

Le jeu dont vous êtes la Vedette

par **Grégory Privat**

BAMBO



Livre I - L'Actor's Studio

Script-Girl

Elise Lemai

Chef décorateur

Loïc Muzy

Producteur exécutif

Christian Grussi

Imprimé en Chine par What'z Games

ISBN : 978-2-917994-78-8

Dépôt légal juin 2014

Table des Matières

Livre I - L'Actor's Studio

INTRODUCTION	4
CHAPITRE 1 : L'ACTORS STUDIO	8
LE RÔLE	8
LES INFORMATIONS DE BASE.....	9
LES SCORES DE MACHO ET DE SEXY	9
LE RÉPERTOIRE	11
LES ÉCONOMIES	13
LA PHRASE CULTE	14
LE CAPRICE DE STAR.....	14
LE SPONSOR.....	14
LE CLICHÉ	15
LES PLANS.....	15
SE SURPASSER	16
CONSEILS SUR LE JEU D'ACTEUR	16
EN BREF... ..	19
CHAPITRE 2 : LA GESTION DE CARRIÈRE....	20
LE STAR-SYSTEM.....	20
BOUCLER LE TOURNAGE	22
LA RECETTE.....	24
ACADÉMIE DES PETITES STATUETTES DORÉES	26
SAVOIR ÉVOLUER	27
AFFINER LE RÉPERTOIRE	29
MOURIR.....	30
EN BREF... ..	31
CHAPITRE 3 : SILENCE, ÇA TOURNE !	33
LES CATÉGORIES DE PERSONNAGES.....	33
LE TOUR DE TABLE	35
LA RÉOLUTION DES CONFLITS	36
GÉRER LES CAS PARTICULIERS.....	42
LES ARMES ET LES PROTECTIONS	46
LES PLANS.....	47
COUPEZ ! ON LA REFAIT !	48
LES FAUX RACCORDS	49
EN BREF... ..	51
CHAPITRE 4 : BUDGET.....	52
BUDGET DU FILM.....	52
PRIX.....	54
SPONSORS	58
EN BREF... ..	59
CASTING.....	61



Emplacement réservé pour la dédicace de l'auteur

Introduction

La mathématique universelle, objet des *Regulae*, s'établirait à un niveau mental intermédiaire entre le sensualisme spontané de la conscience naïve et l'intellectualisme épuré du Discours de la Méthode.

Jacques Brunschwиг

Ta gueule !

Brenda

Le but du jeu

La gagnante d'une partie de *Bimbo* est celle qui réussit à faire de son actrice la tête d'affiche d'un film. Le metteur en scène gagne la partie si une majorité des joueuses veut tourner dans son prochain film. Si le tournage n'est pas bouclé, tout le monde perd.

« Merci, on vous rappellera... Suivante ! » Cette phrase résume assez bien votre carrière. Jusqu'à présent. Un metteur en scène a enfin su repérer votre talent (ou tes seins... Je peux te tutoyer ? Réponds pas, t'as pas le choix !) et tu vas tourner un vrai film ! (Même s'il n'est distribué qu'en DVD ou en *pay per view* sur le net.)

Bimbo se déroule dans l'univers du cinéma en général et des films d'exploitation en particulier. C'est un jeu résolument féministe et iconoclaste. Si tu ne comprends pas pourquoi, c'est que tu n'es pas suffisamment mature pour y jouer. Les films que nous allons tourner ensemble auront en commun l'action, la violence, les filles sexy qui savent se battre, des univers déjantés et de l'humour parfois involontaire. Les mêmes actrices y incarneront souvent des personnages similaires dans des films sans aucun lien. En effet, ce qui unifie l'univers de *Bimbo*, ce n'est ni sa géographie, ni son histoire, mais la carrière de ses actrices.

Dans *Bimbo*, tu es une actrice qui joue un personnage sous la direction d'un metteur en scène. Rien ne t'empêche de jouer un acteur, mais j'aime à imaginer des hordes de joueuses m'arrachant des dédicaces et ma chemise sur le seuil de ma chambre d'hôtel.

Chaque tournage sera une nouvelle aventure te permettant d'explorer le genre et ses sous-genres. Peu importe que tu te sois échappée

d'une ville envahie par des strip-teaseuses zombies lors du tournage précédent : si le metteur en scène ne souhaite pas y faire référence, ça ne se sera jamais produit... Mais rien non plus ne vous empêchera, toi ou le scénariste, de faire un clin d'œil à l'une des scènes du film précédent, en utilisant par exemple un objet ou une réplique. Parce qu'au final, *Bimbo* est un jeu de rôle conçu pour jouer du one shot en campagne.

« Ok, mais qu'est-ce que je joue : une actrice ou le personnage d'un film ? » Tu joues à être une actrice qui interprète un personnage. Si l'on devait distribuer l'appellation « jeu de rôle », l'actrice récupérerait le « jeu » et le personnage le « rôle ». Tout ce qui se produit dans le film arrive au personnage, qui le vit en direct. Mais les actions et réactions du personnage et, dans une certaine mesure, son environnement, sont dirigés par l'actrice. Lorsque tu lances un dé, ou que tu décides de rejouer une scène, c'est l'actrice qui s'exprime. Lorsque tu interprètes ton personnage, tu es l'héroïne.

S'il te reste encore quelques doutes, ne t'inquiète pas : d'ici 64 pages, tu auras tout compris. Quoi que...

Rushes : *Bonjour, je suis les "rushes"*, extraits des tournages précédents, qui vont t'aider à comprendre le texte principal.

Bonjour, je suis un encart.

Je suis là pour approfondir un point de règle ou un cas particulier.

Le glossaire

Vous trouverez un glossaire à la fin du second livret. N'hésitez pas à l'ignorer et à faire comme si vous compreniez ce que vous lisez.



Je n'y comprends rien et je ne veux pas attendre X pages !



Bimbo est un jeu de rôle. Lors d'une partie de jeu de rôle, chaque joueuse interprète un personnage. Dans les faits, les joueuses n'incarnent pas totalement leurs personnages : elles parlent à leur place et décrivent leurs actions, mais n'agissent pas. Si la joueuse désire que son personnage donne un coup de pied, la joueuse n'est pas censée donner un coup de pied, mais simplement décrire son action à la première ou à la troisième personne du singulier : « Je donne un coup de pied » étant, en ce sens, tout aussi valide que « Mon personnage donne un coup de pied ».

Selon les jeux de rôle, tes personnages peuvent évoluer dans des univers réels ou imaginaires, historiques ou futuristes, sombres ou comiques. Il n'en reste pas moins que le monde dans lequel « vivent » tes personnages est censé être perçu par ces derniers comme étant « réel », même si les règles le régissant sont différentes du nôtre, même si sa réalité est justement de ne pas l'être.

