

Conférences

Innovations

BEtA LARP

Workshops

Narrations

PROGRAMME 2022

BEta LARP 2022

En collaboration avec l'**Auberge de Jeunesse de Charleroi**
Avec le soutien de la **Fédération Wallonie-Bruxelles** et du **Conseil de la Jeunesse Catholique**



Conseil
de la **Jeunesse**
Catholique





Table des Matières

04 Mot de l'organisation

05 Fil rouge | Narrations

06 Être un·e bon·ne allié·e

07 La sécurité à BEta Larp

08 Infos pratiques

10 Les ateliers

11 Les jeux

12 Les tables-rondes

14 Les conférences

17 Mes notes

18 Planning BEta Larp

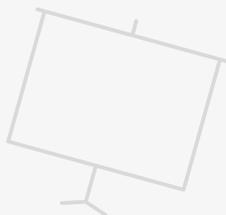
Mot de l'organisation



Depuis ses modestes débuts il y a maintenant presque 10 ans, BEta Larp n'a cessé de s'enrichir et de se diversifier, à l'image d'une scène GNistique belge qui ne cesse de nous surprendre jour après jour par son inventivité, sa résilience, sa capacité à se réinventer, à explorer de nouveaux horizons, à tenter de nouvelles expériences sans pour autant renier son passé parfois tumultueux ou ses erreurs de jeunesse. Au carrefour de plusieurs cultures, le monde du Grandeur Nature belge a su développer ses propres caractéristiques, sans que ne soient négligés ou omis les apports venus de notre ouverture à l'international ou les propositions toujours plus inventives de nouveaux et nouvelles organisateur·trice·s. C'est cette richesse sans cesse renouvelée que BEta Larp 2022 aspire à représenter, par un panel hétéroclite de conférences, tables rondes, ateliers ou encore GN courts formats, avec des intervenant·e·s représentant différentes tendances dans ce grand melting-pot qu'est notre passion commune.

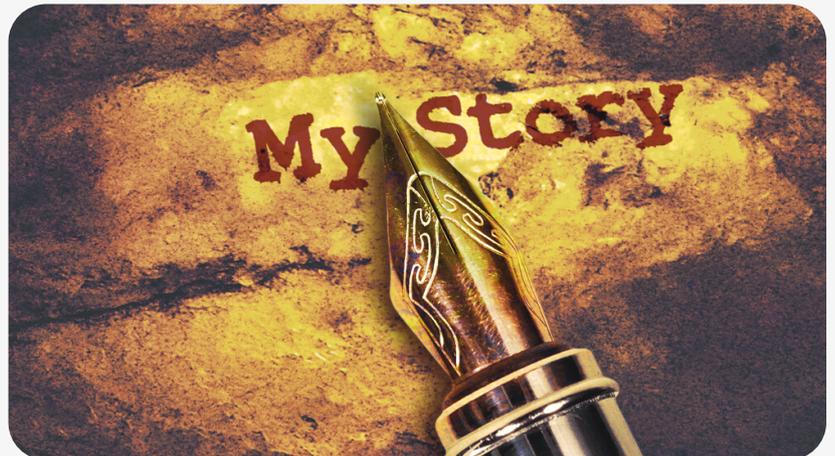


Bienvenue à BEta Larp 2022 ! Aujourd'hui comme hier : échangez, communiquez, innovez, créez et surtout continuez à faire grandir ce monde merveilleux qu'est le Grandeur Nature !



Depuis la lecture de la note d'intention jusqu'aux longues soirées d'ancien·ne·s combattant·e·s au fin fond des bars, le GN, l'avant-GN et l'après-GN donnent lieu à plusieurs récits tout aussi valides les uns que les autres, à de multiples narrations.

Qui raconte quelle histoire à qui, quand et comment ? Narration à la première personne dans le background ou récit épistolaire, écriture du personnage par les joueur·se·s ou co-construction d'anecdotes partagées, souvenirs précis de scènes d'anthologie ou vision floue d'un GN épique sans début ou fin, venez explorer les multiples histoires que nous nous racontons quand nous jouons...



