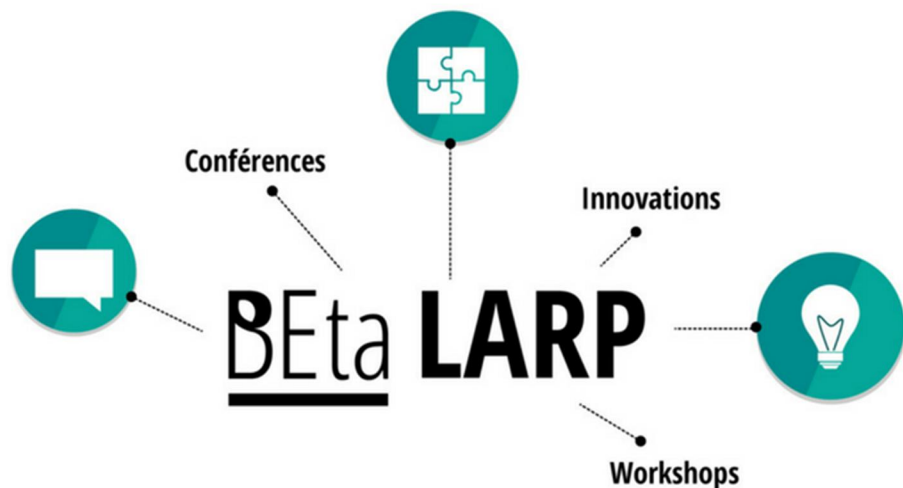


# BETA GUIDE

A L'USAGE DU PARTICIPANT



Apprendre sans réfléchir est vain,  
Réfléchir sans apprendre est dangereux.

Confucius

4

BIENVENUE

---

5

INFORMATIONS PRATIQUES

---

6

RÈGLES DE VIE ET BETA TECHNIQUES

---

7

LE PROGRAMME

---

8

LES CONFÉRENCES

---

11

LES ATELIERS

---

12

LES JEUX & ANIMATIONS

---

13

LES TABLES RONDES

---

14

PLANNING

---

15

REMERCIEMENTS

# BIENVENUE

Chères amies, chers amis,

C'est à la fois un plaisir et un honneur que de vous accueillir pour cette édition 2017 de BEta Larp. Nous pourrons cette fois encore nous régaler de conférences, ateliers, tables rondes et d'échanges riches entre gens de bonne compagnie.

Car nous n'oublions pas que ceux qui font la richesse de cette journée, c'est vous. Nous pensons aux intervenants qui ont préparé leur activité bien sûr mais aussi aux participants qui s'intéressent aux différentes techniques et qui ont, eux-aussi, des expériences à partager. Toutes et tous, vous participez à la réussite de BEta Larp et c'est pour cela que nous voulons vous dire merci.

Nous espérons que cette journée vous sera aussi agréable à vivre qu'elle nous a été agréable à préparer, que vous passerez de bons moments ensemble, que vous apprendrez des choses et que vous sortirez d'ici avec des envies de GN plein la tête.

Bonne journée

Les organisateurs



# INFORMATIONS PRATIQUES

## INFO

En cas de questions ou de soucis, vous pourrez vous adresser dans un premier temps à nos bénévoles présents sur place ou directement auprès des organisateurs principaux. Dans le cas où cela s'avérerait nécessaire, vous pouvez nous joindre par téléphone au numéro suivant: +32 (0) 477 70 47 88. En cas d'urgence impérieuse, prenez contact avec les organisateurs et appelez les urgences via le numéro international 112. Jusqu'au jour de l'événement, vous pouvez envoyer un mail à l'adresse suivante : [beta@larp.be](mailto:beta@larp.be).

## WIFI

Nous proposons une solution wifi sur l'événement via plusieurs hotspots. Cette connexion wifi permettra également au public extérieur de suivre les conférences réalisées dans l'Auditoire via Facebook Live.

## TRANSPORT

Depuis la Gare de Bruxelles-Central : Métro 1 direction Stockel, arrêt Alma.  
Depuis la Gare de Bruxelles-Midi : Métro 2 ou 6 direction Elizabeth, arrêt, Arts-lois, en suite : Métro 1 direction Stockel, arrêt Alma.

Un Fléchage à la craie vous indiquera votre chemin depuis la sortie du Métro à Alma. Pour les personnes motorisées : des rues à proximité de l'établissement sont accessibles au stationnement.

