

Entretien avec Alexis Flamand

Questions concernant les JdR :

Comment définiriez-vous votre métier ou votre activité dans le JdR ?

Je suis un dilettante, j'écris en fonction des demandes que l'on m'adresse.

Qu'est-ce qui vous a motivé à écrire ou co-écrire des jeux comme le *Système Alamänder* ou *D6 Galaxies* ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ?

*Dans le cas de *D6 Galaxies*, je connaissais la personne responsable, et comme son projet m'a plu, je lui ai proposé mon aide. En ce qui concerne le *Système Alamänder*, dans la mesure où je projette de créer un jeu de rôle dans l'univers de mes romans, j'ai commencé à travailler sur un système de jeu. Celui-ci terminé, je le propose gratuitement, d'une part pour faire patienter les personnes intéressées, et d'autre part pour promouvoir le projet final en donnant une idée de ce qu'il sera.*

*Enfin, en ce qui concerne le jeu de rôles *RIP* (éditions Orygins), les auteurs m'ont demandé d'écrire une nouvelle pour un recueil autour de leur univers. J'ai trouvé leur cadre de jeu intéressant et j'ai accepté de participer.*

Du point de vue de la motivation elle-même, les joueurs de JDR sont de manière générale très enthousiastes concernant leur activité, ce qui facilite les échanges et les propositions.

Vous êtes également romancier. À votre avis, que permet de créer le JdR en termes de fiction, qui n'est pas possible dans d'autres médias ?

Il permet de vivre ensemble une aventure et de faire évoluer collectivement un univers. Ce côté démiurge collectif et sans entrave n'est présent que dans le jeu de rôle, dans la mesure où le seul support utilisé est l'imagination. Dans les jeux de plateau ou vidéos, la marge de manœuvre et la liberté sont limitées soit par du matériel, soit par des contenus figés. Le JDR n'admet absolument aucune limite de ce genre. C'est donc le loisir qui permet de pousser le plus loin un univers dans ses retranchements, aussi bien dans son évolution que dans sa manière de fonctionner.

De ce point de vue, on pourrait dire qu'un univers de jeu de rôle est de nature fractale : sa surface est limitée dans l'espace, mais son périmètre ne l'est pas. Je m'explique ☺. Dans un roman, l'auteur choisit de décrire tel ou tel aspect de son univers, mais cette description reste limitée, ne serait-ce que pour ne pas ralentir le rythme de l'histoire. De plus, elle est figée, car un roman, du fait même de sa nature narrative, n'évolue pas.

Dans un jeu de rôle, le MJ, en relation avec ses joueurs, va pouvoir détailler autant qu'il le souhaite n'importe quel élément de cet univers : villes, bâtiments, habitants, écosystème, mœurs, personnages, psychologies de ceux-ci, parenté, etc. On peut « zoomer » autant qu'on le souhaite et toujours découvrir ou inventer des détails de plus en plus fins. D'où cette nature fractale ! Comme dans le cas de ces objets mathématiques, il est possible de zoomer sur une zone et de développer les détails de cette zone autant que le souhaitent les joueurs et le maître de jeu. C'est LA grande richesse du JDR, et la particularité qui ne se retrouve dans aucun autre média.

Comment définissez-vous un système de JdR ? Quel est son rôle ?

Un système de JDR doit être suffisamment présent pour se faire oublier. ☺

Autrement dit, il doit être suffisamment intégré à l'univers et à la manière de jouer celui-ci pour que

sa mise en œuvre soit naturelle et ne ralentisse pas la narration commune. C'est une véritable quadrature du cercle narrative, car la mécanique de jeu ne doit pas être un frein au développement de la narration, tout en permettant à cette narration de se dérouler sans verser dans le chaos ou l'anarchie.

Son rôle est donc d'être un bon serviteur de l'histoire, alliant la liberté d'action à la légèreté de la mise en œuvre.

Comment définissez-vous le roleplay ?

