

Sauf mention contraire, toutes les traductions sont de notre fait.

Table des matières

Introduction	3
I/ Le GN : différents styles de jeu	10
A/ Clichés et écueils du GN conventionnel : l'attitude « gamist »	10
B/ The Three Way Model revisité par l'École de Turku.....	13
1. <i>Dramatists</i>	13
2. <i>Simulationists</i>	17
3. <i>Eläytyjist (Immersionists)</i>	18
II/ Accords et divergences au sein des Écoles	23
A/ Les règles : le consensus.....	23
B/ Responsabilités du joueur et de l'organisateur dans la réussite du jeu	27
1. <i>Responsabilité du joueur</i>	27
2. <i>Responsabilité de l'organisateur</i>	30
III/ Une voie commune : le Manifeste	33
A/ Une justification artistique par la forme historique du manifeste.....	33
1. <i>Révolution, provocation et avant-garde</i>	33
2. <i>De Dogme 95 à Dogma 99</i>	37
B/ Revendication de codes propres au GN : paradoxes	39
Conclusion	48
Bibliographie	53
ANNEXES	56

Introduction

Loin d'être une activité connue dans les milieux de la recherche en Sciences Humaines en France, le jeu de rôle grandeur nature (GN) est pourtant une activité hautement théorisée et débattue dans les pays d'Europe du Nord, qui ont une considérable avance sur l'étude du jeu de rôle grandeur nature comme médium. Pourtant, le vide bibliographique qui entoure ces jeux grandeur nature ne rend que plus intéressante l'étude de cette pratique puisque tout reste à analyser. Mais puisque nos lecteurs ignorent probablement de quoi il retourne, nous reviendrons, avant de rentrer dans l'analyse, sur l'histoire de l'activité et sa définition générale, en espérant que ce genre d'introduction devienne un jour superflue.

Puisqu'il faut commencer par le commencement, nous débuterons cette introduction avec la définition du jeu de rôle sur table (ancêtre des GN) telle qu'elle est proposée par la Fédération Française de Jeu de Rôle (FFJdR) :

« Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le Conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif. »¹

¹ <http://www.ffjdr.org/?page=jdr-definitions> le 2 février 2006 in Baptiste Cazes, *Le Jeu de Rôle Grandeur Nature en tant qu'œuvre d'art interactive : Méthodes et analyse de la construction diégétique en grandeur nature*, Université Paris VIII, mémoire de M2 art contemporain et des nouveaux médias, février 2007, p. 5.

Le jeu de rôle pourrait, à lui seul, constituer un objet d'étude, mais il ne sera pas le lieu ici de l'analyser, nous nous contenterons donc de dater son apparition aux États-Unis en 1974, lorsque Gary Gygax propose sa première version de *Donjons & Dragons*. Le jeu de rôle consiste alors en l'incarnation sommaire de personnages stéréotypés, rassemblés en un groupe d'aventuriers qui part explorer des donjons, tuer des dragons, et trouver des trésors, tout ceci autour d'une table et sans aucune tentation, pour commencer, de jouer les réactions émotionnelles des personnages. C'est au début des années 1980 que le jeu de rôle en grandeur nature se développe parallèlement à l'activité du jeu de rôle sur table, allant des balbutiements, à un véritable développement des possibilités de l'activité qui « offre l'avantage d'une expérience forte et mémorable, d'une *incarnation* du personnage que l'on ne fait pas qu'*interpréter* autour d'une table »². Pour expliquer comment se déroule concrètement un jeu de rôle grandeur nature, nous nous appuyerons sur l'étude, assez complète, de Baptiste Cazes, qui a analysé les constructions diégétiques des jeux de rôle grandeur nature :

« Chaque joueur possède, comme base, une fiche résumant le passé et la personnalité, et éventuellement les objectifs de son personnage³. Cette base contient, dans l'idéal, toutes ces informations, mais il est important de noter qu'il n'existe pas de standard ni de règle : la fiche contient avant tout ce que l'organisateur pense être nécessaire au bon déroulement du jeu. [...] On pourrait comparer un scénario de Grandeur Nature au synopsis d'une pièce de théâtre. La situation initiale

² Olivier Caïra, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS éditions, 2007. p. 40-41. L'auteur souligne.

³ Pour plus de clarté, le lecteur pourra trouver deux exemples de fiches de personnage d'un même jeu en Annexe 1.

est donnée. Les personnages sont décrits en détails, leur passé, leurs objectifs, leurs aspirations, parfois leurs secrets sont autant d'éléments que les organisateurs doivent connaître pour pouvoir répondre aux éventuelles questions des joueurs, et arbitrer au mieux la partie. [...] L'histoire dans un Grandeur Nature n'est donc pas plus écrite que dans un Jeu de Rôle sur table. La fin est ouverte, et dépendra entièrement des actions des personnages. Pendant un temps délimité, les joueurs vont donner vie à leur personnage, s'immerger dans un univers fictionnel et « écrire » une histoire. Ils en seront les acteurs, les auteurs et les spectateurs. Les organisateurs quant à eux ne seront témoin que d'une vision de l'histoire parmi tant d'autres et personne ne pourra se vanter d'avoir perçu l'intégralité du GN. Il existera autant de points de vue que de personnages, et autant de personnages que de spectateurs. »⁴

Si cette longue explication permet de donner une idée de ce à quoi ressemble un jeu de rôle grandeur nature⁵, elle met aussi sur le tapis une question fondamentale et qui nous occupera tout au long de ce travail : celle des ponts que l'on ne peut s'empêcher de faire entre le jeu de rôle grandeur nature et d'autres médiums tels que le théâtre, mais aussi la performance et l'art interactif. Nous nous placerons du point de vue des théoriciens nordiques du jeu de rôle grandeur

⁴ Baptiste Cazes, *op. cit.* p.18-19.

⁵ Pour compléter cette description, nous renvoyons le lecteur au très bon documentaire réalisé en 2009 sur la préparation de deux joueurs de GN avant un jeu ayant pour thème la première guerre mondiale. Le documentaire est disponible sur www.dailymotion.com : http://www.dailymotion.com/video/xdgk8z_reportage-sur-le-gn-le-charnier-des_webcam

nature, qui, depuis la fin des années 1990, ont lancé tout un mouvement de reconnaissance du GN comme un art à part entière. Ce programme de reconnaissance, commencé en 1999, passe par le manifeste, forme littéraire qui a marqué l'histoire de l'art dans le développement des avant-gardes, et nous étudierons le premier d'entre eux : le *Vœu de Chasteté* de Dogma 99⁶ rédigé par Lars Wingård et Eirik Fatland, en 1999. Manifeste inspiré du Dogme 95 de Lars Von Trier⁷, c'est le pionnier des textes qui cherche à donner ses lettres de noblesse au jeu de rôle grandeur nature. Nous nous intéresserons également au *Manifeste de l'École de Turku*⁸, écrit par Mike Pohjola en 2000, en réaction à Dogma 99, et pour finir nous avons choisi le Manifeste de l'« École » de Post-Bjorneborgan⁹, dont le ton est bien moins péremptoire que les deux manifestes précédents, mais qui est également le fruit d'une réaction aux théories précédentes écrites sur le GN.

Si les manifestes ont proliféré dans les pays nordiques, au point que Mike Pohjola a parlé de « l'âge des manifestes (1999-2002) », il est cependant difficile de faire un état des lieux de tout la pensée théorique sur le jeu de rôle grandeur nature en Europe¹⁰, et difficile d'avoir accès à tous les textes qui ont été écrits, heureusement en anglais, afin de rendre possible la diffusion des idées. Nous avons, cependant, choisi ces trois textes car ils sont représentatifs de la pensée théorique nordique aux débuts de ce que l'on appellera les avant-gardes

⁶ Lars Wingård et Eirik Fatland, *Dogma 99 Vow of Chastity*, 1999, Oslo, Norvège, consulté sur www.larp.eu le 12 avril 2010. Le texte original est reproduit en intégralité en Annexe 2.

⁷ Le texte est reproduit, en français, en Annexe 3.

⁸ Mike Pohjola, *The Manifesto of the Turku School*, 3rd edition, 2003, Turku, Finlande, consulté sur www.larp.eu le 12 avril 2010. Le texte original est reproduit dans son intégralité en Annexe 4.

⁹ J. Tuomas Harviainen, *Post-Bjorneborgan Manifesto revisited*, 2000, Consulté sur www.larp.eu le 12 avril 2010. Le texte original est reproduit dans son intégralité en Annexe 5.

¹⁰ Il existe cependant des tentatives de rassemblement des pensées, que ce soit le *Knutpunkt*, conférence internationale sur le GN, qui tourne depuis 1997 au Danemark, en Finlande, en Norvège et en Suède, ou encore le site européen www.larp.eu qui vise à mettre à disposition, en ligne, la plupart des textes écrits en anglais et en français sur le jeu de rôle grandeur nature.

GNistiques¹¹, et demeurent, à bien des égards, des textes de référence dans l'expérimentation du jeu de rôle grandeur nature aujourd'hui. La première de leur volonté, qui reste toujours d'actualité en 2010, est celle d'une diffusion massive qui pourra ainsi toucher de nouveaux publics :

« [...] la scène du GN expérimental a besoin de trouver de nouveaux joueurs, et elle a besoin de partager ses découvertes avec le reste de la communauté GNistique. Sans quoi tous deux se flétriront et mourront. Et n'oublions pas que le GN avec le même petit nombre de gens à chaque fois peut devenir ennuyeux très rapidement. Donc du sang neuf équivaut à de meilleurs GN pour tous [...] »¹²

Comme toutes les activités, le jeu de rôle grandeur nature a besoin de se confronter à de nouveaux regards, et à de nouvelles réflexions pour évoluer, et pour se renouveler perpétuellement. En outre, c'est la méconnaissance autour du GN qu'il s'agit d'abord de combattre lorsque l'on rédige un manifeste, non seulement pour prouver, par ses revendications, que le discours mérite d'être entendu, mais aussi pour démontrer, que loin de rester une activité minoritaire, le jeu de rôle grandeur nature doit être testé et expérimenté. C'est en tout cas ce que déclare Dogma 99, lorsque Lars Wingård et Eirik Fatland écrivent :

« Le GN doit devenir bien connu aux yeux du public comme *un nouveau médium qui prend différentes formes, pas comme une*

¹¹ Sur la notion d'avant-garde voir les réserves d'Henri Meschonnic in *Modernité Modernité*, Lagrasse, Éditions Verdier, 1988, 313 p. Nous employons cependant le terme dans son application première : « C'est d'abord une notion française, depuis le XVI^e siècle, mais surtout la Révolution. Elle implique un mouvement, vers le progrès, en groupe. » (p. 84). Nous soulignons.

¹² J. Tuomas Harviainen, *op. cit.* « [...] the experimental larp scene does need to find new players, and it needs to share its findings with the rest of the larp community. Otherwise, both will eventually wither and die. And lets not forget that larping with the same few people every single time gets boring pretty fast. So new blood equals better larps for all [...] »

curiosité. [...] Le GN doit perdre son profil d'activité de la classe moyenne blanche et légèrement geek. Le recrutement doit viser tous les niveaux de la société et particulièrement les groupes où le recrutement s'est fait rare. »¹³

Ainsi, et selon la volonté de Dogma 99, ce travail aura pour objet de rendre un peu plus visible le jeu grandeur nature, et de l'analyser comme un médium à part entière et non comme une curiosité. Pour cette raison, nous nous attacherons à étudier les raisons qui amènent les auteurs de manifestes du jeu de rôle grandeur nature, à s'inscrire dans les pas de médiums tutélares, plutôt que de voler de leurs propres ailes. En effet, si la théorisation du jeu de rôle grandeur nature vise à revendiquer un médium avec ses propres codes et règles grâce à la forme du manifeste, on peut se demander pourquoi les différentes « écoles » dont nous parlerons ont du mal à se dégager de leurs modèles mieux reconnus.

Pour esquisser une réponse à cette question, nous reviendrons, dans la première partie, sur les différents styles de jeux qui ont été reconnus par les théoriciens du jeu grandeur nature, et dont les différentes Écoles se revendiquent plus ou moins. Nous parlerons d'abord du style de jeu *gamist*, contre lequel s'élèvent tous les manifestes que nous évoquons et donc, tous les autres styles de jeux, avant de revenir sur les querelles qui opposent les autres styles entre eux, et notamment l'opposition farouche des *dramatists* contre *immersionists* et *simulationists*.

La deuxième partie de ce travail visera à analyser les grandes lignes de chaque manifeste, dégageant des consensus, par exemple au niveau des règles,

¹³ Lars Wingård, Eirik Fatland, *op. cit.* « LARP must become well-known in the eyes of the public as a new medium that take diverse forms, not as a curiosity. [...] LARP must loose its profile as a young, slightly geeky, white middle-class activity. Recruitment should aim at all levels of society, and especially at groups from which recruitment has previously been scarce. » Nous soulignons.

mais aussi des positions *a priori* inconciliables (par exemple au niveau de la responsabilité des joueurs pendant le jeu), afin de déterminer ce qui oppose réellement *dramatists* (Dogma 99) et *immersionists* (École de Turku).

Enfin, la troisième partie s'attachera à montrer les ponts entre manifestes GNistiques et avant-gardes artistiques en mettant en lumière une construction du discours similaire. Pourtant, et peut-être même à cause de ce discours, nous dégagerons le paradoxe qu'une telle attitude met en lumière.

Glossaire :

GN : Grandeur Nature (pour jeu de rôle grandeur nature)

Larp : Live action role playing (équivalent de GN en anglais)

RPG : Role Playing Game (jeu de rôle au sens large)

JdR : jeu de rôle (sur table)

Rôliste : individu qui pratique le jeu de rôle

GNiste : individu qui pratique le GN

Hors-jeu : tout ce qui ne fait pas partie de l'univers diégétique

En-jeu : tout ce qui fait partie de l'univers diégétique

Background : historique du personnage tel qu'il est raconté dans sa fiche de personnage

I/ Le GN : différents styles de jeu

A/ Clichés et écueils du GN conventionnel : l'attitude « gamist »

Si les profanes peuvent percevoir le jeu de rôle grandeur nature comme un bloc monolithique, d'une activité qui n'aurait qu'une seule et unique façon de concevoir les jeux et de les jouer, il existe en réalité au moins quatre styles de jeux recensés par *The Threefold Model*¹⁴ de John Kim, complété ensuite par *The Three Way Model*, écrit par Petter Bøckman en 2002 et reprenant la plupart des aspects définis dans le texte de Kim. Ces deux descriptifs de l'activité générale du grandeur nature, s'ils connaissent naturellement des lacunes (ils reconnaissent eux-mêmes que tous les joueurs ne peuvent pas être mis arbitrairement dans une case plutôt qu'une autre), n'en restent pas moins un inventaire intéressant sur lequel se sont fondés les manifestes dont nous parlons ici. Commençons donc par nommer ces quatre styles : *gamist*, *dramatist*, *simulationist* et *immersionist*¹⁵. Les trois manifestes sur lesquels nous fondons notre propos, Dogma 99, l'École de Turku et l'« École » de Post-Bjorneborgan, s'ils ne pratiquent pas les mêmes styles de jeu, s'opposent tous à l'attitude *gamist*, qui consiste à privilégier la mécanique de jeu, et qui suppose donc la victoire de certains joueurs sur d'autres joueurs qui seraient leurs concurrents.

¹⁴ Premier texte de John Kim rédigé en octobre 1998 pour son site internet (http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html consulté le 5 mai 2010), et régulièrement retravaillé (la dernière version connue date de 2006 publiée sur la plateforme européenne de jeu de rôle grandeur nature : www.larp.eu).

¹⁵ Nous avons pris le parti de laisser ces termes de vocabulaire dans leur langue originale, dans la mesure où ils sont employés régulièrement en France.

« *Gamist* est le style qui met en valeur la résolution d'une intrigue, ou la mise en place d'une intrigue si vous êtes un organisateur. Les challenges peuvent résider dans des tactiques de combat, dans des mystères intellectuels, dans une intrigue politique, ou n'importe quoi d'autre. »¹⁶

C'est donc le challenge qui est l'enjeu de la pratique *gamist*. L'intérêt est de gagner ou au moins de se surpasser, au détriment, bien souvent, de la qualité de l'histoire ou de l'immersion dans la peau du personnage joué. Cette façon de concevoir le jeu de rôle grandeur nature, et qui serait directement héritée des jeux de plateaux, ou jeux de rôles sur table, tels qu'ils existaient dans les premiers temps de *Donjons & Dragons*, correspond, selon les tenants des avant-gardes GNistiques, à une pratique « conventionnelle » du jeu de rôle grandeur nature, et qui ne saurait garder sa suprématie. C'est ainsi que les signataires de Dogma 99 justifient leur démarche de rédaction d'un manifeste pour le jeu de rôle grandeur nature expérimental :

« Le Vœu de Chasteté de Dogma 99 vise au développement du GN en tant que médium et forme artistique. Nous cherchons à nous opposer aux écueils du GN conventionnel, à la domination des genres courants, et au refus du public non-initié, et de certains GNistes de reconnaître le potentiel du GN comme un médium d'expression et une forme d'art. »¹⁷

¹⁶ Petter Bøckman, *The Three Way Model*, 2002, consulté sur www.larp.eu le 12 avril 2010. « *Gamist* is the style which values solving a plot, or setting one up if you are an organizer. The challenges may be tactical combat, intellectual mysteries, politics or anything else. »

¹⁷ Lars Wingård, Eirik Fatland, *op. cit.* « The Dogma 99 Vow of Chastity aims at the development of LARP as a medium and a form of art. We seek to oppose the pitfalls of conventional LARP, the dominance of the mainstream genres, and the refusal of the general public and some LARPer to recognize the potential of LARP as a medium of expression and form of art. »

Ces écueils du jeu de rôle grandeur nature conventionnel, qui sont par la suite explicités, correspondent à un accent mis sur les mécanismes de jeu (les règles), un haut niveau de secret (qui n'aurait aucune utilité dans les succès d'un jeu de rôle grandeur nature), une structure où tous les personnages ne sont, bien souvent, pas égaux¹⁸, et une dépendance des joueurs au contrôle suprême de l'organisateur. Si Dogma 99 ne s'oppose pas à la pratique du GN comme un jeu de stratégie, il cherche cependant à « développer le potentiel du GN comme un médium d'expression »¹⁹ s'attaquant à l'empire d'un genre qui ne serait dominant que par sa réputation. En effet, c'est surtout la méconnaissance du public sur l'activité du jeu de rôle grandeur nature qui donne au GN l'image d'une pratique « jeune, légèrement geek, de la classe moyenne blanche »²⁰, et dont le fond s'inspirerait très largement du jeu vidéo, pourtant postérieur. Ce serait le public profane qui serait responsable, en somme, de la création d'un courant principal conventionnel dans le jeu de rôle grandeur nature. Si l'on ne peut pas nier que le public non averti qui entend parler du jeu de rôle grandeur nature pense immédiatement à ce qui serait associé à une pratique *gamist*, l'on peut arguer que le simple fait, pour les chefs de file des avant-gardes, de parler de « pratique conventionnelle » peut égarer le profane. Selon Mike Pohjola et les représentants de l'École de Turku, le style *gamist* est plus qu'une pratique conventionnelle, il est l'opresseur du GN expérimental :

¹⁸ Il convient de noter que les manifestes dont nous parlons, et ici celui de Dogma 99, font un amalgame entre pratique conventionnelle du GN (comprendre mauvaise) et pratique *gamist*. Sur la question de l'égalité des personnages, ce n'est pas le style de jeu qui est en cause, mais plutôt la médiocrité de l'organisation, que le jeu soit *gamist*, *dramatist* ou *simulationist*.

¹⁹ Lars Wingård, Eirik Fatland, *op. cit.* « [...] we seek to develop the potential of LARP as a medium of expression, not as a glorified game of strategy. »

²⁰ Mike Pohjola, *op. cit.*

« Une énorme compagnie de jeu américaine tente d'opprimer les rôlistes de Turku et de laver le cerveau du monde avec leurs idées *gamist*. Nous devons nous unir contre ce nouveau 3^{ème} Reich. »²¹

Si le ton de cette déclaration est évidemment du second degré, qui cherche expressément à provoquer l'auditoire, il n'en reste pas moins vrai que la réaction conjointe de plusieurs groupes de rôlistes est le signe d'un certain malaise au sein de la « communauté ».

Pourtant, si leur cible commune est le style de jeu *gamist*, ils ne se mènent pas moins, entre eux, une guerre acharnée.

B/ The Three Way Model revisité par l'École de Turku

1. Dramatists

La première des catégories qui concerne l'un des manifestes que nous étudions ici est le style de jeu *dramatist*, c'est-à-dire un style qui privilégie l'histoire racontée par le scénario du jeu de rôle²², et qui, en conséquence, devrait accorder une certaine importance à la cohérence du style de narration auquel elle s'attaque. Dogma 99, manifeste écrit par des organisateurs pour des organisateurs, peut être considéré comme prônant un style de jeu proche du *dramatist*, en témoigne en premier lieu la façon dont les auteurs se qualifient, c'est-à-dire de « dramaturges »²³, ce qui supposerait une attention particulière à l'histoire

²¹ *Id.* "A huge American gaming company is trying to oppress the Turkuist role-players and brainwash the world with their gamist ideas. We must unite against this new 3rd Reich."

²² Selon *The Three Way Model*, *op. cit.*

²³ « Playwrights » dans le texte.

racontée, notamment avec l'obligation de créer une histoire de qualité pour chacun des personnages et non d'élaborer une intrigue générale²⁴. En outre, l'un des points importants du manifeste insiste sur l'abolition du secret pour les joueurs qui le souhaitent, c'est-à-dire interdire la pratique habituelle qui consiste à ne donner au joueur que le point de vue de son personnage et non le scénario général dans lequel le personnage s'inscrit. Cette absence de secret pour le joueur pourrait alors lui permettre de prendre les décisions de son personnage dans le sens le plus adapté au scénario général, ce qui aurait tendance à empêcher l'immersion comme le proclame fermement l'École de Turku.

