

UTILISER LA MUSIQUE COMME UN ÉLÉMENT DE *GAMEPLAY****

1. DESCRIPTION

A. PRÉSENTATION

Traditionnellement, la musique est surtout utilisée par les meneurs pour installer une ambiance. Comme évoqué dans la fiche Intégrer des génériques et des thèmes musicaux p. 619, il est possible d'aller plus loin, par exemple en adaptant certaines techniques très utilisées dans la production audiovisuelle. Ces dernières permettent entre autres de ritualiser le début de la séance (p. 695) ou de rappeler un personnage, un lieu ou tout autre élément récurrent en y associant un morceau spécifique. Toutefois, la musique peut prendre une autre dimension lorsque l'on s'en sert comme d'une mécanique à part entière ou peu s'en faut, et pas uniquement pour évoquer un élément de l'univers. Si cette possibilité est encore peu exploitée, ses applications semblent aussi nombreuses qu'intéressantes. En voici quelques exemples faciles à mettre en œuvre.

B. À UTILISER DE PRÉFÉRENCE LORSQUE VOUS VOULEZ :

- insister sur une scène ou un élément du scénario en le faisant ressortir ;
- rendre une scène plus intense ;
- créer un sentiment d'urgence ou d'inéluctabilité ;
- donner des stimuli plus ou moins discrets aux joueuses ;
- rendre encore plus ludiques certains pouvoirs ou capacités spéciales.

C. VARIANTES

L'utilisation de la musique telle qu'elle est décrite ici est elle-même une variante de plusieurs techniques plus classiques, allant de la simple description à l'utilisation de papiers à traîtrise ou d'un chronomètre. L'alternative est donc de la remplacer par un ensemble de techniques produisant un effet similaire.

D. MOTS-CLÉS

Aide de jeu, mise en scène, règles, transmission, trapes.

2. MODE D'EMPLOI

Nous verrons d'abord comment la musique peut devenir un chronomètre, puis un signal incertain, avant d'aborder d'autres utilisations diverses.

A. LA MUSIQUE COMME CHRONOMÈTRE

Une des utilisations mécaniques les plus simples de la musique est d'en faire un outil permettant de mesurer le temps qui passe, en s'inspirant des techniques basées sur le temps réel (voir Gérer le rythme d'une séance p. 470).

Concrètement, si vous voulez créer un sentiment d'urgence, vous pouvez par exemple indiquer qu'un événement néfaste va se produire lorsque le morceau que vous vous apprêtez à lancer se terminera. Cette méthode convient parfaitement lorsqu'il s'agit de dynamiser les habituelles scènes de cérémonies ou de rituels qu'il faut absolument empêcher à temps. Le compte à rebours sera alors d'autant plus efficace que le morceau ré pondra aux critères suivants :

- les joueuses le connaissent assez bien pour toujours avoir une idée du temps qu'il leur reste ;
- il est lié à un thème musical ou au générique ;
- les personnages peuvent l'entendre aussi.

Même si cette technique est très proche dans sa réalisation, vous pouvez au contraire vous en servir pour indiquer un temps pendant lesquels les personnages doivent tenir avant de pouvoir faire quelque chose. Par exemple, un simple morceau peut indiquer la durée de l'immunité de telle créature fantastique, le délai à attendre avant de récupérer ses pouvoirs ou de voir les armes du véhicule rechargées, la quantité d'oxygène qu'il reste aux PJ alors qu'ils sont dans l'espace ou sous l'eau, etc. Une série de morceaux pensée à l'avance pour être assez longue peut correspondre au temps qui sépare des PJ assiégés de l'aube et des renforts tant attendus, ou à celui pendant lequel le groupe doit survivre pour pouvoir enfin arriver à destination.

Plus classique, vous pouvez vous en servir pour déterminer le laps de temps durant lequel un pouvoir auquel ont accès les personnages fait effet (sort lancé par un PNJ, capacité spéciale, etc.). Si, à chaque fois que le barbare de votre table de *D&D5* entre en rage, vous lancez un morceau de *power metal* pour en déterminer la durée, il y a de fortes chances que vos parties prennent une tournure bien plus dynamique.

