

J'ai organisé le Lierre & la vigne neuf fois, et je ne l'organiserai plus. Cette partition s'adresse aux personnes qui veulent le faire à ma place. Je vais tâcher d'y déposer tout ce qui me semble utile à la réalisation d'un tel projet. Cette longue lettre est un ensemble de réflexions, de pistes, ce n'est pas une marche à suivre.

Chaque joueur, chaque joueuse, devrait lire la fiche collective *Ce que nous étions les un-es pour les autres*, cette longue lettre et toutes les annexes. Le Lierre & la vigne ne devrait avoir aucun secret pour ses participant-es : je souhaite son déroulé transparent, et son organisation horizontale.

Merci de vouloir donner vie à cette communauté d'artistes amoureuxEs.

Bonne lecture !

Lille Clairence,
avril 2021

Jouer l'amour	4
Le corps en jeu	6
Le queer	8
L'art et le capital	8
À quoi sert ce jeu ?	11

Insérer ici votre préface

Le Lierre & la vigne est un jeu de rôle Grandeur Nature écrit en 2016. Il propose à ses participantes d'interpréter le premier jour d'une retraite artistique polyamoureuse. Les participantes arrivent le vendredi en fin d'après-midi sur les lieux, pour rencontrer les autres joueuses et préparer le jeu grâce à des ateliers pré-GN. Le vendredi soir, elles se couchent dans le lit où se réveillera leur personnage.

L'enjeu (le "en jeu", le moment où tout le monde joue son personnage) dure toute la journée du samedi, du réveil jusqu'au coucher. L'enjeu se termine dès que tout le monde est couché. À ce moment, chacune est invitée à se recueillir "hors-jeu" sur la journée vécue.

Le lendemain, les participantes se réunissent pour échanger autour de ce qu'elles ont ressenti, exploré, créé la veille. Puis, on range la maison, on se dit au revoir et merci, et on quitte les lieux.

Jouer l'amour

Le Lierre & la vigne est un jeu *feel good* : son but est d'aller vers un mieux plutôt qu'un pire. Normalement, on se sent plus heureux à la fin du jeu qu'au début. L'ingrédient pour effectuer ce passage est l'amour. Qu'est-ce que l'amour ? Le choix conscient de rester avec ? Le lien cosmique entre des êtres ? La joie à l'idée qu'un·e autre existe ? L'engagement réciproque dans un projet commun ? Le cœur qui s'ouvre et le corps qui exulte ? La connexion avec quelque chose de plus grand ?

Je suis là avec les gens qui sont là¹

Je me suis rendu·e à la Mare, et je me sens agent·e (en capacité d'agir) et responsable (en capacité de répondre de mes actes et de mes émotions) de cet amour que nous inventons au présent. Je travaille à me rendre aimable, et je travaille à aimer. L'amour que je cultive ici, je l'emmène avec moi, une fois le jeu terminé.

Le Lierre propose des costumes et des bonhommes avec des histoires à jouer, mais l'amour n'est pas une pièce de théâtre. Ici on ne *joue* pas : on ne fait pas les malins, on ne fait pas semblant. On ne se cache pas. On déshabille notre identité civile à la porte pour incarner, depuis cet espace de chair vide, des amoureux·es qui ne doutent pas.

Ici, à la Mare-aux-songes, les gens s'aiment et se font confiance. La passion s'y vit en sécurité. Le Lierre & la vigne est **une tranche de vie dans l'histoire éternelle de ce lieu**. Ce qui s'y passe a déjà eu lieu, et aura lieu encore. On s'y aime au présent et à travers les âges. La Mare-aux-songes est un égrégore², une hétérotopie³.

Dans le Lierre & la vigne, nous jouons des êtres souverain·es : nous exerçons un pouvoir d'amour. Nous jouons des dieux. C'est pourquoi nous les jouons lentement. *On dirait qu'on savait consentir. On dirait qu'on savait aimer.*

L'amour, c'est s'émouvoir d'être. C'est un transport qui nous prend et nous habite de la pointe des orteils à la racine des cheveux. Aussi surprenant que cela puisse paraître, on ne m'a jamais demandé

¹ intermède vivant : [Un crayon de couleur](#)

² *égrégore* : esprit de groupe, conscience collective créée par un ensemble de rituels

³ *hétérotopie* : espace concret/physique qui héberge/accueille l'imaginaire/l'invisible

“comment jouer l’amour ?”. J’aimerais croire que c’est grâce à la qualité de la fiche collective, mais je crois que l’explication est tout autre : nous savons ce qu’est aimer. Nous en avons l’intuition ou la trace. Nous l’avons reçu, nous en avons manqué.

