

# OSIRIS



## DOCUMENT PARTICIPANTS

*Si vous pouviez passer 24 heures avec n'importe qui...*

*Qui choisiriez-vous ?*

*Que feriez-vous ?*



# SOMMAIRE

- 1/ INSPIRATION, THÈMES ET VISION
- 2/ CONTEXTE
- 3/ QUE FONT LES PERSONNAGES ?
- 4/ RÈGLEMENT DE L'INSTITUT
- 5/ APPROCHE GNS
- 6/ CONTENU CHOQUANT ET SÉCURITÉ
- 7/ TECHNIQUES
- 8/ ORDRES
- 9/ CAISSON D'IMMERSION TEMPORELLE
- 10/ COPIES
- 11/ FINS POSSIBLES
- 12/ LIEU & HORAIRES
- 13/ SOMMEIL, REPAS ET CIGARETTES
- 14/ INSCRIPTIONS
- 15/ PARTICIPATION AUX FRAIS
- 16/ COMMUNICATION PRÉ- ET POST-GN
- 17/ DÉVELOPPEMENT DE PERSONNAGE
- 18/ COSTUMES
- 19/ ORGANISATEURS
- 20/ RÉCAPITULATIF



## 1. INSPIRATION, THÈMES ET VISION

OSIRIS est inspiré de GN tels que “Conscience” et “Pan/Baphomet”, de séries TV telles que “Black Mirror” et “Westworld”, et par les écrits de Philip K. Dick. Connaître ces œuvres n’est en rien nécessaire pour apprécier pleinement ce GN.

OSIRIS est un GN sur le manque, l’identité et le pouvoir :

- **Le manque**, parce que chaque Copie est le substitut d’une personne absente. Le Client utilise la Copie parce qu’il ne peut pas interagir avec l’original de la même manière.
- **L’identité**, parce que modifier et contrôler une Copie artificielle met en valeur ce qui définit l’original.
- **Le pouvoir**, parce que celui du Client sur la Copie est absolu. Comment l’utilisera-t-il ?

L’objectif de ce GN est :

- de créer des situations dramatiques intenses
- d’explorer des interactions extrêmes
- d’explorer les trois thèmes principaux

Les groupes de personnages auront quelques liens entre eux (c’est particulièrement recommandé pour les groupes de deux personnages) et ils interagiront ponctuellement. Mais au fond, ce qui compte le plus est la relation entre les Clients et les Copies d’un même groupe (les Employés sont différents : ils interagissent avec tous les groupes). Ceci signifie qu’il peut très bien ne pas y avoir d’arc narratif fédérateur pour tous les groupes. Les groupes peuvent avoir des niveaux d’intensité différents, et chacun est prié de le respecter.



Au final, OSIRIS n’est pas un GN “bac à sable” parce qu’il a des thèmes et un style de participation clair, mais il donne tout de même beaucoup de liberté aux participants pour construire leur propre expérience à travers leur développement de personnage et leurs choix durant le GN. Ce GN est réellement co-créé par ses participants.

## 2. CONTEXTE

Dans un futur proche (peut-être dans cinq ans ?), l’Institut OSIRIS permet de passer 24 heures avec la Copie d’une personne, vivante ou disparue. Les participants de ce GN incarnent les Clients, Copies et Employés de l’Institut.

Seuls les “happy few” ont entendu parler de l’Institut OSIRIS, par exemple via une conversation récente avec un psychologue ou un ami branché. L’Institut est à la pointe de la bio-intelligence artificielle. Ses riches Clients paient pour passer 24 heures dans un centre luxueux avec une Copie conforme de n’importe quelle personne. La confidentialité est totale.

Chaque Copie est unique et ultra-sophistiquée, et sera entièrement “recyclée” (détruite) à la fin du séjour (il est d’ailleurs impossible de créer deux fois une Copie de la même personne, pour des raisons technico-légales). Les



Clients peuvent demander aux Techniciens de l'Institut toute modification qu'ils souhaitent du comportement d'une Copie. Un Thérapeute est également disponible pour aider les Clients à surmonter toute difficulté émotionnelle, psychologique ou relationnelle qu'ils pourraient rencontrer pendant leur séjour.

L'Institut est un croisement entre un hôtel de luxe et un centre médical high-tech. Le service y est suffisamment exclusif pour que même les Clients très riches s'efforcent de tirer le maximum de leur expérience. Et ce d'autant plus que la réglementation pourrait rattraper l'innovation à tout moment, entraînant potentiellement une interdiction partielle ou totale de cette activité.

