

METTRE UNE SCÈNE EN VALEUR (ZOOMER, CADRER, MONTER) ***

1. DESCRIPTION

A. PRÉSENTATION

La scène est un concept que l'on retrouve dans de nombreux JdR. Pourtant, il est rarement défini avec précision et la plupart des meneurs se contentent d'une vision intuitive de ce qu'il représente, très souvent héritée d'autres médias. Si, généralement, cela n'empêche personne de jouer et de faire jouer, il peut être intéressant d'y réfléchir plus avant et de se pencher sur la façon dont ces autres médias comprennent et tirent parti de cette notion. Après tout, de nombreuses techniques développées dans ce recueil ne sont finalement que des adaptations d'approches issues du théâtre, de la littérature, du jeu vidéo ou des métiers de l'audiovisuel. Or, ces derniers peuvent justement être une très bonne source d'inspiration lorsqu'il s'agit de chercher des pistes pour mettre en valeur une scène et la découper. Cette fiche présente trois d'entre elles, bien entendu adaptées aux spécificités notre loisir : le zoom, le cadrage et le montage.

B. À UTILISER DE PRÉFÉRENCE LORSQUE VOUS VOULEZ :

- surprendre les joueuses en pouvant animer de façon très différente une même scène ;
- rendre certains moments facilement mémorables ;
- jouer certaines scènes plus rapidement et plus intensément.

C. VARIANTES

Afin de mettre en valeur une scène, il est également possible de s'aider d'images (voir Décrire avec des aides visuelles p. 62), de musique (voir Utiliser la musique comme un élément de *gameplay* p. 740 et Intégrer des génériques et des thèmes musicaux p. 619) ou de la lumière (voir Exploiter les sources de lumière p. 600). Certaines de ces techniques sont également utilisées pour d'autres effets, comme le zoom pour mener des

scènes horribles ou le cadrage pour accélérer le rythme des parties. Vous trouverez des techniques alternatives pour ces utilisations respectivement dans les fiches Faire peur p. 462 et Gérer le rythme d'une séance p. 470.

D. MOTS-CLÉS

Cadence, descriptions, improvisation, mise en scène, tension, tests, transparence.

2. MODE D'EMPLOI

Cette fiche aborde trois techniques qui sont autant de moyens de valoriser les scènes que l'on s'apprête à faire jouer. La première, le zoom, consiste à mettre en avant l'une d'entre elles en lui permettant de s'étirer en longueur pour prendre toute la place qui lui est nécessaire. La deuxième, le cadrage, aborde la question du début et de la fin des scènes, que ce soit pour des raisons de rythme ou de niveau de description. La dernière, le montage, se consacre à l'enchaînement des scènes.

A. ZOOMER

Certaines actions méritent que l'on s'y attarde. Quand on y réfléchit, c'est un principe qui semble tomber sous le sens : nous ne nous intéressons pas à tous les détails de la vie des personnages, et nombre d'entre eux sont passés sous silence. Même si l'on se concentre sur des activités propices au récit, comme un voyage, nous n'avons pas besoin de raconter chaque minute du périple, mais uniquement de nous concentrer sur quelques moments-clés qui suffisent à faire ressortir ce qui apparaît comme le plus important. De la même façon, lorsqu'un meneur décide d'intégrer une scène qui semble anodine la plupart du temps, c'est presque toujours le signal pour les joueuses qu'il va se passer quelque chose. La technique du zoom propose d'avoir recours au même procédé, mais en poussant ce mécanisme juste un petit plus loin. Elle consiste à aborder une scène ou une action particulière, et à la faire durer pour la rendre plus intéressante et lui donner certains effets spécifiques, et ce quitte à ce qu'elle prenne plus de temps pour les joueuses que pour les personnages.