Être un·e bon·ne allié·e



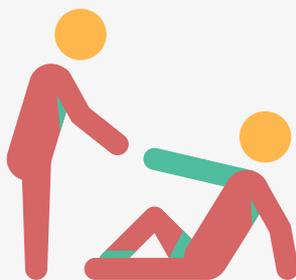
SOYEZ À L'ÉCOUTE

- Veillez à laisser un **temps de parole** aux personnes dont c'est la première participation et à celles qui n'ont pas l'habitude de s'exprimer si elles le souhaitent.
- Quand une personne vous signifie **ses pronoms/prénoms** préférés, utilisez-les. Un espace est/sera prévu sur les badges pour indiquer les noms et pronoms des personnes, vérifiez-les. Si vous vous trompez, ce n'est pas grave, corrigez-vous simplement.



SOYEZ ACCUEILLANT·E

- Laissez **une chaise ou une place de libre** auprès de votre groupe, chaque fois que vous avez une discussion. N'hésitez pas à inviter les personnes que vous ne connaissez pas à se joindre à vous !
- Si vous remarquez une personne isolée, prenez le temps d'aller vers elle. Néanmoins, si elle désire rester un peu à l'écart, respectez son choix. De même, ne **vous sentez pas obligé·e d'être entouré·e en permanence**. Si vous en sentez le besoin, prenez du temps pour recharger vos batteries.



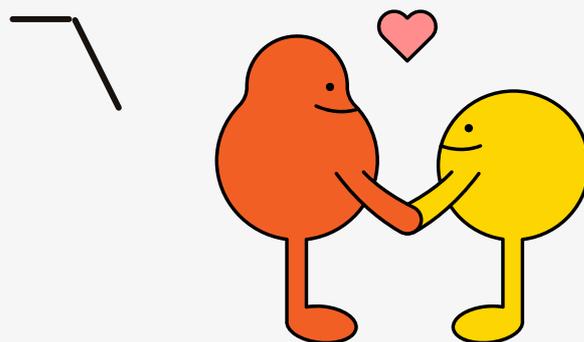
SOYEZ BIENVEILLANT·E

- Nous sommes tous et toutes là pour **apprendre et découvrir**.
- Ne vous sentez **pas obligé·e d'intervenir**. Votre présence est déjà précieuse en soi !
- Soyez **indulgent·e** envers chacun et chacune. Le GN regroupe des personnes très différentes, avec des parcours qui le sont tout autant. AUCUNE expérience de GN n'est meilleure qu'une autre !



SOYEZ TOLÉRANT·E

- Si vous entendez autour de vous des remarques, des **propos**, des **“blagues” à caractère discriminant** (LGBTphobes, racistes, sexistes, classistes...) qui vous touchent (ou pas forcément), n'hésitez pas à le signaler à la personne responsable et à lui faire remarquer que c'est gênant. Notez que **tous les espaces sont mixtes**, (salles de conférences, chambres et sanitaires), c'est-à-dire non genrés.



La sécurité à BEta Larp



- **Écouter** : quelle que soit l'heure ou la nature de votre problème, nous serons là pour vous écouter.
- **Croire** : votre parole est valide, et reflète votre expérience, il n'y aura pas de jugement de notre part.
- **Accompagner** : la personne recueillant votre parole mettra tout en œuvre pour vous accompagner et vous protéger, à commencer par votre anonymat.

L'équipe de BE Larp et les bénévoles souhaitent que chacun·e se sente respecté·e et en sécurité durant l'évènement. À cet effet, il y aura toujours une permanence des organisateur·ice·s que vous pourrez contacter en cas de problème. Les engagements de l'équipe concernant la sécurité sont :

Nous insistons sur le fait que l'usage immodéré d'alcool ou de toute autre substance, ne saurait en aucun cas constituer une circonstance atténuante à des comportements déplacés.



Infos pratiques

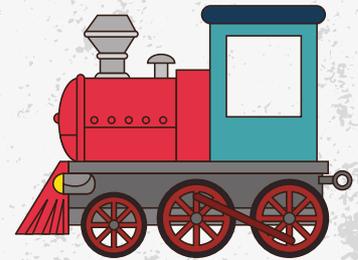
CONTACT



L'équipe organisatrice de l'événement se tient à votre entière disposition tout au long de l'événement pour répondre à toutes vos questions. Vous pouvez également envoyer un mail à beta@larp.be à tout moment ou joindre le numéro suivant : 0470 57 52 34.