Du point de vue de l'École de Turku, les « *dramatists* n'ont pas de réelle prise sur le sens de l'interaction, puisqu'ils pensent que le propos du jeu est, pour les maîtres du jeu, de raconter une histoire en utilisant les joueurs comme des acteurs – mais sans public à qui raconter l'histoire ! »²⁵. En mettant l'accent sur l'histoire, les organisateurs (ou dramaturges) empêcheraient donc le joueur (pour qui est écrit le jeu) de s'immerger dans son personnage et d'interagir avec les autres joueurs comme c'est pourtant la définition première du jeu de rôle grandeur nature :

« Un GN est une rencontre entre des gens qui, à travers leurs rôles, ont des rapports les uns avec les autres dans un univers fictionnel. »²⁶

²⁴ Là encore, Dogma 99 fait l'amalgame entre pratique *gamist* et conventionnelle. Ce qui est dénoncé est un scénario de jeu écrit à partir d'une histoire générale dans le monde fictionnel qui n'intéresse qu'une petite partie des personnages, les autres suivant le mouvement sans avoir de réelle prise sur l'action. Ceci est également un échec dans l'organisation, mais qui n'a pas à voir avec le style de jeu choisi.

²⁵ Mike Pohjola, *op. cit.* « The dramatist people have no true grasp for the meaning of interaction, as they think the purpose of the game is for the game masters to tell a story using the players as actors – but with no audience to tell the story to! ».

²⁶ Lars Wingård, Eirik Fatland, *op. cit.* « A LARP is a meeting between people who, through their roles, relate to each other in a fictional world. »

Cette définition du jeu de rôle grandeur nature ramené à ses bases strictes et qui souligne l'importance de l'interaction dans l'essence même du GN est pourtant une définition élaborée par Dogma 99, qui fait face aux préjugés anti-*dramatist* de l'École de Turku. Il s'agit donc de s'intéresser aux définitions du GN données par les différentes avant-gardes, et d'essayer d'en tirer certaines conclusions. Dans la définition du GN donnée par Dogma 99 plus haut, il reste deux éléments fondamentaux qui sont à la base du jeu de rôle grandeur nature : l'interaction entre plusieurs individus, et la fiction absolue. Sans parler d'histoire à raconter, Dogma 99 met l'accent sur les relations interhumaines fictives, évitant les questions de vérité des émotions et réactions dont parle l'École de Turku. Si Mike Pohjola ne peut pas renier la définition du GN de Dogma 99, qui est ramenée à ses bases essentielles et universelles, l'École de Turku ne se contente pas de cette seule définition et y ajoute la place fondamentale du joueur et de son ressenti.

« Si vous voulez raconter une histoire (comme le veulent les *dramatists*), vos joueurs sont, soit le public, soit les auteurs ou les deux [...] si ce sont les deux, comme c'est effectivement toujours le cas dans les jeux de rôles, alors l'histoire est racontée par les joueurs, pas par le maître du jeu. Et donc il y a une infinité de petites histoires, toutes à l'intérieur de la tête des joueurs. »²⁷

Mike Pohjola évoque ainsi le problème de la subjectivité, dont le manifeste de Dogma 99 ne fait pas état. En effet, puisqu'une fois le jeu écrit et le coup d'envoi lancé, ce sont les joueurs qui s'emparent de la création pour la faire vivre et

²⁷ Mike Pohjola, *op. cit.* « If you want to tell a story (as the dramatists do), you must have the players as the audience, the auteurs, or both [...] If they are both, as they effectively always are in RPGs, then the story is told by players, not the game master. And then there are an infinite of little stories, all inside the head of the players. »

évoluer, il va de soi que chaque joueur, par le biais de son personnage, va vivre une expérience différente de celle des autres et va donc se voir raconter (ou se raconter lui-même) une histoire toute personnelle qui ne pourra pas s'apparenter à l'histoire générale écrite au préalable par les organisateurs/dramaturges. L'objection de l'École de Turku est tout à fait exacte. En revanche, elle pose la question suivante : y a-t-il un inconvénient à raconter une histoire par le biais d'une infinité d'histoires subjectives ? Il ne semble pas, à première vue, que ces deux choses soient incompatibles, raison pour laquelle nous pouvons avancer l'idée que la réelle critique de la pratique *dramatist* et donc de la définition du jeu de rôle grandeur nature par Dogma 99 se situe sur un autre plan : celui de la réalité. On note, en outre, que c'est aussi la plus grande critique que Mike Pohjola fait au style *gamist* :

« Les vrais gens n'ont pas pour but de gagner le « jeu de la vie », d'ailleurs, il n'y a pas de tel jeu ! Les vrais gens veulent profiter de leur vie ou faire progresser leur objectifs personnels, mais ils ont aussi toutes sortes de doutes et de faiblesses, qui se mettent en travers de ce qu'ils veulent faire :
« J'étais sur le point de courir au parlement parce que je veux faire du monde un endroit meilleur, mais je suis allé chez de vieux amis et on est sorti boire des bières à la place. » C'est pourquoi le style *gamist* ne fonctionne pas. »²⁸

²⁸ *Id.* « Real people don't aim to win at the « game of life »; in fact, there is no such game ! Real people aim to enjoy their life or further their personal goals, but they also have all sorts of doubts and weaknesses, which come into way of their wanting to do what they want to do: « I was going to run for the parliament, because I want to make the world a better place, but I ran into some old friends and went out for a beer, instead. » That is why the gamist style does not work. »

Ainsi, et avec cette déclaration anti-*gamist*, l'École de Turku évoque un point important de la pratique de jeu de rôle grandeur nature (et qui demeure d'ailleurs essentiel pour un grand nombre de joueurs aujourd'hui), qui serait celui d'une vérité d'actions et de réactions, visant à aller toujours plus loin dans le ressenti des joueurs face au jeu. Nous verrons que c'est bel et bien cette question de vérité qui intéresse les *simulationists* et *immersionists* dont se revendique l'École de Turku.

2. Simulationists

Selon *The Threefold Model*, le style de jeu *simulationist* met en valeur la simulation d'un monde imaginaire, qui ne tiendrait pas compte de tout ce qui serait extra diégétique au jeu grandeur nature. Ainsi, il s'agit de jouer son personnage en fonction de ce que le joueur sait de l'univers diégétique, oubliant pourtant la réflexion du joueur pour penser comme son personnage penserait en jeu. Pour l'École de Turku, les *simulationists* s'intéresseraient même principalement à la simulation d'une société autonome dont le jeu grandeur nature serait le meilleur moyen de tester le fonctionnement :

« [...] les gens ne se connaissent pas eux-mêmes – ils ont défini l'image qu'ils ont d'eux-mêmes à un stade précoce du développement, et ne voient pas comment cela pourrait être autrement. Ce serait tellement mieux s'ils pouvaient essayer de vivre dans un monde différent, ou une société différente, pour un moment, et ensuite essayer de se voir sous un nouveau jour après cette expérience. Et bien ils le peuvent ! À travers le style de jeu de rôle *simulationist* – qui est, ou peut

être, la mise en pratique de philosophie sociale et de psychologie comportementale. Cela peut avoir de nombreux effets positifs sur les joueurs, et c'est aussi l'un des deux styles que l'École de Turku promeut. »²⁹

Dans cette perspective, le jeu de rôle grandeur nature est pour les joueurs, le moyen d'expérimenter des situations sociales, politiques ou autres pour nourrir sa réflexion sur le monde dans lequel il vit. Le jeu de rôle grandeur nature devient alors une forme d'étude sociologique plus qu'une forme artistique. Le manifeste de l'École de Turku est en effet très clair à ce sujet : le GN *simulationist* est une « méthode scientifique »³⁰, tandis que le GN *immersionist* « peut être appelé "art" »³¹.

3. Eläytyjist (Immersionists)

Pour *The Three Way Model* et *The Threefold Model*, l'immersion correspond à la capacité du joueur à vivre l'action telle que son personnage la vivrait, ressentir les émotions telles que son personnage doit les ressentir. Le joueur fait alors face à la question de la réalité, puisqu'il est supposé réagir à l'action comme si son personnage la vivait *réellement*. L'organisateur devrait donc, dans cette perspective, proposer des rôles qui, dans leur *background*, agissent de façon cohérente avec leur personnalité. Pourtant, ce n'est pas tant la cohérence qui est le

²⁹ Mike Pohjola, *op. cit.* « [...] people do not know themselves – they have defined their image of themselves at some early developmental stage, and can't see how it could be anything else. It would be so much better if they could try to live in a different world, or a different society, for a while, and then try to see themselves in a new light after that experience. Well they can! Through the simulationist way of role playing – which is, or can be, social philosophy and behavioral psychology put to practice. It can have many positive effects on players, and it's also one of the two styles the Turku School promotes. »

³⁰ *Ibidem.*

³¹ *Ibidem.*

point important de l'immersion mais la méthode, point sur lequel on s'arrêtera un moment :

« *L'immersionisme* n'est pas défini en termes de crédibilité, il est défini en termes de méthode. À tort ou à raison, un *immersionist* n'essaye pas simplement de jouer d'une manière qui serait crédible. Il essaye en réalité de faire ce qui arriverait « réellement », en essayant de se mettre dans la peau de son rôle. Bien sûr, il est impossible de ressentir parfaitement ce qu'une autre personne ressent, mais l'*immersionist* trouve un intérêt et une valeur à la tentative. »³²

Ainsi, ce n'est pas le résultat qui compte et la réussite ou non de s'être glissé dans la peau du personnage, mais bien la tentative d'atteindre une certaine réalité fictionnelle. Or, si le style de jeu *immersionist* est celui qui se rapproche le plus de l'art du point de vue des acteurs de l'École de Turku, il semble que ce soit bien la quête de « réalité » qui soit au centre de leur définition du jeu de rôle grandeur nature. Pourtant, si le résultat a moins d'importance que la quête, on peut s'interroger sur le sens de « réalité », qui est, dans ce cas, extrêmement subjectif.

Pour l'École de Turku, l'immersion concerne la façon dont un joueur doit chercher à incarner son personnage, et constitue en elle-même la définition du jeu de rôle, l'idée de l'interaction n'intervenant qu'au second plan :

³² Petter Bøckman, *op. cit.* « Immersionism is not defined in terms of believability; it is defined in terms of method. Rightly or wrongly, an immersionist isn't simply trying to play in a way that is believable. She is trying to actually do what would « really » happen by trying to put her self in her roles shoes. Of course, it is impossible to perfectly feel what a different person feels, but she finds interest and value in the attempt. »

« Le jeu de rôle est l'immersion (« eläytyminen ») dans une conscience extérieure (un personnage) et l'interaction avec son environnement. »³³

Il importe assez peu, alors, que le jeu de rôle grandeur nature prenne place dans un univers fictionnel puisque « l'eläytyjisti a pour but de devenir le personnage, de tout expérimenter à travers le personnage »³⁴. En ce sens, l'interaction avec l'environnement et les autres joueurs serait secondaire puisqu'elle ne serait que le prétexte à développer une réalité parallèle qui serait celle du personnage. Dans ce cas, si c'est l'incarnation du personnage qui est la base du jeu de rôle, et non ses interactions avec les autres, l'on est face à deux perceptions du GN expérimental qui seraient presque incompatibles :

« Pour découvrir votre vrai moi – ou pour vérifier si c'est vraiment ce que vous voulez être – vous avez besoin d'une vue extérieure de vous-même, ou une vue intérieure sur quelqu'un d'autre. Vivre la vie d'une autre personnalité, d'un autre personnage, est juste l'astuce pour l'accomplir. »³⁵

Dans la conception du GN par l'École de Turku, le jeu de rôle sert d'expérimentation pour atteindre une sorte d'accomplissement personnel. Ce serait donc une activité solitaire, bien qu'elle se pratique en groupe, et dont l'expérimentation ne se situerait qu'au niveau des joueurs, sur un plan strictement personnel, et non dès l'écriture du jeu par les organisateurs. Curieusement c'est

³³ Mike Pohjola, *op. cit.* « Role-playing is immersion (« eläytyminen ») to an outside consciousness (« a character ») and interacting with its surroundings. »

³⁴ *Id.* « The eläytyjisti set the goal to becoming the characters, to experiencing everything through the character. »

³⁵ *Id.* « To find out your true self – or to check if this is really what you want to be – you need to have an outside view on yourself, or an inside view on somebody else. Living the life of another personality, another character, is just the trick to accomplish this. »

l'immersion, et l'immersion seule, qui, selon l'École de Turku, donne au médium du jeu de rôle grandeur nature son statut d'art. Le GN ne serait donc un art que parce que chaque joueur aurait la faculté de vivre une expérience immersive qui le conduirait à réfléchir sur sa vie ou sur l'humanité, et pas parce que le jeu aurait été élaboré et réfléchi dans l'optique d'une pratique interactive expérimentale.

Cependant, puisqu'il est difficile de vivre exactement l'existence de quelqu'un d'autre, et que l'immersion dans un personnage est une question de méthode et non de ressenti réel, on imagine facilement un écueil : que le joueur, obnubilé par la quête de l'immersion exclusive, oublie les intérêts du jeu. C'est d'ailleurs ce que souligne J. Tuomas Harviainen dans le manifeste de l'« École » de Post-Bjorneborgan :

« [...] l'immersion n'est pas une fin en soi : un *immersionist* égoïste ne gagne rien et amoindrit l'impact pour tous. Un équilibre entre immersion, concessions et influence extérieure est requis pour une expérience du jeu optimale. »³⁶

En outre, il ajoute une remarque qui remet quelque peu en question le point de vue de l'École de Turku :

« Les personnages sont les outils de l'expérience ludique, non une forme d'évasion personnelle ou l'expérimentation de l'image de soi idéale d'un joueur. »³⁷

En somme, le jeu de rôle grandeur nature est, pour Harviainen, une expérience ludique collective, qui ne doit pas se constituer d'une somme de

³⁶ J. Tuomas Harviainen, *op. cit.* « But immersion isn't the end-goal: a selfish immersionist gains nothing and lessens the impact for all. Balance between immersion, yielding and external influence is required for optimal experiential play. »

³⁷ *Id.* « Characters are tools of the gaming experience, not a form of personal escapism or an experiment at a player's ideal self-image. »

personnages dont chaque individualité serait destinée à faire réfléchir les joueurs sur eux-mêmes sans tenir compte de l'interaction, mais bien un moment d'expérimentation des relations interhumaines. Il semble que la tension entre immersion et interaction soient à la base des querelles d'écoles, pourtant, et même si les définitions du jeu de rôle grandeur nature ne sont pas les mêmes selon qu'on se place du point de vue de Dogma 99, de l'École de Turku ou de l'« École » de Post-Bjorneborgan, on constate que certaines solutions apportées au GN expérimental sont les mêmes d'un manifeste à l'autre.

II/ Accords et divergences au sein des Écoles

A/ Les règles : le consensus

En s'opposant à l'attitude de jeu *gamist*, qui s'appuie nécessairement sur des règles, chaque manifeste dont il est question ici insiste sur la réduction des mécanismes de jeu à un strict minimum si leur abolition complète n'est pas possible. Ainsi, l'« École » de Post-Bjorneborgan souligne l'importance de certaines règles dont un jeu ne peut se passer (pour les combats ou les relations sexuelles simulées par exemple), mais en insistant sur le fait que ces règles doivent demeurer rares et isolées :

« 10. L'usage de la simulation doit être minimisé. Tous les mécanismes de jeu réduisent la totalité de l'expérience ludique. [...] Cela signifie que les mécanismes doivent être maintenus à un minimum, mais pas complètement éliminés du jeu. De bonnes règles, représentations et mécanismes pour tout ce qui va du sexe aux coups de feu et aux duels à l'épée sont un must. N'importe quelle âme intelligente comprend que les mécanismes amoindrissent en effet l'intégrité de l'expérience – mais ils sont malgré tout nécessaires. »³⁸

La conscience que les règles sont malgré tout nécessaires dans le jeu de rôle grandeur nature est caractéristique de l'attitude mesurée de Harviainen, qui n'a pas pour but de proposer une pratique expérimentale du jeu de rôle grandeur

³⁸ J. Tuomas Harviainen, *op. cit.* « 10. The use of simulation is to be minimized. All game mechanics reduce from the totality of the gaming experience. [...] That means the mechanics are to be kept to a minimum, not kept completely out of the game. Good rules, depictations and mechanics for everything from sex to gunshots and swordfights are a must. Any clever soul understands that mechanics do indeed lessen the totality of the experience – but they are nevertheless necessary. »

nature, mais plutôt une pratique qui s'affranchirait de la suprématie *gamist*. Ce n'est pas le cas de Dogma 99, dont la position est très nettement expérimentale :

« 8. Aucun objet ne devrait être utilisé pour représenter un autre objet. (Toutes les choses devraient être ce qu'elles semblent être) Dans le GN conventionnel le plus courant un nombre de signes et de substituts sont utilisés [...] Les signes sont le plus souvent une solution incarnée, mais inadéquate, aux problèmes de transfert de cadres d'autre médias vers le GN. Un usage exagéré des signes mène facilement à des absurdités dans la pièce, puisqu'il est difficile pour les joueurs de se rappeler ce que les différents signes représentent. »³⁹

Dans cet exemple, Wingård et Fatland évoquent les règles qui aident au déroulement du GN, comme par exemple un flacon de sel qui est le signe utilisé pour représenter un flacon de poison.

« 9. Les mécanismes de jeu sont interdits. (Les règles pour la simulation, par exemple, de l'usage de la violence ou de capacités surnaturelles ne sont pas permises). Par « mécanismes de jeu » nous entendons toutes les règles qui sont utilisées pour simuler des situations considérées comme impossible à faire en vrai pendant le GN : violence, douleur, intoxication, magie, empoisonnement, etc. [...] Les

³⁹ Lars Wingård, Eirik Fatland, *op. cit.* « 8. No object shall be used to represent an other object. (all things shall be what they appear to be) In conventional and most mainstream LARP a number of signs and substitutes are used [...] Signs are most often an ingrown, but unfit, solution to the problems of transferring settings from other media to LARP. Exaggerated use of signs easily lead to absurdities in the play, as it is difficult for players to remember what the different signs represent. »

mécanismes de jeu peuvent être facilement remplacés par la confiance dans la capacité des joueurs à improviser. »⁴⁰

Cette abolition totale des règles prônée par Dogma 99 ne signifie pas que le jeu doive devenir réalité, mais bien que le joueur ait la responsabilité du choix des actes qu'il va simuler et de la façon dont il va les simuler. Malheureusement une totale suppression des règles n'est pas possible dans un jeu qui accueille du public (ici les joueurs) et le manifeste est obligé de revenir sur cette règle en apportant une précision :

« Dogma#9 n'exclue pas les règles pour d'autres raisons que la simulation ; comme les règles de sécurité et de mort. »⁴¹

Pour l'École de Turku, les questions autour des règles de simulation ne sont pas aussi nettes, malgré la position très claire de Mike Pohjola sur les questions d'immersion et de simulation :

« 7. Je dois partir du principe que le maître du jeu m'a dit tout ce que j'ai besoin de savoir sur l'univers du jeu, et ce qu'il veut que ses joueurs sachent sur le GN. Je ne dois pas tenter d'utiliser n'importe quelles conventions générales du GN dans n'importe quel jeu, mais les conditions exactes que m'a données le maître du jeu : si, par exemple, le signe hors-jeu a

⁴⁰ *Id.* « 9. Game mechanics are forbidden. (Rules for the simulation of for instance the use of violence or supernatural abilities are not permitted). By « game mechanics » we mean all rules used to simulate situations believed not to be possible to do for real in LARPs: violence, pain, intoxication, magic, poisoning et cetera [...] Game mechanics may be easily replaced with trust in the players' ability to improvise. »

⁴¹ *Id.* « Dogma#9 does not exclude rules for other purposes than simulation; such as security rules and fates. »

été défini comme quelque chose, je ne lui substituerai rien d'autre. »⁴²

L'École de Turku ne bannit donc pas les règles, mais réprovoque ce qui pourrait être considéré comme des règles générales qui pourraient fonctionner aussi bien dans un jeu que dans un autre. Chaque organisateur de GN a donc le devoir de penser aux règles de son jeu comme servant le mieux possible son scénario. De fait, l'organisateur a l'obligation absolue d'informer ses joueurs, qui, contrairement au système proposé par Dogma 99, n'ont aucune liberté de choix dans la simulation. En outre, puisqu'après le début du jeu, l'organisateur ne peut plus intervenir pour ne pas gêner l'immersion de ses joueurs, il a la grande responsabilité de penser à tout.

L'École de Turku ne renie donc pas spécialement les règles, aucun des points du manifeste n'est vraiment consacré à ce sujet, mais l'on peut avancer sans mal que les mécanismes de jeu défavorisent absolument l'immersion, comme l'a souligné Harviainen. Dans la mesure où l'immersion est le maître mot du manifeste de l'École de Turku, on peut supposer que rien d'extérieur au jeu ne doit venir contrarier l'expérience des joueurs et leur immersion dans le personnage. De ce fait, les règles paraissent incompatibles avec le but de Mike Pohjola :

« Je ne dois pas utiliser de méthodes extra diégétiques (hors de l'univers du jeu) (telles qu'une musique de fond ou des commentaires hors-jeu sans rapport) pendant que je joue, s'il y a tout autre moyen de jouer la situation. (Par exemple, à

⁴² Mike Pohjola, *op. cit.* « 7. I shall assume that the game master has told me everything I need to know about the game world, and what he wants his players to know about larping. I shall not attempt to use any general larping conventions in any one game, but the exact conditions given to me by the game master: if for example the off-game sign has been defined to be something, I will not substitute anything for it. »

moins que les documents de jeu ne disent spécifiquement le contraire, quand le personnage tombe, je tombe) Si je pense voir quelque chose de ce genre dans un jeu, je supposerai que ce sont des méthodes diégétiques, et que mon personnage les vit exactement comme je les vis, à moins que le maître du jeu m'en ait informé différemment. »⁴³

Dans cette perspective, où tout ce que vit le joueur doit faire partie de l'expérience diégétique, il est difficile de donner autant de pouvoir à l'organisateur, qui reste le maître du jeu, et ce même une fois que celui-ci a commencé et que les joueurs ont pris possession de leur personnage. En effet, si l'organisateur a le rôle de veiller à ce que son joueur sache exactement jusqu'où il peut ou ne peut pas aller dans l'immersion (c'est-à-dire savoir qu'elles sont les règles à laquelle son immersion va finir par se confronter pendant le jeu), rien ne l'empêche, dans le manifeste de l'École de Turku, de ponctuer son jeu de règles qui peuvent rentrer en conflit avec l'immersion défendue.