Ainsi, zoomer n'est pas anodin. C'est un procédé efficace pour faire d'un événement de jeu un moment fort de la partie, mais il est important de ne pas en abuser, à part peut-être lorsque l'on pratique le jeu d'horreur. Il existe plusieurs raisons qui peuvent pousser le meneur à considérer qu'une action ou une scène mérite un tel traitement, par exemple :

- l'action est particulièrement difficile, et une tentative est déjà un événement en soi. Une célébration s'imposerait en cas de réussite ;
- l'enjeu de la scène est important, et cet étirement du temps va permettre de la transformer en véritable petite histoire, avec une montée en tension, un paroxysme, un dénouement et des conséquences ;
- elle peut prendre une dimension que les joueuses n'avaient peut-être pas perçue, et les surprendre ;

- elle correspond à une étape importante de l'histoire (voir Choisir une structure narrative p. 179), ou le meneur veut insister dessus pour que les joueuses s'en souviennent plus tard, lorsqu'il sera à nouveau fait référence à cette scène ;

- le meneur souhaite valoriser l'action en cours ou insister sur un point particulier. Imaginons un personnage qui choisit de quitter son lit d'hôpital après avoir frôlé la mort. Le meneur peut décrire sa douleur et ses souvenirs qui remontent à chaque geste afin de montrer ce qu'implique sa décision, aussi bien en ce qu'elle a de déraisonnable que de courageuse.

Concernant l'animation de la scène en elle-même, le zoom peut être fait à différents niveaux :

- les règles. En dosant différemment les aspects techniques, il est possible de montrer aux joueuses qu'une action est importante. Dans une maison hantée, demander plusieurs tests de Volonté à une joueuse dont le personnage s'enfonce dans l'escalier menant à la cave peut montrer à quel point chaque pas lui pèse. De la même façon, résoudre une tentative d'intrusion informatique par un unique test d'Informatique ou par plusieurs correspondants à différentes étapes-clés peut donner une importance très différente à cette action, etc. ;

- l'univers et les intrigues. Il est possible de lier l'action au *background* du PJ, par exemple en faisant remonter un souvenir, ou en mettant en valeur certains objets ou symboles (en saisissant le phylactère de la liche, le paladin a une vision où il se met à pleuvoir pour la première fois depuis de longs mois de sécheresse, mais la pluie s'avère en réalité être du sang), ou encore l'évolution des émotions et des sentiments (alors qu'il voit le médaillon qui représente son ordre être brisé par son ennemi à cause de sa négligence, le personnage ressent une douleur dans les reins comme il n'en a jamais éprouvé, et celle-ci se diffuse à tout son torse, semblant se diriger progressivement vers son cœur) ;

- le point de vue. Lorsque le meneur décrit le déroulement de l'action, il peut réduire le champ de vision du personnage concerné pour montrer sa peur (voir Faire peur p. 462). Il peut également, comme avec une caméra, faire des gros plans pour montrer ce qui attire l'attention de ce dernier, et donc décrire de façon à faire ressortir sa subjectivité ou son état émotionnel (voir Tirer profit des techniques surréalistes p. 550). Par exemple, les PJ sont pourchassés par un monstre qui n'est décrit que par flashs sur certaines parties de son corps (voir l'exemple de *Jurassic Park* dans Décrire plutôt que nommer p. 406). Ainsi, il ne faut pas hésiter à ralentir ou à accélérer les descriptions, afin de pouvoir mettre en valeur un élément important : la grâce d'un geste, la violence d'un coup, d'un accident, d'une chute, des échanges de regards, ou des moments-clé des l'intrigue, des détails importants, etc. ;

- le découpage en plusieurs actions et l'échelle de ces dernières. Au lieu de résoudre le conflit en un seul jet, le meneur décide alors de le décomposer en de nombreuses étapes de moindre ampleur (voir Diversifier les objectifs des personnages p. 243). Si on reprend l'exemple précédent du test d'Intrusion, déjà décomposé en plusieurs tests, il peut proposer de jouer des micro-scènes correspondant à chaque

étape. Ainsi, il peut appeler un employé de la corporation ciblée et faire un test de Baratin pour le convaincre de lui donner son mot de passe, faire un autre test pour réussir à contourner les sécurités du café dont il profite de la connexion pour éviter d'être retrouvé, et enfin quelques autres pour l'intrusion à proprement parler.

Ainsi, il existe différentes manières de zoomer sur une scène, selon ce que l'on souhaite mettre en avant. Que ce soit pour insister sur un détail du scénario, pour provoquer certaines émotions chez les joueuses ou pour les surprendre, ce procédé est extrêmement utile lorsqu'il cesse d'être utilisé de façon inconsciente pour devenir une technique à part entière.