### 3. QUE FONT LES PERSONNAGES ?

**Clients** : ils interagissent avec les Copies qu'ils ont commandé, et avec les autres Clients.

**Copies** : sont utilisées par les Clients qui les ont commandées, et sont testées/réparées/modifiées par les Employés.

**Employés** : s'occupent des Clients et des Copies.



Il y a 24 personnages de participants au total (y compris les Clients, Copies et Employés). Les personnages sont groupés par deux, trois ou quatre. Chaque groupe contient au moins un Client et une Copie. Les Employés forment un groupe à part.

Certaines activités proposées aux Clients font interagir des personnages de différents groupes (groupe de parole, soirée dansante...). D'autres activités sont destinées à un seul personnage ou groupe (session avec Thérapeute, Caisson d'Immersion Temporelle...). Les activités des personnages dépendent principalement du développement de personnage réalisé avant le GN et des initiatives des participants pendant le GN. **La contribution des organisateurs est limitée.**

Les activités planifiées sont les suivantes :

- Vendredi après-midi : arrivées, ice-breaker, groupe de parole
- Vendredi soir : photo-shoot, dîner (avec chant optionnel), soirée dansante
- Samedi après-midi : photo-shoot, déjeuner, au revoir

### 4. RÈGLEMENT DE L'INSTITUT

**Droits des Clients** : Les Clients sont libres de faire ce qu'ils veulent aux Copies dans l'Institut. Une Copie endommagée par un Client (même gravement) sera rapidement réparée par les Employés. Les Copies sont des objets et n'ont aucun droit.

**Confidentialité** : L'Institut OSIRIS garantit une confidentialité totale : pas de journalistes, pas de fuites, etc. Tous les Clients ont signé un accord de confidentialité robuste. Ce n'est tout simplement pas un sujet.



**Drogue** : La consommation de drogue est officiellement interdite dans l'Institut, mais est tolérée en pratique, tant qu'elle reste discrète.

**Maintenance** : Les Employés font la maintenance des Copies :

- Quand les Clients sont occupés en groupe de parole
- Quand une Copie est endommagée ou dysfonctionne
- Quand un Client demande que le comportement ou la personnalité d'une Copie soit modifié
- Quand un Employé estime que c'est nécessaire

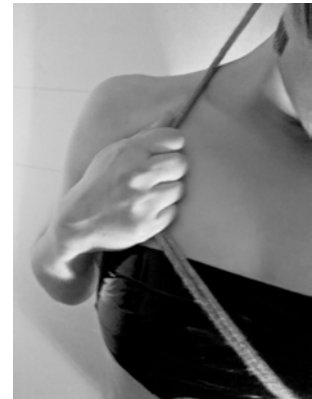
Pendant la maintenance, les Employés peuvent modifier le comportement ou la personnalité de la Copie, si nécessaire, et vérifier qu'elle fonctionne correctement en procédant à de courtes simulations.

**Sortir de l'Institut** : Le système nerveux central d'une Copie s'autodétruit au bout de quelques minutes si elle quitte l'Institut. Les Employés peuvent désactiver ce mécanisme pendant une heure à la demande d'un Client, par exemple pour une balade autour de l'étang voisin.

*Il est attendu des participants qu'ils se comportent de manière responsable s'ils rencontrent des non-participants.*

**Photographie** : Les Clients peuvent demander une séance photo au personnel (incarné par des organisateurs) à tout moment. En outre, un photo-shoot est prévu avant le dîner et le déjeuner.

*Tout participant peut refuser d'être photographié à tout moment.*



**Thérapeute** : Les Clients peuvent demander une séance de Développement Personnel au Thérapeute de l'Institut à tout moment.

**Personnel** : Le personnel de l'Institut (incarné par des organisateurs) est à la disposition des Clients et des Employés. Ces Copies basiques ont une mémoire limitée, afin de garantir la confidentialité des Clients.

*Ces personnages simples peuvent être utilisés par les participants pour toute scène, si nécessaire.*

## 5. APPROCHE GNS

L'approche de ce GN est **narrativiste**. Cela signifie que **la priorité des participants est de co-crée une histoire dramatiquement intéressante**, plutôt que de privilégier la compétition entre participants ou la cohérence par rapport à un contexte ou à un personnage.

