écoles opposées. Si la première, dite du mythe de Carcosa (et incarnée par des auteur·trice·s tel·le·s que J.S. Pulver, Lin Carter ou Lucy A. Snyder) renie complètement l'héritage acquis par osmose avec le mythe de Cthulhu, la seconde, dite du mythe de Hastur (s'étant surtout développée chez Chaosium Inc., un éditeur de JdR) embrasse son penchant octopode avec passion. Quant à moi, je propose une vision unifiée baptisée mythe Jaune qui, sans rejeter complètement le pan cthulhuïde du mythe de Hastur, favorise les thématiques d'origine proposées par Chambers. Bien que j'intègre certains éléments du mythe de Hastur (tels que les Byakhee ; des créatures-champignons aviaires venues de Pluton), mes considérations esthétiques relèvent davantage des thèmes que présente le mythe de Carcosa, soit l'art, la folie et la mort.

À mon avis, la présence des éléments monstrueux du mythe de Hastur enrichit les préceptes du mythe de Carcosa lorsqu'ils s'y combinent. En effet, si, tel que proposé par Chambers, la recherche du sublime mène à une forme fatale de décadence et de corruption, il semble cohérent que cette recherche du sublime, dans la création de fiction, génère des créatures aberrantes comme il en existe dans le mythe de Hastur. Ces monstres peuvent donc être interprétés comme la corruption de notre réalité par celle d'Hastur et ses suppôts.

Qui plus est, une idée particulièrement originale, proposée par John Tynes dans le complément de JdR *Delta Green - Countdown - Hastur Mythos* (1999), semble porteuse de cette volonté unificatrice du mythe Jaune. Tynes positionne Hastur non pas comme une entité corporelle et destructrice comme l'aurait voulu Derleth, ni comme une vague divinité comme le suggère Chambers, mais plutôt comme une force, physique et naturelle, intrinsèque à toutes choses. Selon Tynes, Hastur est entropie<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Créature monstrueuse colossale typique de la mythologie lovecraftienne. Cthulhu en est un.

<sup>11</sup> Grandeur thermodynamique exprimant le degré de désordre de la matière. - CNRTL

« Hastur - classified in Call of Cthulhu as a Great Old One - has no personality per se, and is not a sentient individual of any sort. Rather, Hastur is the force of entropy : it is the cosmic principle which destroys order. Because this destruction of order happens at every level from the atomic to the cosmic, the “deity” of Hastur has influence at all levels of reality. This influence can range from inspiring cults to worship this so-called deity to undermining humanity’s perception of reality on a fundamental plane.

[...]

In brief, Hastur can be described as a force that has influence over the realm of insidious destruction. It breaks things down not from without, but from within. »

(200-201, *The Hastur Mythos dans Delta Green : Countdown*, Tynes, 1999)

Dans cette vision du mythe, la figure du Roi en Jaune n’est pas oubliée par Tynes, il est une incarnation physique et anthropomorphe de Hastur.

« This entity is a curious manifestation of Hastur. The King in Yellow is a malign deity or avatar of sorts that speaks only rarely and is drawn to vice and melancholy - in other words, to the social entropy within human society. »

(201, *The Hastur Mythos dans Delta Green : Countdown*, Tynes, 1999)

Ainsi, dans cette interprétation, si Hastur est associé aux forces chaotiques de l’univers, le Roi en Jaune est la représentation humaine et sociale de cette destruction. Et la pièce *Le Roi en Jaune*, tel l’impossible objet artistique qu’elle incarne, recèle ce potentiel infini, indicible et aliénant d’une oeuvre impossible et des dangereux hasards de sa composition.

En somme,

pour moi,  
la force, la vérité;  
du Roi, du Jaune;  
son mythe : le sublime; l'indicible;  
le possible; la foi; Hastur;  
le jeu; néant;  
réside à sa source,  
simplement.  
sa couleur : livide, malade, contrainte;  
sa fin : passée, future; présente.  
Ouroboros, etc.  
La vie;  
la mort quoi.

Les monstres, les peurs,  
ma léthargie,  
le sommeil,  
cyclique  
solitaire  
et froid  
(parfois).  
Amour,  
naissance;  
et mort.

Elle vient.  
Est venue.  
ses sillons sont saillants

Pour tout. Il y a peu d'exceptions.

Un·e à un·e.

Tout, l'absolu.

Celle·s et ceux que j'aime.

Ceux et celles que vous aimez.

Et un jour :

Vous et moi.

Un jour...

Passé·es/futur·es,  
tant vie que mort.

Un jour.

Et aussi familière,

commune

ou visitée puisse-elle être;

cette boucle,

ce chant,

cette ville,

cette chambre,

ce corps

ou autre or soit-il;

existe.

Et vit.

Et y peut-on vraiment quoi que ce soit?

Vous savez bien que oui...

non?

Car Hastur le peut.

Au moins un peu...

Non?

En quelque sorte.

Soit...

et ainsi soit-il.

## I : NOTIONS PRÉALABLES

« Avec soulagement, avec humiliation, avec terreur, il comprit que lui aussi était une apparence, qu'un autre était en train de le rêver. »

*Les ruines circulaires dans Fictions (J.L. Borges 1941)*

Les sciences sociales offrent bon nombre d'outils pouvant s'appliquer à mon projet de recherche. Après tout, une séance de jeu de rôle reste un phénomène ludique et, par conséquent, social. Ainsi il semble naturel d'emprunter certains outils de recherche à cette école. Les archives de mon projet font donc office de journal de recherche pour cette expérience. Comme j'occupe une position participative lors des laboratoires, l'auto-ethnographie se présente comme une approche adéquate pour témoigner de mes procédés créatifs. Toutefois, la poïétique, l'étude du faire, reste l'angle premier de ma recherche et orientera donc mon discours sur la mécanique de création elle-même. Pour supporter cette réflexion, les différents enregistrements effectués lors des laboratoires de créations font office de journaux de bord et témoignent du procédé.

Dans sa construction, mon projet s'érige à partir de trois piliers théoriques fondamentaux : (1) le JdR comme source et moteur dramaturgiques, (2) l'axiomatique fictionnelle (pan mathématique et logique de la fiction) qui permet de parler des procédés transversaux entre le JdR et l'écriture théâtrale que j'ai développés et (3) la transmédiaticité, qui permet l'étude des interactions entre une forme médiatique et une autre.

## 1.1 : LE JDR

« The essence of a role-playing game is that it is a group, cooperative experience. There is no winning or losing, but rather the value is in the experience of imagining yourself as a character in whatever genre you're involved in [...]. You get to sort of vicariously experience those things. »

(Gary Gygax, 2006)<sup>12</sup>

Dans son essence, le JdR s'apparente au jeu libre de l'enfant : on joue à faire « comme si ». L'un comme l'autre sont des jeux de narration collaboratifs. On se regroupe entre ami·e·s pour inventer une histoire dans laquelle chaque joueur·euse incarne l'un des personnages principaux. À la différence du jeu de l'enfant, dans le JdR, un système de règle s'étalant sur plusieurs livres régit le déroulé de la partie. Les joueur·euse·s créent de toutes pièces le personnage qu'il·elle·s incarneront en amont de la partie. Pour intervenir en cours de jeu, chaque joueur·euse décrit verbalement les actions que son personnage entreprend en réponse aux différentes situations présentées par le·a maître·sse de jeu. Ce·tte dernier·ère a pour mandat de mettre en place un scénario et d'arbitrer les séances de jeu en suivant, à la convenance du groupe, le contenu d'un ou plusieurs livres de règles. Ainsi, un JdR (par exemple : *Dungeons & Dragons*) se compose de deux éléments fondamentaux conçus de pair : un univers fictionnel, dans lequel se déroule l'action de la partie, et un système de règles<sup>13</sup> qui permet de résoudre les différentes situations présentées par cet univers fictif.

Il n'y a pas de limite concrète à ce qu'il est possible d'entreprendre dans le monde du jeu. La seule véritable contrainte est la présence d'un·e arbitre·narrateur·trice qui authentifie et détermine ce qui advient ou pas au courant de la partie. Cet·te arbitre, aussi appelé·e maître·esse du jeu, propose un cadre à la narration et incarne les personnages secondaires du monde ludique. Il·elle fait figure d'autorité dans l'interprétation des règles du jeu et se positionne comme référence du monde fictif déployé lors de la partie.

---

<sup>12</sup>Entretien téléphonique, 2006, cité dans *Gary Gygax, Game Pioneer, Dies at 69*, article de Seth Schiesel dans le *New York Times* le 5 mars 2008.

<sup>13</sup> Ces règles sont généralement décrites dans un ou plusieurs livres de règles consultés au besoin au cours de la partie. Si certains jeux, comme *Dungeon & Dragons* comportent un grand nombre de règles (le jeu *de base* compte 3 livres de plus de 200 pages), d'autres seront plus simples et plus libres.

À la différence du jeu de l'enfant, qui est entièrement libre, le JdR se base habituellement sur des systèmes de règles complexes et strictes qui viennent régir les interactions que les joueur·euses auront entre eux·elles ainsi qu'avec le monde du jeu. Une règle peut concerner n'importe quel aspect de la partie et chacune de ces règles a son propre objectif. Si la majorité sert à assurer un certain équilibre entre le niveau de puissance des personnages des joueur·euses et les situations se présentant, d'autres pourront chercher à orienter le rythme de la partie en créant un sentiment d'urgence ou de danger. Chaque JdR propose son lot de règles conçu pour supporter au mieux le genre narratif qu'il cherche à simuler. Par exemple, un JdR où les joueur·euses incarnent des héros du Moyen Âge proposera des règles plus permissives, moins fatales, que celles proposées dans un jeu d'horreur misant sur la fatidique mortalité des protagonistes. Ces règles ont donc des implications directes sur la narration déployée et le choix du jeu définit le genre de trame traversée. Si le jeu propose des règles étendues pour la psychologie des personnages, on s'attend à ce que la partie soit davantage orientée vers les interactions sociales plutôt que vers le combat.

En cours de jeu, l'arbitre demandera aux joueur·euses de tester si les actions qu'ils·elles tentent d'entreprendre se résoudront par un succès ou un échec. Pour ces tests, il s'agit traditionnellement d'effectuer un lancer de dés qui tentera de dépasser une valeur numérique déterminée par le·la maître·esse du jeu. De plus, ces tests prendront généralement en compte les capacités (ou incapacités) du personnage qui tente d'exécuter l'action. Pour découvrir le monde du jeu, les joueur·euse·s posent des questions à l'arbitre qui répondra alors au regard des capacités perceptives du personnage concerné.

« Que vois-je derrière la porte? »

« Y a-t-il une fenêtre assez basse pour pouvoir y grimper? »

« Entends-je le gendarme approcher? »

L'arbitre construit et partage son univers en répondant aux questions des joueur·euse·s et en intervenant à sa guise. Et même si une partie du contenu des séances de jeu est préparée d'avance, l'improvisation reste un pan majeur du travail du·de la maître·esse du jeu. Après tout, les

joueur·euses sont libres dans leur exploration du scénario et il·elles ont tendance à s'écarter rapidement des canevas préparés. Si le rôle de l'arbitre peut sembler central ou absolu, il·elle reste un·e joueur·euse parmi les autres. Il·elle tente surtout de préserver l'équilibre entre règles et plaisir tout en orientant le groupe à travers l'intrigue pour créer de bonnes histoires.

Pour mon projet, le contenu des séances a été conçu de manière à débiter et à se conclure à des points prédéterminés. Cela permet d'assurer la continuité de l'intrigue d'une séance à l'autre tout en incorporant les surprises de l'écriture collaborative à la trame que je souhaitais explorer. Par contre, lors des parties elles-mêmes, les joueur·euse·s restent libres dans leur exploration. Heureusement pour mon projet, mon groupe de participant·e·s a été suffisamment intrigué par l'histoire proposée pour tenter de résoudre les énigmes qui leur étaient présentées.

Ce jeu d'exploration et d'écriture collaborative dans lequel chaque personnage est inventé et incarné par un·e joueur·euse unique insuffle une véritable agentivité aux personnages de la pièce. Cette autonomie, bien qu'orientée par la proposition initiale, amène une profondeur et une complexité humaine aux personnages et aux relations qu'ils entretiennent.

Comme ce projet cherche à créer un pont entre JdR et théâtre, permettons-nous d'associer, par analogie, les fonctions de joueur·euse et d'arbitre à celles présentes dans l'écriture théâtrale : le personnage et l'auteur·trice. L'usage du JdR permet donc d'opérer une véritable séparation des personnages et de l'auteur·trice. Plutôt que de relever de l'imagination d'un·e créateur·trice unique, le détail de l'intrigue et le comportement des personnages relèvent d'initiatives qui lui sont extérieures. Des intentions secrètes peuvent alors apparaître chez les personnages et, parfois, ces derniers chercheront même à collaborer pour déstabiliser ou « vaincre » l'auteur. Il s'agit d'une dynamique de compétition naturelle qui donne un angle particulier à la relation entre l'auteur·trice et ses personnages. Mais au final, il ne s'agit que d'une impression de compétition. L'objectif des joueur·euse·s et de l'arbitre demeure le même : produire un bon récit et s'amuser. Malgré tout, il n'en reste pas moins qu'il est de la responsabilité de l'arbitre (de l'auteur·trice) d'officialiser (de choisir) le contenu de la partie (du texte).



Le JdR reste un phénomène particulier. Il réside à mi-chemin entre les jeux de simulation de guerre et l'improvisation théâtrale. La conjugaison de règles de jeu complexes avec l'expression plus libre du jeu d'improvisation fait du JdR un terreau fertile pour le déploiement de fictions riches et surprenamment complexes. Sur cette page, vous trouverez une liste détaillée des caractéristiques usuelles du JdR. Cette liste sera mobilisée lors du chapitre II afin de référer à certaines des caractéristiques qu'elle décrit.

En somme, le JdR est un jeu de narration asymétrique et collaboratif comportant, dans la majorité des cas, les caractéristiques suivantes:

- « 1. Un groupe de joueurs.euses se fait face autour d'une table pour jouer ensemble (co-localisé et synchronique);
  - 2. Les joueurs.euses créent, incarnent et gouvernent les actions d'un personnage unique dans un monde ludique fictif;
  - 3. Un·e arbitre détermine le monde ludique, le gère et le communique aux joueurs·euse·s, il·elle incarne les Personnages Non-Joueurs;
  - 4. Les joueurs·euse·s et l'arbitre collaborent à une expérience plaisante partagée;
  - 5. Le monde ludique, incluant les Personnages Joueurs et les Personnages Non-Joueurs et leurs actions, se constituent par dialogue entre les joueurs·euse·s et l'arbitre, souvent supporté par des accessoires, tel les fiches de personnages, figurines, livres de règles et cartes;
  - 6. Le monde ludique se situe habituellement dans un genre fictionnel: fantasy, science-fiction, horreur, etc. ou aux croisements de ces derniers;
  - 7. Les actions que peuvent entreprendre les joueurs.euses ne sont limitées que par leur imagination;
  - 8. Les capacités des personnages et le résultat de leurs actions sont habituellement déterminés par un système de règles quantitatif probabiliste, avec des règles étendues pour la résolution des combats;
  - 9. Le jeu est ouvert et peut être joué sur plusieurs séances;
  - 10. Les évènements en jeu peuvent être guidés par une intrigue basée sur le design du monde ludique et pilotés par l'arbitre [sur rail] ou émerger de l'initiative des joueurs·euse·s [bac à sable];
  - 11. Les Personnages Joueurs s'améliorent avec le temps via un système de progression;
- »

(Caractéristiques du JdR par Zagal, J. et Deterding S., 2018, p.31, traduction libre)

## 1.2 : LA FICTION AXIOMATIQUE

« Étendre la définition du fictionnel au jeu d'échecs peut sembler absurde ou superflu, mais ne pas le faire reviendrait à exclure toute œuvre ou expérience à substrat logico-mathématique, comme le jeu vidéo ou le jeu de rôle sur table, dont la proximité avec le théâtre, le cinéma et le roman est incontestée. »

(Caïra, O. 2011, p.86)

Bien qu'il soit souvent aisé de déterminer si un objet se range du côté de la fiction ou de la réalité, il est plus ardu d'énoncer une définition précise de la fiction qui n'en exclut aucune forme. C'est pourtant ce qu'a entrepris le sociologue et rôliste Olivier Caïra dans son ouvrage *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs* (2011). Dans cette recherche, l'auteur élabore un schéma à deux axes dans lequel se rangent toutes formes de communication : fictionnelle ou documentaire, mimétique ou axiomatique.<sup>14</sup> Cette double division est fondamentale pour l'étude du JdR. Car en tant que jeu de simulation<sup>15</sup>, il se range radicalement du côté de la fiction sur le premier axe, mais se loge en plein centre du second. Si le premier axe positionne les objets communicationnels en fonction de leur rapport à la réalité, le second cherche à décrire les modalités employées par ces modes de communication. Le pôle mimétique implique une description ou une narration<sup>16</sup> concordant directement avec l'objet communiqué. Par exemple, *La Chanson de Roland*, une histoire de chevalier, relate de façon mimétique les aventures du héros. Pour sa part, le pôle axiomatique implique un système logico-mathématique autonome tel qu'un théorème, ou un ensemble de règles.

Pour donner un exemple simple, voici une même fiction décrite selon les deux modalités :

Mimétique

Jean tombe.

Axiomatique

60kg à 9,82 m/s<sup>2</sup> vers le bas.

---

<sup>14</sup> Voir Annexe E

<sup>15</sup> Un jeu de simulation consiste en une axiomatique autonome (système de règles ; tel qu'un logiciel ou un livre de jeu), décrivant une situation mimétique particulière. Par exemple, un jeu vidéo sport simule une partie de soccer ; une partie de JdR simule une aventure médiévale fantastique.

<sup>16</sup> « Plusieurs théoriciens placent [la narration] comme « substrat élémentaire de l'expérience fictionnelle. » Sortir un élément de son cadre narratif n'en réduit pas la fictionnalité. Plusieurs éléments non-narratifs sont unanimement fictifs (Ex. le lapin Nesquik) » (Caïra, 2011, p.30)

Si l'on souhaitait décrire cette même fiction selon des modalités rôlistiques, nous pourrions en arriver à la proposition suivante :

Jean, poussé par un·e autre joueur·euse, tombe d'une hauteur de 3 mètres.

*Une chute provoque  $5*(m-1)$  points de dégât.*

*Jean, qui avait 20 points de vie, subit 10 points de dégâts.*

Jean s'est gravement blessé en tombant.

Dans ce dernier exemple, nous commençons avec la description d'une situation fictive : une narration. Il s'agit donc d'une fiction de type mimétique car elle comporte la description de l'action calquée sur la réalité qu'elle décrit. À la ligne suivante, une règle<sup>17</sup> (axiomatique autonome) s'applique à la situation narrative. En l'interprétant, cela nous permet de déduire l'effet de la narration initiale en termes axiomatiques (10 points de dégâts). La dernière ligne exprime à nouveau en termes mimétiques la conséquence de l'application de la règle.

De nombreux paramètres sont nécessaires pour relater avec précision les événements se déroulant au cours d'une partie de JdR. Bien que les systèmes de jeu prendront en compte une certaine quantité de ces paramètres, il appartient aux joueur·euse·s et à l'arbitre de déterminer les implications narratives des règles du jeu. Les règles elles-mêmes peuvent être enfreintes si le résultat narratif semble plus convaincant ou plus amusant. Par exemple, dans une partie de *Dungeons & Dragons*, si un personnage venait à mourir en tombant de son lit à étage, le·la maître·esse du jeu pourrait falsifier le résultat de son jet de dés pour éviter que ce personnage, un héros ayant vaincu des dragons, ne succombe aussi lamentablement.<sup>18</sup>

S'il relève de l'évidence que les aventures vécues en partie de JdR sont d'ordre fictionnel, les recherches de Caïra permettent de prendre en compte les systèmes de règles eux-mêmes et de les

---

<sup>17</sup>Lors d'une partie de JdR, ces règles sont tirées des livres de règles du jeu choisis. Pour cet exemple, tout est inventé.

<sup>18</sup> Il faut toutefois être prudent. De telles altérations, si opérées en secret ou trop fréquemment par le·la maître·sse du jeu, seront considérées comme de la tricherie et cela viendra miner le plaisir de jouer. Lorsqu'on accepte de jouer à un jeu, on s'attend généralement à suivre ses règles.

considérer comme des agents fictionnels à part entière. En dissociant le système de règle de la narration qui lui est associée, nous nous permettons d'utiliser le pan axiomatique d'un jeu (un système de règles) ou d'une partie de ce jeu (résultat de l'usage d'un système de règle) de façon autonome. Cela nous permet de réinterpréter le détail axiomatique d'une partie donnée pour élaborer une structure qui servirait de cadre à une nouvelle fiction mimétique analogue, mais pas nécessairement identique, à celle qui a produit ledit détail axiomatique.

Concrètement, il s'agit de s'inspirer (librement et sous contrainte) des résultats d'une partie de jeu pour écrire du théâtre. La distance entre la partie (fiction mimétique d'origine) et la pièce (fiction mimétique résultante) peut être aussi vaste que l'auteur·trice le désire. Il serait par exemple possible d'enregistrer la variation des points de vie d'un personnage lors d'un combat spécifique et de réinterpréter cette axiomatique comme si elle était représentative de la santé du personnage tout du long de sa vie. Ainsi, les montées et les chutes de la valeur de points de vie seraient associées à des événements marquants de la vie du personnage qui auraient eu un impact sur sa santé. La nature de ces événements dépend de la trame que l'on souhaite produire. Des coups administrés lors d'une bagarre ou l'application de premiers soins en fin de combat pourraient alors se traduire en la contraction d'une maladie ou la réussite d'une chirurgie.

Ma recherche-crédation explore la possibilité d'abstraire, jusqu'aux mathématiques, une fiction donnée pour ensuite la réinterpréter. Et comme le cœur de mon projet réside dans le transfert d'une fiction rôlistique vers une forme textuelle dramatique, il importe de trouver une définition qui nous permette de parler des différentes formes que prend la fiction lors de ce transfert. La position du JdR dans le spectre de définition fictionnel de Caïra nous permet d'imaginer des avenues nouvelles pour la transmédiation des parties de JdR. Ces avenues partent d'un simple postulat. Si, par définition, le jeu de simulation se compose d'un pan axiomatique en adéquation avec sa proposition mimétique, il serait alors possible d'utiliser les données produites par le substrat logico-mathématique régissant le jeu et de s'en servir comme matériel dramaturgique pour produire une œuvre dramatique ayant des correspondances clefs avec la partie jouée.

