

PARC A THEMES

Ce fichier correspond à la compilation en PDF de deux billets parus sur le site www.tartofrez.com le 15 août 2009. Leur objectif était de donner plus de détail sur la notion de thème dans la création d'une campagne de jeu de rôle, en expliquant davantage comment s'en servir concrètement dans la création d'un ou plusieurs scénarios qu'en revenant sur sa définition en plus de quelques mots.

Sources : Robert Mc Kee, Karl Iglesias

EN BREF...

Pour faire vite donc, selon comment on le conçoit le thème peut correspondre plus ou moins à :

- l'idée directrice du scénario ou de la campagne ;
- sa « morale » ;
- de ce dont il parle « vraiment » ;
- sa fondation, ce qu'il y a sous son texte (le sous-texte donc) ;
- la raison fondamentale, peut être même universelle, qui fait que les personnages évoluent comme ils le font entre le début et la fin de ce que vous vous apprêtez à (faire) jouer.

Certains y rajoutent un explication ou une raison, impliquant généralement les personnages principaux, et qui permettent d'y rajouter le ton général. Ainsi, pour reprendre deux des exemples donnés dans l'article de jouer avec l'histoire, le thème de *L'inspecteur Harry* pourrait être « la justice triomphe toujours parce que le protagoniste est encore plus violent que les malfrats », mais on pourrait imaginer aussi bien un « la justice triomphe toujours parce que le protagoniste est un scientifique infailible et que même à Las Vegas, il n'existe pas de crime parfait » pour *Les experts : Las Vegas*.

Pour plus de détails, je vous renvoie vers l'article en question ([cliquez ici](#)) ou sur les très nombreuses ressources qui existent sur le net, à commencer par [cette page](#) par exemple.

POURQUOI S'EMBETER AVEC ÇA ?

Après tout, on le fait tous naturellement non ?

Cela peut sembler vague, voire carrément fumeux. D'autant plus que la plupart des concepteurs de jeux ne se sont jamais posé la question et continueront très probablement à jamais se la poser. Pourtant, le thème sert principalement à :

- savoir où on va et où on veut en venir. A la limite peu importe le thème, mais le fait de se poser la question peut déjà être en soi structurant ;
- garder une certaine cohérence tout au long de l'histoire proposée ;
- favoriser, grâce aux valeurs « universelles » qu'il véhicule presque toujours une certaine identification entre le lecteur, spectateur ou joueur et les protagonistes.

Les deux premiers points permettent d'éviter bien des soucis, surtout lorsqu'on joue au même jeu avec les mêmes personnes à la même campagne à une fréquence donnée (typiquement en club ou un groupe d'ami qui se réunit toutes les semaines à la même heure). En général, lorsque le thème est « faible », finit par se dissoudre (ou tout simplement qu'on en a fait le tour), la campagne s'arrête d'elle-même en plein milieu, du fait de la lassitude des joueurs.

De plus, bien identifier son thème (ce qui n'est pas nécessaire de faire avant d'avoir commencé à écrire) permet de mettre en avant exactement l'ambiance que l'on souhaite et l'état d'esprit que l'on souhaite chez les joueurs afin de susciter certaines émotions chez leurs personnages, sinon chez eux. Pas uniquement en parlant d'atmosphère et de cadre de jeu, mais en le faisant ressortir par tous les éléments que l'on a à sa disposition (scénario, mécanismes de jeu mis en avant, personnages rencontrés, scènes, descriptions, types de combats et fréquences, etc...).

On peut tout à fait réussir sans, et ce qu'on fait tous plus ou moins lorsqu'on réfléchit à l'ambiance uniquement par exemple en se demandant quelle musique passer on si on doit utiliser des bougies ou pas, mais on a juste de plus grande chance d'arriver à bon port quand on sait où on va et qu'on utilise tous les moyens à sa disposition.

Enfin, et c'est sans doute un des points les plus intéressants lorsqu'on parle de thème et de jdr, c'est le fait qu'en faisant appel à des valeurs plus « universelles », l'identification avec les personnages se fait plus efficacement et il se crée donc une sorte de sympathie ou de compassion envers ce qu'ils rencontrent. Dans le cas d'une fiction classique, on se demande comment on aurait réagi à leur place. Dans le cas du jdr, on se met directement à leur place et quelque part, on renforce l'immersion. Et là encore, non pas parce qu'on a décrété que le personnage devait ressentir telle ou telle chose et donc que le joueur devait ressentir la même chose à un moment donné, mais parce qu'on a décliné le thème sur tous les éléments que l'on avait à notre disposition (personnages, intrigues, scènes/descriptions, ambiance générale...) pour que ce lien de compassion ou de sympathie existe déjà au moment clé.