B/ Responsabilités du joueur et de l'organisateur dans la réussite du jeu

1. Responsabilité du joueur

Là où les avis divergent dans chacun des manifestes étudiés, c'est sur la question des responsabilités du joueur et de l'organisateur dans le jeu grandeur

⁴³ Mike Pohjola, *op. cit.* « I shall use no non-diegetic (out-of-game world) methods (such as background music or unrelated off-game comments) while playing, if there is any other way to play the situation. (E.g. unless the game material specifically says otherwise, when the character hits, I hit) If I think I see something like this in a game, I will assume them to be diegetic methods, and that my character experiences them exactly as I do, unless the game master has instructed me otherwise. »

nature. Dans la mesure où les manifestes sont respectivement des manifestes d'organisateur pour des organisateurs (Dogma 99 et Post-Bjorneborgan) et des manifestes de joueurs pour les joueurs (Turku), les avis sont nécessairement partagés et argumentés. Pour J. Tuomas Harviainen, la « composante cruciale d'un bon jeu est une bonne sélection de joueurs »⁴⁴. Ce n'est évidemment pas le seul facteur à prendre en compte, mais c'est une donnée essentielle pour que le jeu soit une réussite :

« Même un GN minable peut être génial avec des gens bons, mais avec de mauvais joueurs tout s'effondre – peu importe le concept du jeu. »⁴⁵

Ainsi le joueur reste l'un des outils principaux de l'organisateur qui élabore son jeu, puisqu'il peut à tout moment, le magnifier. À cet égard, l'École de Turku va encore plus loin dans la responsabilité laissée au joueur dans la réussite du jeu grandeur nature. En effet, pour Mike Pohjola, le joueur est au service du jeu (et donc de l'œuvre de l'artiste) et non au service des individualités que représentent les personnages, malgré son obligation de simuler les réactions de son personnage exactement comme il les ressentirait dans la réalité. Il est au service du monde fictif du jeu et doit se conformer au mieux à ce que l'organisateur a imaginé. Toute déviation par rapport à l'œuvre écrite par l'organisateur serait considérée comme une trahison. Cependant, c'est aussi à l'organisateur de bien sélectionner ses joueurs pour qu'ils conviennent aux rôles qu'il a imaginé, comme le souligne le manifeste de l'« École » de Post-Bjorneborgan :

⁴⁴ J. Tuomas Harviainen, *op. cit.* « 2. The crucial component of a good game is a correct selection of players. Everything else is secondary. »

⁴⁵ *Id.* « Even a lousy larp can be great with good people, but with bad players everything falls apart – regardless of game concept. »

« Un joueur est sélectionné pour chacun des personnages de manière à ce que ce soit approprié au jeu. En cela, les besoins du jeu prennent le pas sur les souhaits des joueurs. »⁴⁶

Il est même indispensable que le joueur se mette au service du jeu comme le proclame l'École de Turku :

« [...] en tant que rôliste je fais le *serment* de réfréner tout style de jeu personnel ! Je n'essaye pas de jouer, mais de me modeler d'après les souhaits du maître du jeu. »⁴⁷

Le joueur doit oublier son individualité égoïste pour se conformer aux besoins du jeu, qui prennent le pas sur ses désirs ou envies. D'ailleurs, l'École de Turku a bien insisté sur cette question de la responsabilité du joueur en proclamant que « le maître du jeu est un artiste, qui, en tant que tel, n'a aucune responsabilité sur son matériau de choix – c'est-à-dire les joueurs »⁴⁸. Cette déclaration a, naturellement, soulevé beaucoup d'objections en Finlande, comme c'était son objectif, mais l'on peut ajouter à ses débats une question supplémentaire : pourquoi un artiste n'aurait pas de responsabilité vis-à-vis du matériau qu'il emploie ? En effet, et comme l'a souligné Harviainen plus haut, c'est à l'organisateur de choisir ses joueurs de façon à ce qu'ils correspondent au mieux à son jeu. Ainsi, même s'il ne peut pas prédire les réactions des joueurs pendant le jeu, l'organisateur a tout de même un certain pouvoir et une certaine responsabilité vis-à-vis de son matériau de choix en amont de l'événement.

⁴⁶ J. Tuomas Harviainen, *op. cit.* « A player is selected for each character in a manner suitable to the game. In this, the needs of the game take precedence over the wishes of the players. »

⁴⁷ Moke Pohjola, *op. cit.* « [...] as a role player I vow to refrain from any personal style of gaming ! I do not try to play, but to mold myself after the game master's wishes. » Nous soulignons.

⁴⁸ *Id.* « GM [game master] is an artist who, as such, has no responsibility to his material of choice – that is, the players. »

Le manifeste de l'École de Turku est d'ailleurs très clair sur la responsabilité que l'organisateur a sur les joueurs, de tout leur dire afin qu'ils puissent jouer au mieux leur personnage. Toutefois, le manifeste – rédigé du point de vue du joueur de GN et non de l'organisateur –, insiste, en filigrane, sur le fait que le joueur n'a pas intérêt à se tromper et donc à mettre en échec le jeu de l'organisateur. En somme le joueur ne doit pas tromper la confiance que l'organisateur lui a accordée.

2. Responsabilité de l'organisateur

Cependant, Dogma 99 et l'« École » de Post-Bjorneborgan ont un point de vue beaucoup plus nuancé sur la responsabilité des joueurs dans l'échec ou la réussite d'un jeu. Pour J. Tuomas Harviainen, le joueur est tout simplement un « client dont les désirs doivent être pris en compte dans la mesure du possible. Accorder trop d'attention aux éléments extérieurs du jeu plutôt qu'aux personnages est l'équivalent d'une insulte directe faite aux joueurs »⁴⁹. Le jeu de rôle grandeur nature, qui reste avant tout un événement ludique créé à destination des joueurs doit leur accorder de l'importance et leur offrir une expérience de qualité. C'est en tout cas le point de vue de Lars Wingård et Eirik Fatland dans le manifeste de Dogma 99 :

⁴⁹ J. Tuomas Harviainen, *op. cit.* « 6. A player who has been accepted to the game is a paying customer whose wishes must be taken into account if it is at all possible. Paying to much attention to the external elements of the game instead of the characters is equal to directly insulting players. »

« 2. Il ne devrait pas y avoir d'intrigue principale (l'histoire de l'*event* doit être conçue pour chaque joueur, pas pour le tout) »⁵⁰

Cette règle met en évidence le fait que chaque rôle de l'histoire doit être un rôle-clef ; chaque joueur du GN doit être chouchouté et doit avoir l'impression d'avoir sa place de choix dans le jeu. Cette idée, très importante pour Dogma 99, est d'ailleurs reprise dans la troisième règle du manifeste qui insiste sur le fait qu'« aucun personnage ne devrait être un rôle secondaire »⁵¹. En outre, si les organisateurs et dramaturges de la pièce se doivent d'accorder une grande importance à tous les rôles qu'ils écrivent, ils se doivent aussi de rendre des comptes à la fin du jeu, car ils « sont tenus pour responsables de la totalité de leur œuvre »⁵² :

« Je reste ouvert à la critique et au total massacre de mes œuvres, et je promets de m'excuser auprès de mes joueurs pour tout ce qui est imparfait dans les GN que j'écris. »⁵³

À aucun moment l'organisateur de Dogma 99 ne peut rejeter sur ses joueurs la faute de l'échec d'un de ses jeux. C'est à l'organisateur de tout préparer en amont pour que ses joueurs soient contents de l'expérience. Cependant, la liberté que le dramaturge de Dogma 99 laisse à ses joueurs (puisque à partir du début du jeu il n'intervient plus) suppose aux joueurs de bien y réagir (le manifeste cependant ne donne aucun conseil aux joueurs de tels GN). Ainsi, si ces questions de responsabilités sont nuancées, l'on peut surtout en déduire, que chaque partie

⁵⁰ Lars Wingård, Eirik Fatland, *op. cit.* « 2. There shall be no main plot (the story of the event must be made for each player, not the whole) »

⁵¹ *Id.* « 3. No character shall only be a supporting part »

⁵² *Id.* « 10. The playwrights are to be held accountable for the whole of their work. »

⁵³ *Id.* « I stand open for criticism and wholesale slaughter of my works, and promise to apologize to my players for all that is imperfect in the LARPs I write. »

concernée (organisateurs pour Fatland, Wingård et Harviainen, et joueurs pour Pohjola) prend sur elle la responsabilité du jeu de rôle grandeur nature auquel elle participe. Dogma 99 s'adresse à des organisateurs qui voudraient développer l'expérimentation lors de l'organisation de jeux de rôles grandeurs nature et ainsi dresse des règles qui doivent assurer la réussite du jeu. Dogma 99 ne s'adresse pas aux joueurs contrairement à l'École de Turku, qui écrit un manifeste destiné aux joueurs. Pohjola, qui est non seulement joueur, mais aussi organisateur de GN, développe une réflexion autour de ce qu'il pense être la bonne démarche du joueur face à des jeux tels que lui, les écrit. Ainsi, ce n'est pas tant la responsabilité suprême d'une des catégories sur l'autre, qui est importante, mais bien la mise en lumière que le jeu de rôle grandeur nature est une activité de groupe dans laquelle collaborent joueurs et organisateurs, et qui doivent mettre ensemble toutes les bonnes volontés pour que l'événement se passe bien. Puisque le GN est une pratique sociale, chacune des individualités qui participe au jeu se doit de faire en sorte que tout se passe bien, que ce soit du côté de l'organisation, comme du côté des joueurs. Loin d'être entre les mains d'une seule personnalité, le jeu de rôle grandeur nature a cela d'unique par rapport au théâtre et à l'art interactif qu'il est le fruit d'une collaboration très étroite entre joueurs et organisateurs, au point qu'il est difficile de monter un événement qui se tient sans deux groupes de personnes ayant exactement la même implication pour la réussite du jeu. C'est peut-être cela qui fait du jeu de rôle grandeur nature un médium unique qui mérite très largement sa position inédite comme le revendiquent nos différents manifestes.

III/ Une voie commune : le Manifeste

A/ Une justification artistique par la forme historique du manifeste

1. Révolution, provocation et avant-garde

Bien souvent, la forme du manifeste artistique (mais aussi politique) utilise un vocabulaire guerrier, révolutionnaire, par lequel les revendications et règlements proclamés doivent provoquer des réactions. Ainsi, le manifeste de l'École de Turku reprend la dernière partie du *Manifeste du Parti Communiste* de Marx et Engels, pastichant la célèbre déclaration : « PROLÉTAIRES DE TOUS LES PAYS UNISSEZ-VOUS ! »⁵⁴ en, « RÔLISTES DE TURKU DANS LE MONDE, UNISSEZ-VOUS ! »⁵⁵. Le manifeste de l'École de Turku reprend à dessein le ton révolutionnaire de ce manifeste, mais aussi celui des différentes avant-gardes artistiques :

« Bien sûr, il y a du travail à accomplir, mais la Révolution est en marche. Et tous les remerciements ne vont pas à l'École de Turku, mais à tous les manifestes et dogmes du jeu de rôle là dehors. Nous n'avons pas été seuls dans notre lutte. Il y a eu ceux qui se sont tenus derrière nous ou nos idées depuis le début, et ceux qui nous ont rejoint après d'âpres discussions. (Ces discussions animées que le style provocateur est justement là pour créer). »⁵⁶

⁵⁴ Marx et Engels, *Manifeste du parti communiste*, Paris, Éditions sociales, 1972 (classiques du marxisme) p. 95.

⁵⁵ Mike Pohjola, *op. cit.* « TURKUIST ROLE-PLAYERS OF THE WORLD, UNITE! »

⁵⁶ *Id.* « Sure there's work to be done, but the Revolution is on its way. And not all the thanks go to the Turku School, but for all the role-playing manifestoes and dogmas out there. We haven't been alone in our struggle. There have been those that stood behind us or our ideals from the very start,

Nettement révolutionnaire, le ton du manifeste de l'École de Turku se revendique surtout excessif pour provoquer et amener les gens à discuter. Les chefs de file du « mouvement » de Turku s'appellent eux-mêmes « provocateurs »⁵⁷, et leur démarche n'est pas sans rappeler celle de certaines avant-gardes et notamment le Futurisme italien, qui proclamait avec provocation :

« 4. [...] Une automobile de course avec son coffre orné de gros tuyaux tels des serpents à l'haleine explosive... une automobile rugissante, qui a l'air de courir sur de la mitraille, est plus belle que la Victoire de Samothrace. »⁵⁸

Comme Mike Pohjola qui emploie, tout au long de son manifeste, un vocabulaire guerrier et révolutionnaire – « Sombre est l'avenir »⁵⁹ ou encore, « Les *simulationists* et *eläytyjists* n'ont rien à perdre que leurs chaînes. Mais ils ont tout un monde à gagner. »⁶⁰ – Marinetti n'avait pas hésité à utiliser les verbes « démolir » et « combattre » dans le premier manifeste du futurisme en 1909. En effet, « la modernité est un combat. Sans cesse recommençant »⁶¹. La modernité « est provocation »⁶². Et si dès les premières avant-gardes du début du XXe siècle, la provocation est déjà l'un de leurs moteurs, il est naturel qu'il en soit resté de même tout au long de l'histoire du manifeste. Quatre vingt dix ans après le

and those that joined us after heated discussions. (Just those heated discussions that the provocative style is there to create.) »

⁵⁷ « The Turku School has been named after the home town of its chief provocateurs [...] », Mike Pohjola, *op. cit.*

⁵⁸ Filippo Tomaso Marinetti, *Premier manifeste du futurisme* (1909), in *Le futurisme 1909-1916*, musée national d'art moderne, 19 septembre-19 novembre 1973, éditions des musées nationaux, Paris, 1973, 167 p.

⁵⁹ Mike Pohjola, *op. cit.* « Clouded is the future » phrase qui n'est pas sans rappeler le *Star Wars* de George Lucas, film de science-fiction de 1977, qui raconte la guerre entre l'empire galactique et la rébellion qui le combat.

⁶⁰ *Id.* « The simulationists and the eläytyjists have nothing to lose but their chains. But they have the whole world to win. » Cette phrase est l'exacte reprise de la formule de Marx et Engels à la fin du *Manifeste du parti communiste*.

⁶¹ Henri Meschonnic, *op. cit.* p. 9.

⁶² *Id.* p. 17.

manifeste du futurisme, les *Stuckists*⁶³, en Angleterre, jouent sur la provocation dans leur manifeste en ligne lorsqu'ils énoncent que « les artistes qui ne peignent pas ne sont pas des artistes »⁶⁴. Fluxus aussi, fait preuve de ce ton péremptoire lorsque George Maciunas affirme que le monde de l'art, que le monde entier même a besoin d'un grand nettoyage :

« Purger : le monde de la maladie bourgeoise [...] PURGER le monde de l'art mort [...] PURGER LE MONDE DE L'"EUROPANISME" ! »⁶⁵

Combinés, le terme de « purge » et les majuscules mettent l'accent sur l'importance capitale d'une telle démarche, et la conviction de Maciunas que la démarche révolutionnaire de Fluxus est la bonne, de même que Mike Pohjola ou Lars Wingård ne se permettent aucun doute sur leurs convictions. Il n'est pas question de modestie lorsqu'on instaure une avant-garde qui se justifie par le manifeste. En effet, et si le temps passant, les auteurs de manifestes mettent de l'eau dans leur vin⁶⁶, la démarche d'écriture et de revendication n'en reste pas moins essentielle comme le souligne aujourd'hui Harviainen :

« En regardant en arrière, il est manifeste que les auteurs des plus étranges et plus rigoureux des manifestes étaient aussi des écrivains de GN très actifs. Turku engendra de nombreuses œuvres. Dogma nous donna des œuvres comme

⁶³ En réaction contre l'émergence et les succès des *Young British Artists*, les *Stuckists* prônent un retour à la peinture et à un art qui n'a pas besoin de la galerie pour être art.

⁶⁴ Billy Childish, Charles Thomson, *The Stuckists Manifesto*, 1999. Consulté sur le site internet <http://www.stuckism.com/stuckistmanifesto.html> le 27 avril 2010.

⁶⁵ George Maciunas, *Manifeste Fluxus* (1963), in *Fluxus : Révolution*, Le Bouscat, L'esprit du Temps, 2009 (textes essentiels) (Textes traduits de l'anglais par Laetitia Devaux et Lucy Edwards) p. 15.

⁶⁶ C'est notamment le cas de J. Tuomas Harviainen dans l'édition du *Knutpunkt* 2010 qui souligne la jeunesse et l'arrogance des auteurs de manifestes, mais c'est aussi la remarque lucide de Marinetti dans le *Manifeste du Futurisme* en 1909 : « Quand nous aurons quarante ans, que de plus jeunes et plus vaillants que nous veuillent nous jeter au panier comme des manuscrits inutiles ! »

Europa (Weltschmerz, 2001). Mon propre *Manifeste de Post-Bjorneborgan* fut réalisé pendant la série *Pehmo Ydin*, une série de GNs pour adultes, dont le point culminant fut l'adaptation acclamée du Marquis de Sade, *The Sin-Filled Nights of Bratislava* (2001). »⁶⁷

En effet, et comme la plupart des avant-gardes artistiques, les avant-gardes GNistiques ont une importance considérable puisqu'ils permettent à de nombreux jeux mémorables de s'appuyer sur eux. Il ne suffit pas, en effet, d'écrire un manifeste pour n'en rien faire et le laisser tomber dans l'oubli. Le manifeste est là pour accompagner et surtout annoncer un certain style de jeu qui se veut parfaitement novateur et surprenant. Car si le manifeste est l'outil de communication principal des avant-gardes dans l'histoire, c'est surtout la création constante d'œuvres nouvelles qui permet à un mouvement de se développer. Ainsi, et si nous nous appuyons ici sur les textes, il ne faut pas oublier que ces derniers se sont accompagnés de jeux grandeur nature très divers, comme le Futurisme ou le Surréalisme ont connu un grand nombre d'œuvres différentes qui visaient à explorer plusieurs aspects définis par le mouvement. Cette constatation peut donc s'accompagner d'une interrogation : si c'est l'expérimentation et la création d'œuvres qui permet au mouvement de se développer, on peut se demander pourquoi les auteurs de jeu de rôle grandeur nature expérimental passent par la forme du manifeste si ce n'est pour marcher dans les traces de figures tutélaires

⁶⁷ J. Tuomas Harviainen, "The Manifesto Manifesto", in *Playing Reality: articles on live action Role-Playing*, (edited by Elge Larsson), collected for Knutpunkt 2010, Stockholm, 2010, Interacting Arts, p. 243. "Looking back, it is obvious that the writers of the strangest, most stringent of the manifestoes were also very active larpwrights. Turku spawned a lot of works. Dogma gave us works like *Europa* (Weltschmerz, 2001). My own Post-Bjorneborgan manifesto was realized in the Pehmo Ydin series of adult-themed larps, culminating in an acclaimed Marquis de Sade adaptation, *The Sin-Filled Nights of Bratislava* (2001)."

mieux reconnues et donc revendiquer leur existence ? Ainsi, et de la même manière que les *Stuckists* annexent à leur mouvement des noms de grands artistes déjà morts, Dogma, Turku et Post-Bjorneborgan usent de la forme du manifeste pour s'inventer une histoire intellectuelle :

« Les partisans suivants ont été proposés au Bureau d'Enquête pour une possible admission en tant que *Stuckists* honoraires : Katsushika Hokusai, Utagawa Hiroshige, Vincent Van Gogh, Edvard Munch, Karl Schmidt-Rotluff, Max Beckman, Kurt Schwitters »⁶⁸

2. De Dogme 95 à Dogma 99

Il est intéressant de noter que de 1999 à 2002, les manifestes écrits par des organisateurs et joueurs de jeu de rôle grandeur nature se sont multipliés dans les pays d'Europe du Nord (en particulier en Norvège et en Finlande) incitant même Mike Pohjola à parler de « l'âge des manifestes ». Cet engouement pour l'écriture de textes visant à faire accéder le GN à la reconnaissance publique est d'autant plus notable qu'il prend sa source dans la copie exacte d'un manifeste existant : celui du Dogme 95 de Lars Von Trier.

En effet, c'est du « Vœu de Chasteté » des cinéastes danois que Lars Wingård, Eirik Fatland et d'autres se sont inspirés, copiant la structure afin de rester au plus près d'une forme artistique très expérimentale. Si Lars Von Trier veut proclamer, par le biais de son Dogme, qu'il n'est pas un artiste, c'est exactement le contraire

⁶⁸ Billy Childish et Charles Thomson, *op. cit.* « The following have been proposed to the Bureau of Inquiry for possible inclusion as Honorary Stuckists : Katsushika Hokusai, Utagawa Hiroshige, Vincent Van Gogh, Edvard Munch, Karl Schmidt-Rotluff, Max Beckman, Kurt Schwitters »

que revendiquent les créateurs de Dogma 99. En effet, et paradoxalement, c'est en choisissant un manifeste de cinéastes qui jurent « en tant que réalisateur[s] de réfréner [leurs] goût[s] personnel[s] »⁶⁹ et qui remettent en cause leur statut d'artiste, que les dramaturges de Dogma 99 se proclament artistes :

« Je ne suis plus un artiste. Je jure de me garder de créer un "travail", car je vois l'instant comme plus important que le tout. »⁷⁰

« De plus, je jure de me considérer comme un artiste, et tout GN que j'écris comme mon « œuvre ». »⁷¹

En reprenant la même structure et en revendiquant exactement le contraire, Dogma 99 s'octroie une légitimité non négligeable. En effet, puisque l'omniprésence de la pratique *gamist* laisse à penser au public profane que les rôlistes sont des individus étranges qui vivent dans un monde dont le centre serait un ordinateur, Dogma 99 réalise un coup de maître en se réappropriant le manifeste d'une avant-garde cinématographique, montrant ainsi que certains rôlistes et organisateurs de GN sont des gens cultivés, ouverts à ce qui se fait dans les différents milieux de l'art dans le monde, et qui veulent explorer les potentialités artistiques du jeu de rôle grandeur nature. Par ce premier pied posé dans le champ de l'art, Dogma 99 a également ouvert la voie aux autres rôlistes, en désaccord, mais qui partageaient l'idée que le GN avait toutes les raisons d'être considéré comme un art. Non contente de rédiger, elle aussi, un manifeste, l'École de Turku s'est donc inspirée directement, non seulement du *Manifeste du parti*

⁶⁹ Lars Von Trier, *Dogme 95 : Vœu de Chasteté*, 1995. Texte consulté tel quel sur le site internet <http://nezumi.dumousseau.free.fr> le 9 mars 2010. Traduction supposée de Nezumi.

⁷⁰ *Id.* Sans avoir consulté le texte original, il semble que l'on puisse remplacer le mot « travail » par celui d'« œuvre », « work » en anglais.

