

# PASSAGE

Un jeu poétique pour huit joueuses par Axelle Cazeneuve

Ces filles-là se connaissent depuis toujours. Elles ont grandi ensemble, un peu par accident : mais elles ne sont plus des enfants, et commencent à se demander ce qu'elles ont, au juste, encore en commun. Aujourd'hui, ce sont des ados : presque des adultes – du moins, c'est ce qu'elles se disent. Elles ont hâte de grandir.

Certaines ne pensent qu'aux garçons. Certaines les détestent. D'autres disent s'en fiche. Mais ce soir, il n'y a pas de garçons : il n'y a qu'elles – des amies de toujours, assez grandes maintenant pour être laissées seules à la maison pour une nuit. Elles parlent, se confient, et ressentent. L'obscurité s'épaissit, et le silence qui se fait entre elles a plus de sens que tous les mots qu'elles ont pu échanger. Lentement, elles dérivent vers autre chose, seules et pourtant, toujours ensemble. Alors que la nuit avance, l'esprit en émoi et les sens éveillés par l'intimité de leurs chuchotements, elles commencent peut-être, en secret ou ensemble, à se donner à elles-mêmes du plaisir.

Un nouveau monde s'ouvre alors à elles, plus fluide, éthéré : ensemble, elles voyagent, échangeant des regards, des caresses parfois, sans voix dans les limbes surréelles qui les enveloppent. Lorsqu'elles en reviennent, rien n'est plus pareil : le lien qui les unit a changé, et elles savent qu'il changera encore. Désormais, elles savent enfin qu'elles ont le choix : qu'importent les garçons ! Elles seules comptent, et elles sont libres.



Le monde des esprits : *The Legend of Korra* Concept Art.

## Présentation

*Passage* est un jeu de rôle grandeur nature pour huit joueurs et joueuses qui met en scène la première soirée pyjama de huit adolescentes. Au cours de celle-ci, elles vivront une expérience mystique, ouvrant la porte vers un monde étrange, spirituel et changeant. C'est un jeu d'initiation, qui interroge les rapports entre « filles » et le passage à l'âge adulte.

Il est conçu pour durer une nuit, précédée par des ateliers pré-jeu et suivi par un débriefing et un brunch partagé. Il nécessite une salle (chambre) assez grande pour y installer des couchages pour huit personnes ainsi qu'une autre salle pourvue d'éclairages de couleur et aménagée à l'aide de tissus vaporeux ou autres éléments d'ambiance. L'organiser requiert deux personnes, dont une personne-ressource, dans une pièce à part.

### Concept

En mettant en scène la première « soirée pyjama » où des adolescentes (de 13 à 15 ans) ont la maison pour elles seules, *Passage* tâche de raconter avec sensibilité une expérience de l'adolescence pour les personnes assignées femmes. Il traite de la socialisation féminine, du rapport à la sexualité, de l'éducation à la sensualité, de la masturbation. C'est aussi un jeu qui aborde la question de l'intimité entre femmes, sous ses aspects amicaux, sensuels, et amoureux. *Passage* tente de mettre en lumière la façon

Art : Bev Johnson <https://bevsitumblr.com/>



dont la socialisation homosociale des jeunes filles encourage une forme d'intimité physique et intellectuelle bien plus importante que celle des garçons, mais contribue en même temps à invisibiliser la possibilité d'un rapprochement amoureux ou sensuel.

## Un jeu féminin

Le jeu peut être organisé en mixité ou en non-mixité entre femmes et personnes assignées femmes à la naissance : toutefois, les huit personnages incarnés sont genrés au féminin, et le jeu est écrit au féminin (incluant les joueuses dès les ateliers). Dans le cas où des joueur·se·s se sentiraient trop mal à l'aise avec le genre féminin, l'organisation et les autres participant·e·s feraient des efforts afin de respecter l'usage de leurs pronoms ordinaires hors jeu : cependant, en jeu, tous les personnages seront genrés au féminin.

## Thèmes

Les thèmes abordés sont l'adolescence, la sexualité, la masturbation, l'érotisme et l'auto-érotisme féminins, les relations entre femmes, l'amitié, l'amour, le passage à l'âge adulte, la séduction.

### *Note sur la transidentité*

Les personnages peuvent être compris comme cisgenres, transgenres ou non-binaires. Certains ont explicitement été écrits avec un sous-texte, d'autres non, mais aucun n'est déclaré cis ou trans : c'est aux joueuses d'y lire, et projeter, ce qu'elles souhaitent. La féminité, dans ce jeu, est abordée à la fois de l'intérieur, comme un ressenti ou une expérience, et de l'extérieur, sous la forme des attentes et des projections de la société. Les personnages se sentent solidaires les unes des autres, mais elles ne l'expliquent pas en fonction de leur genre : en fait, elles n'ont peut-être qu'une très vague idée de ce que peut être le genre (*et, confesse l'autrice, moi aussi*). Leurs ressentis par rapport aux attentes de la société varient également, et elles ne vivent pas leur genre de

façon uniforme. La transphobie ne sera jamais quelque chose qui existera au sein de leur groupe.