Les participants ont un pouvoir important de création dans ce GN, et la contribution dramatique des organisateurs est limitée.

Pour plus d'information sur la théorie GNS : <https://www.electro-gn.com/317-latheoriegns/comment-page-1>



## 6. CONTENU CHOQUANT ET SÉCURITÉ

OSIRIS est un **GN pour adultes**. Les Clients et Employés pourront traiter les Copies comme des objets, et leur infligeront probablement divers traitements dégradants ou violents. Les Copies seront impuissantes et sans défense pendant tout le GN.

Le consentement et la sécurité sont assurés par les participants eux-mêmes grâce à des safewords. Il est attendu des participants qu'ils soient bienveillants entre eux (même si leurs personnages se comportent de manière horrible) et qu'ils gèrent de manière responsable leurs propres limites physiques et émotionnelles. **En toutes circonstances, la sécurité prime sur l'immersion.**



## 7. TECHNIQUES

**Transparence** : Les fiches de personnage sont accessibles à tous les participants, et ils sont très fortement encouragés à les lire toutes. L'objectif de ce GN n'est pas de découvrir des secrets.

**Ateliers** : Des ateliers pré-GN permettront aux participants de faire connaissance, de tester certaines techniques et de calibrer leurs attentes. Il est obligatoire d'assister à ces ateliers, mais la participation active est facultative. Il y aura également des ateliers post-GN entièrement facultatifs.

**Safewords et gestes** : Des mots et gestes particuliers permettent aux participants de modifier l'intensité d'une interaction, ou de l'arrêter entièrement. Leur utilisation est encouragée ! Augmenter l'intensité d'une interaction doit se faire de manière progressive, afin de donner le temps aux autres d'utiliser un safeword éventuel.

- **“Vert” ou gratter** : indique que l'on souhaiterait augmenter l'intensité d'une interaction. C'est une proposition, pas un ordre..
- **“Jaune” ou double-tap** : indique que l'on **exige** de diminuer l'intensité d'une interaction. Peut aussi être utilisé par une Copie ou un Employé pour indiquer qu'il ne souhaite pas faire ce qu'un Client lui demande.
- **“Rouge”** : indique que l'on **exige** que l'interaction cesse immédiatement. Aucune justification n'est nécessaire.
- **Cacher son regard avec sa main** : indique que l'on souhaite être ignoré pour le moment, par exemple pour pouvoir quitter ou traverser une scène sans interactions.
- **Faire le signe “OK” de la main** : indique qu'on demande au participant s'il va bien.

**Hors-personnage** : Les conversations hors-personnage entre participants (par exemple pour calibrer leurs interactions ou orienter leur histoire) sont fortement encouragées, tant qu'elles sont discrètes.



**Sas musical** : Le GN commencera et finira avec “Wish You Were Here” de Pink Floyd. Lorsque la musique s’arrête, le GN commence (ou s’arrête). Les participants doivent télécharger ce morceau sur leur téléphone, afin d’être autonomes pour leur premières et dernières scènes.

**Voitures** : Chaque groupe de Clients commence et termine le GN en conduisant dans sa voiture pendant 10-30 minutes.



**Ordres** : Les Clients et les Employés peuvent donner des Ordres aux Copies, qu’elles doivent exécuter.

**Souvenirs** : Les Clients et Employés peuvent modifier les souvenirs d’une Copie, soit directement avec leur télécommande (pour des souvenirs simples), soit dans le Caisson d’Immersion Temporelle (pour des souvenirs plus nuancés ou complexes). Un Ordre spécifique permet aussi aux Clients et aux Employés de réinitialiser les souvenirs d’une Copie à leurs réglages d’origine. Les Copies rationalisent toujours leur situation actuelle, même si elles ne se souviennent pas de comment elles sont arrivées là.

**Sexe et nudité** : Le sexe est simulé par le dry-humping (gestes sexuels exécutés en étant au moins partiellement habillé). Les participants peuvent s’embrasser et être partiellement nus, mais la nudité totale est interdite.

**Violence** : Toute violence physique éventuelle est simulée par le combat de théâtre. C’est la victime qui détermine les conséquences d’éventuelles blessures. L’utilisation d’armes improvisées (chaises, couverts, etc.) est interdite car dangereuse.

