DÉROULÉ ÉCRIT A3S1

Entrées et sorties :

- 1 à Jardin via un ponton imaginaire → c'est par ici qu'on monte sur le bâteau, qu'on monte les provisions, etc.
- 1 à Cour, derrière les panneaux positionnés devant la mezzanine. On imagine qu'ici c'est la cale donc c'est l'endroit où les moussaillons entreposent les provisions par exemple.

Avant la scène :

- Lorsque le rideau s'ouvre : il y a du mouvement, on enchaîne directement sur Un Monde à Changer.
- Après Un monde à changer,on se déplace pour aller à sa place / ou pour sortir pour certains.

Tout le monde - Informations générales pour le jeu, l'attitude et les déplacements :

- **Daphnée** : (+ **Lola** et **Alicia**)
  - Au départ, tu es à la barre, tu te rêves grande aventurière, cheveux au vent…
  - Quand Marguerite entre, tu la laisses entrer puis tu la remarques. Tu te déplaces que M dit à Pénélope "Je n'ai pas fait grand chose…". L'idée est de t'avancer rapidement vers elle, quitte à couper la conversation.
  - Tu sortiras de scène à Jardin avec Marguerite.
  - Ton retour se fera lorsque la conversation Suzanne - Moussaillons arrivera vers la fin.
    - Alicia et Lola, vous suivez Daphnée avec une montagne d'affaires sur les bras. Vous "obéissez" (façon de parler) à ce que peut vous indiquer Daphnée.
    - Daphnée, tu iras rapidement au centre de la scène pour te montrer, puis à la fin de la réplique de Charles, tu chercheras un endroit pour poser tes affaires (enfin que tes "commis" le fassent pour toi). À la fin de la scène, tu les enverras vers la cale pour qu'elles aillent mettre ça dans tes appartements.
- **Jeanne** :
  - Au départ, tu es à Jardin, dans tes carnets. Tu peaufines le trajet, tu décomptes ce qui monte sur le bâteau. Tout cela aux côtés de Charles, en binôme. Puis, tu remarques dans tes papiers que les calculs ne sont pas bons : il n'y aura jamais assez de provisions pour tout le monde (= tu t'inquiètes).
  - Ce n'est que lorsque Pénélope vient pour te questionner sur les "préparatifs" que tu verbalises ta crainte. L'idée n'est pas de paraître inquiète ou paniquée mais plutôt factuelle. Charles essayera de rassurer Pénélope (tout en se rassurant par la même occasion^^).
  - Tu reviens à toi et à ta sérénitude habituelle lorsque tu parles de Victoire et de "son amour pour les poneys".