Le roleplay est, à mon avis, le résultat de l'utilisation de deux compétences : la capacité de projection (fond) et la capacité d'interprétation (forme).

La capacité de projection est ce qui nous permet de nous comporter comme le ferait notre personnage. Comment réagirait ce vieux magicien rieur ? Et cet elfe susceptible ? Ce noble orphelin chassé de chez lui avant de rejoindre une troupe de bateleurs ? Bref, c'est la capacité à s'immerger dans son personnage et à réagir de manière logique en fonction de ce qu'il est, de ce qu'il a vécu et de ce à quoi il est confronté.

Mais cette capacité de projection n'est pas suffisante et se double d'une exigence au niveau de l'interprétation. En effet, même si un joueur agit de manière cohérente avec le personnage qu'il incarne, le jeu théâtral ou roleplay, c'est-à-dire la manière dont il va jouer devant les autres ses réactions, est primordiale. Il est toujours possible, en effet, d'interpréter son personnage de manière fautive, en surjouant ou en ne traduisant pas de manière fidèle ou adaptée ce que le personnage ressent au fond de lui.

Quand un joueur possède une grande capacité de projection mais une mauvaise interprétation, le roleplay ne sera pas présent car il ne donnera pas une vision juste du personnage. À l'inverse, si le joueur possède un véritable talent théâtral mais fait faire à son personnage des actions peu cohérentes par rapport à ce qu'il est (un elfe rentrant dans le tas, un nain taciturne se mettant à chanter pour conquérir sa belle), le roleplay ne sera pas non plus présent, car il ne sera pas adapté au personnage.

Pour prolonger le raisonnement, cette double capacité est d'autant plus difficile à mettre en œuvre qu'elle s'inscrit à la fois dans un temps court et dans un temps long.

Un temps court, car le roleplay demande au joueur d'improviser et de réagir rapidement, en fonction de son personnage, à des événements. Il doit donc faire preuve d'à-propos, voire de répartie, en fonction des caractéristiques de ce personnage. Nous sommes dans le registre de l'immédiateté, de la spontanéité.

Le temps long, lui, sera celui de la cohérence avec des événements passés et avec le personnage construit au fur et à mesure de l'aventure au sein du temps court. La difficulté, dans ce cas, est de tenir son rôle dans la durée. Pas question en effet pour le nain demeuré taciturne de se mettre d'un seul coup à embobiner le tavernier. Le joueur doit donc se souvenir pendant plusieurs heures, voire plusieurs mois, de qui il est et agir en tant que tel sur la durée.

À cause de ces difficultés, qui font aussi la richesse du genre, on comprend pourquoi beaucoup de joueurs renoncent à employer le roleplay. Tel joueur, mal à l'aise dans l'interprétation, préférera

d'emblée décrire ce que dit son personnage plutôt que de l'énoncer lui-même. Tel autre, alors même que son interprétation est de qualité, optera après plusieurs heures de jeu pour la même solution, tant la difficulté est grande de tenir son personnage dans la durée avec fidélité.

Pour vous, quel est le ou les JdR le plus « réussi(s) », dans le fond, la forme, pourquoi ?

Si l'Appel de Cthulhu demeure un modèle, même après une existence aussi longue, ce n'est pas un hasard. Le système BASIC, tout d'abord, est un modèle de simplicité et de souplesse, et certainement l'un des meilleurs systèmes de jeu jamais conçus. Ensuite, l'univers est finalement très ouvert, permettant de jouer même sans aucune composante du Mythe et dans différents contextes historiques, et propose des manières de jouer qui vont du pulp le plus débridé au scénario le plus noir et le plus désespéré.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

Le système Basic, de Chaosium, a été employé dans une multitude d'univers différents avec un bonheur égal. Cela montre à quel point il est à la fois robuste, souple et adaptable.

Le système Fudge/FATE, beaucoup plus récent, présente cette même souplesse. Il est possible d'ajouter ou de modifier les règles tout en gardant une simplicité qui n'ôte rien à ses possibilités.