### 1.3 : LA TRANSMÉDIATION

« Il s'agit de processus et de stratégies esthétiques qui peuvent être décrits par les termes de passages, de transitions, d'interfaces, de réinventions, de translation, de dissémination du sens, de tension, etc. »

(Alfonso de Toro, *Translatio*, Paris, L'Harmattan, 2013, p. 8.)

Parmi les notions relatives à l'intermédialité, celle qui décrit le mieux mon projet est la notion de passage ou de transfert. Car si l'intermédialité peut être approchée sous diverses formes (coprésence de médias, association de médias qui en forment de nouveaux, période de transition lors de l'émergence de nouveaux médias), la notion de transfert prend en compte la présence asynchrone de différents médias au sein du processus de création ainsi que les transformations qu'impose le passage de l'une à l'autre de ces formes.<sup>19</sup>

Pour rappel, le processus créatif de mon projet consiste à créer une fiction rôlistique pour ensuite adapter<sup>20</sup> cette première forme en une autre : un texte dramatique. Ainsi, la question de la *poiétique*, du « comment faire » s'impose. Après tout, la notion de transfert est au centre de mon processus de création, mais comment ce transfert s'opère-t-il précisément?

Dans son exécution, le principe reste simple<sup>21</sup>. L'axiomatique du JdR (les règles du jeu) permet la traduction de la fiction mimétique de la partie en un langage purement abstrait : un ensemble de données mathématiques. Il suffit alors de réinterpréter cet ensemble de données (résultats des dés en cours de partie) et s'en inspirer pour produire la forme médiatique souhaitée (un texte de théâtre) qui sera analogue à la première forme (partie de JdR) sans lui être identique. Afin de faciliter la lecture et l'usage de cet ensemble de données, des graphiques<sup>22</sup>, créés à l'aide d'un chiffrier informatique, représentent visuellement la progression des valeurs comprises dans cet ensemble.

---

<sup>19</sup> Voir Besson, R., 2014, p.14

<sup>20</sup> « Dans le domaine culturel, la forme canonique du transfert est l'adaptation. Elle correspond au maintien d'un certain nombre de propriétés qui font que la forme première est toujours identifiable [dans la seconde]. » (idem, p.15)

<sup>21</sup> Le détail de mes procédés se trouve au chapitre suivant.

<sup>22</sup> Voir annexe D

L'usage qui est fait de ces données et de ces graphiques est entièrement libre. Ils agissent surtout comme référence ou comme source d'inspiration lors de la création.

La transmédiation implique également que les propriétés du média d'origine (JdR) ont un impact direct sur le média résultant (texte dramatique). Dans mon projet, cette influence s'incarne tout du long du processus de création. Lors de la phase de préparation, j'oriente la forme que prendra le matériel d'inspiration du texte dramatique en opérant différents choix rôlistiques. Ces choix (tels que le choix du jeu<sup>23</sup>, le nombre de joueur·euse·s ou des contraintes de création de personnages) deviennent des choix dramaturgiques. Ces décisions auront chacune leur impact sur la séance de jeu et la trame qui s'y incarnera. Lors de cette seconde phase, l'usage rigoureux (ou pas) des règles et le style de jeu des participant·e·s interviennent également directement sur le matériel enregistré. Même les équations mathématiques inventées pour transformer les jets de dés en données compatibles avec mes outils ont, au final, une influence sur l'écriture de la pièce.

La transmédialité est un concept fondateur de *Guidé·e·s par le Signe*. Dans son essence, mon projet de recherche-crédation met en place une démarche qui transforme une fiction donnée (tant axiomatique que mimétique) en une autre forme fictionnelle. Ce transfert, ce passage, est nécessairement influencé par les caractéristiques des formes médiatiques d'origine, intermédiaires et de finalité. Les outils que j'ai mis en place servent de guides pour orienter ce transfert et leur usage a pour but d'assurer une certaine cohérence entre les différentes formes que prend le projet. En calquant le pan axiomatique spécifique des parties jouées pour le transposer en une forme dramatique textuelle, nous racontons ainsi deux fois la même histoire, de deux manières différentes.

D'autre part, la transmédialité peut être abordée dans une perspective dramaturgique. Car si le transfert est la modalité première de mon processus de création, la coprésence du JdR et du théâtre, elle, est thématiquement intrinsèque à la trame que je propose. Dans mon scénario, *L'Étranger* (mon

---

<sup>23</sup>Rappelons qu'un JdR se compose de deux éléments principaux : un univers fictionnel (dont j'assume la composition pour ce projet), et un système de règles qui permet de résoudre les différentes situations présentées par cet univers fictif.

homologue) invite les personnages-joueur·euse·s à participer à des séances de JdR pour collaborer à la mise en scène de l'infâme pièce : *Le Roi en Jaune*.

Non seulement le théâtre et le JdR se côtoient et se fusionnent dans la trame et la poïèse de mon projet, mais ce rapprochement, entre JdR et théâtre, peut également s'établir au niveau formel : le JdR et l'improvisation théâtrale s'apparentent grandement. Que ce soit par leur aspect performatif ou leurs mécanismes de jeu (présence d'un arbitre, jeu de narration collaborative régi par des règles...). La principale différence entre les deux se situe dans la position des spectateur·trice·s. Lors des *matches* d'improvisations, on joue pour la salle, tandis que dans le JdR, le spectateur premier d'une partie reste le groupe lui-même. Certaines formes rôlistiques abolissent même cette frontière en diffusant des parties de JdR en direct sur internet.

Dans mon projet, le JdR est donc présent tant dans le processus créatif que dans la trame présentée. Et bien qu'il soit possible d'effectuer un travail de transfert du JdR au texte dramatique sans emprunter la voie de l'axiomatique (en s'inspirant directement de l'expérience ludique et de la narration mimétique qu'elle implique ou en faisant directement spectacle de la partie de jeu), cette approche permet tout de même de créer des outils de transmédiation opérants qui arriment de façon cohérente la première forme à la seconde. Voyons alors ce détour comme les règles de notre jeu de recherche et choisissons de nous y plier pour le plaisir de voir ce que cela crée. Ce système permet-il d'établir une véritable cohérence entre une partie de JdR et une pièce de théâtre? Ce détours par l'axiomatique permet-il le passage des thématiques du mythe Jaune au théâtre?

## II : GUIDÉ·E·S PAR LE SIGNE

« The secret we should never let the gamemasters know  
is that they don't need any rules. »

(Gary Gygax, 1992)<sup>24</sup>

Cette partie du mémoire décrit en détail la construction du système d'écriture déployé dans cette recherche création. La première section de ce chapitre aborde les itérations préalables à la mise en place de *Guidé·e·s par le Signe*. Cet étalage permet de déployer une à une les différentes strates de réflexion qui sous-tendent les procédés décrits dans les sections suivantes.

Au fil de ce chapitre, plusieurs références au contenu de l'annexe B seront déployées sous la forme suivante : « B:x.y.z ». Ce format fait référence à la table des matières des archives numériques du projet.

---

<sup>24</sup> Attribué à Gary Gygax par Allan Varney dans l'article *AMBER DICELESS ROLEPLAYING: Thoughts at Non-Random* dans *Dragon Magazine #182* (June 1992)



## 2.1 : EXPLORATIONS PRÉLIMINAIRES

Mon projet d'écriture s'inscrit dans la continuité d'une série d'expérimentations libres dans lesquelles j'ai cherché à utiliser le potentiel narratif et itératif des systèmes de jeu. N'ayant jamais arrêté de jouer, je me suis intéressé très jeune à l'écriture sous contrainte et à l'usage de l'aléatoire dans la composition artistique. Dans le cadre d'un cours d'écriture dramatique à l'hiver 2016, j'ai souhaité joindre mon intérêt pour les mathématiques et les statistiques<sup>25</sup> à l'écriture théâtrale.<sup>26</sup> En cherchant à intégrer un aspect mathématique à l'écriture, j'ai rédigé une courte pièce à partir de contraintes inspirées de graphiques produits par des fonctions mathématiques<sup>27</sup>.

Pour me lancer, il me fallait d'abord sélectionner le matériel mathématique que j'allais utiliser. Comme il s'agissait d'une expérimentation formelle, mon critère de sélection était simple : à quoi ressemble la courbe de cette fonction? Je me disais alors que plus les fluctuations étaient nombreuses et variées, plus elle permettrait de tester les limites de mon exploration. Une fois les fonctions choisies, on s'invente des contraintes d'écriture (un jeu d'écriture), puis, d'une façon ou d'une autre, on tente de les respecter.

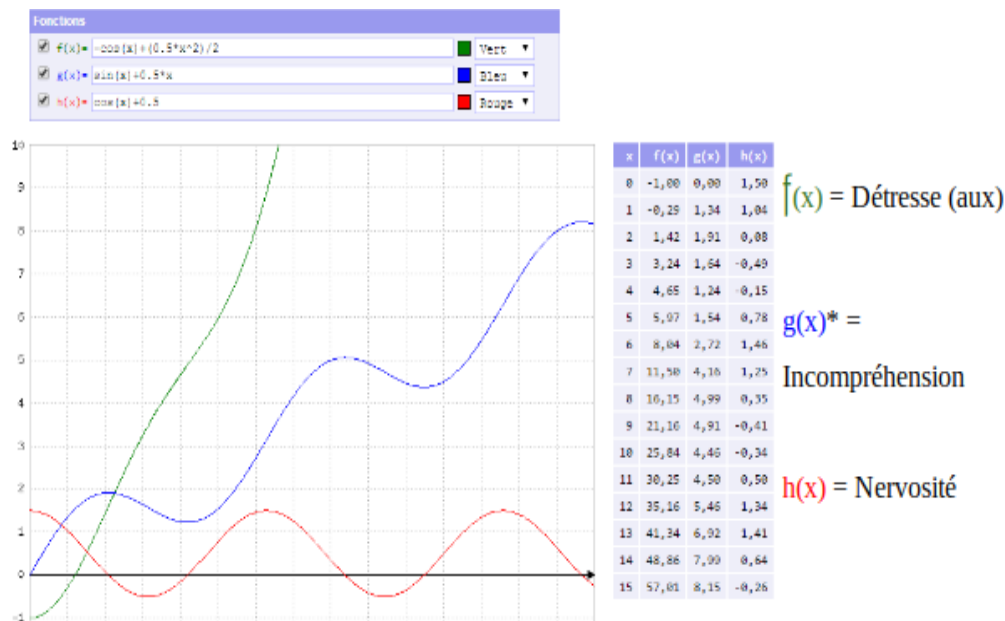
La clef de cet exercice a été d'associer différents éléments dramatiques entre eux, dans un ordre logique, et de leur attribuer des fonctions mathématiques qui correspondent à la fluctuation de ces éléments dramatiques au fil de la pièce. Cette association attribue un sens aux valeurs présentées et permet d'éloigner le schéma mathématique de son inhérente abstraction. Cela permet alors d'interpréter chacun des éléments du graphique comme une composante de la pièce. Quelle signification attribuer aux zéros ou aux valeurs négatives? Comment déterminer jusqu'où s'étend le cadre du graphique? Et qu'en est-il de l'inversement d'une pente? Et si deux fonctions venaient à se croiser? Il me fallait encore inventer quelques réponses.

---

<sup>25</sup> Si les modèles mathématiques permettent de décrire un système de jeu et ses mécaniques, les statistiques, pour leur part, sont utiles lorsqu'il est question d'analyser leurs potentielles interactions.

<sup>26</sup> B: 4.1

<sup>27</sup> Une « fonction mathématique » est une expression algébrique se lisant «  $f(x) = y$  ». Ce qui implique que pour chaque valeur de  $x$ , il n'y a qu'une seule valeur de  $y$ . La « courbe » est la représentation graphique d'une fonction.



(Figure 2.1.1 : courbes narratives du projet *Nocturne en B mineur*, 2016)

Ainsi, le graphique ci-haut comprend trois fonctions qui ont chacune leurs implications respectives dans la narration de *Nocturne en B mineur* et nous donne un visuel de leur évolution au fil de la pièce. Sans vouloir entrer dans le détail de sa trame, dans cette première exploration, la Nervosité des personnages A & B ( $h(x)$ , en rouge) influence l’Incompréhension de ces mêmes personnages ( $g(x)$ , en bleu), ce qui à son tour a un impacte sur la Détresse d’un personnage C ( $f(x)$ , en vert).

Pour qu’il y ait une certaine cohérence dans la variation des différents éléments dramatiques (et donc de leur équation respective), la première fonction est déterminée arbitrairement et les autres sont développées en relation à la première à l’aide d’opérations amplificatrices ou réductrices sur les fonctions.<sup>28</sup> Une fois les équations déterminées pour chacun des éléments narratifs, un traceur électronique<sup>29</sup> est utilisé pour produire des représentations graphiques de ces fonctions sous forme de courbes. J’intitule ces visuels « courbes narratives ».

<sup>28</sup> L’intégrale et la dérivée respectivement.

<sup>29</sup> Ici : <https://www.mathe-fa.de/fr>

Il importe de noter que ces associations sont inventées de toutes pièces dans l'optique de générer des contraintes d'écriture. Il reste nécessaire de les interpréter, librement, pour déterminer la nature exacte de leur implication. Par exemple, si  $h(x)$  nous montre que *la nervosité* des personnages A et B fluctue de façon périodique, il est alors possible d'interpréter ce va-et-vient comme des vagues successives de stress. La fonction  $g(x)$  (produite par l'intégration de  $h(x)$ ) nous montre que *l'incompréhension* des personnages est généralement à la hausse et augmente radicalement à l'arrivée des vagues de stress évoquées précédemment. Ainsi, peut-être que ces moments de hausse sont dus à des évènements venant déstabiliser A et B. Pour sa part,  $f(x)$  (la détresse de C) croît exponentiellement et dépasse largement le cadre du graphique dès la seconde montée de  $g(x)$ . Si l'on décidait d'associer le cadre du graphique au réalisme de la situation, on pourrait s'attendre à des réactions complètement loufoques et explosives du personnage C aux prises avec sa détresse exponentielle. Avec ce genre d'association, non seulement une trame peut émerger naturellement de la lecture des graphiques, mais il devient également possible d'élaborer des contraintes d'écriture basées sur les informations qu'offre le graphique.

À ce moment de la réflexion, il importe de mentionner que les contraintes produites par cette méthode ne sont que des balises. Si leur nature n'est limitée que par l'imagination de leur inventeur·trice, l'usage qu'il·elle en fait lui appartient complètement. Par exemple, une des contraintes m'ayant suivi dans l'ensemble des explorations présentées dans ce mémoire concerne la durée de scène. Je m'explique.

Dans mes graphiques, si l'axe des abscisses<sup>30</sup> est associé au temps de la pièce, celui des ordonnées<sup>31</sup> correspond à l'intensité de chacun des éléments dramatiques décrits par les fonctions. Comme  $g(x)$  a été associée au niveau de compréhension de la situation par les personnages principaux, on peut déterminer qu'aux moments où sa pente<sup>32</sup> s'inverse, un événement doit se produire pour contribuer ou nuire à la compréhension qu'ont ces personnages de la situation.

---

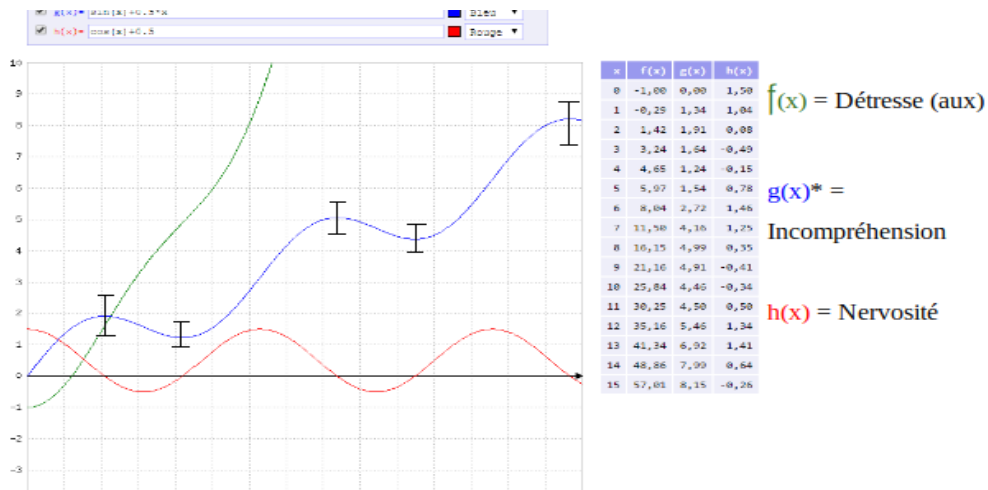
<sup>30</sup> Axe horizontal. Correspond à la valeur de  $x$ .

<sup>31</sup> Axe vertical. Correspondant à la valeur de  $y$ .

<sup>32</sup> Correspond à l'inclinaison de la courbe. Une pente positive fait croître la courbe tandis qu'une pente négative la réduit.

Dans ma construction, j'ai déterminé que ces moments, ces points de rupture, correspondent à des changements de scène. Le contenu de ces dernières est inventé en fonction de la fluctuation des valeurs des éléments dramatiques décrits. On peut donc envisager de sectionner une courbe narrative à ses sommets pour obtenir des segments correspondant aux différentes scènes et à l'évolution de l'action. En choisissant une durée totale souhaitée pour la pièce et en calculant la différence d'abscisse (la longueur) de chaque segment, on peut calculer la durée théorique de chaque scène. Et en approximant arbitrairement la durée d'une page de texte à une minute (comme le voudraient les standards de scénarisation cinématographique), on peut convertir ces durées en nombre de pages. Une contrainte concrète avec laquelle on peut travailler!

J'ai donc entrepris une rédaction libre avec nombre fixe de pages pour chacune des scènes. J'ai commencé par imaginer un synopsis pour cette courte forme pour ensuite arrimer le contenu des scènes aux variations de chacun des éléments dramatiques dans le nombre de pages imparti.



(Figure 2.1.2 : courbes narratives segmentées du projet *Nocturne en B mineur*, 2016)

Cette exploration avait ses forces et ses failles. Les contraintes étaient certes motivantes et m'ont permis d'explorer l'usage des graphiques comme outil de rédaction, mais les fonctions elles-mêmes étaient arides et prédictibles puisqu'elles ne reposaient sur aucune donnée concrète. Une fonction

purement mathématique reste, par définition, abstraite et ne peut que correspondre que sommairement ou de façon forcée aux éléments dramatiques mis en branle. Après tout, à moins de narrer un modèle scientifique, une certaine distance s'impose. La corrélation entre fonction et élément dramatique ne pouvait-elle pas être plus directe?

Il me fallait trouver un système qui puisse générer des données mathématiques d'une manière cohérente et significative, ce qui me permettrait ensuite de produire des graphiques pour les représenter. Heureusement, c'est précisément ce que nous offrent les « jeux de simulation » : un modèle mathématique (*axiomatique* autonome) correspondant à une situation narrative (fiction mimétique).<sup>33</sup>

Ainsi, j'entame un nouveau projet<sup>34</sup> à l'automne 2017, au moment où je mets la main sur une copie du jeu *Arkham Horror : The Card Game* (2016). Il s'agit d'un jeu de cartes collaboratif dans lequel les joueur·euse·s tentent de résoudre différentes situations désespérées en incarnant des détectives du paranormal. Le jeu situe son univers narratif au début du 20<sup>e</sup> siècle et met en scène les entités tentaculaires et destructrices du mythe de Cthulhu.

Ce jeu et ses extensions sont pour moi un exemple flagrant du potentiel que peut avoir un système de règles bien conçu pour l'itération de narration dans un cadre fictionnel qui lui est associé<sup>35</sup>. Le moindre détail mécanique de *Arkham Horror : The Card Game* est conçu pour favoriser les sentiments de petitesse et d'impuissance que met de l'avant le cosmicisme.<sup>36</sup>

Ma volonté, pour cette seconde exploration, était de trouver une façon d'utiliser la richesse narrative de ce système de jeu pour en faire une transposition dramatique. Il s'agit de s'inspirer des

---

<sup>33</sup> Voir annexe E ; Caïra, O, 2011

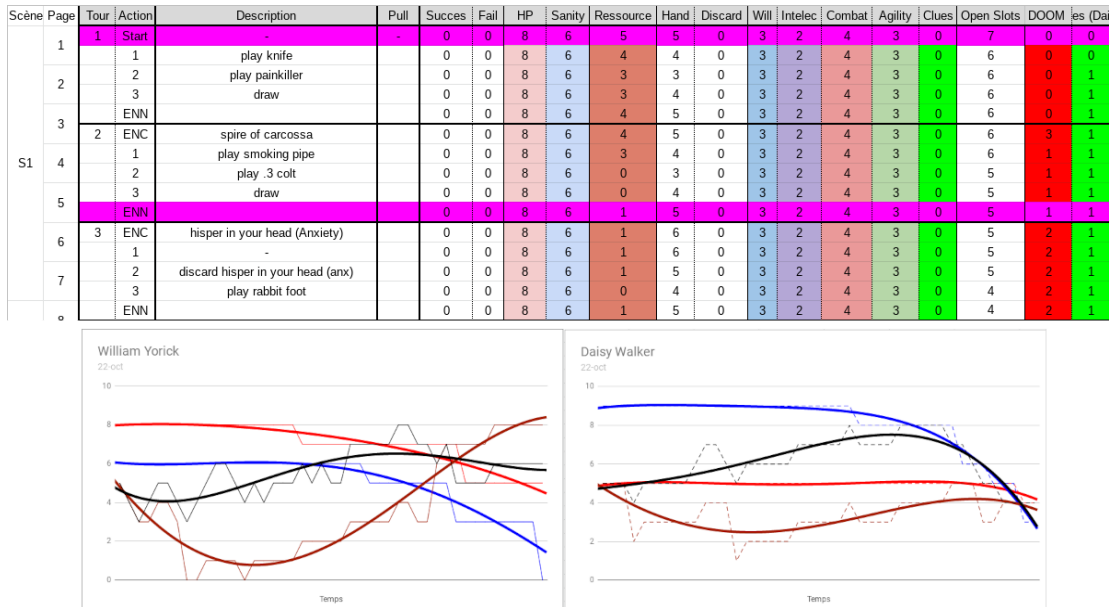
<sup>34</sup> B:4.2

<sup>35</sup> Un jeu de société comportant des éléments narratifs permet d'explorer plusieurs fois la même histoire. Chacune de ces explorations, bien que relatant la même trame globale, diffèrent dans leurs détails. Par exemple, si l'ordre d'apparition des monstres change, cela crée un nouveau défi ludique. La réponse du joueur (ses actions) changera nécessairement, mais l'intrigue restera la même.