Lors d'une partie, les joueuses, qui incarnent leurs personnages, se projettent dans l'histoire, comme on peut le faire lorsque l'on regarde un film au cinéma ou que l'on lit un livre : la réalité s'efface légèrement pour laisser de plus en plus de place à cette histoire que l'on regarde, lit ou joue. La différence principale étant que dans un jeu de rôle, comme dans un jeu vidéo, tu diriges le personnage.

Tout comme au cinéma lorsqu'un gros lourd force toute une rangée à se lever

parce qu'il veut aller aux toilettes, ou dans le métro lorsque tu lis en te tenant à la barre et que tu dois tourner la page du bout du pouce parce que le wagon est bondé, il y a dans les jeux de rôle des éléments extérieurs à l'histoire qui viennent l'interrompre et te ramènent à la triste réalité de la salle à manger de ta copine Corinne.

Le fait est que dans les jeux de rôle, ces interruptions sont constantes : dès lors que ton personnage fait autre chose que parler ou accomplir une action simple, tu dois te référer à sa « feuille de personnage », qui décrit ce qu'il peut ou ne peut pas faire, et presque toujours utiliser des dés ou un système d'enchères afin de déterminer s'il arrive à accomplir son action. S'ajoutent à ces interruptions propres au système toutes celles venues du monde extérieur ou générées par les joueuses elles-mêmes lorsqu'elles se déconcentrent et se mettent à discuter « hors personnage » ou « en tant que joueuse ».

Bimbo tente de diminuer ces interruptions en les intégrant à l'univers du jeu. La solution proposée est cette entité qui est au-delà du personnage mais pas encore la joueuse, qui agit comme un tampon entre l'imaginaire pur dans lequel évolue le personnage et la réalité de la joueuse : c'est l'actrice.

Ainsi, les personnages de Bimbo ne s'interrompent pas lors d'un saut entre deux immeubles pour vérifier s'ils sont capables d'atteindre l'autre côté et demander

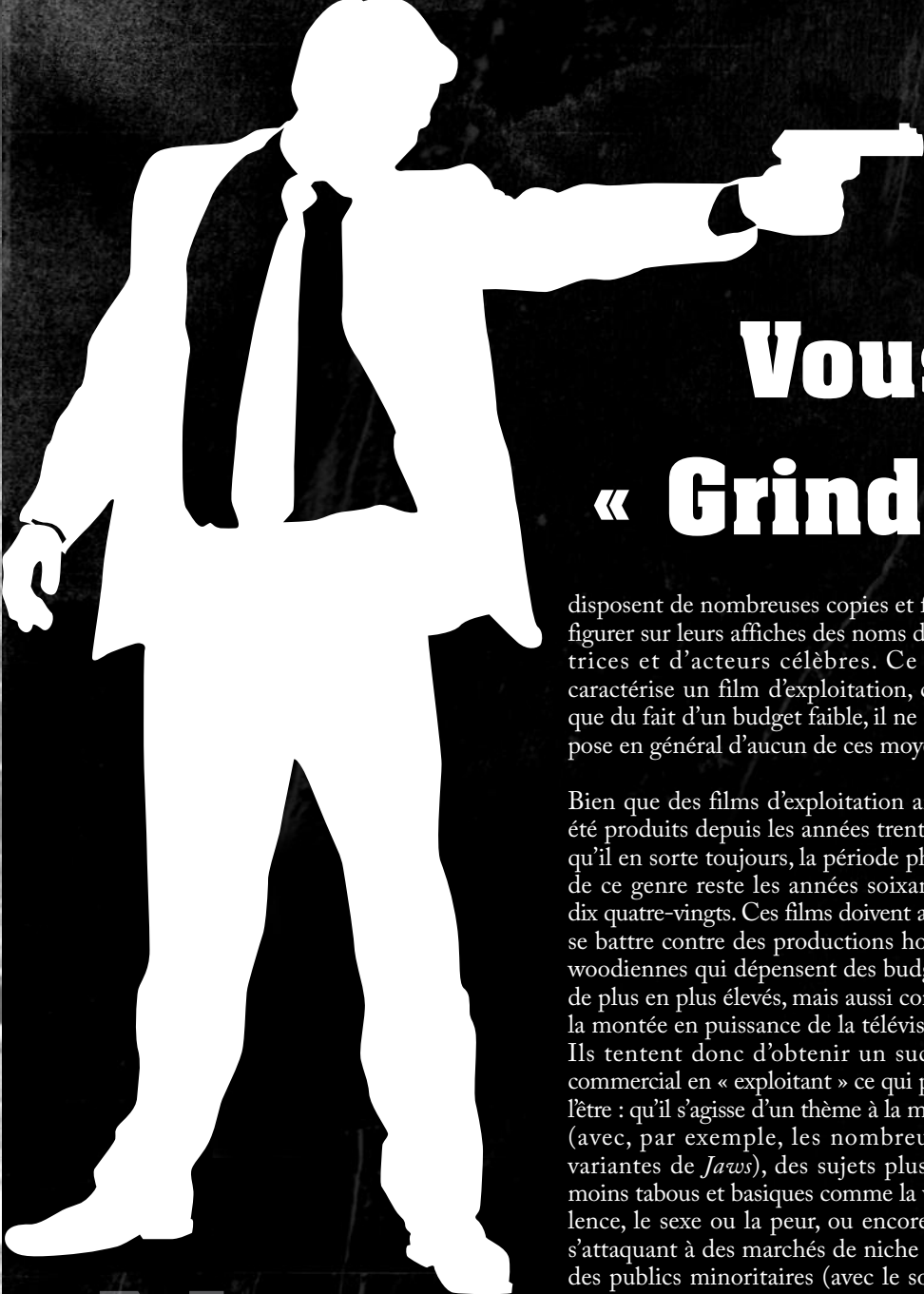
au maître de jeu s'ils peuvent investir des points de destin pour sauver leurs miches. Ce sont les actrices qui prennent la main sur leur personnage et qui, debout dans le « vide » de l'écran vert où elles se trouvent, le corps recouvert de capteurs, se retournent vers le metteur en scène et défendent leur personnage (et donc leur carrière), quitte à arracher les câbles et à passer sous le bureau du producteur si le metteur en scène ne veut pas entendre raison.

Les règles du jeu deviennent les règles du milieu. Les actrices peuvent assister au tournage des scènes auxquelles ne participent pas leurs personnages, et discuter des évolutions du film et de son scénario avec les autres actrices en faisant référence à des éléments de l'histoire que leurs personnages ne connaissent pas. Elles complètent leur « book » au fil de leur carrière et peuvent s'y référer quand elles le souhaitent. Restent les dés qui, tels des toupies de bois, te raccrochent à la réalité et t'aident à éviter de développer des troubles dissociatifs de l'identité.