Enfin, avec là aussi des plages prévues à cet effet, il est possible de se servir de la musique pour différencier les phases d'une partie (voir Programmer les phases de jeu p. 321). Cette technique est plus rarement utilisée parce qu'elle implique que l'on joue avec un cadre temporel très strict, entièrement en temps réel (ou presque) et que l'on

a donné des consignes claires sur la marche à suivre lorsque, par exemple, le silence se fait. Toutefois, c'est ce que proposent des jeux comme *The Climb* où les personnages ne peuvent réaliser l'ascension d'une montagne que pendant les quelques minutes durant lesquelles la musique s'efface, avant de reprendre de plus belle.

B. LA MUSIQUE COMME SIGNAL INCERTAIN

Une autre option est de se servir de la musique comme d'un moyen de communiquer avec une ou plusieurs joueuses, discrètement ou pas. L'intérêt de passer par cet artifice tient surtout aux points suivants :

- c'est souvent plus fluide et plus subtil qu'en étant explicite ;
- il est possible de ne communiquer qu'avec certaines joueuses, même s'il n'est pas exclu que d'autres s'aperçoivent de quelque chose ;
- cela crée une incertitude : les joueuses ne vont pas toujours reconnaître le morceau en question. Elles peuvent ne pas l'entendre ou ne pas se rendre compte de ce qui est en train de se passer. Cette possibilité d'échec génère une forme de suspense qui a tendance à favoriser l'attention et l'immersion.

Ainsi, dans un contexte où les personnages sont à fleur de peau, comme dans *Monsterhearts* ou la plupart des jeux d'horreur psychologique, il est possible d'utiliser des morceaux spécifiques (sur lesquels on s'est mis d'accord entre les séances) pour signifier à une joueuse que son *alter ego* éprouve une émotion particulière. Toutefois, si ce dernier est bien conscient de ce qu'il ressent, il n'est en aucun cas tenu d'y céder si elle ne le souhaite pas. Idéalement, la chanson choisie correspond par son ambiance ou ses textes à l'émotion concernée. Ainsi, à chaque fois que passe *The River* de Bruce Springsteen, le syndrome de l'imposteur du *quarterback* du lycée le reprend, et il s'inquiète d'être condamné à vivre la même vie que ses parents, d'anciens ouvriers de l'industrie automobile qui lui font désormais honte.

Une autre possibilité consiste à utiliser une musique sur laquelle vous vous êtes mis d'accord avec une joueuse pour représenter l'activation des effets de certaines capacités de son personnage ou l'opportunité de s'en servir. Par exemple, on peut représenter le sixième sens d'un personnage en passant une mélodie discrète de quelques dizaines de secondes chaque fois que le groupe est en danger. Si la joueuse qui interprète ce PJ s'en rend compte¹, ce dernier aura senti que quelque chose ne tourne pas rond et pourra se préparer ou prévenir ses camarades. Dans le cas contraire, ou si elle s'en aperçoit trop tard, il sera surpris et potentiellement à la merci du danger en question. Signaler à un personnage télépathe qu'il peut détecter des présences dans son environnement immédiat, ou à un voleur qu'il aperçoit les butins faciles à s'accaparer ou les failles de sécurité constitue autant de variantes de cette technique.

1. Si d'autres joueuses repèrent le morceau utilisé, vous pouvez soit décider que leurs personnages commencent à développer un sixième sens eux aussi, soit choisir un nouveau morceau en vous mettant d'accord avec la joueuse concernée.

Enfin, vous pouvez préparer une longue piste comprenant essentiellement du silence et un ou plusieurs effets sonores que vous avez sélectionnés. L'idée est que vous ne sachiez pas quand ceux-ci se produiront exactement : tout comme les joueuses, vous devrez vous y adapter. Ce dernier point crée un sentiment d'inexorabilité et d'urgence particulièrement adapté aux genres les plus intenses ou âpres, comme l'horreur. Si vous jouez dans une ambiance à la *Aliens*, un effet sonore reprenant le « bip » caractéristique du radar des protagonistes peut signifier une attaque xénomorphe et, quoi que vous fassiez à ce moment-là, vous devez la mettre en scène. Tant mieux si les personnages réussissent à réagir assez vite pour la stopper, mais c'est bien la musique qui déclenche l'action. On peut facilement imaginer utiliser cette technique pour des scénarios ayant pour cadre une maison hantée (fantômes, quelqu'un qui toque à la porte, grincements, etc.), un sous-marin (fuite, tir, chant de baleines, etc.) et bien d'autres lieux encore.

