ATELIERS

Ateliers pré-jeu du GN *Passage*

Prise de contact

Les joueuses sont accueillies autour d'un goûter : le « bris de glace » se fait en autonomie, de façon horizontale. À leur arrivée, elles se munissent tout d'abord d'un **name-tag** sur lequel inscrire **leur prénom d'usage** suivi du **nom de leur personnage** et de leurs **pronoms**. Cependant, dès les ateliers, sauf demande spécifique, **toutes les joueuses seront genrées au féminin**.

Sur la table, un pot (type pot à crayons) contenant des exemples de questions à se poser les unes aux autres est disposé en évidence. Elles peuvent utiliser ces inspirations pour discuter, à deux ou toutes ensembles, en apprendre un peu plus sur les autres, etc. Bien entendu, ces questions ne sont que des suggestions et nulle n'est obligée d'y répondre ! Quelques exemples :

- Un souvenir d'adolescence ?
- Quel était le prénom de ton/ta meilleur·e ami·e quand tu avais 14 ans ?
- Quel était ton look au collège ?
- As-tu déjà fait une soirée pyjama ?
- Le premier baiser ?
- Des idées de jeux à jouer en soirée ?
- Ta soirée idéale ?
- Qu'est-ce qui t'a donné envie de t'inscrire à ce jeu ?
- As-tu des attentes par rapport à ce jeu ?

Présentation

Quand cela paraît opportun, indiquez aux joueuses que vous allez commencer les ateliers.

Avant toute chose, rappelez aux joueuses l'existence d'une **salle hors-jeu** et d'une **personne-ressource** à laquelle elles pourront faire appel à n'importe quel moment avant, durant ou après le jeu. Puis invitez-les à se lever (si possible) et à se mettre en cercle, de sorte que toutes puissent se voir. **Un safeword**, ou mot de sûreté, **est décidé entre les joueuses.** Il peut être utilisé à n'importe quel moment, en jeu ou en ateliers. **Exprimer avec ses propres mots** lorsqu'on a besoin de sortir ou d'interrompre une interaction est toutefois tout aussi valable, le safeword est un outil, pas un impératif.

Tour à tour, les joueuses présentent leurs personnages, ainsi que les objets qu'elles ont amenés et leur sens pour le personnage.

Le cercle des relations

Une fois le tour de présentation effectué, chaque personnage s'avance tour à tour au centre du cercle. Une par une, les joueuses autour donnent à voix haute un adjectif que leur personnage associe au personnage au centre. Lorsque le tour a été fait, elles se positionnent de sorte à refléter leur affinité avec le personnage du centre (de proche à lointaine).

Le Jules

En vous appuyant sur vos **cartographies de l'intime**, imaginez un ou plusieurs garçons qui attire(nt) l'attention de certaines filles du groupe. Cet intérêt extérieur a pour but de former un sous-texte possible à certaines des interactions entre les filles, de donner prétexte à des discussions intimes au cours de la soirée, et d'incarner la pression sociale hétéronormative que subissent immanquablement les filles du groupe.

Forger des souvenirs

Formez une paire avec l'une des joueuses du personnage de laquelle votre personnage est le plus proche et imaginez un souvenir commun (5mn). Répétez cela avec deux autres personnages. En cas de nombre impair, il est possible de faire un groupe de trois.

Méta-techniques

Ars Onani

L'*Ars Onani* est une technique inspirée de l'*Ars Amandi*, une métatechnique consistant à simuler un rapport sexuel en utilisant un contact sur les bras, les épaules et le haut du dos seulement, ainsi que des regards et des sons. Comme les plus versées dans la poésie érotique l'auront compris, l'Ars Onani (de *onanisme*, terme pseudo-scientifique formé sur la base du nom d'un « pécheur » biblique et désignant le péché de masturbation) est une métatechnique de simulation de la masturbation. En effet, **l'éveil sensuel, et notamment auto-érotique, est un des thèmes centraux du jeu**. L'Ars Onani consiste à caresser de façon sensuelle sa propre main, aux doigts rapprochés et au pouce replié, comme s'il s'agissait d'un sexe féminin. Sentez-vous libres d'associer à ce geste des gémissements, soupirs etc., à votre guise. (En contexte cependant, il est probable que les personnages veuillent se faire relativement discrètes et évitent de manifester leur plaisir à grands cris). En ateliers, démontrez et testez cette technique.

Le consentement verbal

Durant le jeu, des contacts physiques divers peuvent avoir lieu, d'un tendre serrage de main à un baiser non simulé. **De façon générale, nous vous encourageons, comme dans la vraie vie, à verbaliser votre demande et à exprimer clairement le consentement, ou le refus**. Dans le doute, une absence de réponse, une incertitude ou une acceptation qui paraît contrainte valent évidemment pour un non.

