

# **TeleTrashLive** pour les Nuls



## SOMMAIRE

Concept de Jeu

Conseils Généraux et Géniaux

Créer une Série

Présentation Succincte des Séries

Espace et Principes de Jeu

TELETRASHLIVE, le Mot de la fin

# TeleTrashLive pour les Nuls

## Concept de Jeu :

### **Introduction :**

*La galaxie est en proie à un grave péril!*

*L'ennui! sinistre ennemi, vivant dans l'ombre de la paix et du confort, face à l'épidémie de suicide qu'il entraîne, le Haut Conseil Galactique a chargé l'Humanité d'amuser la galaxie, de captiver les ExoTiques!*

*Ravivez les Légendes d'Hier, Devenez les Vedettes de Demain, Sauvez la Galaxie!*

TTL est un jeu parodique qui multiplie les clin d'œil que ce soit à Douglas Adams ou à Day of the Tentacle pour ce qui est de son univers et de la place particulière occupée par les hommes, afin les Séries du Show TeleTrashLive sont un pot-pourri des séries des années 60 à nos jours. L'Âge d'Or de la Terre!

**TELETRASHLIVE** et TTL, les textes et les logos présentés ici sont des créations de Seb Lenoir, ils ne sont pas libres de droit. Pour toute question ou suggestion, vous pouvez le contacter à [seb\\_le\\_noir@yahoo.fr](mailto:seb_le_noir@yahoo.fr)

### **Principe:**

**TELETRASHLIVE** est un jeu de rôles basé sur la récursivité: les Joueurs y incarnent des Acteurs qui vont incarner des Personnages, leur but est de sauver la galaxie en proie à une vaste épidémie de suicide.

A **TELETRASHLIVE**, l'un des Joueurs incarne un Androïde-Réalisateur, médiateur et animateur, il est le garant de la lisibilité des Épisodes pour un Public qui reste fictif.

Les Acteurs doivent décider de son Niveau d'Interventionnisme (Technicien, Conseiller, Réalisateur).

### **Les Enjeux :**

Ils se décomposent en trois niveaux de lecture selon les trois niveaux de jeu disponible à **TELETRASHLIVE** : Joueur, Acteur, Personnage.

Le but du **Joueur** est de s'amuser, de passer un bon moment, comme pour tout jeu. Libre à chacun de développer d'autres buts à sa convenance : parler en public, apprendre à improviser, tenir compte des remarques d'autrui...

Le but de l'**Acteur** est de collaborer avec les autres Acteurs à sauver la galaxie en captivant les êtres conscients qui la composent, le Public.

Le but du **Personnage** est totalement libre, il dépend de chaque Acteur, il participe à la crédibilité du Personnage en question mais n'est discuté ni en équipe, ni avec le Réalisateur<sup>1</sup>.

## Conseils Généraux et Géniaux :

Pour toutes les Séries et pour tous les Épisodes, quatre éléments sont à prendre en compte, simplicité, émotion, respect du genre et autocritique.

**La simplicité**, notre public n'apprécie pas les intrigues à rallonge.

Prenez un Mandibulien prêt à ravager une planète à coups de bombes Triple-H sous prétexte qu'il s'ennuie, vous ne l'accrocherez qu'avec une intrigue simple et efficace, claire à

<sup>1</sup> C'est la principale différence avec le théâtre d'improvisation. La qualité de la prestation importe peu, le roleplay n'est pas si important que l'histoire, la narration, la dynamique de groupe.

comprendre et à suivre.

Si le Public décroche au cours de votre Épisode ou de votre Saison, ne pouvant plus raccrocher les wagons et ne comprenant plus rien à ce qui se passe, l'Audimat va baisser !

L'Androïde-Réalisateur qui suit l'intrigue de loin (parce qu'il gère pas mal de trucs par ailleurs) est un bon repère, assurez-vous qu'il comprenne toujours ce qui se passe dans le IN, s'il décroche, l'Audimat baissera.

Machiavels en herbe ne soyez pas frustrés, d'Épisodes en Épisodes, vous parviendrez à augmenter les méandres scénaristiques de votre Série.

