

Lila Clairence

Vers un théâtre sans spectateur : l'exemple des jeux de rôles Grandeur Nature

Mémoire réalisé sous la direction de Pierre Katuszewski et Sandrine Dubouilh

Soutenu le 23 juin 2014

Master Recherche Histoire et Analyse des arts de la scène - Théâtre

UFR Humanités
Université Bordeaux Montaigne
Année universitaire 2013/2014

Remerciements

Je tiens à remercier mes directeurs de Mémoire Sandrine Dubouilh et Pierre Katuszewski pour leur accompagnement éclairé et éclairant ces cinq dernières années. Ils sont ceux qui m'ont donné envie de me lancer dans la recherche et de me dépasser. Merci à Sandrine pour m'avoir fait découvrir l'Architecture, André Degaine et les Féeries Romantiques. Merci à Pierre pour m'avoir fait découvrir le théâtre Nô, Florence Dupont et Kateb Yacine.

Merci également à mes relecteurs Leila Teteau-Surel, Rémi San Miguel et Vincent Choupaut.

Merci à tous ceux qui m'ont soutenu durant cette année difficile, et merci à tous ceux qui me liront.

Sommaire

Remerciements.....	4
Introduction	6
L'alibi.....	12
Le lieu : un ailleurs pour s'évader.....	13
Le cercle magique	13
Des lieux dédiés.....	17
Utopion.....	18
Blackbox.....	19
Un troisième lieu ?.....	21
Je(u) est un autre.....	23
Le masque.....	23
Le bleed.....	25
Quels personnages pour un théâtre sans spectateur ?.....	28
Présenter son jeu.....	31
A quoi joue-t-on ?.....	32
Des outils pour aller plus loin.....	33
Le Langage.....	38
La simulation.....	38
Simulation physique et matérielle.....	38
Le nu et le sexe en GN.....	42
Un théâtre du jeu.....	46
Le jeu de rôle : un rituel séculier.....	46
Le jeu et le meta-jeu.....	49
Conclusion.....	54
Bibliographie.....	57

Introduction

Les concepts de *spectateur*, de théâtre participatif, de théâtre sans spectateur, sont de plus en plus invoqués dans les professions de foi des metteurs en scène contemporain. Pourtant, force est de constater que le résultat est bien souvent décevant. Le public est éduqué depuis plusieurs siècles maintenant à adopter dès qu'il est face à un spectacle un rôle de récepteur anonyme. Récepteur, parce que depuis Diderot et l'invention du quatrième mur, le théâtre est une école de morale, avec un maître (l'auteur tout d'abord, et dans une moindre mesure, l'acteur) et un élève (le public). Récepteur également parce que depuis le XVII^{ème} siècle et l'invention de la Littérature Théâtrale et de la règle des trois unités, ce qui compte sur la scène ce n'est plus la représentation, la fête et le corps, mais le texte, l'histoire et les personnages. Anonyme parce que depuis le théâtre à l'italienne, la salle est un espace clos dirigé vers la scène, parce que depuis Bayreuth, le théâtre est un espace obscur, où le spectateur se doit de se taire, est là pour regarder, pour recevoir, et non pour participer. Comment inventer un théâtre sans spectateur ?

« Proclamons-le fermement : le dramaturge ne sera jamais en mesure de libérer sa vision s'il continue de la projeter dans un espace strictement séparé du public. Cela peut être souhaitable à l'occasion, mais ne doit jamais être pris comme la norme. Il est à peine nécessaire de souligner que la construction de nos théâtres devrait évoluer vers un concept plus libre, plus souple de l'art dramatique. Tôt ou tard, nous allons réaliser ce qui sera connu comme la Salle [hall, auditorium], cathédrale de l'avenir, qui, dans un espace libre, vaste et souple, réunira les manifestations les plus diverses de notre vie sociale et artistique - l'endroit idéal pour que l'art dramatique prospère - avec ou sans public. Il n'y a aucune forme d'art dans laquelle la solidarité sociale peut être mieux exprimée que dans le théâtre, en particulier si elle retourne à ses origines nobles, soit à la réalisation collective d'un grand sentiment religieux ou patriotique, ou tout simplement d'un sentiment humain, en les transformant en notre image moderne. »¹

Adolphe Appia, dans cette préface écrite en 1918 pour l'édition anglaise de *Die Musik und die Inszenierung von Adolphe Appia*², *Music and the Art of Theater*, affirme que le théâtre doit se libérer du rapport scène/salle, acteur/spectateur, pour redevenir cet acte social et collectif célébrant un grand sentiment religieux, patriotique ou « tout simplement », humain.

Qu'est-ce qui rend une performance collective possible ? Pour Appia, c'est, entre autres, le lieu (n'oublions pas que l'homme, même s'il ne se considérait pas comme tel, est aujourd'hui reconnu comme un grand scénographe), transcription spatiale d'une structure musicale. L'enjeu principal de *la Musique et la Mise en scène* est de trouver l'harmonie entre l'espace (la mise en scène) et le temps (la

1 APPIA, Adolphe, *Music and the Art of Theater*, 1962, p.30 (traduction de la rédactrice)

2 APPIA, Adolphe. *Die Musik und die Inszenierung von Adolphe Appia*, 1899 (édition française : *Adolphe Appia. La Musique et la mise en scène, 1892-1897*, 1963, Theaterkultur Verlag)

musique³). Cette harmonie crée l'œuvre parfaite, totale.

En créant le concept d'espaces rythmiques avec Émile Jacques Dalcroze entre 1906 (création de l'institut Jacques Dalcroze à Hellerau, en Allemagne) et 1910, Adolphe Appia crée des espaces scénographiques conçus pour que le corps de l'acteur puisse y évoluer librement, dans un rapport organique, esthétique, géométrique et plus dans une volonté de reproduire le réel comme c'était alors la mode sur les planches. Un espace dédié à l'œuvre, au texte ou au livret.

Dans *Le Tombeau d'Oedipe*⁴, William Marx affirme que les éléments indispensables à la présentation d'une « tragédie sans tragique » (la tragédie grecque) sont le lieu (encore), l'idée, le corps et le dieu. Tous ces éléments nécessaires au théâtre, que ce soit la musique et l'espace chez Appia, ou ceux que nous venons d'énoncer dans *Le Tombeau d'Oedipe*, tentent d'établir de nouvelles règles du jeu. Mais pour l'instant, ce jeu n'inclut pas le spectateur. Tout est construit pour que quelqu'un regarde. Comment faire pour que le public soit inclus dans le processus de représentation autrement que comme simple récepteur, comment faire pour qu'il *participe* ?

En premier lieu, dans une de ses acceptions les plus courantes, les plus proches aussi de sens propre, le terme de jeu désigne non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au fonctionnement d'un ensemble complexe. [...] Le mot jeu désigne encore le style, la manière d'un interprète, musicien ou comédien, c'est-à-dire les caractères originaux qui distinguent des autres sa façon de jouer d'un instrument ou de tenir un rôle.[...]Le terme de jeu combine alors les idées de limites, de liberté et d'invention.[...] ⁵

Selon Roger Caillois, le jeu est à la fois le moment du jeu, l'appareil qui permet de jouer, la liberté et la contrainte qui en découlent. Enfin, « tout jeu est système de règles ». Sans règles, sans codes, pas de rituel, pas de jeu. Le jeu est ce qui permet que, le temps d'un spectacle, la scène et la salle parlent le même langage. Si l'on s'éloigne des représentations strictes du théâtre, trop souvent considéré comme de la littérature mise en scène, et pas assez comme une représentation, une performance, on s'aperçoit qu'il existe des activités, ludiques ou artistiques, qui mettent la participation du public non seulement au centre du processus de création, mais également au centre de la performance elle-même. Notre étude s'attardera sur un exemple précis, celui du jeu de rôle grandeur nature (que nous appellerons Grandeur Nature ou GN). La définition la plus juste qui existe aujourd'hui de cette activité est « une rencontre entre des personnes qui, à travers le jeu de personnages, interagissent physiquement dans un monde fictif ». Cette définition a été établie lors de l'Assemblée Générale de la Fédération Française de Jeu de

3 « [...]la musique dans le drame du poète musicien ne mesure plus seulement le temps, n'est plus seulement une durée dans le temps, mais elle est le temps lui-même, parce que sa durée fait partie intégrante de l'objet de son expression » in APPIA, Adolphe. *Oeuvres complètes : Edition élaborée et commentée par Marie L. Bablet Hahn, tome II 189C5-1905*, 1986, L'Âge d'homme, p. 55

4 MARX, William. *Le tombeau d'Oedipe : pour une tragédie sans tragique*. 2012, Les Éditions de Minuit.

5 CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. 1967, Gallimard, p.9-11

Rôle Grandeur Nature en décembre 2013, en regard du Dogme 99⁶, manifeste nordique publié en 1999 par Lars Wingard et Eirik Fatland.

Le jeu de rôle Grandeur Nature est souvent (et faussement) considéré comme "un genre". Le GN est une forme et une méthode d'expression individuelle et collective. Le GN est un médium. Ce médium, comme tous les autres médias (la télévision, le jeu de rôle papier, le théâtre, Internet...) fonctionne selon ses propres et uniques lois⁷

Le choix de cette activité s'explique par plusieurs raisons ; tout d'abord par les passerelles évidentes qui existent entre le théâtre et le jeu de rôle grandeur nature : nous verrons en effet lors de cette étude que les notions de mise en scène, de catharsis, de public sont très souvent interrogées dans le cadre du GN. Le jeu de rôle a adopté de nombreux codes théâtraux : à quelqu'un qui affirmait un jour « Lorsque j'ai l'impression de découvrir quelque chose, je me rends compte qu'Eirik Fatland l'a théorisé dans les années 1990. » Eirik Fatland a répondu : « Et lorsque j'ai eu l'impression de découvrir ce dont tu parles dans les années 1990, j'ai réalisé qu'un metteur en scène l'avait théorisé dans les années 1960. » Il apparaît aujourd'hui que le théâtre pourrait à son tour emprunter des codes au jeu de rôle Grandeur Nature. Cette étude s'inscrit également dans une volonté de remettre le jeu au centre de l'activité théâtrale, car ce dernier est trop souvent méprisé. Enfin, le jeu de rôle n'a été que peu étudié sous son aspect esthétique, alors que cet angle d'analyse saute aux yeux de quiconque a déjà été confronté à une partie.

Le jeu de rôle grandeur nature dans son acception officielle est né dans les années 1970 aux États-Unis. Il apparaît en France en 1984 : deux associations organisent simultanément deux Grandeurs Natures à Paris et à Nantes. À cette époque, cela s'appelait encore les « Donjons Grandeurs Natures », en référence au célèbre jeu de rôle Donjons et Dragons⁸. La durée d'une partie de jeu de rôle Grandeur Nature se situe généralement entre deux heures et une semaine. Le format et le nombre de participants sont variables, les GN de masse réunissent plusieurs milliers de joueurs, et il existe des jeux de rôle pour un seul joueur. Les participants se rencontrent donc dans un lieu réservé à l'activité et chacun doit interpréter tout au long du GN un personnage. Il peut avoir reçu pour l'interpréter une fiche de personnage⁹ et des indications de costume environ un mois à l'avance, ou devoir s'approprier un personnage en arrivant sur le terrain. Le coût des décors, de la nourriture servie en GN et tous les éléments matériels nécessaires au déroulement du jeu doit être amorti par les frais de participation payés

6 FATLAND, Eirik. WINGARD Lars. Dogma 99, A programme for the liberation of LARP, 1999

7 « 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. » en anglais dans le texte, traduit par mes soins, in Dogma 99, A programme for the liberation of LARP manifeste publié en ligne par Eirik Fatland & Lars Wingård, 1999.

8 Donjons et Dragon est considéré comme le premier jeu de rôle papier. Créé par Gary Gygax et Dave Arneson, il est l'évolution du jeu de figurines Chainmail.

9 Le back-ground ou fiche de personnage consiste en un document faisant la description physique et expliquant la biographie et la personnalité d'un personnage

par chaque joueur. La plupart du temps, chaque joueur doit prendre en charge son costume, c'est pourquoi chaque GN représente un certain budget. Toutes les fiches de personnages ainsi que l'univers et la trame du GN ont été préparés par les organisateurs du GN. En France, ces personnes sont presque toujours bénévoles, mais dans les pays nordiques ou en Belgique, l'activité tend à se professionnaliser.

Les thèmes et les univers des Grands Natures sont multiples. Au départ, ils étaient plutôt inspirés d'univers « médiévaux fantastiques » comme le Seigneur des Anneaux, Donjons et Dragons, ou encore Warhammer¹⁰. Mais ils se sont peu à peu diversifiés et on peut maintenant jouer dans des univers contemporains, historiques, futuristes, il y en a pour tous les goûts. Il existe également une scène expérimentale, héritière du psychodrame inventé dans les années 1920 par Jacob Levy Moreno, un psychosociologue américain. Cette scène vise à développer un Grandeur Nature avec un propos, un but. Ce but peut être politique (dénoncer les conditions

d'immigration dans le jeu *Europa*¹¹), historique (*1942*¹²) ou encore esthétique grâce à la création d'outils tels que la *blackbox* (boîte noire avec projecteurs permettant de créer des espaces symboliques, abstraits, rythmiques à l'intérieur d'un jeu en utilisant de la mise en scène... un petit théâtre, finalement). Cette scène est née en Scandinavie dans les années 1990, pour créer une alternative aux jeux médiévaux-fantastiques, mais comme l'apparition de la roue, ce genre de réflexion trouve des échos en France, en Palestine, aux États-Unis...



Figure 2 : Dessin d'Hilda Levin (source : *Democratic effects of role-playing in participatory art – Participant reflections from the larp Till Death Do Us Part in Ramallah 2012*)

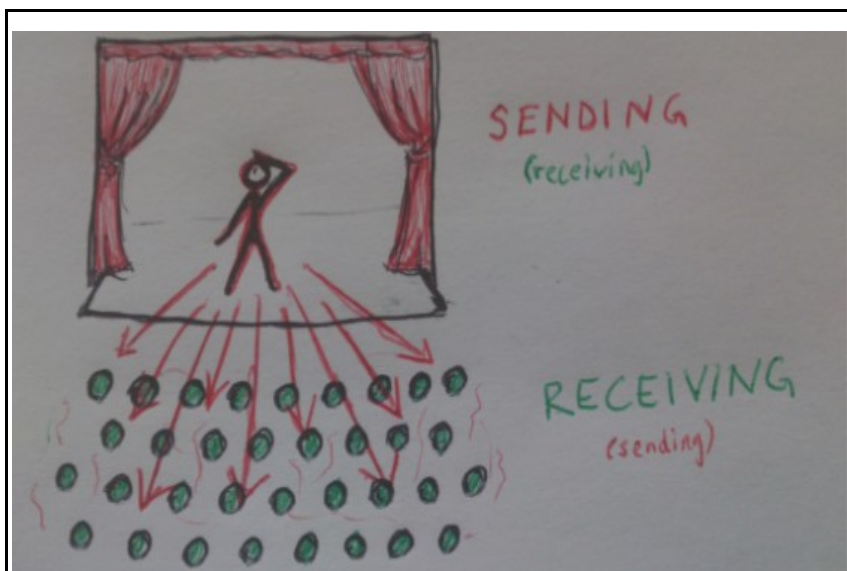


Figure 1 : Dessin d'Hilda Levin (source : *Democratic effects of role-playing in participatory art – Participant reflections from the larp Till Death Do Us Part in Ramallah 2012*)

Tandis que cette étude s'évertuera à replacer le jeu au centre du théâtre, le ludique au centre du jeu, il est

p, anciennement jeu de figurines, existant dans des films... Il est d'ailleurs à noter que des jeux de figurines dans lesquels chaque joueur est extrêmement réglementé. Des jeux donc dans lesquels on contrôlait.

un centre pour demande d'asile en Norvège, les témoignages de véritables immigrants. C'est tellement proche d'une reconstitution historique qu'il a même été constaté une présence nazie sur le site.

amusant de noter qu'en Scandinavie et en Belgique, le combat inverse est mené. De nombreux travaux, qu'il s'agisse de publications dans le Knutbook (le livre du festival de Nordic LARP¹³), de thèses de doctorat, ou encore de performances d'artistes scandinaves, veulent défendre pour le jeu de rôle un but autre que le pur enjeu ludique. Le processus tendant à légitimer une pratique culturelle comme pratique artistique porte un nom : théorisée par Roberta Shapiro dans *De l'artification. Enquête sur le passage à l'art*, l'artification est définie comme la transformation du non-art en art.

Hilda Levin, chercheuse en théâtre à l'université de Göteborg (Suède), dans son étude *Democratic effects of role-playing in participatory art – Participant reflections from the larp Till Death Do Us Part in Ramallah 2012* tente de démontrer l'intérêt politique et démocratique que peut avoir le jeu de rôle Grandeur Nature. Elle s'appuie sur les témoignages des participants au GN *Till Death Do Us Part* organisé à Ramallah (en Palestine) en 2012 dans lequel, à l'occasion d'un mariage mixte, deux familles de deux cultures (norvégienne et palestinienne) se rencontrent. Les familles des deux mariés vont s'enrichir mutuellement. Dans ce jeu, les joueurs venus de Norvège et de Palestine jouaient des membres de leur propre culture, pour plus de réalisme. Après analyse de la réception de ce jeu, Hilda Levin montre que le jeu a permis un véritable échange culturel, et une ouverture d'esprit.

Mais Levin s'intéresse également à la structure même du jeu, affirmant qu'elle serait, par essence, démocratique, parce que participative ; en effet, selon cette étude, il y a deux sortes d'art : le *spectator art* (elle prend l'exemple du théâtre) et le *participatory art* (elle prend l'exemple du GN). Le premier implique des "émetteurs" et des "receveurs". Le rôle de l'émetteur est surtout assumé par l'acteur et celui du receveur par le spectateur. Bien sûr, l'auteure nuance cette analyse en rappelant que l'acteur reçoit également de la part du spectateur (de l'attention, des applaudissements, des réactions...), ce qui confère à ce dernier un petit rôle d'émetteur. Dans un GN, la communication et les rôles d'émetteur et de receveur sont partagés par tous les participants (figure 2.) Cela altère la structure hégémonique du *spectator art*, pour le transformer en *participatory art*. Elle rapproche cette pratique du théâtre forum d'Augusto Boal. L'opposition entre art et jeu semble être une thèse récurrente dans les théories d'Histoire de l'Art. L'art est sérieux, le jeu divertit, et l'un ne peut donc qu'exclure l'autre. Pourtant, ce que nous considérons aujourd'hui comme l'origine de l'Art théâtral était un événement ritualisé et divertissant avant tout, un "théâtre du jeu" comme l'appellent Denis Guénoun¹⁴ ou Florence Dupont¹⁵. Ces théâtres rituels, fondés essentiellement sur le divertissement et le lien social, sont opposés aux théâtres «de l'œuvre», les théâtres-monuments littéraires dont la finalité est de « faire sens », soit par l'histoire soit par le discours. Cette relation est évidente pour quelqu'un qui connaît ou qui pratique le

13 LARP est un acronyme pour Live Action Role Playing (" jeu de rôle dans lequel on agit en direct ")

14 Denis Guénoun est un metteur en scène et universitaire français, auteur de l'ouvrage *Le théâtre est-il nécessaire ?*

15 Florence Dupont est une ancienne chercheuse à l'Université Paris 8. Son ouvrage *Aristote ou le vampire du théâtre occidental* fut une véritable révolution dans le monde théâtral. Elle y affirme qu'Aristote, n'ayant jamais vu une pièce de théâtre de sa vie, a pourtant conditionné le rapport au théâtre de plusieurs générations d'hommes et de femmes de théâtre.

jeu de rôle grandeur nature, mais la démontrer ne sera pas aisé, tout d'abord parce que le jeu de rôle est méconnu, mais aussi parce que le théâtre invoqué et défendu l'est également. En effet, le théâtre qui ne fait pas œuvre, dont le but est avant tout le spectacle et la réunion, a une très faible visibilité dans l'histoire de l'art. Nous essaierons dans cette étude de ne pas opposer jeu et art. Ces deux médias sont des réalités alternatives, sans conséquences et pourtant sincères. L'un comme l'autre sont par essence *inutiles*.

