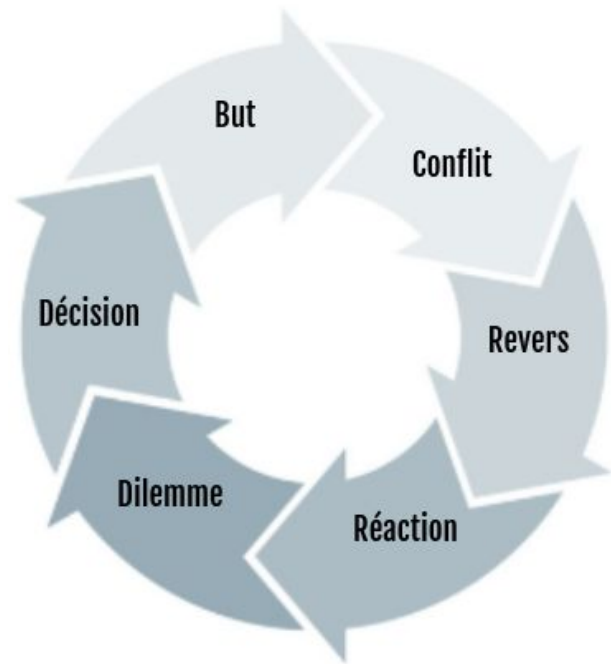


# ACTION!

Mise en scène dans les jeux de rôle



## Introduction

Ceci est une introduction synthétique à une théorie des scènes, appliquée au jeu de rôle. Elle s'appuie sur diverses sources. L'idée est que la tension et le rythme reposent sur l'*inachevé* : lorsque l'obstacle est franchi, un revers de fortune pousse le récit plus loin. Et nous permet de dévoiler et explorer la personnalité du personnage dont les choix sont dictés par les événements mais aussi, et surtout, par la façon dont il les interprète à l'aune de son tempérament.

Garder cette trame à l'esprit permet de mieux calibrer une scène en s'assurant qu'elle contienne les ingrédients et les bons dosages, lors de sa mise en place et de son déroulement. Et ainsi de maintenir un rythme et une cohésion forte.

Source : *How to Write a Dynamite Scene Using the Snowflake Method* (Randy Ingermanson).

## Qu'est ce qu'une scène proactive ?

C'est une scène dans laquelle le personnage commence avec un **but**, affronte des obstacles (ce qui crée un **conflit**) et finit (en général) par un **revers de fortune**. La scène peut finir par un succès complet mais c'est rare (car cela ferait retomber la tension).

On a donc trois phases :

1. But
2. Conflit
3. Revers de fortune (ou succès)

Le **danger** de ce type de scène est que le personnage pourrait **ne pas atteindre son but**, du fait d'obstacles infranchissable : l'environnement, d'autres personnages, ses propres faiblesses ou conflits intérieurs.

## Qu'est ce qu'une scène réactive ?

C'est une scène à la suite d'une scène proactive pendant laquelle le personnage fait face émotionnellement au revers de fortune de la scène précédente (**réaction**). Il considère différentes options (**dilemme**), puis prend une **décision**.

On a donc trois phases :

1. Réaction
2. Dilemme
3. Décision

Le **danger** de ce type de scène est que **le personnage pourrait abandonner** : peur, impuissance, désespoir, ennemi supérieur, manque d'options. Bref, l'impasse. Ou le fait de n'avoir qu'un chemin possible imposé.

## Qu'est ce qu'une scène inerte/ratée ?

C'est une scène pour laquelle vous n'êtes **pas en mesure d'identifier le danger**. Dans ce cas, le personnage ne rencontre plus d'obstacles, n'a pas de motivations claires ou suffisantes, et finit par "décrocher".

# **ACTION!**

Mise en scène dans les jeux de rôle

## Comment appliquer la théorie en jeu de rôle ?

Gardez à l'esprit les différentes phases et tentez de les identifier en cours de jeu. Lorsque le jeu ralentit ou tourne en rond, demandez vous ce qui ne va pas. Avec l'expérience, cela vous permettra de comprendre où se situent les incohérences, les pertes de rythme et de motivations, et les causes.

Exemples de questions soulevées :

- le but est trop difficile et rend illusoire un succès ?
- le but est trop facile et le succès sans saveur ?
- le but est flou, peu concret ou déconnecté des motivations du personnage ?
- la réaction du personnage n'est pas cohérente par rapport à sa personnalité ?
- le dilemme est trop court et pas assez d'options n'ont été explorées trop peu sont disponibles (dirigisme) ?
- la décision prise est vague et n'aboutit pas à un but concret clairement établi pour la prochaine scène ?

Évitez aussi les succès complets : un **revers de fortune** ③ ou une complication succède aux obstacles surmontés. Ce revers n'est pas forcément lié directement à l'action entreprise. Il permet de **relancer l'intrigue** et maintenir le rythme et la tension.