Ainsi, avec un thème comme celui de *L'inspecteur Harry*, ce qui est important, ce n'est pas tant que le gentil gagne ou que les méchants perdent dans une explosion de violence lors de la scène finale pour pouvoir dire que la justice triomphe (même si c'est sans doute en partie nécessaire), mais qu'on rencontre tout du long des injustices qui nous indignent, des personnages se composant presque uniquement de corrompus ou de victimes, une violence quasi-pathologique chez notre personnage principal, une même violence urbaine et sociale, etc...Ce serait exactement la même chose pour une partie de jdr qui utiliserait la même veine.

C'est d'ailleurs pour ça que certains films comme *La chute* - pour prendre un exemple extrême - ont fait polémique. L'histoire décrit donc les derniers jours de Hitler dans son bunker mais le thème de la solitude, de la folie et du désespoir est décrit avec tellement de force que très vite on en oublierait presque qui est le personnage principal pour en reconnaître la portée quasi-universelle. Si on rajoute une certaine volonté de ne pas plier ou s'avouer vaincu (même si le film montre très clairement qu'il s'agit avant tout de démesure et de mégalomanie), on peut aisément ressentir de la compassion ou de la sympathie. Sans entrer dans la polémique, c'est juste ce qu'il lui a été reproché : non pas de parler d'Hitler, mais que l'on puisse ressentir ce genre de sentiment pour lui et qu'on en fasse quelqu'un « comme les autres », ou pire, de « normal ».

On peut comprendre facilement que sur un tel sujet ce soit délicat (et c'est une bonne chose que cela le soit), mais si on essaye de ne pas se focaliser sur l'identité du protagoniste principal, d'autres figures de tyrans solitaires et isolés se poussant eux-mêmes à la mort comme *MacBeth* (et son pendant, *Le château de l'araignée*) et *La tragédie du roi Christophe*

utilisent des thèmes proches malgré des intrigues très différentes. Et dans ces cas là aussi, leur traitement amène une réelle identification. C'est typiquement le genre de chose intéressante à chercher à développer lors de l'écriture d'un scénario.

OUI, MAIS CONCRETEMENT, ON FAIT ÇA COMMENT ?

L'idée générale des points ci-dessous peut se résumer ainsi :

- avoir une idée claire du thème et de ceux qui peuvent être proches ;
- ne jamais l'explicitier tel quel aux joueurs ;
- faire en sorte qu'il ressorte de partout et le décliner dans tous les outils que vous avez à votre disposition pour maîtriser.

1°) La première étape est bien sûr d'être capable d'**explicitier ce thème**. Ce n'est pas toujours évident sur quelque chose qui existe déjà, surtout en jdr où le filtre/l'apport du meneur comme du jeu en lui-même restent importants, mais il est déjà plus facile de cerner ses propres intentions lorsqu'on se lance sur quelque chose. Ainsi, je serais bien incapable de donner celui de la campagne impériale, mais peux tout à fait le faire pour toutes celles que j'ai pu écrire ces dernières (*Tian Xia*, bien sûr mais aussi celles qui n'avaient au départ aucune vocation à être publiées comme celles pour **Tenga**, **Cthulhu**, **Dark Heresy**, etc...).

2°) Autre élément indispensable, que **les personnages portent en eux quelque chose qui les relie au thème** en question. Il faut que cela les concerne directement, soit dès la création, soit après un petit bouleversement initial arrivant tôt dans l'intrigue. Le plus facile étant de jouer sur les « faiblesses » des personnages, ou les petits « manques » qu'ils peuvent avoir dans leur historique ou leur motivation pour les impliquer.

Pour reprendre notre cher Inspecteur *Harry*, si les personnages n'ont pas eu à être victime d'une injustice, de la corruption, de leur propre caractère violent ou à enfreindre les règles, cela sera plus difficile de développer cet axe-là.

L'idée générale étant que si le scénario est intéressant et implique le personnage, ce dernier sera amené à évoluer et à changer entre son début et sa fin. C'est beaucoup plus efficace si ce changement est relié au thème général. Si les personnages ont peu de lien avec le thème, on peut y arriver quand même - ce n'est jamais impossible - mais c'est plus long et moins percutant.

3°) Ce qui est vrai pour les pj est aussi vrai pour **les antagonistes principaux et les autres pnjs secondaires**. Ils sont certes moins importants que ceux de vos joueurs, mais vous avez un contrôle quasi total sur eux et pouvaient donc développer ce que vous souhaitez avec eux.

