

L'hôpital – un théâtre inspiré de Patient 13

SI TU RÊVES LA MÊME CHOSE QUE SUSY VAGABONDE, RECROQUEVILLE-TOI ET MANGE-TOI !

- 1. Thérapie** : Supérieur, travail sur soi, consultation, test de Rorschach, hypnose, traitement expérimental, psychostimulant, électrodes, bienveillance
- 2. Mémoire** : amnésie, Syndrome de l'oubli, sentiment de déjà-vu, liens, dossier médical, vengeance, témoignage, mensonge, traumatisme, réminiscence
- 3. Nature** : camisole de lierre ou d'orties, racines intrusives, mousses et champignons symbiotiques, moisissures d'oubli, graines de folie, jardin secret, une fleur unique éclore au milieu du carrelage, le chant d'un oiseau insaisissable
- 4. Egregore** : la paranoïa crée l'horreur, une histoire racontée trois fois devient vraie, hallucinations partagées, pacte indicible, talent caché, contamination de la réalité par les sentiments
- 5. Rorschach** : mystère, secret inavouable, faux-semblants, perte de repères, échos, symboles, questions sans réponse, alphabet illisible, signes étranges sous le crépi, formes dans la rouille, portes closes
- 6. Corruption** : rumeurs, cauchemar récurrent, contagion mentale, bizarrerie, effets secondaires indésirables, infection, décrépitude, insalubrité, rouille
- 7. Vermine** : invasion d'insectes, grouillement de cafards sur les murs, les plinthes, les plateau-repas, l'email des lavabos, larves dissimulées dans les gélules, l'ombre immense d'un scolopendre attachée aux talons d'un Patient
- 8. Hôpital** : huis clos, dédale, enfermement, architecture non euclidienne, Directeur, Blouses Blanches, hiérarchie, accueil déserté, administration kafkaïenne
- 9. Règlement** : surveillance, punition, lit à clous, camisole, horaires contraints, médicaments, tabou, pris sur le fait, dissimulation, transgression, inspection surprise
- 10. Quotidien** : troc, trafics, monnaie parallèle, rixes entre patients, délation, ennui, exploration, attente d'une visite, repas communs, distributeur de boissons, fumoir, télévision à neige permanente, buanderie
- 11. Pulsions** : obsession, inconscient, sang-froid, excès de lucidité, injustice, ennui, orgueil, avarice, envie, gourmandise, colère, prudence, chagrin, espoir
- 12. Chair** : métamorphose, promiscuité, dépendance, cigarettes, maladie, mort, bestialité, faim, douleur, auto-mutilations, prothèse, guérison, crise de nerfs

UN JOUR ENFIN NOUS SERONS PLUS MORTS QUE VIFS !

SI TA FIGURE SE VIDE, ABATS TON MASQUE !
SI TA TÊTE SE DISSOUT, ABATS TON MASQUE !

De l'hôpital, personne ne s'échappe. Depuis combien de temps les patients sont-ils là ? Est-ce qu'il y a encore un monde au dehors ? De tous côtés, la forêt presse la bâtisse et s'infiltre. Elle remonte par les canalisations, crève des fenêtres ou grimpe le long des grilles. A l'intérieur, un claquement de talons aiguilles, la roue déglinguée d'un brancard, les ongles sur les murs. Les hurlements.

Cauchemars, rumeurs et obsessions vérolent réalité. Certains instants se répètent en boucle, des heures entières disparaissent. Une porte ouvre sur un souvenir que l'on n'a pas vécu. Sous une camisole, un corps se transforme pour vivre en symbiose avec elle.

Dans ce quotidien bouleversé, chacun tente de maintenir un semblant de normalité : prendre ses médicaments, jouer aux cartes, prendre ses médicaments, fixer la neige de l'écran télé HS, prendre ses médicaments, errer dans les couloirs en quête d'un sourire ou d'un contact humain rassurant... prendre ses médicaments.

Dernier rempart contre la folie ambiante : *observer strictement le règlement.*

SI TON MASQUE TE COUVRE MAL, PENDS-TOI AVEC TA CEINTURE !

On joue des Patients.

Huis clos : si un Patient sort de l'hôpital, il n'est plus joué.

Chaque instance commence par une prise de médicament.

Carte X, possibilité de dire *non*.

TOUT EST FINI, NULLE NE CONNAIT TON NOM, PENDS-TOI AVEC TA CEINTURE !

Atelier mindfuck : les joueuses incarnent des Supérieurs qui arpentent les couloirs. A chaque fois que quelqu'un ouvre une porte, elle s'ouvre sur une vision étrange, une réalité bousculée. Parole libre. Faire connaissance. Transgresser la cohérence du temps ou de l'espace ou de la réalité. Pousser les curseurs.

Atelier Patient 0 : chaque joueuse incarne le Patient 0 à tour de rôle. Trois autres lui font chacune une proposition dérangeante. Le Patient 0 essaie de dire *oui* (en jouant l'impact dans la fiction) mais il peut dire *non* (et le non est définitif)

NE CROIS PAS A TON CORPS SI TU POSSÈDE UN CORPS !
DÉSOBÉIS À TA VOIX SI TU AS UNE VOIX !

FAIS COMME LE GOLEM SALE, RECULE À L'INTÉRIEUR DE TA PEAU !

*les exclamations sont tirées de *Slogans* de Maria Soudaieva, Ed. de l'Olivier