

Enfermés dans leur tête.

une aide de jeu par

Groumphilator Hammer Shmashed Face pour le



huis-clos : Confrontation entre des personnes qui sont isolées du monde extérieur.

Quasiment incontournable quand on parle de scénario court ou de one-shot, le huis-clos possède cette particularité de mettre des personnages dans une situation d'urgence et dans un environnement confiné à l'extrême.

On peut y distinguer trois points nécessaires à l'évolution.
Idéalement dans un scénario, ils doivent intervenir dans cet ordre :

- **Le Lieu.**
- **La Condition.**
- **La Menace.**

Le tout saupoudré d'un peu de tension due à l'**Adversaire** ou à d'autres options sympas. Mais voyons plutôt :

1 : Le Lieu :

En premier point, abordons **le Lieu**.

Un huis-clos se déroule dans un endroit clos. Logique me diriez-vous. Et bien... pas tout à fait.

La principale caractéristique du **Lieu** est le fait qu'il représente l'endroit principal où se déroule l'intrigue et dans lequel, pour une raison X ou Y (que nous nommerons la **Condition**) les personnages restent.



Les huis-clos peuvent tout aussi bien se dérouler dans un endroit fermé (*Saw*, premier du nom, voit

son intrigue se dérouler dans une salle de bain d'un entrepôt désaffecté, **La nuit des morts-vivants** dans une vieille maison, **l'Echine du Diable** décrit un orphelinat, **Speed** décrit un bus roulant à toutes berzingués dans la ville) que dans un endroit si éloigné de tout qu'il paraît inutile d'aller quelque part pour se retrouver au milieu... de nulle part (*L'équipe du Nostromos d'Alien est au milieu de l'espace. **The Thing** de Carpenter prend place en plein nord polaire, **La colline a des yeux** laisse les personnages en plein milieu d'un désert, dans **The Cube**, les personnages semblent évoluer dans une pièce reproduite à l'infini, etc*), une immense étendue vide devenant une prison close aussi hermétique que sûre.

Le Lieu doit devenir dans un scénario un personnage à part entière. Décrivez-le avec précision. Comme les joueurs vont très probablement y passer une bonne partie du temps du scénario (qui coïncidera peut-être même avec leurs derniers instants) autant qu'ils connaissent avec précision le papier vert moisi qui décore les murs de la chambre du haut, le vent qui souffle avec violence sur les dunes ne cessant d'être modifiées. N'hésitez pas à faire un plan, avec force détails du **Lieu**.

Les joueurs auront sûrement besoin d'en connaître les moindres coins cachés ne serait-ce que dans le but... de se cacher eux-mêmes ! Mais nous verrons cela plus tard.

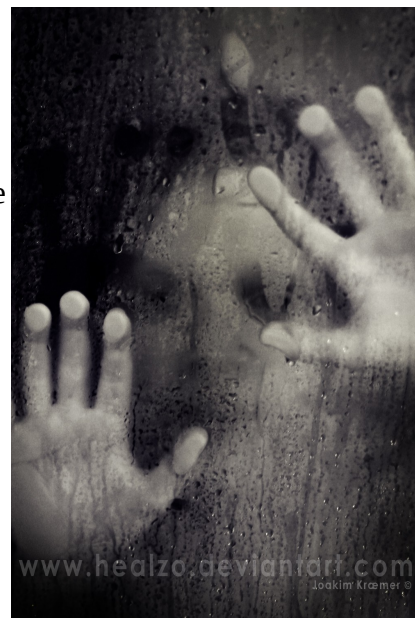
Abordons pour l'instant le point de la **Condition**.

2 : La Condition :

La Condition intervient directement sur les personnages. C'est ce qui les empêche, d'une façon ou d'une autre, de s'éloigner –ou alors pas trop longtemps- du **Lieu**. C'est la **Condition** qui représente l'élément X ou Y du précédent chapitre.