Comment jouer l’amour ? La première piste de réponse semble être : sans le jouer. En observant l’amour qui est là, ou qui n’est pas là. J’ouvre mon cœur et je fais le vœu que l’amour soit là. J’essaie de le connaître, cet amour, de le reconnaître. Quelle est sa couleur, sa texture, comment ça me fait ? Si je le vois, le sens, le vis, je le célèbre au sein de ce rituel. Je dis merci de vivre cet amour ici et maintenant.

Et s’il n’est pas là, l’amour, qu’est-ce que ça me fait ? Comment puis-je accueillir ce que ça me fait de ne pas être amour là tout de suite ? Pleurer, deuil, rester avec moi qui ne suis pas aimé, avec moi qui n’aime pas. C’est ça aussi l’amour, l’engagement que je peux avoir quand je suis vide. Quand je reconnais que je ne suis pas amour, je reste. Et je pleure l’amour perdu.

Comment jouer l’amour ? Lentement, en conscience de nos blessures, en responsabilité de nos scripts amoureux. Venir jouer ce jeu avec l’urgence d’y vivre une connexion, avec un trou dans le ventre qui a besoin d’être rempli, c’est prendre le risque de blesser ou d’être blessé·e. Ce jeu, *parce qu’il* fait le pari audacieux du vivre ensemble, du commun, est un espace dans lequel on peut se sentir atrocement seul, abandonné. *Parce qu’il* fait le pari d’encadrer une sensualité libre et consciente, on y découvre la fragilité de nos propres cadres.

Souvent, nous n’avons pas eu l’espace ni l’occasion de nous poser les questions que pose ce jeu. Nous sommes habitué·es aux scripts, aux conventions, à des routines collectives bien huilées qui ont le mérite de circonscrire la violence. Ces ritournelles hétéropatriarcales ne disparaissent pas juste en disant “on dirait que c’était l’utopie intime”. Nous restons vulnérables aux autoroutes du désir qui nous conditionnent depuis l’enfance. Nous continuons de trouver des gens beaux et laids. Nous continuons de voir les hommes et les femmes. Nous sommes matrixé·es.

L’expérience du Lierre se trouve dans la fumée d’une tasse de café brûlante, dans la spontanéité d’un chant qui naît, dans l’abandon d’une tête dans le creux d’une épaule. J’habite un amour que je ne connais pas encore, que je découvre alors que je le ressens. J’habite un vivant qui s’agrège et se désagrège à chaque seconde. J’habite un vide auquel je donne une forme de pomme.

Le corps en jeu

Le Lierre & la vigne est un jeu de rôle Grandeur Nature. Les participants se réunissent dans une grande maison de campagne du vendredi aprem au dimanche midi. Le vendredi soir, ils se couchent là où se réveilleront leurs personnages le lendemain matin. Ainsi, il est possible de partager la couche de quelqu’un dès la première nuit sur site. De sentir son corps à côté du sien respirer, de ressentir de la gêne face à cette intimité soudaine, ou du désir, ou du dégoût, ou de la connexion, ou tout cela à la fois.

Ce réveil en jeu propose d’explorer la frontière entre le personnage et la joueuse : le Lierre & la vigne n’est pas une suite de performances contrôlées, mais la recherche d’un état de présence. Jouer le Lierre, c’est se tenir entre deux rives : la première, la rive de votre identité civile (la personne que

vous êtes hors-jeu), et la seconde, la rive de votre personnage (la personne que vous êtes en-jeu). Le lien entre les deux, l'accueil de ce qui se vit entre les deux, c'est la clé de cette aventure.

Et ce qui se vit entre les deux, c'est le corps. Votre corps, la chair qui contient ce "vous". Cette chair vit des choses. Des élans, des rejets, des réactions, des accueils, il se passe des trucs dans le corps en jeu.