B. CADRER

Cette section regroupe deux techniques très proches l'une de l'autre. La première, le cadrage dur, permet de faire commencer une scène directement dans l'action, afin de donner un coup de fouet à la partie. La seconde propose au contraire d'utiliser le cadrage pour prendre le temps de décrire plus spécifiquement certains éléments, et donc de les mettre en valeur.

a) Le cadrage dur

Comme évoqué précédemment, une scène est une sorte de petite histoire. Elle a sa propre structure, fût-ce *a minima* un début, un milieu et une fin. Toutefois, il est très souvent possible de sauter une bonne partie de son introduction pour commencer directement dans le vif du sujet. Par exemple, si vous jouez à *Shadowrun* et que les personnages rencontrent un de leurs contacts, vous n'avez pas besoin de faire jouer le fait qu'ils arrivent à l'avance et prennent des précautions. Partez du principe qu'ils l'ont fait – ce sont des professionnels, après tout – et entamez la scène alors qu'ils sont en train d'échanger une valise avec un PNJ dans une rue bondée de Seattle, lorsqu'ils reçoivent une notification de la personne qu'ils étaient vraiment censés rencontrer.

En d'autres termes, cette technique peut être vue comme une façon de faire commencer les scènes par des introductions coup-de-poing à l'échelle de ces dernières (voir Commencer sur les chapeaux de roue p. 208). Comme le montre l'exemple précédent, la scène se concentre sur un objectif précis, généralement un conflit (voir Proposer des scènes qui comptent p. 336), mais ce n'est qu'un versant de cette approche.

L'autre aspect consiste à clôturer une scène et à passer à la suivante dès que son objectif est rempli. Cette phase de jeu traite avant tout du conflit et de sa résolution, pas des conséquences qui seront gérées dans un second temps, voire hors-champ si elles sont évidentes. Prenons l'exemple d'une course-poursuite où les PJ incarnent des policiers : une fois les fuyards arrêtés, le conflit est résolu et la scène se termine. Il n'est pas nécessaire de montrer l'arrestation et on peut directement passer à l'interrogatoire au commissariat. Cette technique peut causer quelques soucis si les joueuses ont prévu autre chose entre la fin de la poursuite et le début de l'interrogatoire, mais avec un peu de pratique, vous apprendrez à l'utiliser surtout quand la prochaine scène est évidente.

Pratiquée ainsi, elle est un bon moyen d'accélérer le rythme de la partie et de rendre un moment de jeu intense, voire d'enchaîner plusieurs scènes pour montrer que leur succession est également rapide pour les personnages. Ceci est particulièrement efficace pour montrer l'efficacité de ces derniers.

b) Cadrer pour montrer

La mise en place d'une scène n'est pas toujours aisée, surtout si l'on cherche en plus à le faire de façon dynamique et immersive. Entre la description, l'installation du conflit et éventuellement les autres éléments à y glisser plus ou moins subtilement (voir Décrire l'univers comme un ensemble de signes p. 234), il est facile de ne plus savoir où donner de la tête. Cependant, il est possible de se servir des différentes échelles de plans utilisées au cinéma pour savoir comment aborder une scène et la mettre en valeur. D'une certaine façon, si le cadrage dur peut être considéré comme l'adaptation des introductions coup-de-poing à l'échelle d'une scène, cette technique peut être perçue comme celle des cinématiques (voir Mettre en scène des cinématiques p. 314) à la même échelle.

Nous vous conseillons essentiellement trois types de plans qui nous semblent particulièrement adaptés à ce type de problématiques :

- le plan général et le plan d'ensemble. Le premier montre un environnement dans sa totalité (ville, forêt, île, etc.) qui sera le décor de l'action. Mettre ce contexte en valeur permet d'installer une ambiance et de donner des informations sur l'univers. Le second montre généralement un lieu plus restreint (rue, clairière, bâtiment) et intègre souvent les personnages, donnant une échelle plus humaine. Dans les deux cas, choisir d'insister sur certains éléments est une bonne façon de leur donner de l'importance et d'attirer l'attention des joueuses. Utiliser des descriptions chargées de symboles en reprenant les différents thèmes de votre campagne est également très efficace et gage de cohérence. Par exemple, présenter un palais avec de massives colonnes de marbre et des vergers croulant sous les fruits indique à n'en point douter l'opulence de ceux qui y habitent. Un plan d'ensemble peut être l'occasion de souligner en plus le contraste avec le peuple, ses frêles habitations et ses étals vides, mais également de signifier la proximité ou la distance entre les deux. Plus tard, surtout si cela correspond au thème, d'autres scènes incluant le même type de cadrage pourront revenir sur ces lieux et montrer les changements, que ceux-ci soient dus aux PJ (voir Montrer le chemin parcouru p. 511) ou au passage du temps ;

