

# Illustration musicale d'une narration

## Application au JdR

Salon Fantastique - 27 février 2016

Conception & réalisation **Ludovic Schurr** <<http://xyrop.com>>  
pour les associations Opale <<http://opale-roliste.com>>  
et Guide du Roliste Galactique <<http://legrog.org>>



# Outils de narration

- Interactions verbales
- Interactions gestuelles
- Supports visuels et matériels
- Supports audio ?

# Hors sujet

- La musique comme mécanique de jeu
  - La classe de Barde
  - Les jeux comme Starchildren, Galactos Barrier, Song Lords...
- Sonorisation
  - Musique de fond
  - Album / compilation qui "colle au thème"
  - 90% des cas d'usage

# Illustration musicale : usages

## 1. Représentation auditive

- Exactitude
- Immersion
  - Expérience directe

## 2. Message émotionnel

- Véhiculé
- Suscité
  - Psychophysiologie

# Principes d'illustration musicale

- Au service de la partie
- Exactitude auditive / puissance émotionnelle
- Écueils
  - Notoriété
  - Continuité
  - Gêne

# Quand illustrer ?

- Importance narrative
  - Mieux vaut être seul que mal accompagné
- Silences
  - Repos de l'oreille
  - Effet de rupture
- Boucler ?
  - Condition : constance stylistique
  - Risque : saturation

# Comment illustrer ?

- Cohérence thématique
  - Époque et styles
- Identité musicale
  - "Reconnaissance"
    - Générique de début
  - Possibilité de sélection "à la volée"

# Conserver une identité musicale

- Sources disparates
- Similarités prioritaires
  - Orchestration
  - Leitmotifs non mélodiques
    - Gamme tonale, présence d'un instrument, style, compositeur
  - Pour les ambitieux
    - Leitmotifs mélodiques
    - Rythmes
    - Ton, harmonie, cadences, riffs



# Choisir les morceaux

- Adaptation à la narration
- Effets psychophysologiques
  - Zones cérébrales
    - Circuit de récompense
  - Modèle Excitation / Valence (Arousal / Valence)

# Structures sans valence propre

- Tempo
  - Excitation proportionnelle
    - Facteur augmenté si valence négative
- Volume sonore
  - Excitation proportionnelle
  - Peut
    - Couvrir la narration
    - Gêner la concentration

# Mode

- Majeur : valence positive
  - Lumière, joie, fierté, sérénité, triomphe
- Mineur : valence négative
  - Tristesse, mélancolie, peur
- Altère l'impact des autres structures musicales

# Mélodie

- Ascendante : accentue mode majeur
- Descendante : accentue mode mineur
- Monodique : platitude, ennui
- Répétition : attente / expectative
  - Avec simplification : disparition progressive
  - Avec densification / raccourcissement : imminence

# Rythme

- Régularité
  - Binaire : marche, rectilinéarité
  - Ternaire : balancement, pendularité ou circularité
- Syncopes
  - Influence positive sur valence
    - Synergie avec complexité du morceau

# Gamme

- Connotation géographique
- Secondes augmentées dans chaque tétracorde
  - Orient
- Gamme pentatonique
  - Extrême-orient

# Orchestration

- Connotations
  - Temporelle
  - Géographique
  - Thématique
- Instruments curieux
  - ex : thérémine, ondes martenot, waterphone, insectes
  - Valence souvent négative
  - Sensation d'étrangeté

# Consonances

- Valence positive
- Tierce majeure : victoire
- Quarte juste : solidité, puissance
- Quinte juste : perfection
- Sixte majeure : clarté
- Octave : harmonie, unison



# Dissonances

- Valence négative
- Seconde diminuée : angoisse
- Tritons et lours : fausseté, inexactitude
- Atonalité : terreur, anormalité, folie

# Spectre musical

- Plein : scène diurne, évidence
- Minimaliste : scène nocturne, discrétion
- Intervalles de plusieurs octaves : tension, exaltation
  - Proportionnalité à l'intervalle

# Sources musicales (1)

- Musiques de film
  - + : Évocatrices, accompagnement
  - - : Narration déjà présente, notoriété
- Musiques de jeux vidéo
  - + : Accompagnement, "bouclent"
  - - : Esthétique, notoriété variable, sonorisation
- Compositeurs "classiques"
  - + : Évocatrices, notoriété variable, inspiration de films
  - - : Accompagnement, notoriété variable

# Sources musicales (2)

- Tabletopaudio.com
  - + : Accompagnement, sound design, "bouclent"
  - - : Nombre limité, esthétique variable, sonorisation, internet
- Soundcloud.com
  - + : Tags roll20, nombre, « *Soundscape Vision* »
  - - : Qualité & esthétique variables, internet
- Jamendo.com
  - + : Liberté d'usage, nombre
  - - : Qualité & esthétique variables

# Jouer les pistes

- Source
  - Ordinateur
  - Lecteur
  - Soundboard
- Moyens de diffusion
  - Hauts-parleurs ? Enceintes ?
- Astuces
  - Nommer les fichiers
  - Anticiper les pistes suivantes
  - Caler les descriptions

# Pour aller plus loin

- **Cognitive and affective judgements of syncopated musical themes** (Keller, Schubert)
  - <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3259101/>
- **Current emotion research in music psychology** (Swaminathan, Schellenberg)
  - <http://www.utm.utoronto.ca/~w3psygs/SwaminathanSchellenberg2015.pdf>
- **Empathy and emotional contagion as a link between recognized and felt emotions in music listening** (Egermann, McAdams)
  - [http://www.egermann.net/wp-content/uploads/2013/12/Egermann\\_2013\\_MP.pdf](http://www.egermann.net/wp-content/uploads/2013/12/Egermann_2013_MP.pdf)
- **Musical emotions: perceived emotion and felt emotion in relation to musical structures** (Kawakami, Furukawa, Okanoy)
  - [http://icmpc-escom2012.web.auth.gr/sites/default/files/papers/520\\_Proc.pdf](http://icmpc-escom2012.web.auth.gr/sites/default/files/papers/520_Proc.pdf)
- **Relationships between musical structure and psychophysiological measures of emotion** (Gomez, Danuser)
  - <http://www.cs.tufts.edu/~jacob/25ohcm/gomez.pdf>
- **Support pédagogique "Chapitre 11 : acoustique musicale et gamme(s)"** (Claude Gabriel)
  - <http://www.claudegabriel.be/Acoustique%20chapitre%2011.pdf>

**Merci de votre attention**  
**Avez-vous des questions ?**

**Salon Fantastique - février 2016**

Conception & réalisation **Ludovic Schurr** <<http://xyrop.com>>  
pour les associations **Opale** <<http://opale-roliste.com>>  
et **Guide du Roliste Galactique** <<http://legrog.org>>