**L'émotion**, le Conseil Galactique a épargné, jadis, nos ancêtres car ils ont décelé chez eux quelque chose que peu d'ExoTiques possèdent, la capacité d'éprouver des émotions, de les externaliser et surtout de les communiquer à autrui.

Les 3 Races du CG sont incapables seules d'éprouver des sentiments pourtant les humains parviennent à les faire rire, pleurer, trembler, tout cela dans un but, les captiver.

N'hésitez pas à adopter un jeu un peu poussif, un peu forcé, un peu archétypal, le Public vous identifiera plus facilement et vous facilitera ainsi le travail de la Post-Prod. Dans la même veine, les Personnages peuvent avoir des Phrases Typiques qui permettent au Public de mieux les appréhender, les repérer et les adorer.

**Le respect du genre** est indispensable aux productions de qualité du show TeleTrashLive, nos concurrents sont nombreux et pour nous démarquer, nous devons respecter notre matériel de base : les fictions de l'Age d'Or de la Terre.

En outre, l'heure est grave et nous ne pouvons nous permettre de déclencher une guerre des forums de fans à propos d'un anachronisme ou d'un détail hors-cadre.

Les références, sans spolier les œuvres anciennes (légalement on peut, elles sont toutes désormais libres de droit), il faut définir un cadre commun, un socle qui puisse être évocateur pour tous les membres d'un même Groupe d'Acteurs.

Au fur et à mesure de votre Série, vous apprendrez à travailler les uns avec les autres et les codes du genre s'étofferont, les idées viendront plus naturellement.

**Pratiquez l'autocritique**, jouez sur les codes, faites amende honorable. Nous ne sommes plus comme les premiers explorateurs, prouvez-le à la Galaxie !

Tous les Êtres de la Galaxie connaissent l'histoire de l'Humanité, ils jugent tous que les humains ont mérité ce qui leur est arrivé, que le Conseil Galactique a été juste et pondéré en détruisant le système d'origine des terriens, ainsi que leur flotte et toutes leurs prétentions de conquête. Nul ne s'attend à un show TTL renouant avec les anciens travers des anciens humains.

Si les ExoTiques ont l'impression que vous faites partie de l'odieuse Mouvement Suprématisse Terrien ou des affreux Intégristes Suprématisse de la Terre, ils zapperont et l'Audimat baissera !

## Créer une Série :

C'est la base du show TTL, il consiste à choisir une Série, comprendre les Genres, c'est à dire ses références, identifier les différents Personnages proposés, voir ce qui peut les réunir ou au contraire les diviser enfin il faut choisir un Épisode et construire un début d'histoire dessus, une accroche, une idée peut suffire...

Une fois tout ceci maîtrisé, vous êtes prêts à aller dans le IN pour jouer votre Scénario.

## **Première Étape – Choix de la Série:**

Chacune des 5 séries a un style, une histoire et des protagonistes spécifiques. Pour les aficionados de l'Age d'Or de la Terre, les premiers siècles du second millénaire, les influences sont évidentes et vous feront probablement sourire.

Votre équipe d'Acteurs devra choisir la Série qui lui semblera la plus évidente à jouer, plus vous avez d'atomes crochus avec l'histoire et plus les idées vous viendront naturellement durant le show et vous gagnerez du temps dans le OUT et une certaine sérénité.

## **Seconde Étape – Les Genres :**

Il s'agit de vous indiquer le ton émotionnel que vous allez devoir mettre en place dans votre jeu d'acteur, respecter les genres indiqués vous assure un gain d'Audimat.

Nos fans ne perdent pas une miette des Épisodes et les discussions vont bon train sur les forums qui parlent de nos Séries, sortir des codes du genre peut s'avérer dangereux, pour le Public surtout (l'Épidémie de Suicides va reprendre) mais pour les humains également, vous n'êtes pas sans savoir que de notre succès dépend celui de l'Humanité. Si l'Audimat baisse, l'Humanité disparaîtra pour de bon !

## **Troisième Étape – Épisodes :**

Évidemment les intrigues ne sont pas écrites (on joue, on ajoute les effets et ça part à travers la Galaxie, le tout en moins de 5 secondes!), on les invente en permanence. C'est une obligation afin d'éviter le piratage permanent auxquelles les chaînes concurrentes sont prêtes à se livrer. Créer un Épisode en rapport avec le titre choisi vous permet de sécuriser votre Audimat car c'est repérant pour le Public.