## SE RESTAURER ET S'ABREUVER

Les repas et les softs sont gratuits pour ceux qui se sont au préalable inscrits sur le site de l'événement. Nous servirons des sandwichs le midi (au choix) et un buffet asiatique en soirée. L'horaire des repas est disponible dans la partie planning de ce guide. Dans la limite du raisonnable, notre équipe cuisine se tient disponible pour adapter les repas au besoin (allergies, confessions, idéologie,...). Un bar à bières spéciales vous est proposé tout au long de la journée pour que vous puissiez vous détendre en bonne compagnie.

# RÈGLES DE VIE ET BETA TECHNIQUES

En tant que lieu vivant, BÈta Larp se veut ouvert à tous. Dans cette logique, voici quelques techniques que nous vous demandons d'utiliser pour permettre à chacun de partager une expérience optimale et enrichissante de tous points de vue.

## **LA CHAISE LIBRE**

Beaucoup de GNistes se connaissent déjà et viennent parfois même ensemble. Les discussions vont bon train et s'engagent plus facilement. Cette technique, toute simple, permet à tout participant de s'intégrer le plus librement possible dans une conversation. Pour ce faire, il suffit de prévoir en permanence un cercle – une table de discussion comprenant une place – chaise libre.

## **INFORMATION**

Chaque participant dispose d'une expérience particulière en matière de GN. Il est important de prendre le temps d'expliquer en quelques mots les concepts utilisés dans une conversation au cas où ceux-ci ne seraient pas familiers pour votre interlocuteur. Votre échange n'en sera que plus riche.

## **STYLE DE JEU**

Les cultures de GN sont variées et chaque participant vit les choses selon son propre prisme d'interprétation et ses expériences passées. Rappelez-vous que votre manière de voir le GN ou certaines réalités du GN ne dépend que de vous. Chaque action ou parole peut être interprétée différemment en fonction de la culture de jeu dans laquelle se trouve l'autre. Ouvrez votre esprit le cas échéant.

## **BÈta CLOCHETTE**

Afin de signaler la fin des interventions nous tâcherons de passer discrètement auprès des intervenants 5-10 minutes avant la fin du temps imparti.

Un signe ou un bruit sera utilisé afin de ne pas perturber le bon déroulement des activités.

# LE PROGRAMME

Notre programme est fixé et disponible dans les pages à venir mais rappelez-vous que fixé ne signifie pas figé. Toutes improvisations de jeux ou d'activités est envisageable dans les limites du possible et le respect des conférences prévues. N'hésitez pas, tout est sujet à jeu et votre seule limite est votre imagination. Le planning concocté comprend cinq types d'éléments :

- Des conférences
- Des ateliers
- Des tables rondes
- Des jeux
- Des moments festifs

## LES CONFÉRENCES

Elles présentent et développent une thématique. Elles sont suivies d'un moment questions/réponses. Dans la plupart des cas, les conférences sont enregistrées pour permettre une diffusion web par la suite. Celles qui se dérouleront dans l'Auditoire seront diffusées en direct via Facebook Live. Les autres conférences seront quant à elles simplement enregistrées.

## LES ATELIERS

Ils mettent en pratique des techniques de gestion ou création.

## LES TABLES RONDES

Elles permettent de débattre ou d'exposer un ensemble de points de vue sur une thématique.

## LES JEUX

Ils explorent de nouvelles approches, de nouvelles techniques ou des thèmes de GN spécifiques.

## LES MOMENTS FESTIFS,

Ils permettent de se retrouver et discuter de manière informelle.

## **LE GN SANDBOX COMME UN MOYEN ET NON UNE FINALITÉ. EXEMPLES PRATIQUES ET APPROCHE THÉORIQUE**

Durant cette conférence à quatre mains, les intervenants proposeront de (re)découvrir l'approche « sandbox » (bac à sable) au travers de GN passés (anciens et récents) ayant utilisés en partie cette technique. Intérêts, risques et points d'attention seront débattus dans la seconde partie de la conférence en vue d'essayer de mieux comprendre comment utiliser (ou éviter) ce procédé lors de la création d'un GN.