Nous nous intéresserons aux outils qui rendent le jeu collectif (ou l'art participatif) possible. Il paraît évident que ces outils sont nombreux, il y a le corps, les règles, l'histoire, les rôles, le lieu... et pourtant, il est possible d'englober tous ces outils sous seulement deux enjeux que l'on pourrait qualifier d'originels. A l'occasion de la rencontre annuelle du Nordic LARP, le Knutpunkt 2014, Eirik Fatland a animé une conférence intitulée *Elements of Larpdesign*, et durant cette dernière, il a établi qu'il n'y avait que deux éléments sur lesquels les larpdesigners devaient se concentrer pour créer un jeu : l'alibi et le langage. Nous diviserons donc notre étude en deux grandes parties, qui sont bien entendu complémentaires, et il n'est pas exclu que parfois, l'une déborde sur l'autre. En effet, certains codes de jeu (langage) permettent de gérer des situations gênantes ou intimes pour éviter de les jouer en vrai, devenant donc des alibis, et l'inverse est vrai aussi. La première s'intéressera aux outils permettant au joueur de détacher son expérience ludique de la réalité, et la seconde aux outils permettant aux joueurs d'interagir durant le jeu.

L'alibi

Selon le Dictionnaire historique de la langue française¹⁶, *alibi* est à l'origine un mot latin signifiant "ailleurs", dérivé adverbial de *alius*, "autre". Désignant depuis 1394 un substantif en droit, il permet à un homme de se dédouaner d'un crime en prétendant qu'il n'était pas sur les lieux lors des faits. Dans un jeu, nous pouvons commettre les sept péchés capitaux sans même craindre pour notre salut, pour la simple et bonne raison que le jeu est un ailleurs, et que dans le jeu nous sommes un autre. Les actions que nous faisons dans le monde du jeu n'ont aucune conséquence sur notre vie. Ce monde est séparé du nôtre. Nous pouvons tuer, battre ou violer dans le monde du jeu, aimer, pleurer ou perdre, et nous restons impunis. Nous pouvons être faibles, ou forts. Les théâtres du jeu, comme le théâtre de Sénèque, reposent sur cet aveu de l'extra-ordinaire. Médée pouvait tuer ses enfants, Thyeste manger ses fils, tout cela n'était pas vrai, tout cela n'était vrai que dans le cercle magique du théâtre, sincère et pourtant faux. Tout ces crimes inhumains, que les Romains appelaient *nefas* (différent du crime ordinaire, *scelus*), sont commis par des êtres inhumains, des monstres.

« Le crime inexpiable du héros tragique, *nefas*, lui permet donc de réaliser sa métamorphose en monstre mythologique et d'entrer ainsi dans les mémoires. Il coïncide désormais avec sa fable, cette fable qui était à l'origine du spectacle tragique. Le cercle se referme. Le nefas est la fin et l'aboutissement du scénario tragique. »¹⁷

Le cercle qui se referme, enfermant dans son sein tout ce qui n'est pas humain, tout ce qui n'est pas vrai, tout ce qui est jeu, c'est le cercle magique, auquel sera consacrée la première partie de ce chapitre sur l'alibi. Ce cercle est la première condition du jeu, car il sépare le monde du jeu du monde réel. Il n'y a pas de jeu possible s'il y a pas d'alibi. Au delà des raisons morales que nous venons d'évoquer, l'alibi est à entendre comme un prétexte : il est une excuse, une raison, une invitation à la rencontre entre plusieurs êtres humains. Les Grecs avaient les Dieux, nous avons le personnage. Roger Caillois définit le jeu comme une activité avant tout libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive¹⁸. Les caractéristiques séparée et fictive sont générées par l'alibi.

Le jeu est par définition extra-ordinaire, sans conséquence sur le monde, et pour que sa réalité n'affecte pas la nôtre, nous devons délimiter très clairement ses limites, que ce soit par le lieu (réel et fictif) que nous invoquons, par le personnage que nous jouons ou par les enjeux que nous nous donnons au sein de cette expérience.

16 *Dictionnaire historique de la langue française*, sous la direction d'Alain Rey, éditions le Robert, 1998, p.82

17 DUPONT, Florence. *Les monstres de Sénèques*, Belin, p.68

18 *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Roger CAILLOIS, Gallimard, 1967, p.42-43

Le lieu : un ailleurs pour s'évader

Le cercle magique

Le jeu de rôle est un exercice de stimulation intellectuelle. Tout est basé sur l'imaginaire. L'univers dans lequel évolue les personnages, mais aussi les personnages eux-mêmes, ainsi qu'une grande partie de leurs actions, tout cela n'existe que « dans la tête ». C'est donc par le truchement de codes narratifs, de conventions que nous pouvons le faire exister. Au théâtre, il existe un pacte tacite entre la scène et la salle : il permet par exemple de faire croire par une lumière verte à Cour que les personnages sur scène sont à proximité d'une forêt. Tout le monde sait pertinemment qu'il n'en est rien en réalité, mais par ce moyen du pacte, ce signe de la forêt est admis par tous. L'interaction entre tous les protagonistes d'un GN repose vraiment sur ce pacte puisqu'un objet, un lieu ou un personnage existe dès lors qu'il est énoncé. Ceci n'est pas sans rappeler le théâtre de William Shakespeare.

LE CHŒUR.

Mais pardonnez, gentils auditeurs, — Au plat et impuissant esprit qui a osé — Sur cet indigne tréteau produire — Un si grand sujet ! Ce trou à coqs peut-il contenir — Les vastes champs de la France ? — Pouvons-nous entasser — Dans ce cercle de bois tous les casques — Qui épouvantaient l'air à Azincourt ? — Oh ! pardonnez ! puisqu'un chiffre crochu peut — Dans un petit espace figurer un million, — Permettez que, zéro de ce compte énorme, — Nous mettions en œuvre les forces de vos imaginations. — Supposez que dans l'enceinte de ces murailles — Sont maintenant renfermées deux puissantes monarchies — Dont les fronts altiers et menaçants — Ne sont séparés que par un périlleux et étroit Océan. — Suppléez par votre pensée à nos imperfections ; — Divisez un homme en mille, — Et créez une armée imaginaire. — Figurez-vous, quand nous parlons de chevaux, que vous les voyez — Imprimer leurs fiers sabots dans la terre remuée. — Car c'est votre pensée qui doit ici parer nos rois, — Et les transporter d'un lieu à l'autre, franchissant les temps — Et accumulant les actes de plusieurs années — Dans une heure de sablier. Permettez que je supplée — Comme chœur aux lacunes de cette histoire, — Et que, faisant office de prologue, j'adjure votre charitable indulgence, — D'écouter tranquillement et de juger complaisamment notre pièce¹⁹

Ce prologue de la pièce *Henri IV* sonne comme des excuses, et pourtant il pourrait être le manifeste du cercle magique, notion développée par Johan Huizinga dans son ouvrage *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu* paru en 1938. Par le truchement du chœur, ici réduit à un seul choreute

19 *Œuvres complètes de Shakespeare*, Pagnerre, 1867-1872, HUGO, François-Victor, p.67

(« Permettez que je supplée — Comme chœur aux lacunes de cette histoire ») qui occupe donc la place de maître du jeu, de conteur, Shakespeare demande au spectateur de « diviser un homme en mille » et de « parer les rois ». Cette demande n'est pas symbolique, ce qui augmenterait le risque de n'être pas compris, mais en adresse directe, signe de complicité et donc, de jeu. Si l'on étudie l'architecture du Théâtre du Globe à Londres, ou du moins de sa reconstitution²⁰, on constate que le plus important pour les spectateurs n'était pas toujours de voir, parfois, il s'agissait même à l'inverse d'être vu. Les loges, soit les places les plus chères, sont au-dessus de la scène, il est donc peu aisé de voir l'intégralité du spectacle pour qui est assis à cet endroit. Ainsi, au lieu de voir la pièce, on vient l'écouter (« pardonnez, gentils auditeurs » dit le Chœur), et les mots convoquent l'imaginaire du spectateur, lui permettant de se représenter une multitude de lieux dans la même pièce. On est bien loin de la règle des trois unités chères aux classiques : dans *Roméo et Juliette* par exemple, ce ne sont pas moins de neuf lieux qui sont convoqués dans les vingt-quatre scènes de la pièce, et le lieu change à chaque scène.²¹ Le changement de décor à chaque scène est impossible, alors les acteurs disent au début de chaque scène où leurs personnages se trouvent. De nos jours, ce genre de procédé est employé dans l'improvisation théâtrale : étant donné que le spectacle s'écrit au plateau, pendant la représentation, il est impossible de prévoir à l'avance dans quel lieu se déroulera l'action. Les improvisateurs énoncent donc au début de la scène dans quel cadre spatio-temporel ils se trouvent. Le spectacle existe autant sur la scène que dans la tête du spectateur. Cette oscillation entre réalisme et représentation est présente au sein du jeu de rôle *Grandeur Nature*. Le but étant l'immersion du joueur, des efforts sont souvent faits au niveau des décors et des costumes, mais le manque de moyens ou l'envie contraignent bien souvent les organisateurs à nommer ce qu'ils ne peuvent fabriquer ou représenter physiquement. Ainsi, un panneau à l'entrée d'un refuge des Éclaireurs de France en Dordogne signalera que le jeu se déroule à Odessa, Texas. L'oscillation est d'ailleurs encore plus présente dans le jeu de rôle papier, qui se rapproche du conte collectif. Autour d'une table, les participants convoquent des fées et des dragons, par la parole ils développent ensemble un imaginaire commun, collectif, un cercle magique qui n'existe qu'entre eux.

Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence. De même qu'il n'existe point de différence formelle entre un jeu et une action sacrée, à savoir que l'action sacrée s'accomplit sous des formes identiques à celles du jeu, de même le lieu sacré ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de

20 En effet, le théâtre construit en 1599 ayant brûlé en 1613, le Théâtre du Globe a été rebâti en 1996 à deux pas de son ancien emplacement, et selon les plans de l'original. Il se nomme aujourd'hui le Shakespeare's Glob Theater.

21 SHAKESPEARE, William, *Romeo et Juliette*, traduit par François-Victor Hugo, Pocket, 2005

Dans les tragédies grecques, le chœur, composé de quatorze choristes et un coryphée est la représentation de la Cité. Il a surtout un rôle spectaculaire : en effet, le chœur ponctue la pièce de *stasima*, des interventions chantées et dansées. Il a aussi rôle informatif : il situe l'action, et permet de lire le spectacle. Selon William Marx, « la tragédie est une histoire de lieu »²³ ; la tragédie classique (racinienne) respecte une unité de lieu, mais ce lieu est lointain (donc imaginaire) et pourrait être reproduit n'importe où : il est déjà mondialisé. Les tragédies grecques se déroulent elles dans un lieu géographique précis et connu de tous les participants. Dans le pire des cas, ce lieu est décrit pour que tous se le remémorent, dans le meilleur des cas l'action se déroule *dans le lieu-même* où elle est censée se dérouler. Oedipe à Colone est donc créée au théâtre de Dionysos, à Athènes. « Lorsqu' Antigone entrant sur la scène dit apercevoir "les remparts qui protègent la citadelle", elle désigne de manière explicite l'Acropole qui surplombe le théâtre et que les spectateurs, eux, pourraient voir en se retournant ou simplement en levant la tête. »²⁴

Shakespeare, dans *Henry V*, est à mi-chemin entre le lieu antique et le lieu classique. L'action est tantôt en Angleterre, tantôt en France, et les lieux qui sont nommés existent géographiquement ou historiquement (Southampton et le palais royal pour l'Angleterre, Arzincourt et Harfleur pour la France). Si les lieux anglais sont aisément convoqués (« Que le roi parte de Londres, et la scène, — gentils spectateurs, sera aussitôt transportée à Southampton ; — là s'ouvrira la scène ; là il faudra vous asseoir. »²⁵), il est moins facile pour le spectateur de s'imaginer la France, et c'est ici que le jeu commence. Au lieu de décrire une France imaginaire, Shakespeare prend le parti d'amener chaque participant à endosser le rôle d'un soldat de l'armée. (« Oh ! figurez-vous — que vous êtes sur le rivage, et que vous apercevez — une cité dansant sur les vagues inconstantes ; — car telle apparaît cette flotte majestueuse — qui se dirige droit sur Harfleur. Suivez-la, suivez-la ! — Accrochez vos pensées à l'arrière de ces navires, — et laissez votre Angleterre calme comme l'heure morte de minuit »²⁶), et de se figurer la France qu'il a envie de combattre.

C'est pourtant dans l'adoption de ce pacte tacite que le jeu de rôle grandeur nature devient plus fragile qu'une pièce de théâtre, même improvisée. En effet, une pièce peut se dérouler sans qu'aucun des spectateurs ne signe le pacte, au pire elle ne sera pas comprise, mais son déroulement ne sera pas interrompu. Un GN repose sur le *fair-play* de ses joueurs, autrement dit, dans un jeu de rôle, tous les participants sont à la fois chœur et acteurs. Si une météorite dévaste un village entier et que les joueurs ne "meurent" pas, toute la partie du GN censée se dérouler au paradis ne pourra jamais être jouée. La

22 *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Johan HUIZINGA, Gallimard, 1988

23 *Le Tombeau d'Oedipe*, William MARX, Éditions de Minuit, 2012, p.17

24 Ibid. , p.21

25 *Œuvres complètes de Shakespeare*, Pagnerre, 1867-1872, traduction de HUGO, François-Victor, p.82

26 Ibid. , p.104

narration, la dramaturgie et la performance dépendent du cercle magique, qui comprend le lieu, mais également le temps.

Un espace temps qui peut être défini de plusieurs façons. Tout d'abord, en l'annonçant en amont : les participants savent lorsque le jeu commence, et lorsqu'il finit. L'espace temporel est indispensable, car, comme nous venons de le démontrer, le jeu n'existe que si tout le monde sait qu'on joue. Parfois, le temps du jeu peut être découpé sur une journée, entrecoupé de moments de "vraie" vie. Il faut ainsi interrompre sa vie normale pour jouer, pendant quelques minutes, un personnage dans un monde alternatif, défini uniquement par un code qui dit « on joue à partir de maintenant ». Voici un exemple de cette utilisation du temps : dans une soirée, chaque participant s'est vu distribuer une carte avec une cible à atteindre. Pour se faire, il faut faire accomplir à son adversaire le geste écrit sur la carte. John doit "tuer" Paul en le faisant toucher son oreille. Marie, elle, doit "tuer" John en obtenant de sa part un bisou sur la joue. Alors que John essaie de faire croire à Paul qu'il a quelque chose de bizarre derrière l'oreille, Marie arrive : « Dis donc John, je crois pas t'avoir dit bonjour, ça va ? » Voilà comment John se fait piéger, dès qu'il a fait la bise à Marie, il est "mort", et doit mettre en scène sa mort en s'écroulant au sol. Marie récupère alors la carte de John, lui indiquant de tuer Paul. Et Paola, qui avait reçu une carte pour "tuer" Marie, sait désormais qu'elle a affaire à une serial killeuse.. Durant cette soirée, la frontière entre le moment du jeu et la fête en elle-même est volontairement floue, puisque le jeu repose sur la surprise d'être convoqué au jeu.

Les jeux en réalité alternée (ARG²⁷) ou jeux pervasifs, dont le but est d'entretenir la porosité entre la fiction et la réalité, se développent en France depuis quelques années. Ces formats sont souvent le produit de sociétés professionnelles, qui organisent des jeux de rôles ou des jeux de piste pour promouvoir un film ou un jeu vidéo. Ces jeux de rôle ont la particularité d'être transmédia, c'est à dire que les joueurs peuvent créer des contenus utiles pour le jeu sur différents supports (internet, vidéo, journaux papiers...), étendant ainsi l'espace de jeu. Les thèmes de ces ARG peuvent parfois être très lourds, par exemple le jeu *The Witness* en 2011 organisé par la chaîne allemande 13th street, permettait aux joueurs, à l'aide de la caméra de leur smartphone, de vivre un film au lieu seulement le regarder. En effet, la mission consistait à sauver Nadia, une jeune prostituée, des griffes de la mafia. Pour cela, il fallait se rendre à Berlin, se munir d'un iPhone et télécharger une application spécialement développée pour le jeu. Grâce à la géolocalisation et à la réalité augmentée, les témoins/joueurs pouvaient ainsi, en se rendant dans des lieux spécifiques, accéder à des séquences vidéos. Par exemple, dans une chambre d'hôtel vide, on pouvait superposer une vidéo de la même pièce, mais avec un homme déposant la pauvre Nadia sur un lit. Le jeu avait plusieurs issues : le témoin pouvait bien entendu sauver la prostituée, ou se faire lui-même tuer par la mafia. Dans le jeu *Streetwars*, qui dure environ un mois, les joueurs se voient pour chacun attribuer une cible, un autre joueur, qui aura signé pour que des

27 Acronyme d'Alternative Reality Games

informations personnelles soient révélées à un inconnu dans le cadre du jeu. Il faudra trouver sa cible, la tuer, et ne pas se faire nous-même tuer par celui qui nous a reçu comme cible. Le jeu se déroulant dans la ville entière (Lyon), certaines zones, appelées zones sûres, ne peuvent pas être assaillie par les tueurs : le lieu de travail, les bars et les boîtes de nuit, les bibliothèques, les musées... le domicile n'en fait pas partie. On peut donc être tué chez soi, devant sa femme et ses enfants. Mais, heureusement, on ne meurt pas vraiment. Le port d'armes, même factices, étant interdit en France sans permis, les joueurs font souvent appel à leur imagination pour symboliser des situations violentes. Ainsi, dans le jeu *StreetWars*, les seules armes autorisées sont des pistolets à eau. Ces outils (le smartphone et le pistolet à eau), sont les garants de la distanciation entre le joueur et son personnage, entre le monde réel et le calque fictif qu'on lui appose. Ils permettent de maintenir le cercle magique, et donc le jeu, même s'il fait irruption dans notre vie quotidienne.