Les contacts le samedi ne sont pas simulés : on s'embrasse, on s'étreint, on se tient la main pour de vrai. On peut donc, si on le désire, faire vivre des expériences sensorielles très intimes, très intenses, à notre corps. Se laisser toucher, explorer le peau à peau, déguster un plat délicieux... et puis les émotions, bien sûr, transports soudains du corps affecté par un oui, par un non, par une déclaration d'amour ou une invitation à danser.

La question du sexe mérite d'être abordée. Ce jeu facilite la connexion, l'intimité et la sensualité. Il est donc attendu que naissent des envies de sexualité entre les participant·es, qu'ils se connaissent d'avant le jeu ou pas.

Du temps où j'organisais ce jeu, le sexe était interdit en jeu, et déconseillé hors-jeu. Je le justifiais ainsi : l'alibi ne couvre pas la baise. Je fixais une limite arbitraire à l'endroit de l'acte génital, édictant que cet acte là ne pouvait lui être "pour de faux mais quand même pour de vrai". Oui parce que c'est bien de cela dont il s'agit, dans ce jeu de rôle : le cadre fictif de la Mare est un prétexte pour vivre des expériences artistiques et amoureuses. Et je n'étais pas capable d'assumer la responsabilité, et comme je n'en étais pas capable moi-même, comment les gens que j'invitais à partager ce cadre auraient-ils pu l'être ?

Je crois aujourd'hui que la sexualité devrait avoir sa place dans ce jeu, et que la prévoir et l'encadrer aurait été bien plus sage que les choix que j'ai fait à l'époque. Je vais vous partager quelques clés qui je l'espère vous permettront d'inventer le cadre qui correspond à VOTRE session.

L'organisateur, s'il existe, ne peut être le seul garant du cadre. Je le genre au masculin parce qu'on lui donne un rôle de papa. Lui-même est humain, lui-même est faible. L'organisateur est aussi médiocre que vous, il ne sait pas mieux, il ne fait pas plus gaffe. J'ai vu des gens s'abandonner à ce jeu comme on s'abandonne à Dieu, déléguer leur libre-arbitre à leur personnage ou à leur partenaire de jeu.

Après avoir organisé ce jeu de façon verticale pendant trois années, je peux aujourd'hui le dire avec certitude : le cadre du Lierre & la vigne ne devrait pas être tenu par une personne seule. Ni même par une équipe. Tou·tes les participant·es devraient être également impliqu·es dans la création et la tenue du cadre. C'est pourquoi je vous écris une lettre, une partition, et qu'il ne s'agit pas d'un jeu "clé en main". La verticalité et l'autorité dépossèdent les acteur·ices d'une partie de leur agentivité, et donc d'une partie de leur consentement. Si un·e seul·e édicte des règles, alors les autres ne peuvent qu'obéir ou désobéir.

Le consentement éclairé sur ce jeu n'est pas une évidence. Il ne l'est pas dans la vie, déjà, mais alors sur le Lierre & la vigne c'est un autre délire. Et je veux vous proposer une analyse de POURQUOI, car je pense que c'est en prenant acte de ce que je vais développer juste après que vous éviterez le pire.

Le personnage est un masque que nous portons le temps du jeu, et ce masque modifie notre état de conscience. Même dans les moments où nous ne le portons pas, nous sommes *prêt·es à le porter*, et son aura nous infuse et nous impacte. Nous ne sommes pas tout à fait nous-mêmes. Ce phénomène s'observe dans d'autres cadres, dès qu'ils sont extra-ordinaires (au sens strict : en dehors de la vie ordinaire) : le carnaval, le Burning-man, les vacances, Disneyland. Nous sommes comme posséd·es. Nous n'agissons plus vraiment selon les lois de la vie que nous appelons la vie réelle, mais selon les lois de ce monde imaginaire et éphémère.

Nous cherchons ce vertige, ce voyage à la frontière. Rajouter du sexe dans ce cocktail déjà très ennivrant doit être pensé avec la même rigueur que le chemsex⁴. Reconnaître qu'une situation présente un risque de badtrip trop élevé est souvent l'attitude la plus responsable que nous pouvons adopter. S'avouer moins fort·es que le cocktail qu'on s'apprête à ingérer. Je n'aurais pas dû interdire le cul sur le Lierre, j'aurais dû expliciter ce risque. Mais je ne le connaissais pas, je ne le considérais pas. Conscientiser tout cela m'a demandé deux ans de silence.