En résumé

- La joueuse est assise à la table de jeu, mange des chips et discute avec les autres joueuses et le metteur en scène.
- L'actrice n'existe que dans l'imagination des joueuses. En utilisant les plans et certaines règles, elle cherche à améliorer le rôle de son personnage et ses chances de finir en tête d'affiche. Elle peut proposer des cadres (plans), investir de l'argent dans le tournage, draguer le producteur, etc.
- Le personnage n'existe que dans l'imagination des joueuses. C'est le rôle que joue l'actrice dans le film. Il interagit avec les figurants, les seconds rôles et les personnages des autres joueuses. Il cherche à survivre et à atteindre des objectifs qui dépendent du film dans lequel il tourne.

	La joueuse	L'actrice	Le personnage
Quel est son environnement ?	La « vraie » vie	Une carrière	Un film
Qu'est-ce qu'elle fait ?	Elle lance un dé.	Elle engage un cascadeur.	Il se jette dans le vide.
Qu'est-ce qu'elle risque ?	Elle risque de s'ennuyer.	Elle risque sa carrière.	Il risque sa vie.
Qu'est-ce qu'elle voit ?	Elle voit une feuille de personnage sur une table.	Elle voit un plateau de tournage.	Il voit le monde du film.



Vous avez dit « Grindhouse » ?

disposent de nombreuses copies et font figurer sur leurs affiches des noms d'actrices et d'acteurs célèbres. Ce qui caractérise un film d'exploitation, c'est que du fait d'un budget faible, il ne dispose en général d'aucun de ces moyens.

Bien que des films d'exploitation aient été produits depuis les années trente et qu'il en sorte toujours, la période phare de ce genre reste les années soixante-dix quatre-vingts. Ces films doivent alors se battre contre des productions hollywoodiennes qui dépensent des budgets de plus en plus élevés, mais aussi contre la montée en puissance de la télévision. Ils tentent donc d'obtenir un succès commercial en « exploitant » ce qui peut l'être : qu'il s'agisse d'un thème à la mode (avec, par exemple, les nombreuses variantes de *Jaws*), des sujets plus ou moins tabous et basiques comme la violence, le sexe ou la peur, ou encore en s'attaquant à des marchés de niche et à des publics minoritaires (avec le sous-genre des films de *blaxploitation*, par exemple).

Ces films sont essentiellement exploités dans les drive-in et, dans les grandes villes américaines, au sein des « *grindhouses* ». Bien que plusieurs origines possibles du terme cohabitent, les cinémas du circuit « *grindhouse* » avaient en commun de projeter des films d'exploitation et d'être soit des cinémas ouverts toute la nuit, qui jouaient soit un film en boucle, soit, plus souvent, deux ou trois, voire quatre films d'affilée, la plupart du temps sans aucun rapport, enchaînant par exemple un film de kung-fu, un western et un *slasher*, et dans lesquels les clochards trouvaient un endroit chaud pour passer la nuit, et les délinquants un lieu où se cacher de la police ; soit, enfin, de vieux cinémas installés dans des zones dont le niveau de vie avait fortement baissé et qui jouaient des films à destination des habitants pauvres de ces quartiers.

La faible quantité de copies, la projection intensive des films et le grand nombre de salles faisait qu'à moins d'avoir la chance de voir un film lors d'une de ses premières projections, les bandes étaient souvent très abîmées, rayées et parfois même amputées de certaines scènes. Mais l'on ne voyait pas que du cinéma d'exploitation dans ces *grindhouses*, puisqu'une fois qu'un film de budget plus important avait été exploité sur le circuit des cinémas « classiques », il n'était pas rare qu'il y soit réexploité.

Bimbo s'inspire de ces *grindhouses* en permettant de tourner des films à petit budget et, en quelque sorte, de les projeter en direct autour de vos tables de jeu. Mais tandis que la grande majorité des films alors projetés étaient de mauvaise qualité, nous espérons que vous saurez donner vie à ces perles qui, au sein d'un océan de merde, ont su jaloner le chemin d'une nostalgie future. Voire même parfois, à des films plus ambitieux qui ne seront pas projetés dans un *grindhouse* avant un ou deux ans. Enfin, nous ne sommes plus dans les années soixante-dix quatre-vingts et depuis, ceux qui ont grandi à cette époque en regardant des films d'exploitation sont pour certains devenus des réalisateurs reconnus. Parmi eux figurent en bonne place Robert Rodriguez et Quentin Tarantino. Ces deux-là réinventent les thèmes du cinéma d'exploitation (par exemple, *Django* pour le western spaghetti et la *blaxploitation*, *Kill Bill* pour le *chambara*, *Planet Terror* pour les films de zombies et *Machete* pour les films d'action) avec des budgets dépassant tout ce dont les cinéastes de l'époque auraient pu rêver. Rien ne vous empêche de faire de même !

Night of the Living Dead, Easy Rider, Alligator, The Good, the Bad and the Ugly, Ilsa She Wolf of the SS, Mad Max, Cannibal Holocaust, I Spit on your Grave, Shaft, Faster Pussycat ! Kill ! Kill !, The Texas Chainsaw Massacre ou encore Bad Taste : tous ces chefs d'œuvre ont en commun d'être des films d'exploitation. Nombre d'entre eux sont devenus des films cultes, et pour certains sont à l'origine de nouveaux genres. Pour tout dire, il n'est pas rare de considérer que certains films dits d'« exploitation » seraient devenus des films artistiques s'ils avaient été produits en Europe et réciproquement.

La grande majorité des films, quel que soit leur genre, ont pour objectif d'être « exploités », c'est-à-dire visionnés contre rémunération. Afin de pouvoir être rentabilisés, ils sont généralement annoncés par le biais de campagnes de publicité,



Avant ton premier tournage, remplis ton book

- Invente un rôle ou choisis-en un p. 61
- Choisis ton nom, ton sexe, ton âge et la couleur de tes cheveux
- Répartis 6 points entre MACHO et SEXY, avec un minimum de 0 et un maximum de 6
- Ton endurance est égale à ton score de MACHO + 3
- Ton score en « Coupez ! On la refait ! » est égal à ton score de SEXY + 3
- Remplis ton répertoire en appliquant les règles suivantes :
 - 5 phrases maximum (ou 5 mots si ton metteur en scène te le permet)
 - Évite les superlatifs
 - Ne fais pas d'énumérations
 - Privilégie les phrases simples écrites au présent
- Chiffre ton répertoire en donnant des scores aux mots de ton choix :
 - 1 mot reçoit un score de 3
 - 2 mots reçoivent un score de 2
 - 3 mots reçoivent un score de 1
- Pour déterminer tes économies, choisis l'une des deux méthodes suivantes :
 - Prendre le montant par défaut : \$ 4 000
 - Déterminer le montant aléatoirement : 1D6 x \$ 1 000
- Choisis ou invente une phrase culte si tu le souhaites
- Choisis un caprice de star, ou invente-le

MOI BOOK

Nom : Brenda Rôle : Infirmière sexy
 Catégorie : Vedette Âge : 23
 Sexe : F Couleur de cheveux : /

Sexy : (4)
Coupez ! On la refait ! (7)
Endurance : (5)
Macho : (2)