<sup>36</sup> On peut penser à la *grim rule*, qui incite les joueur·euse·s à sélectionner l'option la plus défavorable lorsqu'il y a doute sur l'interprétation des règles ou bien au système d'aléas, le « *chaos bag* », qui agit comme un dé modulaire comportant un échec automatique, mais pas de succès automatique.

événements de la partie sans pour autant reprendre chacune des actions entreprises en cours de jeu. La distance entre le texte et la partie dépendrait alors des besoins dramaturgiques de la pièce.

À l'image de ce que l'on retrouve dans certains jeux vidéos, je souhaitais obtenir un visuel (un graphique) de la progression de mes différentes statistiques au fil de la partie. L'avantage ici, est que l'association entre les éléments dramatiques et leur courbe respective est beaucoup plus aisée. Après tout, un changement, disons à mes points de vie, devait nécessairement se rattacher à un élément dramatique précis (la santé de mon personnage). Il était donc possible d'avoir une représentation graphique de l'influence des différents événements narratifs (ex. : un monstre m'attaque) sur les variables du jeu (mes points de vie), qui elles, correspondent à des éléments dramatiques (la santé de mon personnage). J'ai donc élaboré un système d'archivage des parties de jeu à l'aide du chiffrier électronique<sup>37</sup> Sheets produit par Google. À l'aide de cet outil, il était aisé de produire les visuels que je recherchais. Ces visuels me permettraient ensuite d'opérer un travail similaire à celui de mon exploration précédente, soit de m'inventer des contraintes d'écriture à base mathématique.



(Figure 2.1.3 : extraits du chiffrier et graphiques du projet *Le Roi Jaune*, 2017)

<sup>37</sup>Programme informatique de création et de manipulation interactives de tableaux numériques visualisés. - Larousse

Dans cette seconde exploration, j'ai rédigé une courte forme dont le synopsis et les personnages correspondent à ceux de la partie jouée. Je n'ai toutefois pas intégré chacune des actions entreprises lors de la séance de jeu. J'ai plutôt créé une trame qui reprenait grossièrement les événements de la partie tout en omettant la majorité du contenu traversé. Si le scénario joué et la courte forme se résument de la même manière, rien dans leur déroulement n'est identique. Par exemple, j'ai abandonné complètement l'apparition des monstres et les combats que cela engendre au fil de la partie pour ne les faire apparaître qu'à la fin de la pièce et ainsi créer un effet dramatique horrifiant. Cette fois-ci, plutôt que de segmenter moi-même les courbes à des endroits notoires, j'ai plutôt conservé le squelette de la partie afin de me permettre de le diviser en scènes et ensuite d'arriver à une contrainte de nombre de pages correspondant à la partie.

Le concept de chapitre existe déjà dans *Arkham Horror : The Card Game*, je n'ai eu qu'à associer les changements de scène de mon texte aux changements des « *agendas* »<sup>38</sup> et des « *acts* »<sup>39</sup> pour segmenter les graphiques en scènes. Par la suite, j'ai précisé le contenu de chacun des segments en suivant mes intuitions avant de me lancer dans la rédaction libre des différentes scènes. Lorsque je parle d'écriture libre, je parle ici de la relation entre l'auteur·trice et ses contraintes. Car si les contraintes guident le travail d'écriture, ce dernier s'effectue de mémoire et d'instinct. Si le texte et la partie de jeu comportent des éléments structurels similaires, l'action du texte n'est pas un calque de la partie de jeu. L'écriture est donc libre, certes, mais dans la limite de la contrainte de nombre de pages et inspirée directement de la partie de jeu.

Ce second test était plus concluant. Les courbes narratives étaient corollaires aux événements de la partie et cela rendait leur interprétation plus cohérente lorsque je m'y référais. J'en suis tout de même arrivé à un constat clair : malgré la liberté offerte par le jeu, en utilisant une boîte de jeu de société, je me limitais au cadre narratif et aux possibilités placées par les concepteur·trice·s du jeu. Les résultats laissaient également peu de marge à l'interprétation. Ce qui pouvait s'avérer problématique lors du passage à l'écriture. Après tout, l'objectif n'est pas de relater avec exactitude

---

<sup>38</sup> Progression des « forces du mal » dans la partie.

<sup>39</sup> Progression des joueur·euse·s dans la partie.

le déroulement de la partie, mais bien de rédiger quelque chose qui s'en inspire! Si je souhaitais un outil m'offrant davantage de liberté, il me fallait étendre mes horizons ludiques.

Le JdR m'est alors apparu comme la suite naturelle des choses. J'ai décidé de transposer les méthodes que j'ai employées avec *Arkham Horror : The Card Game* à un autre jeu : *Dungeon & Dragons 3.5*. Cette troisième tentative<sup>40</sup>, menée en binôme avec ma collègue Sarah Beer à l'hiver 2018, fut au cœur de mon projet de synthèse pour le baccalauréat en études théâtrales. Ma collègue et moi avons mis sur pied une *aventure rôlistique*, simple et générée aléatoirement<sup>41</sup>, afin d'effectuer une séance de jeu qui nous servirait à accumuler les données « nécessaires » à la production d'un texte dramatique. Nous avons intitulé cette exploration *Le Fléau de Mirndorhul*.

En enregistrant les actions des participant·e·s dans un chiffrier électronique conçu pour ce jeu, il nous a été possible d'élaborer une série d'outils permettant le passage de la partie de jeu à un texte dramatique. Ces outils, que j'appelle « guides de transmédiation », offrent une base commune aux différentes formes médiatiques que prend le projet. Ils font la jonction entre la partie de jeu et sa transposition textuelle. Ils sont produits à partir de l'expérience ludique et servent d'inspiration, pour les contraintes ou le contenu, lors de l'écriture.

Pour ce nouveau projet, intitulé *Le Fléau de Mirndorhul*, nous avons inventé trois guides de transmédiation : les courbes narratives<sup>42</sup>, un tableau de relations de personnages<sup>43</sup> et un schéma de mise en place<sup>44</sup>.

---

<sup>40</sup> B:4.3

<sup>41</sup> De nombreux outils sont disponibles sur le web pour générer du contenu rôlistique. Leur usage permet d'alléger le travail de conception des parties.

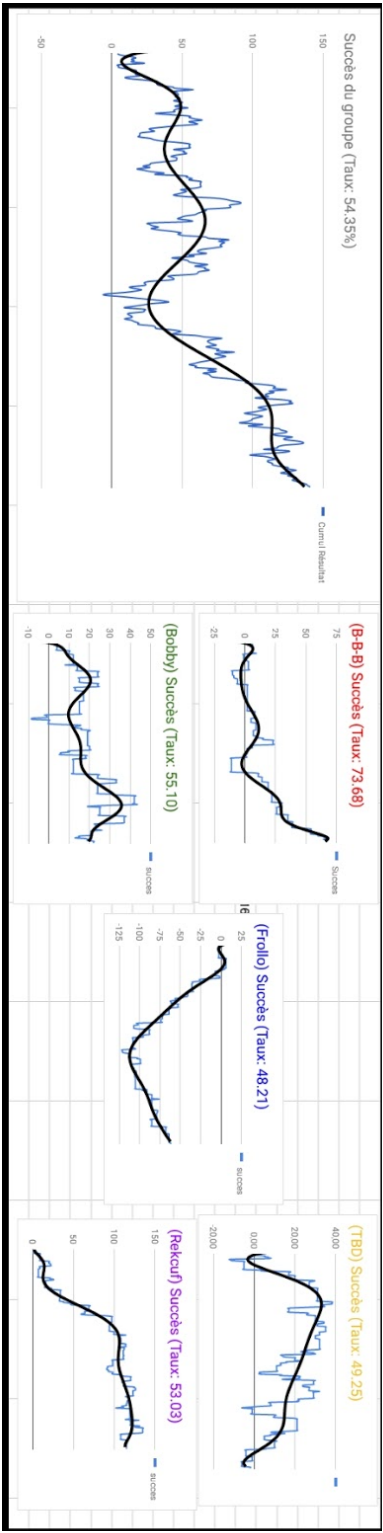
<sup>42</sup> Plusieurs courbes narratives sont présentes cette fois : une de groupe et une pour chaque personnage. Ces courbes sont générées à partir des résultats des lancers de dés. Voir figure 2.1.4 en page 33..

<sup>43</sup> Construit à partir des interactions directes entre les joueur·euse·s. Voir figure 2.1.5, page 34.

<sup>44</sup> Construit à partir de photos du plateau de jeu colligées en format GIF (Image animée). Cela offre un visuel image-à-image des déplacements effectués en cours de jeu. B:4.3.2.1.5



Personnage	Action	Direction	Mot-clés cum.	Assomblé	Assom cum.	Langé	Motif	OD	Résultat	Quant. félicitat.	Quant. succès	Quant. échec	% succès	Notes
1	Bobby Pleuplants	▼	evaison	4	4	4	2	10	4	4	1	0	100,00	il se débilit des ses len et ne se mouve pas six autres
2	Rekeur	▼	evaison	2	6	10	2	10	6	2	0	100,00		
3	maas-Baël Beauc	▼	evaison	6	12	14	2	10	6	12	3	0	100,00	
4	TBD	▼	evaison	5	17	15	0	10	5	17	4	0	100,00	
5	Frolo	▼	evaison	-3	14	0	0	10	-3	14	4	1	80,00	Pousse Rekeur dans la grille
6	TBD	▼	lure	-3	11	5	-2	0	2	15	5	1	83,33	Se fait pousser dans la grille par TBD
7	Rekeur	▼	lure	5	6	2	2	2	-2	14	5	2	71,43	ça mouche, 3 de dégrés
8	Rekeur	▼	attaque	-2	4	10	4	12	23	6	6	2	75,00	ben non, c'est pas lui Bouva
9	TBD	▼	dépendre	0	4	-5	0	25	-28	5	6	3	66,67	compréhension des langages, j' peut s'en servir une fois par jour
10	Rekeur	▼	compréhension	0	4	-20	0	14	0	5	6	3	66,67	
11	Rekeur	▼	buff	0	4	-15	2	14	0	5	6	3	66,67	
12	TBD	▼	psychologie	0	4	0	0	14	6	11	7	3	70,00	
13	Bobby Pleuplants	▼	psychologie	0	4	-15	3	14	17	17	8	3	72,73	il comprend ce que l'allo mouche dit
14	Rekeur	▼	compréhension	0	4	-10	0	14	0	17	8	3	72,73	code assemblee mais on sait pas encore si elle marche
15	Bobby Pleuplants	▼	use rope	0	4	-25	0	10	17	8	3	72,73	ça marche pas	
16	TBD	▼	prendrigation	-3	1	-30	0	10	0	20	9	3	75,00	pour voir ce qui l'a autour de la grille
17	maas-Baël Beauc	▼	scrutation	0	1	-32	2	10	-10	12	10	4	69,23	tendre la corde
18	maas-Baël Beauc	▼	force	0	1	-18	3	10	2	10	4	4	71,43	tendre la corde
19	Bobby Pleuplants	▼	force	0	1	-18	1	10	2	10	4	4	71,43	tendre la corde
20	Rekeur	▼	refuse	0	-7	-8	4	10	11	29	11	4	73,33	(monter la corde
21	Frolo	▼	scrutation	0	-7	-20	10	10	9	32	12	4	75,00	scruter la grille
22	Frolo	▼	buff	0	-7	-15	2	10	0	32	12	4	75,00	la porte ne s'ouvre pas même si elle s'ouvre
23	Bobby Pleuplants	▼	psychologie	0	-7	-15	7	10	0	34	13	4	76,47	
24	Rekeur	▼	psychologie	0	-7	-15	12	10	2	43	14	4	77,78	
25	TBD	▼	psychologie	0	-7	-15	19	10	9	43	14	4	77,78	
26	maas-Baël Beauc	▼	psychologie	0	-7	-15	14	10	2	45	15	4	78,55	



(Figure 2.1.4 : chiffrer et courbes narratives pour Le Fléau de Mirindorhul, 2018)

De	Description	Vers	Valeur
TBD	il le pousse dans les barreaux	Rekuf	-1
TBD	il s'excuse	Rekuf	1
TBD	il pense que c'est lui Bouya	Rekuf	0
Bobby Piedpuants	il lui demande s'il a besoin d'aide	Frollo	1
Frollo	il l'ignore	Bobby Piedpuants	-1
TBD	il veut le convaincre que c'est lui Bouya	Rekuf	1
Rekuf	il bluffe encore par rapport à ce que l'Alchimiste dit	Tous	-1
mabas-Basil Beauco	aide de +2 l'assemblage de la corde	Bobby Piedpuants	2
Rekuf	il veut dormir et trouver Bouya ensuite	Tous	-1
Frollo	il demande si quelqu'un a quelque chose pour ouvrir la grille	Tous	0
Bobby Piedpuants	ils tendent la corde pour faire tomber	Rekuf	-2
Frollo	il leur dit qu'ils sont pris même si la porte s'ouvre	Tous	-2
Frollo	il s'excuse et leur dit que la porte ouvre	Tous	2
TBD	demande pourquoi il crie Bouya	Rekuf	0
TBD	plaque contre porte	Rekuf	-2
TBD	le tire et ouvre la porte	Rekuf	0
Rekuf	demande d'aide pour Bouya	Tous	0
Bobby Piedpuants	il referme la porte de la pièce aux cristaux derrière lui, Frollo et B-B	TBD	-2
TBD	genial Rekuf, on les a tous butés à nous deux (nargue)	mabas-Basil Beauco	-1
TBD	genial Rekuf, on les a tous butés à nous deux (nargue)	Bobby Piedpuants	-1
TBD	genial Rekuf, on les a tous butés à nous deux (nargue)	Frollo	-1
TBD	prend dans ses bras, câlin	Rekuf	3
mabas-Basil Beauco	déchirer l'habit de paysan	Frollo	-2
TBD	apostrophe	Bobby Piedpuants	-1
TBD	croche-pied	Bobby Piedpuants	-2
mabas-Basil Beauco	aide à transporter le coffre	Bobby Piedpuants	2
Rekuf	menace avec sa lance d'arçon	Bobby Piedpuants	-2
Bobby Piedpuants	dit qu'on pourrait tuer le cheval	Rekuf	-1
Frollo	redonner des points de vie	Rekuf	3
TBD	prestidigitation à son frère	Rekuf	-2

	mabas-Basil Beauco	Bobby Piedpuants	Frollo	Rekuf	TBD
mabas-Basil Beauco		4	-2	0	0
Bobby Piedpuants	0		1	-3	-2
Frollo	1	1		7	9
Rekuf	-5	-5	-2		1
TBD	-1	-4	-4	0	

(Figure 2.1.5 : Chiffrier et tableau de relations de personnages pour *Le Fléau de Mirndorhul*, 2018)

Bien que plus détaillées, les courbes narratives sont similaires à celles produites lors de mes explorations précédentes. Par contre, le *tableau de relations de personnages* est, pour sa part, une nouveauté<sup>45</sup>. Ce dernier représente visuellement l'appréciation qu'ont les personnages-joueurs les uns des autres, ce qui permet de préciser les relations qu'ils ont entre eux. Le graphique a été produit en attribuant une valeur positive ou négative à chacune des actions directes d'un personnage-joueur envers un autre<sup>46</sup>. Sa lecture est simple, l'axe vertical du graphique indique l'appréciation d'un personnage donné envers les autres personnages, tandis que l'axe horizontal permet de voir ce que chaque personnage pense d'un personnage donné. Cela m'a permis, lors de la rédaction du *Fléau de Mirndorhul*, d'orienter les interactions entre les personnages.

Cette fois-ci, contrairement à l'exploration précédente (qui reprenait le synopsis de la partie), l'histoire présentée dans le texte est complètement différente de celle produite en séance de jeu. La pièce rédigée ne reprend en rien le déroulement de la partie ayant produit les graphiques<sup>47</sup>. Seuls les personnages et leurs relations (tirées du premier tableau) ont survécu au transfert. Plutôt que de relater les événements (assez pathétiques) de la partie, j'ai plutôt opté pour la rédaction d'une comédie métarôlistique en intégrant la présence JdR à la trame du projet. *Le Fléau de Mirndorhul* témoigne donc davantage de l'univers général du JdR et des gens qui y participent que de la partie jouée spécifiquement pour ce projet.

Plusieurs des caractéristiques du JdR présentées en page 16 ont eu pour effet d'enrichir le projet. *Dungeon & Dragons* étant un jeu plus complexe mécaniquement et plus ouvert que *Arkham Horror : The Card Game*, il permet non seulement une plus grande latitude lors de la partie de jeu, mais aussi dans le pan « écriture » du projet. Comme ma collègue et moi occupions le rôle de maître du jeu lors de cette expérience, le contexte de la partie nous appartenait entièrement<sup>48</sup>, nous n'étions donc plus limités au contenu d'une boîte de jeu. Il nous était possible de créer de toute

---

<sup>45</sup> Il s'agit du seul tableau de ce type présenté ici. Aucun outil similaire n'a été produit pour *Guidé-es par le Signe*.

<sup>46</sup> La valeur varie entre +3 et -3 en fonction de la gentillesse ou de la méchanceté de ladite action.

<sup>47</sup> Les personnages ont passé une bonne heure à tenter d'ouvrir une porte qui n'était pas verrouillée...

<sup>48</sup> Caractéristiques du JdR p.18, #3 ; Zagal et Deterding

pièce le contexte et le contenu de la partie et donc du potentiel texte qui s'en suivrait. Les joueur·euse·s sont également plus libres dans les actions qu'ils entreprennent.<sup>49</sup> De plus, comme le jeu est plus complexe, il offre davantage de choix lors de la création du chiffrer électronique. Cela permet la création d'outils beaucoup plus variés et précis pour la production des guides de transmédiation.

Tout compte fait, le JdR se révèle un terreau idéal pour ce genre d'exercice. La mise en graphique des événements déployés en séance de JdR permet non seulement d'établir avec précision des contraintes d'écriture, mais également de mettre en lumière l'action dramatique et les personnages sous un angle particulier. La représentation graphique et numérique des différentes caractéristiques donne une perspective d'ensemble détaillée sur la trame et le personnage selon des données directement tirées de l'action. De plus, cette tentative aura mis en lumière la principale force du JdR dans ce contexte : l'apport des joueur·euse·s à la narration, c'est-à-dire une forme d'aléa organique, imprévisible, cohérent et dramatique. La nature sociale et improvisée du JdR insuffle une vie particulièrement riche à la partie et à l'histoire composée.

J'ai donc eu envie de pousser mes explorations un cran plus loin...

---

<sup>49</sup> Caractéristiques du JdR p.18, #7 ; Zagal et Deterding

## 2.2 : PRÉPARATION

À partir de l'automne 2018, j'entame *Guidé·e·s par le Signe* et la première étape du projet est celle qui m'est la plus familière : prévoir un scénario de JdR<sup>50</sup>. Toujours hanté par le spectre de Hastur, je décide de créer une campagne dont l'objectif est d'initier les participant·e·s au mythe Jaune. Pour assurer la cohérence de ce projet de plus grande envergure, j'avais besoin d'établir d'avance de nombreux paramètres. Qu'il s'agisse du choix des participant·e·s, du système de jeu ou des détails de la partie, j'avais du pain sur la planche. Chaque détail importe. Mais comme je connaissais déjà le cadre narratif que je souhaitais proposer, le premier défi était de trouver un système de jeu qui comprend des règles supportant l'horreur cosmique comme genre narratif tout en étant d'une complexité suffisante pour qu'il puisse générer des courbes narratives consistantes. Et dans l'idéal, ce jeu se devait d'être assez simple pour que des comédien·ne·s néophytes du JdR puissent s'y amuser librement. Le jeu *NEMESIS - Roleplaying in Worlds of Horror* créé par Dennis Detwiler<sup>51</sup> en 2006 remplissait tous mes critères. Après tout, chaque décision pour préparer la partie a son incidence sur la pièce que je rédigerai. Ces choix deviennent alors des décisions dramaturgiques.

*NEMESIS* possède plusieurs avantages. Non seulement est-il conçu pour permettre le déploiement d'univers lovecraftiens<sup>52</sup>, mais il propose également un système qui favorise la narration plutôt que les combats en optant pour un mode de résolution rapide en un seul jet de dés. L'aspect tactique n'est pas évacué pour autant, mais si les combats dans un jeu comme *Dungeons & Dragons* peuvent s'étirer sur plusieurs dizaines de minutes, dans *NEMESIS*, un combat dure rarement plus de deux tours. D'autre part, la mécanique centrale de *NEMESIS*, le « one-roll engine », est binomiale. C'est-à-dire que lors de chaque lancer de dés, plutôt que d'obtenir un résultat à valeur unique, le lancer octroie un résultat à deux valeurs se lisant AxB où chaque valeur a des implications qualitatives différentes. La première valeur (A) indique la vitesse de l'action entreprise et la seconde (B) décrit la qualité de cette dernière. Cela permet de préciser l'interprétation narrative de chaque résultat tout en restant d'une grande simplicité d'exécution en cours de partie.

---

<sup>50</sup> B:3.1

<sup>51</sup> Denis Detwiler est également un auteur du mythe Jaune. Principalement dans le domaine rôlistique.

<sup>52</sup> Notamment par l'usage d'un système de santé mentale qui décrit en détail la folie qui gagne inévitablement les personnages de ce genre de récit et la prise en compte des entités du mythe de Cthulhu.