De manière générale, j'apprécie les systèmes légers et « élégants », c'est-à-dire qui permettent avec des règles simples de simuler le plus de choix possibles. Une autre qualité est la manière simple et logique de présenter un point de règle par rapport à l'ensemble du système.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Sans surprise, les campagnes « mythiques » qui sont généralement célébrées pour leur qualité d'écriture. On peut y ranger Dragonlance, la campagne de l'Ennemi Intérieur de Warhammer, ou encore certaines campagnes complexes et riches pour Cthulhu telles que les Masques de Nyarlathotep.

Quels sont vos univers de jeu de rôle préférés, pourquoi ?

L'Appel de Cthulhu, bien sûr ☺. MEGA aussi car, en son temps, il a permis à toute une génération d'adolescents français de débiter avec le JDR. Ce fut une révolution car on avait accès à un univers complet, avec ses règles, sa toile de fond et ses scénarios pour le prix d'un magazine. De plus, l'univers était de grande qualité et permettait d'explorer une multitude d'époques et de planètes, d'univers parallèles et de périodes historiques. Seul un système de jeu lourd et complexe l'a empêché de garder la place de jeu mythique qu'il aurait dû conserver.

Warhammer, enfin, a introduit quand il est apparu non seulement un système de jeu simple et solide, mais aussi un univers de fantasy baroque, sombre et violent, à l'opposée de l'opposition manichéenne qu'imposait D&D, aussi bien dans l'univers de base peu original qu'il proposait que dans un système rigide de classes et de niveaux.

Que pensez-vous de la distinction que font certains rôlistes entre story games et JdR ?

Le JDR est le résultat d'une action entraînant une réaction : une action de la part d'un joueur, et sa conséquence, donnée par le MJ. C'est l'opposition entre une cause et ses effets qui fait la richesse du JDR, ce va-et-vient constant entre la réalité qu'on veut créer et celle qui est effectivement produite.

Dans le story game, on ne trouve plus cette opposition mais une coopération. De ce point de vue, le story game est une histoire inventée par plusieurs personnes qui en sont les coauteurs, avec comme mécanisme un consensus entre plusieurs volontés. Le JDR, au contraire, ne propose pas un consensus mais un compromis, un moyen terme entre deux volontés, l'un incarnant un être, l'autre la réalité à laquelle cet être est confronté. Dans le story telling, tous les participants incarnent cette réalité modelée de manière conjointe !

Quant au résultat, il est au final le même, car chaque type de pratique produit un récit. C'est la manière de produire ce récit qui est différente. La distinction est donc, à mon avis, pertinente, car la démarche est très différente.

À vos yeux, qui sont les trois personnes les plus représentatives de la nouvelle génération d'auteurs de JdR français ? Qu'est-ce qui la caractérise, selon vous ?

Je n'ai pas de noms à l'esprit, car je m'intéresse beaucoup plus aux produits qu'aux personnes qui en sont à l'origine.

La caractéristique du JDR français d'aujourd'hui est qu'il est désinhibé. Quand j'ai commencé à jouer, au début des années 80, le JDR était quasi-inconnu. Beaucoup de monde s'en méfiait, dont malheureusement plusieurs leaders d'opinion qui ont fait beaucoup pour stigmatiser ce loisir. Et comme être geek à cette époque était plus un facteur de rejet que d'intégration, jouer aux JDR n'était pas assumé mais vécu comme une sorte de plaisir adolescent, coupable et peu crédible aux yeux d'une société qui découvrait le genre.