Elle peut-être tangible ou non. Sur le long terme ou intemporelle. Mais une chose est sûre, elle implique presque à chaque fois une mort certaine si on quitte le **Lieu**. Et si cela est possible, c'est uniquement au prix d'un effort si grand qu'il paraît irréalisable (*dans **Shining**, la fuite paraît impossible car la tempête sévit dehors. Dans **Undead**, le mur alien immense qui entoure la ville est infranchissable.*) Libre aux joueurs de sortir du bâtiment, mais si c'est pour se faire tuer par la tempête ou errer dans le désert, à quoi bon ?

Elle peut-être représenté par un danger à l'extérieur (*dans **La nuit des Morts-Vivants**, la Condition est la horde de Zombi dehors, rendant impossible toute évacuation, idem pour le Londres sauvé par les américains, dans **28 semaines plus tard***), par l'impossibilité de sortir du **Lieu** (*dans **Saw**, les personnages sont attachés aux murs par des chaînes. Dans **Piège de Cristal**, les terroristes ont bouclés et surveillent les étages inférieurs. Dans **La colline a des yeux**, la voiture familiale se retrouve avec les roues crevées, tout bêtement*).



Bon, évidemment, cette **Condition** peut-être facilitée selon l'origine du **Lieu**, mais surtout elle doit

vraiment être infranchissable, ou alors elle mettrait un terme définitif à l'histoire. Elle peut même intervenir avant la description du **Lieu**, notamment quand elle fait partie intégrante des personnages (dans **Reservoir dogs**, les personnages ne peuvent sortir de leur entrepôt sous peine de se voir repérer et tuer par des flics. *Idem* pour les personnages de **Une Nuit En Enfer**). A quoi cela servirait-il de sortir si c'est pour se faire attraper et buter ? Notons qu'une simple poursuite ou risque d'emprisonnement ne suffirait pas. Il faut vraiment que les personnages risquent gros en prenant la décision de sortir. Dans **Reservoir Dogs** ou **Une Nuit En Enfer**, les personnages ont tués des flics et – et cela est maintes fois répété – si un des confrères des policiers morts voyait les personnages croiser sa route, il oublierait son métier quelques minutes.

Idéalement, il est bien sympa de s'arranger pour que ce **Lieu** et cette **Condition** n'aient absolument rien de dangereux en eux-mêmes. Ils plantent juste le décor. Dans **Shining**, la famille gagne de l'argent en s'isolant dans un vieil hôtel en pleine tempête. Dans le très bon **28 semaines plus tard**, les personnages réintègre un Londres sécurisé, loin de toutes menaces et surveillé par l'Armée. On peut imaginer un groupe de touriste en pleine croisière sur un grand bateau (**Lieu**), cerné par l'océan pacifique (**Condition**). Rien de désagréable à cela, non ?

Bon évidemment, on en reparlera quand l'**Adversaire** et surtout **La Menace** apparaîtront, c'est à ce moment là que la mer si bleue deviendra une vraie calamité, que la tempête sera vraiment contraignante et les serrures fermées... mortelles...

3 : Faire entrer en scène l'Adversaire :

Avant de faire intervenir la **Menace**, quasiment obligatoire dans un huis-clos, il faut que les personnages aient bien conscience du **Lieu** et de la **Condition**. Qu'ils comprennent où ils sont et l'impossibilité d'en sortir. C'est à ce moment là seulement que leur personnalité prendra le dessus. Ils vont commencer à s'organiser, à monter des groupes... ou à être adversaires.

L'**Adversaire** est souvent présent dans les huis-clos. Dans ce cas particulier, il est toujours intéressant de remarquer que dans une équipe soudée il y a le mauvais sujet. Celui qui n'est pas d'accord avec le reste de l'équipe et qui, de par son attitude conduit sa propre personne –si ce n'est le groupe dans sa totalité- vers une fin inéluctable.

Dans « **La nuit des Morts-vivants** » les personnages entrent dans une maison ou un Survivant a déjà pris place. Comme par hasard il cache le fait que sa fille est contaminée, puis par la suite partira en guerre contre le

reste du groupe. Dans **Reservoir Dog**, Mr Pink pète un plomb sévère quand il comprend qu'il est condamné à rester enfermé dans cet endroit en attendant que les choses se calment. Dans **Undead** le policier veut contrôler les armes du groupe et donner des ordres, dans **Armageddon**, un des astronautes pète une durite et deviens réellement dangereux (Steve Buscemi, tiens, toujours lui) dans l'**Armée des Morts** on trouve encore un couple dont la femme est contaminée (et qui plus est, enceinte). Même dans **Shaun of The Dead** il y a un **Adversaire** au héros principal.