Pour ce qui est des participant·e·s, j'ai d'abord établi que je souhaitais avoir trois joueur·euse·s à ma table. Ce nombre a été déterminé afin d'empêcher la formation de sous-groupes à géométrie équivalente. Les dynamiques à trois étant soit unitaires, soit asymétriques, cela favorise le sentiment de solitude du groupe et des joueur·euse·s. À trois contre le monde, dans un groupe fragmenté, on se sent vite seul·e. J'ai ensuite souhaité travailler avec des comédien·ne·s professionnel·le·s afin de favoriser un jeu axé sur l'intrigue et le développement de personnages. Comme l'objectif du projet reste théâtral, la richesse du contenu produit est un enjeu constant. Afin de me permettre de bien saisir ma tablée, j'ai distribué un court formulaire de profilage<sup>53</sup> aux joueur·euse·s. Cela m'a permis de me faire une idée de leur familiarité avec le JdR et les thèmes de la partie pour ensuite adapter mon contenu et mes outils au groupe de participant·e·s. Ce formulaire a mis en évidence une caractéristique importante de la composition de mon groupe : chacun·e des participant·e·s en était à un point différent de son parcours rôlistique. Parmi mes comédien·ne·s, j'avais un·e joueur·euse expert·e, un·e initié·e et un·e néophyte. Et seul l'un·e d'entre eux·elles avait fricoté avec le cosmicisme. Un trio idéal pour cette exploration!

Système de jeu et équipe en main, il ne restait qu'à préparer le contenu de la campagne<sup>54</sup> et nous allions pouvoir nous lancer. Il s'agit là d'une étape fondamentale dans l'écriture du projet. C'est à ce moment que sont jetées les grandes lignes de l'aventure et que sont déterminées les différentes avenues qui seront proposées aux participant·e·s. Habité par mes lectures flavescents je tente de dresser la toile de références et d'évènements que je souhaite partager aux joueur·euse·s. Je détermine les lieux, les personnages-non-joueur·euse·s et les éléments déclencheurs de l'aventure. Je choisis quels seront les éléments qui serviront à présager l'horreur qui se manifesterà et je choisis par quels moyens mon contenu connecte avec le mythe Jaune.

---

<sup>53</sup> B:3.5

<sup>54</sup> B:3.1.2

La partie que j'ai préparée se compose de cinq séances distinctes présentées aux joueur·euse·s au rythme d'une par semaine.<sup>55</sup> La première, où tou·te·s sont invité·e·s, permet aux comédien·ne·s de se rencontrer, d'apprendre les règles du jeu et de créer leur personnage respectif pour les séances suivantes. Le scénario joué<sup>56</sup> lors de cette séance préparatoire se situe en dehors du canevas développé pour le reste de la campagne. Il s'agit principalement d'une introduction au système de jeu pour assurer la fluidité de la partie. La semaine d'après, les participant·e·s, chacun·e leur tour, sont convié·e·s à une séance individuelle qui permet d'ancrer leur personnage dans la trame à venir. Ces parties solos ont été le matériel source des prologues que l'on retrouve en annexe A et qui sont intitulés *Les Songes du Repentir*. À partir de la troisième semaine et pour les trois suivantes, les joueur·euse·s sont convié·e·s, en groupe, aux trois parties prévues dans la campagne : *Le Spectre de la Vérité*, *Cerner Carcosa* et *L'Éveil du Roi*.

Mon style de maître du jeu est en bonne partie basé sur l'improvisation. C'est une façon de faire qui, au fil de mes quelques années de pratique rôlistique, m'a permis de garder le travail de préparation des séances à un minimum et de me concentrer sur la narration déployée en cours de jeu plutôt que sur le détail technique des parties. Je ne me lance toutefois pas sans préparation lorsque j'anime une séance de JdR. En fait, j'utilise une technique empruntée à J. Alexander, intitulée « node based scenario design ». Dans ce mémoire, j'utilise la traduction libre « conception nodale » pour référer à ce mode de conception et « plan nodal » pour parler des schémas produits par cette méthode. Ce mode de conception consiste en la schématisation sommaire du scénario sous forme de « nœuds » correspondant soit à des événements<sup>57</sup>, des activités<sup>58</sup>, des lieux ou des personnages-non-joueur·euse·s. Les plans de séance<sup>59</sup> sont parcourus librement selon l'initiative des joueur·euse·s au courant de la partie tout en conservant certains points d'ancrage fixes. J'ai donc produit un plan nodal pour m'aider à animer chacune des séances de jeu.

---

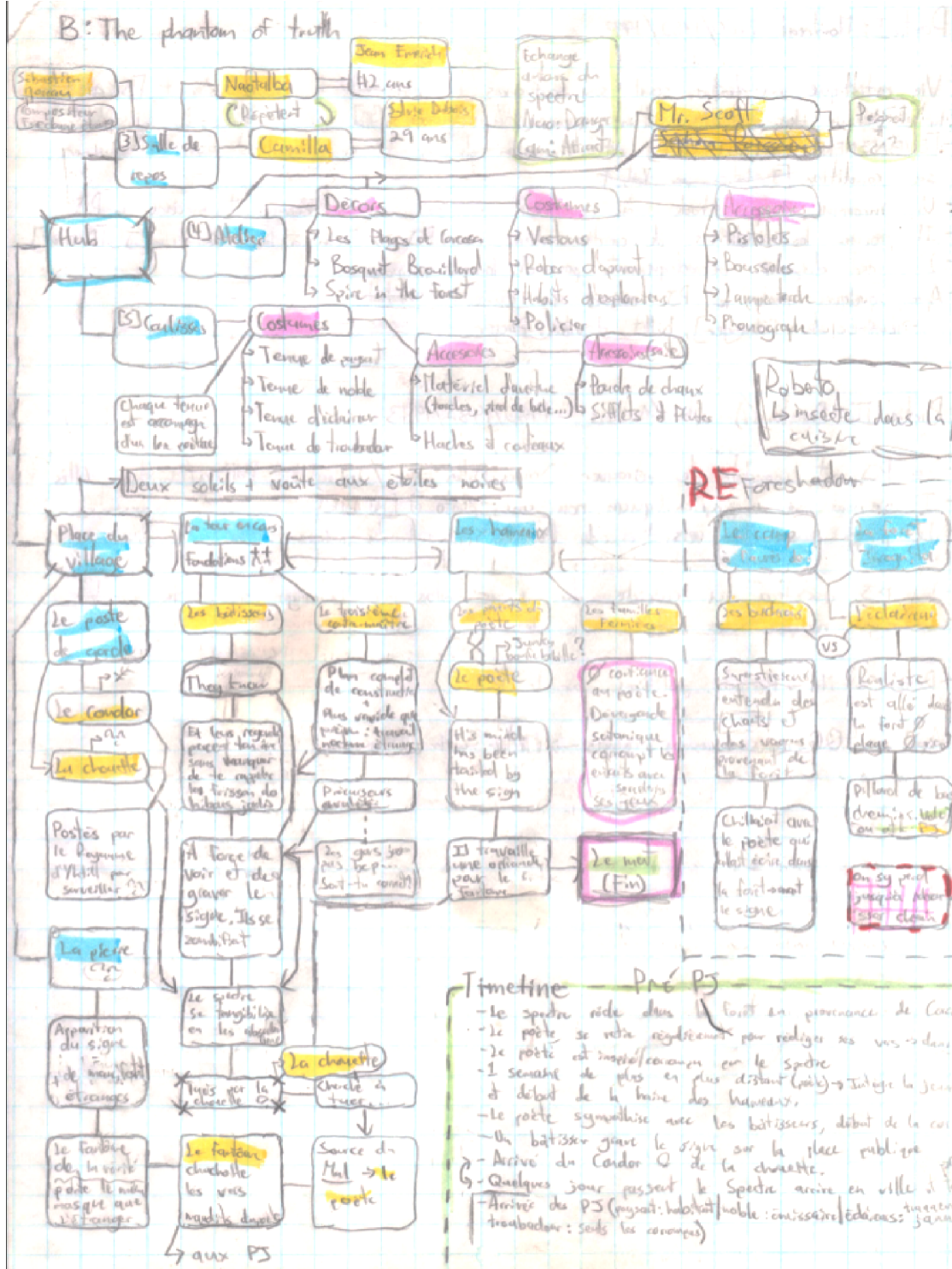
<sup>55</sup> B:3.7

<sup>56</sup> B:3.1.5

<sup>57</sup> Quelque chose se déroulant presque peu importe ce que les joueur·euse·s entreprennent.

<sup>58</sup> Quelque chose nécessitant l'intervention des joueur·euse·s pour advenir.

<sup>59</sup> B:3.1.2



(Figure 2.2.1 : Plan nodal de *Le Spectre de la Vérité*, B:3.1.2 p.10)



Sur ces plans, on retrouve, en bleu, les nœuds de lieux. Ces derniers servent à orienter l'exploration des joueur·euse·s en cours de jeu. Les joueur·euse·s explorent l'environnement de la partie en se déplaçant d'un lieu à l'autre. Les autres types de nœuds explicitent ce que l'on retrouve sur ces différents lieux. En jaune, ce sont les personnages non-joueurs. Ces personnages seront la principale source d'interactions entre les personnages-joueurs et le monde du jeu. Chacun d'entre eux a été conçu soit pour guider les joueur·euses à travers l'intrigue, en leur fournissant différentes informations, soit pour générer des embûches que les joueur·euse·s auront à surmonter. En rose, on retrouve les activités. Il s'agit d'actions que les personnages peuvent entreprendre pour découvrir du contenu supplémentaire. Aucune d'entre elles n'est absolument nécessaire à la bonne compréhension de l'intrigue, mais chacune apporte de l'information levant peu à peu le voile sur l'univers de la partie. Finalement, les nœuds verts représentent les événements. S'ils peuvent s'apparenter aux activités dans leur essence, les événements, eux, sont obligatoires et imposés. Ils marquent habituellement les points d'entrée et de sortie de la partie en cours et comportent les événements centraux de l'intrigue.

Si l'exploration des lieux, des personnages non-joueurs et des activités se fait librement selon l'initiative des participant·e·s, les débuts, les points centraux et la fin des scénarios, correspondant aux événements, sont fixes et inévitables afin d'assurer la continuité des scénarios de séance en séance.

L'histoire de *Guidé·e·s par le Signe* est une mise en abyme de son processus de création. C'est-à-dire qu'elle reprend le contexte du laboratoire de création en impliquant les personnages dans un projet rôlistico-théâtral. L'entremêlement de références fictives et réelles au fil de chacun des scénarios existe pour flouter les frontières entre réalité et imaginaire. Le doute que cela crée sur la véracité des informations présentées aux joueur·euse·s amène une porosité entre les différentes strates de la mise en abyme présente dans *Guidé·e·s par le signe*. Cette forme s'arrime également aux thèmes du mythe Jaune car la trame reprend l'esthétique de la boucle et de la fatalité.

Un résumé des séances de jeu se trouve aux pages suivantes.

### **Résumé de Guidé·e·s par le Signe.**

La campagne se divise en trois prologues (un par personnage) et trois épisodes. La trame d'ensemble de la campagne est la suivante : L'Étranger tente de reconstituer le tarot du Roi en Jaune, un artefact impie qui lui servira d'accessoire pour une représentation de la pièce *Le Roi en Jaune*. Au fil de l'aventure, L'Étranger invite les personnages à participer à des séances de JdR qui les transportent dans des réalités parallèles. À la fin de chaque séance, le·s personnage·s en jeu récupère·nt une des cartes du tarot maudit. Pour que ces cartes se manifestent, des vies doivent être sacrifiées, renouvelant ainsi la boucle éternelle qui enchaîne la damnée *Carcosa*. Une fois reconstitué, ce jeu de tarot permettra à L'Étranger de faire entrer Hastur dans notre réalité par l'entremise de l'ultime spectacle. Afin de respecter le caractère indicible des atrocités que cette invocation implique, la partie se termine au moment où la pièce, *Le Roi en Jaune*, commence.

Si les joueur·euse·s arrivent à arrêter L'Étranger avant que la pièce ne débute, on pourra alors considérer qu'ils ont remporté la partie.

Divulgâcheur : iels n'y sont pas arrivé·e·s.

Les séances prologues (*Les Songes du Repentir*) comportent toutes trois une intrigue identique dont seuls les détails varient. L'intention derrière cette répétition-variation est de créer des souvenirs similaires entre les joueur·euse·s pour qu'ils puissent découvrir des concordances dans le passé de leur personnage respectif afin de semer le doute sur leur relation avec L'Étranger. Ce personnage masqué, familier et inconnu, ne peut être que de mauvais augure... non? Dans les séances prologues, les personnages revivent sous forme de rêve leur rencontre avec L'Étranger. Ces scénarios sont, en fait, des enquêtes. Le personnage en jeu est sur les traces d'un adolescent prodige que L'Étranger souhaite retrouver pour compléter un grand projet. Ces intrigues sont construites à partir de faits réels impliquant des cas de suicides qui furent liés au JdR et au satanisme<sup>60</sup>.

---

<sup>60</sup> A. Stackpole, M. (1990), Matelly, J.-H. (1997)

Dans *Le Spectre de la Vérité*, on reprend la formule des prologues : il s'agit d'une enquête sur un fantôme errant dans un village médiéval. Un jeune artiste prodige ayant été visité à maintes reprises par un étrange fantôme terminera la partie en se jetant du haut de la tour située au centre du village. Ce scénario permet d'en apprendre davantage sur les intentions et les méthodes de L'Étranger. L'analogie est simple : le Spectre de la Vérité est l'homologue de L'Étranger.

*Cerner Carcosa* change quelque peu la donne. Dans ce scénario, le groupe est envoyé dans le même village, mais l'action se situe dans la période lovecraftienne typique : les années 1920. Cette fois, les personnages reçoivent le mandat de traquer une créature monstrueuse terrorisant le village. Cette partie, de type « pulp<sup>61</sup> », confronte les personnages aux horreurs potentielles auxquelles iels feront face si le rituel de L'Étranger est un succès.

*L'Éveil du Roi*, l'ultime scénario, n'est en grande partie que de la poudre aux yeux. Dans cette aventure, les personnages explorent le monde damné de Carcosa jusqu'à ce que Hastur soit invoqué dans la réalité alternative du jeu. Cet univers parallèle, décrit comme étant du « Weird Science-Fantasy Horror », est tiré du complément « *Carcosa* » (2011), écrit par Geoffrey McKinney, pour le jeu « *Lamentation of the Flame Princess* » de la maison d'édition rôliste du même nom. Cette dernière séance de jeu se divise en trois pans. Si le premier concorde avec celui des autres séances (exploration de l'antre de L'Étranger pour l'obtention d'informations complémentaires), le second est une exploration sans but du monde de Carcosa. Les joueur·euse·s sont reçus dans cet univers en déchéance comme des émissaires du Roi en Jaune. À la fin de cette seconde séquence, au moment où les joueur·euse·s récupèrent la dernière carte du tarot, iels reviennent à l'antre de L'Étranger qui est alors désert et abandonné. Une courte enquête les mènera enfin au site du rituel (le fameux amphithéâtre au cœur de la forêt<sup>62</sup>) quelques instants avant que ne commence la pièce maudite.

---

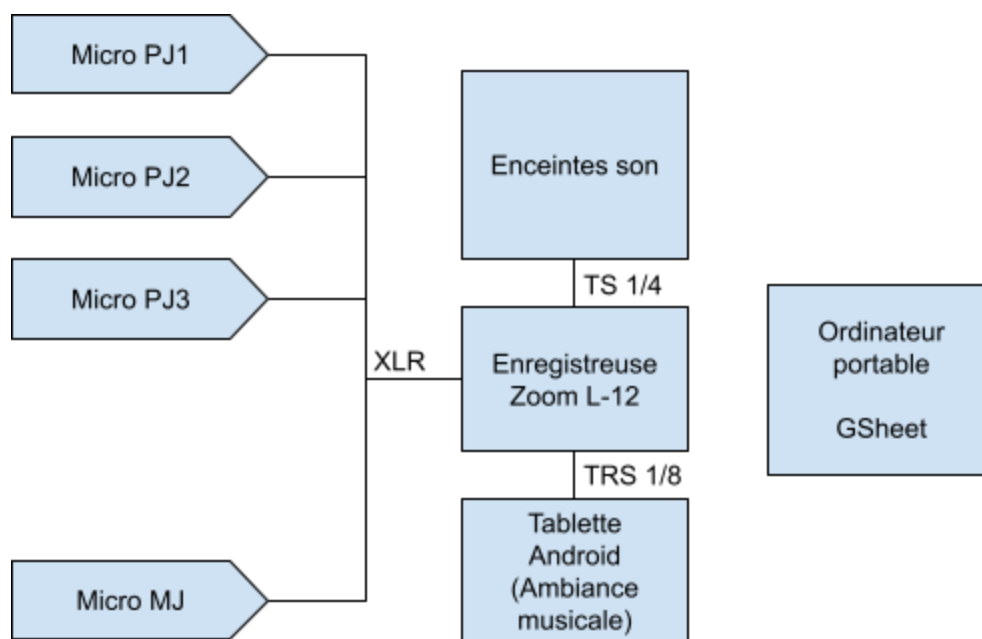
<sup>61</sup> Pulp fiction refers to a genre of racy, action-based stories published in cheaply printed magazines from around 1900 to the 1950s, mostly in the United States. - dictionary.com

<sup>62</sup> 2001 chemin St-François, Saint-Mathieu-du-Parc, QC, Canada

## 2.3 : LABORATOIRE<sup>63</sup>

Le principe derrière les laboratoires est simple : on joue et on s'enregistre. Afin d'assurer l'archivage de chacun des éléments de la partie de JdR (pour que je puisse m'y référer lors de l'écriture), différentes techniques ont dû être mises au point.

La première est la capture audio. Chacune des séances a été intégralement enregistrée afin d'en conserver le verbatim. Pour ce faire, une installation similaire à celle déployée pour la production d'un balado fut utilisée.



(Figure 2.3.1 : plan de branchement, *Guidé·e·s par le Signe*, 2019)

En utilisant plusieurs microphones, il était possible d'enregistrer les voix des participant·e·s sur des pistes séparées. Cette division a grandement facilité le montage des archives audio. L'enceinte de son, quant à elle, ne servait qu'à faire jouer différentes trames musicales<sup>64</sup> au fil des séances pour soutenir l'action des parties.

<sup>63</sup> B:3.3 - Vous y retrouverez un dossier par séance comprenant chacun des éléments archivés. (Enregistrement audio, table de capture et fiches de personnages)

<sup>64</sup> B:3.2.2

Afin de me permettre de me concentrer sur l'animation des séances de jeu, la présence d'un·e assistant·e chargé·e d'entrer les données produites au cours des parties dans le chiffrier est indispensable. J'ai donc fait appel à ma collègue Jacinthe Nepveu pour remplir ce rôle. Elle a assisté à toutes les séances de jeu et s'est assurée qu'aucune information n'était omise lors de la prise de données. L'ordinateur portable, manipulé par l'assistante, servait à capturer les résultats des jets de dés. Si, à l'instar de mes explorations précédentes, un chiffrier<sup>65</sup> a été utilisé pour archiver l'ensemble des valeurs produites par le système de jeu, j'ai dû adapter mon outil afin de prendre en compte le nouveau système de jeu et, surtout, la présence de la capture sonore. Ainsi, chaque entrée était automatiquement estampillée temporellement afin de me permettre de retrouver dans les archives audios le moment où telle ou telle action a été entreprise. Cela permet de clarifier certaines entrées du chiffrier en réécoutant le moment de la partie en question.

Finalement, les fiches de personnages ont été photographiées à l'issue de chaque partie afin de préserver les traces de l'évolution de chacun d'eux de séance en séance.

---

<sup>65</sup> Voir Annexe C

## 2.4 : ÉCRITURES

Lorsque je m'assois pour écrire, je travaille librement tout en tentant de rester dans la limite des contraintes que je me suis inventées. Si j'utilise les guides de transmédiation qu'ont produits les laboratoires pour la construction structurelle de ma pièce, je procède surtout de mémoire pour l'écriture des scènes. Et ce, sans chercher à répliquer le déroulé des laboratoires. J'opère une nouvelle construction, comportant les mêmes éléments, à partir de l'abondant matériel qu'a produit le projet. En libérant ainsi une partie de la charge de création lors de la rédaction, cela me permet de me concentrer sur l'expérience de lecture que générera mon texte. Le contenu est important, certes, mais la mise en page et la position du texte sur la page influencent elles aussi le rythme de lecture et la réception du texte. Je porte donc mon attention tant sur la mise en page que sur le contenu que la pièce présente. Je cherche à créer des images ou des impressions. Une cadence ou une musique. Après tout, un spectacle doit avant tout naître dans l'esprit de l'artiste.

Pour *Guidé·e·s par le Signe*, j'ai principalement suivi deux contraintes lors de la rédaction : la durée de scène - tirée des courbes narratives produites lors des laboratoires<sup>66</sup> - et l'isomorphisme<sup>67</sup> - qui implique que je tente de créer une concordance entre la pièce et le laboratoire en reprenant autant d'éléments de la partie de jeu que possible. Si les implications de la première contrainte sont d'une grande simplicité (chaque scène tend vers un nombre de pages prédéterminé), la seconde se manifeste de manières plus variées. Lors de l'écriture, en plus de rédiger une trame similaire, je consulte au besoin les enregistrements audios, les chiffriers de capture et les photographies des fiches de personnages pour faire correspondre certains détails de la pièce au déroulé de la partie. Cela peut s'incarner par la réécoute de certains segments des archives audios pour valider la réaction d'un personnage (Quelle était l'attitude de Camil Ledoux face à Haita le vieux junkie?) ou par la consultation du chiffrier pour préciser la description d'un geste important (À quel endroit Sasha Rose a-t-elle touché le Byakhee lors de l'attaque fatale?).

---

<sup>66</sup> Technique expliquée en p.28. Pour les courbes, voir annexe D ou B:2.2.1.

<sup>67</sup> « On dit qu'il y a isomorphisme entre deux structures [scénarios] de deux ordres différents de faits [théâtre & JdR] quand elles présentent toutes deux le même type de relations combinatoires [dramaturgie] » - CNRTL

Ex : Tant dans la partie que dans la pièce, L'Étranger est présent et occupe la fonction de destinataire.