A l'état de conscience modifié dont je parlais plus haut s'ajoutent des rapports de force invisibles, structurels. La capacité à consentir est un privilège, le consentement est une compétence que la plupart d'entre nous ne maîtrise pas, que l'on soit actrice ou réceptrice. Nous sommes mal éduqué·es, et le reconnaître est la base. C'est difficile à lire mais c'est vrai, désolé.

Sur ce jeu, chaque acte sensuel, même le plus anodin comme un câlin ou prendre une main, se négocie. On demande, verbalement, à chaque personne pour chaque contact. Si vous ne vous sentez pas capable de demander verbalement chaque rapprochement, ne jouez pas. Si vous ne vous sentez pas capable de repousser quelqu'un, en allant jusqu'à la force si nécessaire, ne venez pas. **Attention, je ne dis pas ici : évitez cet aspect du jeu. Je dis : ne venez pas sur le site. Ne vous inscrivez pas. Ne venez pas. Ne jouez pas.**

Le Lierre & la vigne est un espace où l'on dit non : on s'y responsabilise à la fois sur sa propre sécurité ET et sur sa propre violence.

Le queer

Les personnages du Lierre & la vigne ont des pronoms. Ils et elles ont aussi un genre : ce sont des femmes, des hommes, des personnes non binaires. Ils et elles sont hétérosexuel·les, homosexuel·les, bisexuel·les. Ils et elles sont mono, poly, anarchistes relationnel·les.

Les polygames sont une minorité sexuelle opprimée. Nous n'avons pas le droit de nous marier, d'élever des enfants dans un foyer polyamoureux, nous ne pouvons pas adopter. Nous ne sommes pas out auprès de nos parents, ces dernier·es ne connaissent pas nos relations, ou seulement "notre relation principale" (nous contraignant parfois à des formes de polyamour hiérarchique qui ne correspondent pas à nos besoins).

Sur le Lierre & la vigne, chacun·e est libre de choisir n'importe quel personnage, et cela quel que soit son genre "à la ville". Un homme peut décider d'interpréter Moïra, avec le degré de travestissement

⁴ *chemsex* : pratique combinant le sexe et la prise de drogue

qu'il souhaitera. Le Lierre et la vigne est un territoire d'exploration de son identité et de son orientation sexuelle et romantique. On peut y incarner et y aimer qui on veut.

Depuis 2016, les mœurs ont pas mal évolué dans la communauté des cultures de l'imaginaire, et j'en suis ravi. Le Lierre fait presque un peu old school avec ses bonhommes genrés et ses couples-socles, mais c'est l'utopie intime que j'avais à l'époque, et je garde pour elle une certaine tendresse.

L'art et le capital

Nous n'avons pas encore abordé un thème pourtant central du Lierre & la vigne : c'est une résidence -ou une retraite, selon le mot qui vous parle le plus- d'artistes. Depuis tout à l'heure, je parle de la porosité entre l'en-jeu et l'hors-jeu : entre le corps du personnage et celui de la joueuse, entre les amours du personnages et celles des joueurs... cette tension là existe aussi dans le cadre de la pratique artistique.

Les joueuses créent pendant la journée du samedi. Or, confronté-es à ce que leur personnage est censé savoir faire, il arrive qu'elles se retrouvent engluées dans un méchant syndrome d'imposture. On se surprend à vouloir créer à la hauteur du talent de son personnage (qui je le rappelle est un bonhomme imaginaire).

De l'art et de l'amour, nous avons une idée bourgeoise. Nous avons une idée lisse, institutionnelle, glacée comme du papier. Voilà ce que l'amour, même libre, est censé être, et voici ce que l'art, même contemporain, est censé montrer. Nous sommes pétri-es de croyances limitantes qui nous viennent des films, des médias, de papa-maman, et tout ça on le mange et on le recrache depuis l'enfance. Moi le premier. Les arts dépeints dans le Lierre et la vigne sont pour la plupart légitimes (au sens bourdieusien), pour la plupart pratiqués par des gens cultivés, dont on imagine sans peine (enfin, si on a le capital culturel pour) les conversations bohèmes au coin du feu.