Nous avons vu que le cercle magique, soit un espace spatio-temporel fictif, est le premier lieu qui permet le jeu. On peut ainsi jouer n'importe où, mais il existe néanmoins des lieux dédiés à la pratique du jeu de rôle grandeur nature.

Des lieux dédiés

La question du lieu physique des jeux de rôles grandeur nature semble liée à la marginalisation de l'activité. Les participants jouent souvent entre eux, chez les uns et les autres ou dans des lieux d'associations partenaires. Ces lieux, bien entendu, ont d'autres fonctions que d'accueillir du jeu de rôle Grandeur Nature, et contraignent à la fois la scénographie, mais aussi le scénario des GN. En France, les Gnistes ne disposent que de peu de lieux, et souvent un tournoi médiéval fantastique, une convention intergalactique ou encore une prise d'otage dans une banque en 1920 se dérouleront en réalité dans le même espace physique. Il est donc parfois difficile, pour un joueur, d'être immergé dans une nouvelle ambiance, car le lieu physique convoque sans cesse d'autres expériences liées à d'autres jeux.

Certains idéalistes ont créé des espaces pour pallier ce manque, et nous nous intéresserons dans cette étude à deux lieux très différents et qui pourtant font tous deux le pari de n'être dédiés qu'à l'activité. Le premier lieu est *Utopion*, en Allemagne. L'utilisation de l'espéranto (utopion est l'accusatif d'utopio, qui signifie utopie), ainsi que le choix du terme lui-même, « en aucun lieu » littéralement, et qui désigne depuis Thomas More un lieu idéal, vierge, où tout est possible, fait de ce seul titre une promesse. Le second lieu évoque le théâtre, il s'agit de la Blackbox ; cette boîte noire reprend les codes et les outils de la mise en scène pour rendre le jeu plus symbolique, plus narratif et plus poétique.

Utopion

Rares sont les associations ancrées sur un territoire. Pourtant, des expériences comme le Camp du Dragon en Bretagne ou Kandorya en Pays de la Loire prouvent que lorsque le GN se rend accessible au plus grand nombre (dans sa communication et dans un lieu ouvert à tous), il est fréquenté par une population plus variée (il est par exemple possible de s'inscrire en famille). Utopion, entreprise née Outre-Rhin, offre 100 hectares aux Gnistes européens pour moins de 4 euros pour rendre l'activité accessible à tous.

Avant d'aller plus loin, replaçons le contexte : le genre le plus pratiqué dans le monde est le médiéval-fantastique, directement hérité du jeu de rôle papier, centré sur l'immersion dans un monde imaginaire et une trame principale. En terme d'expérience de jeu, il s'agit de proposer au joueur un terrain où il pourra participer à de grandes batailles, boire une bière dans une taverne médiévale à la tombée de la nuit, voir de beaux costumes, des effets spéciaux (monstres géants, machineries, canons, pyrotechnie...). Pour rendre cette immersion possible à moindre frais, l'organisation allemande Gelaende a eu l'idée d'acheter un terrain immense pour le partager avec plusieurs associations. Concrètement, une quarantaine de jeux médiévaux-fantastiques se jouent chaque année sur le site, si grand qu'on peut y produire deux jeux sans que l'un n'empiète sur l'espace alloué à l'autre.



Un matin à Utopion : un homme en armure regarde l'horizon. Source : <http://www.larp-gelaende.de/>

Utopion est avant tout un lieu accessible à toute personne qui voudrait s'impliquer dans l'aménagement de ce projet strictement non-lucratif et fondé sur le principe de l'auberge espagnole soit

« on y trouve ce qu'on y apporte ». Ainsi, plusieurs chantiers s'organisent chaque année, à l'occasion d'un jeu, et l'utopie se construit au fil des années. Aujourd'hui, l'eau courante y est installée, ainsi que des toilettes, des douches, des carrières, un ruisseau, plusieurs ruines et sept maisons habitables. De nombreux chars, des tentes médiévales, des canons restent également entreposés et disponibles pour qui veut jouer. Tout cela est possible grâce à l'investissement de bénévoles.

Ce lieu est maintenant à l'image de ceux qui l'ont bâti, il a sa propre identité, et n'est dédié qu'au GN. Une malle à déguisement et à mondes imaginaires géante.



Equipements construits par les joueurs sur le site. Source : <http://www.larp-gelaende.de>

Blackbox

Alors qu'Utopion est un lieu géographique précis, la blackbox peut exister presque n'importe tout. Il s'agit pourtant d'un espace conçu pour le jeu de rôle grandeur nature, inventé par la communauté du Nordic Larp. La blackbox, comme son nom l'indique, est un espace clos, sans lumière, dans lequel

n'existe que l'imaginaire des participants. L'espace est vide, seuls des spots, de la musique ou de très rares objets peuvent intervenir, créant tout de suite un enjeu par leur seule présence.

La blackbox est directement héritée du théâtre, un espace considéré comme neutre et dans lequel n'importe quelle histoire peut être racontée. Elle peut être utilisée sur un GN traditionnel comme un lieu à part où s'expriment les rêves ou les souvenirs des personnages ; par exemple dans *Mad about the Boy*²⁸, un GN dans un monde imaginaire où les hommes ont disparus, la Blackbox est le seul endroit où les personnages (tous féminins), peuvent jouer avec des personnages masculins de leur passé. Mais certains jeux sont créés pour être joués entièrement dans une Blackbox, comme le jeu *Huntsville* qui sera notre exemple dans cette étude.

Huntsville est un jeu de Grethe Sofie Strand, Martin Nielsen et Ronja Lofstad paru en 2012. Le synopsis est le suivant : Allan et Holly étaient un couple marié et sans histoire, jusqu'au jour où le premier tua la seconde avant de brûler leur maison. La sauvagerie du meurtre, dans un état comme le Texas, appelle cinq ans plus tard une sentence irrévocable : la mort par injection létale. La famille de la victime, mais aussi celle de l'accusé, sont présent pour assister à l'exécution, soit dix à quinze joueurs. Ce jeu est très bien pensé pour plusieurs raisons, mais nous n'allons nous concentrer que sur celles relatives à la blackbox, soit l'espace, la lumière et le son.

Dans *Huntsville*, l'espace est découpé par du scotch de peintre blanc. Chaque bande au sol désigne un mur, et ces murs virtuels délimitent quatre lieux : la salle d'exécution, la cellule d'Allan, la salle pour la famille de ce dernier, et la salle pour la famille d'Holly. Les personnages ne peuvent communiquer entre eux, mais tout ce qui se passe est audible par tous les participants grâce au procédé de la double énonciation. En effet, les personnages se s'entendent pas au delà des murs, mais les joueurs, eux, entendent tout. Le procédé technique permettant cette écoute globale est le suivant : un parc de quatre lumières, une par espace, est installé au dessus des participants. Les occupants d'un lieu ne peuvent parler que si la lumière de leur lieu est allumée. Quand elle est éteinte, ils peuvent écouter les autres ou continuer un jeu muet. Ainsi, le jeu de chacun se construit en rapport constant avec le jeu de l'autre.



Huntsville, 2013. Photo de Grethe Sofie Strand.

²⁸ *Mad about the boy*, 2010, Norvège. Organisateurs : Tor Kjetil Edland, Margrete Raaum et Trine Lise Lindahl

A tout moment durant le jeu, la lumière peut se rallumer sur tous les espaces, et dans ce cas le code est clair : nous sommes dans le passé. Un des participants va alors énoncer un flashback, un souvenir qu'il aimerait voir prendre forme, et soudain les murs n'existe plus et tout le monde peut jouer ensemble ce souvenir commun, car avant le meurtre, les familles se fréquentaient. Le but de ces flashback est de rappeler qu'Allan et Holly ne se sont pas toujours déchirés, et que ses familles brisées aujourd'hui étaient autrefois normales. Durant ces flashback, de la musique est diffusée pour insuffler l'ambiance de la scène.

Ce jeu poétique n'est qu'un aperçu de ce qu'il est possible de faire avec une blackbox. Ce type de jeu commence seulement à se développer en France, alors qu'il existe depuis plusieurs années dans les pays nordiques. Ce parti-pris artistique favorise particulièrement un enjeu dont nous parlerons plus tard dans la partie concernée, le narrativisme. La blackbox est à mi-chemin entre le lieu et le code : c'est à la fois le l'espace où se joue le jeu, et l'appareil de ce dernier. Chaque élément, chaque modification de l'espace vide influence les joueurs, et crée de la communication non verbale. Ces signes sont appelés méta techniques, en cela qu'elles sont à côté de la situation qui se joue au premier degré (elles ne sont pas perçues par les personnages), tout en servant cette dernière. De la même façon qu'un micro permet d'entendre mieux un acteur dans un amphithéâtre, même si la pièce qui se joue est censé se dérouler à la Renaissance, de la même façon qu'un spot de lumière verte signifie une forêt, les méta techniques sont des codes qui permettent de savoir où l'on est. Nous reviendrons sur ces outils dans le chapitre sur le langage.

Un troisième lieu ?

Le mot théâtre, étymologiquement, vient du grec *theatron*, qui ne désignait pas la scène comme on pourrait s'y attendre, mais littéralement "le lieu d'où l'on voit", soit les gradins où étaient assis les spectateurs. Au fil du temps, cette appellation s'est étendue au bâtiment entier, on ne parle plus de théâtre pour désigner l'endroit où se joue la pièce, on dit "la salle" ou "la scène", mais on va "au théâtre", "voir du théâtre". Le mot *théâtre* englobe donc bien plus que l'activité à laquelle il a donné son nom. Il est aussi la billetterie, le hall, les toilettes, les loges. C'est un lieu culturel vivant. Un lieu où l'on peut venir simplement boire un café, lire un livre, regarder une exposition, flâner.

Ray Oldenburg, professeur émérite de sociologie et d'anthropologie à l'Université de Pensacola (Floride), a inventé en 1989 le terme *third place* (littéralement troisième lieu, mais usuellement traduit en français par tiers-lieu ou troisième place) pour parler de ces lieux de vie à part entière. Dans son ouvrage paru en 2001 *Celebrating the Third Place*, il définit le troisième lieu comme suivant : « It is what I call a "third place", a setting beyond home and work (the "first" and "second" place respectively) in

which people relax in good company and do so on a regular basis. »²⁹ Dans ce livre, il célèbre un *Garden shop*, une *Coffeehouse*, une librairie, un restaurant... le prétexte pour se rencontrer est moindre. Ce qui importe, c'est la rencontre, c'est le moment passé en communauté, dans un lieu qui nous accueille et où l'on peut "traîner".

Utopion est sans aucun doute un troisième lieu, mais pourrait-on affirmer que l'activité en elle-même soit un refuge pour ceux qui la pratiquent, peu importe d'où on le convoque ? William Marx, dans *Le Tombeau d'Oedipe*, nous donne des éléments de réponses en parlant d'Athènes :

Certes, toutes les tragédies présentées à Athènes ne sont pas censées se dérouler à Athènes. [...] Mais toutes se déroulent sous le ciel commun à la grande famille humaine, espace ubiquitaire d'où, grâce à quelque machine de théâtre, descendent parfois les dieux. [...] Athènes devient en quelque manière le centre de l'omphalos du monde, où sont rappelés et revécus les mythes fondateurs de la cité et du peuple grec.³⁰

Aujourd'hui, les lieux physiques ne sont plus les seuls lieux de rencontres. Les avatars de joueurs du monde entier communiquent sur des plateformes virtuelles, et bientôt la réalité augmentée sera plus réaliste que la réalité elle-même. Mais le jeu de rôle, lui, comme le théâtre, exige une chose : des humains interagissant physiquement entre eux. Et l'espace ubiquitaire s'étend alors au corps : notre deuxième partie sera consacrée au rôle.

29 OLDENBURG, Ray, *Celebrating the third place*, Marlowe and Compagny, 2001, p.2

30 MARX, William. *Le Tombeau d'Oedipe : pour une tragédie sans tragique*. Les éditions de minuit, 2012. p. 20-21

Je(u) est un autre

Le masque

La feuille de personnage constitue la base du rôle (*rotulus*, le rouleau de l'acteur de théâtre), mais le joueur doit la personnaliser en cours de partie. Plus que l'aspect dramaturgique (style direct, mimiques, accents) qui vise à créer l'atmosphère, c'est la démarche du joueur d'entrer dans une logique de comportement propre au personnage, d'opérer des choix différents de ceux qu'il aurait lui-même fait, qui sera valorisée.³¹

Dans cette citation, Olivier Caïra fait un parallèle entre la fiche de personnage et le *rotulus*, le rouleau de l'acteur de théâtre. On oublie en effet souvent que le mot "rôle" ne vient pas de l'action d'interprétation ou d'une psychologie de personnage, mais bel et bien de ce parchemin que possédaient les acteurs qui leur permettait d'apprendre leur rôle. Ce n'est pas un concept que ce rôle, c'est un objet concret, comme l'est la feuille de personnage. Néanmoins, c'est un objet qui ne doit pas être montré, qui ne sert que l'acte d'interprétation et le jeu. Comme dans le théâtre latin, les rôles n'ont en aucun cas une fonction littéraire, mais sont un support pour le jeu.

Quand on parle d'interprétation d'un personnage en GN, on utilise le terme de *roleplay*, qui conjugue les deux idées qui nous intéressent ici, soit le rôle et le jeu. Comme il s'agit toujours d'improvisation, le joueur doit se mettre dans la peau du personnage car il devra réagir selon la personnalité de ce dernier en toute circonstance. En France, les joueurs sont très axés sur la psychologie du personnage, sur la compréhension d'une personnalité complexe et torturée, ils prennent plaisir à jouer une large palette de sentiments, à avoir leur heure de gloire et à réaliser leurs objectifs. Dans d'autres pays comme l'Allemagne, le rapport au personnage est moins marqué, il s'agit bien plus de s'insérer dans une dynamique de groupe et de créer des belles scènes de combat, le personnage s'efface devant le collectif de joueurs. Le *roleplay* s'exprime donc différemment d'un pays à l'autre.

L'acteur de théâtre, en raison des limites écrites de la pièce qu'il doit jouer, construit son personnage dans un cadre strict, car il sait dans quel type de situation le personnage, ses mimiques et ses gestes seront convoqués. Néanmoins, il existe une méthode de l'acteur, inventée par Stanislavski, qui consiste à inventer une vie pour son personnage, à imaginer quelles sont ses manies, sa vision de la vie, que boit-il au petit-déjeuner, et cela pour que l'interprétation soit la plus réaliste possible une fois sur scène. Mais aussi poussées que soient ces pérégrinations mentales, elles ne seront jamais montrées sur scène, même si elles peuvent servir la représentation.

Or, dans le cas du joueur de jeu de rôle, ce conditionnement sert à la fois le personnage et la

31 CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, CNRS éditions, p.259

représentation, puisque le joueur peut choisir ce qu'il veut montrer de son personnage. On voit souvent au terme d'un GN les joueurs se raconter comment leur personnage continue sa vie, en fonction de ce qui s'est passé pendant le week-end. Pour beaucoup, il est important de « terminer l'histoire », de savoir comment l'avatar qu'ils ont eu pendant 48h va évoluer. Même si cela peut virer à une surenchère, à qui aura le récit le plus épique, cela fait partie du jeu.

Il n'est pas rare non plus de voir les joueurs raconter aux autres tous les travers de leur personnage qui n'ont pas été perçus tout le long du GN par les autres. Par exemple, celle qui passait pour la petite vieille sympathique était en réalité un monstre de cupidité et mangeait des enfants la nuit. Le plaisir du jeu est à la fois dans ce qu'on montre et dans ce que l'on ne montre pas, mais qui sera quand même raconté à la fin. La démonstration la plus évidente de ce jeu se retrouve dans les soirées enquêtes ou murder : cette forme de jeu de rôle grandeur nature se déroule sur une soirée durant laquelle un meurtrier doit cacher aux autres joueurs son crime. Le plaisir du joueur est dans la dissimulation ou l'enquête, mais aussi dans le « débriefing » où il peut se gausser de n'avoir rien laissé transparaître.

La notion d'interprétation est souvent liée à la notion de performance. Il s'agit de jouer quelqu'un qui est différent de soi, mais qui met en avant nos aptitudes ou nos inaptitudes "hors-jeu", qu'elles soient mentales, sociales ou physiques. Dans un GN, tous les participants sont à la fois acteurs et spectateurs. S'il n'y a pas de public passif comme au théâtre, nous sommes sans cesse regardés, scrutés, et jugés.

Beaucoup de personnages de GN sont des héros dans le sens épique du terme. Ils ont un passé sulfureux, du charisme, du prestige, ils sont forts à l'épée comme en amour, n'ont peur de rien ni de personne. Quand ils ne sont pas sulfureux, ils sont confrontés à des situations extraordinaires ou en tout cas particulières. Dans tous les cas, le point de vue est déplacé, le monde n'est pas le nôtre même quand il y ressemble fortement. Les personnages de GN sont des monstres, à l'instar des personnages des tragédies de Sénèque. Hors, nous ne sommes pas des monstres. Les humains qui jouaient les monstres sacrés du temps des Romains avaient pour eux plusieurs alibis : le masque, la fable, les Dieux...³² Le masque est la partie qui nous intéresse ici.

Dans *L'orateur sans visage : essai sur l'acteur romain et son masque*, Florence Dupont effectue un exercice de traduction qui influence notre étude :

Bien que *l'imago* soit, strictement parlant, un masque funèbre, traduire ici le mot *imago* par masque serait un contresens à cause des connotations du mot masque en français. L'expression "le visage masque de l'âme" dirait l'inverse du latin, puisqu'en français le masque cache au lieu de faire voir. C'est pourquoi, après bien d'autres, nous traduisons *imago* par "miroir", dans la mesure où *l'imago* désigne aussi en latin l'image renvoyée par un miroir ou une eau immobile et transparente.³³

32 La notion d'alibi est encore une fois à entendre comme prétexte ou situation donnée, permettant de ne plus être soi, qu'on change de visage, *prosopon* (chez les Grecs), ou qu'on se cache derrière un masque, *persona* (chez les Romains)

33 DUPONT, Florence. *L'orateur sans visage : essai sur l'acteur romain et son masque*. PUF, 2000 p. 130

et, plus loin :

Le terme grec qui sert à désigner le masque théâtral est le même qui désigne le visage. Autrement dit, le prosopon est toujours un visage et au théâtre ce prosopon se substitue au visage de l'acteur pour pouvoir donner à voir le visage du personnage. [...] Le prosopon ne masque pas, il donne à voir.³⁴

Et, enfin :

Au contraire, le masque romain, désigné par le mot persona, masque le visage de l'acteur [...], ses emplois en dehors du domaine du théâtre en font toujours "le rôle", persona désigne alors la personne juridique ou la personne grammaticale, parfois le rôle social.³⁵

Le masque de cire comme miroir de l'âme, comme rôle, comme autre visage, de nombreux sens pour un même objet. Le masque, dans cette étude, désigne le rôle, celui qui n'est pas nous, c'est l'alibi. Pourtant, le masque, surtout dans un jeu où tout s'improvise, révèle beaucoup sur celui qui le porte. Dans la communauté du Nordique Larp, la passerelle qui existe entre le joueur et son personnage est une telle source de questionnement qu'elle a sa propre théorie : le bleed.

