

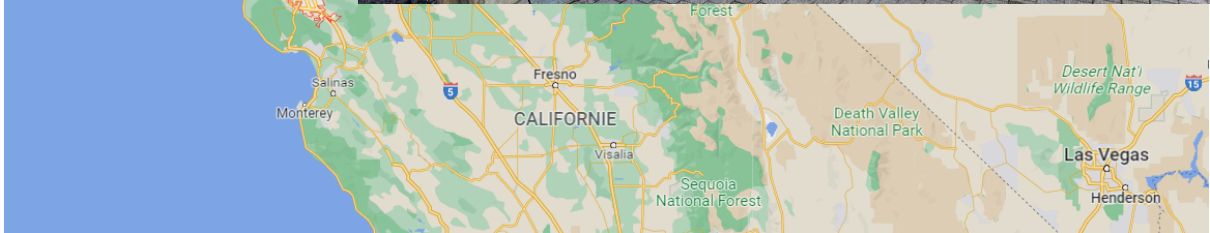
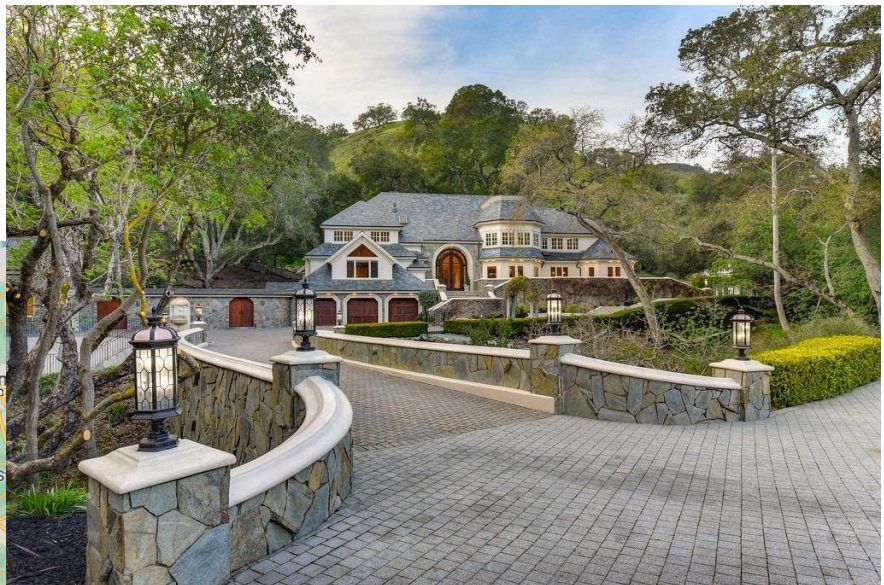
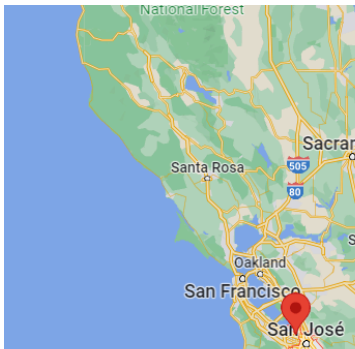
CILVEDO

meurtre et enquête improvisés

L'affaire Black

L'intrigue démarre le samedi 12 octobre 1996, en début d'après-midi. Les tours jumelles du world trade center sont encore debout, Bill Clinton est président des USA, et l'industrie naissante de l'internet a un bel avenir devant elle.