Répertoire

Brenda est une infirmière sexy et une danseuse de pole dance la nuit 2

Elle élève un gamin dans son motel-home 3

Le gamin change régulièrement de "papa" 7

Dans son enfance elle chassait régulièrement le chevreuil avec son père 2

Le dernier abusait de la petite sœur de Brenda, le soir quand il avait trop bu 1 7

Caprice de star : Lutter pour la paix dans le monde
 Economies : \$ 1000
 Phrase culte : Avec ça, vous reprendrez bien un lavement
 Cliché :
 Sponsors :
 Plans :
rapproché, américain, rage, travelling, flashback (2)

Star-système :

Conclure une scène : +3
 Eliminer un second rôle : +2
 Eliminer un premier rôle : +5
 Se faire couper par le MES : +3
 Faux raccord : -5

Résolution :

Figurants 2D6
 Second rôle 2D6
 Vedettes 3D6/10.
 Le meilleur dé + 1 à 3 capacités.
 Les figurants meurent sur un 6.
 Elément comique sur 122

BAMBO

Echelle du Star-système

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Avant chaque tournage, complète ton book

- Note le nom de ton ou de tes sponsor(s) éventuel(s)
- Note le cliché que le metteur en scène t'a attribué pour ce tournage
- Note le nombre de plans auxquels tu as droit pour ce tournage

Chapitre 2

La gestion de carrière

>>> La ge
>>> La gestion de carrière



Droit devant loin dedans

OK : tu as rempli ton book, tu sais d'où tu viens, ce que tu peux faire et qui tu vas jouer. Il ne te reste plus qu'à tourner ton premier film.

Oui, mais après, tu fais quoi ?

Et oui Cocotte : c'est bien beau de penser « plans rapprochés » ou « plans américains », mais si tu veux durer dans ce métier, il va falloir penser « plan de carrière ». T'inquiète, quand je dis qu'il va falloir penser, je plaisante : j't'ai tout préparé, tu n'as qu'à signer ici, ici, et là. Maintenant, sois gentille et va te rhabiller, j'attends du monde.

Le star-system

« Les actrices font toutes partie d'une grande famille », « L'équipe a passé un moment formidable lors du tournage », « J'ai A-DO-RÉ travailler avec ce metteur en scène », « *Qu'est-ce qu'on a ri !* »...

Conneries. Si tu fais ce métier, c'est pour être la meilleure. Ton but dans la vie, c'est de gravir les marches du star-system. L'Art, tu t'en moques. Sauf quand il te permet d'aller plus haut. Et quand je te parle d'aller plus haut, ce n'est pas une métaphore (tu comprends le mot « métaphore » ?), c'est du concret : tu veux ton nom en haut de l'affiche, et en lettres géantes.

Pour y arriver, il va falloir assurer. Inutile de se mentir, ce sera aux dépens de tes petites camarades et, crois-moi sur parole, pour elles, c'est le même combat. Ne va pas non plus croire qu'il te suffira de les rabaisser en permanence pour t'élever. Il faudra bien entendu en passer par là, mais ça ne fera pas tout. Tu vas devoir jouer ton rôle à la perfection et briller devant la caméra. Tu devras te démenner pour toujours être à propos, placer des

répliques qui tuent, faire évoluer le scénario et, plus largement, pour soutenir le metteur en scène et l'aider à boucler le tournage, si possible en devenant le centre de son attention. À propos de ce vieux cochon : il t'a certainement promis que tu allais être la star de son film. Comment je le sais ? Il l'a dit à chacune d'entre vous. Alors : qui sera la star ?

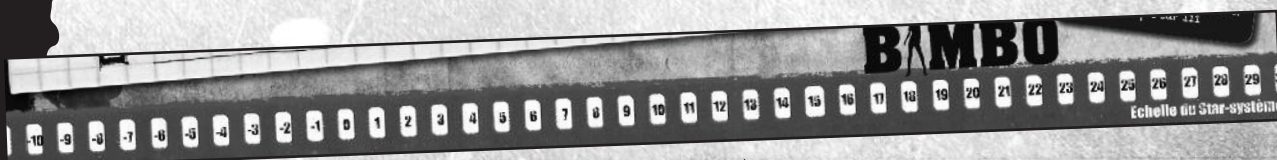
Ni moi, ni le metteur en scène n'en savons foutre rien. Pour l'instant. Il note tout dans son petit carnet. Je ne sais pas trop si c'est un maniaque ou un psychopathe, mais il passe son temps à consigner les détails de vos prestations. Quelles qu'elles soient. C'est seulement en fin de tournage qu'il ira voir les producteurs pour décider avec ces porcs laquelle d'entre vous sera celle qui gagnera au bingo. Je vois dans tes yeux que tu te crois à l'abri parce que t'as couché avec lui, et la moitié des producteurs. J'ai un scoop : vous l'avez toutes fait. Fais pas cette tête, c'est une bonne nouvelle : vous partez sur un pied d'égalité.

Tu vois cette ligne « star-system » sur ton book ? Elle représente le carnet du metteur en scène. C'est là que tu vas pouvoir noter tes progrès. Ton objectif durant le tournage, c'est de remplir la jauge. Et si tu y arrives mieux que les autres, tu auras un meilleur cachet et tu pourras faire la fière en montrant l'affiche à ta maman. Alors, comment fait-on pour voir sa note grimper dans le petit carnet du metteur en scène ? Il suffit d'accomplir autant d'actions que possible parmi les suivantes :

• Réussir un plan

+2

Si tu parviens à placer l'un de tes plans et que tu en tires un bénéfice, tu gagnes deux crans. La notion de bénéfice reste à l'appréciation du metteur en scène. Mais



Chapitre 3

Silence, ça tourne !

Ma vie est dans l'action

Les joueuses, pour la plupart, aiment bien lancer des dés. Ce chapitre va vous expliquer comment leur faire plaisir. Il vous présente le système de résolution des oppositions, le fonctionnement des plans et toutes les autres règles qui peuvent être utiles au cours d'un tournage.

Les règles en elles-mêmes ne devraient pas vraiment vous poser de problèmes. Certains concepts peuvent, par contre, vous surprendre, notamment en ce qui concerne l'utilisation des plans ou du « Coupez ! On la refait ! » Le Livre 2, *Mise en scène*, pourra vous éclairer sur les points qui vous paraîtront les plus obscurs.

Dans tous les cas, souvenez-vous toujours de ces deux points :

- *Bimbo* ne simule pas la réalité, il simule l'univers des films d'action : si la loi de la gravité vous dérange, ignorez-la !
- ... J'ai oublié le second point.