Comme à mon habitude, je débute la phase d'écriture par la construction d'un squelette qui divise chacune des séances de JdR en un certain nombre de scènes au nombre de pages prédéterminé. Outre ce canevas rigide (que je me permets de transgresser), l'écriture est libre. Ce que j'entends par cela est que bien que l'écriture soit orientée par une surabondance de contraintes et d'outils divers, elle s'opère principalement de mémoire et d'instinct. J'écris à partir du souvenir que la partie m'a laissé. Les archives et les outils m'aident certes dans cette construction, mais le corps du texte s'écrit aussi rapidement que possible. Si mes outils permettent de baliser et de confirmer le premier jet, j'écris ce dernier à l'aide d'un contrôleur MIDI préprogrammé pour appliquer automatiquement la mise en page du texte<sup>68</sup>. Différents boutons du contrôleur sont prévus pour les différents personnages de ma pièce. Des fonctions supplémentaires me permettent également de préformater les entrées didascaliques. Je n'ai donc qu'à taper le contenu en fonction de ce que je visualise mentalement en écrivant. J'ajuste ensuite ce premier jet, de relecture en relecture, en consultant parfois les archives pour préciser un élément ou confirmer une réaction. Plus souvent qu'autrement, la mémoire suffit comme je ne cherche pas à reproduire le verbatim des séances. Je garde toujours une certaine distance certaine avec le matériel d'origine. Comme l'évoque Gygax<sup>69</sup>, le JdR laisse de vifs souvenirs des péripéties encourues. Comme si nous y étions - car nous y étions. Mais un souvenir reste imparfait et cela impose un pas de distance avec lequel il m'était nécessaire de jouer.

Pour en revenir à nos contraintes, celle du nombre de pages agit surtout comme balise lors de la rédaction. Comme le matériel est abondant, limiter le nombre de pages d'une scène impose de restreindre son contenu à l'essentiel et des questionnements de base s'imposent. De quoi la scène a-t-elle besoin pour fonctionner? Quelles sont les actions et les informations capitales de cette scène? Quel élément de la partie cherché-je à mettre de l'avant? De quelles stratégies esthétiques puis-je user pour faire ressortir ces éléments? La limitation implique un travail de réduction et de condensation tout au long du processus d'écriture. Ainsi, des passages didascaliques sont rédigés dans le but de condenser certaines actions sous forme d'ellipses.<sup>70</sup> À l'image de ce qui est effectué

---

<sup>68</sup> Le protocole suivant est employé : <https://www.cead.qc.ca/pour-les-membres/protocole-de-mise-en-page>

<sup>69</sup> Voir citation page 16.

<sup>70</sup> Un exemple se trouve en page suivante.

lors de parties de JdR (on ne joue que les moments charnières et on passe rapidement les temps morts), ces ellipses permettent de couper court lorsque l'action se résume simplement. Malgré cela, les didascalies sont rédigées sous une forme poétique afin de transmettre au lecteur l'ambiance générale de la partie et de placer des indices permettant de reconnaître l'imagerie du mythe Jaune qui se déploie tout au long du texte. D'autre part, cet usage de la didascalie peut être associé par analogie à ma participation comme maître du jeu. Si la didascalie est un espace de commentaire pour l'auteur·trice, il est cohérent de l'associer ici à la parole du·de la maître·esse du jeu qui anime, commente et précise la partie.

« *Micheline Martel raccroche, prend son manteau et le G.E.T. puis sort.*

*Elle verrouille derrière elle. Elle se retourne, on valide son billet. Elle s'assied. Le train démarre. La pluie s'écrase en vague contre la vitrine. Par moment, des chants aviaires bercent Micheline Martel. Somnolente, elle joint sa voix à celles des oiseaux. Le train finit par s'arrêter.*

*Micheline Martel sort du train.*

»

*(Les Songes du repentir - Le cas James Dallas Egbert, annexe A, p.65)*

Ce segment reprend le moment de la partie où Micheline Martel accepte la mission de l'Étranger et se dirige vers le lieu de l'enquête. Comme le scénario se concentre sur le déroulé de l'enquête elle-même, le trajet nous y menant est auxiliaire à l'action principale. La stratégie employée ici est de présenter l'action au·à la lecteur·trice sous la forme d'une didascalie reprenant l'imagerie du mythe. Cela permet de condenser l'action sous forme d'ellipse tout en permettant à une future mise en scène d'explorer le potentiel non verbal de ce segment. Une transition dansée pour faire passer Micheline de sa bibliothèque à Dayton? Pourquoi pas. Il serait également possible, lors du passage à la scène, de simplement couper la didascalie si elle ne nous inspire pas ou si elle semble superflue. De plus, son contenu ouvre sur le monde de Carcosa (que le personnage et le·la lecteur·trice s'apprête à découvrir) sans pour autant ralentir le rythme de la lecture. Cette didascalie se retrouve presque telle quelle dans la partie de JdR sous la forme d'une description proposée par le maître du



jeu. Tant dans le texte que lors de la partie, on cherche à sauver du temps pour arriver rapidement au contenu intéressant. La limite de page rend d'autant plus importants le choix et la forme des dialogues intégrés au tissu textuel. Après tout, une réplique d'un mot occupe le même espace sur la page qu'une réplique d'une ligne. Tandis qu'une réplique d'une ligne et un mot m'obligera peut-être à ajouter un retour de chariot à la fin de la page pour éviter la création des répliques orphelines. En plus d'être un enjeu latent lors de l'écriture, cela crée un casse-tête de finition particulier qui modifie parfois une réplique entière pour me préserver d'un saut de page. Et bien que je tente au mieux de respecter cette contrainte issue des graphiques, il m'arrive évidemment de déborder ou d'arriver court. Ici, écrire est un jeu. On conçoit la page comme une carte à jouer. Au même titre qu'on conçoit la carte pour permettre le geste du·de la joueur·euse, on construit la page pour guider l'imaginaire du·de la lecteur·trice. Le texte de théâtre crée la chimère d'un spectacle ; le jeu de cartes, un casse-tête narratif.<sup>71</sup> J'oriente donc mon écriture pour créer une expérience de lecture fluide et stimulante pour l'imaginaire. Et si, en écrivant, j'imagine moi aussi à quoi pourrait ressembler mon projet sur scène, cette forme dépasse le cadre de ma recherche.

Pour sa part, la contrainte d'isomorphisme (celle consistant à utiliser le contenu des parties et d'opérer à partir d'une structure analogue) implique que l'action décrite provienne, autant que possible, des séances de jeu. Rappelons-nous que cette action, bien qu'issue de l'exploration de canevas préparés en aval des parties, peut prendre n'importe quelle bifurcation une fois le jeu lancé. Ma façon d'animer une séance de JdR laisse toute la liberté aux participant·e·s dans ce qu'il·elle·s décident de faire. Et même si je place certains indices pour orienter la séance, l'action est majoritairement déterminée par l'initiative des joueur·euse·s. En page suivante, un exemple démontre que cela n'implique pas toujours le résultat attendu. Il est possible que le contenu soit simplement manqué ou même, parfois, ignoré. Même lorsque le monde s'apprête à s'écrouler, certains personnages (comme Sasha Rose) préfèrent prendre leur temps.

---

<sup>71</sup> Ici « jeu de carte » renvoie plus précisément à *Arkham Horror : The Card Game* qui est un jeu de cartes collaboratif où les joueur·euse·s incarnent des détectives du paranormal dans l'univers lovecraftiens. Certains jeux de cartes ne présenteront pas cet aspect narratif et se rangeront plutôt du côté de l'axiomatique autonome.

« **LE·A CHAUFFEUR·EUSE**

Souhaitez-vous vous rendre directement à votre hôtel madame?

**SASHA ROSE**

Pas tout de suite, non. Arrêtons-nous d'abord ici. Ici!

**LE·A CHAUFFEUR·EUSE**

Ici? Le spa madame?

**SASHA ROSE**

Le spa, oui!

*La voiture se gare. On ouvre la portière pour Sasha Rose.*

**SASHA ROSE**

Je reviens tout de suite!

»

*(Les Songes du Repentir - Le cas Christophe Maltès, annexe A, p.85)*

D'autre part, bien que l'action qui se déploie dans le texte soit directement issue de la partie de jeu, certains détails ou caractéristiques doivent être intégrés en adoptant d'autres stratégies pour pouvoir apparaître dans le texte. Par exemple, lors de la création de personnages, j'ai imposé au personnage de chaque joueur·euse un « *disorder* »<sup>72</sup> qui lui est propre.

Micheline Martel est *chronomyope*. Elle ne voit pas le temps passer.

Camil Ledoux est *atonal*. Il confond les voix.

Sasha Rose est *sadique*. La souffrance des autres la fascine.

L'existence de ces caractéristiques se manifeste de différentes manières. Si pour Sasha Rose cela se traduit directement par ses réactions et son comportement, avec Micheline Martel c'est plutôt le

---

<sup>72</sup> Les « *disorders* » sont des troubles psychologiques influençant la façon de jouer un personnage. *NEMESIS*, le jeu utilisé lors des laboratoires, prévoit un certain nombre de règles les concernant. Toutefois, ceux que j'ai attribués aux personnages de *Guidé·e-s par le Signe* étaient conçus sur mesure.

passage du temps, et donc la présence de nombreuses ellipses, qui l'incarne. Pour Camil Ledoux, sa caractéristique n'a pas d'incidences visibles sur les actions du personnage, mais il est possible de l'utiliser pour faire ressortir certains éléments de l'intrigue. En voici un exemple :

« **UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**

Le monsieur connaît le jeu?

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**

Concentre-toi, c'est ton tour.

**CAMIL LEDOUX**

Occupez-vous pas de moi, je reste pas.

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**, *avec la voix de Jason Statham*

Il cherche Irving, on devrait peut-être l'aider.

**CAMIL LEDOUX**

Vous le connaissez?

»

*(Les Songes du Repentir - Le cas Irving Lee Pulling, annexe A, p.78)*

Camil a perdu son grand ami, Jason Statham, lors de son passé militaire. Se sentant responsable de la mort de son ami, Camil a développé certains troubles. Notamment, il n'arrive pas toujours à discerner le timbre de la voix de ses interlocuteur·trice·s. Comble du traumatisme : il associe malgré lui certaines de ces voix à celle de son défunt ami. Celle-là, il la reconnaît sans équivoque.<sup>73</sup> En bref, tous les moyens sont bons pour tenter de faire ressortir différents détails de la partie dans la pièce. Plus il y en a, mieux le texte reflète la partie.

---

<sup>73</sup> Le passé de chaque personnage fut conçu en collaboration avec le·la joueur·euse concerné·e en fonction de leur fiche de personnage et de ce qu'il·elle avait envie de jouer. La proposition initiale et le détail dramatique, comme le nom des personnages secondaires, proviennent toujours du·de la participant·e. Ma seule contrainte à leur égard était que chaque personnage devait pratiquer une forme d'art. J'ai ensuite complété leur proposition en leur attribuant chacun un « *disorder* » personnalisé.

J'étais toutefois confronté à d'autres enjeux. La phase d'écriture de mon projet s'est scindée à mi-parcours suite à une réalisation majeure. Si ma volonté était d'abord d'écrire une pièce qui relatait l'ensemble des événements de la partie dans le but, fallacieux, d'être aussi fidèle que possible aux parties jouées<sup>74</sup>, j'ai rapidement constaté les limites de cette approche. L'objectif de cette rédaction n'étant pas de transcrire le verbatim des séances (accessible depuis les enregistrements de toute façon) et je me trouvais à devoir inventer des dialogues sans réel intérêt dans le simple but de lier les scènes les unes aux autres. Le tissu conjonctif ainsi généré ne faisait que gonfler la proposition dramatique sans véritablement l'enrichir.

Le volume de texte requis pour retraverser l'intégralité de l'aventure selon mes guides de transmédiation<sup>75</sup> est aberrant. On frôle les 400 pages. Je me lançais dans la rédaction d'un colossal amphigouri. En souhaitant condenser les trois séances de groupe en une seule pièce qui n'écarterait aucun passage tout en souhaitant suivre au mieux mes guides... j'étais face à un casse-tête impossible. Il me fallait changer les règles du jeu.

Cela m'a fait réaliser que la trame intégrale appartenait davantage à la partie de jeu elle-même qu'à sa transposition dramatique. Les ellipses ne suffisaient pas ; l'adaptation théâtrale que je souhaitais effectuer demandait à se distancer davantage de la partie de jeu pour être opérante. Pour ce faire, j'ai choisi de faire passer mon projet d'une pièce unique et exhaustive à trois courtes pièces et trois prologues (soit un texte par partie de jeu) oniriques et elliptiques. À l'image de la campagne qu'il comprend, *Guidé·e·s par le Signe* devenait alors un triptyque précédé par des prologues qui servent à introduire chacun des personnages. Cette refonte me permettait non seulement de broser le portrait global de chacune des séances de manière poétique, mais également de retrancher l'excès adipeux qui alourdissait futillement mon texte. J'ai alors sélectionné différentes séquences de jeu pour faire partie de cette nouvelle mouture. Cette sélection s'est opérée naturellement. Comme les données enregistrées lors du laboratoire ne sont pas affectées par cette transformation, je suis parti

---

<sup>74</sup> Mes explorations préalables tendent à montrer qu'une certaine distance entre la partie et le texte produit est nécessaire. Sans le considérer, ma première mouture de *Guidé·e·s par le Signe* souhaitait calquer la partie.

<sup>75</sup> Voir annexe D

du même découpage de scène que lors de la première mouture. Le squelette (division par scène et rapport de taille de ces dernières<sup>76</sup>) garde la même forme, seul son contenu change. J'ai d'abord attribué les événements (points cruciaux de l'intrigue décrits sur le plan nodal) à différentes scènes du squelette et ai ensuite comblé les trous en incorporant les moments m'ayant laissé le meilleur souvenir en cours de jeu. Ce qui fait en sorte que, par exemple, même si la scène D2<sup>77</sup> n'apporte strictement rien à l'intrigue, elle se retrouve tout de même dans la pièce. La présence de telles scènes témoigne de l'une des caractéristiques fondamentales du JdR : on y joue pour le plaisir.<sup>78</sup> Ces scènes, complètement décalées, apportent un relâchement de la tension présente dans la majorité du récit. Bien que l'horreur cosmique soit l'esthétique directrice de mon projet et que la mythologie du Roi en Jaune mette l'accent sur l'aspect fatidique et récurrent de la mort, le plaisir trouvé en jeu devient la source de pointes d'humour disséminées dans le texte.

D'autre part, une approche plus lacunaire me semble d'une cohérence accrue pour partager aux lecteur·trice·s les thèmes nébuleux du mythe Jaune. En effet, le mythe est plus opérant lorsque présenté de façon laconique et décousue dans une omniprésence sous-jacente que lorsqu'il est annexé à une intrigue linéaire. Avec *Le Roi en Jaune*, c'est à force de repasser sur ses traces que l'on découvre de quoi était (et sera) composé le trajet.

---

<sup>76</sup> Si le nombre de pages change, le ratio d'une scène à l'autre reste le même. Ainsi il m'a été possible de diviser le nombre de pages de chaque scène par 2 tout en respectant la contrainte.

<sup>77</sup> Voir annexe A, la scène D2 présente le flânage de Sasha Rose. Elle se prélassait et se fait bronzer dans un désert radioactif.

<sup>78</sup> Caractéristiques du JdR p.18, #4 ; Zagal et Deterding

## CONCLUSION

Mon projet révèle un élément fondamental de la création sous contrainte : une contrainte reste une contrainte. Aussi élaborée puisse-t-elle être, il s'agit surtout d'encadrer le processus de création afin de réduire le vertige provoqué par la contemplation paralysante du potentiel (de l'immense néant) contenu dans une œuvre en devenir. Et si l'intégration du JdR à l'écriture a le pouvoir de nourrir le travail de manière riche et surprenante (par l'intégration de collaborateur·trice·s et du hasard), il n'en reste pas moins que les techniques de transmédiation que j'ai mises au point tendent vers une forme de scientisme. Cependant, la rigidité de ces contraintes tend à forcer l'auteur·trice à trouver des stratégies d'évasion pour qu'une forme de création, plus libre par nature, puisse apparaître. Cette prison catalyse et nourrit de manière détournée l'inventivité de l'auteur·trice. Qui plus est, ces techniques d'adaptation, qui empruntent la voie de l'axiomatique et des mathématiques, permettent de schématiser le travail dramaturgique sous un angle qui offre une perspective statistique singulière sur l'objet dramatique en construction.

*Avec Guidé·e·s par le Signe*, mon ambition était avant tout dramaturgique. Je souhaitais partager le mythe Jaune et m'y inscrire : un émissaire parmi tant d'autres. Ainsi, la combinaison de méthodes que j'ai présentée dans ce mémoire reste expérimentale. Il ne s'agit pas d'un modèle, mais plutôt d'une approche particulière de la composition dramatique. Mais cela n'empêcherait pas ses composantes d'être utilisées indépendamment comme outil d'analyse. Il serait, par exemple, possible d'effectuer le travail à sens inverse. C'est-à-dire partir d'un texte théâtral canonique et l'analyser comme s'il avait été écrit à l'aide d'un JdR<sup>79</sup> afin de produire ses courbes narratives : des représentations visuelles qui pourraient révéler certaines caractéristiques cachées de nos classiques. Peut-être même qu'en créant une partie de JdR selon la trame d'un classique et en la faisant parcourir par des comédien·ne·s pour qui ce texte est familier, nous pourrions alors retraverser ledit classique d'une manière vivante et organique qui nous surprendrait peut-être?

---

<sup>79</sup> Interpréter chaque action comme un lancer de dé et lui attribuer une valeur positive ou négative arbitraire en fonction du succès ou de l'échec de la-dite action.

Les suites potentielles de mon projet sont nombreuses. D'abord, au moment du dépôt de ce mémoire, le triptyque n'est pas rédigé dans son entièreté. Seuls les prologues sont joints au présent document. Et si certains des autres segments sont entamés, il faudrait d'abord compléter les scènes manquantes pour pouvoir mener ce projet à une nouvelle étape de création. On pourrait alors penser soit à un devenir scénique ou à une refonte du texte dans le but d'épurer davantage la proposition.

À l'inverse, il serait également cohérent d'étendre *Guidé·e·s par le Signe* au-delà du squelette proposé en annexe A. Car à l'image du JdR, qui « est un jeu ouvert pouvant être joué sur plusieurs séances »<sup>80</sup>, mon projet pourrait prendre la forme d'une œuvre ouverte, d'une œuvre vivante. C'est-à-dire qu'en rejouant la campagne de JdR, il serait possible de retraverser le processus de création afin de produire du matériel qui permettrait soit de raffiner le matériel déjà présent ou d'écrire des scènes alternatives et complémentaires à celles qui existent déjà.<sup>81</sup> Différents espaces-temps peuvent ainsi cohabiter dans chacune des scènes de chacune des pièces et cela permettrait d'ancrer davantage ma proposition dramatique dans l'esthétique de l'abîme présente dans mon projet. Qui plus est, la présence de la répétition et de l'effet de boucle dans le mythe jaune apporte une cohérence dramaturgique à cette potentielle retraversée de la partie. Les mêmes joueur·euse·s pourraient alors participer une seconde ou tierce fois pour tenter de remporter la partie. Ou, au contraire, accepter leur sort et profiter de l'aventure pour découvrir les mystères du monde de Carcosa. De nouveaux personnages principaux pourraient faire leur apparition par l'intégration de nouveaux·elle·s joueur·euse·s. Il faudrait alors écrire un nouveau prologue pour chacun·e d'eux·elles. Cela poserait toutefois d'autres enjeux dramaturgiques en complexifiant encore davantage le travail de sélection des segments. Et ne pensons même pas au calvaire que pourrait alors devenir la mise en scène d'un tel dédale.

---

<sup>80</sup> Caractéristiques du JdR p.18, #9 ; Zagal et Deterding

<sup>81</sup> Par exemple, si, en rejouant la campagne, un·e nouveau·elle joueur·euse incarne un personnage nommé Abba Boeling, il serait alors possible d'écrire de nouvelles scènes (ou en modifier certaines existantes) pour intégrer Abba Boeling à la pièce. Si Abba Boeling a découvert un secret important (en participant à une activité que le premier groupe aurait ignoré dans, disons, *Le Spectre de la Vérité*), cette scène pourrait alors apparaître dans la pièce correspondante.

À l’instar de *Le Roi en Jaune*, *Guidé·e·s par le Signe* est plutôt conçu comme une œuvre littéraire. Mais un texte de théâtre court toujours le risque d’être monté. Si c’était le cas, le concept derrière la multiplication des prologues serait le suivant : il s’agirait de ne choisir qu’un seul prologue pour chaque itération du spectacle. Cela changerait ainsi le personnage occupant la position de personnage principal et altérerait par le même fait la perspective du spectateur sur l’action. Le tout sans le priver de l’information nécessaire à la compréhension de l’ensemble. Après tout, les prologues, bien que très différents les uns des autres, sont construits à l’aide de parties de jeu similaires. Cette construction permet de renvoyer à une autre caractéristique du JdR : le fait que le·la joueur·euse incarne l’héroïne ou le héros de son récit personnel.<sup>82</sup>

Si *Guidé·e·s par le Signe* n’est ni ma première ni ma dernière exploration rôlistico-dramatique, d’autres avenues que l’écriture traditionnelle seraient aussi à explorer. À l’image du jeu d’improvisation théâtrale inventé par Robert Gravel, il serait possible de concevoir un JdR à objectif spectaculaire. Cela permettrait de déployer des fictions de grande envergure, étalées sur plusieurs représentations<sup>83</sup>, qui se construiraient de manière organique grâce aux improvisations d’un groupe de comédien·ne·s professionnel·le·s.

Cela n’empêche pas pour autant le JdR d’être une source d’inspiration pour la production de textes dramatiques ou, plus généralement, littéraires. Après tout, la liberté intrinsèque à ce type de jeu narratif permet d’explorer collaborativement n’importe quel univers, qu’il soit fictionnel ou historique. On peut, après tout, situer un JdR dans le cadre narratif de notre choix<sup>84</sup>. Qu’il s’agisse de la période de la seconde guerre dans laquelle a lieu une infestation de zombies ou d’une intrigue politique entre le FBI et les services secrets russes de 2021, il n’en dépend que de nous.

À quoi joue-t-on maintenant?