    - Lors de l'interaction Suzanne - moussaillons, tu retournes à Jardin avec Pénélope (pour éviter la marmite de Suzanne au passage^^. Tu repartiras avec Pénélope vers la barre, avant de te détacher d'elle et d'aller à Jardin. Ici, tu retourneras dans tes comptes, Suzanne passera te voir mais ne comprendra rien à ce que tu écris, elle partira. Enfin, Victoire te rejoindra.
- **Victoire** :
    - Au départ, tu es à la vigie (sur la mezzanine). Tu es très enthousiaste à l'idée de faire monter Éclair sur le bâteau, tu te dis que c'est une super idée. En ce sens, tu cherches un endroit pour le positionner quelque part sur le bâteau (dans l'ordre : mezzanine, barre, scène). Tu peux faire des grands gestes pour essayer de voir la place que prendrait Éclair sur le bâteau.
    - Timing : il faut que tu sois sur scène, près des panneaux de la mezzanine, à la phrase de Charles disant "les moussaillons {...} le repas.".
    - Ta 1ère intervention se fait en te dirigeant vers l'avant scène, comme si tu te disais à toi même et que tu verbalisais ce que tu te dis dans ta tête depuis le début. Tu restes dans ta réflexion et tu intègres la conversation lorsque Jeanne te parle.
    - Tu sortiras lorsque Isaac te parlera du vétérinaire car tu te dis que c'est l'occasion de lui faire un dernier au-revoir avant de partir (et éviter la marmite de Suzanne au passage^^)
    - Tu entreras de nouveau sur scène à la fin de la scène, après Daphnée et Marguerite.
- **Pénélope** :
    - Au départ, tu es avec Isaac, tu le consultes pour savoir si tout est en ordre et si nous sommes bien préparés pour un voyage en sécurité.
    - Très rapidement (après UMàC), tu aperçois Marguerite entrer, ça tombe bien tu voulais la remercier. Tu mets ta discussion avec Isaac en pause et tu interpelles Marguerite en lui faisant signe (avec noblesse). Tu t'avanceras en avant-scène avec M pour l'écouter, puis, Daphnée vous coupera. Au départ de D et M, tu retournes voir Isaac pour continuer votre discussion.
    - Sur Suzanne - Emile - Paul : vous vous avancerez avec Isaac, l'idée est de continuer à discuter tranquillement, pourquoi pas de discuter d'autre chose. C'est assez libre ici.
    - Sur "préparatifs", tu vas voir Jeanne avec des questions. Ensuite, tu essayeras de la rassurer sur "assez de personnes s'y connaissant" parce que ça commence à t'inquiéter toi aussi de voir Jeanne comme ça (je sais pas si c'est clair ce que je dis mdrr).
    - Après le "vétérinaire" d'Isaac, tu vas à Jardin avec Jeanne pour discuter préparatifs (et éviter la marmite de Suzanne au passage^^). Ensuite, sur la discussion Suzanne - moussaillons, tu repartiras vers la barre, tu feras signe à Jeanne. Tu choperas Isaac au passage et vous monterez à la barre. Ici, tu essayeras de te trouver une position adéquate pour tenir la barre mais tu te feras corriger par Isaac
- **Isaac** :
    - Ton taf sur cette scène est de t'assurer que tout soit en ordre et que rien ne soit dangereux et ne soit un risque de blessure / de chute. Tu peux replacer les différents objets pour être sûr de toi. → ce sera ton jeu non verbal lorsque tu es seul.
    - Au départ, tu es avec Pénélope, elle te consulte pour savoir si tout est en ordre et si nous sommes bien préparés pour un voyage en sécurité.
    - Lorsque Pénélope s'en va, tu pourras soit consulter tes notes, ou soit vérifier que tout soit en ordre (à voir en fonction du mouvement sur scène). En tous cas, Pénélope reviendra te voir rapidement après être partie.