Les catégories de personnages

Les actrices, au risque de les décevoir, ne sont pas seules sur le plateau de tournage. La très grande majorité des films dans lesquels elles vont tourner comportent, en effet, de nombreux autres personnages. Ces personnages, qui ne sont pas incarnés par les actrices des joueuses, sont appelés « intermittents ». Les actrices, tout comme les intermittents, peuvent appartenir à différentes catégories qui déterminent ou sont déterminées par l'importance de leur personnage dans le film. Ce sont :

Les Vedettes (V)

Il s'agit des personnages principaux du film. Les actrices débutent toute leur carrière en tant que vedettes. Mises à part ces dernières, il ne devrait pas y avoir plus de deux ou trois vedettes dans un film. La description des vedettes intermittentes peut être aussi détaillée que celle des actrices, mais ce n'est pas obligatoire.

Les Seconds Rôles (SR)

Il s'agit des personnages importants dont il est souhaitable qu'ils survivent à plus d'une scène, ou tout au moins qu'ils en aient les moyens. Ils disposent d'un nom et de quelques capacités. Les aléas de la carrière d'une actrice peuvent l'amener à devenir, le temps d'un ou plusieurs tournages, un second rôle.

Les Figurants (F)

Il s'agit des personnages interchangeables et peu importants. Ils pourront être sacrifiés ou sauvés en masse si le besoin s'en fait sentir. Ils s'appellent John Smith ou John Doe, et sont le plus souvent mono-tâche.

Rushes : Le metteur en scène prépare quelques intermittents en vue d'un prochain tournage. Il s'agira d'une histoire simple, basée sur la mainmise qu'exercent un shérif et ses hommes sur une petite ville pourrie des États-Unis. Il commence par catégoriser les intermittents.

Le shérif sera le « grand méchant » de l'histoire. Il doit être en mesure de tenir tête aux joueuses et de les impressionner. Ce sera donc une vedette. Prévoyant de faire monter la pression durant la partie, le metteur en scène a besoin d'un « boss intermédiaire ». Il hésite à choisir un membre de la communauté, mais ne voulant pas complexifier son script, il décide finalement de faire de l'adjoint principal du shérif un second rôle.

Bureau du Shérif de Plouctown :
Shérif Hutchinson : Vedette
Adjoint Crow : Second Rôle
Six flics : Figurants

Effets des catégories de personnages sur les intermittents

Les personnages de vos joueuses déterminent les niveaux de leurs différents scores en suivant les règles présentées dans les chapitres L'Actors Studio et La gestion de carrière. Les limitations qui suivent ne s'appliquent qu'aux intermittents.



>>> Silen
>>> Silence, ça tourne !

Casting

✳ Utiliser les rôles du casting

Les rôles présentés ici pourront être utilisés par des joueuses manquant d'inspiration comme base du répertoire de leurs propres personnages ou tels quels.

Bien qu'une grande majorité des répertoires ne comporte que quatre phrases, et parfois moins, ces dernières sont suffisamment longues pour qu'il ne soit pas nécessaire d'en rajouter si vous utilisez ces rôles lors de parties d'initiation (sauf, bien entendu, si les joueuses le souhaitent).

Dans ce dernier cas, vos joueuses gagneront à utiliser ces personnages déjà décrits. Elles n'auront plus qu'à les personnaliser en choisissant les capacités auxquelles elles désireront donner un score, en leur trouvant une phrase culte et en déterminant leurs scores de MACHO et de SEXY et les facteurs qui en découlent.

Brenda

Infirmière sexy

Âge : 23 ans

Cheveux : Blonds

MACHO : 2 / SEXY : 4

Economies : \$1 000

Phrase culte : Avec ça, vous prendrez bien un lavement ?

Caprice de star : Lutter pour la Paix dans le Monde.

REPERTOIRE :

Infirmière(3) sexy le jour et danseuse de pole dance(2) la nuit, Brenda élève un gamin(1) sans père fixe dans son mobile-home.

Elle se souvient parfois avec nostalgie de son papa qui l'emmenait à la chasse(2) au chevreuil et, avec moins de nostalgie, des visites qu'il faisait à sa petite sœur(1), le soir quand il avait trop bu(1).

Olga

Conductrice de poids lourds

Âge : 36

Cheveux : Bruns

MACHO : 5 / SEXY : 1

Phrase culte : Passe la première !

REPERTOIRE :

Connue sous l'alias "Mama Polak" sur la CB, Olga sait qu'en cas de coup dur, elle peut toujours appeler à la rescousse(2) ses amis conducteurs de poids lourds et leurs monstres d'acier(3).

Le reste du temps, quand elle ne gagne pas une compétition de bras de fer(2), elle aime à lire des romans à l'eau de rose.



Table des Matières

Livre 2 - Mise en scène

INTRODUCTION4

CHAPITRE 1 : COURTS MÉTRAGES5

Mettre en scène pour la première fois5

Les dialogues.....9

Amener les joueuses à jouer le jeu16

Le système de jeu avantage les joueuses17

Les clichés.....18

Coupez !20

CHAPITRE 2 : MOYENS MÉTRAGES22

Le temps et les objectifs des scènes22

Mises en scène avancées.....24

Les combats.....28

Les scènes de Q32

Les scènes de poursuite.....37

CHAPITRE 3 : LONGS MÉTRAGES42

Le split screen42

Jouer les foules, les groupes, les hordes, les...43

Les teasers.....46

Les cut scenes46

Les scènes d'intro49

Les remakes55

Les coproductions57

GLOSSAIRE58



Emplacement réservé pour la dédicace de l'auteur

Chapitre 1

Courts métrages

Mettre en scène pour la première fois

La mise en scène d'une partie de jeu de rôle est à la fois la chose la plus complexe et la plus simple qui soit. La plus simple parce qu'il suffit de jouer pour comprendre, et la plus complexe parce que la meilleure façon de la comprendre, c'est justement d'essayer, et que toute tentative d'explication de cette activité a priori si simple tend à la compliquer*. C'est ce que je vais d'ailleurs faire ici en essayant de rester simple...

À quoi sert le metteur en scène ?

Mais commençons par les bases. À quoi servez-vous ? Que fait le metteur en scène en cours de partie ? Ou plutôt, quelle est l'activité du metteur en scène qui lui est réellement propre ? Qu'est-ce que le metteur en scène fait que les joueuses ne pourraient pas faire elles-mêmes ?

Lire les règles du jeu ? Non, il suffit que l'une des joueuses ait lu les règles. Après tout, peu importe que ce soit vous ou l'une de vos joueuses qui décide, par exemple, du type d'une opposition en fonction de la scène en cours et qui indique à chacun quels dés lancer et quels modificateurs appliquer.

Préparer un scénario ? Non, en tous cas, pas dans *Bimbo*. Les joueuses peuvent créer elles-

mêmes le script (dans le cadre d'une coproduction, voir p. 57) ou en rejouer un qu'elles connaissent déjà (dans le cadre d'un remake, voir p. 55), voire modifier un scénario existant (en rajoutant des scènes et des intermittents de leur création, voir p. 54 du livre 1), ou tout simplement lire un script et le jouer en opposition, les unes contre les autres (lire à ce sujet les lignes qui traitent du remake en opposition p. 55).