- plan moyen. Contrairement aux précédents qui étaient plus larges, celui-ci se concentre davantage sur un ou plusieurs personnages, en se mettant à leur niveau. L'action et les différentes parties prenantes priment sur le décor ou l'univers. Si vous le souhaitez, vous pouvez laisser la main aux joueuses un instant pour qu'elles évoquent l'attitude, l'apparence et la posture de leur personnage, mais en gardant à l'esprit qu'il ne s'agit que de la mise en place d'une scène. Parce que ce procédé donne la priorité à l'action, il est nécessaire que vous en profitiez pour décrire également les conflits qui sont sur le point d'éclater. Par exemple, vous pouvez dépeindre des PJ encadrés par les

gardes et qui sont en train de les amener vers leur supérieur. Vous pouvez également décrire les personnages dans un bureau qu'ils sont sur le point de fouiller, mais en évoquant soit les bruits des gardes aux toilettes qui remontent par les canalisations, soit l'horloge qui s'approche dangereusement de l'heure à laquelle l'ambassadeur doit les rejoindre dans la pièce. Même s'il est secondaire, rien ne vous empêche de mettre l'accent sur quelques détails du décor, comme des objets ou des figurants qui s'agitent en arrière-plan, mais veillez à ne pas saturer l'attention des joueuses de tels éléments.

Ainsi, selon les effets que vous voulez mettre en place, passer d'un type de plan à l'autre peut permettre d'enrichir vos scènes. Comme pour le zoom, votre objectif est de choisir consciemment les éléments que vous souhaitez montrer ou dissimuler, ainsi que le rythme auquel vous souhaitez les dévoiler, les faire évoluer, etc.

C. Monter

Le montage s'occupe de la façon dont on passe d'une scène à l'autre et, plus généralement, de l'agencement de ces dernières, par exemple en les alternant ou suivant un déroulement chronologique. En effet, si ce dernier est plus intuitif et généralement plus compréhensible, entrelacer deux scènes peut présenter plusieurs intérêts, dont celui d'améliorer l'impact de ce qui est joué.

Cette approche permet notamment de :

- renforcer le dynamisme et le suspense des scènes jouées en parallèle, généralement parce qu'elles sont simultanées mais impliquent des personnages différents. L'effet est d'autant plus important si on les coupe juste avant la résolution et que l'on passe ainsi de l'une à l'autre pour augmenter progressivement la tension (voir *Instiller davantage de suspense* p. 288) ;

- se servir d'une scène pour donner un autre éclairage à celle qui se déroule en parallèle. Par exemple, certains personnages s'infiltrèrent avec un allié dans le quartier général de leurs ennemis, alors que leurs camarades, en train d'interroger un de leurs lieutenants, découvrent que ce PNJ est en réalité un traître et qu'il les emmène droit dans un piège. Les joueuses savent alors que leurs personnages courent un grave danger, mais ceux-ci l'ignorent. Ce type d'ironie crée généralement une tension intéressante (voir *Utiliser l'ironie dramatique* p. 569) ;

- jouer sur l'ambiguïté entre deux scènes similaires pour surprendre les joueuses. Cette astuce est en quelque sorte une variation sur le premier élément de cette liste. Cependant, si vous utilisez là aussi un montage alterné, vous faites en sorte d'induire les joueuses en erreur sur sa vraie signification afin de pouvoir jouer avec leurs attentes. Imaginons qu'une partie des personnages sont cachés dans la salle de bains d'une vieille demeure gothique. Un de leurs camarades, bien caché lui aussi, voit passer le tueur psychopathe que tout le monde essaye de fuir avec une hache, puis commencer à essayer de défoncer une porte. On repasse alors aux autres personnages qui voient la porte de la salle de bains être attaquée à la hache, et qui n'ont nulle part où se cacher. Les joueuses seront logiquement persuadées qu'il s'agit du psychopathe et chercheront