Le bleed

La scène nordique est une des héritières de la pratique expérimentale d'un psychosociologue américain : Jacob Levy Moreno. Cet homme, en observant les jeux d'enfants dans les parcs, inventa dans les années 1920 « le théâtre de spontanéité »³⁶ (*Das Stegreiftheater*), un rendez-vous pour adultes où ces derniers pouvaient jouer ou rejouer les événements (personnels, d'actualité ou fictifs) de leur journée. Le public présent pouvait proposer des situations et tenir des rôles. Ce théâtre fut très vite considéré, pour l'aide psychologique et la catharsis observés chez les participants, comme thérapeutique. Encore aujourd'hui, le jeu de rôle ou psychodrame est utilisé chez les psychologues ou encore dans les entreprises pour créer du lien ou faire apparaître des traumatismes.

Le terme de "théâtre de spontanéité" mérite une explicitation : pour Jacob Levy Moreno, la spontanéité est « une réponse adéquate à une nouvelle situation ou une nouvelle réponse à une ancienne situation. »³⁷ L'interprétation d'un personnage est très floue dans ce genre de situation, et d'ailleurs, le personnage n'est selon Eirik Fatland que la personne que nous sommes dans le contexte du jeu. Le bleed est le biseau entre le personnage et le joueur qui l'interprète. Plus le personnage que nous jouons nous ressemble, ou est confronté à des situations que nous avons réellement vécues, plus le

34 Ibid. p. 155

35 Ibid. p. 155

36 ANCELIN-SCHÜTZENBERGER, Anne. *Le jeu de rôle*, éditions ESF (collection Formation Permanente en Sciences Humaines), 1992, p. 4.

37 Ibid. p. 95

bleed risque d'être puissant. Il y a deux types de bleed : le bleed in et bleed out. Le bleed in désigne ce que le joueur met de ses propres expériences et de sa personnalité dans la création ou l'interprétation de son personnage. Le bleed out désigne ce que les expériences vécues dans le jeu vont apporter au joueur sur un plan personnel.

Par exemple, si je joue un GN avec deux amis, que nos personnages ne se connaissent pas, mais que mon personnage va plus facilement vers les leurs, il s'agit de bleed in. Si mon personnage vit une histoire d'amour très intense avec le personnage d'une autre joueur que je ne connais pas, mais qu'à la fin du jeu je me sens plus proche de ce joueur, voire un peu amoureux, il s'agit de bleed out.

Le bleed peut être recherché ou, au contraire, fui par les joueurs. Dans les pays nordiques, les thèmes abordés sont plus sérieux qu'en France et les gens s'inscrivent sur des sujets qui les touchent. Le jeu *Just a Little Lovin'* est un exemple caractéristique : le thème est l'arrivée du sida dans la communauté gay américaine dans les années 1980. Les deux organisateurs de ce jeu, Tor Kjetil et Hanne, sont pour le premier un membre actif des campagnes de prévention sur le SIDA et les droits de l'homme en Norvège, et pour la deuxième la directrice du Norwegian LGBT center (centre norvégien Lesbien-Gay-Bi et Trans). Ils sont donc très concernés par le sujet, et le travail documentaire effectué en amont de ce jeu est colossal. *Just a little lovin'* a été joué plusieurs fois dans différents pays scandinaves, et il est intéressant de voir que les inscrits sont à la fois des gnostes nordiques intéressés par le jeu, l'histoire et les personnages et des membres de la communauté LGBT intéressés par le sujet voire ayant un lien direct avec le sujet pour avoir vécu par exemple cette époque, ou encore pour être atteint du sida ou connaître des personnages portant la maladie.

Le jeu *Just a little lovin'* est très émouvant car il retrace, en trois jours, trois ans de la vie d'une communauté, l'année 1982 (dont le thème est Desire, soit l'insouciance par rapport à la maladie qui est

encore peu connue), l'année 1983 (dont le thème est Fear of Death, soit la découverte de la maladie), et enfin l'année 1984 (dont le thème est Friendship, comment se relever après autant de souffrance). Durant ces trois années, beaucoup de personnages meurent du SIDA. Les sentiments expérimentés durant ce jeu sont le deuil, la peur de mourir, la peur d'être malade, la peur d'avoir transmis sa maladie, la maladie elle-même, la mort, mais aussi l'amour, le désir, l'amitié, le sentiment d'appartenir à une communauté dans laquelle notre sexualité n'est jamais jugée ni même considérée comme marginale... Le jeu utilise des techniques de simulation de sexe très intimistes (les joueurs peuvent en effet mimer des attouchements voire des



Just a Little Lovin' 2011. Un membre quitte la communauté. Photo : Tore Olbert

actes sexuels avec des godemichets roses en plastique), et il est arrivé sur plusieurs sessions que le sexe « en jeu » devienne du sexe « hors-jeu », des préservatifs étaient d'ailleurs prévus par les organisateurs à cet effet.

Just a little lovin' est un exemple extrême d'aventure ludique, artistique et surtout, humaine. L'alibi permet à des personnes de partager une expérience très intense. Tous les joueurs qui ont participé et participeront à ce jeu ne sont pas homosexuels, ni atteints du sida, ils ne vivent pas de relation polyamoureuses ou avec une personne transgenre. Mais vivre ce genre d'expérience, même dans un jeu, amène forcément à questionner son propre rapport à la sexualité, ou à l'amour, ou à la maladie, à la mort, car cette question se pose peu dans la société civile. Chaque participant vivra l'expérience différemment selon le personnage qu'il s'est vu attribué, selon l'histoire à laquelle il sera confronté. Il est possible, lorsque l'on s'inscrit pour jouer *Just a little lovin'*, de dire ce qui motive notre choix de jouer ce jeu très particulier. On peut demander à jouer tel ou tel personnage (la liste est accessible assez facilement), ou encore définir le type d'expérience que l'on veut vivre.

Le bleed est en effet lié à la notion d'émotion feinte. Dans un jeu, on accepte d'avoir peur. L'émotion est moins intense qu'elle pourrait l'être dans un contexte ordinaire, puisqu'elle naît dans un climat de confiance (le cercle magique).

Les joueurs comme les spectateurs de théâtre ou même de cinéma savent qu'ils ne risquent rien. L'illustration la plus révélatrice de cette confiance aveugle se trouve dans le spectacle de magie. Le spectateur qui monte sur scène pour être enfermé dans une boîte et disparaître à tout jamais sait que "c'est pour de faux". Il devient complice du magicien. C'est exactement le même principe pour le jeu de rôle. On sait que ce sont des épées en mousse, on sait qu'on ne



Just a little lovin' 2011. Photo Tore Olbert

peut pas vraiment tuer, on sait que nous ne sommes pas vraiment amoureux. Mais on joue à l'être, et les émotions qui sont éprouvées sont donc sincères, mais moins fortement ressenties, moins durables et moins surprenantes qu'elles le sont dans la vraie vie. Éprouver des émotions involontaires, mais auxquelles nous sommes quand même préparés, peut être jubilatoire. Cette notion de plaisir est bien trop souvent détachée de celle du bleed ou encore, de la catharsis, considérées toutes deux avant tout comme des expériences thérapeutiques. Le retour sur soi et l'épreuve de sensations "désagréables" ne sont pas à opposer au sentiment de jubilation. Encore plus si elles sont associées à une virtuosité artistique ou à des sentiments joyeux et communautaire comme c'est le cas de *Just a little lovin'*. Jouer la peur n'est pas avoir peur. Jouer à avoir le SIDA n'est pas avoir le SIDA. Mais l'un comme l'autre nous ouvre l'esprit et nous apprend sur nous même et sur le monde. La stimulation intellectuelle,

l'apprentissage, le choc esthétique sont des émotions agréables. Les jeux qui cherchent à blesser leurs joueurs existent aussi (le jeu *Fat man down*³⁸ par exemple), et on en sort honteux, dérangé ou énervé. Il est prévu que l'on sorte de *Just a little lovin'* bouleversé, ému et aimant. Le tragique doit être source de plaisir, Aristote le disait déjà dans *la Poétique* :

Puisque le poète doit agencer le plaisir qui vient de la pitié et de la terreur au moyen de l'imitation, il est clair qu'il faut produire ce résultat en agissant sur les faits.³⁹

Quels personnages pour un théâtre sans spectateur ?

Revenons au théâtre de spontanéité, non pas pour en analyser les résultats psychanalytiques sur les participants, mais pour son aspect participatif et spectaculaire. Dans l'introduction, avec l'appui d'Hilda Levin, nous avons établi que le jeu de rôle grandeur nature était démocratique dans sa structure même, car les rôles d'acteur et de spectateur sont assurés par tous les participants. Ainsi, les émotions et les savoirs sont transversaux, dans une logique d'éducation populaire (d'ailleurs, la FédéGN a obtenu l'agrément en 2007). A l'instar du théâtre forum, le jeu se construit au plateau, dans le temps de la performance. L'expérience ne sera jamais la même, quelle que soit le travail réalisé en amont par l'organisateur., mais il existe selon moi deux catégories de larpdesigner : les **auteurs** et les **coordinateurs**. Il est utile de rappeler que ces catégories, comme toutes celles de ce mémoire, sont bien évidemment poreuses et ouvertes, et n'ont pour but que de caractériser les comportements, non pas les personnes.

Toute ressemblance avec des personnes existantes est purement fortuite.

38 *Fat man down*, 2009 par Frederik Berg Østergaard est un jeu très violent sur l'obésité. Le joueur le plus gros du groupe est choisi comme étant le Gros. Tous les autres vont devoir se moquer de lui, et recevront comme ordre de la part de l'organisateur d'ignorer le safe word que le Gros prononcera. En fait, l'organisateur a fait du joueur interprétant le Gros son complice en lui donnant un safe word différent de celui qu'il a établi avec le reste du groupe. Ce jeu brise le cercle magique puisqu'il s'agit pour l'organisateur de reproduire l'expérience de Milgram, en mentant à ses joueurs pour les manipuler à leur insu.

39 Aristote, *Poétique*, XIV, 1453 b. 11-14 cité dans MARX, William, *Le Tombeau d'Oedipe*, Editions de Minuit, 2012 p. 96

L'auteur

La nuit était noire et brumeuse. A la faible lueur d'une bougie, penché sur son secrétaire en bois, Armand n'avait pas vu le temps passer. Les événements de son jeu défilaient devant ses yeux : la mort de Madame de Montespan, la trahison de Jeannette, la première apparition du fantôme devant les convives... Cela serait, sans nulle doute, une merveilleuse expérience pour tous les participants.

Armand avait toujours aimé le théâtre. Molière, Racine, Alfred de Musset, autant d'auteurs dont la langue n'avait pas pris une ride aujourd'hui. La langue poétique est universelle, elle transcende ceux qui la lise comme ceux qui l'entendent. C'est pourquoi le jeune auteur mettait un point d'honneur à la qualité de rédaction de ses fiches de personnages. Il fallait que le l'interprète ressent, dès la lecture, la psychologie du personnage, ses aspirations, ses doutes. Il les aimait. Blanche et ses névroses, Julien et son secret de famille, et Marc, et Sylvie. Chacun avait son histoire, chacun avait un lien avec l'autre. Tout était pensé, au millimètre. Armand avait passé tant de temps en leur compagnie, à imaginer leurs rêves, leur histoire, qu'il avait l'impression de les connaître. Ils étaient vivants.

Il était évident qu'il ne laisserait pas ces êtres chers à n'importe qui. Le scénario reposait sur des moments clés, qui ne pourraient être appréhendés que par des personnes de confiance, capable de comprendre sa vision. Car Armand avait une vision. L'histoire qu'il voulait faire vivre à ses joueurs était une histoire magnifique, qu'il avait passé du temps à imaginer, et à calibrer entre tous les personnages de la pièce. Parfois, Armand se disait que peut-être que sa pièce... que son jeu, ne pourrait jamais être aussi beau que dans dans sa tête. L'image de son bébé, jeté en pâture à des crocodiles, le réveillait la nuit. Mais il avait envie de les voir "en vrai", de voir ces personnages de papier s'animer, vivre. Il imaginait déjà la scène, joué par Joris, un excellent joueur à qui il avait déjà prévu de donner le rôle de Julien, la scène où Blanche et Julien tentent de faire admettre leur liaison à leurs parents, avec le soutien de la servante, Jeannette (il fallait absolument que Dorothee joue Jeannette, il ne pouvait voir une autre qu'elle à cette place.) Pour l'instant, il n'avait pas trouvé d'interprète pour Blanche. C'était un personnage à part, Blanche, il fallait à la fois de la douceur, et une grande force. Il avait reçu de nombreuses lettres après le casting, notamment une d'une toulousaine qui avait l'air de correspondre. Mais si elle s'avérait moche ? Blanche était une femme magnifique, gracieuse, coquette, Armand n'était pas du genre à s'attarder sur le physique d'habitude mais pour Blanche...

Le GN était dans six mois. Tout était écrit. Rien n'était prêt.

Le coordinateur

_ Bonjour, je m'appelle Lisa. Je suis très contente que vous ayez signé pour jouer *Huntsville*. Faut avoir du courage pour se lancer dans ce type d'aventure, surtout que j'ai l'impression que le pitch que j'avais mis en ligne sur le site de l'association n'était pas très clair, je me trompe ?

Pas de réponse. Les quinze joueurs présents n'osent pas trop dire qu'ils sont là un peu par hasard, qu'ils ont accepté de jouer ce jeu comme ils auraient accepté d'en jouer un autre. Dans ce genre de festival, on coche des cases sans savoir vraiment sur quel jeu on tombera. Des fois on est chanceux, des fois moins.

_ Bon, vous êtes 1, 2, 3... 14, 15 ! Ok, le jeu peut se faire entre 10 et 15, on est limite haute, mais ça va le faire. Donc, j'explique un peu le délire : *Huntsville* est un jeu sur la peine de mort en Amérique. Alan et Holly étaient mariés et amoureux depuis trois ans environ, jusqu'à ce qu'Alan tue sa femme. C'était il y a cinq ans, et au bout de cinq ans la condamnation est sans appel : ce sera l'injection létale. On est donc au Texas, dans la ville avec le plus fort taux de condamnation aux Etats-Unis. Vous allez jouer Alan, Holly, la famille d'Alan, celle d'Holly et le staff de la prison, pendant la dernière heure de la vie du condamné. Vous avez des questions.

_ On va jouer Holly ? Elle est pas morte ?

_ Ce sera son fantôme. Enfin, c'est pas vraiment un fantôme, c'est plus une présence métaphysique. Vous ne pourrez pas lui parler, mais elle elle pourra murmurer dans votre oreille.

Les joueurs se regardent, interloqués. Le thème est lourd, et politique. Et en plus y'a de la métaphysique. Ça a l'air chiant. Lisa leur fait faire des exercices de théâtre d'improvisation pour les décoincer un peu. Cela leur permet de fixer leur limites ensemble pour éviter les moments de gêne durant le jeu. Elle leur montre ensuite l'espace de jeu, qui est en fait une pièce noire avec quatre ou cinq espaces délimités par du scotch au sol. Des lampes sont suspendues au-dessus de chaque espace, et Lisa leur explique que chaque groupe aura son espace, dont il ne pourra pas sortir, et qu'il ne faudra jouer lorsque la lumière sera allumée, et écouter les autres le reste du temps. Le but étant que tout le monde s'écoute et écrive l'histoire ensemble.

_ On va créer les personnages maintenant.

_ Il n'y a pas de fiche de personnage ?

_ Non.

Les personnages sont créés par les joueurs, deux heures avant le jeu. C'est eux qui définissent leur relation, leurs enjeux, leurs envies. On commence par le couple sacré, Alan et Holly, puis ensuite les familles, et enfin le staff. Le jeu se terminera sur l'injection létale, et c'est la seule chose que l'on sait en début de jeu. Tout le reste, le passé des personnages compris, s'écrira pendant le jeu, à l'aide de flash backs (retour en arrière pouvant être déclenchés à n'importe quel moment sous l'impulsion d'un joueur ou de l'organisateur) ou dans les dialogues. Lisa est très claire : il faudra accepter tout ce qui est dit, être très à l'écoute (elle l'a déjà dit ça, non?) et ne pas chercher à tout résoudre. Il s'agit d'une tranche de vie extraordinaire dans la vie de personnes ordinaires.

C'est parti. Tout est prêt. Rien n'est écrit..

Préserver son jeu

Les enjeux d'un jeu de rôle Grandeur Nature sont divers. Il est difficile pour un larpdesigner de définir ce qu'il veut faire vivre à ces joueurs, et il est difficile pour un joueur d'expliquer pourquoi il joue. Nous ne nous intéresserons pas ici aux raisons extérieures au jeu qui peuvent pousser à s'inscrire à un jeu ou à l'écrire : cela peut être pour être avec des amis, pour la reconnaissance, par commande, pour dépasser les limites personnelles, la liste est longue... Pourtant, si ces raisons ne seront pas traitées ici, car trop intimes, il est utile de rappeler qu'elles sont primordiales dans notre pratique. Chaque joueur a son histoire personnelle avec l'activité, et c'est aussi les rencontres, les conditions matérielles ou morales que nous avons connus qui façonnent nos envies et nos goûts.

Nous allons nous intéresser ici à la communication. En effet, ce chapitre étant consacré à l'alibi, il nous importe moins de savoir pourquoi nous jouons que pour quoi nous signons. Quels jeux pour quelle pratiques ? Le plus souvent, les jeux manquent de communication, et cela pour plusieurs raisons : d'abord, longtemps les GN étaient plus ou moins tous les mêmes, soit des combats à l'arme en mousse déguisés dans un univers médiéval fantastique. Ensuite, les jeux se font souvent dans des communautés fermées, entre les mêmes personnes, qui s'invitent et se font confiance. Enfin, et c'est la raison qui donne lieu à cette partie, le jeu en lui-même est souvent détaché du thème, de l'idée, de l'histoire qu'on veut faire vivre. Les GN s'écrivent comme des romans au lieu de s'écrire comme des jeux. Les auteurs, nous l'avons constaté dans la partie précédente, ont en tête des scènes, des histoires ou des personnages, et espèrent toucher suffisamment par leur plume lors de la lecture pour que les joueurs donnent vie au petit monde qu'ils ont imaginé.

Or, entre l'intention initiale et le résultat final, il y a souvent un fossé. Et cela est souvent dû à un manque de communication en amont sur les intentions des organisateurs, et de préparation des joueurs. Une intention claire et assimilée, voilà ce qui permet à tout le monde de jouer. Nous avons vu précédemment ce qu'il fallait créer, maintenant il temps de nous attarder sur la façon de le communiquer aux joueurs. L'idée de la représentation et la représentation elle-même sont deux choses totalement différentes, c'est pourquoi il existe des outils qui permettent de communiquer pour savoir à quoi on joue.