**Drogue et alcool** : La drogue sera simulée par des capsules vides et du sucre glace, et l’alcool par du jus de pomme (tous fournis par les organisateurs). Toute drogue ou alcool réel est interdit pendant le GN. La consommation modérée d’alcool est autorisée pendant la soirée post-GN (les organisateurs n’en fourniront pas).

**Grand salon** : Le site dispose de deux salons : un grand et un petit. Les interactions les plus extrêmes sont à éviter dans le grand salon. Ceci permet aux interactions plus subtiles d’y avoir lieu sans être “écrasées”.

**Confidentialité** : Ce qui se passe à OSIRIS reste à OSIRIS : les participants s’engagent à ne pas décrire de scènes du GN à des non-participants. Les photos du GN ne pourront être diffusées à l’extérieur du cercle des participants qu’avec l’autorisation explicite des personnes reconnaissables à l’image.



## 8. ORDRES

Donner un Ordre implique une instruction vocale et une télécommande.

Il y a une télécommande dédiée à chaque Copie. Les Employés ont des télécommandes universelles. Toutes les télécommandes fonctionnent sur le personnel (incarné par les organisateurs). Les télécommandes sont fournies par les organisateurs (il s'agit en réalité de petites lampes).

Il y a deux types d'Ordres :

- Les **Commandes** : peuvent être utilisées par les Clients et les Employés.
- Les **Directives** : ne peuvent être utilisées que par les Employés (car nécessitent une formation spécifique).

**“Commande : XXX” :**

- Effet : La Copie exécute immédiatement un Ordre simple, tant qu'il ne met pas en danger un humain.
- La Copie rationalise ses actions, considérant qu'elles découlent logiquement des circonstances et de son libre arbitre.
- Exemple : “Commande : assieds-toi.” La Copie s'assoit.

**“Commande : Pause / Fin de pause” :**

- Effet : La Copie s'immobilise dans une position neutre et confortable jusqu'à ce qu'elle reçoive l'Ordre “Commande : Fin de pause”.

**“Commande : Réinitialisation totale” :**

- Effet : La Copie oublie tout ce qu'il s'est passé depuis l'arrivée du Client à l'Institut, ainsi que toute modification de souvenir intervenue depuis.
- Seules des réinitialisations complètes sont possibles. Effacer un souvenir spécifique est impossible.



**“Commande : Souvenir XXX” :**

- Effet : La Copie intègre un souvenir simple dans sa mémoire.
- Les souvenirs plus nuancés ou complexes nécessitent l'utilisation du Caisson d'Immersion Temporelle.
- Le comportement ou la personnalité d'une Copie ne peuvent être modifiés que par un Employé dans le Labo.
- Exemple : “Commande : Souvenir nous avons passé notre lune de miel au Maroc.” La Copie considère cette affirmation comme vraie et se souvient de paysages désertiques, maison blanches, etc.

**“Directive : XXX” :**

- “Directive : Analyse” : La Copie stoppe ce qu'elle fait et répond aux questions de l'Employé.
- “Directive : Modification” : La Copie stoppe ce qu'elle fait et modifie son comportement et sa personnalité en accord avec les instructions de l'Employé.





- “Directive : Simulation / Fin de simulation” : La Copie écoute les instructions et descriptions de l’Employé et les considère comme réelles pour la durée de la simulation.
- “Directive : Activation” : La Copie quitte son mode actuel et reprend son rôle normal.

Naturellement, tous les Ordres peuvent être utilisés sur le personnel (incarné par des organisateurs).

## 9. CAISSON D’IMMERSION TEMPORELLE

Les Clients peuvent entrer dans le Caisson d’Immersion Temporelle à tout moment. Dans cette pièce, ils peuvent revivre des scènes passées avec une ou plusieurs Copies.

Lorsqu’elles pénètrent dans le Caisson d’Immersion Temporelle, les Copies basculent dans un mode spécial. Elles attendent qu’un Client “cadre la scène” (indiquant les circonstances initiales), puis revivent la scène comme si elle était réelle. Lorsque le Client dit “couper”, la Copie quitte le Caisson et reprend un fonctionnement normal (en prenant en compte d’éventuels souvenirs modifiés, le cas échéant).

L’option par défaut est que les Clients et Copies se comportent dans la scène comme elle s’est réellement déroulée dans le passé. Cependant, s’il le souhaite, un Client peut décider de dévier du déroulement “historiquement exact”. Au-delà de l’intérêt ou de la satisfaction personnelle que cela peut procurer au Client, cela change également la mémoire que la Copie garde de l’événement. Afin de dévier de “l’exactitude historique”, il suffit au Client de le dire lorsqu’il “cadre la scène”.