à trouver une solution rapide pour que leurs personnages restent en vie. Cependant, quelques instants plus tard, il s'avère que ce sont les pompiers qui sont venus chercher les PJ après qu'un voisin a donné l'alerte. On entend alors un cri. Quelle est la porte que le tueur a défoncée ? Qui vient-il de tuer ? Il existe un excellent exemple de ce type de montage alterné dans *Le Silence des agneaux*. À un moment, le spectateur pense que des policiers vont donner l'assaut sur le domicile du tueur et sauver Clarice Sterling, mais ceux-ci se sont trompés de maison. Ce procédé, où la divulgation du sens réel des événements est retardée, fait monter la tension d'un cran, car le spectateur craint d'autant plus pour la vie de la jeune femme ;

- créer une apparente contradiction qui attise la curiosité ou le doute des joueuses. Par exemple, alors que certains personnages sont avec un PNJ, le meneur décrit une autre scène au reste du groupe où, au même moment, se trouve également ce PNJ. La situation a l'air impossible, ce qui ne manquera pas de susciter des questions chez les joueuses, et leur donnera probablement envie d'en savoir plus.

De plus, si les points précédents se concentrent sur un montage alterné de différentes scènes simultanées, aucune règle n'oblige de tout jouer de façon continue. Il est donc également possible d'utiliser cette technique pour jouer avec la continuité d'un scénario, notamment en intégrant des flash-backs (voir Intégrer des flash-backs p. 293) ou des *flash-forward* (voir Intégrer des *flash-forward* p. 301). Il n'existe non plus aucune règle qui impose de jouer tout le temps les mêmes personnages. Par exemple, commencer une partie par une course-poursuite où les joueuses interprètent tour à tour les poursuivants ou les poursuivis¹ peut être une façon intéressante de les dépayser (voir Faire jouer des PNJ aux joueuses p. 607).

Toutefois, il n'est pas toujours facile d'improviser des changements de scène cohérents et intéressants. Aussi, pour vous inspirer, vous pouvez notamment utiliser les trois amorces de phrases suivantes, bâties sur le même modèle que le « oui, mais » cher à l'improvisation théâtrale (voir Animer des conflits [oui, mais...] p. 382) :

- oui, et donc. La prochaine scène sera la conséquence logique et attendue de celle en cours. Elle en découle directement et n'aurait probablement pas eu lieu sans. Les personnages se sont emparés du collier de Ramsès II, et vont donc se rendre chez leur receleur pour le vendre ;

- oui, mais. La prochaine scène sera une répercussion inattendue de celle en cours. Les personnages se sont emparés du collier de Ramsès II, mais celui-ci est maudit et ils vont passer une partie de la nuit à faire des cauchemars très dérangeants ;

- oui, et pendant ce temps. La prochaine scène est en fait montée en alternance avec celle-ci, mais n'a pas de lien de causalité. Les personnages se sont emparés du collier de Ramsès II, et pendant ce temps celui qui était resté à l'appartement est visité par la police pour une tout autre histoire.

1. Le jeu vidéo *Fahrenheit*, où l'on joue à la fois les enquêteurs et le suspect, est un excellent exemple de ce genre d'alternance.

3. AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE CES TECHNIQUES

AVANTAGES :

- créent facilement de la tension, même sur une action semblant triviale ;
- dynamisent grandement les parties, que ce soit par le rythme ou l'intensité des scènes jouées ;
- peuvent impliquer aussi les joueuses dont les personnages ne sont pas intégrés à l'action.

INCONVÉNIENTS :

- doivent être utilisées avec parcimonie pour pouvoir fonctionner ;
- demandent du temps pour être acquises et maîtrisées ;
- nécessitent une bonne capacité d'improvisation.

4. LIENS AVEC LES ARTICLES DES RECUEILS PRÉCÉDENTS

Mener des parties de jeu de rôle : Décrire p. 109, Improviser p. 125, Animer les combats p. 173, Animer les scènes spéciales p. 191.