⁷¹ Lars Wingård, Eirik Fatland, *op. cit.* "Furthermore, I swear to regard myself as an artist, and any larp I write as my "work"."

communiste, comme on l'a vu plus haut, mais aussi et surtout du *Vœu de Chasteté* de Dogma 99 puisqu'elle propose le « Vœu de Chasteté du Joueur »⁷² comme réponse au « Dogme norvégien des auteurs de GN »⁷³. Et pour Mike Pohjola, la « magie des manifestes »⁷⁴ est bien là, lorsqu'un manifeste en inspire un autre, puis un autre, puis un autre.

B/ Revendication de codes propres au GN : paradoxes

Loin d'ignorer les écoles artistiques qui les ont précédés dans l'histoire de l'art contemporain, les écoles et groupes de GNistes ne partent pas de rien, comme on l'a vu plus haut, mais se construisent en étroites relations avec des pratiques expérimentales existantes. Pourtant, si les manifestes dont nous parlons ici reprennent tous une forme de légitimation du jeu de rôle grandeur nature comme pratique artistique, et s'il est important pour eux, et notamment pour Dogma 99, d'inscrire le GN dans un héritage artistique, il n'en reste pas moins fondamental pour ces tenants du GN expérimental, que le médium du jeu de rôle grandeur nature doit définir ses propres codes et assumer une parfaite originalité et non une parenté avec des formes artistiques existantes et reconnues.

« Les développements dans les métiers, les adaptations de genres, les mécanismes de jeu, et la narration ne sont pas suffisants ! Nous cherchons à explorer et à réaliser le plein potentiel du GN comme forme artistique, et pour que cela soit

⁷² Mike Pohjola, *op. cit.* « The Player's Vow of Chastity »

⁷³ *Id.* « Norwegian Larpwright's Dogma ». La formule intraduisible de Mike Pohjola fait référence aux « Playwrights » de Dogma 99. Le terme de « larpwright » est aujourd'hui utilisé dans les textes anglais sur le jeu de rôle grandeur nature comme l'équivalent d'« écrivain du GN ».

⁷⁴ Mike Pohjola, « Larp Manifesting », in *The Larper #1*, 2001.

<http://www2.uiah.fi/~mpohjola/turku/manifesting.html> consulté le 1er juin 2010.

possible, les limites développées jusqu'ici par le médium doivent être transcendées. »⁷⁵

Il semble important, pour Dogma 99 notamment, mais aussi pour l'École de Turku de se dégager d'une influence *gamist* qui fausse la perception de ce qu'est un jeu de rôle grandeur nature, et donc de proposer une définition du GN qui mette de côté tout ce qui ne lui est pas indispensable, c'est ainsi que l'on arrive à cette définition que nous avons déjà vu plus haut :

« Le GN est une forme et une méthode d'expression individuelle et collective ; le GN est un médium. [...] Un GN est une rencontre entre des gens qui, à travers leurs rôles, entrent en rapport les uns avec les autres dans un univers fictionnel. »⁷⁶

Comme il a été vu dans la première partie, si la définition du jeu de rôle grandeur nature proposée par Dogma 99 est exacte et évoque tout ce qui nourrit le GN (c'est-à-dire l'interaction entre un groupe d'individus et la fiction), elle ne s'occupe que très peu de la question de l'émotion sur laquelle insistent beaucoup Mike Pohjola et l'École de Turku :

« Le jeu de rôle *eläytyjist* est la meilleure méthode qui existe aujourd'hui pour créer des expériences et des émotions, et

⁷⁵ Lars Wingård, Eirik Fatland, *op. cit.* « Developments in the crafts, genre adaptations, game mechanics and narration are not enough! We seek to explore and realize the full potential of LARP as a form of art, and for this to be possible the borders the medium so far has developed within must be transcended. »

⁷⁶ *Id.* « LARP is a form and a method of individual and collective expression; LARP is a medium. » « A LARP is a meeting between people who, through their roles, relate to each other in a fictional world. »

vous permettre de voir les choses d'un point de vue vraiment personnel. »⁷⁷

Ainsi, si c'est la quête d'émotion réelle qui s'approche le plus d'une pratique artistique pour l'École de Turku qui voit l'art dans les émotions qu'il donne au public, tandis que Dogma 99 voit davantage l'art dans une démarche créative initiale, on peut considérer qu'il faut mêler ces deux définitions pour obtenir une vue à peu près complète de l'opinion des avant-gardes GNistiques. En effet, quelles que soient les visées du jeu de rôle grandeur nature (drame, immersion, simulation...), elles définissent, de toute façon, une pratique artistique.

Dès les premières lignes du manifeste de Dogma 99, la filiation avec l'art est suggérée avec la reprise du manifeste cinématographique du Dogme 95, mais aussi à travers le vocabulaire que Lars Wingård et Eirik Fatland utilisent. En effet, s'ils insistent sur l'importance, pour le jeu de rôle grandeur nature, de définir les codes propres au GN, ils utilisent aussi, et de façon surprenante, des termes empruntés à différents médiums, le théâtre et l'art contemporain notamment. En effet, plutôt que d'employer un terme spécifique au jeu de rôle grandeur nature comme « maître du jeu » ou « organisateur », les rédacteurs de Dogma 99 se qualifient de « dramaturges » écrivant une « pièce » et non un « jeu ». Si ce choix de vocabulaire pourrait laisser croire que le jeu de rôle grandeur nature ne parvient pas à se dégager des figures tutélaires qui lui permettent de se revendiquer comme un art à part entière, on peut aussi avancer que c'est précisément l'utilisation de ces termes qui légitime le discours des théoriciens du jeu de rôle grandeur nature. En effet c'est, en partie, l'utilisation d'un terme connoté dans un champ artistique défini –

⁷⁷ Mike Pohjola, *The Manifesto of the Turku School*, op. cit. « Eläytyjest role playing is the best currently existing method for creating experiences and emotions, and allow you to see things from a truly personal point of view. »

tel que « dramaturge » et « pièce » pour le théâtre, mais aussi « *event* » pour la performance et le *happening* –, qui permet au lecteur de situer immédiatement le GN d'un côté ou de l'autre d'une école artistique. Ainsi, lorsque Dogma 99 emploie, pour qualifier le moment du jeu, le terme d' « *event* » le lecteur sait d'ores et déjà que l'auteur situe son ambition du côté de l'histoire de l'art du XX^e siècle. Et en effet, si nous revenons sur les définitions que Ben Vautier donne du *happening* et de l'*Event*, nous pouvons aisément rejoindre les signataires de Dogma 99 en imaginant des ponts entre la pratique du jeu de rôle grandeur nature et la performance :

« [...] le happening est une manifestation extra-picturale dont les principales caractéristiques sont :

- 1) Une transformation passionnée de la réalité grâce à des accessoires divers (plastique, papier, lumière, etc.)
- 2) Une suite d'événements insolites dont la trame est prévue et les détails improvisés
- 3) Un aspect généralement amateur de la présentation
- 4) Une certaine participation du public à l'action
- 5) Très souvent, en leitmotiv, un symbole politique ou sexuel »⁷⁸

« La seconde interprétation, que l'on nomme *Event*, événement ou proposition théâtrale, est la représentation de la réalité par la réalité. C'est une communication de la prise de conscience que les détails de la réalité sont spectacle. Ce n'est

⁷⁸ Ben Vautier, *L'art total* (1966), in *Fluxus : Révolution*, Le Bouscat, L'esprit du Temps, 2009 (textes essentiels) (Textes traduits de l'anglais par Laetitia Devaux et Lucy Edwards) p. 45-46.

pas comme dans le happening extra-pictural, une transformation passionnée de la vie, mais la représentation et la communication de la vie par des attitudes simples et réelles (boire un verre d'eau ou s'acheter un chapeau), état d'esprit que l'on peut résumer en disant : Tout est Art et l'Art c'est la Vie »⁷⁹

En mettant en relation cette définition de l'*Event* par Ben avec le jeu de rôle grandeur nature tel qu'il est défini par les avant-gardes GNistiques, et notamment par l'École de Turku, il n'est naturellement pas anodin, de la part des auteurs de manifestes, de réutiliser un terme hérité en droite ligne de Fluxus. En effet, puisque l'*Event* consiste en la représentation de la réalité par la réalité, le fait de parler du jeu de rôle grandeur nature comme d'un *Event* est tout à fait intéressant. On se souvient naturellement de l'importance que la représentation de la réalité prend dans le GN pour l'École de Turku, et on ne peut que noter que le bannissement de toutes les règles de simulation chez Dogma 99 indique une volonté de réalisme sinon de réalité. Ainsi, par la simulation, le jeu de rôle grandeur nature permet le fonctionnement d'une réalité alternative dont les joueurs sont non seulement les acteurs, mais aussi les cobayes. Et c'est bel et bien cette question de laboratoire qui nourrit les avant-gardes et permet aux médiums de progresser et de se renouveler. On pense notamment au Théâtre Laboratoire fondé par Jerzy Grotowski en 1959 en Pologne, qui, tout comme Dogma 99 ou Turku pour le GN, cherchait à définir ce qui faisait l'unicité du théâtre :

« Par l'intermédiaire de l'expérience pratique, je cherchais à répondre aux questions par lesquelles j'avais commencé :

⁷⁹ Ben Vautier, *op. cit.* p. 46.

Qu'est-ce que le théâtre ? Qu'est-ce que son unicité ? Que peut-il faire que ne peuvent faire ni le film, ni la télévision ? »⁸⁰

En essayant « de résister à l'idée que le théâtre est un composé de disciplines »⁸¹, c'est par la pratique et l'exercice de l'expérimentation que le Théâtre Laboratoire a essayé de se dégager de modèles communément admis qui mêlaient le théâtre à d'autres médiums, éliminant progressivement tout le superflu allant jusqu'à garder seulement la relation acteur/spectateur. Ainsi, loin d'être seules dans ce cas, les avant-gardes GNistiques se sont battues pour se dégager des modèles dont elles avaient pourtant besoin pour exister. Le paradoxe de cette situation trouvant toute son application dans l'idée que l'art (et l'on entend ici le terme au sens large) est un champ d'expérimentations infinies et de développement qui puise ses inspirations dans le monde et dans les autres pratiques qui nourrissent la culture mondiale⁸². En tout cas, c'est ce qu'indique Nicolas Bourriaud lorsqu'il définit l'esthétique relationnelle :

« Contrairement à ce que pensait Debord, qui ne voyait dans le monde de l'art qu'un réservoir d'exemples de ce qu'il fallait « réaliser » concrètement dans la vie quotidienne, la pratique artistique apparaît aujourd'hui comme un riche terrain

⁸⁰ Jerzy Grotowski, *Vers un théâtre pauvre*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2002 (Théâtre Vivant) p. 17 (Traduction française de Claude B. Levenson).

⁸¹ *Id.* p. 13.

⁸² Et on ne peut que noter les similitudes apparentes entre les règles émises par Dogma 99 et celles édictées précédemment par Lars Von Trier en 1995, comme par exemple l'interdiction de tout ce qui est extra-diégétique dans le film ou le jeu grandeur nature.

d'expérimentations sociales, comme un espace en partie préservé de l'uniformisation des comportements. »⁸³

Ainsi, proche de l'acceptation que l'École de Turku donne du jeu de rôle grandeur nature, l'art consiste, pour Bourriaud, en l'expérimentation de formes sociales, qui créent comme un terrain de liberté au sein des contraintes du monde contemporain. En outre, ces formes sociales permettent aux individus, dans l'esthétique relationnelle, d'échanger directement sur ce qu'ils voient, et donc de nourrir immédiatement l'œuvre de leurs réactions, contrairement, par exemple, au théâtre ou au cinéma. Pour Nicolas Bourriaud, c'est précisément cette possibilité d'interaction au moment T entre les regardeurs et participants de l'esthétique relationnelle, qui donne à l'art tout son sens et qui abonde dans le sens de nos avant-gardes GNistiques :

« L'art [...] s'avère particulièrement propice à l'expression de cette civilisation de la proximité, car il *resserre l'espace des relations*, contrairement à la télévision ou à la littérature qui renvoient chacun à son espace de consommation privé, et contrairement encore au théâtre et au cinéma qui regroupent des petites collectivités devant des images univoques : en effet, on n'y commente pas en direct ce que l'on voit (le temps de la discussion est renvoyé à l'après-spectacle). »⁸⁴

Plus que cela, l'œuvre d'art, « si elle est réussie [,] vise toujours au-delà de sa simple présence dans l'espace ; elle s'ouvre au dialogue, à la discussion, à cette forme de négociation interhumaine que Marcel Duchamp appelait le "coefficient

⁸³ Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Paris, Les presses du Réel, 2001, 122 p. (Documents sur l'art) p. 9.

⁸⁴ Nicolas Bourriaud, *op. cit.* p. 15-16.

d'art"– et qui est un processus temporel se jouant ici et maintenant »⁸⁵. Ce qui fait l'art, au moins depuis le début du XX^e siècle, ce serait donc sa capacité à produire du dialogue et des relations interhumaines. Or, qu'est-ce que le jeu de rôle grandeur nature, si ce n'est la mise en place de relations interhumaines à un moment donné qui n'existera tel quel qu'une seule et unique fois ?

« Les démarches dont il est ici question ne consistent pas à produire des images d'images, ce qui serait une posture maniériste, ni à se lamenter sur le fait que tout aurait « déjà été fait », mais à inventer des protocoles d'usage pour les modes de représentation et les structures formelles existantes. Il s'agit de s'emparer de tous les codes de la culture, de toutes les mises en forme de la vie quotidienne, de toutes les œuvres du patrimoine mondial, et de les faire fonctionner. Apprendre à se servir des formes, comme nous y invitent les artistes dont il sera question ici, c'est avant tout savoir les *faire siennes* et les habiter. »⁸⁶

L'œuvre d'art n'est plus « un "produit fini" à contempler, mais [...] un site d'aiguillage, un portail, un générateur d'activités. On bricole à partir de la production, on surfe sur des réseaux de signes, on insère ses formes sur des lignes existantes »⁸⁷. L'art est donc un champ de citations infini, qui donne la possibilité aux artistes de mettre bout à bout des signes existant pour produire un sens unique, nouveau, et personnel. Il est frappant de constater que, loin de se

⁸⁵ *Id.* p. 43.

⁸⁶ Nicolas Bourriaud, *Postproduction : la culture comme scénario, comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Paris, Les presses du réel, 2003 (Documents sur l'art), 93 p. p. 10. L'auteur souligne.

⁸⁷ Nicolas Bourriaud, *op. cit.* p. 11.

considérer comme des artistes de la postproduction, les auteurs de jeu de rôle grandeur nature occupent, depuis les années 1980, ce schéma de réappropriation constante de signes, avançant même, grâce aux avant-gardes, en complexifiant de plus en plus les données. Ainsi, et en plus d'influences proclamées, qui amènent le GN du côté du théâtre et de la performance, il semble que la pratique s'inscrive d'elle-même dans une sorte de cheminement naturel de l'art contemporain.

Pourtant, il paraît difficile de se dégager du paradoxe précédemment évoqué qui souligne que le besoin de la recherche expérimentale en jeu de rôle grandeur nature de sortir de cadres trop longtemps définis, rentre en conflit avec le besoin de ces cadres qui la légitiment et qui l'aident aussi à avancer.

Conclusion

En nous appuyant sur trois manifestes fondamentaux de l'histoire du jeu de rôle grandeur nature européen, nous avons tenté, tout au long de ce travail, de mettre en lumière les ambitions de tous ces auteurs/artistes des pays d'Europe du Nord afin de démêler les enjeux de cet « âge des manifestes » dans l'histoire du GN. Il s'agissait de souligner un paradoxe et de se demander pourquoi toutes les écoles GNistiques dont il était question dans ce travail, s'ancraient avec force dans un héritage artistique alors qu'elles souhaitaient visiblement mettre en valeur l'unicité de leur médium de référence (le GN).

Nous avons vu que, nés d'une même réaction à la pratique conventionnelle *gamist*, apparemment réductrice, les manifestes n'ont cessé de se répondre les uns les autres pour proposer des compléments de définition, et des points de vue différents sur ce qui constitue les potentialités du jeu de rôle grandeur nature. Notre choix de manifestes s'est porté sur trois textes importants dans la réflexion théorique nordique sur le jeu de rôle grandeur nature comme médium, et ont mis en avant une très forte tension entre la prédominance de l'interaction et la prédominance de l'immersion dans les différentes conceptions de jeu de rôle grandeur nature. Ces désaccords de principes pourraient perturber le profane qui vient tout juste de voir sa conception du GN subir une énorme expansion avec l'apparition de tous ces styles de jeux tout à fait opposés, pourtant, Mike Pohjola n'y voit rien que de très positif :

« Les manifestes sont un outil. Un outil pour comprendre l'art interactif. Ils sont souvent représentés sous la forme de

dogmes, de vérités indiscutables, mais ils ne le sont pas. Leurs auteurs le savent aussi. Le véritable but d'un manifeste est d'illustrer une idéologie particulière sur le monde, et la part du jeu de rôle dedans. Le tristement célèbre *Manifeste de Turku* se tient pour les droits du maître du jeu comme ceux d'un artiste, et la responsabilité des joueurs comme matériau. Dogma 99 et son manifeste ont un point de vue tout à fait différent. Pour eux les choses importantes sont les droits des joueurs en tant que participants et la responsabilité du maître du jeu en tant qu'organisateur. Ces deux manifestes peuvent être vus comme opposés, mais l'un n'exclue pas forcément l'autre. »⁸⁸

En effet, loin d'être un défaut, les différents points de vue, la constante réflexion autour de ce qui constitue ou non la définition du GN sont très positifs pour le développement du jeu de rôle grandeur nature que souhaitent tous les créateurs et théoriciens. C'est ainsi que des manifestes se constituent pour affirmer que « le GN est défini par tous les types de GN que j'aime. Toute sorte de GN que je n'aime pas, ou que je pense ne pas aimer, ne sont, par définition, pas des GNs »⁸⁹. Il ne s'agit pas, avec le manifeste, de proclamer une vérité universelle, mais plutôt d'accompagner des jeux qui cherchent à évoluer. Pourtant, et si chaque définition

⁸⁸ Mike Pohjola, "Larp Manifesting", *op. cit.* "The manifestos are a tool. A tool to understand the interactive art. They are often represented in the form of dogma, indisputable truth, but they're not. Their writers know it, too. The very point of a manifesto is to illustrate a particular ideology's view on the world, and the part of roleplaying in it. The infamous Turku Manifesto stands for the game master's right as artist, and the player's responsibility as the material. Dogma 99, and its manifesto have a totally different view. For them the important things are the players' rights as the participants, and the game master's responsibility as the organizer. They can be seen as opposing, but one does not necessarily exclude the other."

⁸⁹ Austlid, *The Agelltrøa Manifesto*, 2001. <http://home.online.no/~austlid/manifest/engelsk.htm> consulté le 31 mai 2010.

est différente, nous avons vu que les opposants de la pratique *gamist* se rejoignent sur plusieurs points. Ils rejettent les règles qui ne sont là que pour transposer des mécanismes venant d'autres médiums vers celui-ci (ce qui ne peut persister si l'on cherche à proposer un médium exempt de tous ses parasites extérieurs), et nous avons également pu mettre en évidence que où que se situe la responsabilité dans la réussite du jeu (que ce soit dans les mains des joueurs, ou dans les mains de l'organisateur), le jeu de rôle grandeur nature est avant tout une expérience collective, comme le souligne également Mike Pohjola dans « Larp Manifesting » :

« Une autre différence importante se situe dans la relation entre immersion et interaction. Pour les *Dogmatists*, l'interaction, ce qui se passe pendant le jeu, est "la réalité du GN". Pour les *Turkuists*, cette réalité existe seulement dans la tête de chacun des joueurs. De cette thèse et de cette antithèse peut être formulée une synthèse : la réalité du GN vient de l'expérience collective de l'immersion partagée et renforcée par l'interaction. »⁹⁰

Ainsi, le GN est avant tout un médium d'expérience collective qui cherche à faire comprendre au monde entier qu'il est très loin de se limiter à la seule vision réductrice que le public en a. Or, le seul moyen que le jeu de rôle grandeur nature a trouvé pour se légitimer et s'offrir une posture sérieuse a été la copie d'une forme littéraire qui a marqué l'histoire des avant-gardes : celle du manifeste. En utilisant la même forme, et jusqu'aux même formules, les avant-gardes GNistiques se sont

⁹⁰ Mike Pohjola, *op. cit.* "Another important difference is the relationship between immersion and interaction. For Dogmatists the interaction, what happens during the game, is "the reality of the LARP." For Turkuists, that reality exists only inside the head of each player. Of the thesis and antithesis can be formulated a synthesis: The reality of LARP comes from the collective experience of immersion shared and strengthened through interaction."

déclarées comme telles, et se sont aussi inscrites dans une histoire intellectuelle très vaste qui commence à la toute fin du XIX^e siècle. L'enjeu principal est de parvenir à être enfin considéré comme un art, et pour y parvenir, les Écoles s'en sont données les moyens, non seulement en écrivant des manifestes qui mettent en lumière les ponts entre jeu de rôle grandeur nature et théâtre, cinéma, performance, mais aussi en créant et en diffusant leurs jeux dans le monde entier. C'est ici que se forme le nœud de notre travail : dans le choix, de la part des avant-gardes GNistiques, de faire des références perpétuelles à d'autres médiums plus anciens et mieux reconnus afin de revendiquer leur indépendance. En effet, la volonté de proposer une nouvelle image du jeu de rôle grandeur nature, sérieuse, loin d'être une simple curiosité, ne peut se passer de ces références. Pourtant il est un paradoxe à présenter ainsi, avec quantité de citations savantes, un médium à part entière, né de lui-même, et pas comme pendant à une autre pratique artistique (que ce soit le théâtre ou la performance).