C. AUTRES UTILISATIONS

Il existe de très nombreuses autres façons de faire de la musique un élément de *game-play* à part entière. Les utilisations ci-dessous sont bien plus marginales, généralement parce qu'elles correspondent surtout à des situations de jeu très particulières, mais aussi parce que la musique y est davantage associée à une mécanique qu'elle n'est une mécanique en elle-même :

- si vous jouez dans un univers comprenant un monde réel et un monde plus cauchemardesque, utiliser un même signal sonore pour montrer que le second prend le pas sur le premier peut être très efficace. Repensez au bruit de sirène dans *Silent Hill*. Cet outil fonctionne également très bien pour marquer l'alternance entre les phases nocturnes et diurnes dans un jeu de zombies, par exemple ;

- si vous jouez dans un univers comprenant une menace surnaturelle ou scientifique clandestine, comme des monstres qui prennent la place des humains, utiliser un effet sonore pour signaler leur proximité peut être très efficace. Là encore, pensez à *Silent Hill* et à sa radio qui grésille, ou aux immortels de la série *Highlander* lorsqu'ils détectent la présence d'un de leurs congénères ;

- si vous jouez avec des boucles temporelles, faites la même chose pour indiquer leur recommencement ou pour que les joueuses distinguent facilement flash-backs, *flash-forward* et la continuité principale. Inspirez-vous du *Jour de la marmotte* ;

- si vous jouez à un jeu où des machines peuvent être dotées d'esprit (possessions, intelligences artificielles, etc.), il peut être assez mémorable de ne faire répondre l'une d'entre elles que par des standards musicaux, ou faire en sorte que ceux-ci correspondent à ses modes de fonctionnement : veille, production, défense, maintenance, etc. ;

- si vous animez une multitable (voir S'inspirer d'autres formats p. 703), vous pouvez notamment utiliser des effets sonores pour synchroniser les différentes tables, ou comme un média leur permettant de communiquer entre elles. Ainsi, dans une maison hantée où une partie des joueuses incarneraient des vivants et les autres joueraient des morts inconscients de l'être, le vieux gramophone serait peut-être le seul élément ayant une influence sur les deux mondes ;

- si vous animez une enquête, en lieu et place des habituelles énigmes textuelles et autres aides de jeux à base de tomes indicibles ou de notes d'investigateurs déments, partir de textes de chansons ou de messages vocaux peut être une bonne idée. Cela ne changera pas fondamentalement votre scénario, mais c'est suffisamment rare et désormais facile à mettre en place pour que vous puissiez générer une séance très originale à peu de frais. Après tout, la musique est si souvent un outil pour l'ambiance de nos parties qu'il peut être intéressant, pour une fois, d'en faire le sujet central.

D. POUR UNE MEILLEURE INTÉGRATION

Afin de mettre en avant certaines utilisations assez peu répandues, cette fiche différencie l'usage de la musique pour créer une ambiance ou symboliser un élément de l'univers d'une part, et le fait de lui donner le statut de mécanique à part entière d'autre part. Toutefois, si cette distinction est pratique d'un point de vue pédagogique, elle n'en est pas moins généralement fautive. En effet, il est souvent très difficile de distinguer la mécanique de l'univers, et une technique musicale peut très bien avoir deux fonctions. De la même façon, il est presque toujours possible de trouver un morceau qui soit approprié en termes d'ambiance. Aussi, lorsque vous utilisez de telles techniques, essayez de les combiner pour une efficacité maximale, mais réfléchissez en priorité à l'effet que vous voulez produire.

3. AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE CES TECHNIQUES

AVANTAGES :

- permettent de créer du jeu et d'aborder certains éléments de la partie sans qu'il soit nécessaire de monopoliser du temps de parole pour eux ;
- rendent les joueuses beaucoup plus attentives et réceptives aux autres techniques musicales ;
- risquent moins de provoquer le rejet ou la rupture d'immersion que certaines techniques classiques ;
- permettent de créer des scènes marquantes.

INCONVÉNIENTS :

- nécessitent de la préparation ;
- peuvent accaparer une partie de l'attention du meneur si elles sont mal gérées ;
- laissent généralement plus de place à l'interprétation personnelle que les techniques alternatives.

4. LIENS AVEC LES ARTICLES DES RECUEILS PRÉCÉDENTS

Mener des parties de jeu de rôle : Improviser p. 125, Créer des émotions particulières p. 277, Jouer en musique p. 297, Jouer avec les aides de jeu p. 331.

Jouer des parties de jeu de rôle : Exploiter la distinction entre joueur et personnage p. 195.