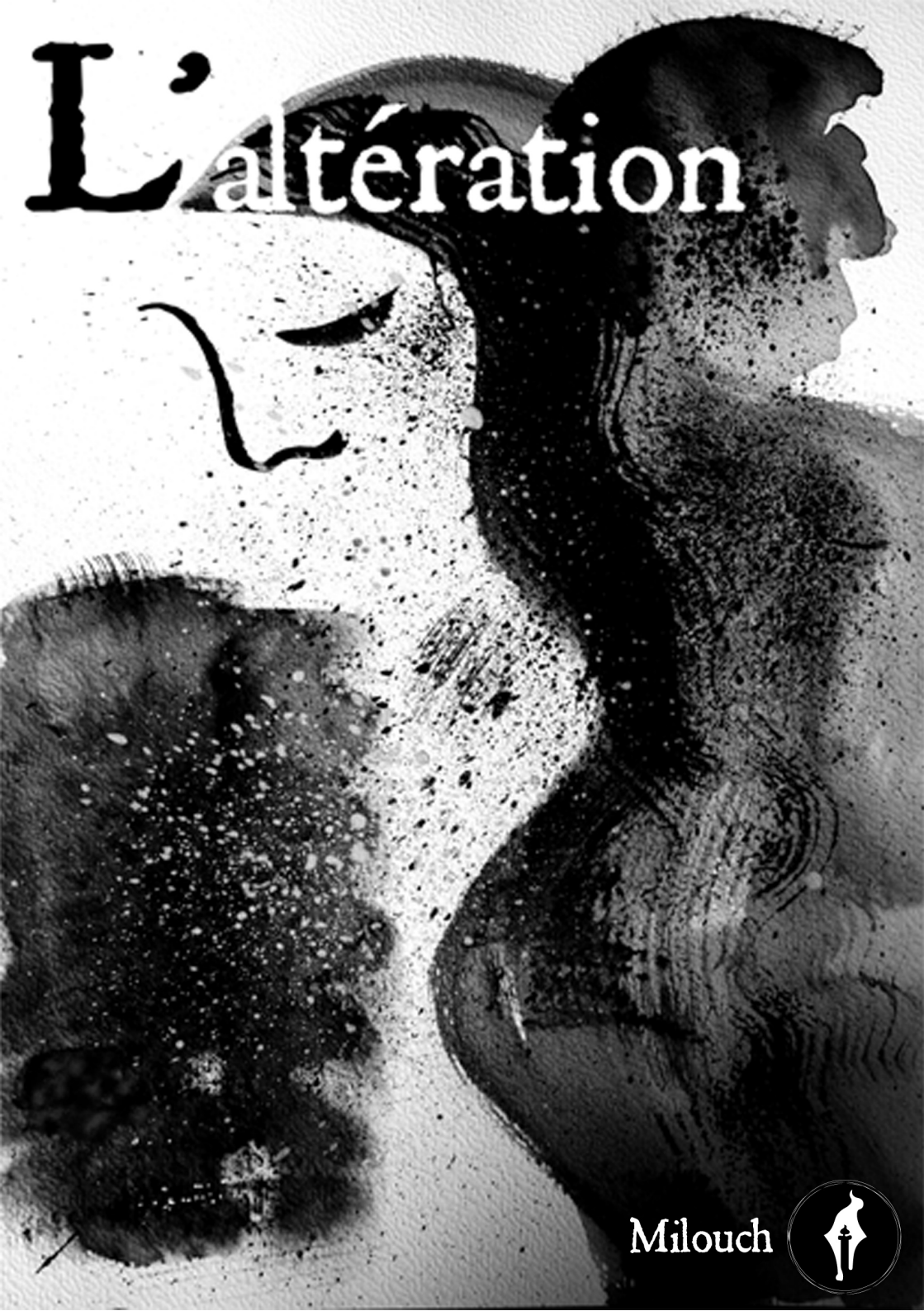




L'altération

Milouch



Un jeu pour deux joueur·euses

L'une joue l'être

L'autre le néant

SECURITE EMOTIONELLE

Avant la partie, définissez ensemble
des lignes et des voiles.

Les lignes seront des éléments dont
on ne pourra pas parler lors de la partie.

Les voiles seront des éléments sur lesquels
nous jetterons un voile pudique.

Nous pourrons les évoquer
mais sans les décrire explicitement

UNE VIE

Toujours par deux iels sont allé·es.

L'un·e dans la lumière, l'autre dans l'ombre.

L'un·e l'Être, l'autre le Néant.