---

<sup>82</sup> « Les joueurs.euses créent, incarnent et gouvernent les actions d’un personnage unique dans un monde ludique fictif; » (Caractéristiques du JdR p.18, #2 ; Zagal et Deterding)

<sup>83</sup> « Le jeu est ouvert et peut être joué sur plusieurs séances; » (Caractéristiques du JdR p.18, #9 ; Zagal et Deterding)

<sup>84</sup> Caractéristiques du JdR p.18, #6 ; Zagal et Deterding



## **ANNEXE A : GUIDÉ·ES PAR LE SIGNE - PLAN ET PROLOGUES**

La version la plus récente de la pièce est récupérable à l'adresse suivante:

<https://docs.google.com/document/d/1h4se7AwCpyKq3dpS7LSSRS8KkRHKG0W7zsZ216EyNjw/edit?usp=sharing>

---



## GUIDÉES PAR LE SIGNE

A: Les songes du repentir [27.2]	B: Le Spectre de la vérité[26.7]	C: Cerner Carcosa [26.6]	D: L'éveil du Roi [24.0]	E: Épilogue [?]
A1 [10.0] <b>Le cas de James Dallas Egbert</b> Les souvenirs de Michelle Martel (M.M.) se mêlent dans un cocktail onirique prémonitoire.	B1 [1.2] <b>ALS1 Monologue de l'Étranger pt.1</b> Il y a peu de temps encore, l'Étranger préparait un spectacle. Pour mener à bien son projet il a fait appel à de vieux amis artistes.	C1 [2.3] <b>ALS1 Monologue de l'Étranger pt.2</b> L'apport de ces vieux amis se déroule dans des circonstances tragique, certes, mais nécessaire. Il importe que, pour eux, tout ceci n'est encore qu'un jeu.	D1 [1.3] <b>ALS1 Monologue de l'Étranger pt.3</b> La partie se conclue par la découverte de Carcosa et de ses environs en Aldébaran. Le trio est invité à assister à une curieuse mise en scène	<b>Monologue de l'Étranger pt.4</b> Quand le jeu prit fin, le spectacle était prêt. C.L., S.R. et M.M. ont même réussi à se joindre à la représentation à temps.
A2 [9.4] <b>Le cas de Irving Lee Pulling</b> Les souvenirs de Camille Ledoux (C.L.) se mêlent dans un cocktail onirique prémonitoire.	B2 [3.8] <b>ALS2 Ouverture</b> C.L., S.R. & M.M. se font confier une enquête au sein d'une communauté médévale.	C2 [9.7] <b>ALS2 Vauderville laverne</b> Le trio prend en charge de régler les inquiétudes des habitants de Villehameaux concernant des disparitions impliquant une créature monstrueuse.	D2 [5.4] <b>ALS2 La dérive de Sasha Rose</b> S.R. et Missie, sa minette, s'égarant en banlieu de Carcosa	
A3 [7.8] <b>Le cas de Christophe Matès</b> Les souvenirs de Sasia Rose (S.R.) se mêlent dans un cocktail onirique prémonitoire.	B3 [6.2] <b>ALS1 Antonin</b> S.R. interroge son principal suspect, un jeune artiste du nom d'Antonin.	C3 [7.1] <b>ALS1 Le taxidermiste</b> S.R. se laisse tenter par une boutique de curiosité.	D3 [5.4] <b>ALS3 Michelle et ses canons</b> M.M. découvre le laboratoire scientifique de Carcosa et en profite pour améliorer son omni-outil, le G.E.T.	
	B4 [4.5] <b>ALS2 La contre-maître</b> M.M. se fait surprendre à fouiller dans la papeterie de la Contre-Maître.	C4 [7.5] <b>ALS2 Chasse Byakhée</b> C.L. & S.R. traquent et abattent la créature. M.M. les rejoint à délaix.	D4 [6.8] <b>ALS4 Le gouffre et la guerre</b> C.L. se retrouve mêlé à un conflit martial qui le dépasse.	
	B5 [11.0] <b>ALS3 Finale</b> Une curieuse mise en scène entraîne la mort d'Antonin.		D5 [5.1] <b>ALS1 Finale</b> Le rituel se complète. Hastur est invoqué.	

(Plan de rédaction pour la pièce *Guidées par le Signe*, 2020)

Le nombre entre crochets suivant l'identifiant de chaque pièce et scène correspond à leur contrainte de nombre de page respective.

# Dramatis Personae

[PJ0-Cirune] L'Étranger, *porte le masque blême*

[PJ1-J] Camil Ledoux

[PJ2-Ar] Sasha Rose, *toujours accompagnée de Missie*

[PJ3-An] Micheline "Misty50" Martel

[PNJ] La tenancière de la Ligue Anonyme de la Voûte des Anciens Livres<sup>1</sup>

[PNJ] Le GPS Traducteur Électronique<sup>2</sup>

[PNJ] La secrétaire de l'hôpital

[PNJ] L'essaim d'assistant·es secrétaire

[PNJ] Dennis Bierce

[PNJ] James Dallas Egbert

[PNJ] L'orchestre de fusils

[PNJ] Jason Statham

[PNJ] Le·a tenancier·ère de l'hôtel

[PNJ] Les jeunes joueur·euses

[PNJ] Haita le vieux junkie

[PNJ] Irving Lee Pulling

[PNJ] Le·a chauffeur·euse

[PNJ] Alfred le valet

[PNJ] Le·a secrétaire de l'école

[PNJ] Christophe Maltes

---

<sup>1</sup> Désormais L.A.V.A.L.

<sup>2</sup> Désormais G.E.T.

# Prologues : Les songes du repentir

---

*On martèle les planches avec vigueur.*

*Puis*

*coup.*

*Une voix chantonne.*

*Coup,*

*les soleils s'éteignent.*

*Coup.*

*L'Indicible ouvre son œil unique.*

*La voix se tait.*

*Un écho perpétuel plane.*

*Ne jouez qu'un seul cas.*

## Micheline Martel - Le cas James Dallas Egbert

---

*Un pupitre.*

*Micheline Martel y trône.*

*Un ordinateur public et un téléphone à cadran discutent sur un bureau.*

*Les murs sont couverts de titres.*

*Certaines reliures ne s'annoncent pas.*

*Micheline Martel les reconnaîtrait tout de même.*

*Un appareil électronique artisanal repose, éventré, à l'extrémité du pupitre.*

*Le plan de ses viscères est achevé par Micheline Martel.*

**LA TENANCIÈRE DE LA L.A.V.A.L.**

Ça y est, c'est mon heure! Micheline, tu barres en partant?

*Micheline Martel troque sa plume contre un fer.*

**LA TENANCIÈRE DE LA L.A.V.A.L.**

Micheline?

*Des étincelles giclent de l'appareil éventré.*

**LA TENANCIÈRE DE LA L.A.V.A.L.**

Micheline?

**MICHELINE MARTEL, extirpée**

Mmh?

**LA TENANCIÈRE DE LA L.A.V.A.L.**

Tu verrouilles quand tu pars? Tu as ta clef?

**MICHELINE MARTEL, replongeant**

Oui. Oui.

**LA TENANCIÈRE DE LA L.A.V.A.L.**

Parfait. À demain d'abord. À demain. (*soupir*)

*Les pas de la tenancière retentissent avant être étouffés par la fermeture du portail.*

*Micheline Martel referme le corps de l'appareil et le met en tension.*

*Grésillements; le G.E.T. naît.*

*Un message apparaît sur l'ordinateur public.  
Micheline Martel l'attendait.  
Elle bidouille en répondant.*

**L'ÉTRANGER**

Ça fonctionne?

**MISTY50**

On dirait. / Le démarrage s'est fait sans erreur.

**L'ÉTRANGER**

Bien.

**MICHELINE MARTEL**

Ça marche!

**MISTY50**

Ça marche!

**L'ÉTRANGER**

Excellent.

**MISTY50**

J'aurais jamais pensé court-circuiter le condensateur de l'antenne! / Je sais vraiment pas comment te remercier.

**L'ÉTRANGER**

Ne t'en fais pas, / c'est en quelque sorte déjà fait.

*Une enveloppe chute des confins de l'univers. Les Hyades soupirent un thrène.  
Le G.E.T. hurle des fréquences inaudibles.*

**L'ÉTRANGER**

As-tu reçu ce que je t'ai envoyée?

**MICHELINE MARTEL**

Shit c'est vrai.

*Micheline Martel attrape l'enveloppe*

*et la décachète. Son contenu s'exhibe à tous.*

*Un billet de train, un portrait et la fiche d'un patient de l'hôpital de Miami Valley.*

**MISTY50**

Oui, je l'ai reçue / mais je suis pas certaine de comprendre.

**L'ÉTRANGER**

Quelqu'un doit être retrouvé.

**MISTY50**

Un disparu?

**L'ÉTRANGER**

Pas tout à fait.

**MISTY50**

Tu veux dire?

**L'ÉTRANGER**

Tout est dans l'enveloppe.

**MISTY50**

Pourquoi tu n'enquêtes pas toi-même? / Tu as déjà commencé après tout...

**L'ÉTRANGER**

Parfois, / certains gestes doivent provenir de certains gens.

*Le G.E.T. se tait.*

*Il est tard. Il est tôt.*

**MISTY50**

Ce ne sera pas possible. Désolée. / yK24lewFofDumq4hMTYwIaY/R4g1Ms9HHmOIFg==

**L'ÉTRANGER**

C'est à propos de la destination?

*Micheline Martel pouffe. Une lueur tournoie quelque part sur sa rétine.*

**MICHELINE MARTEL**

Exactement.

**L'ÉTRANGER**

Je vois.

*Micheline Martel décroche le combiné et crinque le disque à quelques reprises.*

**MICHELINE MARTEL**, *alors que l'espace se sublime*

Salut, salut. C'est Micheline! Oh, oui. Désolée. Je vais faire attention. Oui, j'y suis encore. Okay. Non. Oui. Oui, je vais devoir demander congé le 13, 14 et 15 février. Oui. Non arrête. Oui, pardon. Oui. C'est pour ça que je me prends d'avance. Non. Pas du tout! Pardon. Oui! Merci beaucoup, bonne nuit! Oui, dix heures trente. Bonne nuit.

*Micheline Martel raccroche, prend son manteau et le G.E.T. puis sort.*

*Elle verrouille derrière elle. Elle se retourne, on valide son billet. Elle s'assied. Le train démarre. La pluie s'écrase en vague contre la vitrine. Par moment, des chants aviaires bercent Micheline Martel. Somnolente, elle joint sa voix à celles des oiseaux. Le train finit par s'arrêter.*

*Micheline Martel sort du train.*

*À Dayton, une matinée brumeuse l'accueille. On discerne quelques silhouettes.*

*Outre ces ombres, la gare est déserte.*

*Micheline Martel consulte les documents de l'enveloppe.*

**MICHELINE MARTEL**

Il n'y a pas quatorze options.

*Micheline Martel consulte le G.E.T.*

*Elle y trouve ce qu'elle cherchait.*

*Micheline Martel ratisse la gare d'un regard perplexe avant de se mettre en marche.*

*Une façade de pierre s'érige au fur et à mesure que Micheline Martel s'en approche.*

*L'hôpital de Miami Valley lui ouvre ses portes. Micheline Martel y pénètre.*

*À l'accueil, la secrétaire tape presque une touche par seconde. Sa cadence est inhumaine.*

*Près d'elle, son essaim d'assistant-es bat une mesure chaotique.*

*Plus loin, Dennis Bierce fait valser sans cesse sa serpillère sur le même mètre carré.*

*Près de lui, un chariot-porte-ordures a une roue foulée.*

**LA SECRÉTAIRE DE L'HÔPITAL**

Visiting hours are over. Come again sometime sooner.

*Le G.E.T. se manifeste,*

*cela rassure Micheline Martel.*

*Micheline Martel regarde l'heure. 9h17.*

**MICHELINE MARTEL**

Y'est juste neuf heures.



**LA SECRÉTAIRE DE L'HÔPITAL**, *s'étirant le bras pour pousser l'aiguille.*

We are sorry for the inconvenience. Time flows in peculiar ways. And visits never go beyond ten thirty.

**MICHELINE MARTEL**

J'ai juste quelques questions. Je vais faire ça vite, promis.

**LA SECRÉTAIRE DE L'HÔPITAL**

We are sorry.

**MICHELINE MARTEL**

C'est à propos d'un de vos patients. (*elle sort la fiche-patient de l'enveloppe*) Il se nomme James...

*La secrétaire se lève abruptement, interrompant sa frappe et Micheline Martel du même geste.*

*La secrétaire demande la fiche-patient à Micheline Martel.*

*Elle obtempère.*

**LA SECRÉTAIRE DE L'HÔPITAL**

Visiting hours are over. Come again anytime sooner. We are sorry for the inconvenience.

*La secrétaire se retire avec son essaim.*

**DENNIS BIERCE**

Tu perds ton temps avec la machine chérie.

**MICHELINE MARTEL**

Excusez moi?

**DENNIS BIERCE**

Tu perds ton temps. La machine, fait un bout qu'à fait ça.

**MICHELINE MARTEL**

Qu'est-ce que vous voulez dire?

**DENNIS BIERCE**

Á répète. T'avais pas remarqué? Á répète ça sans arrêt. Est désolée. Désolée ça sert à rien. On a tous des problèmes pis on dérange pas pour autant. Ça sert à rien être désolée. C'est une perte de temps, répéter qu'on est désolé. Une perte de temps je dis.

**MICHELINE MARTEL**

J'imagine que vous avez beaucoup de travail à faire.

**DENNIS BIERCE**

Beaucoup? (*rire franc*) Assez oui. Beaucoup. C'est un grand hôpital pis les heures sont courtes ici.

**MICHELINE MARTEL**

Je vois. Dites-moi...

**DENNIS BIERCE**

Dennis.

**MICHELINE MARTEL**

Dites-moi Dennis, ça fait longtemps que vous travaillez dans ce grand hôpital?

**DENNIS BIERCE**

Longtemps? (*rire franc*) Assez, oui.

**MICHELINE MARTEL**

Ça vous plaît? C'est une place que vous aimez?

**DENNIS BIERCE**

Assez, oui. Enfin presque. J'en connais les moindres recoins, ça aide à se sentir chez soi. Au moins ça se renouvelle. On voit toujours de nouveaux visages. Toujours.

**MICHELINE MARTEL**

Oh justement, à ce propos. (*elle lui présente la fiche*) Auriez-vous souvenir de monsieur Egbert?

**DENNIS BIERCE**

Micheline.

**MICHELINE MARTEL**

Il a été de passage récemment. Il aurait résidé quelques semaines dans cette aile-ci de l'hôpital.

**DENNIS BIERCE**

(*rire*) J'en vois beaucoup passer, pis à force d'en voir passer ça efface les traits. J'y vois la face. Je le regarde là. Je l'ai déjà vu, j'en suis convaincu, mais je pourrais pas dire. J'en ai vu passer beaucoup.

**MICHELINE MARTEL**

Je vois. Il y aurait pas moyen de trouver le reste de son dossier? Vous devez tenir ça quelque part non?

**DENNIS BIERCE**

Oui, c'est sur. On garde ça quelque part c'est sur. Je suis pas certain d'être à l'aise vous laisser fouiner partout comme ça par contre.

**MICHELINE MARTEL**

Oh attendez. J'ai remarqué que votre chariot avait une roue foulée. Permettez, je vais la requinquer.

**DENNIS BIERCE**

Ben non Micheline, voyons donc. C'est pas la peine, dérange-toi pas pour ça. C'est pas si grave que ça tu sais. Á coince rien que. Des fois, c'est sur, j'en échappe mes vidanges, mais je les ramasse tout de suite. C'est pas comme si ça allait être les premières ou les dernière vidanges que je vais avoir à... Ah ben seigneur Mauditcul ; t'en est pas à ta première roulette toi.

**MICHELINE MARTEL**

Non en effet, je ne les compte plus.

**DENNIS BIERCE**

Elle est plus neuve que neuve astheure. Les autres à côté font pâle figure.

**MICHELINE MARTEL**

Ça se remarque à peine.

**DENNIS BIERCE**

Je t'apprécie toi. Toi je t'apprécie. Merci beaucoup. Tu sais quoi? Je vais te les montrer les archives.

**MICHELINE MARTEL**

Vraiment?

**DENNIS BIERCE**

Oui. Pas longtemps. Mais oui, je vais te les montrer. Pas juste pour la roulette quand même. Je me dis que si tu es ici c'est probablement parce que tu as une bonne raison d'être ici. On ne restera pas là-bas longtemps. Mais je t'apprécie bien. Pis je me dis que si tu cherches James Dallas, ça doit aussi être parce que tu as une bonne raison.

**MICHELINE MARTEL**

Oui, j' imagine. Merci Dennis.

*Dennis Bierce mène Micheline Martel à une porte verrouillée.*

*Dennis Bierce déverrouille et invite Micheline Martel à entrer.*

*Elle obtempère.*

**DENNIS BIERCE, refermant**

Quinze minutes. C't'amplement.

*De l'autre côté, des sacs à ordures, datés, sont classés de manière à former d'immenses tours.*

*Micheline Martel frissonne d'excitation.*

*Un premier sac est éventré par Micheline Martel. Une myriade de fiches-patient en lamelles.*

*Les ombres s'allongent.*

*On frappe longuement à la porte.*

*Micheline Martel ne remarque rien.*

*Puissance et cadence progressent*

*jusqu'à s'imposer à Micheline Martel.*

**DENNIS BIERCE**

Micheline, Micheline. On s'était dit quinze minutes. Pas plus. Qu'est-ce qu'y ; pourquoi tu réponds pas? Micheline. Ça fait beaucoup; beaucoup plus que quinze minutes.

*La porte s'ouvre.*

*Micheline Martel ressort visiblement déçue.*

*Comité d'accueil.*

**DENNIS BIERCE**

Que c'est ça Micheline? As-tu trouvé ce que tu cherchais au moins?

**MICHELINE MARTEL**

Même pas. Je m'excuse Dennis.

*Dennis regarde derrière la porte.*

**DENNIS BIERCE**

Même avec les dates que j'ai mis sur les sacs? Bonïenne. Tout est à travail à refaire. C'est pas grave Micheline. Bonïenne. Excuse-toi pas recommence pas. Ça sert à rien être désolé. Pas besoin désolée.

**MICHELINE MARTEL**

D'accord pardon. Je... je crois qu'il serait mieux que je parte maintenant.

**DENNIS BIERCE**

Oui, je pense aussi. Je te mène jusqu'à la porte?

*Micheline Martel acquiesce. Dennis Bierce la mène.*

*À l'accueil, la secrétaire tape presque une touche par seconde. Sa cadence est inhumaine.*

*Ses assistant-es suivent le rythme.*

**DENNIS BIERCE**

Au moins tu as tout ce que tu étais venu chercher.

**MICHELINE MARTEL**

Pas vraiment Dennis. J'ai aucune nouvelle information sur James. Aucune nouvelle piste.

*Le G.E.T. se manifeste,  
cela rassure Micheline Martel.*

**DENNIS BIERCE**

Dis pas des niaiseries.

*Dennis et Micheline se séparent.  
Denis Bierce s'éloigne avec la secrétaire et ses assistant-es.*

*Un nuage.*

*Micheline Martel sort le G.E.T.*

**MICHELINE MARTEL**

Tu as tout téléchargé à partir de l'ordinateur de l'accueil?

*Quelque chose lui dit qu'elle a raison.*

*Micheline Martel consulte le G.E.T.  
Le nuage jaunit.*

**MICHELINE MARTEL**

Qu'est-ce qu'il peut bien avoir à faire là-bas?

*Micheline Martel ne perd plus une seconde.  
Le nuage ; déjà noirci?*

*Alors qu'elle rôde, des arbres se dressent autour de Micheline Martel.*

*Elle finit par rencontrer le cimetière. Son portail est scellé, enchaîné. Sa clôture: moite, grasse. Micheline Martel évalue ses options. Elle opte pour la voie du haut. Impossible d'emprunter la clôture. Elle grimpe aux branches qui l'inspirent. Des ombres la poussent. Propulsée vers la cime, elle s'arrête alors que son regard croise celui du jeune homme qu'elle cherchait. Puis elle remarque:*

*Des silhouettes encerclent une table de fortune, quelques vieux livres et des polyèdres.  
James Dallas Egbert est au seuil d'une fosse qui l'appelle par son nom. James cède.*

**MICHELINE MARTEL**

James!

*James Dallas Egbert chute.*

*Les ombres se lamentent. Certaines fuient.*

*Micheline Martel accourt au creux de la fosse ; une ombre masquée dans son sillon.*

*L'image est indicible. Have you found the yellow Sign?*

*Une carte repose indemne sur le cadavre.*

*Micheline Martel prend la carte.*

*L'Étranger tend la main.*

*Micheline Martel tend la carte.*

*L'Étranger saisi IX: La roue de fortune*

*La carte s'accroche au néant. Puis, son cadre déborde jusqu'à avaler la scène entière.*

*Une sonnerie arrache Micheline Martel de la situation  
pour la ficher au creux d'un lit douillet.*

*La main de Micheline Martel s'en extirpe pour saisir son téléphone.*

**MICHELINE MARTEL**

Martel à l'appareil, comment puis-je vous aider?

**L'ÉTRANGER**

De diverses manières ma chère.

**MICHELINE MARTEL**

Oh, c'est toi!

**L'ÉTRANGER**

Comment ça va?

**MICHELINE MARTEL**

Bien. Tu sais, comme toujours à la Voûte. Et toi? Toujours aussi occupé?

**L'ÉTRANGER**

Assez, oui. Je travaille sur quelque chose de particulier ces temps-cis. Un projet grandiose.

**MICHELINE MARTEL**, *une lueur tournoie au fond de son regard*

Et j'imagine que tu te cherches un peu de compagnie?

**L'ÉTRANGER**

Exactement.

**MICHELINE MARTEL**

Je vois. De quoi as-tu besoin?

**L'ÉTRANGER**

Oh, rien d'extravagant. En gros, c'est du théâtre. Te rappelles-tu du *Roi en Jaune*?

