



Inoubliable!

Grandeurs et décadences des célébrités fictionnelles

Réunissez-vous avec quelques amis. Vous allez ensemble créer un personnage inoubliable. De ceux dont on se souvient longtemps après leur mort. De ceux qui font l'histoire. Et vous allez ensemble raconter sa vie.

Inoubliable! vous invite à raconter l'histoire d'un personnage à la manière d'un **biopic**, c'est à dire un film biographique. Vous allez jouer les moments importants de la vie de l'Inoubliable, croiser ses proches, ses ennemis, et imaginer comment il/elle est devenu-e quelqu'un dont on raconte la vie au cinéma.

Qui était-ce ?

Vous pouvez choisir ou tirer au hasard dans la table ci-dessous. Décidez collectivement son **nom**, quelques détails de son **identité**, et l'**époque** à laquelle il/elle a vécu.

L'Inoubliable peut s'inscrire dans la grande Histoire ou sortir tout droit d'un univers imaginaire, que ce soit une référence connue comme les Terres du milieu de Tolkien ou un territoire imaginé de toute pièce comme le mythique atoll du Sabot de dragon de l'Océan sinople.

1	Un·e artiste qui a révolutionné son domaine.
2	Un·e politicien·ne qui a connu la gloire et la déchéance.
3	Un·e criminel·le mort·e trop tôt.
4	Un·e scientifique universellement détesté·e.
5	Un·e militaire injustement méconnu·e.
6	Un·e aventurier·ère sujet·te de nombreuses rumeurs.

Si aucune de ces propositions ne vous convient, vous pouvez tout à fait imaginer les vôtres.

Quelle a été sa vie ?

Vous allez maintenant jouer une succession de scènes marquantes de la vie de cette personne extraordinaire. À chaque scène, un·e joueur·se incarne l'Inoubliable. Les autres joueur·se-s vont incarner les protagonistes de son histoire personnelle. Ses proches, ses collègues, ses rivaux ...

Au début d'une scène le/la joueur·se qui incarne l'Inoubliable raye une proposition de la liste ci-dessous. Celle-ci ne sera pas jouée au cours de la partie. Les autres participant·e-s choisissent alors une des scènes restantes, qui sera jouée ce tour-ci. Une fois la scène terminée, cette dernière est rayée de la liste.

Le jour où ...	
... il/elle s'est confronté·e à ses parents.	... il/elle a pris la grosse tête.
... il/elle a été reconnu·e par ses pairs.	... il/elle s'est aliéné ses proches.
... il/elle a été sur le point d'abandonner.	... il/elle a rencontré son idole.
... il/elle a connu la gloire.	... il/elle a risqué sa vie pour sa passion.
... il/elle s'est fait·e un ennemi mortel.	... il/elle a imaginé un projet fou.
... il/elle a découvert sa vocation.	... il/elle a triomphé contre toute attente.
... il/elle a rencontré l'amour de sa vie.	... il/elle a été jugé et condamné.
... il/elle a perdu l'amour de sa vie.	... il/elle a fait la paix avec ses démons.

Vous pouvez vous autoriser à rayer chacun·e une proposition en amont de la partie pour éliminer des scènes qui vous déplaisent et limiter la durée de la partie.



Précisions techniques

Voici quelques indications complémentaires pour jouer :

- Vous décidez collectivement qui incarne l'Inoubliable lors de la première scène.
- C'est toujours le/la joueur-se incarnant l'Inoubliable qui décide de quand la scène se termine.
- C'est toujours le/la joueur-se venant d'incarner l'Inoubliable qui désigne celui ou celle qui lui succédera.
- On ne peut pas incarner l'Inoubliable dans deux scènes consécutives.
- Une partie est prévue pour durer huit scènes maximum, mais vous pouvez en jouer moins si vous parvenez à un ensemble satisfaisant.