TRANSPORTS

L'événement se tient à l'Auberge de Jeunesse de Charleroi (Rue Bastion d'Egmont, 3). L'établissement se trouve à proximité de la gare de Charleroi-Sud (5 minutes à pieds) et à proximité des parkings de Rive Gauche, du parking de l'Inno, du parking de Tirou ou de celui de la Digue. Toutes les infos relatives au stationnement se trouvent sur le site de l'Auberge de Jeunesse de Charleroi. Par ailleurs, nous avons aussi ouvert un événement sur Mobicoop, une **application de covoiturage** pour que vous puissiez profiter du voyage à plusieurs !

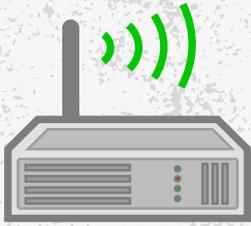


LOGEMENT



BEta Larp a lieu sur deux jours ! Pour l'occasion, un système de logement en dortoirs a été proposé aux participant·e·s. Veuillez toutefois à prendre avec vous votre serviette de bain.

Si vous arrivez le jeudi ou repartez le lundi, il est possible de rester sur place, mais vous devrez réserver vos chambres directement auprès de l'auberge. Les personnes qui restent une ou deux nuits peuvent évidemment profiter des douches qui sont à leur disposition. De plus, elles bénéficieront d'un bon petit-déjeuner !

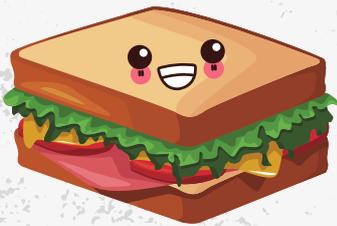
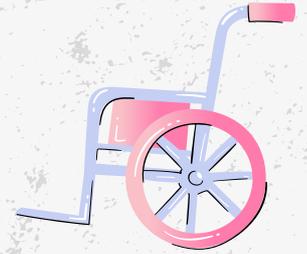


WIFI

Besoin d'utiliser le wifi ? Un code vous sera remis à l'accueil lors de votre arrivée. Vous aurez l'occasion de parcourir vos boîtes mails, de commenter les lives et de consulter vos comptes perso sans utiliser votre 4G !

ACCÈS PMR

L'établissement est accessible aux PMR. L'établissement est doté d'un ascenseur adapté et d'une entrée de plein pied. Au besoin, des chambres PMR sont également disponibles !



SE NOURRIR ET S'ABREUVER

Pour vous abreuver, un bar sera ouvert dans la salle commune. Des repas vous sont proposés tout au long des deux journées (si réservation faite). Si vous n'avez pas réservé vos repas, pas de panique, vous trouverez à proximité différentes petites restaurations qui vous permettront d'avoir le ventre bien rempli ! Pendant la journée, il vous est également possible d'acheter des petits snacks directement dans l'Auberge.

INSCRIPTIONS AUX ACTIVITÉS

Certaines activités sont limitées par un nombre défini de personne et nécessitent une inscription au préalable, dont la feuille est disponible à l'accueil. Elles sont indiquées par le petit logo ci-contre, alors n'hésite pas à être prévoyant-e !



Les ateliers



Tout le monde sait faire du GN Maar Audin



« J'aimerais bien essayer le GN mais je ne sais pas comment créer un personnage ou comment le jouer... ». Eh bien cet atelier est fait pour toi ! Cette série d'ateliers, même, puisque le but est de t'aider à rentrer dans le merveilleux monde du GN en prenant confiance en ton imagination, en créant un personnage qui te conviendra et en gagnant des bases de jeu simples qui pourront t'aider à rentrer dans notre merveilleux monde...

Créer ses patrons de costumes avec du scotch et tes habits de base Isoria Creations



Créer son propre costume de GN est super gratifiant mais cela peut également faire peur. Et si je te disais que tu peux facilement coudre une tunique viking avec comme base ton t-shirt? Ou de faire le patron d'un bustier avec du cellophane, du scotch et un peu d'aide?

Le triangle dramatique : Victime - Bourreau - Sauveur Gilles M.

Le triangle dramatique, défini par Karpman, définit un type d'interaction pénalisante entre des personnes. Pénalisante, parce qu'elle empêche les personnes d'exprimer leurs attentes, leurs idées, leurs émotions. Cet atelier sera une expérimentation de ce genre d'interaction, via des personnages. Nous nous attendons à obtenir un jeu de type « play-to-lose ».