Interpréter les intermittents ou décrire l'environnement ? Non, puisque comme nous venons de le voir, les joueuses peuvent décrire leurs propres scènes et y interpréter leurs propres intermittents. Sans oublier que certains scénarios peuvent aussi se jouer en « huis clos », dans un seul décor et sans intermittents.

Arbitrer les conflits ? Non, les règles sont là pour ça. Si deux joueuses veulent agir en même temps, elles n'ont qu'à utiliser les règles d'initiative (voir p. 36 du livre 1). Si elles ont des objectifs opposés, elles n'ont qu'à utiliser les règles de résolution des actions.

Mais alors, que fait le metteur en scène qui le rend si spécifique ? La réponse se trouve dans la question opposée : ce qui fait du metteur en scène un metteur en scène, c'est ce qu'il ne fait pas. Le metteur en scène n'a pas de personnage attribué... Mais je vois Brenda qui lève le doigt : « Et les intermittents ? Ça compte pour du beurre ? » Eh bien oui : les intermittents comptent pour du beurre puisque tout le monde autour de la table peut en créer et en interpréter (voir p. 36 du livre 1).

C'est parce que le metteur en scène n'a pas de personnage qui lui soit propre qu'il peut

* Un autre facteur qui rend la mise en scène si complexe aux yeux de ceux qui ne s'y essaient pas, c'est que la plupart des metteurs en scène adorent ce qu'ils font et que nos emplois du temps étant ce qu'ils sont, il est rarement possible pour un groupe de joueurs de mener plusieurs campagnes de front. Du coup, en laissant les autres croire qu'il se sacrifie pour ses joueuses (« il faut lire toutes les règles, appliquer des méthodes de conteur, savoir improviser, ne pas être timide, préparer des scénarios, alors que vous, vous n'avez qu'un seul personnage à interpréter », etc.), il garde sa place et ne risque pas de se faire « remplacer » par une joueuse, qui pourrait d'ailleurs être « meilleure que lui » (et le pire dans tout ça, c'est qu'en plus beaucoup de metteurs en scène croient vraiment que leur boulot est compliqué...).

Les principaux plans

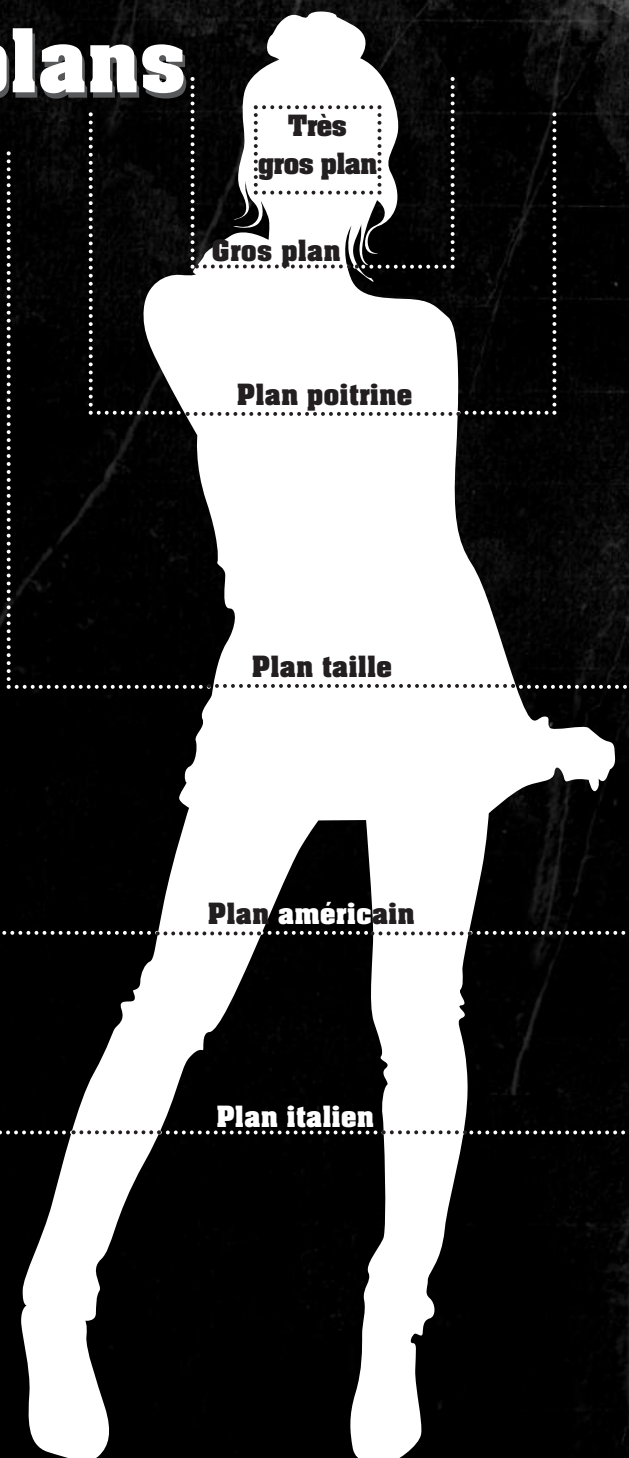
Il existe de nombreux plans différents, et chacun est nommé différemment en fonction des pays et des écoles de ceux qui les utilisent, sans parler des plans qui n'existent pas encore. En termes de jeu, *Bimbo* n'utilise à des fins ludiques qu'une partie d'entre eux. Cela ne signifie pas que les autres plans ne sont pas utilisés, mais plus simplement qu'ils ont des effets similaires ou qu'ils représentent la norme et sont donc sans effet.

Pour rappel, les plans ne donnent des bonus que lorsqu'ils sont utilisés en tant que tels par une actrice et qu'elle investit toute son énergie dans la scène, c'est-à-dire lorsqu'elle dépense un point de plan. Appelons ces plans mentionnés sur les books des actrices des plans « ludiques ».

Le vocabulaire cinématographique, en particulier les noms des différents types de plans, permet d'instaurer une ambiance autour de la table et de simplifier les descriptions en se concentrant sur ce qui est visible à l'écran. Il en résulte une économie dans la prise de parole qui rend les séquences plus nerveuses (vous éviterez de décrire les bottes de Brenda si elle est filmée en plan américain, et vous vous contenterez de décrire une silhouette si vous utilisez un plan général).

Lorsque vous aurez pu jouer quelques séances et que vous connaîtrez les différents plans ludiques, n'hésitez pas à enrichir vos descriptions de nouveaux plans. J'insiste : à moins de jouer avec vos copains de classe dans une école de cinéma, n'introduisez pas tous ces plans lors de la même partie. Laissez-vous, ainsi qu'à vos joueuses, le temps de les découvrir et de les appréhender.

La colonne « en termes de jeu » donne, pour chacun des plans décrits, le plan ludique correspondant lorsqu'il existe.