    - Sur Suzanne - Emile - Paul : vous vous avancerez avec Pénélope, l'idée est de continuer à discuter tranquillement, pourquoi pas de discuter d'autre chose. C'est assez libre ici.
    - Lorsque Pénélope s'en va une 2ème fois, tu repars dans tes vérifications (plutôt à Cour). L'idée est que tu te déplaces, tu vas voir Suz - Emi - Paul, tu checkes 2/3 choses… Tu restes à l'affût pour intervenir sur le "vétérinaire". Enfin, tu te déplaceras pour aller à Cour, puis vers la barre et tu choperas Pénélope en y allant (comme de par hasard^^).
    - Vous montez à la barre puis tu laisses Pénélope se positionner et tu viens la corriger en second lieu. En attendant, tu peux checker si rien n'est dangereux dans cet endroit
- **Marguerite** :
    - Au départ, tu es en coulisses mais tu vas très rapidement entrer. Tu seras équipée d'un balai.
    - Lorsque Pénélope te vois, tu t'approches naturellement, puis vous discutez. Tu énumères la facilité avec laquelle tu as trouvé le bateau, tout en avançant en avant-scène.
    - Lorsque Daphnée vous interrompt, tu es surprise mais rapidement tu dis ta réplique et vous sortez à Jardin.
    - Ton retour se fera avec Daphnée lorsque la conversation Suzanne - Moussaillons arrivera vers la fin. Cependant, tu lâcheras rapidement Daphnée pour passer le balai. Tu resteras près de la passerelle pour qu'il y ait une interaction avec Charles, qui revient de la barre.
    - Enfin, tu retournes à tes occupations pour nettoyer le pont.
- **Charles** :
    - Au départ, tu es à Jardin avec Jeanne. Il y a un jeu en binôme, l'idée est d'échanger sur l'organisation sur le bateau.
    - Lorsque Pénélope vient voir Jeanne, tu vois que la crainte de Jeanne et le risque que ça inquiète Pénélope donc tu la rassures, tout en essayant de te rassurer. À la fin de "moussaillons {...} le repas", tu vas les voir pour leur dire de se dépêcher, sinon ça va commencer à inquiéter Pénélope.
    - Tu reviens tranquillement voir les copines après que Victoire ait parlé de son poney.
    - Ensuite, lorsque Suzanne entrera, tu esquives le regard et tu vas à la barre. Tu y feras ta life, pourquoi pas regarder la scène, ne rien faire, être content pour Pénélope…
    - À l'entrée de Daphnée, tu la remarqueras et te déplacera pour descendre des marches. Tu diras ta réplique à Marguerite sur ces mêmes marches.
    - Enfin, tu rejoins Daphnée qui vient d'arriver.
- **Suzanne** :
    - Au départ, tu es avec Emile et Paul, à boire un verre autour d'un tonneau. Franchement chill la vie.
    - Lors de l'échange avec Emile et Paul, il faudra que ça s'imbrique parfaitement à la suite de la réplique de Marguerite, comme si vous étiez en train de discuter et que tout à coup, le spectateur se mettait à entendre ce que vous disiez.
    - Après votre échange, tu pars dans tes pensées, tout en regardant Pénélope. Cependant, on doit quand même sentir que tu t'en veux un peu de ne pas aider. Rapidement, tu reviens à toi et tu dis aux gars que tu vas aider. Tu sors à Cour, derrière les panneaux.
    - Tu reviendras sur scène juste au bon moment de la phrase d'Isaac "vétérinaire", l'objectif est d'enchaîner, comme lors de votre discussion avec Emile et Paul. Tu vas