Oppression et domination en GN Rachel Hoekendijk

Incarner un personnage dominant, opprimant, écrasant n'est pas facile. Certaines personnes trouvent en elles-mêmes les moyens de leur donner vie, d'autres ont besoin d'être outillées pour oser relever ce défi. Cet atelier propose quelques techniques à découvrir et à expérimenter afin de démystifier ce type de jeu, et permettre de clarifier les ambiguïtés qu'il peut provoquer. Il vise à étoffer la « boîte à outil de GN » de joueur·euse·s qui voudraient avoir un plus grand nombre d'options quant au type de personnages qu'elles osent jouer, mais aussi à expliciter, par l'apport d'un regard théorique, la manière d'aborder ces rôles. Dans la plupart des GN, cela permettra aussi d'améliorer voire de permettre de créer des scènes et des ambiances qui sont autrement difficiles à réaliser.

Deepfake en GN : Le PNJ universel Gilles Cruyplants (Garou ASBL)

Utiliser les nouvelles technologies pour vous donner des procédés de narration supplémentaires, voici l'objectif de cette démonstration. Le deepfake (ou l'hypertrucage) est une technique qui vous permet de produire des images vidéos en temps réel (ou non) à partir d'une photo/portrait réaliste. Vous pourriez interpréter qui vous voulez par le biais de la vidéo et ainsi jouer virtuellement n'importe quel PNJ. En plus d'expliquer des cas pratiques mais aussi d'autres pistes d'utilisation, je ferai une démonstration pratique et expliquerai en quelques mots comment pouvoir le faire facilement chez soi. L'atelier ne demande pas de connaissance technique très poussée.



Les jeux



Professeur Godot Tilleul, Plume et Kyllian



Nous sommes à la rentrée des classes dans l'école la plus réputée de la ville. Vous faites partie des inconsci...élèves qui ont été jugés dignes de bénéficier de l'enseignement exceptionnel dispensé par le célèbre professeur Godot, mondialement reconnu pour ses travaux métaphysiques et métempyschiques, grand Doyen de l'ordre du ruban bleu, médaille du mérite en cosmogénèse, détenteur du grand prix de la pacification. Vous avez été sélectionné-e-s pour vos habilités et dons exceptionnels. Il est du devoir de notre école de canaliser vos potentiels, dans l'intérêt du BienSuperieur.

C'est le premier jour de classe, vous êtes guidé-e-s dans votre nouvelle classe et nous vous demanderons de vous installer paisiblement en attendant l'arrivée de votre professeur...

Bienvenue chez nous !
L'équipe pédagogique

Nota Bene: n'appuyez en AUCUN CAS sur le bouton rouge!

Une école est le lieu où les humains placent leurs rejetons nubles en garde, pour qu'ils grandissent sans détruire se détruire, correctement.

lieu dans lequel grandissent et meurent les humain-e-s consistant en une série de boîtes de bétons de tailles variables nécessaires à leur développement

BienSuperieur est une marque déposée Godot Incorporated TM

Equinox Retreat Sandy Bailly



In an alternative present-day world, where the average life expectancy is about 90-100 years old, the turning point of your life is exactly in the middle of it.

At the equinox of your life, or your mid-life (of your natural lifespan), a symbiotic creature, known as a companion, appears. It is a part of you just as well as your internal organs, and is an external representation of your emotions and relations.

As the appearance of this companion is a given in this world, it has also been instated that retreats are organised for people to familiarise themselves with their companion once it appears. You find yourself in such a retreat, along with a group of people that have been indicated as touching points in your life, as people you share some sort of connection with. All of you are here to learn how to behave with your companion so you can face the second half of your life.

This is a low drama larp about impactful relationships, mid-life and acceptance.



Les tables rondes



Narrations and relationships: a perfect match?

Sandy Bailly

Sure, great stories make for great LARPs, but have you ever tried great relationships? Building any type of relationships during a LARP or a series of LARPs can deepen your character, and make their story sing. But how do you steer away from the risk of a relationship remaining a separate entity in your story? How do you interweave your character and their narrative, and make them interact? How can you have your character's relationships and their story interact, and lift each other to a whole new level?