## **Cinquième Étape – Fil Directeur :**

L'ensemble des Acteurs-Scénaristes définissent ensemble une thématique qu'ils ont envie de mettre en lumière, un élément qui sera central dans l'Épisode qui va être joué. C'est fréquemment un concept comme l'amitié ou la solidarité mais il peut s'agir également du mode narratif qui sera ensuite suivi durant le show, par exemple, des twists et du rocambolesque ou de l'aventure, à moins que les Scénaristes ne préfèrent détailler l'intrigue à laquelle il faudra ensuite se référer, par exemple, « l'équipage enquête sur de mystérieux sabotages... », dans tous les cas, c'est un élément qui sera prépondérant et auquel les Acteurs et le Public pourront toujours se raccrocher.

## **Sixième Étape - Casting :**

Une fois que les Acteurs-Scénaristes ont choisi la Série et l'Épisode, il ne leur reste plus qu'à se répartir les rôles qui devront être présents à l'écran.

Il ne doit pas, en principe, il y avoir de conflits dans la répartition, si cela devait arriver, l'Androïde-Réalisateur se doit de rappeler que les Acteurs ne sont pas là pour leur propre gloire mais pour la survie de la Galaxie et celle de l'Humanité et que tous les Personnages d'une fiction sont importants.

Il appartient à chaque groupe d'Acteurs de répartir les rôles et imaginer les relations qui les uniront sur scène.

## **Présentation Succincte des Séries :**

Il existe actuellement pas moins de 5 séries différentes pour le show. Chaque équipe d'Acteurs devra choisir en fonction de ce qu'elle veut jouer, des ambiances dont elle se sent le plus proche.

**200 ans Après la Fin du Monde** est une série post-apocalyptique, un genre spécifique de l'Age d'Or dans lequel l'Humanité subissait une catastrophe qui la décimait mais épargnait miraculeusement quelques pauvres hères qui tâchaient par la suite de survivre et surtout de se survivre.

*200 ans après* est un hommage à tous ces films prophétiques, car la Grande Dispersion qui a suivi la Guerre de la Honte et a transformé tous les humains en traîne-savates n'est-elle pas la pire des catastrophes ?

C'est une Série qui fait la part belle à l'ingéniosité, à la créativité, à l'adaptativité d'humains soumis à eux-mêmes. L'Antagonisme y est représenté par d'autres survivants avides des ressources du groupe, des mutants ou des monstres rendus débiles par les radiations, des communautés devenues folles pour survivre, etc, etc.

*200 ans après* est, à la façon de **TTL**, un hommage aux premiers Dispersés qui ont su faire amende honorable et gagner le pardon des anciens esclaves ExoTiques, chacun apprenant à vivre ensemble.

**Experts, Agents très Spéciaux** est une série d'enquête policière qui se déroule aux alentours du XX<sup>e</sup> Siècle sur Terre. Le choix qui doit être fait par chaque équipe d'Acteurs est de savoir si le fantastique est un élément extérieur à leur groupe ou pas, c'est à dire s'ils y sont soumis ou s'ils peuvent également s'en servir.

Cet élément fantastique passionne les exégètes galactiques dont les plus humanophiles voient, là, une preuve de l'incroyable génie de l'Humanité, une formidable intuition car de tous les Êtres de la galaxie, les seuls à être totalement et irrémédiablement dépourvus de pouvoirs psychiques sont les humains<sup>2</sup>! Incroyable mais vrai!

Bref, les *EXperts* résolvent des enquêtes bizarres grâce à leurs compétences ou à de bien étranges pouvoirs, ils luttent pas à pas avec de sinistres monstres et d'effroyables créatures, toutes plus pugnaces et malfaisantes les unes que les autres.

C'est une Série qui pose pas mal de problème au Service Juridique tant les monstres créés par la Post-production à partir de ce qui fût imaginé jadis par les humains de l'Age d'Or ressemble à d'honnêtes ExoTiques bien sous tous rapports mais la licence poético-artistique nous permet encore de ne pas trop subir le courroux de ces fâcheux.

