

(CRITIKISSIME)

Une note d'ambiance

ou "petit dialogue sur la sonorisation des parties de jeu de rôle"

Dans une obscure salle de projection, devant deux spectateurs d'un autre siècle, spectateurs privilégiés d'un cinéma suranné, une lumière apparaît sur l'écran poussiéreux et une voix venue du lointain murmure avec force crépitements.

«Alors que vous galopez à bride abattue vers les sommets enneigés qui se dressent loin vers le nord, que vos chevaux frappent violemment la terre sèche de leurs sabots et enflamment les herbes du souffle de leurs naseaux, vous venez d'atteindre le sommet de la colline dont vous avez grimpé la pente accidentée en quelques coups d'éperons. Là, un spectacle extraordinaire s'offre à vous: une gigantesque mer de feuilles et d'écorces, la cime ondoyante et verte d'une forêt sans fin. Vous n'avez que le temps d'apercevoir les deux montures sombres s'y engouffrer tête baissée: la poursuite n'est pas terminée...»

Et le martyr du Conteur non plus. Tous ceux qui pratiquent l'art ô combien délicat et fragile, mais pourtant si beau et gratifiant de Conteur (NdlR: le MJ, banane!), ont sans doute un jour éprouvé quelques difficultés à faire ressentir à leurs joueurs toute l'intensité d'une poursuite à cheval ou toute la poésie lyrique d'un paysage rencontré au détour d'un scénario. Et la tâche peut encore se compliquer si l'on se trouve déjà à la douzième heure de jeu sans café, et en totale improvisation, vu que ces mariols de joueurs ont décidé de poursuivre les mystérieux cavaliers noirs qui normalement aurait dû disparaître sans laisser de traces...



Il existe pourtant un moyen de garder (presque) toujours un peu de rythme et d'ambiance à tout moment de la partie: une musique bien choisie, en fonction du thème du jeu et de la "couleur" que le Conteur veut donner à sa scène...

Christophus - Holà! Coupez les gars! Non, mais là, on dit n'importe quoi...

SCRIIIIIIFFZ.....

Christophus - Bon, tâchons d'y voir clair... Alors une première chose... la musique d'ambiance, un genre à part en quelque sorte, doit rester présente, certes, mais discrète pour ne pas "tirer la couverture à elle": si les joueurs s'écrient en coeur «Ouais, la B.O. de E.T.

contre Predator, tu me la prêtes?», on peut d'ores et déjà dire que l'effet est raté. Evitez donc les trucs connus, ils sont trop rattachés à des souvenirs ou à des images qui sont certainement autres que celles que vous voulez suggérer. Evitez aussi la musique d'ambiance avec tous les cadrans dans le rouge: on doit pouvoir s'entendre sans avoir besoin de forcer sa voix. En fond, la musique de fond!

Gwydion - En effet mon vieil ami. Tâchons donc de passer les différents genres en revue.

Christophus - Mais j'espérais bien que tu saurais me parler de tes sentiments à ce sujet.

Gwydion - Merci bien. Le médiéval-fantastique tout d'abord. Il est certainement le genre le plus éclectique en terme de musique d'ambiance, car il offre un éventail de situations très large. Je vous recommande très chaudement les B.O. de films comme **Conan le Barbare**, **Conan le Destructeur** ou **Danse avec les Loups**, surtout pour les moments épiques, les combats, les chevauchées. Pour des ambiances plus softs (pardon... plus "douces"), les fêtes et autres moments romantiques, la musique classique est parfaite: les **Gigues** de Debussy par exemple, **Harold en Italie** de Berlioz, et ce surtout pour des jeux comme Hurlements ou Rêve de Dragon. Certaines situations critiques, mystiques ou magiques dans ces univers où le fabuleux le dispute constamment au surnaturel, requièrent des ambiances plus ésotériques. Du Malicorne est parfait, mais à défaut certains morceaux de Dead Can Dance peuvent très bien faire l'affaire. Enfin, je maintiens, persiste et signe, car non Christophus tu ne m'as pas convaincu, que le heavy metal n'est pas du tout un bon choix pour sonoriser du médiéval-fantastique, sauf pour des scènes

très sanglantes, ou très glauques, à la limite du mauvais Stormbringer bien gore - et Orlanth sait que je hais ce jeu! N'es-tu pas de mon avis?

Christophus - Ce qui précède m'inspire une réflexion.

Gwydion - Et laquelle cher ami?

Christophus - Celle-ci: "Yaaaaarrgh! A mort l'inquisiteur!"

Gwydion - Gurps! Diantre! Fichtre! Que Diable! Fi donc!

Christophus - Je vais, dure croisade qu'est la mienne, tenter une fois de plus de redresser l'approche de la musique en générale, d'ambiance en particulier, entamée par Gwydion le Perfide (dont le Chacal est le totem), dont la plume, si elle court sur le papier comme la gazelle dans la plaine, n'en est pas moins trempée dans l'encre de la médisance la plus vile.