Transparence totale vs garder la surprise en GN, mon été 2022

Lucile

Cet été j'ai eu l'occasion de participer à 2 types de jeu : le GN en transparence complète (*Ultimate Football League*, par expérience - mai 2022) et le GN où la surprise a été gardée jusqu'au bout (*Drakerys : l'Eveil*, par Drakerys - juillet 2022). Cette table ronde a pour objectif de partager mon expérience de joueuse, de présenter comment j'ai vécu et perçu ces deux expériences avant/pendant/après le jeu, et d'échanger sur la thématique de la transparence vs la non-transparence en GN.

GN et Handicap

Rémi

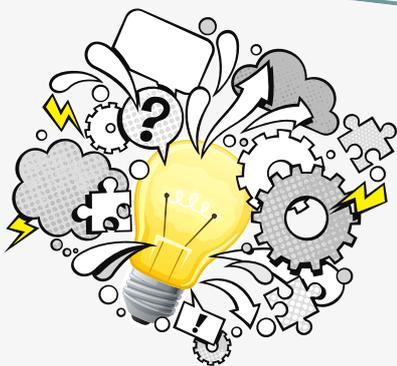
GN et Handicap, accessibilité/inclusivité, GN et autonomie... ces sujets font débat, les avis vont bon train, et les volontés fusent dans tous les sens, parfois dans un peu trop de sens. Veillons à recentrer tout cela en quelques points simples à mettre en place pour vous permettre d'organiser des GNs accessibles aux personnes handicapées.

Safe word et Safe Zone

Discussion autour de ces outils de sécurité émotionnelle

Joanna

Certains outils existent pour permettre au jeu d'être plus ou moins intense et d'autres ont été imaginés pour aider les joueurs et les joueuses qui auraient dépassés leurs propres limites. J'aimerais discuter avec vous de deux outils. D'une part, l'utilisation des safe word et de gestes qui ont pour fonction d'augmenter ou de diminuer l'intensité de jeu. Pourquoi certains sont-ils acceptés dans de petits GN mais dont l'utilisation font polémique en Mass Larp ? Quelles sont les différentes méthodes, mots ou gestes qui existent ? D'autre part, j'aimerais discuter avec vous des white room ou safe room et, surtout, ce qui semble fonctionner ou non dans leur mise en place et leur utilisation.



Knutpunkt : un retour d'expérience

Yannick, Sandy, Sara et Kevin

Le Knutpunkt, c'est un peu le Beta Larp nordique... Plusieurs jours dédiés au Grandeur Nature, où les conférences, tables-rondes, ateliers et autres GN court formats battent leur plein. Mais surtout, c'est un moment d'échange et de rencontres, où les GNistes de tous pays européens (ou même d'ailleurs) se mêlent pour partager leurs habitudes de jeu et les questions qui traversent le paysage du GN. Comment, en tant que joueur ou joueuse belge, vit-on cette expérience ? Quels sont les essentiels à prendre en compte avant d'y aller ? Et, surtout : quelles anecdotes croustillantes y a-t-il à partager ? Une table-ronde qui tentera de décortiquer avec vous les secrets du Knutpunkt !

La Zone Hors-Jeu

Kevin, Anne, Rachel, Fougère, Axel et Stephan

La Zone hors-jeu est le talk-show mensuel consacré au JDR et au GN, dans lequel les chroniqueur·euses décortiquent l'actualité du GN belge et international, interviewent des acteurs et actrices des scènes JDR et GN. Le talk-show accorde également une grande place à l'inclusion des joueuses dans le monde du GN avec sa section "Place aux joueuses" qui accorde un espace de discussion non-mixte (en plateau) aux femmes et/ou assigné·es femmes sur de nombreux sujets relatifs au monde du GN.

"Déjà vu" : quel intérêt de refaire plusieurs fois un GN en tant qu'orga ?

Gaspard Breny

T'en as pas marre de refaire toujours le même GN? Dans cette table ronde, nous souhaitons proposer aux organisateur·trice·s de faire le point sur les avantages et les inconvénients d'organiser plusieurs fois le même jeu et de partager les expériences.



Les conférences



Conférence d'ouverture Narration(s) en GN : Mission(s) Impossible ? Muriel

Dans cette présentation, on abordera les principaux challenges de la narration en GN tant du point de vue de l'écriture que de la conduite en jeu/TI, certains éléments de théorie GNistique propre à la narration, et les meilleures et pires approches en termes d'approche narrative observées sur un panel subjectif et non représentatif de GNs plus ou moins percutants.