*Noir*

## Camil Ledoux - Le cas Irving Lee Pulling

---

*Étouffé par la distance,  
l'orchestre de fusils expulse son macabre beuglement.*

*Les tranchées débordent de toutes parts.  
L'air est opaque.*

*Camil Ledoux fume endormi dans son fauteuil.  
Sa boucane se dissipe dans la brume ambiante.  
Jason Statham observe le lointain à travers des jumelles sales et rayées.*

*Jason Statham tire Camil Ledoux hors de sa léthargie en lui arrachant sa cigarette.*

**JASON STATHAM**, *retournant à ses lorgnettes*  
Combien de fois va falloir j'te l'dise Ledoux. Fuck.

**CAMIL LEDOUX**  
*(sursaut ; rire)* Au moins une autre fois de plus. Qu'est-ce que j'ai failli manquer?

**JASON STATHAM**  
Rien. C'est mort. Le calme plat.

**CAMIL LEDOUX**, *refermant les yeux*  
Bien. Ça valait le coup de m'faire peur.

**JASON STATHAM**  
J'ai un bizarre de feeling.

**CAMIL LEDOUX**, *s'allumant une cigarette*  
Moi aussi. C'pas normal ici. T'as-tu déjà vu autant de brouillard toi?

**JASON STATHAM**  
Rien qu'une fois. Fuck, c'est weird. J'feel comme si tout allait finir pis commencer du même coup.

**CAMIL LEDOUX**  
De quoi tu jases encore?

**JASON STATHAM**, *se détournant de ses lorgnettes*  
T'as pas comme l'impression d'être en train d'attendre après le Big Bang? D'attendre que l'monde commence ou ben qu'y finisse? Bang, d'un coup. J'sais pas. On dirait qu

*Coup.*



*Éclatement hémoglobinique.*

*Un projectile a traversé Jason Statham d'une épaule à l'autre.*

*Entre l'orchestre de fusils.*

*Des soldats s'affairent: Certains répondent au Big Bang, d'autres colmatent Jason Statham.*

*Camil Ledoux perd ses moyens.*

**CAMIL LEDOUX**

Jason.

**UN SOLDAT**

Medic! (*remarquant Camil Ledoux*) Doc!

**JASON STATHAM**

Ca-m. F... Camil!

**UN SOLDAT**

Medic! Fucking hell... he's dying... Medic!...

*Jason Statham aurait souhaité tendre la main pour rassurer son ami.*

**UN SOLDAT**

Do something Ledoux, he's dying. He's fucking dying. Ledoux? Wake up Ledoux. Wake the fuck up.

*La douleur a raison d'eux.*

*Jason Statham expire.*

*Camil Ledoux s'éveille en sursaut.*

*L'orchestre de fusils s'esclaffe par courtes rafales.*

*Camil Ledoux est dans son fauteuil, accoudé à une table du Comedy Club.*

*L'air est opaque; la fumée de son mégot se mêle aux autres émanations tabagiques.*

*On discerne plusieurs silhouettes.*

*Quelqu'un s'avance vers Camil Ledoux.*

*Camil Ledoux le reconnaît.*

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*

Pris en flagrant délit.

**CAMIL LEDOUX**

Je plaide coupable.

*Camil Ledoux se débarrasse de son mégot fumant.*

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
Combien de fois va falloir te le dire Camil?

**CAMIL LEDOUX**, *dégainant une cigarette.*  
Au moins une autre fois de plus.

*L'Étranger allume la cigarette de Camil Ledoux.*

**CAMIL LEDOUX**  
Pis? Le show. Ça t'a plu?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
Énormément. Comme toujours.

*L'Étranger fait apparaître une enveloppe qu'il tend à Camil Ledoux.*

**CAMIL LEDOUX**  
C'est quoi?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
Ton cachet.

**CAMIL LEDOUX**  
Non. Sérieusement.

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
Une enveloppe.

**CAMIL LEDOUX**  
Ah vraiment?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
Oui, vraiment. Ouvre, tu vas voir.

*Camil Ledoux décachette l'enveloppe, son contenu s'exhibe à tous.*

*Un ticket de train, un pamphlet publicitaire, un bulletin, un portrait et un billet de spectacle.*

**CAMIL LEDOUX**  
Qu'est-ce que je suis censé faire avec ça?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
Ça saute aux yeux non?

**CAMIL LEDOUX**

Plus ou moins. J'suis confu le matin.

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
(*Il pouffe*) Plus ou moins Camil.

**CAMIL LEDOUX**

Arlington?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
Il vit là-bas.

**CAMIL LEDOUX**

Qui? Lui?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
Le jeune homme. Oui.

**CAMIL LEDOUX**

Mmh mmh. Pis pourquoi est-ce que t'aurais besoin de... Irving?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
En fait, c'est de toi dont j'ai besoin Camil.

**CAMIL LEDOUX**

Qu'est-ce que tu veux dire?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
Disons juste que parfois, certains gestes doivent venir de certains gens.

**CAMIL LEDOUX**

Toujours aussi droit au but?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
Toujours, oui.

**CAMIL LEDOUX**

Bon. Je te dois bien ça après tout. Et je pourrai bien me trouver une petite gig sur place tant qu'à faire.

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*  
Tu planifiais une tournée non?

**CAMIL LEDOUX**

Exact!

*Le pacte est conclu.*

*Camil Ledoux se lève, l'Étranger disparaît.*

*Camil Ledoux s'équipe de ses effets personnels. Il se retourne. On poinçonne son ticket, il prend place. Il sort une cigarette, réalise, et la range. Il décide de se laisser bercer par le serpentement du train. Confortable, il consulte les documents en sa possession. Dehors, le brouillard tourne en bruine.*

*Puis, la locomotive calme sa course.*

*Camil Ledoux en sort. Il scrute le lointain à travers ses verres sales et rayés.*

**CAMIL LEDOUX**

First things first.

*Camil Ledoux polit ses lunettes puis scrute l'horizon à travers ses verres rayés.*

*Il se dirige vers un grand bâtiment.*

*Il pousse une grande porte.*

*L'hôtel se dévoile.*

**LE·A TENANCIER·ÈRE DE L'HÔTEL**

Welcome to the Broadalbin! In which ways are we to assist you?

**CAMIL LEDOUX**

Ce sera pour une chambre. Une nuit.

**LE·A TENANCIER·ÈRE DE L'HÔTEL**

Of course. For how long does the gentleman plans to stay?

**CAMIL LEDOUX**

Quelques jours seulement.

**LE·A TENANCIER·ÈRE DE L'HÔTEL**

Would the gentleman have any preference for his room?

**CAMIL LEDOUX**

Oui. Y a combien d'étage ici? (*Le-a tenancier-ère de l'hôtel replie son auriculaire et son annuaire sous son pouce*) Au deuxième s'il vous plaît.

**LE·A TENANCIER·ÈRE DE L'HÔTEL**

Very well, twenty one it shall be then. Here. Here's your keys.

**CAMIL LEDOUX**

Merci bien.

*Camil Ledoux valide le contenu de sa banane. Tout y est. Il sort. Il consulte le pamphlet publicitaire. Il s'intéresse au bulletin. Il se penche sur le billet de spectacle. Il regarde l'heure.*

*Il a le temps.*

*Camil Ledoux se met en route. Les voies qu'il emprunte se confondent derrière lui.*

*Un parc; tel qu'annoncé, on y expose une collection splendide.*

*Camil Ledoux la parcourt; tel qu'annoncé par le pamphlet publicitaire: des statues.*

*L'une d'elles détonne. Unique anonyme, son marbre rosé suinte d'une douce lueur fanée. Camil Ledoux jurerait qu'une vie y est captive.*

*Au moment du départ, une part de lui reste avec la dame de pierre.*

*Une école; divers dés sont jetés sur le pavé. On célèbre bruyamment le dernier lancer.*

**CAMIL LEDOUX**

Oh oh! Joli coup!

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**

Le monsieur connaît le jeu?

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**

Concentre toi, c'est ton tour.

**CAMIL LEDOUX**

Occupez-vous pas de moi, je reste pas.

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**, avec la voix de Jason Statham

Il cherche Irving, on devrait peut-être l'aider.

**CAMIL LEDOUX**

Vous le connaissez?

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**

C'est lui qui nous a montré le jeu.

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**, avec la voix de Jason Statham

Il joue une partie importante dans la forêt ce soir.

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**

Pourquoi on va pas jouer dans la forêt nous aussi?

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**

Il a dit que ça ferait peur.

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**

J'ai pas peur moi.

**CAMIL LEDOUX**

Je vois. Je vous laisse à vos monstres et vos épées. Doucement avec ça!

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**

Y'a pas d'épées, on joue à Nemesis.

**UN·E JEUNE JOUEUR·EUSE**

C'est ton tour. Allez.

*Camil Ledoux regarde l'heure. Il est temps. Il se remet en route.*

*Un autre parc; une scène de fortune à l'orée d'un bois, un sentier s'y engouffre.*

*Un band provenant d'outre-monde effectue des tests de son.*

*L'air est distordu; les tests sont concluants.*

*Quelqu'un s'approche de Camil Ledoux.*

**HAITA LE VIEUX JUNKIE**

Vous êtes pas d'ici vous.

**CAMIL LEDOUX**

Non, effectivement.

*Le junkie tire quelque chose de ses loques et l'empiffre. Ça craque sous ses quelques dents.*

**HAITA LE VIEUX JUNKIE, une lueur d'excitation?**

T'es venu pour le show?

**CAMIL LEDOUX**

On pourrait dire ça, ouais.

**HAITA LE VIEUX JUNKIE, avec la voix de Jason Statham**

Ouais, on pourrait dire ça.

*Le sentier du bois appelle Camil Ledoux.*

**HAITA LE VIEUX JUNKIE**

T'es de la police?

**CAMIL LEDOUX**

Moi? Non. Non.

**HAITA LE VIEUX JUNKIE**, *lui tendant un petit scarabé doré*

Tiens. Le sang de Mannoroth. Le Roi arrive. On sera prêts.

**CAMIL LEDOUX**

De q... Non. Non, ça va merci.

**HAITA LE VIEUX JUNKIE**

Sûr?

**CAMIL LEDOUX**, *suivant l'appel*

Certain.

**HAITA LE VIEUX JUNKIE**, *avec la voix de Jason Statham*

Tu reviendras me voir.

**CAMIL LEDOUX**, *plus loin*

No way. Aucune chance.

*Camil Ledoux croise la scène alors qu'il franchit le seuil de la forêt. Son tympan fêlé. Il foule la terre battue du sentier. Il ne dévie pas du sentier. Son instinct l'incite incessamment à valider sa direction.*

*Percussions rotatives?*

*Camil Ledoux ne croise aucune fourche. Il poursuit, confiant.*

*Le cri déchirant des instruments amplifiés devrait pourtant se trouver derrière lui...*

*Camil Ledoux se synchronise aux battements grésillants de Dead Voice. Il marche. Sa confiance a fané.*

*Une clairière; un cimetière*

*Quelques silhouettes encapuchonnées autours d'une table en fouillis: dés, livres, mortier et pilon englués. À la vue de Camil Ledoux, elles se dispersent à travers le boisé. Une d'elles reste sur place.*

**IRVING LEE PULLING**, *se décapuchonnant*

So he was right.

**CAMIL LEDOUX**

Irving? Qu'est-ce qu'il se passe ici?

**IRVING LEE PULLING**

The Stranger was right. You, here. The emissary has arrived.

**CAMIL LEDOUX**

Tu savais que je te cherchais?

**IRVING LEE PULLING**, *dégageant une arme à feu de sa toge*

Only that you would come.

**CAMIL LEDOUX**

Irving...

**IRVING LEE PULLING**, *crinquant le chien*

And here you are. And here I come. Beneath black stars, a dead voice sings it's unshed tears.

*Coup.*

*Le concert commence.*

**CAMIL LEDOUX**

Irving!

*Irving Lee Pulling chute. Camil Ledoux va à sa rencontre.*

*On suit Camil Ledoux.*

*Une carte repose indemne sur le cadavre.*

**CAMIL LEDOUX**

Sacrament.

*Camil Ledoux prend la carte.*

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*

Si près. Quelle déception.

**CAMIL LEDOUX**

Fuck. Qu'est-ce tu fais là? Il a parlé de toi.

**L'ÉTRANGER**

Ah vraiment? (*L'Étranger tend la main.*) Tu permets?

**CAMIL LEDOUX**, *tendant la carte*

Tiens. Qu'est-ce qu'il se passe exactement?

*L'Étranger saisi VIII: L'HERMITE*



**L'ÉTRANGER**

Rien, le calme plat. Tout termine, tout commence.

*La carte s'accroche au néant. Puis, son cadre déborde jusqu'à avaler la scène entière.*

*Une sonnerie fait sursauter Camil Ledoux hors de la situation.*

*Il est avachi sur le fauteuil de son salon.*

*Camil Ledoux jette son mégot et époussette les cendres parsemées sur son ventre.*

*Il décroche ensuite son téléphone.*

**CAMIL LEDOUX**

Oui?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*

Salut Camil.

**CAMIL LEDOUX**

Ah. C'est toi. *(il dégaine et s'allume)* Qu'est-ce que je peux faire pour toi?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*

Toujours aussi droit au but.

**CAMIL LEDOUX**

Mmh. Fait-que?

**L'ÉTRANGER**, *avec la voix de Jason Statham*

J'écris quelque chose et j'aurais besoin de tes dons... As-tu déjà entendu parler du *Roi en Jaune*?

*Noir.*

## Sasha Rose - Le cas Christophe Maltès

---

*Une forêt de poteaux métalliques.*

*Sasha Rose y valse en zigzaguant. Déphasée, ses gestes sont d'une harmonie hypnotisante.*

*L'odeur du tabac se mêle à celle du sang séché. L'air est rance.*

*Une musique monte en vagues des abysses de la scène.*

*Ronron.*

*Missie regarde sa maîtresse avec fascination.*

*L'Étranger est accoté à côté.*

*Sasha Rose est emportée par la marée-musique qui dicte et dirige son danser.*

*La musique se tait. Tonnerre.*

*La transe se termine.*

*Sasha Rose salut.*

*Elle remarque l'Étranger.*

*Elle rejoint l'Étranger.*

### **L'ÉTRANGER**

Exquise performance Sasha.

### **SASHA ROSE**

Merci, merci. Je ne savais pas que tu venais ce soir.

### **L'ÉTRANGER**

Et pourtant.

*L'Étranger cueille une enveloppe derrière le réel.*

### **SASHA ROSE**

Qu'est-ce que tu fais?

**L'ÉTRANGER**, *refilant l'enveloppe à Sasha Rose*

C'est pour toi. Il y a quelque chose que j'aimerais que tu prennes en charge.

### **SASHA ROSE**

Ah oui? Quoi?

*Sasha Rose déchire l'enveloppe.*

### **SASHA ROSE**

Merde.

**L'ÉTRANGER**

Fais toi en pas, c'est rien.

*Elle y trouve un billet d'avion.*

**SASHA ROSE**

Oh! Je pars? En France!?

**L'ÉTRANGER**

Toutes dépenses payées.

**SASHA ROSE**

Oh!

*Un regard pèse sur l'Étranger.*

**L'ÉTRANGER**

Et il y a même de la place pour Missie.

*Missie caquette.*

**SASHA ROSE**

Je pars! Des vacances, ça va nous faire du bien. En France.

*Sasha Rose caresse Missie avant de la prendre dans ses bras.*

**L'ÉTRANGER**

Il ne s'agit pas vraiment de vacances Sasha... Tu ne regardes pas le reste?

**SASHA ROSE**

J'ai quelques affaires à préparer avant. Je vais regarder plus tard.

**L'ÉTRANGER**

Sasha...

**SASHA ROSE, lui soufflant un baiser**

J'insiste.

*Sasha Rose emprunte la sortie. On lui tient la porte.*

*Tournoiement nocturne. La bruine perle sur la peau de Sasha Rose.*

*Sasha Rose ne voyage pas léger. On porte ses bagages jusqu'à la ville lumière.  
Une voiture l'attend. Sasha Rose attend qu'on lui ouvre la portière.*

**SASHA ROSE**

Tout ce voyage nous a complètement épuisés.

**LE·A CHAUFFEUR·EUSE**

Souhaiteriez-vous vous rendre directement à votre hôtel madame?

**SASHA ROSE**

Pas tout de suite, non. Arrêtons-nous d'abord ici. Ici!

**LE·A CHAUFFEUR·EUSE**

Ici? Le spa madame?

**SASHA ROSE**

Le spa oui!

*La voiture se gare. On ouvre la portière pour Sasha Rose.*

**SASHA ROSE**

Je reviens tout de suite!

**LE·A CHAUFFEUR·EUSE**

Comme il vous siéra madame.

**SASHA ROSE**

Viens Missie.

*Sasha Rose sort. Après un temps, le·a chauffeur·euse rabbat sa casquette sur son visage.  
Les ombres s'allongent.*

*Sasha Rose revient. Elle attend qu'on lui ouvre la portière. Elle s'impatiente.  
On lui ouvre la portière.*

**SASHA ROSE**

Enfin. Merci. Aah, c'était exactement ce qu'il nous fallait.

*Missie confirme.*

**LE·A CHAUFFEUR·EUSE**

Heureux·se que cela ait pu vous ressourcer madame.

**SASHA ROSE**

Oui. Pis là, on peut s'attaquer aux vraies affaires.

**LE·A CHAUFFEUR·EUSE**

Madame souhaite-t-elle être conduite à son hôtel?

**SASHA ROSE**

Pas tout de suite, non. Arrêtons-nous ici avant!

**LE·A CHAUFFEUR·EUSE**

Le centre commercial madame?

**SASHA ROSE**

Oui! Ici!

**LE·A CHAUFFEUR·EUSE**

Très bien madame.

*Le-a chauffeur-euse stationne la voiture puis ouvre la portière pour Sasha Rose.*

**SASHA ROSE**

Je reviens tout de suite.

*Sasha Rose sort suivie de Missie. Après un temps, le-a chauffeur-euse sort un lugubre in-octavo.*

*Les ombres pâlissent.*

*Sasha Rose revient. On porte ses nombreux nouveaux sacs et on lui ouvre la portière.*

*Elle ne referme qu'à peine.*

**SASHA ROSE**, *elle fouille dans un des sacs*

Bon, direction l'hôtel? Qu'est-ce qu'on attend?

**LE·A CHAUFFEUR·EUSE**

Bien madame, rien madame.

*Tandis que Sasha Rose se parfume, la voiture délaisse la ville lumière.*

*En chemin, la voûte, pâle, se brode d'étoiles sombres.*

*Amiens accueille Sasha Rose avec une purée de pois.*

*Un somptueux hôtel se dépose.*

**SASHA ROSE**

Quel temps de cul.

*Sasha Rose prend l'ascenseur. Suivant un court couloir, elle trouve sa chambre et s'y engouffre.  
Un lieu propice au stupre où se mêle luxe et abondance. Un beffroi est visible par la fenêtre.*

*Sasha Rose profite sommairement de ses appartements et découvre la salle de bain.  
Une baignoire, un téléphone et un ensemble abondant de serviette de bain luxueuses.*

**SASHA ROSE**

Après autant de travail...

*Sasha Rose tourne la champelure de la baignoire.*

**SASHA ROSE**

...un peu de repos va faire du bien.

*Tâtant l'onde, Sasha Rose ajuste les valves. Une fois satisfaite, elle ajuste sa tenue et entre dans l'eau.  
Submergée dans un confort absolu, seul un élément détonne: son appétit criant noyé par la chaleur.  
Sasha Rose décroche le combiné et compose le 1.*

**SASHA ROSE**

Bonsoir, c'est la chambre 42. Oui, tout à fait. J'aurais pas pu souhaiter mieux. Je me demandais, qu'est-ce qu'il y a au menu ce soir? Mmh mmh. Oh! Blerh... Mmh mmh. Oui! Oui. Vous pourrez entrer directement déposer tout ça. *(Elle raccroche)* Bon.

*Par dessus les frontières de la baignoire, Sasha Rose prend l'enveloppe et en extirpe des documents.*

*Ces derniers s'exposent à tous. Un bulletin, une photo du beffroi et deux pamphlets:*

*De la pub; une exposition de toiles anciennes et le parc zoologique.*

*Sasha Rose se débarrasse de la photo et des pamphlets.*

*On cogne*

*la porte ouvre.*

**ALFRED LE VALET**

Madame Rose?

**SASHA ROSE**

Ici mon brave.

**ALFRED LE VALET**

Oh! Ciel. Excusez moi.

**SASHA ROSE**

Entre, entre. Tu peux déposer la bouffe là. Non, pas là, ici. Oui.

**ALFRED LE VALET**

Y a-t-il autre chose que je puisse faire pour madame?

**SASHA ROSE**

Il y a quelque chose, oui.

**ALFRED LE VALET**

Madame Rose?

**SASHA ROSE**

Fermez la porte en sortant.

**ALFRED LE VALET**, *s'apprêtant à sortir*

Bien, très bien.

**SASHA ROSE**

Garçon?

**ALFRED LE VALET**

Madame?

**SASHA ROSE**, *lui tendant le bulletin*

Sais-tu comment je pourrais rejoindre ce lycée là?

**ALFRED LE VALET**

Madame, le numéro est au bas de la page.

**SASHA ROSE**

Oui, évidemment. Ce sera tout merci.

*Alfred le valet sort en remplaçant son noeud papillon.*

**SASHA ROSE**

Garçon, la porte.

*Doux claquement.*

*Sasha Rose prend une bonne respiration suivie d'une bonne bouchée. Quintessence gustative.*

*Elle compose le numéro au bas du bulletin.*

**SASHA ROSE**, *mastiquant*

Bonsoir, je suis à Louis-Thuiller-au lycée Louis-Thiuller? Oui. Je cherche une information. Je suis Sa-Samantha Maltès, je cherche... mon cousin. Chr. Oui? Comment il vous a prévenu? Oui-oui il savait que j'allais appeler. Bien sur. Ah très bien! Savez-vous où je pourrais trouver Christophe? Je viens juste d'arriver et je. Oui. Ah! Pouvez-vous répéter? (*notant*) Chambre 303. Il y est en ce moment? Ouain, évidemment oui, pardon. Parfait, merci beaucoup. (*elle raccroche*) Comment « il savait » ?

*Sasha Rose sort du bain. Elle confirme la note qu'elle a prise et se dirige vers la chambre 303.*

*Le couloir, l'ascenseur, le brouillard. Avançant à tâton, elle trouve la porte de la chambre 303.*

*Des hauts-parleurs vibrent du chant de voix mortes dans la chambre d'à côté.*

*Sasha Rose tente d'écarter ses instincts. Elle cogne.*

**SASHA ROSE**

Christophe?