A ce moment, la situation devient pénible mais pas désespérée, même si ce n'est pas sur le long terme, tout simplement à cause des besoins naturels (manger, boire, dormir...)

Dans les scénarios particulièrement retords, le fait de faire intervenir l'**Adversaire** peut-être suffisant pour tenir les personnages en haleine jusqu'au final (l'intervention de la **Menace**, en général). C'est à ce moment précis que la personnalité et le choix du type de personnage prend tout son intérêt.

Ben oui.

Le gros facho n'acceptera sûrement pas de faire équipe avec le black, même si c'est pour prendre les armes face à la horde qui se ramène. Le petit patron ne comprendra pas pourquoi il doit se rabaisser au même niveau que le minable paysan, lui il préfère donner des ordres.

L'**Adversaire** est une variable importante qui concrétise le fait que les personnages vont bien devoir se serrer les coudes à un moment ou un autre pour se sortir de cette situation qui commence à devenir pénible. Même si rien ne urge.

Non. Ca urge quand la **Menace** intervient.

4 : La Menace

Les personnages sont dans un train de nuit. Ils se réveillent seuls, le train filant comme un dératé sur la voie. Hey ? Ils ne viennent pas de passer devant la gare où ils devaient descendre ? Mais est-ce que quelqu'un conduit ce train ?

C'est à ce moment là qu'on entend quelque chose d'horriblement lourd atterrir sur le toit. Quelque chose qui hurle et qui traîne de longues griffes dans son sillage alors qu'il semble se déplacer vers l'arrière du wagon.



La **Menace** c'est ce qui fait qu'il est **IMPERATIF** de sortir du **Lieu** et de braver la **Condition**. Plus que l'**Adversaire** (qui doit également y faire face), la **Menace** ne semble pas pouvoir être détruite, il est urgent de la fuir, de partir loin, le plus loin possible.

La **Menace** n'est pas forcément une bestiole qui bave et qui mord (même si c'est efficace), mais peut être simplement **LE** détail qui tue ou ce qui transforme la **Condition** en **Menace** (*dans la Nuit des Morts-Vivants, la Menace c'est simplement le moment où les premières fenêtres cèdent sous le poids des morts-vivants, les transformant pour le coup en Menace également. Dans Armageddon, l'avarie des machines condamne la terre à subir l'assaut destructeur du météore. Dans The Cube, chaque pas est une Menace*) ou une condition extérieure qui touche directement les personnages (*dans Saw, l'un des personnages décident de se couper la jambe pour aller secourir sa famille qui encourt un danger mortel*).

Mais soyons d'accord, une **Menace** physique et visuelle est bien efficace. Dans **Shining**, l'héroïne doit se résoudre à braver la Tempête (**Condition**) et à fuir l'hôtel (**Lieu**) pour échapper à son mari devenu fou (**Menace**). Dans 28 semaines plus tard, les personnages doivent affronter l'extérieur et la horde de zombi (**Condition**) pour se sortir d'un Londres dévasté (**Lieu**) afin de fuir leur père transformé en Zombi (**Menace**).

Il faut impérativement, si la **Menace** est physique, qu'elle soit si invincible qu'il parait plus aisé de braver la **Condition** plutôt que de l'affronter, même si cela conduit à une mort certaine. Dans **Alien**, Ripley se décide à affronter l'espace dans un vaisseau de secours partant à la dérive et à l'oxygène limité plutôt que d'affronter l'invulnérable créature. Dans l'**Armée des Morts**, les personnages partent en bateau loin de tout (et surtout loin des vivres !) pour ne pas affronter la horde de zombis. Dans **Calvaire**, le personnage se rend compte que le village sur lequel il comptait pour le sortir de ce cauchemar est rempli de fous dangereux et le force à fuir vers une mort certaine. Dans **28 semaines plus tard**, la **Menace** frappe au dépourvu, engendrant d'autres **Menaces**. Ben oui, l'accumulation de **Menaces**, c'est quand même bien pratique.