4°) **On n'est là pour jouer, pas pour faire de la propagande ni une leçon de morale**. Même si ce billet met l'accent dessus, l'objectif de la création du scénario ou de la campagne n'est pas le thème. Ce dernier n'est qu'un outil servant à en faciliter l'écriture et améliorer le plaisir ressenti par les joueurs. C'est ce dernier qui doit primer et le thème doit donc être amené avec subtilité et à aucun moment ne lui voler la vedette. Si vous faites un scénario juste pour présenter votre opinion ou votre thèse, vous faites dans le meilleur des cas de la manipulation (si vous êtes doué) et beaucoup plus probablement, juste passer un très mauvais moment à vos joueurs.

Pour éviter cet écueil il existe plusieurs « techniques » :

4.1°) Faire comme pour le bac de philo et **présenter le thème comme une question et/ou une problématique**. Si le thème des aventures de notre inspecteur devient « est ce qu'il faut enfreindre la loi pour défendre la justice ? » ou « est qu'il vaut mieux privilégier la loi (et l'ordre donc) ou la justice ? ». Peu importe que vous pensiez que oui ou non. Si vous voulez vraiment cracher votre vérité à ce sujet à la face du monde, écrivez un pamphlet, mais pour un scénario, laissez la question ouverte. L'histoire et les joueurs se chargeront d'y répondre presque mécaniquement, ce qui aura le double avantage d'ouvrir votre intrigue et de favoriser une immersion plus grande dans le sens où chacun trouvera sa propre réponse.

4.2°) Presque le corollaire du point précédent : **présenter l'opinion adverse comme au moins aussi intéressante**. Chacun ne peut avoir une expérience concrète (voire émotionnelle) du thème que s'il a au moins l'impression d'avoir le choix. De mon point de vue, lorsqu'on ne joue pas des personnages iconiques, c'est beaucoup plus intéressant lorsqu'ils sont toujours dans une espèce de zone grise, se demandant s'ils n'auraient pas mieux fait d'être dans le camp adverse finalement, ou prenant bien conscience qu'il ne s'en serait pas fallu beaucoup pour que ce soit le cas. Pour ce faire, il faut que les deux alternatives soient présentées comme ayant leurs avantages et inconvénients spécifiques pour éviter que ce choix ne semble forcé.

Autrement dit, s'il y a une bonne et une mauvaise réponse, une bonne ou une mauvaise façon de faire, et que c'est systématique, il n'y a aucun intérêt (toujours avec la réserve du au fait de jouer des personnages iconiques ou pas). Toujours dans le cadre de notre inspecteur, plus personne ne veut travailler avec lui, on le surnomme le charognard et son ennemi est relâché et cause d'autres morts parce que Callahan enfreint la loi.

Un autre exemple particulièrement intéressant de cette technique est notamment utilisé dans un épisode de *Battlestar Galactica* (Saison 2, Ep 13 : Epiphanies) où la présidente, Roslin, ardente supportrice du droit à l'avortement, se pose la question de passer une loi l'interdisant afin de favoriser la repopulation de la flotte et alors même que celui risque de lui faire perdre les élections. Parce que les deux voies sont présentées comme de même valeur, le suspense est entretenu et on ne connaît la décision qui sera prise. Par contre, on ne cesse de se le demander. Parallèlement, le personnage de Roslin se définit encore un peu plus par cette action.

4.3°) **Incarnier les différentes facettes du thème par des personnages différents**. Si les joueurs s'en chargent eux-mêmes au travers de leurs pjs, tant mieux, mais sinon il ne faut pas hésiter à rajouter des personnages ou des scènes mettant en relief d'autres points de vue sur le sujet. L'idéal étant sans doute d'avoir un antagoniste qui fasse les choix opposés aux leurs mais pour des « bonnes » raisons et qui aient leur respect, toujours avec l'esprit qu'il n'aurait pas fallu grand chose pour qu'ils le fassent à sa place.

Un bon exemple de cette technique pourrait être dans *Le parrain* où on a un Corleone qui veut garder le pouvoir même s'il est dépassé (Vito) , un autre qui le refuse avant de devoir s'y abandonner (Michael) et le dernier qui ne peut juste pas le gérer (Sonny)...

4.4°) **Utiliser différentes sous-trames/arc, à des moments différents ou simultanément, pour explorer les différentes facettes du thèmes**. Plus ou moins la même technique que le point précédent, mais on peut très bien imaginer un

personnage qui doit sa montée en puissance à des valeurs proches du thème et sa déchéance aux mêmes valeurs (le plus souvent, du fait d'être allé trop loin).