Pourtant le début de son discours était prometteur. Mais certainement influencé par l'écoute d'une musique inadaptée, le délire l'a repris. *JE N'AI JAMAIS DIT QUE LE HEAVY METAL ETAIT BON POUR SONORISER N'IMPORTE QUOI* (hurlé très

fort). Pour la bonne raison que la musique, la vraie, tous genres confondus, de l'opéra au heavy, s'écoute avant tout au calme, attentif, pour en apprécier chaque note, une émotion qu'on est seul à ressentir car unique (i.e. différente) pour chacun. Alors voir quelqu'un comme Gwydion l'Anti-Méломane de Niveau 14 (qui a le Chacal comme totem), qui dès qu'il entend un morceau de musique pour la première fois, finit par lâcher avant même qu'il ne soit terminé: «Pour quel jeu ça pourrait convenir, hein... dites?», me désole au plus haut point. Mais je ne perds pas espoir: peut-être un jour, il comprendra et dira «Chut, écoute ça!» sans s'occuper d'autre chose que de la *musique*.

Gwydion - Et à ton avis, la beauté de la *musique* ne vient-elle pas aussi en grande partie des images qu'elle fait naître? Personnellement, je considère la musique, même et surtout, écoutée au calme, comme une Porte sur l'Imaginaire, et ce n'est pas être Anti-Méломane - même de Niveau 14 - que de laisser courir son imagination sur des mélodies. Et de penser à faire partager ces évocations.

Christophus - Quant aux morceaux de musique pour le médiéval, voici donc quelques uns de mes favoris, en plus de ceux de Gwydion le Fourbe (totem: Chacal): la B.O. de **La Chair et le Sang** pour du médiéval épique (Basil Poledouris, l'auteur de la B.O. de **Conan** frappe encore très fort pour illustrer un film tout aussi génial). Mendelson pour du médiéval (Pendragon en particulier), et la B.O. de **LionHeart** pour le même genre. Manowar: du heavy metal avec des effets spéciaux genre voix démoniaque et bruits d'épées. Si vous comprenez l'anglais, les paroles valent le détour: «Seigneur Noir, je t'invoque, demandant le droit sacré de brûler en enfer, [...] bois mon sang tandis que je bois le tien, etc.», un rien démoniaque-débile, c'est parfait pour Stormbringer.

De la musique irlandaise, soit de la vraie d'origine contrôlée, soit B.O. **Le Dernier des Mohicans**, pour les jeux où les pirates mettent la côte à feu et à sang (Capitaine Vaudou), côté chansons (à boire?) en français: Soldat Louis...

Gwydion - Hum...

Christophus - C'est vrai, hum... Mais en anglais: Running Wild (encore du heavy...).

Ca me fait penser que... j'ai un petit message personnel à passer: euh, et je m'excuse d'insister, mais, le heavy metal, par les thèmes abordés dans les chansons (bien sûr, c'est en anglais et tout le monde ne le comprend pas...) est quand même très proche du médiéval: il faut juste se donner la peine de lire les chansons. Par exemple, Tim Powers (hein qu't'aimes ben Tim Powers?), dans **On stranger tides** donne au début des extraits d'un poème très connu de S.T. Coleridge qui s'appelle **Rime of the ancient mariner** ("Le dit du vieux marin"). Bon, ben Iron Maiden y z'ont fait une chanson dessus. Quatorze minutes la chanson.

Gwydion - P't-être bien. Mais bon, passons à autre chose. Les jeux dits "d'ambiance"...

Christophus - Comme si les autres ne pouvaient se jouer qu'en lançant bêtement les dè et en bastonnant les méchants Gobelins/Impériaux/Corpos, au choix du bastonneur...

Gwydion - Les jeux "d'ambiance", disais-je, comme Vampire, Loup-Garou, Néphelim, et tous ceux qui sont construits sur le même concept, sont déjà plus délicats. La musique doit être plutôt un fond sonore constant, un peu stressant, mais assez doux, une sorte de "descente aux Enfers" dans l'ambiance. L'exemple le plus parfait, à mon avis, de ce genre de musique est représenté par les B.O. du **Nom de la Rose** et de **Twin Peaks** (la série télévisée). Cependant, c'est certainement pour ce style de jeu que Dead Can Dance est le plus indiqué. La musique classique peut aussi rendre de très grands services (Mozart était franc-maçon, et la **Flûte Enchantée** s'adapte très bien à ces jeux ésotériques de par les thèmes musicaux). On peut regrouper dans ces jeux d'ambiance les jeux dits d'épouvante (Appel de Cthulhu, Chill, Maléfices), pour lesquels, en plus, je vous recommande d'utiliser des musiques d'époque: des compositeurs du XIXème pour Maléfices, comme Tchaïkovski, Debussy, Saint-Saëns, du jazz dans les années 1920, la musique de **West Side Story** pour les années 50. Ah! les notes d'**America**, je suis sûr que ça a dû te faire quelque chose, hein, Christophus?!