La **Menace** peut aussi être si prenante et si urgente que les personnages sont obligés d'y faire face, quitte à en mourir. Dans **Dog soldiers**, les loups garous arrivent si vite et en si grand nombre qu'il est impossible de fuir.

Light. Camera. Conclusion ?

Mais alors ? Ils ne s'en sortent pas ?

Ben non.

Enfin, si on reste logique et implacable, les personnages ne s'en sortent pas. Ou alors grandement diminués. Dans un avion en plein vol, menacés par un terroriste et poursuivis par une abomination griffue, non les personnages n'ont qu'une infime chance de s'en sortir. Et encore, c'est uniquement si la dite abomination n'était pas en fait le pilote il y a peu de temps.

Dans les films, l'issue de secours est très souvent extérieure. L'armée vient en aide à la plupart des personnages. C'est un hélicoptère militaire qui secourt les personnages dans **28 semaines plus tard**. C'est également l'armée qui sauve Shaun dans **Shaun Of The Dead**. C'est une armée civile qui recueille la survivante dans **la nuit des morts-vivants**. Mais dans ces cas, l'équipe de personnage est grandement réduite, se résumant parfois à une personne seule et épuisée, ayant affronté à la fois la **Menace** et bravé la **Condition**. Et parfois sans succès.

Mais plus fréquemment, en effet, les personnages ne s'en sortent pas. Ripley se perd dans l'espace. Les personnages de **Saw** se retrouvent l'un abattu et l'autre amputé de la jambe et saignant abondamment sur les quelques mètres qui lui restent à vivre. Dans l'**Armée des Morts**, l'équipe se perd sur l'océan (même si le générique les montre débarquant sur une île qui se révèle par la suite infestée). Dans **Calvaire**, le personnage se perd nu dans les bois pour y mourir, très vraisemblablement.

Alors non, a part sortir une ficelle scénaristique de derrière les fagots ou avoir résolu une énigme

vraiment ardue et mortelle (comme dans **The Cube**) les personnages ne s'en sortiront pas, ou alors pas entiers.

Voilà de quoi créer pour l'instant une bonne partie de vos scénarios One-shot.

... Et on y retourne !

C'est tout ?

Pas vraiment. En plus de l'**Adversaire**, il existe deux ou trois optionnelles ficelles scénaristiques bien sympa qu'on peut relever. L'**Attache** déjà est bien efficace.

Après avoir échappé à la horde de mutants qui terrorisait sa famille et avoir trouvé le moyen de réparer sa voiture, Gérard s'apprête à repartir rapidement chez lui et à fuir ce monde fou. Quand subitement, il se rend compte de la disparition de sa femme et de la présence de ce ciseau rouillé dans la voiture. Celui du chef des mutant.

Bateau ? C'est pourtant une façon très efficace de re-envoyer des personnages dans la fournaise du huis-clos. Dans **La Colline A Des Yeux**, le personnage n'hésite pas à retourner vers la **Menace** pour aller chercher son bébé. Une fois échappés de l'Enfer, les personnages se rendent compte qu'ils y ont oubliés l'essentiel. L'essence pour la voiture, les bouteilles d'oxygène, les flingues. Cette option est vraiment très amusante et terriblement efficace pour peu que les personnages aient escamotés rapidement le problème de la **Menace**.

Dans **Evil Dead 3**, Ash est prêt à repartir... jusqu'à ce qu'il se rende compte de l'obligation de récupérer le Nécronomicon et de prononcer la formule magique (chose qu'il fait mal d'ailleurs). Dans la **Nuit des Morts-Vivants**, il faut aller affronter la horde de zombis pour pouvoir aller chercher des bidons d'essence. Moins ambiance, quand le Dr Jones va chercher son père pour que celui-ci l'aide dans la quête du Graal, il se rend compte que son père ne sait rien et que ce qu'il cherche est dans la gueule du loup.

En espérant que ces quelques idées aident à vos constructions de one-shot il me reste à vous donner ce conseil : n'éteignez pas la lumière...

Groumhillator Hammer Smashed Face – www.sden.org
Septembre 2011.