Un bon moyen de se les mettre dans la poche et de développer des réflexions sur le fait qu'il ne faille pas juger selon les apparences et développer des relations plus élaborées entre les enquêteurs et les monstres...

**Hope, la Ville des Espoirs** est une série typique de l'Age d'Or, on y suit des teenagers (des adolescents) soumis aux affres de l'évolution de leurs envies, de leurs pensées et aussi de leurs corps (la fameuse poussée d'hormones) dans une cité où sévissent de bien étranges et effrayantes créatures qui sont, elles, totalement inhumaines...

C'est une série qui intrigue beaucoup les autres Êtres galactiques mais qui permet aux adolescents humains de comprendre ce qui se passe en eux ainsi que chez leurs parents/tuteurs/mentors/précepteurs.

2 Exception faite bien entendu des Humains Reconstitués. Les vaincus de la Guerre de la Honte qui connurent la mort et furent ramenés à la vie et reconstruits par le Conseil Galactique pour mener l'Humanité à son Illumination.

La tâche des scénaristes sera de trouver des analogismes entre un problème réel touchant des adolescents et un élément fantastique : la domination mentale combattant l'esprit de rébellion des jeunes gens, les problèmes de dépendance pourraient être le sujet détourné d'une utilisation massive et systématique à la magie...

Bref, *Hope* est une façon d'instruire nos jeunes, de les aider à devenir de jeunes adultes responsables et avisés.

**Les Fils d'Aresh** est une Série de guerre, un genre ancien dont étaient friands les humains jusqu'à la Guerre de la Honte.

C'est la Série qui plaît le plus aux Mandibuliens qui ont, eux aussi, une grande culture de la guerre et du combat, les HumRec qui connaissent le mieux les Mandibuliens prétendent que cette série les fait rire, tant les stratèges humains furent ridicules dans le passé.

Toutefois, cette série permet également de critiquer ouvertement l'attitude belliciste des premiers conquérants spatiaux humains et de faire amende honorable auprès de tous les ExoTiques.

En effet, si les cadets qu'on y interprète revivent les grandes batailles de jadis ce n'est pas pour le plaisir mais pour inclure dans leurs stratégies spatiales, les leçons apprises au côté d'un Léonidas Bonaparte ou d'un Napoléon le Grand et ce, afin d'exterminer des extraterrestres, asservir une planète ou contrer les menaces du Conseil Galactique.

Enfin, on y incarne de jeunes gens ambitieux et énergiques, enfants jetés trop tôt dans le monde des adultes, et on sait bien que de toutes les races de la galaxie, les humains sont les plus empathiques et les moins rationnels, alors n'hésitez pas à surjouer les intrigues entre cadets de l'académie.

C'est donc une série complexe pouvant être lue à plusieurs degrés.

**Dr Kosmos-Trek 6999** est une série de science-fiction qui ne se passe pas dans notre futur à nous mais bien dans celui de l'Age d'Or de la Terre, c'est à dire à la sortie des humains de leur propre système solaire.

Les Acteurs y incarneront d'un côté un équipage d'exploration et de l'autre tous ceux qui tentent de faire en sorte de ralentir voire bloquer cette exploration. Devront être joués également les ExoTiques découverts.

C'est une série très populaires chez les Tollimans (qui viennent parfois assister aux tournages) qui adorent comment les humains s'efforcent de reproduire certains de leurs rituels sociologiques pour rendre leur jeu d'acteur plus crédible avant de se souvenir que la Post-Prod est aussi là pour ça...

Série à visée expiatoire, *DKT6999* permet de préciser la curiosité initiale des premiers explorateurs humains et comment ces utopistes durent rendre des comptes aux gérants de la Fédération Terrienne désireux de gagner de l'argent quelles que puissent être les conséquences.

C'est une série dans laquelle on peut multiplier les cas de conscience devant l'altérité, Ce-Qui-Est-Différent, mais également broder des relations entre les différents membres d'équipage, rappelez-vous que les humains sont considérés comme les Êtres les plus immatures, les plus irrationnels, les plus chaotiques de la galaxie, nos réactions affectives fascinent tous les ExoTiques.