Utiliser la réalité virtuelle dans son GN Gilles Cruyplants (Garou ASBL)

Démonstration d'un cas pratique mis en place lors du GN CLONES. Vous pourrez voir comment les casques de réalité virtuelle peuvent soutenir l'expérience de jeu et ouvrir de nouvelles possibilités ludiques et de narration. L'objectif est de vous donner suffisamment d'information pour que vous puissiez reproduire l'expérience dans votre GN.

Formation Homologateur BWAT Quentin « Gorbo » Bockens



Formation théorique et pratique à l'homologation de sécurité du matériel d'escrime ludique et de combat de GN.

Cachez ces (s)poils : La Transparence et les GNS en « Actes » Clueless Cora

Et si vous vous affranchissiez du culte du secret en GN ? Quel intérêt peut-il y avoir à savoir déjà qui est le tueur de la mystérieuse chambre jaune ? Que ce soit pour l'orga ou pour ces participant-e-s, c'est l'occasion d'expliquer le principe, les intérêts mais aussi les risques de la transparence en GN mais également des jeux en plusieurs actes.

T'as tué mon GN : entre le marteau et l'enclume Astrid et Lucas

1er juin 2022, la nouvelle tombe : la 20^e édition d'AVATAR est annulée. Une impasse mexicaine semble se mettre en place entre la communauté, BE Larp, et l'équipe de bénévoles. Mais existe-t-il vraiment un coupable au sein de ce triumvirat ? Nous vous présenterons, via cette conférence, le point de vue de l'équipe bénévole sur les difficultés rencontrées tout au long de la préparation de l'évènement, jusqu'après la décision de ne pas le mener à terme. Pas d'accusations au programme, mais un essai d'analyse objective sur les obstacles rencontrés et en quoi ils ont pu impacter l'organisation.

Droit dans tes bottes Joanna et Flo

La mise en place du système de flagging pour les inscriptions d'AVATAR, mis à l'essai dans un Mass Larp pour la première fois, a soulevé beaucoup de questions et doutes dans notre communauté. Pourtant, ce système existe et a fait ses preuves depuis des années sur de plus petits GNs en Belgique et à l'étranger. Bien que jeune et imparfait, ce système mérite d'être réfléchi et adapté pour permettre d'améliorer la sécurité des joueurs et des joueuses. Cette conférence abordera spécifiquement les questions de droits qui sont liées à ce système.



Mieux gérer nos conflits

Axiel Cazeneuve et Rachel Hoekendijk

Après plus de deux ans d'élaboration, le guide *Mieux gérer nos conflits : Faire face à la violence intracommunautaire* est enfin disponible. L'occasion de parler communautés, conflits, schémas d'évitement, réseaux sociaux... Et de se poser les bonnes questions lorsque l'orage guette ou qu'il éclate.

Les histoires qu'on se raconte... sur nous-mêmes

Axiel Cazeneuve

Nous sommes tissé·e·s de récits. Les histoires qui nous animent, bien sûr, contes, légendes, films ou romans, mais aussi l'histoire (avec un faux grand H) qu'on nous enseigne et sur laquelle nos sociétés se fondent, les trames narratives réflexes qu'on adopte quand on se rencontre, s'associe ou se drague... ou bien la plus petite histoire, presque individuelle et pourtant englobante, qui constitue notre identité, la façon dont on maintient notre sentiment de cohérence avec soi-même, l'image qu'on a de soi.

À travers cet atelier, je voudrais nous amener à proposer, jouer puis résoudre des situations conflictuelles, en se basant non sur les faits, mais sur le ressenti que chaque personnage a, sa vision subjective de la situation. Le but sera ainsi de trouver empiriquement des façons de communiquer et d'échanger propices au rétablissement d'une forme de récit commun, qui s'émancipe des récits individuels des personnages. Il s'agit ainsi d'une conférence-atelier qui a trait à la fois au psychodrame et au théâtre forum, collaboratif, co-construit et dans lequel chacun·e pourra mettre autant (ou aussi peu !) de son propre récit de soi qu'il le souhaite.