5°) **Ne pas dire le thème, ne pas l'expliquer (pas même pas la bouche d'un pnj) mais le faire ressentir.** La façon la plus brute, la plus directe, mais pas forcément la plus efficace pour faire ressortir un thème est de provoquer la rencontre des pjs avec un pnj qui vous permette de l'exprimer. Malheureusement, même si cela peut être utile pour montrer une des facettes du thème (un collègue d'Harry corrompu ou la famille de la victime d'un tueur en série), il vaut mieux procéder autrement et mettre les personnages dans des situations où ils constatent d'eux-mêmes les divers aspects du problème.

C'est un procédé vieux comme le jdr, mais plutôt que leur expliquer que la loi n'aide pas forcément la justice, faites les capturer un criminel après force efforts et sacrifice, avant de le libérer à cause d'une bête erreur procédurière qui ne remet en rien en cause sa culpabilité. Cette frustration des personnages (et peut-être en partie des joueurs) sera beaucoup plus efficace que n'importe quel discours. De même si vous faites en sorte qu'ils apprécient vraiment un pnj et en attendent quelque chose avant qu'il ne devienne une victime d'un meurtre violent et particulièrement absurde ou que vous les mettez dans une situation où ils ont une alternative simple : respectez la loi et ne pas pouvoir rendre justice ou faire justice mais au mépris de la loi (voire de leur carrière).

Bref, l'idée générale est qu'une chose ressentie en jeu sera beaucoup plus efficace qu'une chose expliquée. Pour paraphraser un des conseils de John Wick dans **Play Dirty**, pour le thème aussi, faites en sorte que ce soit personnel pour les personnages !

6°) Enfin, le point le plus facile à expliquer mais pas toujours à faire : **faire en sorte que le thème soit décliné tout le temps, au travers de tous les outils à votre disposition.** Encore une évidence, mais ce n'est pas forcément si aisé que cela de le garder en tête. Lorsqu'on fait jouer sa propre campagne, on dispose de toute une série d'outils pour faire vivre le scénario : l'intrigue, les personnages, les arcs personnels, les descriptions, les scènes et leurs enjeux, la mise en ambiance autour de la table de jeu (disposition, musique, bougies ...), etc...

En tant que créateur de scénario/campagne, l'idéal est probablement de faire en sorte que votre thème soit amené subtilement, mais en permanence (donc qu'il ne soit pas tout le temps face aux joueurs, mais jamais bien loin, comme une toile de fond) et que vous proposiez donc aux meneurs le thème de façon explicite, quelques conseils pour le faire ressortir pour les étapes qui ne dépendront pas réellement de vous (dialogues, musique, trames personnelles, improvisations par exemple) et des outils lorsque cela dépend de vous (trames générales, lieux, scènes etc...). Pour jouer dans le San Francisco d'Harry, vous devriez proposer des pnjs victimes ou corrompus, un antagoniste sérieux dans la hiérarchie ou au bureau du procureur, des scènes violentes ou montrant une certaine décrépidité (friches industrielles par exemple).

En tant que meneur, vous devez vous attacher à comprendre les thèmes mis en avant, même s'ils ne sont pas explicites et qu'au final cela devient plus les vôtres que ceux du concepteur du scénario. Cela vous donne un fil rouge pour mener et pour l'ambiance que vous souhaitez mettre à la table. Complétez donc ce qui a été fourni dans le texte et attachez vous à garder ce leitmotiv en permanence. Par exemple en rajoutant des détails et des symboles qui viendront rappeler certains éléments du thème (la rouille, un mal au dent du à une mauvaise mutuelle, elle même due au fait que le pj ne puisse monter en grade, ou un genou qui grince à cause d'une vieille blessure par balle due à un criminel qu'il a fallu relâcher, des petits événements genre la radio de la police ou des collègues intègres qui y passent alors que des pourris sont promus, des relations qui sont elles-mêmes confrontées à

la « problématique » genre un fils qu'il faut aller chercher à l'école parce qu'il s'est battu et qu'il faut éduquer même si on sait qu'il a eu raison de ne pas se laisser faire/d'aider ses petits camarades, etc...). Par contre, c'est à vous qu'il revient de régler la subtilité ou la lourdeur avec laquelle vous appuyez sur le thème. Vous êtes le seul à pouvoir le faire.

POUR FINIR

Ce ne sont que quelques petites techniques, mais cela aide vraiment à créer une certaine ambiance qui aide à trouver l'impression qu'on joue à tel jeu, voire à telle campagne, et pas à telle autre. Pour reprendre une dernière fois l'exemple ci-dessus, peu importe le jeu ou le système (enfin presque), si on veut jouer à un jeu de flics, ce n'est que le thème et ses déclinaisons qui fera que cela ressemblera à « *Police Academy* », « *Copland* », « *L'inspecteur Harry* », « *Les experts* », « *Columbo* » ou « *Alerte Cobra* ». Bon ok, peut être pas pour le dernier.