Ainsi, médium jeune et méconnu, il semble que « l'âge des manifestes » ne soit que la première étape du programme de reconnaissance des théoriciens du GN. En outre, et comme le soulignait Jerzy Grotowski pour le Théâtre Laboratoire, aucune création ne naît *ex nihilo* :

« Je ne proclame pas que tout ce que nous faisons est entièrement nouveau. Nous sommes condamnés, consciemment ou inconsciemment, à être influencés par les traditions, la science et l'art [...] »⁹¹

Donc, plus que se demander si les créateurs de jeu de rôle grandeur nature parviennent réellement à expérimenter les spécificités de leur médium, il faut

⁹¹ Jerzy Grotowski, *op. cit.* p. 23.

interroger la réception de ces manifestes qui ont aujourd'hui dix ans. La conférence du Knutpunkt qui a été initiée en 1997, continue aujourd'hui son office, et ce même si l'âge des manifestes est fini. Les auteurs de nos trois manifestes sont toujours actifs dans ces conventions, et leurs textes n'ont pas été oubliés. Le Knutpunkt tient aujourd'hui pour acquis que le GN est un art et qu'il est un médium riche qui est encore loin d'avoir atteint toutes ses possibilités. Les manifestes ont donc fait leur effet. Pourtant, il ne semble pas qu'ils aient réussi leur projet qui était de faire en sorte que la pratique conventionnelle *gamist* ne soit plus dominante. Le livre compte rendu du Knutpunkt 2010 met d'ailleurs en avant que bien que les manifestes aient noté des écueils il y a dix ans, les organisateurs actuels se battent toujours avec eux aujourd'hui :

« Les problèmes de l'esthétique cinématique en GN ont été notés il y a 10 ans dans le Dogme 99 (Fatland et Wingård 1999), mais c'est toujours un saint graal pour beaucoup trop d'organisateur. »⁹²

Ainsi rien n'est encore joué pour le développement du médium du jeu de rôle grandeur nature, et il reste encore beaucoup à expérimenter.

⁹² Gabriel Widing, "6 Common Mistakes in Live Role-Playing design", in *Playing Reality: articles on live action Role-Playing*, op. cit. « The Problems with cinematic aesthetics in larp was noted ten years ago in the Dogme 99 (Fatland and Wingård 1999), but it's still a holy grail for all too many organizers. »

Bibliographie

Les manifestes :

BRETON, André, *Manifeste du surréalisme (1924)*, Paris, Gallimard, 1988 (Bibliothèque de la Pléiade) pp. 309-346.

Fluxus : Révolution, Le Bouscat, L'esprit du Temps, 2009 (Textes essentiels) 101 p. (Textes traduits de l'anglais par Laetitia Devaux et Lucy Edwards)

Le futurisme 1909-1916, musée national d'art moderne 19 sept-19 nov 1973, éditions des musées nationaux, Paris, 1973, 167 p.

HARVIAINEN, J. Tuomas, *Post-Bjorneborgan Manifesto revisited*, 2000.

MARX, ENGELS, *Manifeste du parti communiste*, Paris, Éditions sociales, 1972 (classiques du marxisme) 95 p.

POHJOLA, Mike, *The Manifesto of the Turku School*, 2000.

RESTANY, Pierre, *Le nouveau réalisme*, Paris, Transédition, 2007, 196 p.

SCHWITTERS, Kurt, *I (manifestes théoriques et poétiques)*, édition établie par Marc Dachy, Paris, Éditions Ivrea, 1994 (Traduction Marc Dachy et Corinne Graber) 126 p.

WINGÅRD, Lars, FATLAND, Eirik, *Dogma 99 Vow of Chastity*, 1999, Oslo, Norvège.

Écrits sur l'art :

ARDENNE, Paul, *Un art contextuel : création artistique en milieu urbain, en situation d'intervention, de participation*, Paris, Flammarion, 2002 (Champs art) 254 p.

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et Simulation*, Paris, Éditions Galilé, 1981 (Débats) 233 p.

BOURRIAUD, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Paris, Les presses du Réel, 2001 (Documents sur l'art) 122 p.

BOURRIAUD, Nicolas, *Postproduction : la culture comme scénario, comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Paris, Les presses du réel, 2003 (Documents sur l'art) 93 p.

GROTOWSKI, Jerzy, *Vers un théâtre pauvre*, Lausanne, L'Age d'Homme, 2002 (Théâtre Vivant) 222 p. (Traduction française de Claude B. Levenson).

MESCHONNIC, Henri, *Modernité Modernité*, Lagrasse, Éditions Verdier, 1988, 313 p.

Écrits sur le jeu de rôle :

CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS éditions, 2007. 311 p.

CAZES, Baptiste, *Le Jeu de Rôle Grandeur Nature en tant qu'œuvre d'art interactive : Méthodes et analyse de la construction diégétique en grandeur nature*, Université Paris VIII, mémoire de M2 art contemporain et des nouveaux médias, février 2007. 77 p.

LARSSON, Elge, *Playing Reality: articles on live action Role-Playing*, (edited by), collected for Knutpunkt 2010, Stockholm, 2010, Interacting Arts, 286 p.

Ressources numériques :

Dogme 95 : <http://nezumi.dumousseau.free.fr> consulté le 9 mars 2010

Pour un rassemblement de la plupart des écrits sur le jeu de rôle grandeur nature :
http://www.larp.eu/index.php?option=com_content&task=category§ionid=11&id=22&Itemid=144 le 9 mars 2010

Site de *l'École de Turku* : <http://www2.uiah.fi/~mpohjola/turku/index.html>
consulté le 24 avril 2010

Site de *Dogma 99* : <http://fate.laiv.org/dogme99/en/index.htm> consulté le 24 avril 2010

Site de *The Angelltrøa Manifesto* :
<http://home.online.no/~austlid/manifest/engelsk.htm> consulté le 31 mai 2010

Site de *The Key Manifesto* : <http://www.fabula.no/manifest.html> consulté le 31 mai 2010

Un manifeste artistique en ligne :

The Stuckists Manifesto, 1999 : <http://www.stuckism.com/stuckistmanifesto.html>
consulté le 27 avril 2010

Un documentaire sur la préparation de deux joueurs avant un jeu de rôle grandeur nature : http://www.dailymotion.com/video/xdgk8z_reportage-sur-le-gn-le-chaenier-des_webcam

ANNEXES

ANNEXE 1.....	p. 57
ANNEXE 2.....	p. 66
ANNEXE 3.....	p. 71
ANNEXE 4.....	p. 72
ANNEXE 5.....	p. 78
ANNEXE 6.....	p. 80

ANNEXE 1

Le lecteur trouvera ici deux fiches de personnages telles qu'elles ont été écrites par Armelle et Edouard Pineiro pour le jeu de rôle grandeur nature La Bohème, inspiré de la chanson éponyme de Charles Aznavour. Ces fiches strictement personnelles constituent le background que le joueur reçoit avant de participer au jeu pour savoir quel personnage il va jouer et comment l'incarner. Dans ce jeu, la fiche de personnage est composée en trois parties, la première qui romance l'histoire du personnage, la seconde qui décrit les autres personnages du jeu et la troisième qui renseigne le joueur sur les compétences de son personnage (ces compétences sont héritées du jeu de rôle sur table). Le jeu raconte l'histoire d'une communauté d'artistes vivant ensemble dans le Paris des années 1930.

Abraham Katzmann as Adam Murat

25 ans

Abraham est né en Allemagne d'un père juif, Elie, et d'une mère catholique française, Anne-Lise. Il s'est toujours demandé comment ses parents avaient fait pour s'aimer quand tout les séparait. Elie, fils d'un riche bijoutier et Anne-Lise de Geoffroy-Peyrac, descendante d'une vieille famille aristocratique, se sont rencontrés par hasard à Strasbourg, alors que l'Alsace-Lorraine était encore allemande, lors du tournage d'un film muet dont elle était la principale interprète. Ils ne se sont plus quittés et sa mère a abandonné sa carrière pour suivre son mari en Allemagne.

Abraham, bercé par les récits de sa mère, rêve d'être comédien. C'est donc tout naturellement qu'il part à l'âge de 17 ans prendre des cours d'art dramatique à Paris. Son talent le fait remarquer et il est rapidement admis à la Comédie Française. Il joue dans un grand nombre de pièces avant qu'on lui propose un rôle important. Puis ce sont rapidement les premiers rôles qu'il enchaîne. A l'âge de 21 ans, il est déjà l'un des plus grands acteurs de la Comédie Française, sous le nom d'Abel Murat.

Entre deux pièces, il fait quelquefois passer des auditions à des postulants. Il leur choisit des scènes en général assez faciles, mais il est très critique sur ses choix. Un jour qu'il arrive au milieu d'une audition sur le Cid, il remarque que le Rodrigue postulant se débrouille plutôt mal. Il monte sur les planches, et commence à lui expliquer comment il doit jouer la scène, tout en faisant un essai avec la Chimène qui vient d'entrer sur scène. Eve Floret n'a que 18 ans, mais elle possède une assurance, et surtout une beauté, que bien des actrices chevronnées lui envieraient. Abraham est ébloui, Eve est radieuse, c'est le coup de foudre immédiat et un baiser final qui dure bien plus que ne l'exige la mise en scène.

Dès lors, ils ne se quittent plus, et deviennent rapidement amants. Ils font un long voyage sur la côte d'Azur avant de se marier à Paris. Le père d'Eve, officier de l'armée de terre, et sa mère s'entendent parfaitement avec les parents Katzmann. Abraham, au bout d'un mois de mariage n'en revient toujours pas. Comment lui, obscur fils de bijoutier, avait réussi à épouser la plus belle femme du monde. Il ne se lasse pas de parcourir son corps de ses caresses, ses seins si fermes, ses cuisses si douces, et la courbure de sa hanche, surmontée d'un grain de beauté en forme de lune. Pour elle, Abraham change son prénom de scène en Adam.

Au bout d'un mois, tous les deux sortent de leur nid d'amour et retournent sagement travailler à Paris. Adam est un acteur confirmé maintenant, mais Eve doit faire ses preuves, qui ne tardent pas, vu le talent de sa femme. C'est bientôt le triomphe à deux. On leur propose de nombreuses pièces, où ils jouent avec d'autant plus d'entrain qu'ils ne se quittent pas.

Ils vivent ainsi pendant deux ans, mais c'est le destin qui va les séparer. Ils passent tous les deux une audition pour une tournée avec une troupe prestigieuse, qui va jouer Cyrano de Bergerac dans les grandes villes françaises pendant plus de 6 mois. Les auditions se passent très bien, et ils sont pratiquement sûrs d'être retenus. Mais la lettre de réponse tombe comme un couperet. Adam est retenu pour le rôle de Cyrano, celui qu'il a toujours rêvé de jouer, mais Eve n'a pas été choisie. Indigné, il demande un rendez-vous au metteur en scène, pour s'apercevoir que la Roxane choisie n'est autre qu'une dinde, maîtresse de ce dernier. Vexé par les propos véhéments d'Adam, il refuse même de donner à Eve un petit rôle, pour qu'elle les suive.

Quand il revient, énervé, Adam annonce à Eve qu'il doit partir sans elle. Il sent bien sa tristesse, mais elle ne dit rien, elle semble le comprendre. Son départ se fait dans le silence, c'est la première fois depuis leur mariage qu'ils se séparent. Adam aurait préféré que cela se passe autrement.

La pièce n'a pas le succès escompté. La dinde est aussi mauvaise qu'Adam l'avait supputé, lui même ne joue pas à la hauteur de son talent : Eve lui manque, il lui écrit de longues lettres sans réponse, puisqu'il ne peut lui donner d'adresse de réponse.

A la fin de l'été, devant un succès de plus en plus douteux, Adam lâche la troupe et retourne à Paris. En plus, le seul autre acteur valable de cette pièce, celui qui avait le rôle de Christian, s'empoisonne avec

une bouteille de calvados frelatée. Il est remplacé par le neveu du metteur en scène, tout aussi nul que cette dinde de Roxane.

Il arrive donc en début d'après-midi chez lui, mais Eve n'est pas là. Peut-être répète-t-elle une pièce ? Adam, l'attend jusqu'en début de soirée mais, fatigué par son voyage, il va se coucher tôt. Eve joue probablement ce soir là, elle rentrera tard, et le réveillera en entrant.

C'est en sueur qu'il se réveille peu avant l'aube. Sa femme n'est toujours pas rentrée. Inquiet, il se lève et commence à tourner en rond. Au bout de quelques heures, il descend chez la concierge, qui lui apprend qu'elle n'a pas vu Eve depuis presque un mois maintenant. Mais le plus étrange, c'est qu'elle n'a donné aucune consigne avant de partir. La concierge, consciencieuse a donc continué à prendre le courrier et à ouvrir leur porte à la femme de ménage.

Adam, inquiet remonte chez lui, pour remarquer rapidement qu'elle n'a emporté aucun de ses vêtements, à moins qu'elle n'ait entièrement refait sa garde-robe en son absence, ce qui ne lui ressemble pas. Adam est effondré, ne comprend pas où elle a pu aller sans aucune affaire personnelle. Craignant le pire, il se rend au commissariat de police, cherchant un réconfort que les pauvres agents ne peuvent lui donner.

Pendant plus de 6 mois, il va la chercher partout, incapable de jouer la moindre pièce. Il va chercher auprès de tous leurs amis, des troupes de théâtre qu'il connaît, sans espoir. Il engloutit son argent en payant des charlatans qui lui promettent de la retrouver, mais il reste sans nouvelles.

Adam sombre petit à petit dans l'alcoolisme. Il est de plus en plus exécrationnel avec tout le monde, sa concierge, sa bonne. Un soir où il a particulièrement bu, il vend son appartement pour une bouchée de pain à un compagnon de beuverie. Il passe ensuite d'hôtels minables en chambres sordides, avant de finir sous les ponts de Paris. Il ne réagit plus à rien, ne pensant qu'à s'enivrer avec les autres clochards.

Pourtant, un soir où il n'a pas assez bu, Adam réalise sa déchéance et son malheur. Décidé d'en finir avec cette vie qui ne lui sert plus à rien, il se jette dans la seine depuis le Pont Neuf. Alors qu'il s'attend à découvrir l'enfer, c'est plutôt une vision de paradis qui s'étend devant lui quand il ouvre les yeux. Il est allongé sur un sofa confortable, et une femme plutôt jolie est penchée sur lui, en train de lui faire boire quelque chose, Colette. C'est ainsi que René accueille Adam chez lui, dernier arrivé d'une petite troupe d'inconnus fort sympathiques qui vont lui redonner goût à la vie.

Pourtant, les deux premiers jours, il ne pense qu'à retourner au Pont Neuf, mais René qui semble deviner ses pensées, lui dit avec un cynisme surprenant.

« Je ne sauterai pas une deuxième fois te repêcher. Demande plutôt à Colette de te confectionner un bouillon de onze heures avec de la mort aux rats, j'irai ensuite te balancer dans une poubelle. »

Mais ce qui dissuade surtout Adam de recommencer, c'est Eve. Enfin, plutôt Anaïs. Il la voit surgir un matin dans le petit salon, alors qu'il vient juste de se réveiller. C'est une ombre diaphane, juste vêtue d'un vieux peignoir. Adam ne peut esquisser le moindre mouvement quand elle lui fait un petit signe de la main accompagné d'un adorable sourire. Elle ne semble pas le reconnaître, mais peut-être a-t-il beaucoup changé cette dernière année. Il fait donc un effort de toilette, fouille dans le grenier à la recherche de quelque vieux vêtement propre, et se présente ainsi devant elle à la sortie de sa séance de pose. Elle lui adresse toujours le même sourire diaphane et énigmatique, ne semblant toujours pas le reconnaître. Il la suit un instant, mais retourne dans son salon devant le sourire amusé de la modèle. Il pleure de longues heures, l'a-t-il retrouvée pour la perdre à nouveau ?

Adam se met à douter de ses yeux. Il est vrai qu'Anaïs ressemble incroyablement à Eve, mais ce n'est pas tout à fait la même femme. Anaïs est légère et inattendue, étonnante, et elle a un côté enfantin qu'il n'a jamais vu à Eve. Sans cesse dans le doute, il se met à la surveiller.

Il est pourtant bien dans cette maison, entouré d'artistes qui prennent soin de lui. Mais, tous, il le voit dans leurs yeux, désirent Anaïs. Celle-ci d'ailleurs, semble beaucoup s'amuser de cette situation. Adam la voit leur jeter des œillades assassines, les frôler de sa main légère. Jean est celui des quatre hommes qui semble le moins touché, mais Alberto la contemple souvent avec un regard qui ne trompe pas. Adam évite donc souvent la présence des autres artistes, si Anaïs vient à paraître.

Paradoxalement, il se surprend à la suivre dans la maison. C'est quand elle s'arrête soudain en lui jetant un regard malicieux, qu'il reprend ses esprits et qu'il rentre penaud dans son antre, les larmes au bord des cils devant tant de tortures.

Ce soir, il veut en avoir le cœur net au sujet d'Anaïs. Pour cela, il va essayer de trouver un moyen de voir la hanche droite de la modèle, quitte à lui demander, et vérifier s'il y a bien un grain de beauté en forme de lune.

Jean Pluvigne :

Cet auteur de poèmes et de romans érotiques prétend trouver dans la luxure l'oubli d'un amour perdu. Sa prose intime et sensible émeut énormément par la sincérité des sentiments qu'il décrit. Bien stupide et cruelle fut la femme qui lui infligea une balafre si profonde au cœur. Jean connaît beaucoup de monde dans le milieu de l'édition et du commerce d'art.

Communiste et politiquement très engagé contre toute forme d'injustice il est toujours prêt à suivre les causes désespérées. Son inquiétude vis à vis des dictatures florissant en Europe ne fait que renforcer son engagement dans une politique de gauche et dans une action militaire.

Ancien amant de Colette, il a rencontré René voilà 2 ans et vit depuis chez lui. Il sympathise très facilement avec tout le monde et n'hésite pas à partager occasionnellement le lit des femmes. C'est quelqu'un de sincère, à qui on peut faire confiance.

Colette Duvivier :

Cette poétesse éblouit tout le monde par l'exotisme et la sensualité ses récits de voyages. Malheureusement, personne n'a encore eu la permission de lire ses œuvres, qu'elle n'ose pas éditer. Ses compétences médicales et herboristes profitent par contre à toute la maison, car l'usage de drogue est fréquente dans ce milieu d'artistes à la recherche d'inspiration

Féministe et pacifiste, elle rejette les armes, symbole phallique. Elle clame que la liberté des hommes et des femmes ne peut pas provenir d'un conflit mais d'une attitude passive et déterminé contre les oppresseurs.

Ancienne maîtresse de Jean, elle l'a quitté pour René voilà 2 ans et vit depuis chez lui. Colette est très affectueuse et sensible, le cynisme de René provoque très souvent des disputes orageuses entre les deux amants occasionnels. C'est alors auprès de Liz qu'elle se réfugie.

René de Batz-Castelmore :

Ce jeune philosophe déconcertant étudie les écrits de deux auteurs antagonistes : Rousseau et Nietzsche. Cela fait de lui quelqu'un de contradictoire : cynique et généreux, se comportant avec une froideur déconcertante avec ses « amis », et accueillant des inconnus dans le besoin chez lui.

Anarchiste, opposé à toute forme de régime, il sabote toute conversation par des remarques décourageantes. D'origine aristocratique, il a conservé malgré lui quelques travers de « ces pantins décadents », mais s'en défend avec une mauvaise foi singulière. Par exemple, René possède un très beau fleuret qui aurait appartenu à l'un de ses ancêtres, qu'il expose fièrement dans son salon.

Propriétaire de la vieille demeure, il vit plutôt bien, n'hésitant pas à dépenser sa rente familiale pour les autres. Amant occasionnel de Colette depuis 2 ans, il semble s'amuser des tourments qu'il provoque, surtout depuis qu'Anaïs lui tourne autour.

Adam lui doit la vie et il lui en est, évidemment, très reconnaissant.

Alberto Ruiz Rodriguez :

Ce peintre confirmé de l'école de Picasso, essaie d'achever une œuvre maîtresse : un nu de la sublime Anaïs. Le trouble que provoque la jeune femme semble parfois perturber le pinceau du peintre.

Espagnol, républicain bourgeois, engagé contre l'action Franquiste, il encourage ses amis à rallier sa lutte contre le fascisme. Il compte bientôt partir rejoindre ses frères au combat et espère que ses amis le suivront. Adam est prêt à le suivre car il n'a plus rien auquel il pourrait se raccrocher.

Expulsé d'un atelier voisin il y a maintenant un an, René lui a proposé d'occuper l'ancien atelier de la maison. Exubérant et fêtard, c'est quelqu'un de joyeux et de sympathique.

Anaïs :

Mystérieuse, envoûtante et capricieuse, ce modèle déteste qu'on lui résiste et d'ailleurs personne ne lui résiste. Tout le monde sous-entend avoir eu une aventure avec elle, mais personne n'y croit vraiment. Tous les hommes rêvent de prendre dans leur filet ce papillon ramené par Alberto il y a 6 mois, c'est à dire environ 6 mois après la disparition d'Eve.

Anaïs n'a pas seulement le don d'enflammer la libido des hommes et de certaines femmes, elle inspire aussi les artistes à la recherche de la beauté.

Liz Truman :

Pianiste et « Jazzwoman » de génie, elle forme un véritable duo avec Jack, le compositeur, mais tout le monde se demande si leur entente est uniquement d'ordre artistique.

Politiquement à côté de ses pompes, elle semble parfois préférer se taire plutôt que de proférer des inepties.

Quelle drôle d'idée a pris à cette petite bourgeoise américaine de fuir le pensionnat pour vivre des aventures incroyables, avant d'être ramenée à la maison, il y a trois mois, par Colette. En effet, elle avait été enlevée un soir où elle avait fait le mur du pensionnat et vendue au Maroc à un Sultan. Après quelques semaines dans son harem, elle avait réussi à s'évader et à prendre le premier bateau en partance de Casablanca. Mais elle s'était retrouvée en URSS, et les services secrets l'avaient prise pour une espionne, en raison de sa nationalité. Elle avait eu un mal fou à leur échapper, et à traverser tous les pays d'Europe de l'est. Elle n'avait pas voulu rester en Allemagne et avait gagné Paris. Elle ne voulait pas retourner au pensionnat et souhaitait se donner un peu de bon temps avant de retourner chez sa tante, à Boston, car la pauvre petite est orpheline.

Depuis qu'elle vit à la maison, Liz sort régulièrement pour aller à la bibliothèque et arpenter les librairies, à la recherche d'informations sur une étrange histoire qui se serait déroulée dans cette demeure. Elle est parvenue, en recoupant quelques témoignages, extraits de vieux quotidiens et de livres anciens, à déterminer que Paul de Maldoror, un romancier maudit, dont les œuvres auraient été détruites pour d'obscur raisons, a mystérieusement disparu de la maison. Ce vieillard, né à la révolution, le jour même de la prise de la Bastille, ne s'est jamais remis d'un terrible drame qui avait brisé sa jeunesse. Il agissait alors en tant que justicier monarchiste, sous le nom du Lys Pourpre et était tombé amoureux de la fille cachée de l'Empereur, la belle Eugénie. Mais le destin, rapidement, les sépara. D'après les dernières recherches de Liz, ils se seraient retrouvés quelques jours avant la disparition. Liz est arrivée au bout de ses investigations et a promis aux autres de leur faire part de la fin de cette histoire.