À noter qu’il est parfaitement possible de “revivre” plusieurs fois la même scène, de manières identiques ou différentes.

## 10. COPIES

### Vie et mort

Chaque Copie est unique, créée sur mesure par OSIRIS sur la base d’informations fournies par le Client et récupérées indépendamment par OSIRIS (légalement ou non) : photos, vidéos, messages, activité en ligne, relevés bancaires et médicaux, etc. L’état initial de la Copie est donc quasiment identique à la personne originale. La création des Copies est faite dans un laboratoire séparé, et les Copies sont livrées aux Employés quelques heures avant l’arrivée des Clients, ce qui leur donne juste assez de temps pour implémenter les modifications demandées.

À la fin du cycle d’environ 24 heures à l’Institut, toutes les Copies (sans exception) sont complètement recyclées (détruites) par les Employés.





## Programmation

Les Copies sont programmées pour :

- Être incapables de physiquement blesser un humain
- Obéir à tout Ordre donné par un humain (tant qu'il n'implique pas de blesser un humain)
- Rationaliser toute incohérence (elles croient par exemple que tout le monde est là pour un week-end de détente)



## Dysfonctionnements et conscience

Les participants incarnant les Copies sont libres de faire dysfonctionner leur personnage ou de lui faire prendre conscience pendant le GN qu'il est un être artificiel. Toutefois, si une Copie acquiert cette forme de conscience pendant le GN, elle doit impérativement la perdre avant la fin du GN.

L'éveil à la conscience des robots n'est qu'un élément dramatique à explorer parmi d'autres, et ce n'est pas le thème central de ce GN. Plus généralement, ce GN ne traite ni d'une

révolte généralisée des robots, ni de révéler au monde ce que fait OSIRIS (pour autant qu'on considère cela immoral). Il s'agit de se concentrer sur les personnages et sur leurs relations.

## 11.FINS POSSIBLES

La séquence de fin prévue pour le GN est la suivante :

- Pendant la dernière heure du GN, les Clients disent au-revoir à leurs Copies et quittent l'Institut en voiture, un groupe à la fois.
- Les participants incarnant des Clients partent dans leur voiture, puis passent la musique de fin lorsqu'ils le souhaitent.
- Les participants incarnant des Copies participent à une séquence de destruction de leur personnage par les Employés, avec la musique de fin.
- Lorsque tous les Clients et Copies sont partis, les Employés terminent le GN dans le Labo avec la musique de fin.

Il est demandé aux participants ayant terminé leur GN de rester discrètement dans leur chambre jusqu'à ce que tout le monde ait terminé. Les organisateurs viendront les chercher.

D'autres fins sont possibles pour certains personnages, à l'initiative des participants, mais aucune Copie ne peut survivre à l'extérieur de l'Institut plus de quelques minutes (ou une heure au maximum avec la coopération des Employés). Toutes les fins terminent avec la musique de fin.

Si un personnage meurt (définitivement) avant la fin du GN, un organisateur lui fera vivre une dernière séquence dans le Caisson d'Immersion Temporelle.



## 12. LIEU & HORAIRES

Le GN aura lieu du jeudi 4 au dimanche 7 novembre 2021. Il y a eu deux sessions précédentes (en français et en anglais).

Les participants sont attendus sur site le jeudi 4 novembre 2021, entre 15h et 22h. Ils quittent le site le dimanche 7 novembre 2020 aux alentours de 15h, **une fois le rangement, nettoyage et chargement terminés (participation obligatoire).**

Le GN a lieu dans un gîte appelé La Ravauderie, qui se trouve à La Celle-Condé, à trois heures en voiture au sud de Paris.

**Jeudi après-midi** : les organisateurs (et certains participants) arrivent sur site

**Jeudi soir** : les derniers participants arrivent sur site

**Vendredi matin** : ateliers

**Vendredi après-midi** : début du GN

**Samedi après-midi** : fin du GN

**Samedi soir** : ateliers, détente et fête

**Dimanche midi** : brunch, puis rangement, nettoyage et chargement

**Dimanche après-midi** : tout le monde quitte le site à 15h environ



Le gîte n'est pas desservi par les transports en commun. Il dispose d'un parking gratuit.

Le gîte est équipé pour les chaises roulantes, mais se déplacer entre les deux bâtiments nécessite de l'aide.