Gilles Cruyplants & Patrick Martiniv

## **CASTING PAR MÉTHODE ITÉRATIVE : UTILISATION DU TEST MBTI**

Nous désirons vous présenter une méthode de répartition des rôles que nous avons expérimentée pour l'organisation (récurrente) d'une même murder-party à l'occasion de NDHC et divers conventions. Cette méthode à été initialement pensée pour permettre la répartition des rôles pour des joueurs n'ayant participé à aucun autre GN auparavant et ne connaissant pas l'organisateur du jeu. Cette méthode repose sur un «algorithme» de casting itératif couplé au test MBTI (Myers Briggs Type Indicator). La présentation de notre méthode ainsi que de nos retours d'expérience sur plusieurs sessions de jeu organisées sera suivie d'un débat sur les méthodologies de répartition des rôles.

Romain Fêret & Cédric Henel

## **L'UTILISATION DE PLATEFORME INFORMATIQUE COMME AIDE DURANT LES HUIS CLOS**

L'objectif de cette intervention est de présenter l'intérêt d'une plateforme informatique comme soutien à l'organisation d'un huis clos contemporain ou futuriste, pour la gestion d'indices et d'autres tâches qui mobilisent de trop l'organisateur durant l'événement. Cette plateforme permettrait aux joueurs de gérer, en autonomie, leur recherche d'indices, leurs enquêtes et autres actions simulées. Je prendrai comme illustration une première version de cette plateforme basée sur la murder party « Dieu est mort ». Je présenterai la plateforme, son utilisation concrète et expliquerai les évolutions possibles, notamment de sa généralisation.

Thomas Delclite



## LES IDÉES REÇUES DU MOYEN-ÂGE

La plupart des GN med-fan véhiculent des images courantes sur le Moyen-âge mais sont-elles correctes ? Puisent-elles leur source dans la réalité ou dans des fantasmes plus contemporains ? *Mangeait-on des cochons à la broche ?*, *Le seigneur pouvait-il disposer de la nuit de noce avec toutes les femmes de son domaine ?*, *Les gens étaient-ils tous illettrés ?*

Benjamin Anciaux

## QUAND LA RAISON JOUE AVEC LA RÉALITÉ

L'immersion, c'est un peu la bête noire du théoricien en matière de jeu de rôle. Mais au fond, c'est quoi l'immersion ? C'est à ça que nous tenterons de répondre. Entre théorie ludique, psychologie et pourquoi pas un peu de neurologie, nous tenterons d'établir un portrait, aussi fidèle que possible dans le temps imparti, de cette chose si simple en apparence et pourtant si compliqué à décrire.

Pierre-Louis Deudon

## PRATIQUE ARTISTIQUE, DEVENIR VERTUEUSE LE TEMPS D'UN GN ?

Sur la scène contemporaine du GN, plusieurs créations cherchent à amener les joueurs et joueuses à se dépasser, notamment par la pratique d'une activité artistique qui leur est a priori inconnue avant le jeu. Cette conférence propose de revenir sur certains de ces GN les abordant par le prisme de l'activité artistique réalisée en jeu : quelles sont les contraintes de design liées à ces jeux, quelles sont les réussites et les limites ? En bref comment donner à nos joueurs et joueuses l'illusion qu'ils sont virtuoses le temps du jeu ?

Lucie Choupaut

## COMMENT VISITER UN SITE DE GN ?

Comment une mauvaise approche de votre visite de site de jeu vous mène au mieux au suicide, au pire à arrêter le GN. Au travers d'un exemple qui aurait pu être vécu (et dont certains ont des souvenirs), avec votre participation physique et intellectuelle, faisons le tour des éléments logistiques, juridiques, financiers, culturels, organisationnels et relationnels d'une visite de site.

Conférence – Olivier Artaud

## **LE TRIBUNAL DU LOL : L'HUMOUR EN GN**

Quelle est la place de l'humour en GN? Doit-on nécessairement jouer sérieusement? Est-ce bien nécessaire de subir 20 citations de Kaamelott/Naheulbeuk par jour? Doit-on être le boute-en-train de note propre histoire? Autant de sujets abordés avec plus ou moins de sérieux dans cette conférence palpitante que vous ne devez rater sous aucun prétexte.