Gros mensonges, évidemment, puisque cette drôle de petite possède un don inné pour jouer la comédie. Elle est somnambule et Adam l'a déjà entendue parler dans son sommeil avec un lapin et un chapelier fou. Il n'a pas pu en savoir plus car elle a repris conscience en sueur, et son air effrayé lui a donné froid dans le dos.

Jack Dawson :

Compositeur de génie, dont Liz fait découvrir les œuvres à toute la maisonnée depuis 2 mois qu'il vit avec eux, Jack est pourtant en crise inspiratrice. Quelque chose semble le perturber profondément, il n'écrit plus une note, rêve à la fenêtre et a de fréquentes crises d'insomnies. Il lui arrive souvent de réveiller ses colocataires au petit matin en cherchant désespérément un accord.

Irlandais et fier de l'être, ce solide gaillard part souvent dans des grands discours engagés, aussi bien sur l'Irlande que contre le fascisme, pour soudain s'arrêter, en réalisant qu'il s'est encore une fois emporté. Il entre alors dans un mutisme que rien ne peut briser.

Il a donc débarqué il y a deux mois, pour, d'après René, consulter les archives du précédent propriétaire de la maison. Il passe de longues heures enfermé dans la bibliothèque à compulsier silencieusement des vieux ouvrages. Discret et mystérieux, il ne semble s'ouvrir qu'à Liz.

Adam Murat :

Ce clochard, que René a ramené il y a maintenant un mois, sentait mauvais et mourrait de faim. Après un bon bain et quelques bons repas, c'est un homme beau et charismatique que ses compagnons découvrirent. D'après René, qui aurait assisté à sa dernière pièce, Cyrano, il serait un acteur de génie. Mais il ne semble pas rester grand-chose de son talent. Adam ne parle jamais de sa vie passée et des épreuves qu'il a traversées. Il passe ses journées affalé sur le canapé à compulsier des vieux journaux.

Très engagé politiquement, il est le plus farouche opposant au fascisme de la maison. Il suit attentivement l'actualité politique et semble très au fait de tout ce qui se passe en Allemagne.

De tous les hommes de la maison, il est celui qui est le plus fasciné par la divine Anaïs, et il la suit parfois comme un petit chien.

Compétence : Recherche en bibliothèque : permet de trouver autant d'informations que si 2 personnes cherchaient.

Combat : 2

Thalie as Anaïs

Thalie ne garde de son enfance que le souvenir d'Euphémê, la nourrice qui l'a élevée avec ses 8 sœurs. Elle ne connaît de sa mère que son nom, Mnemosynè, et elle apprendra plus tard qu'on les suppose filles de Zeus. On prétend aussi qu'Héra aurait empoisonné leur mère en lui envoyant du cidre empoisonné.

Les 9 muses, puisque c'est ainsi qu'on les nomme, ont toujours adoré les arts libéraux. Très tôt, Apollon les prend sous son aile et leur attribue à chacune un art. A Clio, l'histoire, à Uranie, l'astronomie, à Euterpe, la musique, à Terpsichore, la danse et les chants, à Erato, la poésie passionnée, à Polymnie, la poésie lyrique, à Caliope, la poésie épique et l'éloquence, à Melpomène, la tragédie et à elle-même, la comédie.

Il leur donne aussi leurs règles. Elles doivent inspirer les hommes dans leur art, mais ne jamais les aimer. Quand Thalie lui en demande la raison, Apollon lui répond :

« Les hommes doivent vous adorer comme les déesses que vous êtes, et s'ils découvrent que vous pouvez les aimer, vous perdrez votre don. Alors, méfiez-vous, car, si vous ne devez pas aimer les hommes, cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas les aimer. Je vous parle d'amour et non pas de plaisir, évidemment. »

Apollon leur parle aussi des artistes, ces hommes à part qui deviennent leurs protégés.

« En effet le grand artiste naît bien souvent dans la souffrance, le mal de vivre et c'est ce qui révèle son don. Mais là où la Muse intervient, c'est lorsque l'artiste se remet en question. Alors, elle fait bien plus que l'inspirer, elle lui ouvre les yeux sur ses erreurs, lui dévoilant à jamais la grandeur de son art. L'artiste, qui perd ainsi tout plaisir terrestre, se retrouve enchaîné à ses œuvres. Quelquefois les artistes regrettent le passage de la Muse, leur vie ne devenant uniquement dévouée qu'à l'art. »

Thalie, toujours aussi impertinente, demande pourquoi on leur donne l'inspiration si cela doit les rendre si malheureux.

« Ainsi va la vie, petite Thalie ! Les hommes que vous inspirez doivent faire ce choix en toute connaissance de cause. C'est pourquoi, petites Muses, lorsque vous choisirez une victime, vous devrez lui en exposer la contrepartie. Vous apprendrez vite que les hommes sont parfois prêts à tout sacrifier pour l'Art. Mais le fait de réussir à travers leur art suffit bien souvent à combler leur existence. »

Puis, leur maître leur explique la manière de procéder pour que les artistes révèlent leur véritable don. Thalie, après l'apprentissage des rituels, demande si elle n'est capable d'inspirer que les comédiens.

« - Non, tous les artistes peuvent être inspirés par n'importe quelle Muse, car il n'y a que 9 arts qui sont de nos jours reconnus, mais vous découvrirez avec les siècles et les millénaires que l'homme imaginaire découvrira d'autres formes d'expression artistique.

- Mais tous les grands artistes sont et seront inspirés par des Muses ? questionna de nouveau la petite impertinente

- Bien sûr que non, certains réalisent leur art dans le bonheur. C'est pourquoi il faut toujours que vous réfléchissiez longtemps avant de leur proposer l'Inspiration.

- Tout cela me paraît quand même bien compliquée, insista Thalie.

- Mais tu découvriras bientôt que les artistes le sont encore bien plus, conclut le plus beau des dieux. »

Ainsi, Thalie inspire les comédiens d'Athènes et de Rome, et assiste bien souvent aux rires et aux larmes que provoque son passage. Elle revient souvent en haut de l'Olympe rejoindre ses sœurs, contant fleurette aux satyres et aux héros.

Quelques siècles passent ainsi, pendant lesquels Thalie s'amuse beaucoup, contemplant les hommes, inspirant ceux qui en payent le prix. Un jour pourtant, alors qu'elle est tranquillement allongée aux pieds d'un adorable sculpteur romain, elle est prise d'un vertige. Elle ferme les yeux, et quand elle les ouvre, elle remarque aussitôt qu'elle n'est plus dans l'herbe fraîche, mais sur un petit lit, dans une petite pièce très enfumée. Elle porte des vêtements étranges, un peu trop serrés à son goût, elle a un peu de mal à distinguer au milieu de cette fumée à l'odeur étrange, d'autres lits où

des personnes comme elles sont allongées. Elles sont en train d'aspirer, grâce à des tuyaux, de la fumée d'un récipient en cristal, pour la recracher ensuite. Thalie se rend rapidement compte qu'elle a aussi à côté d'elle un récipient de ce genre là, ainsi qu'une petite fiole ne contenant plus que quelques gouttes d'un liquide laiteux et verdâtre.

Comme elle commence à tousser dans cette atmosphère enfumée, elle sort prendre l'air. Quel n'est pas son étonnement en découvrant la ville dehors. Elle n'est probablement plus à Rome, car jamais elle n'a vu d'immeuble aussi hauts que ceux qui entourent l'endroit d'où elle sort.

Après un certain nombre de questions, Thalie apprend qu'elle se trouve dans une ville qui s'appelle Paris, probablement loin dans le futur, car l'apogée de Rome s'est terminée il y a presque deux millénaires. De quel sortilège est-elle donc la victime ?

Il lui faut un certain temps pour appréhender ce que tout le monde appelle le vingtième siècle. Elle songe un moment à regagner l'Olympe, mais elle découvre que ses sœurs et tous les dieux ont depuis longtemps disparu. De plus, le mont Olympe est loin de Paris, et elle apprend que les voyages coûtent cher, dans le système monétaire de Paris. Elle a déjà un peu de mal à s'en sortir avec le peu d'argent qu'elle possède. Elle dort le plus souvent dans des hôtels assez minables, car il fait froid dans le Paris hivernal.

Elle se rend aussi compte que son nom choque assez les gens, et elle décide d'adopter celui d'une petite esclave gauloise, une merveilleuse petite chanteuse, qu'elle a connue à Rome : Anaïs. C'est donc sous ce nom qu'elle commence à s'inviter à des soirées principalement composées d'artistes. Ce n'est pas parce qu'elle n'a plus aucune nouvelle de ses sœurs et d'Apollon, qu'elle ne doit pas continuer à inspirer les artistes, ni à s'amuser avec eux d'ailleurs. C'est dans l'une de ces soirées qu'elle rencontre Jean et Alberto. Elle sent sur elle les regards de convoitise des deux artistes, comme ceux de la plupart des hommes qu'elle charme. C'est donc avec plaisir qu'elle accepte de devenir le modèle d'Alberto et qu'elle fait son entrée dans cette charmante maisonnée d'artistes, endroit rêvé pour une muse...

Elle passe des heures à observer chacun d'entre eux, devinant leurs faiblesses et leurs problèmes artistiques. De tous, seul Jean semble avoir pleinement révélé son talent. Il faut dire qu'il est inspiré par cette femme qu'il aime depuis toujours, et dont personne ne connaît rien. Anaïs envie beaucoup cette femme, jamais aucun homme ne l'a aimé comme Jean n'aime son inconnue. Elle aimerait bien être quelquefois à sa place, mais elle sait le danger que cela représente : elle risque fort de tomber amoureuse d'un tel homme. Elle essaie alors de ne pas trop y penser et retourne sérieusement au travail avec un soupir.

Un jour qu'elle descend prendre un verre dans le petit café en face de la maison, elle remarque que Jack est présent et semble attendre quelqu'un fébrilement. Une splendide rousse rentre peu de temps après et se jette à son cou pour l'embrasser, si Liz savait...

« - Enfin, tu es revenu, nous allons pouvoir recommencer comme avant ! Dit la rouquine.

- Non, Karolina, je ne suis pas revenu pour cela.

- Mais que racontes-tu ? Nous n'allons quand-même pas nous mettre à la retraite maintenant. Nous avons encore de nombreuses choses à accomplir.

- Au contraire, nous devons nous cacher. Chantry est là et il a retrouvé ma trace. »

Jack lui parle pendant un moment à voix basse, Anaïs trépigne de ne rien entendre.

« - Mais justement, reprend Karolina, passionnée, c'est le meilleur moment pour recommencer nos coups de main.

- Mais tu ne comprends donc pas. Je ne veux plus de cette boucherie, je ne supporte plus tout cela, j'ai arrêté Karolina.

- Mais tu supporteras, parce que tu m'aimes. »

Karolina tente de l'enlacer, mais Jack la repousse. Karolina le gifle alors violemment et part sans rien dire. Abattu, Jack rentre à la maison, suivi par Anaïs. Quel est donc le secret du petit Jack ? Peut-être pourra-t-elle l'inspirer si elle le découvre ?

Anaïs a par contre remarqué que sa perception du monde a changé depuis qu'elle est au XXème siècle. Elle s'est aperçue qu'elle parle naturellement le français, mais elle ne sait pas le lire. Elle n'a pas non plus la même apparence qu'à Rome, mais elle ne peut plus en changer, contrairement à ce qu'elle faisait régulièrement dans l'antiquité.

Jean Pluvigne :

Cet auteur de poèmes et de romans érotiques prétend trouver dans la luxure l'oubli d'un amour perdu. Sa prose intime et sensible émeut énormément par la sincérité des sentiments qu'il décrit. Bien stupide et cruelle fut la femme qui lui infligea une balafre si profonde au cœur. Jean connaît beaucoup de monde dans le milieu de l'édition et du commerce d'art.

Communiste et politiquement très engagé contre toute forme d'injustice il est toujours prêt à suivre les causes désespérées. Son inquiétude vis à vis des dictatures florissant en Europe ne fait que renforcer son engagement dans une politique de gauche et dans une action militaire.

Ancien amant de Colette, il a rencontré René voilà 2 ans et vit depuis chez lui. Il sympathise très facilement avec tout le monde et n'hésite pas à partager occasionnellement le lit des femmes. C'est quelqu'un de sincère, à qui on peut faire confiance.

Jean est un homme séduisant et romantique. Anaïs adore écouter sa prose et rêve d'un homme qui l'aimerait aussi fort que Jean aime la femme de ses rêves.

Colette Duvivier :

Cette poétesse éblouit tout le monde par l'exotisme et la sensualité ses récits de voyages. Malheureusement, personne n'a encore eu la permission de lire ses œuvres, qu'elle n'ose pas éditer. Anaïs pense que Colette doit laisser ses amis les lire, mais elle ne sait pas pourquoi elle n'écrit plus. Pourtant, cette charmante poétesse mérite d'être Inspirée.

Ses compétences médicales et herboristes profitent par contre à toute la maison, car l'usage de drogue est fréquente dans ce milieu d'artistes à la recherche d'inspiration

Féministe et pacifiste, elle rejette les armes, symbole phallique. Elle clame que la liberté des hommes et des femmes ne peut pas provenir d'un conflit mais d'une attitude passive et déterminé contre les oppresseurs.

Ancienne maîtresse de Jean, elle l'a quitté pour René voilà 2 ans et vit depuis chez lui. Colette est très affectueuse et sensible, le cynisme de René provoque très souvent des disputes orageuses entre les deux amants occasionnels. C'est alors auprès de Liz qu'elle se réfugie.

Anaïs a souvent surpris Colette la fixant étrangement. Elle ne sait que penser, car Colette a une étrange liaison avec Liz.

René de Batz-Castelmore :

Ce jeune philosophe déconcertant étudie les écrits de deux auteurs antagonistes : Rousseau et Nietzsche. Cela fait de lui quelqu'un de contradictoire : cynique et généreux, se comportant avec une froideur déconcertante avec ses « amis », et accueillant des inconnus dans le besoin chez lui. René, par contre, semble beaucoup trop s'impliquer dans ses méditations et cela lui pourri la vie. Anaïs n'arrive pas à le comprendre et cela la vexe énormément.

Anarchiste, opposé à toute forme de régime, il sabote toute conversation par des remarques décourageantes. D'origine aristocratique, il a conservé malgré lui quelques travers de « ces pantins décadents », mais s'en défend avec une mauvaise foi singulière.

Propriétaire de la vieille demeure, il vit plutôt bien, n'hésitant pas à dépenser sa rente familiale pour les autres. Amant occasionnel de Colette depuis 2 ans, il semble s'amuser des tourments qu'il provoque chez elle. Anaïs a remarqué que René lui prête beaucoup plus d'attention lorsque Colette est dans les parages. Anaïs s'amuse elle aussi à tourmenter la jalousie de la pauvre Colette.

Alberto Ruiz Rodriguez :

Ce peintre confirmé de l'école de Picasso, essaie d'achever une œuvre maîtresse : un nu de la sublime Anaïs. Le trouble que provoque la jeune femme semble parfois perturber le pinceau du peintre. Mais Anaïs sait que ce n'est pas seulement sa beauté et ses petits caprices qui empêchent Alberto de finir son œuvre. Elle a deviné qu'il refoule son véritable style, son cubisme semble cacher un style naturel dans lequel il est beaucoup plus doué. Anaïs aimerait l'aider afin qu'il finisse ce sublime portrait d'elle.

Espagnol, républicain bourgeois, engagé contre l'action Franquiste, il encourage ses amis à rallier sa lutte contre le fascisme. Il compte bientôt partir rejoindre ses frères au combat et espère que ses amis le suivront.

Expulsé d'un atelier voisin il y a maintenant un an, René lui a proposé d'occuper l'ancien atelier de la maison. Exubérant et fêtard, c'est quelqu'un de joyeux et de sympathique.

Il semble espérer qu'Anaïs couche avec lui. Elle compte bientôt combler ses désirs mais elle continue à le tourmenter. Elle le désire mais n'en est pas amoureuse.

Anaïs :

Mystérieuse, envoûtante et capricieuse, ce modèle déteste qu'on lui résiste et d'ailleurs personne ne lui résiste. Tout le monde sous-entend avoir eu une aventure avec elle, mais personne n'y croit vraiment. Tous les hommes rêvent de prendre dans leur filet ce papillon ramené par Alberto il y a 6 mois.

Anaïs n'a pas seulement le don d'enflammer la libido des hommes et de certaines femmes, elle inspire aussi les artistes à la recherche de la beauté.

Liz Truman :

Pianiste et « Jazzwoman » de génie, elle forme un véritable duo avec Jack, le compositeur, et tout le monde se demande si leur entente est uniquement d'ordre artistique. La petite semble persuadée qu'elle joue mieux lorsqu'elle est sous l'influence d'une drogue. Mais elle se trompe car ce sont alors ses sens qui lui laissent croire qu'elle a plus de génie. Anaïs sait qu'elle doit prendre confiance en elle pour jouer à la perfection sans être droguée. Anaïs ne croit pas que Liz soit prête à tout sacrifier pour le Jazz.

Politiquement à côté de ses pompes, elle semble parfois préférer se taire plutôt que de proférer des inepties.

Quelle drôle d'idée a pris à cette petite bourgeoise américaine de fuir le pensionnat pour vivre des aventures incroyables, avant d'être ramenée à la maison, il y a trois mois, par Colette. En effet, elle avait été enlevée un soir où elle avait fait le mur du pensionnat et vendue au Maroc à un Sultan. Après quelques semaines dans son harem, elle avait réussi à s'évader et à prendre le premier bateau en partance de Casablanca. Mais elle s'était retrouvée en URSS, et les services secrets l'avaient prise pour une espionne, en raison de sa nationalité. Elle avait eu un mal fou à leur échapper, et à traverser tous les pays d'Europe de l'est. Elle n'avait pas voulu rester en Allemagne et avait gagné Paris. Elle ne voulait pas retourner au pensionnat et souhaitait se donner un peu de bon temps avant de retourner chez sa tante, à Boston, car la pauvre petite est orpheline.

Depuis qu'elle vit à la maison, Liz sort régulièrement pour aller à la bibliothèque et arpenter les librairies, à la recherche d'informations sur une étrange histoire qui se serait déroulée dans cette demeure. Elle est parvenue, en recoupant quelques témoignages, extraits de vieux quotidiens et de livres anciens, à déterminer que Paul de Maldoror, un romancier maudit, dont les œuvres auraient été détruites pour d'obscures raisons, a mystérieusement disparu de la maison. Ce vieillard, né à la révolution, le jour même de la prise de la Bastille, ne s'est jamais remis d'un terrible drame qui avait brisé sa jeunesse. Il agissait alors en tant que justicier monarchiste, sous le nom du Lys Pourpre et était tombé amoureux de la fille cachée de l'Empereur, la belle Eugénie. Mais le destin, rapidement, les sépara. D'après les dernières recherches de Liz, ils se seraient retrouvés quelques jours avant la disparition. Liz est arrivée au bout de ses investigations et a promis aux autres de leur faire part de la fin de cette histoire.

Jack Dawson :

Compositeur de génie, dont Liz fait découvrir les œuvres à toute la maisonnée depuis 2 mois qu'il vit avec eux, Jack est pourtant en crise inspiratrice. Quelque chose semble le perturber profondément, il n'écrit plus une note, rêve à la fenêtre et a de fréquentes crises d'insomnies. Il lui arrive souvent de réveiller ses colocataires au petit matin en cherchant désespérément un accord. Il semble être l'archétype de l'artiste à inspirer, et Anaïs prendrait un grand plaisir à lui retrouver une source d'inspiration.

Irlandais et fier de l'être, ce solide gaillard part souvent dans des grands discours engagés, aussi bien sur l'Irlande que contre le fascisme, pour soudain s'arrêter, en réalisant qu'il s'est encore une fois emporté. Il entre alors dans un mutisme que rien ne peut briser.

Il a donc débarqué il y a deux mois, pour, d'après René, consulter les archives du précédent propriétaire de la maison. Il passe de longues heures enfermé dans la bibliothèque à compulsier silencieusement des vieux ouvrages. Discret et mystérieux, il ne semble s'ouvrir qu'à Liz.

Adam Murat :

Ce clochard, que René a ramené il y maintenant un mois, sentait mauvais et mourrait de faim. Après un bon bain et quelques bons repas, c'est un homme beau et charismatique que ses compagnons découvrirent. D'après René, qui aurait assisté à sa dernière pièce, Cyrano, il serait un acteur de génie. Mais il ne semble pas rester grand-chose de son talent. Adam ne parle jamais de sa vie passée et des épreuves qu'il a traversées. Il passe ses journées affalé sur le canapé à compulsier des vieux journaux. S'il a du talent, il le cache bien, il ne mérite pas qu'Anaïs perde du temps avec lui.

Très engagé politiquement, il est le plus farouche opposant au fascisme de la maison. Il suit attentivement l'actualité politique et semble très au fait de tout ce qui se passe en Allemagne.

De tous les hommes de la maison, il est celui qui est le plus fasciné par la divine Anaïs, et il la suit parfois comme un petit chien. Ce brave toutou est quand même un personnage surprenant, voire parfois insupportable.

Compétence : Lorsque quelqu'un te demande de l'accompagner pour fouiller ou étudier dans la bibliothèque, tu comptes pour deux personnes.

Combat : 5 (ce score représente tes facultés mystiques, la personne qui en est victime se rendra compte que tu as une protection surnaturelle)

Note : Elle a un grain de beauté en forme de lune sur la hanche

ANNEXE 2

Le manifeste de Dogma 99 est ici reproduit en intégralité et en langue originale. Il a été consulté sur le site internet www.larp.eu le 12 avril 2010.

The Vow of Chastity

I hereby submit to the rules of the Vow of Chastity, as developed by Dogma 99,

1. It is forbidden to create action by writing it into the past history of a character or the event.
2. There shall be no "main plot". (The story of the event must be made for each players character, not the whole).
3. No character shall only be a supporting part.
4. All secrecy is forbidden. (Any participant who so desires shall in advance be shown all documents that pertain to the event).
5. After the event has begun, the playwrights are not allowed to influence it. (Any use of staging and ad hoc organiser roles is forbidden).
6. Superficial action is forbidden. (The playwrights may not in any way plan or encourage the use or threat of violence as part of the event)
7. LARPs inspired by tabletop role-playing games are not accepted.
8. No object shall be used to represent another object. (All things shall be what they appear to be)
9. Game mechanics are forbidden. (Rules to simulate for instance the use of violence or supernatural abilities are not permitted)
10. The playwrights shall be held accountable for the whole of their work.