Le gîte est équipé d'un jacuzzi, utilisable pendant le GN (pas avant) :

- Douche obligatoire avant
- Verres interdits
- 5 personnes max en même temps

Le gîte a deux aimables chats. Si un participant est allergique, il faut maintenir les portes fermées. Évitez absolument la pelouse, elle contient des crottes de chat !

## 13. SOMMEIL, REPAS & CIGARETTES

Les participants appartenant à un même groupe dormiront probablement dans la même pièce, et possiblement dans le même lit deux-places. La plupart des chambres contiennent deux lits.

**Les draps ne sont pas fournis par les organisateurs.** Merci d'amener les vôtres.



Le GN dure environ 24 heures sans arrêt. Aucune interruption n'est prévue pendant la nuit, mais il est demandé à tous de ne pas faire de bruit après 2h00 du matin, afin que ceux qui ont besoin de dormir puissent le faire.

Les organisateurs fournissent les repas suivants :

- Vendredi : petit-déjeuner + déjeuner + dîner
- Samedi : petit-déjeuner + déjeuner + dîner
- Dimanche : brunch

**Le dîner du jeudi soir n'est pas fourni.**

Les restrictions alimentaires indiquées pendant l'inscription seront prises en compte.

Les participants sont priés de ne pas entrer dans la cuisine sans permission.

Fumer à l'intérieur est interdit. Fumer à l'extérieur est autorisé tant que les mégots sont jetés proprement. Vapoter est autorisé tant que cela ne gêne personne.

## 14. INSCRIPTION

Les inscriptions sont ouvertes aux personnes majeures du 1er avril au 1er mai 2020. Après cette date, l'inscription reste possible sur liste d'attente.



Les participants potentiels s'inscrivent **en groupe**, pour un groupe de personnages donné. Chacun des participants potentiels doit remplir le formulaire d'inscription séparément, en précisant avec qui il s'inscrit et pour quel groupe de personnages. Les groupes incomplets seront placés sur liste d'attente.

Un formulaire séparé est disponible du 1er avril au 15 avril 2020 pour les participants potentiels sans groupe. Cette liste de "solos" sera diffusée à l'ensemble des personnes inscrites dessus. Les "solos" pourront ainsi se contacter directement pour former des groupes et s'inscrire ensemble via le formulaire normal.

Ce sont les participants eux-mêmes qui décideront qui incarne quel personnage au sein de leur groupe. Il n'y a aucune contrainte de genre, ni sur les personnages, ni sur les participants.

Si plusieurs groupes de participants potentiels s'inscrivent pour un même groupe de personnages, les organisateurs procèdent à un tirage au sort. Ce tirage au sort pourra être influencé pour promouvoir la diversité parmi les participants.



## 15. PARTICIPATION AUX FRAIS

Les inscrits tirés au sort reçoivent une confirmation de participation au plus tard le 15 mai 2020. Ils ont alors jusqu'au 31 mai 2020 pour payer (le paiement doit être reçu par les organisateurs à cette date). Un retard de paiement d'une personne d'un groupe amène l'ensemble du groupe à être transféré sur la liste d'attente.

Les inscrits non-tirés au sort sont placés sur liste d'attente.

La participation aux frais (PAF) est de 100 €. Elle ne sera pas remboursée en cas de désistement d'un participant. Un paiement unique pour l'ensemble du groupe est recommandé.

Les participants financièrement contraints peuvent payer par mensualités. Vous pouvez également payer un supplément solidaire de 20 €, permettant de réduire la PAF des participants financièrement contraints (merci !).

Ce GN est à visée purement artistique, sans but lucratif. Aucun organisateur n'est rémunéré.

## 16. COMMUNICATION PRÉ- ET POST-GN

Les organisateurs feront les communications importantes par e-mail. Ils mettront également en place un groupe Facebook afin de faciliter les échanges entre participants.

## 17. DÉVELOPPEMENT DE PERSONNAGE

Une fois leur participation confirmée, **les participants développent leur personnage dès que possible**, sur la base du questionnaire fourni. Il est particulièrement important de **nommer** son personnage très rapidement. S'ils le souhaitent, les participants peuvent modifier tout aspect de leur personnage.