Scandale et classifications

Avant toute projection, il faut s'assurer de la **classification** de votre histoire. Cette classification déterminera le degré de **scandale** que vous vous autorisez. Par scandale, on entend généralement **sexe, violence, drogue et grossièreté**, mais nous vous invitons à préciser votre classification pour chaque sujet qui vous semble personnellement scandaleux. Comme les biopics sont le plus souvent américains, cette classification l'est aussi.

- **G** : Le sujet scandaleux n'est pas présent dans la partie.
- **PG** : Le sujet scandaleux peut être évoqué mais pas montré dans la partie.
- **R** : Le sujet scandaleux peut être montré mais pas trop crûment dans la partie.
- **X** : Le sujet scandaleux peut être montré dans ses moindres détails.

Vous pouvez ajouter une classification sur un sujet évoqué à n'importe quel moment de la partie.

Répétitions

Avant de jouer la première scène, chaque joueur-se raconte le souvenir qu'il a de l'Inoubliable, **une anecdote personnelle** sur le lien qu'il entretient avec cet être extraordinaire. Vous pouvez répéter l'exercice jusqu'à ce que tout le monde soit à l'aise.

Mise en scène

- Vous devriez décrire chaque scène de façon **cinématographique**. Pensez au lieu où elle se déroule, à l'ambiance, aux lumières, aux bruits, mais aussi aux **cadrages** et aux **mouvements de caméra**.
- On peut jouer les scènes **chronologiquement ou non**.
- Vous pouvez (et devriez) utiliser des **protagonistes récurrents** dans les scènes.
- Pensez à marquer **le temps qui passe**, sur le corps de l'Inoubliable, de ses proches et sur l'univers qui les entoure.
- Nous vous invitons à **terminer par une épitaphe** indiquant la date de la disparition de l'Inoubliable, son âge et quelques précisions sur ce qui lui est arrivé après la dernière scène où l'on a pu l'observer. Cette épitaphe devrait donner, au choix, un sentiment de complétion à l'histoire ou au contraire un contrepoint surprenant à ce que l'on aurait pu attendre.

Commentaires de la presse

Jamais totalement satisfaite, la presse en réclame toujours plus. À la fin de la partie, chaque joueur-se mentionne à son tour un commentaire de la presse sur **quelque-chose qu'elle aurait aimé changer** dans la partie (*exemple : je trouve que ces bruitages de sous-marin étaient de trop, j'aurais voulu que l'Inoubliable tombe amoureux, un peu de musique n'aurait pas manqué ...*).





Prix du public

Le public finissant toujours par avoir raison de la critique, les prix succèdent aux commentaires. Chaque joueur-se décerne alors à tour de rôle **un prix** à l'un-e de ses camarades. Le prix doit être accompagné d'**une mention** (*exemple : prix de la mise en scène pour la rencontre amoureuse de l'Inoubliable, prix d'interprétation pour le capitaine des pompiers, prix des effets spéciaux pour les bruitages du sous-marin ...*).

Remake

- Vous pouvez **changer de genre**. Par défaut, le biopic est légèrement grandiloquent, mais vous pouvez jouer le vôtre à la manière d'une comédie, d'une comédie musicale ou encore d'un dessin animé. Soyez audacieuses !
- Vous pouvez vous amuser à ajouter **un fil rouge entre les scènes**. Que ce soit un motif qui revient dans toutes les scènes ou un élément qui va lier chaque scène à la suivante, par exemple.
- Vous pouvez intercaler entre chaque scène **un témoignage de proche ou de spécialiste** sur la vie de l'Inoubliable.
- Vous pouvez ajouter une **scène de conclusion** post-générique. L'Inoubliable en est absent et vous ne jouez que les gens qui l'ont connu.

Générique

Inoubliable! est un jeu de Manuel Bedouet

Equipe technique : Eugénie, Guylène le Mignot, Julien Delorme, Kat, Matthieu B, Macalys, Côme Martin, Julien Pouard.

Merci à Radio France, qui m'accompagne depuis toujours. Ce jeu n'aurait pas vu le jour sans une chronique de Thomas Bidegain.

Inspirations : *Walk Hard, the Dewey Cox story ; Sweet and lowdown ; Un héros très discret, Man on the moon.*