Si tous les personnages sont genrés au féminin au début du jeu, il est possible que certains personnages, par le biais des développements apportés à travers leur joueuse, réalisent au cours du jeu qu'ils ne sont pas des filles et fassent un *coming-out*. Leurs ami·e·s les acceptent et les encouragent alors, comme toujours.



Bryan Konietzko. *The Legend of Korra* Official Art.

## Casting

Au vu des thèmes sensibles, *Passage* est un jeu à casting pour lequel les organisateur·ice·s se réservent le droit de refuser n'importe qui sans justification.



## Lever du Voile

Pour parler en anthropologue, ce que nous allons tâcher de mettre en place avec ce GN est un moment « liminoïde », voire liminaire : c'est-à-dire, dans le jargon de l'anthropologie du rituel, un moment entre-deux, sur le seuil (*limen* en latin), où les rapports sociaux ordinaires ne s'appliquent plus.

Un GN est toujours un peu cela, bien sûr : avec *Passage*, cependant, ce sera le cas à la fois de façon extradiégétique (hors de la fiction) et diégétique (dans la fiction). L'adolescence est un moment charnière, et les soirées entre copines sont (*où étaient, au moment de l'adolescence de l'autrice à la fin des années 2000*) un moment clé de cette transition. Dans *Passage*, la transition sera littérale : les filles entreront dans un autre monde, le monde des esprits, où tout est plus fluide, plus émotif. Elles en reviendront avec de nouvelles connaissances et un point de vue renouvelé sur le monde.

## Inspirations

Ce jeu est né en plusieurs temps, sous l'influence de différents appels à contribution (l'un de la fondation américaine [Effing](#) en vue d'une anthologie de jeux liés à la sexualité, qui a finalement mené à l'écriture de [NAIVE](#), l'autre du festival [Blackbox CPH](#) qui encourageait, pour l'édition 2020, des jeux centrés sur la sexualité et tirant avantage des options logistiques de la blackbox).

L'animé *The Legend of Korra*, connu pour être le premier dessin animé jeunesse à mettre en scène une relation lesbienne suggérée, est une inspiration esthétique (le monde des esprits) et dans une certaine mesure narrative (à travers le recours « obligé » à la romance hétérosexuelle à l'adolescence).

L'adolescence de l'autrice et son expérience de la bisexualité sont bien sûr également des influences, volontaires comme malheureuses.



Korra et Jinora dans le monde des esprits. *La Légende de Korra* (Screenshot)

# Esthétique

## Monde & époque

L'époque est contemporaine mais non datée : la technologie moderne existe, quoiqu'elle ne soit pas écrasante (pas d'usage de smartphones), et l'arrière-plan sociétal est un non-dit – les filles n'ont pour la plupart pas de pensée politique élaborée, même si elles ressentent instinctivement de nombreuses choses, notamment les injonctions de l'éducation féminine. Une discussion entre les joueuses peut aider à poser des standards d'époque (par exemple, si la majorité des personnes présentes ont été ado dans les années 90, des références à la pop-culture de ces années-là sont plus pertinentes que des références des années 2010).

Il est possible, de façon consensuelle (en l'ayant partagé durant les ateliers), de faire intervenir, dans l'expérience de son propre personnage, des problématiques comme le racisme, le validisme, etc. Elles ne seront cependant jamais subies de la part des autres filles. La question de l'homosexualité, si elle peut faire partie du vécu de certaines des filles dès le départ, n'a jamais été évoquée avant la soirée qui se tient en jeu. Au contraire, durant le jeu, les filles partent pour ainsi dire en exploration des genres et sexualités, et c'est seulement en en revenant qu'elles y verront véritablement clair...

## Style vestimentaire

La contrainte du port d'un pyjama, chemise de nuit ou autre vêtement nocturne introduit une certaine certaine limite, cependant, les joueuses sont encouragées à se montrer créatives : vêtements colorés, vaporeux, écharpes, bijoux... Il est conseillé de prévoir plusieurs tenues et accessoires afin de pouvoir jouer à se changer, échanger des vêtements en jeu, ou simplement pour exprimer la fluidité du personnage et de la situation.

## Méta-techniques

Une méta-technique inspirée de l'*Ars Amandi*, une technique de simulation des relations sexuelles très répandue dans le GN nordique, a été créée pour ce jeu afin de simuler la masturbation : l'*Ars Onani*. Il s'agit d'une technique à utiliser sur soi-même, consistant à caresser sa propre main au pouce replié comme s'il s'agissait d'un sexe féminin. Une métatechnique sera également utilisée pour demander le consentement au contact physique, notamment le baiser.