Anne Marchadier

## **LA GESTION DES ÉMOTIONS EN GN POUR LES NULS**

Les émotions ressenties en GN sont vraies. Le GN n'a même que peut d'intérêt sans celles-ci. Elles peuvent rendre l'expérience merveilleuse comme catastrophique. Partant de ce constat, nous allons nous demander pourquoi il est important de se poser des questions dessus, ce qui peut les amplifier etc... Pour bien en parler, nous introduirons les mots de vocabulaire communément utilisés pour enfin parler des outils et des conseils (pour les orgas et les participant.e.s) existant déjà pour les gérer avant, pendant, et après le jeu.

Maxime Victor

## **EXPÉRIENCE DE GN INTERNATIONAL : QU'INTÉGRER CHEZ NOUS?**

Après deux expériences dans un gros GN international, il est clair que certaines habitudes, pratiques et dynamiques de jeu sont très différentes de celles que nous avons en Belgique. L'idée serait de présenter divers éléments qui diffèrent de nos habitudes et de voir ce qui serait pertinent à assimiler à nos jeux en Belgique : Comment ? Dans quel contexte ? Est-ce vraiment applicable au sein de notre communauté ? Ce sont donc des pistes qui permettront peut-être de rendre possible la remise en question.

Laura Caenen

## LES ATELIERS

### LARP JAM

Inspiré des concepts de GameJam (pour les jeux vidéo) ou de Hackathon, le LARP Jam est un atelier collaboratif de brainstorming/écriture par équipe où vous pourrez poser les bases d'un projet de GN (et commencer à l'écrire) en 2H30 ! Les valeurs du LARPJam sont l'expérimentation, l'ouverture et l'émulation créatrice. Vous pouvez y participer à cette atelier seul ou en groupe.

Romain Férét

### ATELIER D'ÉCRITURE GN

Atelier d'écriture et background de personnages. Comment procéder lorsqu'on souhaite se mettre dans l'écriture d'un scénario de GN ou d'un huis-clos? Quelle est la procédure à adopter pour rendre le rendu cohérent.

Eric Stevens

### POSE DE PROTHÈSE LATEX À BORDS INVISIBLES & MAQUILLAGE ZOMBIE

Maquillage de prothèse « peau latex » à bords invisible et trucs et astuces pour le maquillage de Zombies.

Nicolas Penel

### TECHNIQUES D'IMPROVISATION

Ici, au lieu d'un atelier d'improvisation classique, j'aimerais proposer aux participants d'apprendre des techniques de création de personnage liées au théâtre de mouvement et de masque (Commedia Dell'Arte). Incarner, vivre un personnage, ça passe aussi et surtout par le corps. Dans l'idéal, les participants viennent avec des vêtements dans lesquels ils peuvent bouger.

Pauline Berger

## LES JEUX ET ANIMATIONS

### « WHEN OUR DESTINIES MEET », UN JEU COURT ET MINIMALISTE POUR EXPÉRIMENTER DES TECHNIQUES NARRATIVES

Une fête. Des rencontres prédestinées. Un réseau d'histoires liées. Nous allons co-crédier ensemble une histoire, pour ensuite la jouer et l'utiliser comme prétexte à expérimenter différentes techniques venant du théâtre et du jeu de type « black box ». Les participant.e.s auront l'opportunité d'osciller entre les perspectives du public qui observe, de joueuses/joueurs qui jouent et celles, plus méta, de la réalisation/narration. En résumé, ce sera quelques heures d'expérimentation et de création.

GN – Michaël Gyr

### DU JEU DE SOCIÉTÉ AU GN

Présentation et discussion autour de quelques jeux de sociétés ou vidéos qui offrent des mécanismes qui pourraient être intégrés à des GN ou qui pourraient inspirer des systèmes de simulation. Comment simuler le désamorçage d'une bombe ? Comment politiser des règles ? etc. On présente, on teste et on débat.

Animation – Daniel Bonvoisin, Nicolas Marioné, Laurent Degreef

### PITCH TON GN EN 2 MINUTES

Un projet fou vous tourmente ? Un vieux dossier dans vos tiroirs ? BEtaLarp vous offre un micro ouvert et une audience chevronnée pour soumettre en deux minutes l'idée centrale du GN que vous n'avez pas encore osé organiser. L'occasion est belle de vérifier si vous avez un GN de rêve sous la main et de recueillir quelques impressions. Le meilleur pitch sera désigné comme « le GN qu'on attend tous ».