## Espace et Principes de Jeu :

# TeleTrashLive pour les Nuls

L'espace du show TeleTrashLive est coupé en deux, le OUT et le IN. Les Acteurs-Scénaristes mettent au point l'histoire au fur et à mesure qu'ils l'interprètent dans le IN.

## **Le IN:**

Tout Acteur présent dans le IN est visible par le Public.

## Proactivité:

Tout Personnage présent dans le IN est visible par le Public, s'il reste inactif trop longtemps, le Réalisateur peut faire baisser l'Audimat Global (-1), de même s'il n'y a aucun Personnage sur scène pendant longtemps (3").

## Permanence:

Tout élément annoncé dans le IN devient réel dans la Série (au-delà de l'Épisode où il est mis en place, donc), les autres Acteurs doivent en tenir compte dans leur jeu, **on joue le OUI !**

## Déplacements:

**IN ->OUT:** Quand un Personnage quitte le IN, il part dans le OUT, le Public ne le voit plus, pour ne pas qu'il disparaisse comme par enchantement, il convient de préciser où il se rend.

**IN->IN:** Si des Personnages cheminent vers un lieu et qu'on veut que le Public voit cette scène, il suffit d'indiquer à la Post-Prod ce qui se passe ("nous montons en voiture et nous nous rendons au cimetière."), les techniciens feront leur travail.

## Effets Spéciaux:

Inutile de mimer à outrance les monstres et entités extraterrestres, là encore, tout sera ajouté par la Post-Prod, il suffit de décrire les modifications à apporter lors de la 1° apparition à l'écran.

De même pour les scènes de combat, les Acteurs peuvent bouger au ralenti, la Post-Prod accélérera les mouvements<sup>3</sup>.

## Note Générale:

Limite des 45', jouer le OUI et clore le Scénario dans le délai imparti implique de faire attention au nombre d'éléments que l'on développe à chaque Épisode, ne soyez pas trop prolifiques, entendez-vous les uns avec les autres, rappelez-vous, **vous êtes là pour le Public**. Qui plus est trop de complexité peut faire décrocher le Public.

## **Le OUT:**

Le OUT est l'espace réservé aux Acteurs, le Public n'y a pas accès et pourtant beaucoup de choses s'y passent.

## Construction du scénario :

Le Scénario y est imaginé et discuté au moment même où il est joué dans le IN, il faut donc en permanence se relayer dans le IN et le OUT pour imaginer et jouer le Scénario, c'est un exercice fatiguant mais c'est le seul moyen de contourner la fraude, **dans TELETRASHLIVE, n'y a-t-il pas LIVE?**

---

<sup>3</sup> **pas de bagarre IRL, merci !**

# TeleTrashLive pour les Nuls

## Maintenir l'Audimat :

Dans le OUT, on est aussi très **attentif à ce qui se passe dans le IN**, revenir quand une scène s'essouffle permet de maintenir le Public en émoi.

## Changement de scène :

Quand l'action s'enlise dans le IN et que l'Audimat est en chute libre, les Acteurs-Scénaristes dans le OUT peuvent interrompre une Scène.

Attention toutefois à ne pas trop souvent avoir recours à ce genre d'interruption car le Public pourrait se lasser de ces interruptions.

Au-delà du pilote de la Série, vous subirez une Pénalité d'Audimat.

**Le Réalisateur**, il passe de temps en temps dans le OUT pour encourager ses troupes ou donner un conseil, soyez reconnaissants de l'attention qu'il porte à votre travail, combien de jeunes acteurs se sont vus offrir des **ponts d'or dans des super-productions** en suivant les indications de THX-1138?

## L'Androïde-Réalisateur :

A chaque nouvel Épisode, les Acteurs s'entendent sur le Niveau d'Interventionnisme de leur Androïde-Réalisateur.

Celui-ci est équipé de trois programmes différents correspondants à trois niveaux différents, présentons-les en fonction d'un interventionnisme croissant.

Le premier niveau est celui d'**Assistant Technique**, il n'informe les Acteurs que des éléments techniques, début et fin de la préparation, lancement du show, durée avant la coupure pub, début et fin de celle-ci, scène finale (5' avant la fin) et clap de fin.

Il renseigne également sur la fluctuation de l'Audimat. C'est une information factuelle et il ne peut expliquer pourquoi (dans cette configuration, il n'a pas accès aux enquêtes d'opinions ou au forum des fans de TTL).