Lors de la conception du scénario et en cours de jeu, **ne négligez pas la phase** ⑤ **Dilemme** : elle permet de prendre du recul et discuter des options. En général, c'est une occasion de roleplay où les personnages échafaudent des plans et des hypothèses et se coordonnent sur la conduite à suivre. Le Meneur les écoute attentivement, et rappelle si besoin des détails oubliés et significatifs. Ca peut être une partie très intéressante du jeu, puisque les joueurs tentent de **décortiquer le scénario, les enjeux et ce qu'ils comptent faire** par la suite, en confrontant leurs points de vue et conclusion.

Attention toutefois que **cela ne s'éternise pas** et faites en sorte que cela débouche sur des **buts clairs, concrets** et en rapport avec leur personnalité.

Voyons maintenant en détail les différentes phases.

## ① LE BUT

En début de scène, il s'agit de déterminer le but du personnage.

Un but est valide à condition :

- il s'inscrit dans un temps cohérent
- il est **accessible** pour le personnage
- il est **difficile** pour le personnage
- il correspond à son **tempérament** : valeur, ambition, arc narratif
- il est **concret et objectif**

## ② LE CONFLIT

Le conflit existe du fait de l'opposition entre le but et les obstacles qui se mettent en travers du chemin du personnage. Rappelons que les obstacles ne sont pas forcément "mauvais" ou "hostile" mais existent du fait que le personnage se fixe un but.

Voici la trame du conflit (boucle):

- ① Le personnage agit dans l'espoir de se rapprocher du but
- ② Quelque chose l'en empêche
- ③ Retour à ①, jusqu'à fin de la scène ⇒ ③ *Revers de fortune*

## ③ LE REVERS DE FORTUNE

Le but est atteint, mais un revers de fortune entraîne des complications. Il s'agit à la fois de maintenir la tension, et de pousser le personnage à réagir. La scène peut (rarement) se terminer par un succès complet.

Après le revers de fortune, trois options :

- **Passer à un autre personnage** pour créer une tension
- Faire que le personnage **décide** rapidement d'un autre but ⇒ ①
- Faire que le personnage cogite sur le revers, étudie ses options, puis décide de la conduite à tenir (dans ce cas, ⇒ ④ *Réaction*)

# ACTION!

Mise en scène dans les jeux de rôle

## ④ LA REACTION

Le personnage s'accorde un temps de réflexion pour analyser le revers, étudier ses options et décider.

Vous pouvez :

- jouer en détail Réaction-Dilemme-Décision
- faire une ellipse et passer à la scène suivante ⇒①
- raconter rapidement ce qui permet d'arriver à la scène suivante

L'ellipse est rare en jeu de rôle classique. Sauf si le choix est évident et on se contente de passer rapidement à la scène suivante.

Il est toutefois souvent intéressant de se pencher sur Réaction-Dilemme-Décision.

En effet :

- une scène réactive **explore les émotions** du personnage, ainsi que ses motivations et son évolution
- la réaction doit **être en cohérence avec sa personnalité**
- la réaction **exprime ses valeurs**, son ambition et son arc narratif
- la réaction doit être **proportionnée** au revers de fortune

C'est l'occasion pour le Meneur de demander au joueur ce qu'il pense de la situation, comment il l'analyse, quel est le ressenti de son personnage et de prendre en compte sa personnalité. Et l'occasion de développer chaque personnage et ses perspectives.

## ⑤ LE DILEMME

Le personnage réfléchit au revers subi et à la conduite à tenir :

- ① Le personnage considère le but et moyens pour la prochaine scène
- ② Il soupèse **avantages et inconvénients** de chaque option
- ③ Retour à ① , jusqu'à fin de la scène ⇒⑥ *Décision*

Notez bien qu'ici, il s'agit uniquement d'étudier les options, pas d'agir, ni de décider. Cela peut prendre du temps, et le Meneur doit assister les

joueurs et souligner les risques. Il peut faire intervenir un PNJ pour les conseiller ou leur suggérer une marche à suivre.

C'est l'occasion de roleplay, d'échafauder plans et hypothèses, de discuter de la meilleure marche à suivre, soupeser les risques et enjeux. Le dilemme doit présenter des solutions plus ou moins mauvaises : au joueur de **choisir la moins pire** selon le risque qu'il est prêt à faire prendre à son personnage, et les enjeux. Un dilemme dont une des solutions serait idéale risque de faire chuter la tension et affadir le jeu.

## ⑥ LA DECISION

Une fois étudiées les options, le joueur va décider.

Une décision a certaines propriétés :

- dans l'idéal, le personnage essaie de **réduire les options de son adversaire** pour le rendre prévisible et le neutraliser
- la décision sera la **but de la prochaine scène** et doit donc correspondre aux critères énoncés précédemment en ①
- la décision est risquée, et le personnage doit en être pleinement conscient (la moins pire option), ainsi que des enjeux. Un personnage suicidaire ou sans motivation logique n'est pas intéressant, ni plausible.
- le personnage doit être **totalemment engagé** dans sa décision. S'il y va à reculons, par hasard ou sans raison, la tension va se relâcher.