Depuis 2012, l'association internationale Fantasiforbundet (ce qui signifie en norvégien « de la fantaisie pour créer des liens ») organise en juillet une semaine en Lituanie pour permettre à des jeunes gens, en Europe ou ailleurs, de découvrir le GN et d'apprendre des techniques de larpdesign, la Larp Writer Summer School (École d'été de l'écriture de GN). Durant cette semaine, les cours et les échanges se font en anglais, les élèves venant des quatre coins de l'Europe, ainsi que les jeux, les soirées... L'anglais n'étant pas la langue maternelle des participants, les rencontres sont plus laborieuses

que d'ordinaire mais, parallèlement, l'écoute est plus studieuse et bienveillante, et l'attention portée à notre expression comme à notre discours est plus importante que dans notre langue. Le but est de nous faire comprendre, ainsi nous simplifions notre discours et allons droit au but.

Les prémisses du jeu *Breakfast club* ont été posées lors d'une rencontre internationale en Norvège, testées en Lituanie lors de la Larp Writer Summer School 2013 ; enfin, le jeu dans sa première version, *Bus stop*, a déjà été joué par des membres de plus de 27 états différents. C'est un jeu simple, facile d'accès autant pour les joueurs que pour les potentiels organisateurs. Nous le prendrons comme objet d'analyse dans cette partie. Nous considérerons que les participants n'ont jamais entendu joué de jeu de rôle grandeur nature, car le jeu est pensé pour s'adresser à ce public. Cette partie ne concernera pas les règles du jeu (comment on joue) car ces dernières seront traitées dans le chapitre sur le langage.

A quoi joue-t-on ?

La seconde chose à définir lorsque l'on présente un jeu à des nouvelles personnes (la première étant, bien entendu, qu'il s'agit d'un jeu), c'est son sujet. Il apparaît que le point de départ d'un jeu réside en deux points : le but et le pitch. Il n'est pas obligatoire de traiter les trois points dans l'ordre, mais il faut qu'ils puissent tous être clairs pour l'organisateur, et ensuite pour les joueurs.

Le but consiste à déterminer quel effet, en tant que larpwriter, on veut produire sur les participants. Cela peut être un message politique comme la promesse d'un bon moment entre amis : le but n'a pas besoin d'être épique pour être formulé. Le pitch est la partie dédiée à l'alibi : à quoi va-t-on jouer ? Ici, il s'agit de donner l'idée la plus claire possible de ce qui va se passer durant le jeu.

Peuvent être adjoints à cette description des références, une durée de jeu, un nombre de participants, des informations sur le type de jeu ou sur la structure du jeu... Il peut être également utile de savoir à qui s'adresse notre GN avant de l'écrire. Il peut s'agir d'un public très large, ou très restreint. Parfois, l'âge est important, par exemple si l'on veut traiter un jeu sur le SIDA dans un collège, il ne sera pas créé de la même façon que pour un public adulte, ou encore un public LGBT. Pour les professionnels, cette partie est très importante, car ils sont souvent confrontés à une logique de commande : une entreprise, une école ou une galerie d'art les contacte et leur demande un jeu pour tel ou tel public. Tous ces éléments permettent de présenter le jeu de la façon la plus claire possible aux joueurs. Il est utile de préciser ici que plus le jeu comportera de secrets, moins il sera facile de communiquer clairement sur le jeu, et donc moins il sera acquis d'avoir des joueurs réceptifs au sujet. Priver les joueurs d'un levier dont ils peuvent se saisir peut s'avérer risqué. En effet, si nous annonçons que l'action de notre GN se situe en 1920, dans un cabaret, et que l'accent sera mis sur les relations entre les personnages, les joueurs qui signeront pour jouer signeront pour ce pitch, sans se douter qu'à 23h14 un monstre sanguinaire débarque dans le cabaret. Peut-être la surprise sera-t-elle réussie, mais il est probable que les joueurs

aient prévu une intrigue réaliste, aient pris des costumes qui n'autorisent pas de salissures et n'apprécient pas du tout ce brusque retournement de situation. Il est parfois intéressant de se demander si le gain de la surprise n'est pas moindre par rapport à l'assurance de joueurs motivés et conscients de ce qui se joue. Dans le jeu *Mad about the boy*, il est annoncé en dehors du jeu que le dernier homme débarquera au bout de quatre heures de jeu. Les participantes savent donc qu'à un moment donné, toutes leurs certitudes seront remises en question, et peuvent s'emparer de cet enjeu.

Breakfast club est un jeu de rôle Grandeur Nature de deux heures pour cinq joueurs. Il est librement inspiré du film *the Breakfast club*, réalisé par John Hughes. Les thèmes de ce jeu sont l'amitié et l'adolescence, et surtout le sentiment d'inclusion et d'exclusion. Le jeu se veut réaliste et nostalgique. Les personnages de ce jeu sont des lycéens, réunis par le hasard pour une retenue de six heures qui va les rapprocher. Les personnages seront créés dans un atelier avant le jeu. Le jeu comportera six scènes d'environ 10 minutes, une pour chaque heure de cours. Après chaque scène, de la musique sera diffusée, et l'organisateur donnera des consignes sur la scène suivante. Le jeu commence et termine sur la même chanson.

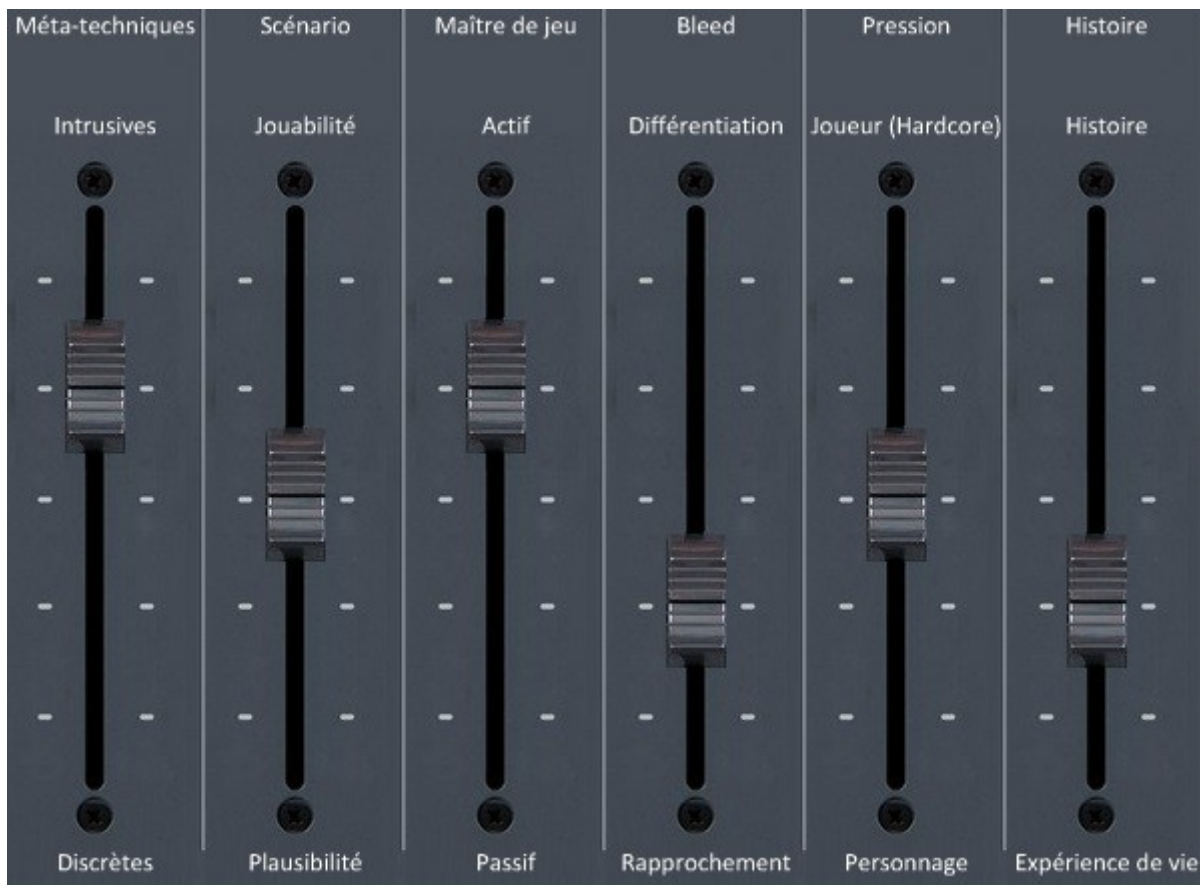
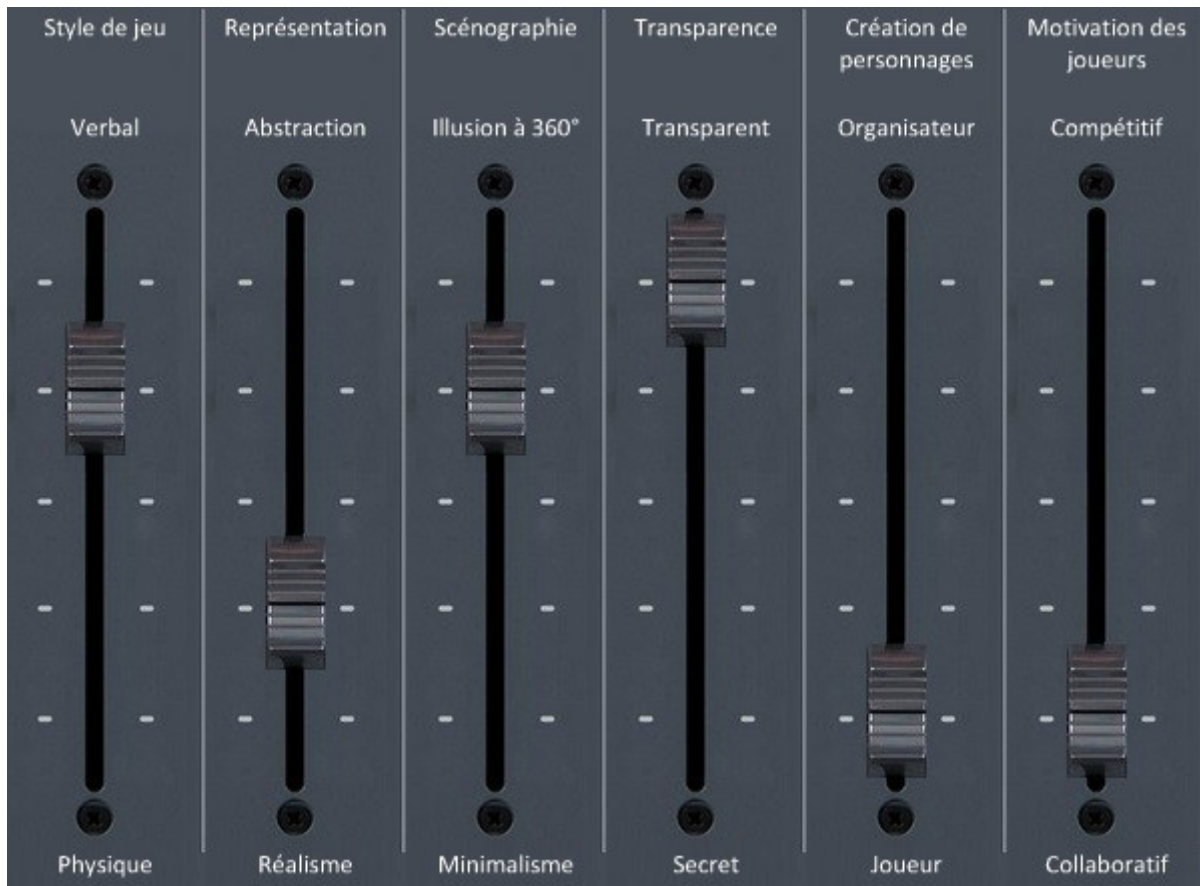
Des outils pour aller plus loin

"**The Mixing desk of larp**" fut publié dans le Knutbook en avril 2013⁴⁰. Ses auteurs, Martin Nielsen et Martin Eckhoff Andresen, ont créé cet outil dans le cadre de l'organisation de la Larp Writer Summer School 2012. Leur but est d'organiser ses idées lors de la création du jeu, surtout si ce dernier est créé par une équipe et non pas un organisateur seul, à l'aide d'une table de mixage virtuelle sur laquelle chaque fader correspond à un aspect du GN.

Breakfast club est un jeu verbal, il n'y a pas de combat, et la majeure partie du jeu se déroule en position assise. Même si les participants n'ont pas le même âge que les personnages qu'ils interprètent (des lycéens), les scènes se veulent réalistes. Ce que vous voyez est ce qui est : une table est une table, une chaise une chaise. Les secrets des personnages sont connus par les joueurs : c'est un jeu transparent. La création du personnage, si elle est aidée par une méthode développée par l'organisateur, est à la charge du joueur. Le jeu est résolument collaboratif : les joueurs jouent ensemble, et non pas les uns contre les autres. Les méta-techniques sont assez intrusives, en cela que la musique crée des ellipses entre les scènes. Le maître de jeu est très actif, il intervient entre chaque scène pour donner des instructions, ou en tant que PNJ (Personnage Non Joueur). Le jeu n'est pas supposé être pressurant, mais il est évident que la présence d'un public peut influencer le jeu de chacun. Enfin, il s'agit d'une tranche de vie dans l'existence d'une bande d'adolescent, l'histoire est créée par les participants.

40 *Crossing theoretical borders*, édité par Karete Jacobsen Meland et Katrine Øverlie Sveta, 2013.

Breakfast club :



La classification GNS, soit Ludisme, Narrativisme ou Simulationnisme⁴¹ a été créé par Ron Edwards pour définir les différents modes de jeu possible. Roger Caillois avait lui-même proposé une classification, qui s'appliquait à tous les jeux, qu'ils soient jeux de plateau, de hasard, de rôle ou de cartes⁴²... mais celle-ci (GNS) a été spécifiquement pensée pour le jeu de rôle. Le **ludisme** désigne les jeux où la compétition et le challenge priment. Les jeux où il faut comprendre le scénario à l'aide d'indices, d'énigmes qu'il faut résoudre, les jeux où la performance est noté, les jeux où des compétences virtuelles permettent à des joueurs de s'affronter. Des jeux où il est possible de gagner des points d'expérience⁴³. Des jeux où l'on peut gagner, ou perdre. Le **narrativisme** désigne les jeux dont le but est de raconter une histoire. Il suppose pour les joueurs de mettre au scène du jeu l'histoire ("histoire" est à entendre ici à la fois comme le scénario, mais aussi tout simplement ce qui se passe dans le jeu), même au "détriment" de son personnage – détriment relatif puisque le fait de considérer que son personnage est plus important que l'histoire qu'il vit ou à laquelle il participe est une habitude de jeu qui n'est pas forcément à privilégier. Un jeu narrativiste repose donc sur l'écoute et la collaboration. Le **simulationnisme** consiste, comme son nom l'indique, à simuler de la façon la plus réaliste possible une situation, un monde ou une ambiance. Il s'agit de favoriser la plausibilité plutôt que la jouabilité, de porter des costumes d'époque pour un jeu historique, de manger comme à l'époque. Cette catégorie n'est pas sans rappeler une activité proche du jeu de rôle Grandeur Nature, la reconstitution historique, qui serait un jeu simulationniste poussé à l'extrême puisque le seul enjeu est d'imiter la société d'une période donnée le plus fidèlement possible. Le simulationniste peut s'exprimer à travers le décor et la scénographie, ou dans les thèmes abordés. Ces approches et ces optiques de jeu sont différentes, et pourtant la plupart des jeux de rôles comportent toujours un mélange des trois. Pourtant, il peut s'avérer utile de communiquer l'optique que l'on veut privilégier sur son jeu. Un joueur ludiste sur un jeu narrativiste va sûrement s'ennuyer, de la même façon qu'un joueur narrativiste aura du mal à s'intéresser aux enjeux simulationniste. Ainsi, en communiquant en amont sur le type de jeu, l'organisateur est sûr qu'il sera partagé par tous les participants.

Breakfast club est un jeu résolument narrativiste. Même s'il est demandé aux joueurs de rester pudiques, et un minimum de réaliste, l'important est l'histoire qu'ils créeront ensemble. Ce jeu est d'ailleurs structuré comme une histoire traditionnelle avec un début (le générique), des péripéties (les six

41 Gamism, Narrativism, Simulationism dans la langue de Shakespeare.

42 La classification de Roger Caillois délimite deux enjeux originels (*paisia* le désordre et *ludus* la règle) pour le jeu, et quatre types de jeux : *agon* (la compétition, le combat), *alea* (le hasard), *mimicry* (l'imitation) et *ilynx* (le vertige). Il classe le théâtre (et donc, le jeu de rôle) dans *mimicry* mais Thomas Harvainen, dans sa thèse, l'assimile plutôt à *l'ilynx*.

43 Dans certains jeux de rôle qui se déroulent sur plusieurs jours consécutifs, ou les semi-réels (GN dit de « campagne », durant plusieurs années avec une partie par mois), il est possible de faire évoluer son personnage. Cette évolution du personnage repose entre autres sur ce que l'on appelle les « points d'expérience » ou PX. Comme dans un jeu vidéo, les joueurs sont amenés, par leur action ou par simple mécanique de jeu³¹, à gagner des points d'expérience. Ces points leur servent à améliorer leurs compétences virtuelles, souvent symbolisé par un score. Par exemple, Bob pourra passer de 4 à 5 en Bagarre, lui permettant ainsi d'être plus fort que Jules, qui n'a que 2.

scènes) et une fin, ainsi qu'une unité de lieu, d'action et de temps (même s'il comporte des ellipses).

Les **ateliers pré-GN** sont des outils en passe de devenir indispensables. Ils sont souvent situés avant le jeu, mais peuvent aussi intervenir entre deux actes ou même à la fin du jeu pendant le débriefing (nous parlerons du débriefing juste après). Si leur but est toujours de faciliter le jeu, ils peuvent avoir plusieurs fonctions :

- Briser la glace : Jouer un jeu avec des inconnus n'est pas toujours aisé. Ainsi, de petits ateliers pour détendre l'atmosphère peuvent être utiles pour permettre aux participants d'être en confiance les uns avec les autres, surtout si le sujet du jeu est dur ou intime. C'est aussi le moment pour eux d'exprimer leurs limites pour le jeu à venir (« je ne veux pas qu'on me touche la nuque », « tu peux m'embrasser sans problème »)
- Apprendre les règles : Souvent, avec sa fiche de personnage, le joueur a reçu un livre de règles. Le lire est une première étape, mais tester son contenu peut être une très bonne idée avant de commencer le jeu.
- Consolider les personnages : Qui a le plus de statut dans cette famille ? Qui joue mon meilleur ami ? Comment suis-je supposé parler à mon père ? Autant de points qui peuvent être flous dans la fiche de perso et qui méritent d'être clarifiés sur place. On peut également jouer des scènes du passé pour créer un lien plus fort qu'une simple narration.
- ... et ainsi de suite

Chaque GN a ses exigences, et exige donc des ateliers particuliers, mais il existe des listes en ligne regroupant les plus utilisés. Les organisateurs peuvent piocher dedans, ou en inventer de nouveaux.

Breakfast club commence par un atelier pour briser la glace. Chacun raconte une anecdote de lycée lors de laquelle il s'est senti inclus, puis exclu. Les membres du public peuvent participer. Ensuite, la création des personnages se compose de trois parties : d'abord, le physique et l'espace, les participants choisissent leur place dans la salle et leur posture, et un mot définissant leur attitude corporelle. Ensuite, un round est fait pour chaque personnage durant lequel les autres racontent quelle image ce dernier renvoie. Enfin, le personnage peut s'exprimer sur quelque chose de personnel, que les joueurs sauront, mais pas les personnages.