Moyens métrages

Description	En termes de jeu
Le très gros plan est un plan rapproché d'une partie du corps, généralement d'une partie du visage.	Plan rapproché
Le gros plan est un plan qui montre le visage entier (ou une zone équivalente) d'un personnage.	Plan rapproché
Le plan rapproché poitrine cadre l'actrice sous la poitrine.	Plan américain
Le plan rapproché taille en montre un peu plus et cadre l'actrice à hauteur de la taille.	Plan américain
Le plan de détail est en fait un plan rapproché, mais qui cadre un objet.	Plan rapproché
Le plan américain , souvent utilisé lors des scènes de duels dans les westerns, cadre l'actrice à mi-cuisse (faisant apparaître les étuis des revolvers).	Plan américain
Le plan italien cadre l'actrice sous les genoux.	Plan américain
Le plan moyen est utilisé pour cadrer une scène à distance moyenne. Il permet de voir une actrice en « pied », c'est-à-dire en entier.	
Le plan de demi-ensemble cadre une partie de la scène, permettant de voir quelques personnages.	
Le plan d'ensemble cadre une action dans son ensemble, incluant le décor environnant.	Plan large
Le plan général cadre le décor entier d'une action	Plan large
La vue aérienne ou satellitaire permet de « cadrer » une zone plus grande encore.	Plan large
Le plan de coupe est un plan autonome, qui n'a aucun rapport avec les plans suivant et précédent.	
Le plan-séquence est une séquence qui est tournée en un seul plan, sans coupure de la caméra.	Travelling

Table des Matières

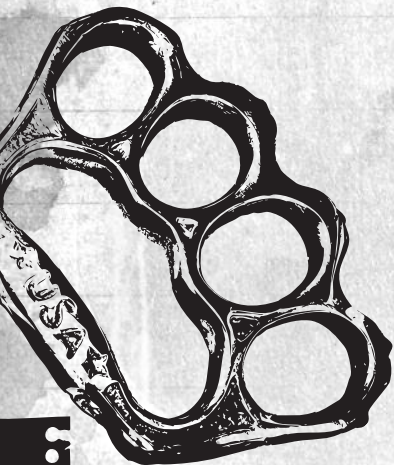
Livre 3 - Les Scripts

INTRODUCTION	4
LES SCRIPTS.....	6
L'Enlèvement.....	6
Showbitches	8
Le Drive-in	10
Il faut sauver le soldat Rayana	12
Assaut du commissariat II	14
B-Team	16
Dino Bimbo	18
La reine des cannibales contre l'armée des zombies de la forêt d'émeraude	20
Le Casse.....	22
Entrée d'un train en gare de la Ciotat : Reboot	23
La Rivière sans retour.....	24
Exorsisters	26
Space Vixen	28
Les brasiers de la passion ne s'éteignent jamais	30
À PROPOS DES SCRIPTS	32



Script 6 B-TEAM

Adapté d'un scénario original de Chris « le Tsar » Reynier.



>>> Scripts

Intermittents

Ixtab

V M2 S2

(avoir des hommes en embuscade (3), hasta la victoria, siempre ! (4))

La brute

SR M3 S0

(écraser les têtes (4))

Alicia

SR M1 S4

(prendre des photos (3), se mettre dans de sales draps (4))

Le responsable de l'ONG

V3 M0 S0

Le garde du corps du responsable de l'ONG

SR M3 S0

(écraser les têtes (4))

Militaire

F2

Rebelle

F2

Synopsis

Les joueuses sont engagées pour retrouver une cargaison d'aide humanitaire. Celle-ci était destinée à un village reculé du Chiapas mais a été dérobée par des rebelles locaux. Ces containers ne renferment-ils que de la nourriture et des médicaments ?

Mise en place

Les joueuses se répartiront les rôles suivants :

- « Athéna », la chef stratège et fumeuse de cigare
- « Aphrodite », la séductrice
- « Hybris », la coqueuse
- « Artémis », la tireuse d'élite
- « Mania », la pilote déjantée

Scène 1 :

La mission

[Cut scene] Texte incrusté : « 1982 : quelque part au Nouveau-Mexique ».

Caméra au niveau du sol, un avion de fret s'avance pour décoller, quitte le champ de la caméra et dévoile un van noir avec une bande rose devant lequel trois baroudeuses attendent. La caméra passe les personnages en revue et fait une pause, le temps d'incruster leur nom en bas de l'écran :

La première s'allume un cigare calmement : « Athéna ».

La deuxième est en train de danser en écoutant de la musique dans un casque de walkman dont la prise n'est reliée à aucun appareil et bouscule régulièrement la troisième baroudeuse : « Mania ».

La troisième s'apprête à frapper Mania : « Hybris ».

Arrivée d'une berline, l'agent spécial Johnson explique le vol de la cargaison et demande à la B Team d'accepter la mission : le gouvernement américain ne peut se risquer à intervenir dans cette région. Mission acceptée par Athéna. Départ du véhicule de l'agent. Un bruit de sirènes de police enfle dans le lointain.

Athéna : « On décroche ! »

La caméra se braque et zoome sur le toit d'un hangar. Une tireuse embusquée rabat le cache de sa lunette de visée : « Artémis ». Retour sur le van. Mania frappe trois coups et ouvre les portes arrière dévoilant le dernier membre de la B Team qui enlace un employé du tarmac : « Aphrodite ».

Plan large et départ en trombe du van poursuivi par des véhicules de la police militaire.

Objectif de la scène

Présenter les personnages interprétés par les actrices.

Scène 2 :

Embuscade

Chiapas : les personnages des joueuses tendent une embuscade à un camion transportant le container sur une piste encaissée qui traverse la jungle. Le camion est escorté par une vingtaine de rebelles. Ixtab et la brute sont présentes.

Objectif de la scène

Prendre possession du camion. Ixtab doit s'enfuir.

Scène 3 :

Qui sont les méchants ?

Les joueuses livrent la cargaison au responsable d'une ONG qui les reçoit dans une hacienda qui surplombe un village entouré d'un camp de réfugiés. Présence de quelques militaires locaux qui surprennent Alicia, une journaliste américaine (et la petite amie d'Ixtab) qui tente de prendre des photos et l'expulser sans ménagement.

Les joueuses pourront la retrouver facilement. À son contact et en fouillant l'hacienda, elles découvriront qu'en fait d'aide humanitaire, elles viennent de livrer des armes et que les villageois et les réfugiés sont employés de force dans des champs de coca.

Objectif de la scène

Alors qu'elles découvrent les armes, les filles sont capturées.

Scène 4 :

Bricodrama

Les personnages des joueuses et Alicia sont ligotés dans une sorte de remise située dans le village.

À l'intérieur, il y a tout ce qu'il faut pour fabriquer de quoi s'évader et faire des armes : bombonne de produits inflammables, vieux tracteur, tôles ondulées, matériel de soudure, bidons d'essence, engrais, etc.