J'ai beaucoup réfléchi à ce qui fait *l'être artiste* depuis, et j'ai établi quelques pistes, notamment dans [cet audio](#) qui s'appelle "Vouloir toucher au point du choc". J'ai pour la question "mais qu'est-ce donc que faire de l'art ?" une grande passion. Parce que je crois que créer est une des seules façons de vivre avec l'idée de la Mort, parce que je crois qu'apprendre à créer est essentiel à la vie bonne.

Mais je ne crois pas qu'il faille être programmé-e à Chaillot théâtre national pour avoir le droit de se dire artiste.

C'est quoi l'art ? Mes potes en histoire de l'art peinent à me répondre alors c'est pas avec cette partition que je trancherai la question, mais je peux au moins défendre ce que j'ai voulu dire sur l'art avec le Lierre et la vigne, et pour cela je vais m'attarder sur deux personnages : Mark et Moïra.

Mark et Moïra sont les deux personnages "non artistes" de ce jeu. Pour être précis, Moïra *n'est plus* une artiste. Elle a été danseuse, et elle ne danse plus. Elle a arrêté de se penser artiste parce qu'elle a arrêté de pratiquer son art : la danse. Ce personnage dit : est artiste celui ou celle qui a une pratique régulière. Mark, lui, est anthropologue. Il prépare un texte pour une conférence gesticulée. Il va

monter sur scène pour présenter un objet qu'il a créé. Ce personnage dit : est artiste celui ou celle qui se voit comme tel·le.

Et cela s'apprend. Aux Beaux-Arts, nous apprenons à tracer des lignes pour avoir le droit de nous voir artiste. L'art ce n'est pas seulement une affaire de pratique, c'est une identité, et c'est pour cela que les gens qui créent depuis quinze ans ne se disent pas toustes ARTISTES. C'est une étiquette, et avec elle, des représentations ancrées dans nos imaginaires, comme les histoires d'amour de tout à l'heure : un·e artiste c'est ça, moi ce que je fais c'est de l'illustration pas de l'art.

De l'art et de l'amour, nous avons une idée bourgeoise. L'art est calibré pour le marché de l'art, le théâtre institutionnel, les récitals pour les galas de charité. Mais si la Star Académie (je suis vieux) c'était de l'art ? Si la cuisine, c'était de l'art, et je ne parle pas seulement des grands chefs ? Mon intention, avec le Lierre et la vigne, c'était de proposer un espace où on peut créer sans être jugé·e, où toute création est légitime, même si c'est populaire, même si c'est moche, même si c'est faux.

En plus, contrairement à vos partenaires de jeu, une page blanche n'a pas à consentir pour subir les pires outrages. Et ça, c'est quand même super. Ici donc, je vous invite à l'expérimentation. Fixez vous une chose que vous avez envie de tester : enduire de peinture bleue et cuivre votre corps nu, par exemple. Écrire 20 pages d'un roman d'anticipation. Cuisiner un gâteau au chocolat. Prenez ce dont vous avez besoin pour réaliser ce projet, et faites le pendant le jeu.

Et peut-être que ça sera pas super concluant, mais c'est pas grave. Je ne trouve pas cette partition particulièrement concluante, et pourtant je vais la publier. Parce qu'être artiste, c'est aussi ça : montrer l'imparfait et l'incomplet. C'est même **surtout** ça, en fait.

À quoi sert ce jeu ?

Je me rappelle d'une des dernières sessions du Lierre & la vigne, à la fin de laquelle un·e des participant·es a déclaré dans le cercle de débrief : "C'était comme un week-end entre potes, mais en moins bien. Je ne pouvais pas vraiment profiter des vrais gens, vu que nous étions tous masqués. J'avais hâte que ça soit fini pour vous rencontrer ou vous retrouver."

Après avoir joué ce jeu, plusieurs participant·es ont organisé des retraites artistiques et polyamoureuses. Ils/elles se sont approprié les œuvres entamées à la Mare par leur personnage, ont commencé des podcasts, des romans, des cabanes, des relations...

J'ai créé ce jeu pour qu'on ait plus besoin de ce jeu. Je voulais que ceux qui ont séjourné à la Mare l'emportent avec eux, et contribuent à créer de nouvelles mares, de nouvelles îles. Cette partition, je l'écris avec cette même intention.

Prenez-soin de vous
Causez le moins de souffrance possible

Lille Clairence