Le **débriefing** se situe à la fin du jeu et permet à chacun de s'exprimer par rapport à l'expérience qu'il vient de vivre. Quand les jeux sont psychologique ou politique, ce débriefing peut durer très longtemps. Just a little lovin comprend des pauses dans le jeu pour débriefing sur chaque soirée. Comme c'est un jeu avec beaucoup de participants (une cinquantaine), chaque joueur se voit attribuer un *buddy* avec qui il pourra parler à chaque pause, afin d'éviter les débriefings interminables où chacun s'exprime dans un brouhaha incompréhensible.

Le débriefing de *Breakfast club* consiste simplement à demander comment se sentent les

participants (public et joueurs), à vérifier que le jeu n'a pas eu d'effets indésirables (il est supposé faire du bien, pas réveiller des souvenirs malheureux), et enfin à obtenir des retours critiques sur le jeu.

Nous avons vu dans le précédent chapitre que le jeu de rôle Grandeur Nature ou théâtre de la spontanéité repose sur deux éléments : l'alibi et le langage. La notion de langage est à la fois facile à appréhender (nous l'employons souvent), et difficile à définir. Selon le *Dictionnaire historique de la langue française* d'Alain Rey, le langage désigne l'ensemble des signes et des discours propres à l'homme pour communiquer avec ses pairs. Au fil du temps, la notion de langage a désigné « la manière de s'exprimer propre à un peuple »⁴⁴, l'outil permettant de partager des représentations communes.

Il apparaît que pour l'étude qui nous intéresse, le langage est l'outil qui permet le jeu. Le jeu de rôle Grandeur Nature, comme toutes les autres activités humaines, dispose de son propre langage, partagé par son public, et ce dernier a deux objets : la simulation et la ritualisation. La première partie de ce chapitre traitera donc essentiellement des règles et des méta-techniques, quand l'autre s'intéressera aux rites, aux codes et à la métathéâtralité.

⁴⁴ *Dictionnaire historique de la langue française : Tome 2*, sous la direction d'Alain Rey, Le Robert, 2006

Le Langage

La simulation

Le jeu de rôle repose sur l'aveu de l'impossibilité à tout représenter et un fin dialogue entre plausabilité et jouabilité, narration et interprétation, réalisme et abstraction. Il est utile ici de définir ce que nous entendrons par simulation dans cette partie. Dans un jeu, nous pourrions affirmer que tout est simulation puisque, nous l'avons déterminé plus haut, tout est faux. Pourtant, lorsque l'on boit un verre d'eau, que l'on murmure à l'oreille, que l'on déterre un coffre, nous le faisons vraiment. Certes, dans une réalité décalée de la nôtre, avec un alibi, mais le verre est vraiment bu, le murmure entendu et le coffre déterré. Or, il existe certaines actions infaisables « en vrai », même pour de faux, et cela pour deux raisons : soit parce qu'il s'agit d'actions physiquement ou matériellement impossible à réaliser, soit parce qu'il s'agit d'actions repoussant les limites de ce qui est socialement admis.

Simulation physique et matérielle

La simulation la plus courante et la plus admise en GN est la simulation des armes. Le principe du GN, contrairement au jeu de rôle sur table, est de mettre le corps en jeu ; les scènes d'action et de violence seront donc interprétées. Mais, les joueurs n'étant pas des cascadeurs professionnels, les armes sont encore plus fausses qu'au cinéma. En latex et en mousse pour les armes contondantes, elles sont soumises à une réglementation assez stricte. Le choix entre les armes est impressionnant lorsqu'on se rend dans un atelier de confection de matériel pour le jeu de rôle Grandeur Nature. Il existe des armes de toutes sortes, de toutes tailles, il est possible également de confectionner son arme soi-même. Un véritable marché existe autour du GN médiéval fantastique. Bien qu'elles soient peu réalistes, leur présence en GN est si courante qu'elle ne semble pas nuire à l'immersion. De la même façon que l'on admet qu'un château en Dordogne peut être un Manoir en Angleterre, on admet qu'une épée en mousse puisse tuer. Le code réside dans l'utilisation de l'objet même. Chaque personnage peut encaisser un certain nombre de coups, qu'il comptera dans sa tête, jusqu'à ce qu'il tombe.

La violence et la mort sont des thèmes récurrents dans les jeux de rôles comme dans les théâtres du jeu. On se passionne pour des histoires sanglantes, tragiques et monstrueuses, certainement parce que les explosions de rage sont interdites dans le monde réel. De la même façon qu'il est possible de lancer des sorts ou de faire apparaître un monstre en GN, il est aussi possible de tuer ou de se faire tuer. Il existe d'ailleurs des GN qui se résument à de grandes batailles rangées et costumées, ou encore des GN

dont le seul enjeu est la réalisation d'une mission militaire.

C'est le cas du GN *Starship Troopers 3*⁴⁵ dont voici le synopsis :

L'union des Citoyens Fédérés (UCF) est un régime totalitaire embourbé depuis des décennies dans une guerre, "en passe d'être gagnée", contre une race d'Arachnides géants. La chair à canon, recrutée par une propagande parfaitement orchestrée et un endoctrinement militariste bien gras, constitue l'essentiel des troupes au sol (Infanterie Mobile) de l'UCF.

Après le fiasco de la mission sur Hay-K, la Fédération a décidé d'abandonner le projet de création d'une armée de Xénomorphes pour lutter contre les Arachnides. La guerre n'en finit plus et l'humanité est exsangue.

Sur la planète Rhodhan, système Cassiopea, en plein sur le front, un gros dépôt avancé de munitions ne répond plus. Craignant de perdre cette position très importante sur le plan stratégique, la Fédération monte une expédition de récupération.⁴⁶

Le GN se déroule dans sa majeure partie dans un dédale de souterrains, la mission de récupération est ponctuée d'attaques d'araignées géantes. Pour les tuer, la technique utilisée est l'airsoft, un jeu avec des répliques d'armes très réalistes projetant des billes d'air comprimé. L'impact de la balle est ressentie,



Starship Troopers 2, 2013. Un starship trooper est attaqué par une Arachnide Géante. (source : electro-gn.com)

mais la réglementation stricte sur l'équipement à porter (armure, lunettes de protection...) permet d'assurer la sécurité des joueurs. L'ambiance est très exécutoire, la discipline militaire est respectée à la lettre car il faut sauver la vie des soldats restés prisonniers sur la planète Rhodhan. Les systèmes de simulation comme l'airsoft sont extrêmement réalistes, et permettent un jeu fluide et immersif. Malheureusement, les

exigences logistiques ainsi qu'au niveau de l'équipement des joueurs, si elles s'appliquent à un jeu militaire souterrain, ne sont pas adaptées en cas de GN traitant par exemple d'une prise d'otage. En effet, les clients de la banque ne seront pas assez équipés pour recevoir une balle d'air comprimé sans souffrir. Donc la prise d'otage se fera avec des pistolets à amorces, moins réalistes, mais moins dangereux.

Certains univers convoqués dans un jeu de rôle admettent le surnaturel ou même la magie. La plupart des joueurs de GN pratiquent cette activité pour s'évader, sortir de leur quotidien, vivre des

45 *Starship Troopers 3*, organisé par les associations MGN Studios et ARCAN, 2014.

46 Via electro-gn.com

histoires extraordinaires. Le jeu de rôle *Grandeur Nature* est héritier du jeu de rôle sur table, lui-même héritier de l'œuvre de J.R.Tolkien. Selon l'étude « Les acteurs du milieu »⁴⁷ effectuée par la FédéGN en 2012, les univers les plus représentés en GN sont le médiéval fantastique (90% des Gnistes le pratiquent), la Science-Fiction (50%) et le Fantastique (50%). Ces trois univers sont très différents du nôtre, et comportent soit de la magie, soit des inventions scientifiques révolutionnaires, soit du surnaturel. Ce qui est recherché par ceux qui s'inscrivent pour ce genre d'univers, c'est bien sûr de l'immersion totale et de la scénographie en illusion à 360°. Les efforts effectués par les organisateurs vont donc souvent dans ce sens. Si les joueurs ne lanceront pas véritablement des sorts, s'ils ne piloteront pas de vaisseau spatial, s'ils ne traqueront pas un véritable monstre dans les égouts, ils auront l'impression de le faire.

Le GN *Monitor Celestra*⁴⁸ s'est déroulé matériellement dans un destroyer militaire en Suède, mais « en jeu », il s'agissait d'un vaisseau spatial. Les tableaux de bord indiquaient un voyage imaginaire, que les participants ne pouvaient vérifier puisqu'il n'y avait aucune fenêtre, donc aucun accès au monde



Monitor Celestra, 2013. Les ingénieurs dans le centre de contrôle.
(Photo : John-Paul Bichard)

extérieur. Le choix du huis clos dans un vaisseau spatial plus vrai que nature a permis une immersion totale pour les participants.

Depuis quelques années, les GN Harry Potter sont très populaires. Les fans du sorcier à la cicatrice ont grandi, et continuent de rêver qu'un jour, ils recevront leur lettre d'admission à Poudlard, l'école des sorciers. Mais cette dernière n'arrivant jamais, ils s'inscrivent pour jouer un GN dans leur univers préféré, achètent une baguette en bois et un uniforme de sorcier.. De nombreuses

techniques ont été inventées pour simuler les sortilèges, des lasers au bout des baguettes magiques, combinées à l'annonce de sorts dont la liste devait être connue de tous les participants (ex : si un joueur annonce le sort *Expelliarmus*, il vient de me désarmer, je lâche donc immédiatement ma baguette). Ainsi, l'illusion est maintenue.

Pour le fantastique, il est plus facile de jouer sur l'angoisse sans jamais avoir à faire apparaître un véritable monstre. L'usage de musique d'ambiance, de faux sang répandu sur le sol ou encore la vision d'une trace noire qui s'agrandit sur le mur comme dans le célèbre roman d'Edgar Allan Poe, peuvent suffire. Les effets spéciaux en GN sont souvent destinés à faire peur, de la même manière que l'objet inventé par Christiaan Huygens en 1659, la lanterne magique, était surnommée "la lanterne de la peur"

47 « Les acteurs du milieu » étude dirigée par Vincent CHOUPAUT, 2012, p.14

48 *Monitor Celestra*, Alternativ HB, Bardo et Berättelsefrämjandet, Suède, 2013

car son inventeur l'utilisait pour faire danser un squelette qui retirait puis remettait sa tête. Il existe d'ailleurs des GN spécialisés dans l'horreur, mettant souvent l'accent sur la psychologie, les jeux de lumières et la machinerie.

Il ne s'agit pas de prétendre atteindre le réalisme à 100%. Il ne sera jamais possible d'être un sorcier, même le temps d'un week-end. Un certain effort d'imagination est demandé au joueur, et ce qu'il recherche n'est pas de voir un vrai dragon ni de faire de la magie, mais bien que le chemin pour se l'imaginer soit le plus court possible. En somme, l'immersion repose sur la concentration et l'implication du joueur, ainsi que sur les efforts mis en œuvre par l'organisation pour lui faciliter le travail. Le joueur devra faire un effort sur le costume, apprendre par cœur la fiche de son personnage, les us et coutumes du monde dans lequel son personnage évoluera, et les règles du jeu. Ces dernières établissent le langage qui sera parlé tout au long du GN, surtout si les moyens de l'organisation sont limités par le budget. En effet, il n'est pas toujours possible de louer des destroyers ni de fournir des baguettes magiques avec laser intégrés à tous les participants, et la plupart du temps, le jeu fonctionne sur des systèmes dits "d'annonce", basé sur des compétences virtuelles indiqués sur la fiche de personnage, ou encore des shi-fu-mi (pierre-papier-ciseaux) pour résoudre toute confrontation magique.

Exemple : Le Comte Dracula joué par Bob veut ensorceler Nosferatu joué par Tom. Bob et Tom s'affrontent donc dans un shi-fu-mi. Bob fait feuille, tout comme Tom. Il y a donc égalité. Or, Bob a 5 dans la compétence Sortilège, alors que Tom a 1. C'est donc Bob qui gagne. Ils pourront soit mimer la scène, soit considérer que la narration a symbolisé l'action, et reprendre l'interprétation lorsque Nosferatu, à terre, se prend pour un petit cochon car il est sous l'emprise de Dracula.

La plupart des GN en France disposent de livres de règles. Ces derniers sont souvent denses, car ils doivent traiter tous les cas de figures ; un livret de règles parfait serait un livret dont l'application se ferait sans aucune interrogation de la part des joueurs, sans qu'aucune faille au système ne soit jamais trouvée. Les règles sont essentielles à la fluidité de jeux basés sur la magie. Elles développent un nouveau langage, qui permet aux joueurs de se comprendre entre eux. Il y a une multitude de signes qui sont utilisés dans une GN, ils doivent être compris par tous. Par exemple, le signe indiquant une utilisation du pouvoir *Auspex* dans le semi-réel *Vampire* organisé par la Camarilla Française⁴⁹, un pouvoir permettant d'entendre ce qui se passe ailleurs sans être vu : le joueur rejoignant un groupe avec un doigt derrière l'oreille doit être considéré comme invisible, et les autres joueurs sont tenus de continuer leur conversation comme si de rien n'était. Si ce signe n'est pas connu de tous les joueurs, cela nuit forcément au jeu, car les joueurs vont s'arrêter de parler, frustrant ainsi l'utilisateur d'*Auspex* et brisant son immersion.

Les techniques de simulation ne servent pas seulement à représenter, elles peuvent aussi transmettre

⁴⁹ La Camarilla Française est une fédération de jeux de rôles grande nature pratiquant uniquement des GN dans l'univers de *Vampires : la Mascarade*, un jeu de rôle papier édité par White Wolf.

une esthétique ou un genre. Si par exemple dans un jeu les bagarres sont symbolisées par des concours de rots, et que les armes à feu sont des pistolets à eau, il est clair que nous sommes dans un GN parodique. Si les affrontements sont des danses et que des PNJ qui maîtrisent l'escrime font une démonstration, nous sommes dans un GN Romanesque. Les règles du jeu doivent être adaptées au ton du jeu. Il n'est pas utile de créer des règles pour simuler la violence pour un GN dans lequel les personnages n'y auront pas recours.

Nous avons vu qu'il est possible de simuler des actes impossible à réaliser physiquement, mais il existe des actes possibles à réaliser que nous nous empêchons de faire pour des raisons sociales et culturelles. La nudité et la sexualité faisant partie des éléments les plus tabous de notre société, il est intéressant de voir comment le jeu de rôle les traite.

Le nu et le sexe en GN

Il est difficile de traiter la question du nu et de la sexualité sans traiter la question du corps en jeu. Le jeu de rôle peut s'avérer très sportif, l'aspect physique étant d'ailleurs ce qui différencie le jeu de rôle Grandeur Nature du jeu de rôle papier. Pourtant, certaines zones du corps, certains contacts sont encore tabous. Au vu de l'abondance des histoires d'amour, de séduction, voire des maisons de passe qui peuplent les GN contemporains, il est évident qu'il y a, comme dans notre société, une certaine hypocrisie face à la question.

De la même façon que nous sommes sans cesse soumis dans la publicité à des corps dénudés, lascifs, mais irréels parce que choisis selon des canons et retouchés à l'extrême, les fiches de personnages sont riches en fantasmes, parfois très imagés, et une fois sur le terrain, la gêne s'installe. Entre ce que les personnages sont capables de faire, et ce que les joueurs s'autorisent, il y a souvent un fossé. En effet, l'imaginaire permet toutes les audaces, mais le corps et la physiologie sont un dur retour à la réalité. La présence de sexualité est recherchée dans un jeu, par exemple l'imagerie hyper sexualisée jeu vidéo y est très présente : les joueuses se parent de corsets, se maquillent, les joueurs bombent leur torse armuré ou taillent leur moustache galamment. La séduction est souvent jouée, restant dans les limites de l'échange courtois, mais il est évident que les sentiments amoureux ou de désir veulent être joués. Il y a à l'évidence un rapport entre fascination et répulsion au désir en GN. On veut que les joueurs soient beaux, voire attirants, mais sans aller trop loin. On veut vivre une histoire d'amour sans jamais embrasser. On veut rêver, mais sans toucher.

Le corps est notre première interface, c'est par lui que nous arrivent les informations, et pourtant il semble avoir sa vie propre. Les émotions nous submergent souvent, et s'il est des émotions feintes autorisées dans un GN (la peur, la joie, la colère, la tristesse...), il en est d'autres qui semblent interdites. Quand on tape quelqu'un avec une épée en mousse, il est évident pour tout le monde à la fin du jeu que

cette altercation était amicale et sans aucune arrière pensée. La sensation éprouvée face à cette violence (la jubilation) est considérée comme saine (à part par de rares détracteurs de Familles de France) ou en tout cas non dangereuse. Quand on simule un acte de sexe, non seulement les émotions éprouvées sont considérées comme sales (« pourquoi va-t-il rechercher ce genre de sensation dans un GN »?), mais en plus elle ne sont pas admises comme faisant partie du cercle magique : ces émotions-là sont considérées comme réelles, non comme feintes. L'alibi ne fonctionne plus pour celui qui embrasse dans un GN, et il devra rendre des comptes à son partenaire dans la vraie vie pour cet acte inacceptable.

Tout cela est bien sûr lié à la notion de bleed. On ne veut pas que l'empreinte d'une expérience sexuelle, sensuelle ou amoureuse soit si profonde qu'elle remette en question notre couple ou encore notre orientation sexuelle. La notion d'émotion feinte est ici très floue, car le principe de ce genre d'émotion est le fait qu'elle est contrôlée, maîtrisée. Or, le tabou absolu présent dans notre société autour du sexe a rendu les émotions liées à ce dernier privées et intimes : jouer avec semble dangereux, car soudain on éprouve et surtout, on exprime (puisqu'on les joue) des émotions censées être réduites à la sphère privée.

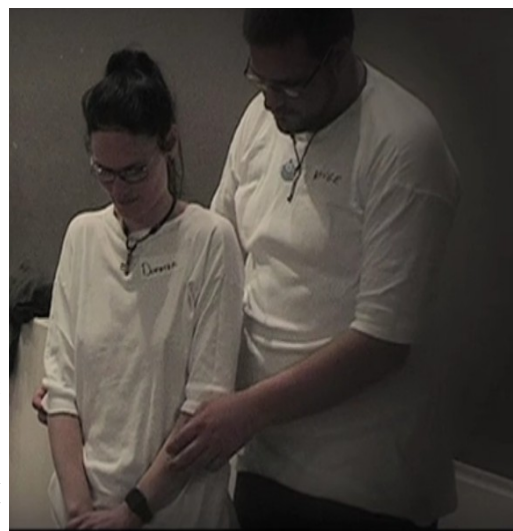
Il y a plusieurs façons de traiter ce tabou, et le choix le plus souvent admis est celui de l'indifférence : le sexe existe dans les fiches de personnages, il est même souvent un ressort scénaristique fort (par exemple : un personnage ayant fait chanter un autre par rapport à ses pratiques sexuelles), mais il n'existe pas de règles prévues pour simuler l'acte en lui-même pendant le GN. Le seul cas où le sexe existe dans un jeu, c'est quand il y a des personnages de prostituées, et dans ce cas ce ne sera pas l'acte qui sera représenté, mais le gain obtenu après l'acte.