La théorie de l'arc narratif: créer une évolution psychologique et émotionnelle des personnages

Gaspard Breny

L'arc narratif est une théorie employée par le cinéma et les séries depuis quelques années. Elle s'articule autour de l'idée que l'histoire est au service de l'évolution des personnages. L'objectif de ce panel est de présenter cette théorie et de proposer plusieurs pistes pour développer la psychologie des personnages, que ce soit en tant que joueur·euse ou organisateur·trice dans le cadre du jeu de rôle *Grandeur Nature*.

The world is the narrator

Gilles Cruyplants (Garou ASBL)

By providing a different perspective for the narrative point of view, we will dig into the postulate « The world as the narrator » and explore how far this could lead you in terms of game design. This will be supported by real game showcase and experiences feedback.

Handicap et GN : le trône d'Héphaïstos

Saki Jones, Nicolas Penel, Rémi Jallageas

Nous vous invitons à découvrir le Trône d'Héphaïstos. Non, il ne s'agit pas d'un GN mythologique, mais de toilettes sèches PMR qui ont la particularité d'être démontables et donc destinée à faciliter l'accès au GN pour les personnes à mobilité réduite. Vous voulez savoir comment les emprunter pour votre asso, ou comment a été conçu ce petit bijou de technologie low-tech ? Notre équipe répondra avec plaisir à toutes vos questions.



Action et narration: les bases du game design et quelques conseils pour les équilibrer

Gaspard Breny

Le jeu repose sur le fait d'agir, la narration sur le fait de ressentir. Sur base de ce postulat, comment équilibrer le désir d'action des joueur·euse·s avec la volonté narrative d'un jeu ? Est-il possible de réconcilier les approches gamistes et narrativistes ?

L'éducation par le GN, retour d'expérience : le Chagrin des Belges

Nathanaël, Lisa, Miya et Chiara de l'Athénée de Waha

Utiliser le GN en milieu scolaire, par des élèves et pour des élèves, ça n'arrive qu'en Scandinavie ? Des élèves de l'Athénée Léonie de Waha ont relevé le défi et monté le GN Le Chagrin des Belges en mai 2023, prouvant que l'EduLarp a aussi sa place dans notre paysage GNistique.

Quitter le Puy du Fou

Anne et Kevin

Situer nos GN dans un contexte historique, qu'il soit réel ou imaginaire, qu'il soit précis ou très vague, n'est pas anodin. De qui racontons-nous l'histoire ? Quelles sont les perceptions erronées et les préjugés que nous importons dans cette histoire ? Comment quitter le roman national et les clichés ? Comment inclure les oubliés, et surtout les oubliées, du récit populaire dans nos GN à fond historique ? Comment préserver un décor historique sans sombrer dans l'extrême de la reconstitution ? En bref, comment quitter le Puy du Fou sans renoncer au merveilleux décor que l'Histoire nous offre ?

'Every king needs a queen': creating and playing female characters in Vampire: The Masquerade LARP

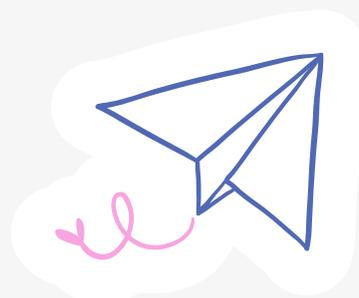
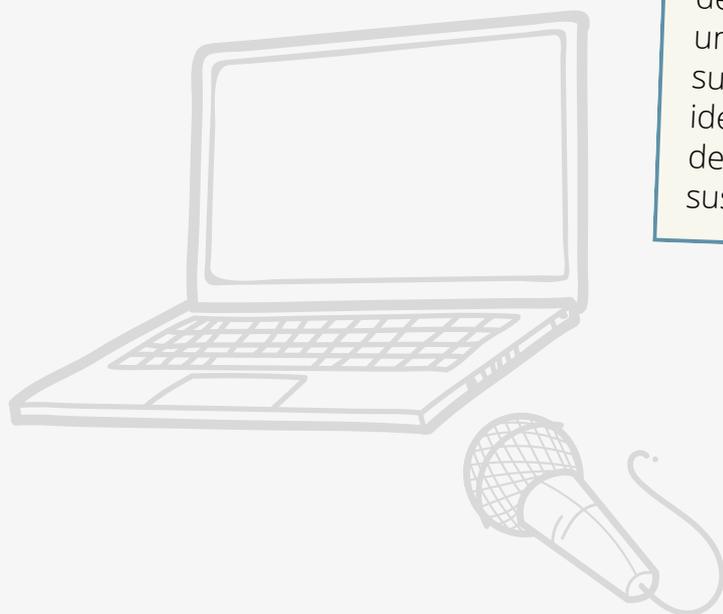
Kyria

An academic paper where I analyze our Vampire: The Masquerade game, Duister Gent, but through the eyes of my character and as a fairly 'new' player.