Développer suffisamment tôt son personnage permet :

- Aux autres participants de créer des liens avec lui
- Aux organisateurs de faire une contribution dramatique personnalisée

Il est demandé aux participants de mettre en ligne une ébauche de leur personnage **au plus tard le 1er octobre 2021**. Attendre la dernière minute pour développer son personnage impacterait négativement l'expérience du participant concerné, ainsi que celle des autres participants.

Le développement de personnage est un processus **collaboratif**. Il est demandé aux participants de prendre tous les personnages du GN en compte lorsqu'ils développent le leur, afin de créer un ensemble cohérent avec des interactions potentielles dramatiquement intéressantes. Dans cette logique, les participants écrivent leur développement de personnage dans un GoogleDoc partagé, fourni par les organisateurs, afin que tout le monde y ait accès.



Les participants sont très fortement encouragés à créer **au moins une relation** entre leur personnage et un personnage d'un autre groupe.

Dans les semaines avant le GN, il est attendu des participants d'un même groupe qu'ils **jouent ensemble une scène**, afin de créer des souvenirs communs (dans cette scène, les participants "Copie" incarnent "l'original"). Cela peut être aussi simple qu'une conversation par messagerie instantanée, ou aussi élaboré qu'un dîner au restaurant.

Enfin, dès que possible, il est attendu des participants qu'ils envoient des **photos de groupe** aux organisateurs, montrant par exemple des moments importants de la vie de leurs personnages.

## 18. COSTUMES

Dans le monde des personnages, le jazz est à la mode, donc les cheveux gominés, les chapeaux, les bandeaux, les plumes, les bretelles, les boas et le strass sont les bienvenus. La musique et la décoration seront également d'inspiration jazzy.

### Clients

Les Clients sont riches, donc n'hésitez pas à opter pour une tenue ou un accessoire classe ou extravagant. Ajoutez une touche futuriste si vous le souhaitez.

### Copies

Les Copies commencent le GN dans une **tenue blanche simple**, donc amenez-en une! Les Copies portent également du vernis à ongles blanc. Pendant le GN, elles porteront ce que leur Client souhaite.

Les Copies portent également un code-barre au cou et un connecteur métallique à la tempe (fournis par les organisateurs). Avertissement : la colle à postiche utilisée pour les connecteurs est inflammable !



### Employés

Les employés portent une **blouse de laboratoire** pendant la journée. Le soir, ils enfilent habituellement quelque chose de plus confortable.

### Personnel (organisateur)

Le personnel de service porte un costume ou tailleur sombre.

### Intérieur vs. extérieur

Le site consiste en deux bâtiments séparés par un chemin de gravier d'environ 25 mètres. Les participants passent donc au moins quelques secondes à l'extérieur lorsqu'ils passent de l'un à l'autre. Pensez donc à vous munir d'un manteau et d'un parapluie si nécessaire. Il est inutile d'amener une paire de chaussure séparée pour l'intérieur.

Les participants souhaitant se balader au bord de l'étang voisin doivent prévoir des chaussures à l'épreuve de la boue.



## 19. ORGANISATEURS

L'équipe d'organisation pour cette session est composée de Laura, Pauline, Barth et JC.  
L'équipe de cuisine est composée de Thomas, Sandrine et Adrien.

## 20. RÉCAPITULATIF

### Principales choses à faire avant le GN :

- Lire ce Document Participants et le Document Personnages
- Payer la PAF
- Mettre un nom et une photo de personnage dans le Document Personnages
- Développer son personnage dans le Document Personnages
- Jouer une scène passée avec son groupe
- Envoyer des photos de groupe aux organisateurs
- Enregistrer la musique "Wish You Were Here" de Pink Floyd sur son téléphone

### Principales choses à amener au GN :

- Draps et serviette de bain
- Costume et accessoires
- Optionnel :
  - Maillot de bain pour jacuzzi
  - Bouchons d'oreille
  - Quantités modérées d'alcool pour la soirée post-GN
  - Employés : mug personnel et décoration pour le Labo et le bureau du Thérapeute

### Dates principales :

- 1er octobre 2021 : date limite mise en ligne ébauche personnage
- 4 novembre 2021 : arrivée sur site
- 5-6 novembre 2021 : GN
- 7 novembre 2021 : rangement et départ du site

## REMERCIEMENTS

**Visuels promo** : Sara et Lilian

**Vidéos promo** : Pauline et Barth

**Décoration**: Betty and Jonathan

**Photos Document Participants** : Axiel, Lille et Thomas

**Traduction** : Anne, Laure et Pauline

**Administration** : Vincent