Furthermore, I swear to regard myself as an artist, and any larp I write as my "work". I stand open for criticism and wholesale slaughter of my works, and promise to apologise to my players for all that is imperfect in the LARPs I write. My highest goal is to develop the art and medium of live-action role-playing. This, I promise, will be done through all means available, and at the expense of good taste, all conventions and all popularity amongst the so-called LARPerS. Thus, I take the Vow of Chastity,

Lars Wingård

Eirik Fatland

Erlend Eidsem Hansen

Kristin Hammerås

Anita Myhre Andersen

Kalle Toivonen

Hanne Grasmø

Atle Steen-Hansen

Morten B. Gunnerud

Margrethe Raaum

Lars Munck

Pasi Huttunen

Tommy Finsen

Jon Ree Holmøy

Erling Rognli

E.Cath Røsselund

Hilde Bryhn

The Manifesto

(The authors' commentary to the Vow of Chastity)

Why Dogma 99?

The Dogma 99 Vow of Chastity aims at the development of LARP as a medium and a form of art. We seek to oppose the pitfalls of conventional LARP, the dominance of the mainstream genres, and the refusal of the general public and some LARPerS to recognise the potential of LARP as a medium of expression and form of art.

The **Conventional LARP methods** of today, those methods most often developed when adapting the tabletop role-playing medium directly to live action, are insufficient for the creation of quality LARP. The conventions, pitfalls and clichés of conventional LARP are only a first step, an infant stage which it

is now time to abandon. The Conventions are the current ingrown patterns of thought about what and how LARP is, that are hard to see and even harder to avoid. The Clichés are the banal simplicities that work and are therefore repeated ad infinitum instead of inventing something new. The Pitfalls are the obvious mistakes that are repeated, by experienced and inexperienced organizers, usually because things appear differently from the organizer room than from the LARP.

While a few LARP scenes and troupes, especially in the Nordic countries, have managed to progress beyond the pitfalls of conventional LARP, most have not. Hallmarks of conventional LARP are: an emphasis on game mechanics, a high level of secrecy, structures that automatically discern between "important" and "unimportant" characters, and a dependence on games master control and intervention for the LARP to work.

Conventional LARP is based in the "gamist" style of role-playing. The gamist style creates structures that, intentionally or not, allow for a LARP to be won by some, and hence lost by others. It encourages the use of game mechanics, to create fairness, and the use of secrecy and combat, to create challenge. While we are not opposed to LARP being used for this purpose, we seek to develop the potential of LARP as a medium of expression, not as a glorified game of strategy. We also observe that the methods of conventional LARP are insufficient for fair gamist-style events.

The supreme demonstrations of the weaknesses of conventional LARP are the commercial products of the Anglo-American gaming industry. By aiming at a lowest common denominator, these publications achieve nothing beyond the infant stage, which has long been surpassed in quality and diversity by LARPs who have innovated independently. Yet, their marketing strength is so vast in comparison, we risk seeing the medium defined in the eyes of the public, not by the independent LARP artist or craftsman, but by the gaming industry and the proponents of conventional LARP.

The current **mainstream LARP genres**, the LARPs of fantasy and science fiction, combat, horror, mystery and magic - commonly use conventional methods. This, however, need not be so. The mainstream genres are not dependent on conventional methods, and may be enriched by the development of new methods, without the clichés and pitfalls of current convention.

While entertaining and full of potential in their own right, the current mainstream genres are too narrow in their confines and the expectations of their participants to explore the full potential of LARP as a medium. Developments in the crafts, genre adaptations, game mechanics and narration are not enough! We seek to explore and realize the full potential of LARP as a form of art, and for this to be possible the borders the medium so far has developed within must be transcended.

We therefore launch the programme of the Vow of Chastity, which aims at creating a series of new LARPs that will be unlike any seen before. The Vow of Chastity aims at widening the borders of the medium by excluding the traditional methods of LARP creation and especially the ones used by conventional LARP. To strengthen the Dogma 99 project, the list of signatories will be permanently open. Those who wish, may take the Vow of Chastity and thereby commit themselves to organizing or co-organizing at least one LARP that follows the rules of the Vow of Chastity.

Dogma 99 is primarily a manifesto for LARP playwrights. Playwrights who take the Vow of Chastity place much of the freedom to form the LARP in the hands of the players. The Vow of Chastity does not say anything about what players should or should not do with this freedom.

While we certainly do not believe that the **Vow of Chastity** is the only way to develop the medium, we are of the opinion that resorting to such radical means is necessary to accelerate the development and diversification of LARP.

Oslo, 13th of December 1999

The essence of LARP: a definition

LARP is often erroneously called a "genre". LARP is a form and a method of individual and collective expression; LARP is a medium. This medium, as all other media (television, tabletop role-playing, theatre, the Internet.) works according to its own, unique, laws. The lack of development of the LARP medium is easily explained in organizers' lack of ability or interest in using the medium on its own terms. Instead, LARP has far too often become lost in the inspiration from other media and sought to become as similar as possible to the movie, the theatre, the book, or (most often) the tabletop role-playing game.

To see the possibilities inherent in LARP, we must find these unique laws; the essence of LARP. What is it that makes LARP different from other media? Let us remove what we may without LARP ceasing to be LARP, and see what is left.

Monsters, historical settings and such associations can be avoided without problems. A LARP can take place in the present, and without occurrences of the supernatural. Individual character descriptions may be removed; the role may be that you are a member of a group who behave in a certain manner. Written

material is easy to do without; oral agreements may be made as to how the LARP will function. The organiser may easily disappear; every player can write his own part. We can rid ourselves of game mechanics; everything can be improvised. You can, however, not remove the fact that the participants play roles in a fictional world. For the event to be a LARP, there must be an agreement that whatever happens is a play, and that this is something else than real life. You cannot remove the physical meeting between roles. If all players are at different locations, and never meet, they are not at a LARP together, although they are still role-playing. For the same reason, you cannot LARP alone. It is not possible to LARP together with someone who does not know that this is a play. That's trickery, not LARP, but probably loads of fun. What we are left with is:

"A LARP is a meeting between people who, through their roles, relate to each other in a fictional world."

This is hard to see because game mechanics, riddles, background stories, superficial action and other elements divert the focus away from the essence of LARP; the meeting between participants. With a foundation in this minimum definition it is easy to identify the conventions and clichés in LARP.

That LARP is a meeting between people also implies that a LARP is not the sum of all character descriptions and handbooks, but rather the sum of everything that happens from a LARP begins until it ends. LARP is action, not literature.

The Vow of Chastity explained

1. It is forbidden to create action by writing it into the past history of a character or the event.

From the point of view of an organiser, the LARP may appear to be good because every character has an exciting story in the written background. This is a typical pitfall. From the point of view of the player, only what happens in the LARP has reality. LARP is not literature, LARP is action. The use of retrospect in the character description forces the player to relate to incidents that are not real.

The Vow of Chastity forbids all action in the written character descriptions past; all action of the story must take place during the play.

Examples as to how this may be solved, is to use fates, to leave it to the players to agree (and role-play) upon conflicts between themselves, or to use static conflicts in the backgrounds. It is not in conflict with this rule for players to invent a more detailed background, if they find this necessary for their immersion into the character.

2. There shall be no "main plot"

(the story of the event must be made for each player, not the whole)

With main plots we here mean conflicts that are meant to touch the entire LARP, but does not directly involve all characters. Main plots are another typical pitfall; the conflict is important for the organisers and those players directly involved in it, but reduces the roles of characters that do not play a part of this plot to the position of an audience. The use of main plots almost universally leads to a division between important and less important characters.

This convention probably comes from organisers seeking to replicate movies, literature and theatre. A story in the non-interactive media necessarily has a limited amount of active characters. In LARP, an interactive form of art, the amount of actors and stories is theoretically unlimited.

Examples of alternative ways to bind a LARP together:

- The LARP may contain many smaller intrigues, where the intrigues are thematically connected.
- The LARP scenario may be a slice of reality. In real life, there are no main plots.

3. No character shall only be a supporting part.

Not only must every character be directly involved in the conflicts that touch it; the character must also in its own way play the lead part of the conflict. It is therefore not permitted to write a character whose most important function in the LARP is to help or support another character.

4. All secrecy is forbidden.

(Any participant who so desires shall in advance be shown all documents that pertain to the event).

In conventional LARP, organisers often attempt to create tension by preventing the player from knowing what the organiser has planned for the character. Actually, things are often kept secret so that players or organisers are to feel important - I know something you don't know - or out of habit.

The reality of the LARP is what is acted out, **not** what is kept secret and becomes known only after the LARP is over or for a minority during the event. By removing secrecy, we also remove part of the competition aspect of LARP. Some players may wish to know everything before the event starts, whereas others will not. Dogma #4 implies that all plans must be made available for the players who wish to know them, not that these must be published to all players.

5. After the event has begun, the playwrights are not allowed to influence it.

(Any use of staging and ad hoc organiser roles is forbidden).

Organisers of conventional LARP use a number of methods to influence the LARP after it has begun. They do this to entertain players and to steer the event in the "correct" direction.

As organisers take control during a LARP, the players become passive. This leads to players learning to expect organiser control, even demanding it. Only a LARP entirely without organiser influence will place the real initiative in the hands of players, where it belongs. As we learn how to makeLARPs work independent of organiser control and influence, it will become possible to develop more constructive and activating methods of organiser interaction.

6. Superficial action is forbidden.

(the playwrights may not in any way plan or encourage the use or threat of violence as part of the event)

The LARP medium is quite fit to create tension through the simulation of violence. The medium can, however, be used for far more than this - something which is often overseen in favour of combat. At the time of writing, it is for many LARPer difficult to imagine a combat-free LARP. We are of the opinion that it is about time playwrights and players learn to createLARPs without using these simplest methods to achieve thrill and suspense.

7. LARP inspired by tabletop role-playing games are not accepted.

LARP and tabletop role-playing are different media that, despite some similarities, work on different terms. In the tabletop role-playing game, the action is played out as the roles (players) and the fictional world (storyteller) meet. In a LARP the focus is on the roles (players) and what happens between them.

Some of the pitfalls that come from the tabletop heritage:

- The idea of "game balance " (all players must have the same opportunity to find the treasure)
- Focus on solving the riddle/completing the adventure.
- Organisers wish to control the game.
- Division between important and unimportant characters ("PC" and "NPC").

Most conventional LARP is inspired by tabletop role-playing games both in form and content. It is no longer original to make a LARP of a new kind of tabletop RPG. We also register that a majority of the clichés in current LARP, are inherited from tabletop RPG's.

The most important argument, however, for not being inspired by tabletop role-playing games is that only through these means are we able to find out what LARP as a separate medium may achieve.

8. No object shall be used to represent another object.

(all things shall be what they appear to be)

In conventional and most mainstream LARP a number of signs and substitutes are used, swords are made from latex-covered styrofoam, cordial is supposed to be wine, the curtains are drawn because windows weren't invented in the middle ages, a rope is used as a city wall, tents instead of houses, make-up and masks are used to signify supernatural creatures etc.

Signs are most often an ingrown, but unfit, solution to the problems of transferring settings from other media to LARP. Exaggerated use of signs easily lead to absurdities in the play, as it is difficult for players to remember what the different signs represent. The focus of LARP disappears in the signs.

Human beings are, in this context, not to be considered "objects". A player may still be used to represent a character...

What we wish to end is the absurd certainty that for instance Styrofoam sticks are swords, and the assumption that this is the only way it can be done. The signs are not a part of the essence of LARP. Though they occasionally may come in handy, we wish to learn how to create LARP without their use.

9. Game mechanics are forbidden.

(rules for the simulation of for instance the use of violence or supernatural abilities are not permitted)

By "game mechanics" we mean all rules used to simulate situations believed not to be possible to do for real inLARPs: violence, pain, intoxication, magic, poisoning et cetera.

LARP has developed from tabletop role-playing, which again has developed from strategy games. The use of game mechanics merely a fossil remnant from the strategy games, and is unnecessary and generally impractical in both LARP and tabletop role-playing. Game mechanics may be easily replaced with trust in the players' ability to improvise.

Dogma #9 does not exclude rules for other purposes than simulation; such as security rules and fates.

10. The playwrights are to be held accountable for the whole of their work.

LARP has often been perceived as a hobby. In pact with this thought, players applaud their organisers no matter the product because the organisers anyway do a good job for their hobby. To the extent criticism has appeared after an event, it has often been for purely practical matters - food, fire security and such. We are not opposed to hobbyists in this way honouring the will to do something, but it helps little when one desires to develop the medium and art form. Which criteria LARP is to be criticised according to is another discussion.

Playwrights of a Dogma-event therefore refuse to wear the Emperors New Clothes. We will be held accountable for our production, slaughtered for anything bad or imperfect, and merely receive positive criticism for what was original, well done and progressive.

The Future

We appeal to LARPer who share our goal of developing LARP as a diverse medium of expression to consider the following broad aims for the future:

The abandonment of conventional LARP - the current conventions of LARP are merely an infant stage and should be abandoned. In the future, it should be impossible to speak of "conventional" LARP, as no conventions should exist. What we in the Dogma 99 manifesto term "conventional" LARP might one day be called "primitive", "fallen" or "corrupt" LARP.

To this end; training and handbooks must be made available for new scenes and troupes of playwrights, lest they fall into the pitfalls of convention.

Diversity - LARP playwrights and scenes must diversify the genres and methods of LARP events. We seek **the death of "mainstream" LARP**, in that the diversity of LARP events should be so vast, no single genre or group of genres may be called "mainstream". We certainly do not want the current mainstream genres to disappear, but they should lose their dominant position.

We therefore appeal to the playwrights of the current mainstream to organise new and different LARPs, experiment with new methods, and explore or create other genres.

Publicity - LARP must become well-known in the eyes of the public as a new medium that takes diverse forms, not as a curiosity. To forward this end, LARPer should be conscious of the media attention they receive, and steer this away from "feature" coverage towards in-depth journalism.

Fundamentalist and moral-panic critics must not be allowed to choose the battleground. Active and well-planned relations with the media are the best way to achieve a good, steady and objective coverage.

Recruitment - LARP must lose its profile as a young, slightly geeky, white middle-class activity. Recruitment should aim at all levels of society, and especially at groups from which recruitment has previously been scarce. We must abandon the misconception that conventional LARP is the best way of introduction to the medium; it is not.

Communication - The links between local, regional and national LARP communities must be strengthened. Forums (including magazines, the internet and conventions) must be opened for the exchange of ideas and know-how. LARPer must document their work, experiments and experiences, and make this documentation available to the international LARP community.

An exchange of knowledge with related media (drama, theatre, movie-making, storytelling, tabletop RPG) should take place, although the differences of the media should always be taken into consideration.

The Dogma 99 manifesto is Copyright © 1999 Lars Wingård and Eirik Fatland. Permission is hereby granted to copy and distribute this manifesto for non-profit purposes, as long as it contains the entire text, without modifications, including this notice of copyright.

ANNEXE 3

Le manifeste du Dogme 95 est ici reproduit traduit tel qu'il a été trouvé sur le site internet <http://nezumi.dumousseau.free.fr> consulté le 9 mars 2010.

Vœu de chasteté

Je jure de me soumettre aux règles qui suivent telles qu'édictees et approuvées par Dogme 95

1. Le tournage doit être fait sur place. Les accessoires et décors ne doivent pas être amenés (si on a besoin d'un accessoire particulier pour l'histoire, choisir un endroit où cet accessoire est présent).
2. Le son ne doit jamais être réalisé à part des images, et inversement (aucune musique ne doit être utilisée à moins qu'elle ne soit jouée pendant que la scène est filmée).
3. La camera doit être portée à la main. Tout mouvement, ou non-mouvement possible avec la main est autorisé. (Le film ne doit pas se dérouler là où la caméra se trouve; le tournage doit se faire là où le film se déroule).
4. Le film doit être en couleur. Un éclairage spécial n'est pas acceptable. (S'il n'y a pas assez de lumière, la scène doit être coupée, ou une simple lampe attachée à la caméra).
5. Tout traitement optique ou filtre est interdit.
6. Le film ne doit pas contenir d'action de façon superficielle. (Les meurtres, les armes, etc. ne doivent pas apparaître).
7. Les détournements temporels et géographiques sont interdits. (C'est-à-dire que le film se déroule ici et maintenant).
8. Les films de genre ne sont pas acceptables.
9. Le format du film doit être le format académique 35mm.
10. Le réalisateur ne doit pas être crédité.

De plus je jure en tant que réalisateur de réfréner mon goût personnel. Je ne suis plus un artiste. Je jure de me garder de créer un « travail », car je vois l'instant comme plus important que le tout. Mon but suprême est faire sortir la vérité de mes personnages et de mes scènes. Je jure de faire cela par tous les moyens disponibles et au prix de mon bon goût et de toute considération esthétique.

Et ainsi je fais mon Vœu de Chasteté
A Copenhague, le lundi 13 Mars 1995
Au nom du Dogme 95
Lars Von Trier

ANNEXE 4

Le manifeste de l'École de Turku est ici reproduit en intégralité et en langue originale tel qu'il a été trouvé sur le site internet www.larp.eu le 12 avril 2010.

Foreword to the First Edition (2/24/2000)

The Turku School was founded when myself and Dare Talvitie (both of us then living in Turku) found ourselves defending the same ideals on a Finnish larp e-mailing list, "SuoLi-list". Since then the Turku School has formed into a group of RPG artists and scholars, concentrated in the Finnish city of Turku (Åbo). This Manifest of the Turku School, now published for the first time in its entirety, has created much discussion and objection in Finland - its main point being that the GM is an artist who, as such, has no responsibility to his material of choice - that is, the players. Also, when playing, the important thing is not to have fun, but to immerse yourself in your character.

This first edition of the entire Manifest of the Turku School has been written and printed in English for Solmukohta 2000. The Player's Vow of Chastity, a.k.a. the Turku Dogma ("This is how we think players should play in our games" - also to be seen as an anti-thesis for the Norwegian "Larpwright's Dogma") has been published before in electronic form, but this is the first time that the actual manifest is seen by anyone - although it has been referred to for years.

The object of the manifest is, basically, to make people think about what they want from role-playing, how they can get it, and why are they doing things that don't give them what they want. (And, perhaps, to point out, that it is not the only medium available to talented young artists, and that some things would work much better some other way.)

This manifest has been written by me, but some people have provided valuable comments - one way or the other. Thus, I would like to thank ELF Vesala, Eirik Fatland, Peter Munter and Kristiina Prauda, for being so delightfully wrong, and failing to admit it in sometimes heated conversations. Also, although they have no direct connection with the Turku School, I have gained some valuable insight communicating with Paul Dwyer, Joseph Campbell, Satu Heliö, Riku Korhonen, David Lichtenstein, Topi Mikkola, Markus Montola, Tero Mäntylä, Gordon Olmstead-Dean, Satu Rasila, Mikko Rintasaari, Toni Sihvonen, Jaakko Stenros, Adam Stoner, Pirjo-Riitta Tähti-Wahl, Niklas Vainio and Mike Young. And in the end, I would like to thank Dare Talvitie for commenting on and proof-reading some of the working versions of this manifest.

Yours in provocation,
Mike Pohjola
Turku, 24.2.2000

Foreword to the First Online Edition (1/16/2001)

It has become my goal to preach the word about the Turkuist revolution all over the world. I have traveled to London and to Paris and friends from Norway and USA have traveled to my native Finland. All this so that the Turkuist word would go on.

Word of mouth and printed word are no longer enough, though. The paper version has fulfilled its purpose. It's time to take the next revolutionary step: We're now online.

For this web version of the Manifest I have corrected some grammatical errors and typos with the help of Mikko Rautalahti. Also somewhere the word "LARP" was used where all RPGs were meant, but that is also now corrected.

This new publication could not have come at a better time. A huge American gaming company is trying to oppress the Turkuist role-players and brainwash the world with their gamist ideas. We must unite against this new 3rd Reich. A sad sign of the times: I visited London and tried to get a local gaming shop to sell the Manifest. They quickly flipped through looking for pictures. When none could be found, they said they wouldn't sell it. We must stand together and say: "No more!"

I'm still grateful for the people I thank in the original foreword, but I must add the names of Richard Dansky, Laura Kalli, Petri Lankoski, Kari Levola, Mika Lopenen, Irrette Melakoski, Frans Mäyrä and Risto Paalanen to the list of thanks, as well as the people on several mailing lists I've discussed larping theory on.

Yours in provocation,
Mike Pohjola
Turku, 16.1.2001

Foreword to the 3rd Edition of the Manifesto of the Turku School (1/19/2003)

"Those who cannot remember the past are condemned to repeat it."
- George Santayana, "Life of Reason, Reason in Common Sense"

The Turku Manifesto was first published in Solmukohta, roughly three years from now. It was published online a year later. This 3rd Edition (published in the book *As Larp Grows Up*. --ed.) is pretty much the same as that second, online one, but to be clear and pretentious, we call it third.

The Turku School made its first appearance in late 20th century on the mailing list of Finnish Live-Action Role Players' Association where the school emphasized the meaning of *eläytyminen* and simulation over dramatism and gamism.

In Chapter VI (shamelessly plagiarized from the Communist Manifesto, by the way) we call out for a Turkuist revolution: "Turku School supports any and all revolutionary role-players' movement directed against the current gamist and dramatist circumstances." A fancy way to say we want you to focus on character *eläytyminen* and society simulation. Since its first appearance in the Finnish scene some five years ago, the Turku School has achieved pretty much all it set out to achieve. This does not mean all role players consider themselves Turkuists, but that the ideas are pretty much accepted, or at least considered before discarding. Role-playing is seen as art, the importance of *eläytyminen* is understood. Sure, there's work to be done, but the Revolution is on its way. And not all the thanks go to the Turku School, but for all the role-playing manifestoes and dogmas out there.

We haven't been alone in our struggles. There have been those that stood behind us or our ideals from the very start, and those that joined us after heated discussions. (Just those heated discussions that the provocative style is there to create.) And yet again there are those who've managed to combine our ideas with gamism and dramatism.

The truth is, with all this going on, the original four-way divide is fast losing significance, at least among the avant garde of role-playing. The most interesting dramatist concepts have evolved just as much as those of the *eläytyjists* and simulationists. So much so that they're all transcending into something much bigger.