Exercice

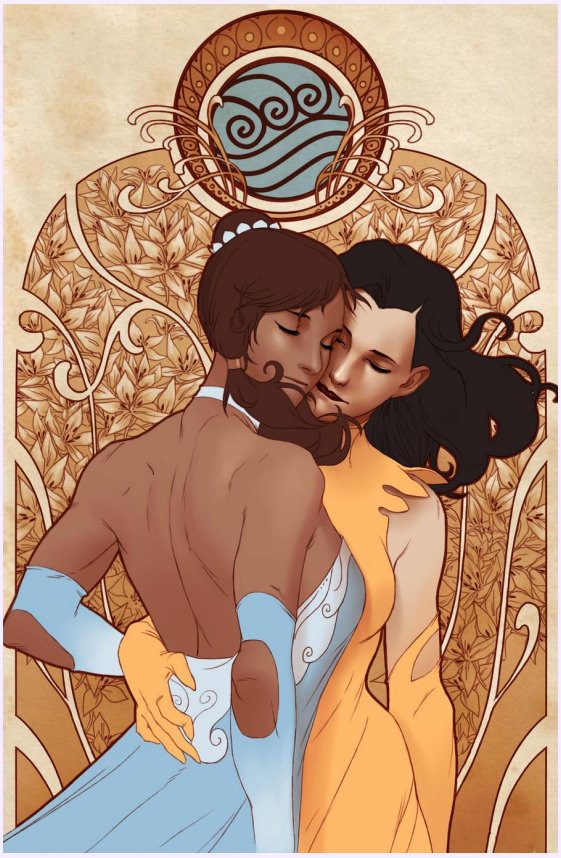
Tournez-vous vers la personne à votre gauche et, lorsqu'elle est disponible, proposez-lui quelque chose. La personne refuse explicitement, et vous acceptez gracieusement son refus. *Exemple :* « puis-je boire dans ton verre ? – Non. – Pas de soucis, bonne journée ! ». Répétez cela deux ou trois fois.

Art : Bev Johnson https://bevsi.tumblr.com/

Le consentement non-verbal

Le *monde des esprits* est un espace où la communication entre les êtres ne s'effectue

plus par le biais de la parole, mais par des gestes, des intentions, une empathie accrue et une ouverture permanente sur le monde et les autres. Ainsi, durant cette phase, les personnages ne pourront pas se demander verbalement le consentement : il faudra donc utiliser cette métatechnique.



Art : Mithrynn (dA)

Elle consiste à mimer l'acte sur soi pour en faire la demande. La personne en face peut alors, ou l'ignorer, ou accéder à la demande, de façon simulée ou non-simulée. Par exemple :

- Pour proposer un baiser, maintenez un contact visuel et attrapez tendrement votre propre menton entre votre pouce et votre index, comme vous le feriez peut-être sur une partenaire consentante. **Si ce que vous proposez est un baiser simulé, mettez votre pouce directement en travers de vos lèvres.** La personne en face de vous peut ensuite **1) vous embrasser de façon non simulée (si vous n'aviez pas mis votre pouce sur vos lèvres) 2) vous embrasser en interposant son propre pouce** ou **3) ne rien faire.**
- Pour proposer un câlin, enlacez-vous vous-même, étreignant vos épaules en regardant la personne en face dans les yeux. Elle peut alors **1) vous faire un câlin 2) étendre les bras pour vous frotter les épaules** (câlin à distance) **3) ne rien faire.**
- Si le câlin est un contact trop proche pour vous, vous pouvez **frotter ou enlacer une seule de vos épaules** afin de proposer un contact de type main-sur-épaule.
- Pour proposer de prendre la main, saisissez, de façon visible (par exemple en les levant devant vos yeux) une de vos mains avec l'autre. La personne peut alors **vous prendre la main, la tapoter amicalement, ou ne rien faire.**

Même si vous pensez que la personne en face de vous n'a pas compris votre demande, n'insistez pas en cas de non-réaction de sa part.

Exercice

Testez ces quatre interactions, voire une ou deux autres de votre propre invention, en changeant régulièrement de partenaire. Vous pouvez proposer n'importe quel niveau de simulation, du moment que vous vous sentez à l'aise, et la personne en face peut répondre avec le niveau (inférieur ou égal) de simulation qu'elle souhaite, ou ne rien faire.

Le lendemain

À leur réveil, les joueuses reprennent leur name-tag. Dès à présent, tout le monde **utilise les noms des joueuses**, ainsi que **leurs pronoms**, pour s'adresser à elles. Le brunch est disposé sur la table dès 10h. Rappelez aux joueuses qu'il est possible d'enregistrer un **Épilogue** pour leur personnage.

Brunch

Le brunch fait office de debriefing. Cependant, lorsque tout le monde est levé, proposez aux joueuses un débriefing plus formel, si elles en ont le besoin. Rappelez également que **la personne-ressource** reste disponible pour des retours et du soutien, par mail ou par un autre moyen de communication. L'orga principal·e enverra un mail pour solliciter d'éventuels retours quand iel aura récupéré, une semaine après l'événement.

Art : atutcha (dA)

Debriefing formel

Il est impératif que **tout le monde s'écoute** et se montre respectueux des paroles des autres. Répondre est entièrement facultatif, mais il est important de laisser les autres participant·e·s s'exprimer. Il est impératif de **ne pas interrompre et ne pas rebondir.** Même si vous n'êtes pas d'accord avec ce que partage une personne, **ne corrigez pas et ne vous opposez pas** : ça n'est pas le moment. Tout le monde est en situation de vulnérabilité, que le jeu ait été une bonne ou une mauvaise expérience, ou même neutre (le manque de sommeil se fait forcément sentir). Exemple de questions :

- Comment vous sentez-vous ?
- Avez-vous besoin de quelque chose ?
- Y a-t-il quelque chose que vous voulez partager ?
- Un moment particulièrement mémorable pour vous ?

Rangement

Invitez tout le monde à participer au rangement avant de quitter les lieux. Le cas échéant, rappelez-leur qu'un prix libre est pratiqué sur le jeu.

Remerciements

N'oubliez pas de remercier : les joueuses, la personne-ressource, les orgas… avant de clôturer cette session.