Surprise, suspens et timing: la théorie de la bombe et comment arrêter de vouloir surprendre à tout prix.

Gaspard Breny

Tout organisateur·trice a envie d'offrir une expérience mémorable à ses joueur·euse·s, de marquer les esprits. Et quoi de mieux qu'un bon vieux "en fait vous êtes mort·e·s depuis le début?" ou "en fait vous êtes dans une simulation informatique ?"...Ce genre de surprise n'est peut être pas une si bonne idée... Dans ce panel, on aborde la question de la surprise en GN, la différence avec le suspens, et quelques pistes pour les utiliser.



My notes

DATE

/

/

PLANNING BETA LARP

SAMEDI
15.10.22

	SALLES LES COLONNADES	SALLE JEAN DUPUIS	SALLE DE HEUG	SALLE GAYETTES
ACCUEIL				
10H30-11H30	Conférence d'ouverture Muriel			
11H30-12H30	L'éducation par le GN, retour d'expérience : le Chagrin des Belges Nathanaël, Lisa, Mya et Chiara	Tout le monde sait faire du GN Miair, Audin	Surprise, suspens et timing: la théorie de la bombe et comment arrêter de vouloir surprendre à tout prix Gaspard	Deepfake en GN : Le prii universel ? Gilles C. (Garou/ASBL)
PAUSE MIDI				
14H-15H	Cachez ces (s)poils : la transparence et les Gns en "Actes" Cora	Mieux gérer nos conflits Axel et Rachel	Formation homologueur-trice BWAT (4h) Gorbo	Equinox Retreat (5h) Sandy
15H-16H	Transparence totale vs garder la surprise en GN, mon été 2022 Lucile	Utiliser la réalité virtuelle dans son GN Gilles C. (Garou/ASBL)	"Déjà vu" : quel intérêt de refaire plusieurs fois un GN en tant qu'orga ? Gaspard	
16H-17H	Droit dans tes bottes Flo et Joannra	Every king needs a queen: creating and playing female characters in Vampire: The Masquerade LARP Kyria		
17H-18H	The world is the narrator (2h) Gilles C. (Garou/ASBL)	Handicap et GN : le trône d'Héphaïstos Saki, Rémi et Nicolas		
18H-19H				
PAUSE SOIR				
20H-21H				
21H-22H	La Zone Hors-Jeu (2h) Kevin, Anne, Rachel, Fougère Avel et Stephan			

Conférence

Table ronde

Atelier

Jeu



Dimanche
16.10.22

PLANNING Beta LARP

	SALLE LES COLONNADES	SALLE JEAN DUPUIS	SALLE DE HEUG	SALLE GAYETTES
	TEMPS LIBRE			
10H30-11H30	La théorie de l'arc narratif : créer une évolution psychologique et émotionnelle des personnages Gaspard	Narrations and relationships : a perfect match? Sandy		Oppression et domination (2h) Rachel
11H30-12H30	Quitter le Puy du Fou Kevin et Anne		Handicap et GN Rémi	
	PAUSE MIDI			
14H-15H	Tu as tué mon GN : entre le marteau et l'enclume Lucas et Astrid	Le triangle dramatique : victime - bourreau - sauveur Gilles M.	Créer ses patrons de costumes avec du scotch et tes habits de base Isonia Creations	Professeur Godot (3h) Tilleul, Plume et Kyllian
15H-16H	Safe Zone et safe words Joanna	Action et narration : les bases du game design et quelques conseils pour les équilibrer Gaspard	Les histoires qu'on se raconte... Axel	
16H-17H		Knutpunkt : un retour d'expérience Yannick, Sandy, Sara et Kevin		

Conférence

Table ronde

Atelier

Jeu

Thank you



BE Larp ASBL
Rue Nanon, 98
5002 Namur



beta.larp.be
larp.be
info@larp.be
0470 57 52 34