### ATELIER JEUX DE SOCIÉTÉ

La soirée jeux de société sera composée de plusieurs pôles de jeux à thème, ainsi que certains jeux plus génériques en accès libre tout au long de la soirée. D'un côté, les jeux de découvertes (découvre ton adversaire) et de l'autre, des jeux de coopération (coopère pour mieux gagner).

Jeux – Kliver

## MOI ORGA, TOI GN?!

On entend souvent parler derrière les rideaux d'équipes qui se disputent, qui éclatent, de gens qui abandonnent, d'autres qui ne sont plus bienvenues. Cela ne compte pas pour toutes les Organisations mais il serait intéressant de débattre pour découvrir quelles sont les attentes des gens qui entrent dans une Orga . De définir ce qui nous semble les droits et les devoirs qu'on accepte parfois inconsciemment en signant pour l'aventure et pourquoi nous avons du mal à en respecter certains. Plus simplement, définir ce qui fait une Orga de GN en 2016...

Marc Bourgeois

## ENTREtenir ET PASSER LA FLAMME : RENOUVELER LE VOLONTARIAT DANS LES MASS LARP

Organiser un mass larp requiert une énergie considérable qui peut difficilement être maintenue sur une longue durée. Les grandes organisations de GN souffrent de cette difficulté lorsqu'il s'agit de passer la main pour les organisateurs principaux ou de recruter des volontaires pour les épauler. Comment mieux répartir la charge sur les forces présentes ? Comment préparer sa « retraite » et trouver des successeurs aux fonctions clé ? Comment transmettre l'acquis tout en laissant une place à la créativité pour que les nouveaux s'approprient le projet ? Cette table ronde vise à faire le tour des difficultés liées au volontariat dans les grands GN et à relever les pratiques qui auraient prouvé leur efficacité.

Organisateurs de mass larp belges

## PLANNING



## BEta LARP

Horaire du 28 janvier 2017

GN, ateliers, conférences, tables rondes &amp; jeux de société

- CONFÉRENCES
- ATELIERS
- JEUX
- TABLES RONDES

	Auditoire	Salle 1	Salle 2	Salle 3
09h30 – 10h30	OUVERTURE DES PORTES + ACCUEIL PARTICIPANTS			
10h30 – 12h00	LE GN SANDBOX	CASTING GN AVEC TEST MBTI	TECHNIQUES D'IMPRO	IMMERSION
12h00 - 13h00	REPAS			
13h00 - 13h45	LES ÉMOTIONS POUR LES NULS	IDÉES REÇUES SUR MOYEN-ÂGE	PROTHÈSES & MASQUES DE ZOMBIES	LARP JAM
14h00 – 14h45	HUMOUR EN GN	INFORMATIQUE EN GN		
14h45 – 15h15	PAUSE			
15h15 – 16h45	DEVENIR VIRTUEUSE EN GN	EXPERIENCES DE GN A L'INTERNATIONAL	ECRITURE D'UN GN	COMMENT VISITER UN SITE DE GN
16h45 – 17h15	GOÛTER			
17h15 – 18h30	INTÉGRER UNE ORGA + LE BÉNÉVOLAT EN GN - ENTREtenir LA FLAMME			
18h30-20h00	REPAS			
20h00 – 01h00	SALLE COMMUNE JEUX DE SOCIÉTÉ	SALLE COMMUNE DU JEU DE SOCIÉTÉ AU GN	GN BLACKBOX « WHEN OUR DESTINIES MEET »	

# REMERCIEMENTS

En 2013, la première édition de BEta Larp se concrétisait portée par la volonté de quelques bénévoles et accompagnée par l'unique permanent de l'époque.

Aujourd'hui BEta Larp en est à sa première édition anniversaire et souffle ses 5 premières bougies la même année où le Knutepunkt (référence mondiale des conférences autour du GN) entame sa 20<sup>ième</sup> édition. Malgré son jeune âge, BEta LARP n'a rien à envier à ses cousins et poursuit son développement et l'acquisition de son identité propre tout en s'imprégnant de nouvelles idées chaque jour.

Merci...

...aux participants...

...aux intervenants...

...aux bénévoles...

...à l'ECAM...

...à l'Ecole du Merveilleux...

...à BE LARP...

...d'accompagner l'évolution de BEta Larp et d'œuvrer à sa réussite.

A l'année prochaine, la tête pleine d'idées à partager et à échanger !

Les organisateurs