Nous sommes à San José, en Californie - berceau de la Silicon Valley - dans la luxueuse propriété de Eddy Black, un jeune requin de la high-tech. Il attend ses invités qui seront là tout le weekend, car il a quelque chose à célébrer (ce sera déterminé par le public). Avant la réception qui a lieu le soir même, les invités profitent des lieux pour faire connaissance pour les uns, se retrouver pour les autres, évoquer ou régler leurs différends, et faire des révélations... Mais dans la nuit de samedi à dimanche, Eddy est assassiné. Son corps sans vie est retrouvé au petit matin (dans les conditions fixées par le public). Quelques minutes plus tard, le détective Rainbow, assisté de assistante Eléonore, rejoint le ses anciens collègues de la police de San Francisco (le public) sur le lieu du crime, avec la ferme intention de coincer le coupable, qui est nécessairement l'un.e des protagonistes présent.e.s sur place



Personnages :

Eddy Black : Eddy est originaire de New York, et est diplômé du célèbre Massachusetts Institute of Technology (MIT). A à peine 30 ans, cet ingénieur est déjà patron de Compucom Inc., startup basée à San Francisco (Californie), et génial inventeur d'une nouvelle technologie qui a changé la face du monde depuis à peine un an : le modem 56k pour accéder à Internet. C'est un travailleur acharné, qui était prêt à tout (vraiment tout) pour faire fortune... C'est chose faite, et cela attire les convoitises.

Marina Orange : Marina est productrice de spectacles à Las Vegas, dans l'État voisin du Nevada, à 10h de route de San Jose. C'est là bas qu'Eddy et elle se sont rencontrés un an auparavant, il était au salon "CES" pour présenter son incroyable invention, elle est tombée sous son charme. D'ailleurs, ils ont prévu de retourner à Las Vegas au printemps 1997 pour se marier là bas... Enfin, si son coeur d'artichaut ne lui joue pas de mauvais tour d'ici là...

Julia Black : La grande soeur d'Eddy. Julia est serveuse dans un petit "dinner" miteux de Manhattan. Julia, c'est un peu le mouton noir de la famille Black. Pendant sa 2ème année de fac de droit, elle est tombée dans la spirale de la cocaïne, et sa vie s'est effondrée. Voilà 6 mois qu'elle n'est officiellement plus une junkie, sortie de sa cure de désintox. Et elle aurait bien besoin que son frère lui donne un coup de main pour remettre sa vie et son compte en banque sur les rails, car son père lui en veut et lui a tourné le dos.

Simon Brown : Le petit ami de Julia. Ils se sont connus en cure de désintox, lui aussi guéri, mais sans job et sans fric. Son seul patrimoine, c'est son vieux van avec lequel il leur a fallu 4 jours pour traverser le pays pour se rendre à ce weekend. Simon est fou amoureux de Julia, prêt à tout pour la rendre heureuse, et qu'on lui fasse du mal, ça pourrait lui faire faire n'importe quoi.

Fred Yellow : Fred est patron du concurrent de Compucom : ComTech. Il connaît bien Eddy car c'est un peu lui qui lui a appris le métier chez Comtech, et tous deux continuent de fréquenter le cercle des anciens élèves du MIT. Mais il a mal digéré que ce sale petit morveux lui claque sa démission et monte sa boîte pour le prendre de vitesse sur le brevet de ce nouveau modem.

Diana Red : La directrice financière de Compucom. Diana et Eddy se connaissent depuis la fac et bossaient ensemble chez Comtech avant qu'Eddy se lance dans Compucom. La prendre avec lui sur ce projet tombait sous le sens... Avec Eddy, ils sont surtout sur la même longueur d'onde sur le plan professionnel, même si de temps à autres, après quelques verres, ils ont pu se rapprocher jusqu'à se réveiller dans le même lit... Mais avec Marina dans la vie d'Eddy, maintenant, il n'y a plus d'autre place pour elle que celle qui consiste à tenir les finances de la boîte. Seule. Des fois, ça lui traverse l'esprit de partir avec tout ce pognon...

Emily White : La cuisinière et gouvernante. Eddy l'a gardé à son service quand il a acheté la maison à Bill et Melinda Gates qui avaient les moyens de s'agrandir après le succès de Windows 95. Emily connaît tous les recoins secrets de la maison. Mais aujourd'hui, ses nerfs sont mis à rude épreuve, car tout doit être parfait pour le week-end organisé par Eddy Black. Parfois, elle en a assez qu'il la prenne de haut et qu'il la prévienne au dernier moment !