Aujourd'hui, à l'heure des loisirs de masse et de la popularité du personnage du geek, jouer au jeu de rôle est beaucoup plus assumé par les joueurs, et beaucoup mieux accepté par une société qui a fini par découvrir que le JDR était un loisir comme un autre. Du coup, cette légitimité, y compris aux propres yeux des joueurs, a permis une véritable explosion de créativité qui se poursuit et grandit d'année en année. Les productions sont nombreuses, originales, riches, et les joueurs suffisamment matures pour ne plus baisser les yeux devant les regards intrigués ou sceptiques. Nous sommes dans l'ère de l'enthousiasme assumé après avoir vécu l'ère de la passion honteuse. ☺

Comment voyez-vous l'évolution du JdR dans le fond et la forme, et d'un point de vue économique au sens large ? (nouveaux modes de financement comme le crowdfunding, modes de distribution, rôle du Net, revues, conventions, etc.) ?

Cette multiplicité de support et de moyens de financements montre bien que le JDR vit en ce moment une véritable renaissance, voire une « nouvelle vague », soucieuse non seulement de développer de nouveaux univers et de nouveaux systèmes de règles, mais aussi de théoriser le genre, de le promouvoir, et d'explorer différentes manières de jouer. Avec la profusion et la qualité de ce qui existe aujourd'hui, on peut sans trop s'avancer affirmer que le JDR est en train de parvenir à maturité et débouchera certainement dans les années à venir à des évolutions inédites et passionnantes.

Questions concernant les romans :

- Est-ce que la fin de vos romans est prédéterminée avant même la rédaction ?

Pas forcément, mais elle s'impose de toute manière très rapidement. Écrire un cycle exige, si l'on veut savoir où l'on va, de planifier bien avant le stade de l'écriture les tenants et les aboutissants de son histoire. Faute de quoi, on en vient rapidement à tourner en rond, à délayer son propos, avec le risque évident de lasser le lecteur.

- Vos univers sont-ils structurés avant vos histoires ? L'espace est-il une base ou une conséquence de la narration ?

J'ai créé le cycle d'Alamänder en privilégiant l'histoire. Au fur et à mesure que celle-ci se déroulait, j'ai ajouté peu à peu des éléments de background, des créatures, des coutumes, bref, le décor d'arrière-plan. Le souci, ce faisant, a été de connecter ces éléments les uns aux autres afin de créer et conserver une cohérence.

Le problème, lorsqu'on décrit d'abord un monde avant de raconter une histoire, est qu'on a passé beaucoup de temps sur cet univers, et qu'on est donc tenté d'en placer le plus d'éléments possible, parfois au détriment de l'histoire. C'est ce que j'appelle le « syndrome du rôliste » ☺ : insérer tellement de détails sur l'univers que l'histoire en est réduite à une toile de fond, avec une banalité dans l'intrigue que cela peut entraîner.

J'ai eu l'occasion de développer ces deux points dans plusieurs interviews et interventions. Je vous donne quelques liens au cas où vous voudriez des précisions sur le sujet :

<http://alamander.fr/index.php/articles/interviews/102-interview-utopie>

<http://alamander.fr/index.php/articles/interviews/120-interview-sanlioc-chronicles>

<https://www.youtube.com/watch?v=sYX9NFaE6S0>

- Écrivez-vous dans des mondes imaginaires pour mettre en valeur des histoires et des personnages que le monde réaliste ne peut mettre en valeur ? Ou écrivez-vous ces histoires et ces personnages pour faire découvrir votre univers ?

Le monde de l'imaginaire est ce qui m'a nourri au cours de l'adolescence, et m'a permis de supporter une réalité parfois difficile. Cette « porte de sortie » fait donc partie de moi, et c'est tout naturellement cette porte que j'ai ouverte lorsque j'ai commencé à écrire.

Quand on me demande pourquoi je lis énormément de SFF ou pourquoi j'en écris, je réponds que je ne vois pas l'intérêt de lire des livres traitant de la réalité, dans la mesure où cette réalité, je la vis au quotidien. Ce serait comme être un chef cuisinier japonais qui ne se nourrirait que de ce type de nourriture !