What the next step is, it's hard to say yet. Perhaps we'll focus on making the role-playing media popular again, now that we can roughly agree on what that media is. And that it is a media. Or perhaps role-playing will continue evolving for a long time.

Clouded is the future. Still, it seems clear the "Age of Manifestoes" (1999-2002) helped make it happen. Here's one of the makers of that era, perhaps for the last time in print: The Turku Manifesto.

Mike Pohjola
1/19/2003, Turku

The Manifesto of the Turku School, 3rd Edition

The criticized and feared, acclaimed and admired Turku School is here to tell the world what role-playing is, how and why it should be done, and why everybody else is wrong. The Turku School has been named after the home town of its chief provocateurs, but living in Turku is no guarantee of quality - living somewhere else doesn't mean that you can't understand and support the Manifesto.

D) RPGs and role-playing

Role-playing is immersion ("*eläytyminen*") to an outside consciousness ("a character") and interacting with its surroundings.

Most traditional mediums are either active (the part of the creator; writing, singing, acting etc.) or passive (the part of the audience; reading, listening, watching). Role-playing, however, is a truly interactive medium - and the best and most useful of such media - because there the creative side and the receptive side are no longer separate. The experience of role-playing is born through contributing. No one can predict the events of a session beforehand, or recreate them afterwards. Also, most of the expression takes part inside the participants' heads (in the process of *eläytyminen*), which make role-playing games (RPGs) a very subjective form of art.

Interactivity and subjectivity are typical to RPGs, but everything else can vary greatly, depending on the game. In some games all action is described verbally and the events happen in the players' imagination, while in others the goal is to visualize everything as concretely as possible. In some games the players focus on the story and the action, in others the purpose is to simulate the world in as much detail as possible.

There is an infinite number of ways to role-play, but one of the most popular is to divide them between live-action role-playing games ("LARPs") and traditional or table-top RPGs. Although it is impossible to draw an exact line, a typical LARP is a game where you try to do everything as concretely as possible, and do your best to avoid any means that are not part of the game world ("non-diegetic means" or "off-game"). In a typical table-top game the game master ("GM") is the players' medium for interacting with the game world, and most things are only described, and take place only in the players' imagination.

Another way of dividing the different ways of gaming is to group them into gamist, dramatist, simulationist and eläytyjst styles. The gamist players ("munchkins") try to somehow win the game by making their character as powerful as possible - in a way turning the role-playing into strategy-gaming. The dramatist people have no true grasp for the meaning of interaction, as they think the purpose of the game is for the game masters to tell a story using the players as actors - but with no audience to tell the story to! The simulationists try to create a working society or even a world which is simulated through role-playing. The eläytyjst set the goal to becoming the characters, to experiencing everything through the character.

While the division between the mediums of LARP and table-top games does not provide any difference in quality, the second division certainly does - not all of the above styles are as well thought-out as others. As is obvious to most role-players, the dramatist and the gamist styles are inferior to the simulationist and eläytyjst styles. For the sake of objectivity, they will, however, all be here introduced.

II) The styles: Good and Bad

Strategy games are often fun and educational. They can be a measure of your intellect, strategic thinking and ability to stretch resources to their very limit. It's fun to try to win the war at chess. It's fun to rule a nation in Civilization. It's fun to command an army unit in Necromunda. Wouldn't it be fun to try to win with just one person whose actions you could guide? No! Not unless that person is a robot with exact orders and no personality. Real people don't aim to win at the "game of life"; in fact, there is no such game! Real people aim to enjoy their life or further their personal goals, but they also have all sorts of doubts and weaknesses, which come into way of their wanting to do what they want to do: "I was going to run for the parliament, because I want to make the world a better place, but I ran into some old friends and went out for a beer, instead." That is why the gamist style does not work.

Stories are fun and interesting, they can have a huge impact on mankind. Movies are often entertaining, and a good book can really make you think. And if you want to tell your own stories, nobody's keeping you from writing a short story, or a novel, or a drama, or a movie. Nobody's keeping you from composing a song, or directing a play, or choreographing a dance. But note that in those cases you are the auteur, the creator. And when your work is finished the audience will get to see it. RPGs don't work that way. If you want to tell a story (as the dramatists do), you must have the players as the audience, the auteurs, or both. If the players are the audience, you'd somehow have to stop them from interfering with the story - and thus they would become passive, and you'd have a form of theatre or story-telling. If the players are the auteurs, you can't tell a story. If they are both, as they effectively always are in RPGs, then the story is told by players, not the game master. And then there are an infinite number of little stories, all inside the heads of the players. You will have no way to know what will happen beforehand, and no way to recreate it afterwards. (This same observation can also be found in the very definition of role-playing.)

It is said that man is a social animal. This is true, for most people define themselves at least partly through social ties (job, school, hobby, nationality, social class, religion etc.). As all existing societies are imperfect and flawed, this poses a problem: people do not know themselves - they have defined their image of themselves at some early developmental stage, and can't see how it could be anything else. It would be so much better if they could try to live in a different world, or a different society, for a while, and then try to see themselves in a new light after that experience. Well, they can! Through the simulationist way of role-playing - which is, or can be, social philosophy and behavioral psychology put to practice. It can have many positive effects on players, and it's also one of the two styles the Turku School promotes.

Apart from societies, what most dictates a person's behavior, is his personality (which is in part a product of the society). It's easy to think you know yourself when you live a very sheltered life and never have any reason to leave your room - or, heaven forbid, question your own way of thinking. To find out your true self - or to check if this is really what you want to be - you need to have an outside view on yourself, or an inside view on somebody else. Living the life of another personality, another character, is just the trick to accomplish this. Another name for that is the eläytyjst style of larping, and it is the other style of larping the Turku School promotes.

You, the reader, have probably already made your mind about what styles are acceptable and what are not. Now, read on, as we further elaborate the ideals of the Turku School.

III) Role-playing as art

Art can be broadly defined to be use of a medium with precision and individuality (which is creativity combined with personality). Thus it is possible to create art, as well as pointless entertainment, with RPGs. When creating a game it is important to know what you want to say with the game, and how it differs from other games. If you're having hard time finding the answer, you should think again if you really should organize the game at all. If you want to tell a story, don't attempt to tell it as a role-playing game (and definitely not as a LARP); think about other easily accessible mediums, like short stories instead.

Art is a very delicate thing, and certainly not all role-playing games should be classified as such. Not all even want to be! Most art today is story-telling in one form or another. But often the art is not in the story itself, but the way it is told. And although RPGs have no actual plot, the way that the many personal experiences are taken, is, in a way, up to the GM. In effect, although the content can not be predetermined, the form can be. And as the form affects the content (in the same way that the content would in active mediums also affect the form), this gives the GM a way of guiding the experience of the players. That is the GM's art.

Eläytyjst role-playing is the best currently existing method for creating experiences and emotions, and allow you to see things from a truly personal point of view. Although this, like television, is often used as a substitute for life or to allow some people to have any feelings at all, it can be much more. It can give great, subjective insight into difficult topics - and allow you to see things from different points of view. In this sense, role-playing can be called an art.

On the other hand, simulationist role-playing is the best currently existing method to simulate the actions of a small society in diverse situations. This can be, for instance, used as a tool for experimenting with different social models. I myself intend to create a working Utopia and then test it withLARPs and fix it where it didn't work. In this sense, role-playing can be called a (method of) science.

IV) The cause

These days, role-playing games of all kinds are organized and played for the most obscure reasons. Many people want to sacrifice the GM's workload on the unholy altar of social relations, playing only when it coincides with meeting friends. In the same sense, some people write their games for just the same reasons, without ever asking themselves why they're doing it.

Good reasons to express yourself are telling a story (or in the case of role-playing games, creating an interesting starting point and setting for possible stories), delivering a message and developing the medium you want to express yourself with. In this sense, RPGs are as good a way to express yourself as any other medium.

Telling stories has always been important for mankind. When you have an idea for a great story, you should think about which medium would best support it - e.g. a story of the development of an anthill from creation to destruction might not work as a LARP, but rather as a work of prose, a computer game or as an animated film (The above chapter was written before the movie Antz --ed.). If the story has a few obvious main characters, but you only know the beginning (if the middle and the end are, as of yet, open) then it might work as a table-top RPG. If the story's middle and end are open, but you know it's about a small society of people and the time-period it encompasses would be relatively short and twist-packed, then you might even use LARP as its medium. Notice, however, that the last two methods are not strictly about telling stories via RPG, but rather giving the world and the beginning of a story to the players and seeing what comes out. It is NOT POSSIBLE to tell pre-determined stories through RPG.

In delivering a message you should remember the same thing as with story-telling. The difference is, this time the starting point should be your message, not the idea for the story. Delivering messages through RPGs takes some skill, but when successful - thanks to the subjectivity of RPGs - gives more empiric and precise insight than any other medium. There has been relatively few experiments in this field, but LARPs are extremely well suited at least for criticizing the society, and table-top games for commenting on the behavior and psychology of the individual.

Developing a medium is never unnecessary - often even the worst failed attempts can teach a lot about the inner structure of the medium. Often it's not advisable to start by thinking what kind of a game you want to organize, but in these cases you must go there. When you have a wish to organize something weird - like a LARP where causality doesn't work, or a table-top game where the players will try to communicate telepathically with each others - you should think about what type of a game this experiment would benefit most, and create the situation and the world around the experiment. (All the better, of course, if some particular situation or message requires this approach, but it is not condemnable to do it for honest curiosity, either.)

V) The absolute rule of the game master

The role-playing game is the game masters creation, to which he lets the players enter. The game world is the game master's, the scenario is the game master's, the characters (being a part of the game world) are the game master's. The players' part is to get inside their character's head in the situation where the game begins and by eläytyminen try to simulate its actions.

The object of the player should be to obey the game master's every wish concerning the style of play. This does not mean that the game master should tell the players what their characters should do. When it comes to the things that have to do with the game, the game master has the ultimate ruling power. Not the enjoyability of the gaming session, not cell phones, not hunger, not anything. Sometimes it might be fun to do something that is not in strict accordance with the character, but - unless the GM has specifically asked you to do so - THAT IS FORBIDDEN.

The player's position in an RPG session is further elaborated in the following Player's Vow of Chastity.

VI) The relationships between the Turkuists and the opposing schools

After what has been said above, it is obvious what the relationship between the Turku School and any other schools and ways of thinking is - that is, the relationship between the Turkuists, the gamists and the dramatists.

The Turku School struggles for the immediate and long-term goals of the eläytyjst and simulationist role-players, but presently it also stands for the future of all role-playing. In Norway the dramatists are trying to re-invent theatre, but there the word of the Turku School still brings hope to the oppressed simulationists. In the United States the gamists are trying to de-evolve role-playing back into moving little pieces of plastic on a board, but even in that world of darkness the Turku School sheds light to the eläytyjst movement.

The members and friends of the Turku School are spreading the radical views of the Manifesto all around the world - lately including Stockholm, New Jersey, Helsinki, Istanbul, Vienna, Oslo and Paris. In London the local gaming store refused to sell the Manifesto because it didn't have any pictures.

Yet, despite its international achievements, even in its native Turku the school is struggling against the short-sighted, the conservative, and above all, the gamist and dramatist schools.

The Turku School now has its eyes mostly set on the Nordic countries, because they live the dawn of role-playing revolution. Compared to the Nordic countries of the early and late 1990s, this revolution is characterized by the more advanced role-playing community and especially the ever-increasing number of newbies. Thus the role-playing revolution of Northern Europe can only be a prelude to the Turkuist revolution.

To put it shortly, the Turku School supports any and all revolutionary role-players' movement directed against the current gamist and dramatist circumstances.

In all these movements the Turkuists put the question of character eläytyminen and society simulation above all others.

The Turku School thinks it despicable to hide one's views and intentions. Turkuists openly admit that their goals can only be achieved by taking down by force the current system of role-playing. Let the gamist and dramatist classes shiver before the Turkuist revolution. The simulationists and the eläytyjst have nothing to lose but their chains. But they have the whole world to win.

TURKUIST ROLE-PLAYERS OF THE WORLD, UNITE!

As a live-action role-player I hereby vow to submit to the following rules, included in the Vow of Chastity published in the Manifesto of the Turku School.

1. When playing a character and immersing myself in it, my foremost goal shall be to simulate what happens inside the character's head, and how it affects his behavior. Hollow pretence I leave for the actors.
2. I shall use no non-diegetic (out-of-game world) methods (such as background music or unrelated off-game comments) while playing, if there is any other way to play the situation. (E.g. unless the game material specifically says otherwise, when the character hits, I hit.) If I think I see something like this in a game, I will assume them to be diegetic methods, and that my character experiences them exactly as I do, unless the game master has instructed me otherwise. (It remains the game master's duty, however, to make sure I know what level of physical and mental safety and suspension of disbelief is in use in the game.)

3. I shall learn and understand the character's person by building the self image, personality, world view and other things that make it an individual from the subconscious outwards (i.e. not via manners or such). I expect others to do the same.
4. When attempting to look and act like the character, I shall avoid stage acting. I am aware that I and my character might have different ways of speech, manners or other outward features, without them forcing me, the player, to over-act or otherwise call for undue attention.
5. I shall immerse myself in the game with the assumption that if a character or other game element seems out of place in the world or in the game - such as comical, over-acted or badly played - it is still a part of the world, not a stupid idea the player had.
6. If forced to improvise or add to my character during the game, my first and foremost goal shall be to do this by thinking about the big picture I have of the character and the game world, not trying to add surface dramatics or theatre methods. While playing, I will focus on immersing myself in my own character, not trying to improve the gaming experience of other players. I will try to be true to my character without trying to spot a story-line which I should act out. I accept the fact that as a player my part is to see only a small part of the whole.
7. I shall assume that the game master has told me everything I need to know about the game world, and what he wants his players to know about larping. I shall not attempt to use any general larping conventions in any one game, but the exact conditions given to me by the game master: if for example the off-game sign has been defined to be something, I will not substitute anything for it.
8. When attending a game, I shall not consider it to be a member of any particular genre or see its events as larp-plots that have a certain solution. Unless the game master tells me otherwise, I shall see each game as a unique work of art, which should be treated accordingly.
9. I shall not let any non-critical factors from outside the game (such as entertaining the other players, advancing the plot, guiding the newbies, off-gaming etc.) affect my playing in any way. During the game these things do not exist for me.
10. As a player I shall strive not to gain fame or glory, but to act out the character as well as possible according to the guidance given to me by the game master. Even if this means I have to spend the entire game alone in a closet without anyone ever finding out.

Furthermore, as a role-player I vow to refrain from any personal style of gaming! I do not try to play, but to mold myself after the game master's wishes. I do not try to create myself a perfect gaming session or give others short-lived pleasure, because I consider the game as a whole to be much more important than any single player's experience of the game. My greatest goal shall be to fulfill the game master's vision, forcing myself to immerse in the character as truthfully and realistically as possible. I swear to do this in all ways possible to myself, regardless of any concepts of good taste and the convenience of other players.

ANNEXE 5

Le manifeste de l'« École » de Post-Bjorneborgan est ici reproduit en intégralité et en langue originale tel qu'il a été trouvé sur le site www.larp.eu le 12 avril 2010.

Post-Bjorneborgan Manifesto, revisited **Written by J. Tuomas Harviainen**

Here, by request, is my old larp Manifesto, that of the Post-Bjorneborgan school. There's also some commentary included, because despite having written it on lark near the year's end, 2000, it contains a lot of the basic ideas I still implement in my own games. The tone is just somewhat less satirical these days. While reading, keep in mind that this was made as a "my way of doing things is:" document, not a demand for all larps to follow this dogma.

So:

Rules of the Post-Bjorneborgan School, as they were written in 2000.

1. A Larp is primarily an experience. It is neither a competition nor a form of theatrical expression
Reality: The larps I make tend to follow this idea. I want them to provide communal experiences to the participants, something that they experience together (as opposed to individual experiences) but from a personal character/player perspective (as opposed to collective experiences). I am also happy that others are making larps that cater to other interests, including the ones mentioned in Rule #1.

2. The crucial component of a good game is a correct selection of players. Everything else is secondary.
Reality: Partially true. These days I believe in an equation of "player selection + good concept + sufficient game preparation = at least 80% of the potential a larp has to succeed". But of those three, good players are still the most important thing. Even a lousy larp can be great with good people, but with bad players everything falls apart - regardless of game concept.

3. Players are selected using three criteria: The ability to immerse oneself into a character's personality, physical attractiveness, and the willingness to alter one's behavior to fit the game's needs. Every player must meet at least two of these criteria, and there must be a sufficiently strong reason why the third criterion was not met

Reality: This the one people most joked about. Which was, of course, quite intentional. But in a more serious tone, this rule is about both acknowledging that a larp and its players have to match and that people are indeed influenced by extradiegetic concerns. To provide new player experiences through character experiences, the player's and character's relationship has to be strong enough. Or, if you want a more activity-based game, weak enough. But immersion isn't the end-goal: a selfish immersionist gains nothing and lessens the impact for all. Balance between immersion, yielding and external influence is required for optimal experiential play.

4. At least one famous player is to be left out. This is done in order to emphasize the Elite status of the game. ("It was so exclusive even X wasn't invited.")

Reality: Of course this is pure crap. However, one needs to acknowledge that the perceived status of a game will always influence both actual play and the post-game impression left by the larp to players and non-participants hearing about it alike.

5. At least one promising newbie must be invited, in order to both avoid the stigma of an "iniders only" game and to train a new generation of Elite players.

Reality: Again, training "Elites" is idiotic. But the experimental larp scene does need to find new players, and it needs to share its findings with the rest of the larp community. Otherwise both will eventually wither and die. And lets not forget that larping with the same few people every single time gets boring pretty fast. So new blood equals better larps for all, whether the newcomers loved or hated your game.

6. A player who has been accepted to the game is a paying customer whose wishes must be taken into account if it is at all possible. Paying too much attention to the external elements of the game instead of the characters is equal to directly insulting the players.

Reality: This is something every larp designer should, in my opinion, follow. Respect your player-customers: If you forget to, say, send some of the material to them, it is your responsibility to fix the problem, even if that means buying them necessary props, etc. And do not copy-paste characters. Do not

send half the game budget on a piece of decoration just one player out of the 200 participants will see. Players, as both customers and as the most important resource of your larp, deserve better.

7. The characters are to be written in a scale befitting the game. The smaller, the better. Excessive, redundant character information only reduces the gaming experience.

Reality: I stand by this one, too. I really hate the assholes who think (and very loudly preach) that text length equals quality. Not true. "Efficiency" is the real key word in character material. Of course there is much value in including material from the "four D's" (Dressing, Decoration, Decoys, Distractions - i.e. everything from a tiny, nice character-building quirk to a lost brother who just does not appear at all during the game), but pointless family history doesn't build a character. It's just, well, pointless. Going with the bare minimum, with some little extras from the 4D's, is optimal. Sometimes it's just three lines in 10 point script. At other times, it's 40 pages. Siplly go with what's necessary.

8. A player is selected for each character in a manner suitable to the game. In this, the needs of the game take precedence over the wishes of the players. Characters are tools of the gaming experience, not a form of personal escapism or an experiment at a player's ideal self-image.

Reality: The game designer has a better comprehension about the larp's contents. So he/she knows best who should play whom. Larps should not cater (except, maybe, incidentally) to escapist or power-gaming whims. To serve one selfish player is to risk everyone else's game experience - the one thing you're organizing the whole damn game for. This part also refers to the fact that a good typecast, as long as it does not become a repeated routine, may benefit a larp immensely.

9. The player creates the depiction of a character. A character may never be a depiction of the player.

Reality: Once you have given the character to a player, that character is both the player's property and his responsibility. He should not alter it, but neither may you direct its actions. Unless you both agreed in advance that it's an NPC role, that is. Furthermore, even a "you are playing yourself, under these particular circumstances" situation does not mean a player is playing herself. A character should always be a separate entity, even when she shares multiple traits (or next to everything) with her player. Problem areas exist, of course: for example, what happens if it would be diegetically logical for your character to insult the weight of a character played by a player with serious body weight issues? Also, this is yet another warning about letting people play their escapist/sexual/powergaming fantasies at the expense of your larp.

10. The use of simulation is to be minimized. All game mechanics reduce from the totality of the gaming experience.

Reality: "Minimized". That means the mechanics are to be kept to a minimum, not kept completely out of the game. Good rules, depictions and mechanics for everything from sex to gunshots and swordfights are a must. Any clever soul understands that mechanics do indeed lessen the totality of the experience - but they are nevertheless necessary. And, that soul should also keep in mind the fact that not using rules may be a choice and not something caused by the organizer(s) not knowing a load of suitable rules. Just because in the Nordic area rules are often kept to a minimum one should not take as a given that potential mechanics have not been explored here. Nevertheless, if you want an incredibly powerful larp experience, you really can't punctute it with dozens of rock-paper-scissor throws.

11. At least one demon must be include in every game.

Reality: Oh eyes, the real "supposed joke". As some know, before the Post-Bjorneborgan school there was a Bjorneborgan school, based on the town where I used to live (and I couldn't become Turku School number two, right). The only difference in the two Manifests was that the original lacked Rule #11. So: what's in a demon? Two things, really. The first, simple, one is that I noticed that every single one of the games I'd been doing uring the last five years had at least one demon. The second, far more important thing was that ythe (suspected, real or not) presence of a demon sets the game's "reality level" to a default of "magical realism" (as in the South American literary style). Thus whenever the players of a Post-Bjorneborgan game encounter something inexplicable, they treat is as something that is really strange in in-game, not as a GM fuck-up. And that's really valuable, especially when one wants to make larps about low-key supernatural horror. (I know I do.)

So. That's all about the Post-Bjorneborgan dogma for now. Keep in mind that it's just my (somewhat outdated) way, not the way I demand(ed) everyone should follow. I'd be damn bored if every larp designer would walk in someone else's footprints, mine or another's.

ANNEXE 6

Afin de proposer au lecteur une idée de l'esthétique utilisée par les avant-gardes GNistiques dont nous avons parlé, sur leur site internet, sont présentés ici le logo de l'École de Turku et la copie de la page d'accueil du site internet de Dogma 99.



Dogma 99

A programme for the liberation of LARP

Dogma 99 - front page

The liberation of LARP

read the manifesto

list of signatories

links of interest

Completed Dogma LARPs

Dogma #1 : 13 at the table Bergen, January 2000.

Dogma #2 : Black Out Helsinki, February 2000

Dogma #3 : Kyrthanilaiven Oslo, July 2000

Dogma #4 : Europa Oslo, February 2001

Planned Dogma LARPs

Dødfødt, Oslo, Autumn, 2001