Le Néant murmurant à l'oreille de l'Être. Conseiller·e,

Ange,

démon ?

Le néant est une voix.

Quelle fut la vie de l'Être?

Seul·e ellui le sait.

L'Être l'a réduite à 7 fragments.

Iel a décidé de les détruire avant de disparaître

Maintenant que le temps est venu,
le Néant l'enveloppe et l'entoure plus que jamais.

Tou·tes deux sont maintenant arrivé·es aux confins.
Un lieu sans temps hors de l'espace, créateur de vie et de possibles.

L'Être ne doute plus de l'imminence de Néant.

Le Néant advient hors de l'ombre.

L'Être va disparaître, le Néant va émerger.

LA GENESE

Vous qui jouez l'Être : vous existez.

Votre errance arrive au bout d'une course folle.

Vous avez vécu mille aventures, mille tourments.

Le monde s'est accroché à votre pelisse.

Vous avez foulé les montagnes les plus lointaines et scruté les cavernes les plus sombres.

Vous tirez derrière vous des éons de légendes. Esprits sanctifiés et corps ensanglantés.

Décrivez-vous.

Montrez ce à quoi vous ressemblez maintenant au terme de ces années de pérégrinations.

Au sein de vous se trouve ce qui vous constitue réellement, ce sont les fragments.

Ils sont 7.

Marqueurs et symboles de votre vie, ils ont chacun une signification pour l'Être.

Partagez cette signification à la table.

Révélez-vous, décrivez
les fragments, artefacts
qui vous accompagnent.



Révélez-vous, décrivez
les fragments de votre
corps, de votre esprit.

Révélez-vous, décrivez
les fragments de votre
état ici et maintenant.

Vous qui jouez le Néant : vous n'existez pas encore.

Après chaque description de l'Être, expliquez
les circonstances qui ont amené à la possession du fragment.

Vous pouvez également décrire comment
vous avez interféré dans l'obtention de ce fragment.

Inspirez-vous des récits
d'autres êtres :
fragments de corps et d'esprits :
filiforme
peur ancienne
pas qui applatit les montagnes
fragments artefacts :
lampe à la lumière mourante
manteau à moitié brûlé
fragments d'état :
impatience
émerveillé-e

M O U R R E Z E T N O U R R I S S E Z

Vous qui jouez l'Être, il est temps de disparaître, de fondre dans l'infini.

Sacrifiez les différents fragments de votre être préalablement décrits.
Pour chacun décrivez sa destruction / son abandon et le symbole détruit avec.

Une fois la perte décrite, rayez le fragment de l'existence.

Vous jouez le Néant, il est temps d'apparaître, d'émerger de l'infini.

→ A chaque destruction / abandon, réutilisez le fragment décrit par l'Être.

Vous pouvez décider de la matérialité de ce fragment,
si c'est une métaphore, un symbole, un esprit...

Utilisez ce fragment pour vous créer vous-même.

Transformez-le.

Modelez les cendres de la destruction pour en naître.

Nourrissez-vous de ce que fut ce fragment pour apparaître.



Dans les confins, le Néant et l'Être existent tou-tes deux physiquement.

Interagissez autour des destructions / abandons de fragment,
vous pouvez utiliser ce qui vous entoure, ce que vous détruisez, ce que
vous créez.

Le Début

Ainsi tout commence.

L'Être a détruit ses fragments.

Il ne lui reste plus qu'un souffle.

Coquille vide.

Dans un dernier acte, racontez ensemble, à deux voix
comment l'Être donne son souffle, son premier souffle

au Néant.

Comment le

Néant reçoit

ce dernier

souffle

et

prend

corps.

Ainsi advient-il de toutes choses.

UNE LEGENDE

Si il existait des yeux dans les confins du monde voici ce qu'ils auraient vu.

Voici ce qui pourraient être contés à propos de la mort de l'Être et de la naissance du Néant

L'Être raconte sa vie en décrivant les fragments qui la composent. Matériels ou immatériels, ils sont les marqueurs de son existence. Le Néant décrit pour chaque fragment comment il fut obtenu.

L'Être détruit, perd, fait disparaître de la manière dont il le souhaite ses différents fragments.

Le Néant se saisit des restes de fragments détruits et les utilise pour se créer, se parer et exister dans notre monde.

Néant et Être décrivent ensemble la mort de l'Être et la naissance du Néant dans un dernier souffle.

Mais il n'existe pas d'yeux dans les confins. Le seul moyen d'y voir est de s'y rendre soi même.