Par exemple : Julia est une prostituée. Sur sa fiche de personnage, il est indiqué que ses talents lui permettent d'avoir des conversations sur l'oreiller avec ses clients. Quand elle se retrouvera seule avec un autre joueur, elle pourra lui annoncer sa compétence « Confessions sur l'oreiller », et le joueur devra lui avouer un secret.

Il existe également des techniques sans aucune sensualité pour simuler l'acte, visant à dédramatiser le tabou pour pouvoir jouer sans risque. C'est le cas des cartes de coucheries : chaque personnage dispose de cartes de différentes couleurs pour symboliser la façon dont il pratique la chose (noire pour le SM, rouge pour la passion, rose pour la tendresse) et s'il est amené à coucher avec quelqu'un durant le jeu, ils pourront échanger leurs cartes. Il existe également des techniques consistant à chanter des chansons faisant allusion au sexe, parfaite pour les simulations de maisons closes car lorsqu'un joueur rentre il entend un joyeux brouhaha de chansons sans équivoque, ou encore une technique utilisant des bonbons de différentes couleurs (sur le même principe que les cartes) que l'on doit consommer en se regardant dans les yeux. Enfin, certains considèrent que, sans aller jusqu'au véritable acte sexuel, les techniques de simulation se doivent de produire un effet similaire, ou en tout cas proche, comme le

coup d'une épée en mousse. Des méta-techniques sensuelles ont donc été inventées pour représenter l'acte sexuel. Il est important de préciser qu'il ne s'agit plus là de simulation (la technique ne ressemblant en rien à l'acte véritable), mais d'un geste poétique, créé uniquement pour le jeu, et n'ayant cours que dans cette réalité-là. Ce décalage permet aux participants d'expérimenter des sensations telles que le désir, la sensualité, l'excitation, sans se sentir coupable.

L'Ars Amandi est une méthode créée par Emma Wieslander pour simuler l'acte sexuel. Elle consiste en un contact plus ou moins appuyé uniquement sur la zone des mains et des avant-bras. Il est conseillé de se regarder dans les yeux pendant l'exercice. Les pressions sur le bras peuvent varier selon l'intensité du rapport, l'important étant d'établir un contact sensuel entre les deux joueurs. L'Ars Amandi est souvent utilisé sur la scène nordique du GN, les joueurs s'entraînent en atelier avant le jeu, pour définir ensemble leurs limites mutuelles, même si souvent ces mêmes limites seront redéfinies durant le jeu car les esprits et les corps s'échauffent. Pour permettre que les limites se redéfinissent tout en évitant qu'elles ne soient franchies, les organisateurs mettent en place un système de *safe word*: emprunté à la communauté BDSM (Bondage, Domination, Sado-Masochisme) très présente en Scandinavie, ce "mot de sécurité" est connu de tous les participants. En cas de malaise, qu'il soit dû à un franchissement d'espace vital ou à une remise en question des limites définies en atelier, un joueur peut l'exprimer. Dans le jeu de rôle *Grandeur Nature*, les plus connus sont *Brake* et *Cut*. *Brake* signifie "frein", et indique à celui qui l'entend que le jeu peut continuer, mais qu'il doit ralentir, crier moins fort, enlever ses mains. *Cut* signifie "coupez", quand ce mot est prononcé le jeu doit s'arrêter au moins pour les participants impliqués dans la scène : ils doivent débriefer ce qui vient de se passer.



Delirium, 2010. Les joueurs s'entraînent à l'Ars Amandi en atelier. (Photo : Rasmus Høgdall)



Delirium, 2010. Deux joueurs pratiquent l'Ars Amandi pendant le jeu. (Photo : Rasmus Høgdall)

ces mots de sécurité ne sont jamais vains, ne serait-ce que pour maintenir l'idée de sécurité. En réalité, ils sont peu utilisés pendant le jeu, mais il apparaît que les joueurs sont plus à l'aise quand ils savent

qu'en un mot ils peuvent arrêter sans être jugés. Il s'agit là encore d'alibi : ce que les règles prévoient, les joueurs se l'autorisent. Sans les règles de simulation de sexe de *Just a little lovin'*, il serait impossible de recréer cette ambiance débridée caractéristique de la communauté gay des années 80. Avant le jeu, les ateliers consacrés au sexe sont longs, mettent l'accent sur la dédramatisation du désir en jeu (« si vous ressentez du désir, n'ayez pas peur, c'est normal, et si vous voyez que celui en face ressent du désir, n'ayez pas peur, le système est créé pour que vous soyez en sécurité, n'hésitez pas à en parler lors du débriefing avec votre partenaire de jeu, et avec votre partenaire dans la vie si vous en sentez le besoin »).

La simulation, qu'elle soit réaliste (armes) ou abstraite (*Ars Amandi*), est un outil essentiel du jeu de rôle Grandeur Nature. Néanmoins, sont à noter quelques exemples de GN dits "naturalistes", faisant le vœu de limiter au maximum les règles du jeu. C'est le cas du GN LICAN, organisé par Lila Clairence et Emmanuel Durand.



LICAN, juillet 2013. (Photo : Baptiste Cazes)

LICAN fait traverser à ses joueurs l'histoire d'une famille bourgeoise bordelaise, et l'ambition est de peindre une fresque réaliste de nos contemporains. Le choix de ne fournir aucune règle de simulation aux joueurs a deux objets : personne n'a de raisons de mourir ni d'avoir une relation sexuelle lors de ce repas de famille, et nous avons la volonté que les émotions des personnages soient le plus proche possible de celles des joueurs, des émotions simples, quotidiennes, humaines. Nous voulions que les joueurs aient conscience des actes qu'ils entreprenaient, qu'ils les assument pleinement. L'abondance

d'actes surhumains en GN lui donne certes un souffle épique, mais peut réduire l'immersion.

Il n'est pas évident de déconstruire les habitudes de jeu d'une communauté. Si les joueurs n'ont pas cherché à simuler d'actes violents, ils n'ont pas hésité à demander aux organisateurs à joindre des personnages (à simuler un acte téléphonique, donc). Le *what you see is what you get* n'est pas évident à maintenir dans des milieux usés au *what you say is what you get*. En effet, la communauté du GN, bien qu'hétérogène, est, comme toute communauté, pétrie de codes et de rites séculiers qui vont nous intéresser dans cette dernière partie.

Un théâtre du jeu

Et pourtant, le théâtre romain était bien un théâtre du jeu et uniquement du jeu, dont la raison d'être était seulement l'événement rituel qu'il accomplissait, un théâtre du jeu qui s'épuisait dans sa finalité ludique.⁵⁰

Le jeu de rôle : un rituel séculier

Dans les *Montres de Sénèque*, Florence Dupont démontre que l'enjeu principal des *ludi scaenici* est la satisfaction des dieux.

Le sacrifice est aussi au centre de la culture romain, mais, à côté du sacrifice, les jeux tiennent une place non moins grande, du moins à partir de l'Empire, dans les relations qui relient hommes et dieux. On le voit au nombre de théâtres et de cirques que les fouilles ont mis à jour un peu partout. Pas de colonie romaine, pas de sanctuaire sans son théâtre. Rome est autant une culture ludique qu'une culture sacrificielle. Mais alors que le sacrifice est l'occasion d'offrir aux dieux des viandes fraîches ou des nourritures d'origine végétale [...] qu'ils partagent avec eux, dans les jeux les hommes offrent aux dieux des spectacles auxquels ils assistent à leurs côtés⁵¹

Le spectacle est donc un rituel religieux dans lequel homme et dieux sont réunis par le jeu. Il faut rappeler ici qu'ils en étaient de même pour les tragédies grecques, elles étaient jouées dans le cadre de concours organisés pour le Dieu Dionysos, dieu de la fête et du vin (Bacchus en latin). Ce lien entre théâtre et religion continue au fil de l'Histoire, au Moyen-Âge les mystères étaient joués devant le peuple pour l'éduquer aux préceptes, mais aussi aux histoires de la Bible. Les auteurs les plus mirifiques du Siglo de oro, Calderon et Lope de Vega (ce dernier sera d'ailleurs prêtre durant toute la dernière partie de sa vie), ont chacun écrit plusieurs centaines d'autos sacramentales (dramas liturgiques).

50 DUPONT, Florence, *l'Orateur sans visage*, PUF, 2000, p.2

51 DUPONT, Florence. *Les Monstres de Sénèque*, Belin, p.25-26

Aujourd'hui encore, les théâtres Nô et Kathakali s'inscrivent au Japon et en Inde dans une tradition mystique et rituelle.

Dans notre société française laïque, la notion de sacré semble s'appliquer à des domaines plus banaux et quotidien. Le rituel n'est pas forcément religieux, c'est ce qu'explique Jean Maisonneuve dans son ouvrage *les Conduites rituelles* :

Le terme de rite est relativement banal ; étymologiquement, il vient du latin *ritus*, qui désigne un culte, une cérémonie religieuse, mais aussi, plus largement, un usage, une coutume.⁵²

Le rite peut donc être religieux ou séculier. Dans sa thèse *l'Empreinte des rituels : persistance et mutation des formes et mécanismes rituels dans les dramaturgies occidentales des années 1950 à nos jours*, Anaïs Bonnier définit le rite à l'aide de quelques traits caractéristiques ; il apparaît que le rite est :

- Formel et normatif : il est pétri de codes et de conventions « obligatoires », qui ne peuvent être évitées lorsqu'on l'effectue. Par exemple, il est improbable d'imaginer une messe ne se terminant pas par l'hostie.
- Performatif : il agit directement sur le monde. Quand un maire dit à un homme et une femme : « Je vous déclare mari et femme », par cette simple énonciation les deux personnes sont considérées comme unies. Ce caractère performatif est à rapprocher de la magie, l'énoncé performatif a une dimension incantatoire et sacrée.
- Exemplaïre : son usage vise à instaurer des normes et des mœurs sociales.
- Spectaculaire : le rituel a des officiants et des spectateurs, et tous deux sont dans des rôles imposés, dramatisés (les discours des Oscars en sont une bonne preuve).

Il est assez clair que le jeu de rôle correspond à ces caractéristiques : il s'agit donc d'un rite séculier. L'accomplissement du code est un élément essentiel du rite. Le code doit être respecté, sinon les dieux seront mécontents, c'est pourquoi toutes les tragédies romaines comportent en leur sein un *dolor*, un *furor* et un *nefas*. C'est pourquoi également dans le théâtre Nô il y a un ordre très précis d'entrée des protagonistes sur la scène.

De la même façon, il est difficile d'imaginer un GN médiéval-fantastique dans lequel il n'y ait pas d'attaque de PNJ, de messe et risque de destruction du monde. Ce sont des figures imposées, comme la femme découpée dans les spectacles de magie. Ne pas s'y plier conduit à créer une faille dans le système. C'est d'ailleurs par ces failles que sont apparues de nouvelles pratiques et de nouvelles communautés comme le Nordic Larp ou le Romanesque. Ces dernières disposent maintenant aussi de

52 MAISONNEUVE, Jean, *Les conduites rituelles*, PUF (Que sais-je ?), 1999, p.3

leurs propres codes.

Le genre Romanesque est apparu en France il y a une quinzaine d'années, et comme pour les fondateurs du Nordic Larp, il s'agissait d'une réaction de rejet face au genre médiéval-fantastique omniprésent. L'association parisienne ROLE est une des premières associations à afficher cette rupture, se parant d'un slogan comme d'un blason : 'TSMB (Tout Sauf le Med-Bour')⁵³. À l'époque, la plupart des GN ne mettaient pas l'accent sur le personnage et son histoire, mais sur les combats et l'ambiance : les joueurs avaient la possibilité de créer leur propre personnage, car il s'agissait avant tout de vivre une expérience en plein air avec un costume et une épée en mousse.

Les défenseurs du GN Romanesque (qui ne s'appelait pas comme ça à l'époque) voulaient un GN centré sur le personnage et ses turpitudes, avec des scénarii fouillés, des révélations et des choix cornéliens. Aujourd'hui, la scène Romanesque est reconnue comme une scène typiquement française, bien qu'elle ne soit pas le reflet de la majorité de la production de GN en France.

Il est certain que dans toute pratique rituelle, et le jeu de rôle n'échappe pas à cette règle, il y a des figures imposées et une marge de manœuvre pour les officiants. Lorsque cette marge de manœuvre est surexploitée, les organisateurs se heurtent à un rejet de la part des joueurs, mais à l'inverse, lorsque les figures imposées sont exécutées sans fantaisie, le GN ne reste pas dans les annales. Ceci n'est pas sans rappeler la démarche des tragédiens grecs qui s'affrontaient dans des concours pour défendre leurs créations : ils devaient tout à la fois respecter le code et marquer les esprits, soit en étant particulièrement virtuose dans la réalisation du code, comme le sont aujourd'hui les acteurs de Nô, soit en s'affranchissant du code, pour créer la surprise (ce qui impose tout de même une connaissance du code, il est impossible de transgresser sans savoir ce que l'on transgresse). Nos sociétés occidentales modernes ont l'habitude des avant-gardes dans les milieux de l'Art, et pourtant elles peuvent s'avérer conservatrices sur certains points. De la même manière que le théâtre d'improvisation n'est pas considéré comme du théâtre, mais comme du sport par la culture légitime, de nombreuses querelles existent pour savoir si tel ou tel objet se revendiquant comme tel est un jeu de rôle Grandeur Nature ou non.

Le processus de légitimation dans la communauté des jeux de rôles rappelle le processus d'artification défini par Roberta Shapiro en 2004, soit la « transformation du non-art en art »⁵⁴. L'artification repose sur plusieurs points :

- Le rejet de ce qui plaît à la classe populaire, qui passe par la reconnaissance par des consommateurs ou des praticiens vieillissant et/ou ayant une position socio-culturelle élevée.
- L'intellectualisation de la pratique, soit une production de critique et d'analyses pointues.

⁵³ Med-Bour', abréviation de "médiéval-bourrin", désigne péjorativement le GN médiéval-fantastique.

⁵⁴ *De l'artification, enquêtes sur le passage à l'art*, sous la direction de Nathalie Heinich et Roberta Shapiro, Édition de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2012

- La reconnaissance de l'état ou de tout autre institution reconnue comme légitime dans le milieu de l'art et surtout de sa diffusion.⁵⁵

Une affaire de reconnaissance des pairs dans une conception somme toute très bourdieusienne des rapports sociaux, mais on peut conclure qu'il y a comme dans toute pratique des querelles de définition et d'acceptation des termes. C'est d'ailleurs pour cela que la FédéGN s'est accordée sur une définition aussi large lors de l'assemblée générale de décembre 2013 (« Rencontre entre des personnes qui, à travers le jeu de personnages, interagissent physiquement dans un monde fictif »), car la position officielle sur la pratique est plutôt l'inclusion que l'exclusion. Cela n'exclut certes pas les luttes intestines, mais étant donné le peu d'enjeu (l'activité reste un loisir pour la plupart de ceux qui la pratiquent), les combats ne durent jamais longtemps. Mais force est de constater que le jeu de rôle Grandeur Nature admet plusieurs genres, plusieurs esthétiques qui n'attirent pas les mêmes publics : de la même façon qu'on ne rencontre pas les mêmes personnes dans les théâtres de boulevards et les centres dramatiques nationaux, on ne rencontrera pas les mêmes personnes sur un GN médiéval-fantastique et sur un GN nordique. Comme il existe une culture populaire et une culture savante, on peut considérer qu'il existe des GN "populaires" et des GN savants. Le terme "populaire" n'est pas le plus approprié, car l'activité reste encore marginale et onéreuse. Elle est également pratiquée majoritairement par des hommes blancs d'une trentaine d'années et cultivés, bien que certains genres accueillent beaucoup de femmes (c'est le cas notamment du Romanesque ou encore du Nordic Larp). La notion de populaire est donc à entendre comme divertissante, pratiquée par la majorité : c'est le cas des GN médiévaux-fantastiques, l'airsoft ou les murder parties⁵⁶. Le bleed y est minime, le but n'étant pas d'être touché profondément par le jeu. Les GN savants sont donc par opposition des GN sur des sujets sérieux. La part belle est faite au bleed et au ressenti du joueur. Les *serious game* comme on les appelle en anglais sont aussi divertissants, mais à un degré plus intellectuel (l'apprentissage et la remise en question peuvent en effet s'avérer jubilatoires). L'enjouement (soit le plaisir de jouer) est une composante indispensable du jeu de rôle. En effet, si le rituel du théâtre a pour mission de divertir les Dieux dans l'Antiquité, dans le jeu de rôle ce qui était un moyen d'accomplissement du rituel (il faut que les hommes s'amuse pour que les Dieux s'amuse et que le rituel soit accompli) devient le seul but de l'exercice.

Le jeu et le meta-jeu

Le théâtre en tant qu'activité tel qu'on l'entend aujourd'hui intervenait à la période de la Rome Antique dans le cadre des *ludi scaenici* (« jeux scéniques »). Ce mot *ludi* n'a pas d'équivalent en grec, ce qui

55 CHOUPAUT, Lucie. « Pourquoi le GN est-il un Art ? », in *electro-gn.com*, 2013

56 Voir page 23

marque un changement fondamental entre la société grecque et celle qui lui succéda : la société romaine est profondément ludique. Les jeux prennent une part importante dans la vie de la société romaine. À la fin de l'Empire Romain, ils duraient près d'un tiers de l'année. L'équivalent latin du mot "spectacle", soit le terme le plus ancien qui se rapporte à l'activité théâtrale, *ludicra*⁵⁷, démontre à quel point, à cette époque, le théâtre est indissociable de la notion de divertissement.

Cette notion s'est peu à peu perdue dans notre société, et les théâtres qui s'en revendiquent encore (comme le théâtre de boulevard, le stand-up ou encore le cirque traditionnel) sont dévalués et considérés comme des sous-théâtres. Le théâtre occidental se doit d'être sérieux, ce qui semble incompatible avec la notion de divertissement. Il sert souvent une cause plus noble que sa représentation, et porte un message visant à imposer une certaine vision de l'art et du monde. Le metteur en scène est une sorte de gourou moderne dont le sens de l'existence semble être réduit à moderniser les pièces du répertoire pour leur donner un sens actuel ou révéler leur intemporalité.

Le divertissement est souvent associé à la drôlerie. C'est pourquoi la plupart des théâtres institutionnels refusent cette appellation, car le comique est très déprécié par les pratiquants de ce théâtre légitime. Or, nous avons vu avec Aristote qu'il y a du plaisir même dans la peur ou la tristesse. Les pratiquants des jeux de rôles recherchent cette jubilation sans complexe, et font du divertissement et de la communion un enjeu majeur. En effet, il est temps de l'affirmer, le GN est un acte social avant tout : les mondes que l'on convoque pour jouer sont hors du temps et de la réalité. Ils n'existent que dans le temps où nous les jouons. Ce qui est réel, c'est l'instant que vivent les joueurs, l'instant du jeu, ce moment magique où tous s'amuse ensemble. Cette idée de communion divertissante nous amène au dernier point de ce chapitre sur le langage puisqu'il s'agit du méta-jeu, que nous avons déjà évoqué tout à l'heure.