rapidement en avant-scène, tu cherches où mettre ta marmite, tu écoutes un peu les moussaillons et enfin, tu déposeras la marmite à Jardin.
    - Ensuite, tu voudras retourner voir tes collègues mais tu feras un stop par Jeanne pour essayer de comprendre ce qu'elle écrit et calcul. Cependant, tu ne comprendras pas grand chose donc tu t'en iras boire un coup avec les 2 compères.
- **Emile** et **Paul** :
    - La totalité de la scène se passe à boire un petit coup près du tonneau. Si quelqu'un vient vous voir en disant que ce serait sympa d'aider, vous lui dites que oui oui, vous arrivez, vous buvez juste un petit verre, le temps d'une pause quoi. En gros, c'est chill, pas trop de boulot, vous discutez entre vous, vous vous remémorez vos souvenirs, vous jouez à jeu…
    - Votre échange avec Suzanne devra parfaitement s'imbriquer à la suite de la réplique de Marguerite, comme si vous étiez en train de discuter et que tout à coup, le spectateur se mettait à entendre ce que vous disiez.
- **Judith, Carmen** et **Daniela** : *cf l'encadré réservé en dessous de ce big paragraphe*
    - Durant la scène, votre job sera de positionner les décors que Alex et Jaimes amèneront sur scène.
    - Votre arrivée se fait de la cale pour le moment, si on voit un intérêt à vous positionner directement sur scène, on le fera.
    - Judith : après avoir amené ton 1er décor à Jardin, tu feras un petit stop avec Jeanne et Charles pour essayer de voir ce qu'ils font mais tu ne comprendras rien. Garde ton attitude à la cool,
    - Daniela : après avoir emmené ton 2è décor à Cour, tu feras une petite pause boisson parce que à un moment donné y'en a marre, on a le droit de boire un coup sérieux. Je rigole^^. Carmen viendra te chercher pour retourner au boulot.
    - Carmen : tu es celle qui bosse le plus dans l'histoire (tu restes dans ton personnage, chill). Lorsque Daniela s'arrête boire un coup, toi tu fais un tout petit stop pour dire bonjour aux copains mais tu repars rapidement bosser. C'est en revenant que tu vois Daniela qui a fait un stop et c'est abusé wsh ! Petite tape sur l'épaule et hop, au boulot.
    - Toutes les 3 : vous gardez évidemment votre attitude et votre rôle, ce qui fera un rappel. Attention tout de même à ne pas trop vous laisser emporter et donc à faire votre mission.
- **Alex** et **Jaimes** : *cf l'encadré réservé en dessous de ce big paragraphe*
    - Vous entrerez et sortirez de Jardin, via le ponton qui mène au quai. L'idée est d'entrer chacun son tour et, lorsque vous faites entrer un décor, vous marquez une pause du style : "ouh la la, que c'est lourd, ouh la la, c'est pas facile." Pas trop longtemps car il y a un rythme à choper mais vous avez capté
    - Alex : petite subtilité car à un moment (durant la discussion Suz - Emi - Paul), tu entreras pour lancer une corde à Elina qui se trouve en haut de la mezzanine. Quand c'est fait, tu retournes à ton taf.
- **Titouan** :
    - Désolé mais l'idée est qu'on ne te voit pas trop, étant donnée que tu reviendras rapidement en William. Nous ne souhaitons tout de même pas te pénaliser et t'offrir l'opportunité d'être sur ce bâteau, au début de l'acte 3
    - En ce sens, pour le moment (et ça peut être amené à changer / se supprimer), tu seras un man, positionné en fond de scène, surement sur la mezzanine, en train de

dormir, un chapeau sur la tête. Ça nous fait marrer de se dire qu'il y a un gars lambda comme ça sur scène^^.