*La porte n'est pas verrouillée. Sasha Rose pénètre.*

*Fouillis.*

*De nombreux manuscrits éparses, de la poésie? Une maquette d'amphithéâtre au coeur d'une forêt. Des éclats de verre et un liquide doré et gluant. Des vêtements en loques.*

*Des gribouillis indicibles couvrent les murs et s'étendent jusqu'au lit.*

*Sasha Rose referme derrière elle et se met à fouiller.*

*Diverses découvertes: laitue du diable et autres cochonneries. Chaos littéraire et résidu de becquetances.*

*Sasha Rose commence à ranger le bordel. Elle perd le cours de son altruisme quand elle tombe sur un lugubre in-octavo dont elle ne peut s'empêcher d'entamer la lecture. Du théâtre?*

*Les ombres s'allongent.*

*La porte s'ouvre.*

**CHRISTOPHE MALTÈS**

Ah, tu as su me trouver finalement.

*Sasha Rose sursaute.*

**CHRISTOPHE MALTÈS**

Et il a su te trouver, toi également.

**SASHA ROSE**

Pardon? Je ne comprend pas, tu parles de qui?

**CHRISTOPHE MALTÈS**, *alors qu'il sort une arme du tiroir de son bureau et la pointe contre lui*

*N'aies pas peur Sasha. Nous arriverons tous à la même heure à Carcosa.*



*Coup.*

*Sasha Rose ne cligne pas.*

*Christophe Maltès s'effondre.*

*Une carte repose indemne sur le cadavre.*

*Sasha Rose tâte la plaie.*

*Sasha Rose prend la carte.*

*La porte de la chambre s'ouvre doucement.*

*Sasha Rose le remarque et éclate en sanglots.*

**L'ÉTRANGER**

Sasha?

**SASHA ROSE**, *séchant ses larmes de crocodile*

Oh c'est toi.

**L'ÉTRANGER**

À ce que je vois tu as réussi à trouver Christophe.

**SASHA ROSE**

Je l'ai trouvé oui. Qu'est-ce qui lui a pris? Il a chié mes efforts.

*L'Étranger tend la main.*

**L'ÉTRANGER**

N'aies pas peur, nos efforts seront récompensés.

*Surprise.*

**SASHA ROSE**

Nos?

*Sasha Rose tend la carte.*

**SASHA ROSE**

Mes.

**L'ÉTRANGER**, *saisissant XVIII: Le Soleil*

Tes.

*La carte s'accroche au néant. Puis, son cadre déborde jusqu'à avaler la scène entière.*

*Une sonnerie arrache Sasha Rose de la situation*

*et la fiche au creux d'un lit douillet.  
Elle répond.*

**SASHA ROSE**

Mhm mhm?

**L'ÉTRANGER**

Bon matin Sasha.

**SASHA ROSE**

Mhm, bon matin.

**L'ÉTRANGER**

Je ne te réveille pas j'espère?

**SASHA ROSE**

Mhm mhm.

**L'ÉTRANGER**

Tant mieux. Écoute Sasha, j'ai quelque chose pour toi.

**SASHA ROSE**

Mhm?

**L'ÉTRANGER**

Il y a un jeu auquel j'aimerais qu'on joue. As-tu entendu parlé du *Roi en Jaune*?

**SASHA ROSE**

Mhm.

*Noir.*

## ANNEXE B : ARCHIVES

L'intégralité du matériel produit pour ce mémoire est accessible à l'adresse cis-bas :

<https://drive.google.com/open?id=1g3i8ngnZ9lxRawVlrF5FGs38HGRleGQO>

La table des matières de ces archives est disponible aux pages suivantes.

---

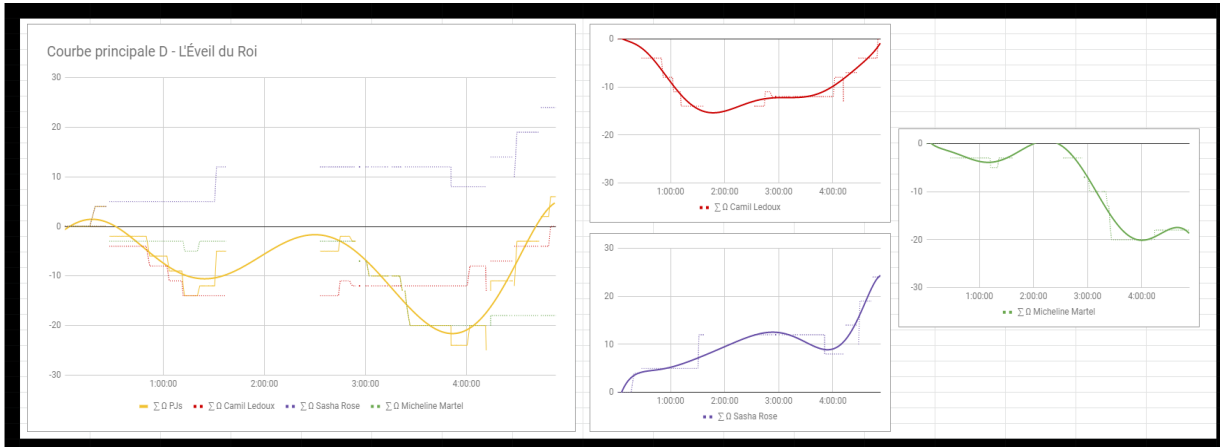
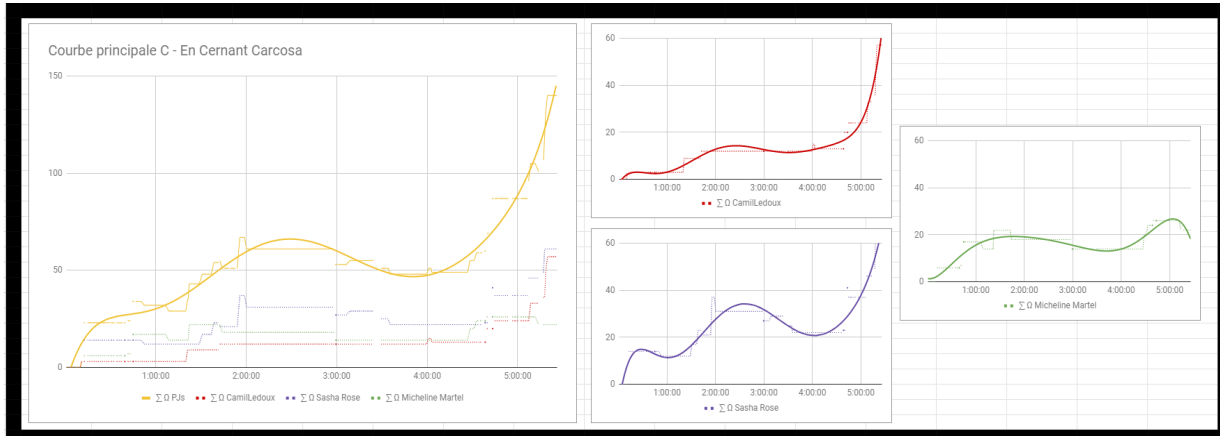
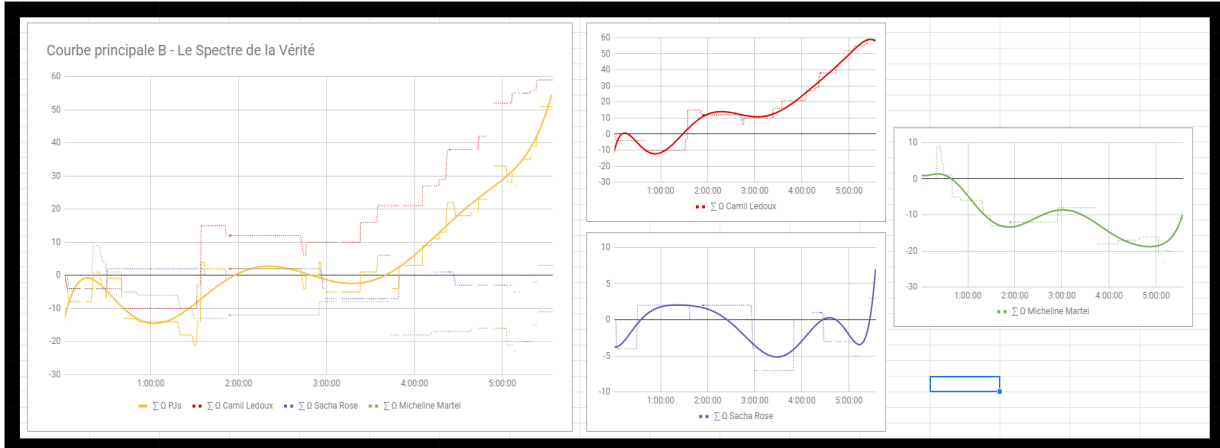


- 0.1. Document final (ce document)
- 0.2. Certification Éthique
  
- 1. Présentations
  - 1.1. *Mythe Jaune*
  - 1.2. Courbes Dramatiques
  
- 2. Rédaction
  - 2.1. Archives
  - 2.2. Outil
    - 2.2.1. Graphiques
    - 2.2.2. Caïra - Type de fiction
    - 2.2.3. Caïra - Schéma des objets communicationnels
    - 2.2.4. Le Roi en Jaune - Author in Yellow (6 sept 2018)
    - 2.2.5. Compilation Laboratoire
  - 2.3. GplS - Thèse
  - 2.4. GplS - La pièce
  - 2.5. Gpls - Annexes
  - 2.6. Gpls - Épilogue
  - 2.7. Plan
  - 2.8. Échéancier et suivi
  - 2.9. Correction du mémoire
  
- 3. Laboratoire
  - 3.1. Duo-Tang Jaune (Préparation des parties)
    - 3.1.1. Filière d'ouverture
      - 3.1.1.1. Lovecraft trinket
      - 3.1.1.2. Reconstitutions de la pièce
      - 3.1.1.3. Commentaires A. Laprise - Dépôt de sujet
      - 3.1.1.4. Retours Sheet A J. Nepveu
      - 3.1.1.5. In the Court of the Yellow King (John Tynes, 1993)
    - 3.1.2. Notes
    - 3.1.3. The Hastur Mythos (Tiré de Delta Green Countdown)
    - 3.1.4. Ripples from Carcosa
    - 3.1.5. Bryson Spring
    - 3.1.6. Filière de fermeture
      - 3.1.6.1. C1 - Camil Ledoux
      - 3.1.6.2. C2 - Sasha Rose
      - 3.1.6.3. C3 - Micheline Martel
      - 3.1.6.4. Cheat Sheet
      - 3.1.6.5. Plan de l'Antre de l'Étranger
      - 3.1.6.6. Carte Tarot

- 3.2. Ressources
    - 3.2.1. Bryson Spring - Feuille de personnages
    - 3.2.2. Musique
    - 3.2.3. Livre de Règle - Nemesis
    - 3.2.4. Fiche de Personnage + Rappel de règles
    - 3.2.5. Fiche de personnage
    - 3.2.6. Cheat Sheet - Joueur·euse
    - 3.2.7. Plan technique
    - 3.2.8. Fiche de distribution de dégât pour PNJ
  - 3.3. Données & Archives
    - 3.3.1. A - Les Songes du Repentir
    - 3.3.2. B - Le SPectre de la Vérité
    - 3.3.3. C - En Cernant Carcosa
    - 3.3.4. D - L'Éveil du Roi
    - 3.3.5. Table de capture (modèle)
  - 3.4. Formulaire de consentement
  - 3.5. GplS - Profil de Joueur·euse
  - 3.6. InfoJoueur·euse
  - 3.7. Horaire des Laboratoires
  - 3.8. Déroulé des laboratoires
- 
- 4. Projets précurseurs
    - 4.1. Nocturne en B mineur
    - 4.2. Le Roi Jaune
    - 4.3. Le Fléau de Mirndorhul

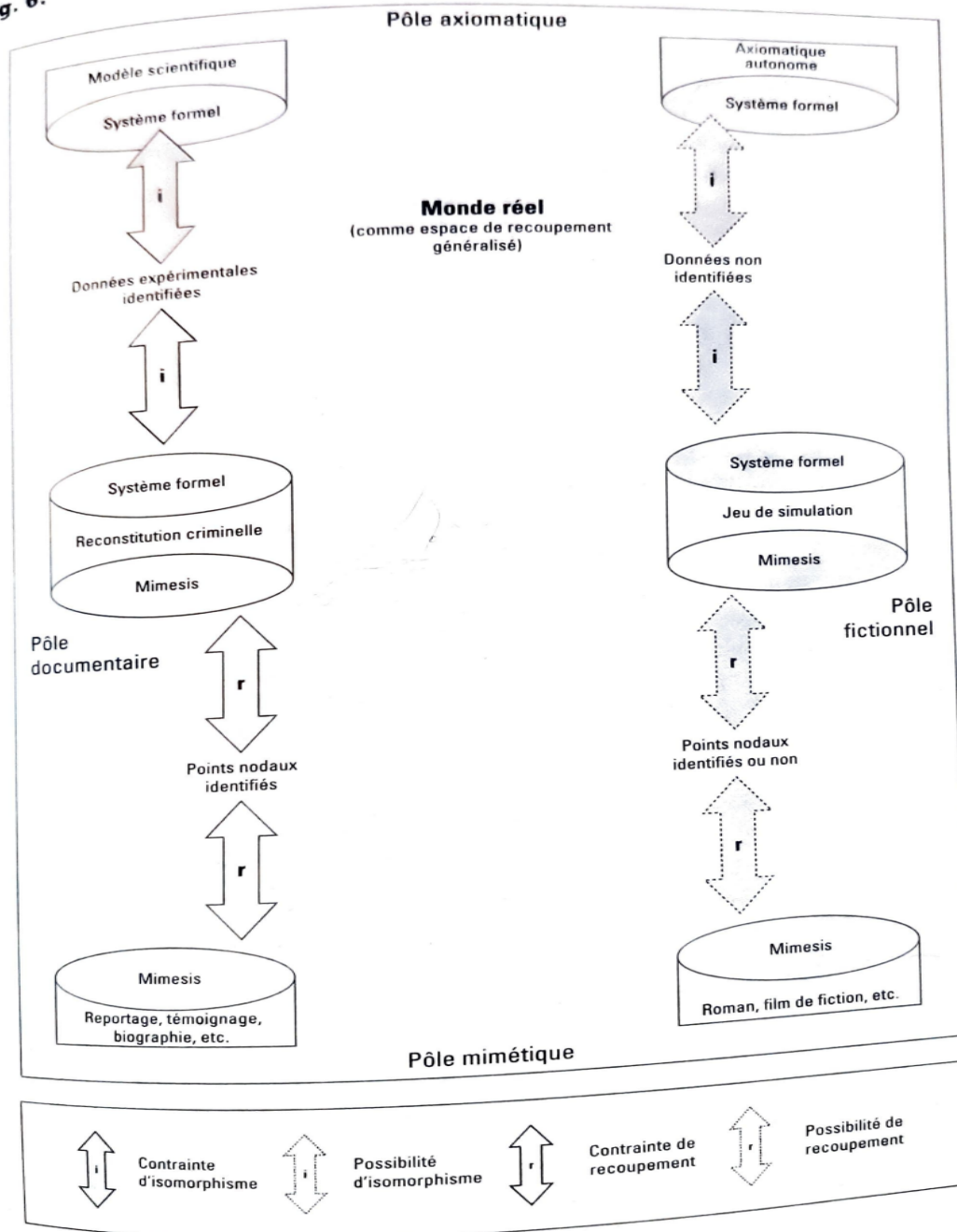


# ANNEXE D : GUIDE DE TRANSMÉDIATION - COURBES PRINCIPALES



# ANNEXE E : SCHÉMA DES OBJETS COMMUNICATIONNELS

Fig. 6. Les polarités documentaire/fictionnel et mimétique/axiomatique





# MÉDIAGRAPHIE

## Cadre Conceptuel

- Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu : réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal : Liber.
- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* (1991 éd.) Collections : Folio/essais. Paris : Gallimard.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. Collections : Société. Paris : CNRS Éditions.
- Caïra, O. (2011). *Définir la fiction : Du roman au jeu d'échecs*. En temps & lieux. Paris : Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Caïra, O. (2016). Théorie de la fiction et esthétique des jeux. *Sciences du jeu*, (6).
- Féral, J. (2011). *Théorie et pratique du théâtre : au-delà des limites*. Montpellier : L'Entretemps éditions.
- Féral, J., Laillou Savona, J. 1929-, Walker, E. A. et Aslan, O. (1985). *Théâtralité, écriture et mise en scène : Au-delà des limites*. LaSalle, Québec : LaSalle, Québec Hurtubise HMH.
- Fournier, G. (2000). *L'expérience mimésique du sacré dans les jeux de rôles de type Donjons et dragons*. Thèse (D. en sciences des religions)-UQAM.
- Gravel, R. (1987). *Impro réflexions et analyses*. Montréal Leméac.
- Grishakova, M. et Ryan, M.-L. (2010). *Intermediality and storytelling*. Berlin : De Gruyter.
- Hennaut, B. (2013). Narratologie et écritures théâtrales : quel dialogue possible ? *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, (24). doi: [10.4000/narratologie.6669](https://doi.org/10.4000/narratologie.6669)
- Henriot, J. (1983). *Le jeu*. (3e éd.). Paris : Synonyme-S.O.R.
- Larrue, J.-M. (2015). Du média à la médiation : les trentes ans de la pensée intermédiaire et la résistance théâtrale. *Théâtre et intermédialité*, 27-56.
- Lailou Savona, J.. La didascalie comme acte de parole. Dans *Théâtralité, écriture et mise en scène* (Hurtubise HMH limitée, p. 231-244). LaSalle, Québec.
- Lesage, M.-C. (2016). Arts vivants et interdisciplinarité : l'interartistique en jeu. *L'Annuaire théâtral: Revue québécoise d'études théâtrales*, (60), 13.
- Matz, J. E. et Herman, D. (dir.). (2014). *Storyworlds across Media*. University of Nebraska Press
- Périer, I. (2017). *Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle?* Itinéraires, (2016-2). doi: [10.4000/itineraires.3453](https://doi.org/10.4000/itineraires.3453)
- Vinaver, M. (2000). *Écritures dramatiques : essais d'analyse de textes de théâtre*. Collections : Babel. Arles :Actes Sud.
- Zagal, J. P. et Deterding, S. (2018). *Role-playing game studies : transmedia foundations*. New York : Routledge

## Dramaturgie

- A. Stackpole, M. (1990) *The Pulling Report*. Récupéré de [http://www.rpgstudies.net/stackpole/pulling\\_report.html](http://www.rpgstudies.net/stackpole/pulling_report.html)
- Balioc. (2017, 2 août). Hastur, the Unspeakable. *Exploring Egregores*. Récupéré de <https://exploringegregores.wordpress.com/2017/08/02/hastur-the-unspeakable/>
- Steele, J. & Pulver J. (2014, 2 mars). King in Yellow interview with Joe Pulver [Vidéo en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=sajrvGTdmNs>
- Chabot, A. (2018, 6 septembre). Le Roi en Jaune : L'infame pièce [Wordpress]. *The King in Yellow Reconstruction*. Récupéré de <https://thekinginyellowreconstruction.wordpress.com/2018/09/06/le-roi-en-jaune-linfame-piece/>
- Chambers, R.W. (1985). *Le roi en jaune* (2014<sup>e</sup> éd., C. Thill, trad.). Paris : Le Livre de Poche.
- Chambers, R.W. & Hite, K. (2019). *The King in Yellow: Annotated Edition*. Chelsea : Arc Dream Publishing
- Detwiller, D. (2021). *Delta Green - Impossible Landscapes*. Chelsea : Arc Dream Publishing
- French, N. et Newman, M. (2017). *Arkham Horror: The Card Game: The Path to Carcosa*. Roseville : Fantasy Flight Games.
- Lovecraft, H. P., Bierce, A., Blish, J., Brennan, J. P., Campbell, R., Carter, L., Wagner, K. E. (1997). *The Hastur Cycle* (Seconde édition (2006)). Hayward CA : Chaosium Inc.
- Matelly, J.-H. (1997). *Istres, Toulon, Carpentras. Jeu de rôle. Crimes? Suicides? Sectes?* Toulon : Toulon Presses du Midi.
- Tynes, J. et Detwiller, D. (1999). *The Hastur Mythos*. Dans *Delta Green - Countdown* (p. 198–219). Chaosium Inc.

## Méthodologie

- Alexander, J. (2010). Node-Based Scenario Design. Récupéré de <https://thealexandrian.net/wordpress/7949/roleplaying-games>
- Besson, R. (2014). *Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine*.
- Catellin, S. et Loty, L. (2013). Sérendipité et indisciplinarité. *Hermès*, (67), [ p.]. doi: [10.4267/2042/51882](https://doi.org/10.4267/2042/51882)
- Colville, M. (2016- ). *Running the Game*. Youtube.
- Conte, R. (1996). La poïétique de Paul Valéry. *Recherches poïétiques*. Récupéré de HAL Archives Ouvertes : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01503774>
- Deterding, S. (2015). The Lens of Intrinsic Skill Atoms: A Method for Gameful Design. *Human-Computer Interaction*, 30(3-4), 294-335. doi: [10.1080/07370024.2014.993471](https://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471)
- Dubé, G. (2016). *L'autoethnographie, une méthode de recherche inclusive*, 9, 20.
- Landry, P.-L. (2017). *L'artiste universitaire, l'artiste théoricien: vers un paradigme intellectuel et artistique de recherche-crédation. L'exemple de Wassili Kandinsky, précurseur de la recherche-crédation*. Nouvelle Revue Synergies Canada, (10).
- le Coguiec, É. (2016). Fiction, journal de bord et recherche-crédation. *Revista Cena : Periódico do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas*, 20, 39-47.
- Gosselin, P. et Le Coguiec, É. (2006). *La recherche création : pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Moustakas, C. E. (1990). *Heuristic research design, methodology, and applications*. Calif : Newbury Park, Calif.
- Passeron, R. (1996). *La naissance d'Icare: éléments de poïétique générale*. Poïétique. Saint-Germain-en-Laye : ae2cg Éditions.
- Richardson, L. (2003). Writing : A Method of Inquiry. Crossroads in qualitative inquiry. Dans N. K. Denzin et Y. S. Lincoln (dir.), *Turning points in qualitative research : tying knots in a handkerchief*. Walnut Creek, CA : AltaMira Press.
- Stolze, G., Detwiller, D. et Ivey, S. (2006). *NEMESIS - Roleplaying in Worlds of Horror*. (s. l.) : non-édité.