Mary Purple-Black : La belle-mère d'Eddy et Julia. Mary est patronne d'une agence de voyage, et s'est mariée avec leur père après la mort de leur mère dans un accident en 1993. Si Julia a bien accepté le remariage de son père, Eddy a toujours eu des doutes sur la sincérité des sentiments de Mary, et sur la rapidité avec laquelle cette femme est arrivée dans leurs vie. Évidemment, son père était invité aussi, mais en voyage d'affaires en France, il a raté son avion.

Conduite Ciluedo - L'affaire Black - 23.04.2022

1. Avant l'ouverture, accueil du public

L'assistante, "Eleonore", accueille l'équipe d'enquêteurs, et distribue au hasard les cartes "Événement", en donnant les explications sur l'utilisation des cartes et le moment de les utiliser

2. Ouverture (5 - 10mn)

Jeu	Lumière	Son
Avant l'ouverture : Bureau du détective vide (machine à écrire, polar, cigarettes, cendrier plein)	- Projo face sur la zone de jeu	Ambiance (ie : B.O Knives out)
Le musicien entre et s'installe au piano, commence à jouer.	- Noir - Puis transition projo contre au sol à cour derrière le bureau.	Introduction bruitée (Matt bianco, the other side, 12")
Entrée du détective, installation à son bureau à cour		Musique live
Monologue du détective (introduction)	- Transition de contre au sol à cour, vers - Projo face à cour	
Présentation des protagonistes : L'accueil des invités sur le perron.	- Diminuer projo face à cour - Projo face à jardin (zone de jeu)	
Quand tous les protagonistes sont sur scène, carte occasion "Mais au fait..." Les protagonistes se figent	- Augmenter projo face à cour - Diminuer projo face à jardin (zone de jeu)	La musique s'arrête
Une fois que la carte Occasion est jouée, présentation de la phase de jeu suivante : "Il est temps de voir ce qu'il s'est passé cette après-midi là...", et appel de l'assistante. Les protagonistes retournent en coulisse		La musique reprend

3. L'après midi à San José - Avant le meurtre (35 - 40mn)

Plusieurs cycles selon le schéma ci-dessous :

Jeu	Lumière	Son
Le détective demande à l'assistante de faire tirer une carte lieu au public	<ul style="list-style-type: none">- Diminuer projo face- Projo contre public	Sans musique
L'assistante montre la carte et annonce le lieu	<ul style="list-style-type: none">- Stop Projo contre public- Projo face zone de jeu	
Impro dans le lieu annoncé	<ul style="list-style-type: none">- Impro	Impro live en début de jeu, à l'installation des personnages, puis silence. Impro musicale si besoin en fonction de l'émotion des personnages.
Fin de l'impro	<ul style="list-style-type: none">- Noir	Live : Indicatif de fin d'impro

Dans chaque pièce donnée par le public se joue une impro de 3 à 5 minutes, mettant en avant les enjeux entre les personnages, et surtout vis-à-vis de la future victime :

Chaque impro doit faire avancer les mobiles, révéler un élément nouveau sur les relations entre les personnages, etc...

4. La réception, et le meurtre

Jeu	Lumière	Son
Tous les protagonistes prennent place sur l'aire de jeu, brouhaha, verres, champagne...	- Noir	
Monologue du détective "Et puis tout le monde s'est retrouvé dans le grand salon..." Les protagonistes discutent à voix basse, rient, et trinquent...	- Projo face sur la zone de jeu 30% - Projo face sur la zone détective	Musique live jouée. Éventuellement bruitage ambiance cocktail.
... Si seulement il avait su que c'était le dernier	- Noir	Live : Musique mortelle.
Tous sauf la victime quittent le plateau. La victime prend place au sol.		
L'assistante dessine la silhouette de la victime au sol, le détective s'approche, annonce le début de l'enquête, mais a besoin d'un verre → Entr'acte.	Projo face (rouge) sur la zone de jeu	
Les comédiens quittent le plateau	Noir	