Christophus - C'était la version détournée par The Nice, avec cris et tortures à la clé. Et puis j'adore **West Side Story**.

Gwydion - C'est exact. Peut-être as-tu quelque chose à ajouter pour ce genre en particulier.

Christophus - Ouai. Pour les jeux d'horreur, il y a globalement deux manières de faire peur: le suspense d'intensité croissante (**Le Nom de la Rose**, **Dracula**, **Aliens**) et/ou les effets chocs pour lesquels une musique rapide et désagréable s'impose (du style **Psychose** et ses stridulations violonesques).

La grosse difficulté est de parvenir à susciter une émotion chez les auditeurs (et ce, pour n'importe quel genre), et pas n'importe laquelle: la bonne émotion au bon moment. Les compositeurs de B.O. n'y parviennent pas toujours (c'était particulièrement raté sur **Ladyhawke**), alors que dire du pauvre Conteur qui ne dispose même pas d'un support fixe dans le temps (au cinéma au moins, le compositeur sait quand et dans quel ordre les scènes arrivent). Il faut à l'évidence chercher une musique qui évoque à la fois le type d'action, le lieu, l'époque adéquats et ce de manière précise. Pas facile. L'idéal semble être de repérer des morceaux de musique sur des sources diverses et de les envoyer au moment propice. Le CD, pour sa facilité d'emploi, est dans cette optique le support le meilleur.

Gwydion - Le troisième groupe de jeux est celui des ambiances S.F., que ce soit StarWars, Empire Galactique, ou même du Cyberpunk - ou apparenté. Dans le cas du premier, les B.O. des trois films s'imposent si vous voulez éviter de vous faire écharper par vos joueurs.

Christophus - D'un autre côté, au bout de six heures de StarWars plein les oreilles, les joueurs en question risquent d'être bien énervés aussi!

Gwydion - Seulement, j'ai eu beau chercher, seule la compilation des meilleurs morceaux des trois B.O. est disponible dans la région... Pour tous ces jeux, certaines autres B.O. sont intéressantes:

Dune, **Blade Runner** (NdLR: à signaler un morceau très "Années Folles" dans cette B.O.), **Terminator**, **Total Recall**. Là, par contre je suis pour les musiques rock, le hard, le punk, le grunge...

Christophus - Grunge désigne le mouvement. Pour désigner le mouvement musical - enfin, si on peut appeler ça comme ça... - le terme "sub-pop" est plus approprié. Ainsi les grunges écoutent de la sub-pop, les hippies des trucs psychés, et les pédés de la disco. Tout ça est un peu compliqué...

Gwydion - Le hard, le punk, le grunge, disais-je, mais à petites doses, et toujours pour des scènes bien ciblées: c'est-à-dire tout le temps à Cyberpunk mais pas pour StarWars. Dans cette optique, Nirvana, AC/DC et Led Zeppelin me semblent parfaits.

Christophus - Dis plutôt que ce sont les seules que tu supportes.

Gwydion - Sic... Pour ce qui est des jeux plus atypiques, et des ambiances plus ciblées, nous tenterons de vous donner notre point de vue dans les prochains numéros, si toutefois Orlanth et notre rédac'chef nous prêtent vie. (NdLR: compte là-dessus!)

Christophus - Holà, pas si vite! Nana'pas fini!

Evitez enfin de passer toujours les mêmes choses pendant les parties; car bien que Gwydion le Disk-Jockey du Chaos (dont le totem est le Chacal, ce me semble) recommande "chaudement" Conan le Barbare, Danse avec les Loups et Dead Can Dance, j'en ai plus que mon compte de Conan le Barbare, Danse avec les Loups et Dead Can Dance, je les connais par coeur, maintenant, Conan le Barbare, Danse avec les Loups et Dead Can Dance. Y'en a marre de Conan le Barbare, Danse avec les Loups et Dead Can Dance! Ils sont partout les Conan le Barbare, Danse avec les Loups et Dead Can Dance! Foutez-moi la paix avec Conan le Barbare, Danse avec les Loups et Dead Can Dance! Je ne suis pas un Conan le Barbare, Danse avec les Loups et Dead Can Dance, je suis un homme libre...

Gwydion - Une camisole, une, pour le monsieur!

Ah, oui! juste une dernière chose...

Christophus - Ah? et quoi?

Gwydion - Vas-tu enfin te mettre dans ta fichue caboche que...

**CE PUTAIN DE CHACAL N'EST PAS
MON TOTEM!**

(hurle très très très fort...)