- **Phonse** :
  - Au départ, tu es à droite de Noa. Ton taf durant toute la scène va être de vérifier que tout soit bien solide (dans l'ordre : rambarde, barre, le mat, escaliers, mezzanine). #Phonse le bricoleur^^
  - Essaye juste que, si personne n'est sur la partie "barre", tu restes dans le coin pour créer du mouvement ici (sans pour autant gêner le théâtre qui arrive).
  - Globalement, tu restes en fond de scène, l'idée est qu'il y ait du mouvement par ici, sans que ça gêne les déplacements des autres.
  - Tu restes évidemment dans ton personnage.
- **Elina** :
  - Tu es sur la mezzanine, ton travail est de vérifier que la rambarde soit bien fixée, que les voiles soit bien fonctionnelles.
  - L'idée est de toujours avoir quelqu'un la haut pour éviter le vide (sachant que Victoire s'en va et que Titouan dort^^). En ce sens, je peux comprendre que ça peut être long. Si ça devient long, tu peux te poser sur la rambarde, les bras croisés et regarder la scène. Tu peux montrer que, comme personne ne te voit la haut, tu te permets de ne rien faire haha.
  - Cependant, attention à bien réceptionner la corde que t'envoie Alex. Tu peux même te faire appeler par Alex et faire "oups, euh oui je bosse. la la la…"
- **Moussaillons** : *le timing des déplacements est en dessous de ce gros paragraphe*
  - Groupe 1 : **Kira, Riri, Fifi**
  - Groupe 2 : **Mouche, Loulou, Picsou**
  - Groupe 3 : **Jade, Cassandre, Joane, PT Alicia, Al**
  - Durant cette scène, chacun des groupes charge des provisions du quai vers la cale. Vous avancez à chaque fois en file indienne.
  - <u>Le groupe 1</u> : après votre 3ème entrée (à Jardin), vous vous arrêtez au centre de la scène pour discuter et faire une pause parce qu'à un moment donné, y'en a marre ! Charles viendra vous dire de vous dépêcher, ce qui vous fera partir vers Cour. Là bas, vous vous arrêterez pour discuter de nouveau^^. Lorsque Suzanne entrera, **Kira** tu interviens très rapidement pour dire que c'est à vous de bosser !! Lorsque Suzanne déposera la marmite à Jardin, vous vous asseyerez en rond pour travailler les patates.
  - <u>Le groupe 2</u> : au moment de votre 3ème entrée, vous ferez comme si vous retourniez à quai mais en vrai vous écouterez ce que dit Suzanne et vous interviendrez rapidement sous l'impulsion de **Mouche**. Lorsque Suzanne déposera la marmite à Jardin, vous vous asseyerez en rond pour travailler les patates.
  - <u>Le groupe 3</u> : vous avancez toujours à la file indienne, toujours motivés SAUF **Al** qui est toujours un peu à la traîne, dans son personnage.
  - <u>Groupe 1 et 2</u> - Organisation des patates :
    - **Mouche** : tu prends la patate, puis passe à Lolou
    - **Loulou** : tu prends la patate et tu l'essuies, puis passe à Picsou
    - **Picsou** : tu prends la patate et tu l'épluches, puis passe à Fifi
    - **Fifi** : tu prends la patate, tu l'épluches une 2nde fois, puis passe à Riri
    - **Riri** : tu prends la patate, tu l'essuies, puis passe à Kira
    - **Kira** : tu prends la patate, tu vérifies la qualité, puis tu la pose dans un seau.

Moussaillons - Timing de déplacements :

- **Le groupe 1 :**
  - 1ère entrée : dès le début de la scène
  - 2ème entrée : au début de l'échange Suzanne - Emile - Paul
  - 3ème entrée : après l'échange Suzanne - Emile - Paul
    - Ensuite vous faites une pause, puis Charles vous dit de vous dépêcher, puis vous allez à Cour, puis Suzanne entre et vous la rejoignez.
    - Position de fin : en rond à Jardin
- **Le groupe 2 :**
  - 1ère entrée : lorsque Marguerite dit "Oh je n'ai pas fait grand chose"
  - 2ème entrée : pendant l'échange Suzanne - Emile - Paul
  - 3ème entrée : juste avant que Suzanne parle
    - Ensuite, vous vous approcherez de Suzanne.
    - Position de fin : en rond à Jardin
- **Le groupe 3 :**
  - 1ère entrée : au début de l'échange Suzanne - Emile - Paul
  - 2ème entrée : lorsque Victoire se demande où mettre Éclair sur scène
  - 3ème entrée : lorsque Mouche dit "Oui, nous serons toujours là pour travailler"

Jaimes, Véro - Chargement des décors
Nath, Miou, Flora - Déplacement des décors :

- Listing des décors : 7 caisses, 2 tonneaux, 1 canon, 1 coffre.

Ordre	Nature	Chargeur.euse	Déplaceuses	Lieu
1	1 tonneau	Jaimes	Carmen / Judith	Jardin
2	2 caisses empilées	Alex	Daniela / Carmen	Cour
3	1 canon	Jaimes	Judith	Jardin
4	1 coffre	Jaimes	Daniela / Carmen	Centre
5	1 caisse	Jaimes	Judith	Jardin
6	1 tonneau	Jaimes	Daniela / Carmen	Cour
7	2 caisses empilées	Jaimes	Judith	Jardin
8	2 caisses empilées	Alex	Carmen / Judith	Cour

1 : Un tonneau

5 : une caisse simple

7 : 2 caisses empilées

4 : le coffre

3 : le canon

Acte 3 - Bâteau