Pour répondre de manière plus précise à votre question, la SFF est le genre qui propose la palette la plus large pour créer des situations et y plonger ses personnages. Écrire une histoire sous prétexte de faire découvrir un univers me paraîtrait peu pertinent, un peu comme mettre en musique des

numéros de téléphone pour pouvoir s'en souvenir. Dans un roman, l'histoire doit être privilégiée par rapport à l'univers, sinon vous n'écrivez pas un récit, vous écrivez un jeu de rôles. ☺

- Comment faites-vous pour permettre au lecteur de prendre ses repères dans votre univers ? Utilisez-vous des moyens plutôt subjectifs, comme par exemple les actions et la vie quotidienne des personnages, ou au contraire par un biais objectif et démiurgique, un point de vue surplombant et globalisant ?

À mon avis, le plus immersif et le plus facile pour plonger le lecteur dans un univers est encore de faire découvrir celui-ci par les yeux des personnages. Un moyen plus globalisant me paraîtrait plus risqué, car on irait dans ce cas vers la généralité, donc vers une certaine abstraction. J'aime plonger mes personnages, qui sont des êtres humains ordinaires, dans des situations qui ne le sont pas, et faire en sorte que le lecteur prenne plaisir à les voir se débattre avec cette réalité. Un univers n'est prenant que si le lecteur peut se projeter dans les personnages qui le peuplent !

- Certains romanciers, comme Pierre Pevel, pensent qu'il n'y a pas de lien véritable ni de réelle influence entre le travail d'un écrivain et une activité ludique, qu'elle soit celle d'un joueur ou d'un auteur, alors que d'autres considèrent que l'apport du jeu de rôle est décisif pour un auteur de littérature. Qu'en pensez-vous ?

Cette question est amusante, car j'ai eu l'occasion d'y répondre en compagnie de Pierre Pevel, justement, à l'occasion d'une conférence donnée au Comic Con l'année dernière.

Mon activité d'écrivain est très peu en lien avec celle de rôliste. Le JDR, pour boucler la boucle avec ce que je disais au début de ce questionnaire, est sans doute le loisir ultime en ce qui concerne la capacité d'invention et d'improvisation. À l'inverse, un roman est un processus extrêmement dirigiste puisqu'un seul individu, l'auteur, décide de ce qui va se passer, qui va agir et quand, dans quelles circonstances et dans quel décor.

Pour prendre un parallèle, il y a autant de lien entre le processus de création d'un roman et le JDR qu'il y en a entre l'enregistrement d'un album en studio et une session d'improvisation musicale. Les deux processus sont créatifs, mais le premier est extrêmement rigide dans sa conception, alors que le second est l'expression d'une créativité non bornée. Ce côté construit d'un côté et cette totale exubérance dans la créativité de l'autre fait qu'à mon sens, il est difficile de concilier les deux.

De manière plus pragmatique, il me semble qu'il serait très difficile d'intégrer telle quelle une session de JDR dans un roman, tant cette session pourrait facilement s'éloigner de la trame principale du récit. À l'inverse, il serait contre-productif de tenter d'imposer les dialogues et les réparties rigides d'un roman dans une session de JDR, sous peine de figer peu à peu celui-ci et donc de lui ôter tout son intérêt. En outre, imposer certaines péripéties ou insister sur des descriptions sans impliquer les joueurs ferait passer ceux-ci pour les simples faire-valoir d'une histoire !

Un dernier parallèle pourrait être fait avec les vitrines d'un musée et une séance d'improvisation théâtrale. Prenez des êtres humains et placez-les dans une vitrine : ils resteront figés dans la position que le créateur a voulu leur donner. L'histoire sera racontée, mais les êtres humains incapables de bouger s'ennuieront à mourir. À l'inverse, essayez donc d'employer des animaux empaillés comme acteurs dans une session d'improvisation. Le résultat sera au mieux grotesque car totalement artificiel. ☺

Les romans comme les JDR sont donc des moyens inestimables de s'évader et de nourrir son imagination, mais à mon sens, ce n'est pas pour autant que des passerelles sont possibles, ni même souhaitables, entre les deux.