Entr'acte

5. L'intro avant l'enquête (5-7 mn)

Jeu	Lumière	Son
La victime reprend sa place sur la silhouette	- Noir	Musique live
Le détective et l'assistante entrent sur scène	- Rouge 30% sur la zone de jeu	
Monologue du détective <i>"Nous sommes le dimanche 13 octobre 1996 au petit matin..."</i>	- Rouge 30% sur la zone de jeu - Blanc 50% sur la zone détective	
<i>Qui a la carte "scène de crime ?"</i> <i>Qui a la carte "découverte du corps"</i>	projo contre public	Silence
<i>"Il est donc 8h30, quand..."</i> Le protagoniste désigné découvre le corps, et appelle la police, puis retourne en coulisse.	Fin projo contre public Fin projo détective Projo face blanc	Musique découverte du corps
La victime retourne en coulisse	Noir zone de jeu Projo face détective	Musique live
<i>"L'équipe de la criminelle est rapidement arrivée sur les lieux.</i> <i>"Qui a des carte "médecin légiste" ? → Heure et cause de la mort</i> <i>"Qui a la carte "police scientifique" → Corps déplacé et indices ?</i>	Projo contre public quand indices donnés par le public	
<i>"Eleonore, il est temps de passer aux interrogatoires !"</i> <i>"Je rappelle que les possesseurs d'une carte Détecteur de mensonge peuvent la jouer n'importe quand pendant les interrogatoires"</i>	Projo face blanc	

6. Les interrogatoires (20-30mn)

On tirera ainsi au total 3 ou 4 cartes "suspect". D'autres interrogatoires sont possibles pour faire avancer l'enquête.

Jeu	Lumière	Son
<i>"Eleonore, demandez à un profiler de désigner un suspect à interroger"</i> L'assistante récupère une carte d'un profiler et annonce le suspect à interroger.	<ul style="list-style-type: none">- Projo face cour et jardin 30%- Projo contre public	Silence
Le suspect s'approche et s'installe sur la chaise.	<ul style="list-style-type: none">- Projo Face zone détective- Noir zone de jeu	Live : Intro interrogatoires pendant l'installation du suspect sur la chaise, puis silence
Pendant les flash back	<ul style="list-style-type: none">- Noir zone détective- Projo face zone de jeu	Impro selon les besoins de la scène

Les interrogatoires sont effectués à cour. Pendant l'interrogatoire, le suspect se défait, et parle nécessairement de ce qu'il a vu faire, ou entendu dire de suspect par d'autres protagonistes, selon les mobiles évoqués en première partie.

Les protagonistes jouent ce qui est évoqué par le suspect en interrogatoire. La victime peut revenir pour l'occasion, si elle est impliquée.

La **carte détecteur de mensonge** peut être jouée à tout moment.

7. Le dénouement (5mn)

Jeu	Lumière	Son
<p><i>“Eleonore, il est grand temps de confondre le coupable...”</i> Carte coupable demandée au profiler</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Projo face cour et jardin 30% - + Projo contre public 	Musique live
<p><i>“C’est bien ce que je pensais...”</i> <i>“Réunissez les suspects dans le grans salon...”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Projo face cour et jardin 50% - 	
Le détective révèle le coupable, le coupable avoue, et révèle son mobile.	<ul style="list-style-type: none"> - Projo face 	Live, jusqu’à la révélation du coupable. Silence après.
Le meurtre est joué en flash back. La victime doit reprendre place sur la silhouette au moment du meurtre	<ul style="list-style-type: none"> - Projo face - puis Noir au moment du meurtre 	Silence
Coupable face public, victime et assistante en fond de scène, autres protagonistes répartis de part et d’autre du plateau. Le détective lit ses droits au coupable et l’embarque. Ils se retournent et marchent vers les coulisses. Les autres suspects les suivent du regard. Puis arrêt, regard échangé avec la victime.	<ul style="list-style-type: none"> - Projo face, 50/60% 	Musique live dénouement
Passage derrière le rideau	Noir	
Salut		