Le second niveau est celui de **Conseiller Narratif**, sont actives toutes les fonctionnalités du niveau 1 mais dans ce cas, l'Androïde-Réalisateur peut signaler quand le Public décroche ou quand lui-même décroche de l'histoire en cours.

Le troisième niveau est l'**Androïde-Réalisateur** à pleine puissance, il a accès à toutes les métadonnées dématérialisées que la Galaxie peut offrir, il mouille autant sa chemise que les Acteurs dans l'objectif de séduire et captiver le Public et ainsi sauver la Galaxie.

## L'Audimat :

Il représente le nombre de trilliards d'Êtres captivés par le show **TELETRASHLIVE** à travers la Galaxie, plus il est élevé, plus il contribue à sauver des vies. Les ExoTiques captivés par un spectacle vivant et intéressant ne songent plus à s'ennuyer et ne se suicident plus.

Mais s'il baisse, le nombre de morts augmente et le show **TELETRASHLIVE** peut se voir imposer des restrictions budgétaires voire même une disparition pure et simple. A vous de faire en sorte que cela n'arrive pas !

Malgré vos efforts, si l'Audimat chute à -5, vous n'avez pas le choix, vous êtes obligés de vous livrer à la **Pub Sauvetage**, une publicité de votre choix, basée sur les Personnages de la Série, l'Audimat remonte automatiquement à 0.

Vous ne pouvez avoir recours à la Pub Sauvetage qu'une fois par saison.

## TELETRASHLIVE, le Mot de la fin:

Comme vous le savez, l'Humanité a été éradiquée lors de la Guerre de la Honte. Chaque humain a payé cher de ne pas critiquer les choix des dirigeants de la Fédération Terrienne: l'asservissement ou la destruction des autres races conscientes jugées systématiquement inférieures.

Seuls ont survécu les quelques côlons de l'Amas de Gion ou de la Constellation du Centaure. Dans ce système, les esclaves Tollimans se sont libérés et ont pardonné à leurs anciens maîtres, fondant par là-même la Fédération Alpha Centauri (FAC).

**THX-1138**, androïde des communications à bord de l'Hypérior, un cargo de fort tonnage des Tollimans fût l'un des premiers à capter des émissions hertziennes des anciens programmes radiophoniques et télévisuels de la Terre, avec d'autres programmes, il travailla ces extraits et commença à les assembler, au départ ce sont les intelligences artificielles qui s'échangeaient ces fichiers puis ça a fuité sur le réseau de la FAC et l'engouement fût immédiat.

**HAL-9000**, un HumRec (Humains Recomposés, leaders spirituels de l'Humanité sur la Voie de l'Harmonie) décida de débaucher THX-1138 et de recréer les séries en question à partir des assemblages diffusés depuis Alpha du Centaure. Pour contourner les fraudeurs, les épisodes étaient imaginés et tournés au même moment, TeleTrashLive était né!

Comme vous le savez, la Galaxie vit une période sombre, la dépression est le mal de l'ère et on ne compte plus les vagues de suicides, individuel dans le meilleur des cas, altruiste dans le pire, même les Races Supérieures (celles qui siègent au Conseil Galactique) sont touchées: navigateurs Wooziens plongeant leurs passagers dans des trous noirs, Mandibuliens anéantissant des systèmes solaires entiers à coups de bombes Triple-H, Tentaculiens mettant au point des inventions mortelles...

L'heure est grave, le Conseil Galactique a mené son enquête et c'est dans notre Constellation que la morosité est la moins grande et ce pour tous les êtres qui y vivent, la commission d'enquête a établi un lien avec le fait de regarder quotidiennement le show TTL.

Le **6061° Grand Violet**, leader suprême du Conseil Galactique a octroyé à HAL-9000, un budget illimité avec pour mission d'émettre à travers toute la Galaxie et ainsi la sauver du désespoir qui la gagne.

Si nous réussissons, ce sera la consécration suprême mais si nous échouons, ceux qui ont jadis été épargnés, disparaîtront à leur tour dans le néant...

**Ravivez les légendes d'hier, soyez les vedettes de demain, pour l'Humanité et la Galaxie!**