

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
- **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
- **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>>