À propos des scripts

Il n'est pas forcément évident, quand on découvre *Bimbo*, de jauger la difficulté de ses scripts. Je me permets donc de vous donner mon avis sur cette dernière, basé sur les parties de tests que j'ai mises en scène ou auxquelles j'ai assisté. Dans tous les cas, je vous conseille de débiter par *L'Enlèvement* et, si possible, de faire jouer 3 ou 4 joueuses lors de vos premières parties. Une fois que vous aurez mis en scène votre premier film, relisez (ou parcourez) les livres 1 et 2 pour repérer ce que vous aurez éventuellement « raté ». Enfin, n'hésitez pas à modifier le contexte d'un script et à l'adapter à vos envies et à celles de vos joueuses.

Script	Difficulté
L'Enlèvement	Script facile à mettre en scène et à jouer.
Showbitches	Script de difficulté moyenne en ce qui concerne la mise en scène (présence de split screen), moyennement difficile à jouer (scènes d'enquête et d'improvisation).
Le Drive-in	Script facile à mettre en scène. Deux scènes peuvent présenter des difficultés pour des joueuses novices (enquête et grande invasion).
Il faut sauver le soldat Rayana	Script facile à mettre en scène et à jouer. Les scènes les plus difficiles à mettre en scène sont des cut scenes : peu de risque de conflit avec les joueuses lors de ces dernières. La bataille sur la plage peut paraître difficile à mettre en scène, mais il suffit de revoir la scène d'introduction d'« Il faut sauver » pour s'en sortir sans trop de mal.
Assaut du commissariat 11	De facile à difficile selon que l'on privilégie la bataille rangée ou le huis clos.
B-Team	Script relativement aisé.
Dino Bimbo	La difficulté de la mise en scène dépendra vraiment des joueuses et de leur niveau de pénibilité. Comporte des split screens. Potentiellement très difficile. Les joueuses en feront ce qu'elles voudront (ou pourront).
La reine des cannibales contre...	La scène de poursuite peut s'avérer difficile à mettre en scène, de même que la scène d'enquête n'est pas évidente à interpréter pour les joueuses. Ceci mis à part, ce n'est pas un scénario très difficile si vous révisiez le chapitre "jouer les foules, les groupes, les hordes, les..."
Le Casse	Script de difficulté modérée nécessitant une bonne capacité d'adaptation du metteur en scène. Faire passer les joueuses les moins expérimentées en premières et les vétérans en dernières.
Entrée d'un train en gare...	C'est de loin le script le plus difficile à jouer pour les actrices et à canaliser pour le metteur en scène : à réserver à des groupes expérimentés, ou à des casse-cou. Ne pas utiliser en initiation à moins d'être très expérimenté.
La Rivière sans retour	Présence d'un split screen et d'un sujet difficile. Nécessite des joueuses matures et cinéphiles pour être exploité à sa pleine capacité.
Exorsisters	Beaucoup d'action, éventuellement un split screen dans la coque du <i>Santa Maria</i> : au final un script facile à mettre en scène et à jouer.
Space Vixen	Le plus difficile dans ce script est de comprendre la mise en scène des combats spatiaux. Si vous y arrivez, vous pouvez le mettre en scène. Reste à savoir si vos joueuses le peuvent aussi : c'est à vous de voir.
Les brasiers de la passion...	C'est le script le plus dirigiste et pourtant, c'est celui qui fera le plus appel aux talents d'improvisation et d'interprétation des joueuses : ne vous lancez pas là-dedans avec un nouveau groupe à moins d'être vous-même suffisamment expérimenté pour pouvoir aider d'éventuelles joueuses en difficulté.



Making Of : et après ?

Parler de féminisme dans *Bimbo*, n'est-ce pas, un peu, voire beaucoup, se foutre de la gueule du monde ? L'iconographie du jeu est franchement sexiste, de même que son thème et dans une bonne partie du texte, son ton. Le jeu comporte au moins quatre voies par lesquelles aborder cette question : le texte des règles, le milieu qu'il simule, les films qui l'inspirent et le contenu des parties.

Le ton des règles, surtout lorsqu'il s'adresse aux joueuses, les traite comme des objets, des idiots qui n'ont d'autres valeurs que leur physique. Le milieu que simule *Bimbo*, celui des tournages de films de seconde zone, des jeunes actrices victimes de producteurs prédateurs et de la lutte pour la survie est lui aussi sexiste. L'univers des films « Grindhouse » ou d'« exploitation » a eut ses productions pour le moins « particulières » et même « outrageantes » puisque justement, c'était là son créneau.

Mais il existe une dimension qui se situe au delà de ces façades pour le moins violentes.

Pour commencer, le texte en lui-même a été écrit dans le but de choquer et donc de dénoncer. Lorsque l'on connaît la proportion de joueurs, et plus encore de maîtres de jeux de sexe masculins, quand on imagine qu'elle sera encore plus forte avec un jeu au nom et à l'iconographie de *Bimbo*, il prend tout son sens : c'est essentiellement à des hommes que s'adresse ce texte machiste et condescendant.

La mécanique du jeu, pour sa part, en donnant techniquement le pouvoir aux joueuses face au metteur en scène, renverse la règle établie dans les jeux classiques selon laquelle le maître de jeu est justement cela : un maître à même de poser son veto à toute décision des joueuses, capable de manipuler ces dernières et seul autorisé, bien souvent, à tricher, à travers le principe selon lequel « les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran ». Ainsi en permettant à des joueuses de tirer profit des mécaniques d'un système aliénant, il les libère.

Quant à l'univers des films grindhouse, dans le revival de ces dernières années, tel que porté par des auteurs comme Robert Rodriguez et Quentin Tarantino, notamment dans leur diptyque *Grindhouse*, il dépasse le premier degré des films originaux en détournant leurs codes et leurs clichés. Dans *Planet Terror*, par exemple, les deux principales héroïnes, une danseuse de pole dance et une infirmière sexy, deux objets sexuels, donc, y sont dans un premier temps les victimes du système ou de leur couple, avant d'entreprendre un voyage du héros, généralement réservé aux hommes dans le cinéma « main stream » hollywoodien, et de devenir, à mon sens, les héroïnes accomplies du film, assumant un destin qu'elles se seront choisi et se débarrassant de la domination masculine. Bien sûr nous pourrions évoquer le héros masculin du film, mais à bien y regarder, il s'agit là d'un second rôle, d'une bimbo en perfecto dont l'essentiel du background est coupé au montage lors de la scène de la pellicule brûlée.

Il ne reste finalement qu'un élément de ce jeu que je ne suis pas en mesure de « contrôler », et c'est le contenu des parties. Ce making of est somme toute une tentative de ma part de vous faire comprendre ce que j'ai voulu faire de *Bimbo* tout en sachant que, pour le meilleur ou pour le pire, vous en ferez ce que vous voudrez.