Le méta-jeu est un aspect essentiel du jeu de rôle Grandeur Nature. Il est regard sur le genre, le code et la communauté, transmis à l'intérieur du jeu. Le théâtre, qu'il soit spontané (jeu de rôle) ou répété (théâtre traditionnel), est un espace de rencontre entre tous les participants, un moment de partage et de communion. Les joueurs ne sont pas des acteurs, ils n'ont pas d'apprentissage ni de méthode. Par le biais du rôle (de l'alibi), leur seul but est de s'amuser à ressentir des émotions qui ne sont pas les leurs, de faire ce qu'ils ne peuvent pas faire, et d'être ensemble. L'acte d'interprétation n'est pas évident pour eux. En interprétant un personnage, ils se mettent à la fois dans la peau de ce personnage, mais aussi dans la peau d'un acteur... Ils « font les acteurs ». C'est un jeu.

L'intervention de l'acteur jouant l'acteur à l'ouverture, à la fermeture ou au cours de la pièce est bien celle d'un célébrant. C'est pourquoi elle n'interrompt pas la représentation, pas plus qu'elle ne rompt l'illusion théâtrale (comme on le lit souvent), puisqu'il n'y a ni représentation, ni

57 DUPONT, Florence. Les monstres de Sénèques, Belin, p.26

illusion. Bien loin de suspendre la théâtralité, elle la redouble.⁵⁸

Cette distanciation entre les situations jouées et la situation véritable du jeu (et donc, de la jubilation) s'apparente à la méta-théâtralité, notion développée par Florence Dupont dans son livre *Aristote ou le vampire du théâtre occidental*. Il apparaît en effet que l'un des enjeux des théâtres du jeu est de rappeler sans cesse que l'on est au théâtre. Cette conscience d'être réunis pour cet événement théâtral rend à ce dernier son instantanéité essentielle. C'est son caractère éphémère qui confère au théâtre sa force. Mais c'est avant tout un jeu entre l'acteur et le public. Bien que cette notion de public soit moins définie dans le jeu de rôle, la méta-théâtralité y existe, parce que ceux qui jouent font partie d'une communauté. En effet, la méta-théâtralité est indissociable de la notion de communauté, car elle appelle à une réalité hors-jeu pour le convoquer soudainement dans le jeu. La communauté qui pratique le GN est souvent assimilée à la communauté dite "geek", passionnée de nouvelles technologies, de jeux vidéos, de cinéma et de littérature souvent délaissée par les librairies et les bibliothèques (science-fiction, héroïc-fantasy, BD et manga...). Ces loisirs ont souvent été à l'origine d'une certaine marginalisation. Cette dernière conduit les pratiquants à se regrouper, à créer de communautés plus ou moins déviantes⁵⁹ dont ces loisirs sont l'unique terreau. Le jeu de rôle est un loisir peu visible, mais il est pourtant social, puisqu'il réunit à chaque partie entre cinq et 10 000 joueurs. Il s'agit donc d'un microcosme avec son langage, ses codes et sa hiérarchie, souvent différente de celle dans la société. En effet, les rôles sociaux sont redistribués dans le jeu de rôle, non seulement dans le jeu même (un chômeur peut jouer un roi) mais aussi dans l'association qui pratique l'activité (par exemple, une aide-soignante peut être la couturière attitrée). Les rôles que les gens jouent dans la vraie vie, voire leurs identités réelles, sont effacés par leur rôle dans ce microcosme. C'est une activité dans laquelle on peut d'abord être confronté à un personnage avant de connaître le joueur.

Le préfixe "méta" vient du grec et désigne à la fois une notion d'approfondissement ("au-delà") et une notion de proximité ("avec", "à côté"). Le méta-jeu désigne donc « tous les paramètres extérieurs au système du jeu, qui sont susceptibles d'être pris en compte par les joueurs dans leurs décisions de jeu »⁶⁰. Le méta-jeu est un langage que tous les participants utilisent pour construire collectivement une histoire. Il peut faire appel à des références partagées par la communauté ; par exemple, un personnage dans le jeu s'appelle Elrond⁶¹, tout le monde comprendra la référence au *Seigneur des Anneaux*. Cette compréhension collective du signe créera un sentiment de complicité et d'appartenance entre les

58 DUPONT, Florence. *Aristote ou le vampire du théâtre occidental*, Aubier, p.223

59 La déviance est à entendre ici comme « stigmatisation », terme défini par Erving Goffman dans *Stigmate : les usages sociaux des handicaps* paru en 1963. Un individu stigmatisé « se définit comme n'étant en rien différent d'un quelconque être humain, alors même qu'il se conçoit (et que les autres le définissent) comme quelqu'un à part. »

60 CAZES, Baptiste. « Le méta-jeu en GN », article publié sur *Electro-GN* le 4 juin 2012.

61 Elrond est un personnage de fiction créé par J.R.R Tolkien, un demi-elfe ayant fait le choix de l'immortalité.

participants, de la même façon que si un acteur porte du vert sur une scène, c'est pour convoquer la malédiction connu des spectateurs avertis. Les membres d'un milieu aiment à se reconnaître entre eux. Le méta-jeu peut également être utilisé pour convoquer une complicité encore plus intime, celle des joueurs réunis pour le jeu. Le milieu du jeu de rôle est petit et souvent, par la marginalité que subissent ses acteurs, il fonctionne en cercle fermé. Cette activité crée donc des cercles d'amis qui se rencontrent en dehors du jeu, dont l'histoire commune peut être un frein (« On ne peut pas donner un rôle d'orphelin à Untel, il a perdu son père il y a trois mois ») comme un tremplin au jeu. Par exemple, on peut utiliser les vraies peurs des joueurs pour créer une ambiance tendue, faire référence à un événement « hors-jeu » commun aux deux joueurs au fil de la conversation entre leurs deux personnages. Ces affections resserrent les liens entre les joueurs et créent un fort sentiment communautaire.

À l'intérieur de la communauté, le méta-jeu est pourtant souvent perçu comme une menace pour l'immersion, puisqu'il fait irruption dans le jeu en suivant d'autres lois que la simple interprétation de l'univers, des règles et du personnage. On parle "d'optimisation" du système, voire de triche, car il s'agit d'exploiter des données hors-jeu pour les utiliser dans le jeu. Pourtant, le méta-jeu peut certainement améliorer la qualité d'un jeu, qu'il soit orienté ludisme, narrativisme ou simulationnisme.

Par exemple, sur un jeu ludiste, un joueur apprend au détour d'une conversation avec les organisateurs du jeu qu'il y aura un tournoi durant le GN. Son personnage est un palefrenier accompagnant un chevalier. Leurs deux personnages ne sont pas informés de ce tournoi secret, mais le joueur va utiliser ses connaissances hors-jeu pour influencer son maître pour qu'il s'entraîne, jusqu'à ce qu'il apprenne qu'il y a un tournoi secret et que, s'étant entraîné d'arrache-pied sous le conseil avisé de son palefrenier, il gagne le premier prix.

Sur un jeu narrativiste, le méta-jeu peut être prévu par les organisateurs : le système de transparence considère que tous les secrets des personnages seront connus par les joueurs. Par exemple, Joe et Anna sont des amis d'enfance. Les joueurs apprennent avant que le jeu commence, en lisant leurs fiches de personnages ensemble, que Joe est amoureux d'Anna depuis toujours. Bien sûr, le personnage d'Anna ne se doute de rien, mais la joueuse l'interprétant, elle, pourra utiliser cette information pendant leur jeu pour créer une tension sensuelle ou au contraire, briser le cœur du pauvre Joe en batifolant



Roméo et Juliette, 2013 (Photo : Rémi San Miguel)

avec un autre personnage. Les enjeux de l'intrigue étant clairs pour tous les protagonistes, le jeu peut s'écrire collectivement. Le jeu *Roméo et Juliette* de l'association eXpérience⁶² exploite la transparence au point de créer des pauses pendant le jeu (des "inter-scènes") pour permettre aux joueurs de discuter de l'avenir de leur personnage et d'organiser les scènes à venir dans l'acte suivant.

Enfin, dans un jeu simulationniste, il n'est pas rare que les informations données aux joueurs en amont dans le livre du monde⁶³ soient agrémentées de références personnelles. Dans le cadre d'un GN se situant en 1920, les joueurs auront pu se renseigner sur la période pour leur costume, leurs accessoires de jeu. Dans le cadre d'un GN post-apocalyptique, les joueurs auront pu lire des œuvres d'anticipation pour se mettre dans l'ambiance.

Un jeu de rôle Grandeur Nature ne consiste pas simplement à attendre que le jeu vienne à nous, il faut parfois le rechercher, voire le créer nous-mêmes. Les joueurs ont une responsabilité sur le déroulement de l'action, c'est en ça que le jeu de rôle est un théâtre profondément participatif. Il apparaît que le langage partagé par les participants d'un jeu de rôle Grandeur Nature sert autant l'action en jeu que la rencontre hors-jeu. Le théâtre sans spectateur ne peut exister si ses participants ne parlent pas le même langage, ne regardent pas dans la même direction. La communication avant, pendant et après le jeu sont essentielles à l'instauration d'une communauté, même le temps d'un seul jeu, les joueurs doivent se sentir intégré au processus de création.

62 *Roméo et Juliette*, organisé par Baptiste CAZES et Vincent CHOUPAUT, France, 2013

63 Le livre du monde est un outil présent dans la plupart des GN traditionnel. Il donne des informations sur le monde dans lequel les personnages évolueront. Les joueurs doivent le consulter avant le jeu.

Conclusion

Les tentatives officielles de fusion entre le jeu de rôle Grandeur Nature et le théâtre sont rares. Adam James, un chorégraphe londonien, après son passage à la Larp Writer Summer School 2013, a intégré le GN à sa pratique et a organisé plusieurs rencontres artistiques mêlant la danse et le jeu de rôle Grandeur Nature. Son jeu *You Know you are but what am I ?* est une expérience chorégraphique et ludique pour un groupe de personnes ayant des niveaux de danse différents (certains n'ayant même jamais dansé). Le principe est simple : tous les participants jouent les trois mêmes personnages : un premier trio de joueurs interprète la parole (sans bouger), et les deux autres trios interprètent "l'âme" sans parler, seulement grâce à l'expression corporelle. Les ateliers pré-GN permettent aux participants de se sentir à l'aise avec le corps de l'autre, pour ensuite réaliser une performance devant un public. L'expérience s'est tenue en octobre 2013 à Londres aux Siobhan Davies Studios, soit dans un centre d'investigation autour de la chorégraphie.



You know you are but what am I ? performance aux Siobhan Davies Studios (Photo : Jim Ail)

Adame James proposent des outils qui permettent aux participants de créer leurs propres enjeux à travers l'expérience ludique. Le public assiste à la naissance d'un conflit totalement improvisé entre danse et jeu de rôle, les signes sont assez clairs pour être compris immédiatement (les joueurs interprétant le même personnage portent le même t-shirt) et les joueurs parlant se mettent à l'écart pour avoir une lecture du jeu de leurs partenaires dansants : l'action s'écrit donc en dialogue entre les dansants et les parlants, les premiers se nourrissant de la parole des seconds, et vice-versa. La performance reste néanmoins très centrée sur elle-même ; elle semble être intense pour les personnes sur scène, mais le quatrième mur est encore bien présent.

Dans un autre genre, *L'Agonie du Poète* de Frédéric Barnabé, soit l'un des jeux romanesques les plus prisés de France (déjà huit sessions organisées, et le nombre de pré-inscriptions en laisse présager bien d'autres), délivre aux joueurs un seul document de jeu en amont : une pièce de théâtre écrite par le larpdesigner. Les joueurs n'ont pas plus d'informations, sinon la suivante : pour la première fois dans un jeu de rôle Grandeur Nature, les costumes sont fournis par l'organisation, afin que l'esthétique désirée par l'auteur soit respecté et que le jeu se déroule dans les meilleures conditions. Avant d'être sélectionnés pour participer à ce jeu (car il y a un casting), les joueurs signent donc pour un texte de théâtre, des costumes et une note d'intention de l'auteur :

J'ai écrit ce scénario avec l'envie de concevoir un jeu qui apporte à chaque joueur, en plus d'un challenge ludique, toute une gamme d'émotions, quelque chose qui, prenant le joueur au cœur et aux tripes, soit beaucoup plus à vivre que réellement à jouer. Je voulais donc qu'en plus d'être convenablement jouable, il soit beau, tant sur le fond que sur la forme. J'avais envie d'essayer de pousser la chose un peu plus loin, en tout cas aussi loin que je le puisse faire, seul, à mon modeste niveau, en tendant vers la qualité du roman ou du théâtre.⁶⁴

Frédéric Barnabé promet donc un spectacle « plus à vivre qu'à jouer », ré-instaurant la place du spectateur récepteur en prenant le parti du choc esthétique : le GN se vit comme une aventure, les participants ne créent pas, l'histoire les traverse. Ces rapprochements sont des expériences dont le but n'est pas d'avoir un discours sur le théâtre ou le jeu de rôle. Il s'agit juste de faire vivre des émotions ou



L'Agonie du poète (source : page Facebook du jeu)

de raconter une histoire. Le rapport au public n'est pas forcément un enjeu, (*L'Agonie du Poète* n'est d'ailleurs pas ouvert au public, comme la majorité des jeux de rôle), mais il est pourtant questionné dans ces deux exemples. Dans le premier, le public est passif, il regarde une pièce chorégraphique improvisée. Dans le second, les joueurs sont les récepteurs d'une histoire déjà écrite, qu'ils démêlent au fil du jeu. Dans le premier, les créateurs sont les performeurs, avec les outils du chorégraphe Adam James, dans le second, les joueurs sont des

interprètes curieux, et Frédéric Barnabé tire les ficelles. Les notions de création, d'interprétation et de réception sont donc délimitées assez clairement, chacun connaît son rôle dans l'expérience.

Le théâtre sans spectateur, le théâtre de la spontanéité, pour fonctionner, doit répondre à des codes précis. Chacun doit avoir un rôle à jouer, plus ou moins passif, mais doit être partie prenante de l'expérience. La notion de playfulness⁶⁵, que l'on pourrait traduire par "enjouement", est la qualité première à posséder pour créer, participer, ou recevoir un jeu de rôle. Pour jouer, il faut avoir envie de jouer. Il faut être curieux, ouvert et généreux. Chaque jeu repose sur l'enjouement de ces participants. L'envie de créer ensemble est primordial, c'est pourquoi il est important de définir chaque jeu en amont, afin de n'avoir que des participants animés par l'enjouement pour ce projet, et qui en seront donc les meilleurs contributeurs possibles. Il faut impliquer chaque participant afin qu'il se sente invité à jouer, et qu'il ait les codes pour le faire.

64 via <http://agoniedupoete.fr/> document d'instructions pour le jeu.

65 Occurrence du terme dans le Knutpunkt Book 2013 dans un article de Thomas H.V Mørkrid « The poetry of playfulness » (*Crossing Theoretical Borders*, p.46)

Tous spectateurs, interprètes enjoués du ludique rituel !

Tous spectateurs, récepteurs éclairés du ludique spectacle !

Bibliographie

Livres

- ANCELIN-SCHÜTZENBERGER, Anne (1992) *Le jeu de rôle*, Paris : éditions ESF
- BONNIER, Anaïs. *L'Empreinte des rituels : Persistance et mutation des formes et mécanismes rituels dans les dramaturgies occidentales des années 1950 à nos jours*, thèse de doctorat d'Etudes théâtrales, sous la direction de Jean-Pierre Ryngaert
- CAILLOIS, Roger (1958) *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- CAÏRA, Olivier (2007) *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. Paris : CNRS Editions.
- DEGAINE, André (2009) *Histoire du théâtre dessiné*. Paris : Nizet
- DUPONT, Florence (2007) *Aristote ou le vampire du théâtre occidental*. Paris : Aubier
- DUPONT, Florence (2011) *Les monstres de Sénèque*. Paris : Belin
- DUPONT, Florence (2000) *L'Orateur sans visage*. Paris : PUF
- GUENOUN, Denis (2006) *Le théâtre est-il nécessaire ?* Paris : Circé
- HARVIAINEN, J. Tuomas (2012) *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play. Thèse de doctorat en sciences de l'information*. Université de Tampere, Finlande.
- HUINZINGA, Johan (1951). *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris :Gallimard.
- LEVIN, Hilda (2013) *Democratic effects of role-playing in participatory art – Participant reflections from the larp Till Death Do Us Part in Ramallah 2012*, Université de Göteborg, Suède
- MAISONNEUVE, Jean (1999) *Les conduites rituelles* (collection Que sais-je ?). Paris : PUF
- MARX, William (2012) *Le tombeau d' Oedipe*. Paris : Les Éditions de Minuit
- OLDENBURG, Ray (2001) *Celebrating the third place*, Londres : Marlowe and Compagny
- REY, Alain (2006) *Dictionnaire historique de la langue française*. Paris : Le Robert.
- TALON-HUGON, Carole (2006) *Avignon 2005, le conflit des héritages*, Paris : Du Théâtre
- The official book of Knutepunkt 2013*, Norvège : Karete Jacobsen Meland and Katrine Øverlie Sveta,
- TREMEL, Laurent (2001) *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*, Paris : PUF.

Vidéos

JOUVENOT, Fabrice. *Voyage à la frontière de l'imaginaire, du théâtre et du jeu*, captation de conférence donnée dans le cadre des Treize Minutes du 16 novembre 2011 à la médiathèque de l'Université Paris Diderot.

Lien : <http://player.vimeo.com/video/32783226?autoplay=1>

HØGDALL, Rasmus, *Delirium Documentary*, 2010

Lien : <https://vimeo.com/20204733>

PIERETE, Jean-Baptiste. *La Revanche des geeks*, diffusé sur Arte le 28 avril 2012

Lien : videos.artetv.fr/videos/la_revanche_des_geeks-6613194.html

SCHULMANN, Tristan. SAYANOFF, Xavier. *Suck my geek*, diffusé sur Canal Plus le 30 novembre 2007

Lien : vimeo.com/1198682

Sitographie

Electro-GN.com :

CAZES, Baptiste (2012) *Le méta-jeu en GN*

CHOUPAUT, Lucie (2011) *Le jeu de rôle grandeur nature en manifeste*

CHOUPAUT, Lucie (2013) *Pourquoi le GN est-il un art ?*

Autres liens :

CHOUPAUT, Vincent (2013) *Enquête FédéGN 2013 : les acteurs du milieu du GN*

<http://www.fedegn.org/ressources/etudes>

DUPONT, Florence. *Les dieux ne lisent pas*, revue Fabula, 2012

<http://www.fabula.org/revue/document6835.php>

FATLAND, Eirik. WINGARD Lars. Dogma 99, *A programme for the liberation of LARP*, 1999

<http://fate.laiv.org/dogme99/en/> (en anglais)

<http://ptgptb.free.fr/index.php/le-manifeste-dogme-99/> (en français)