



le Scriptorium

présente :

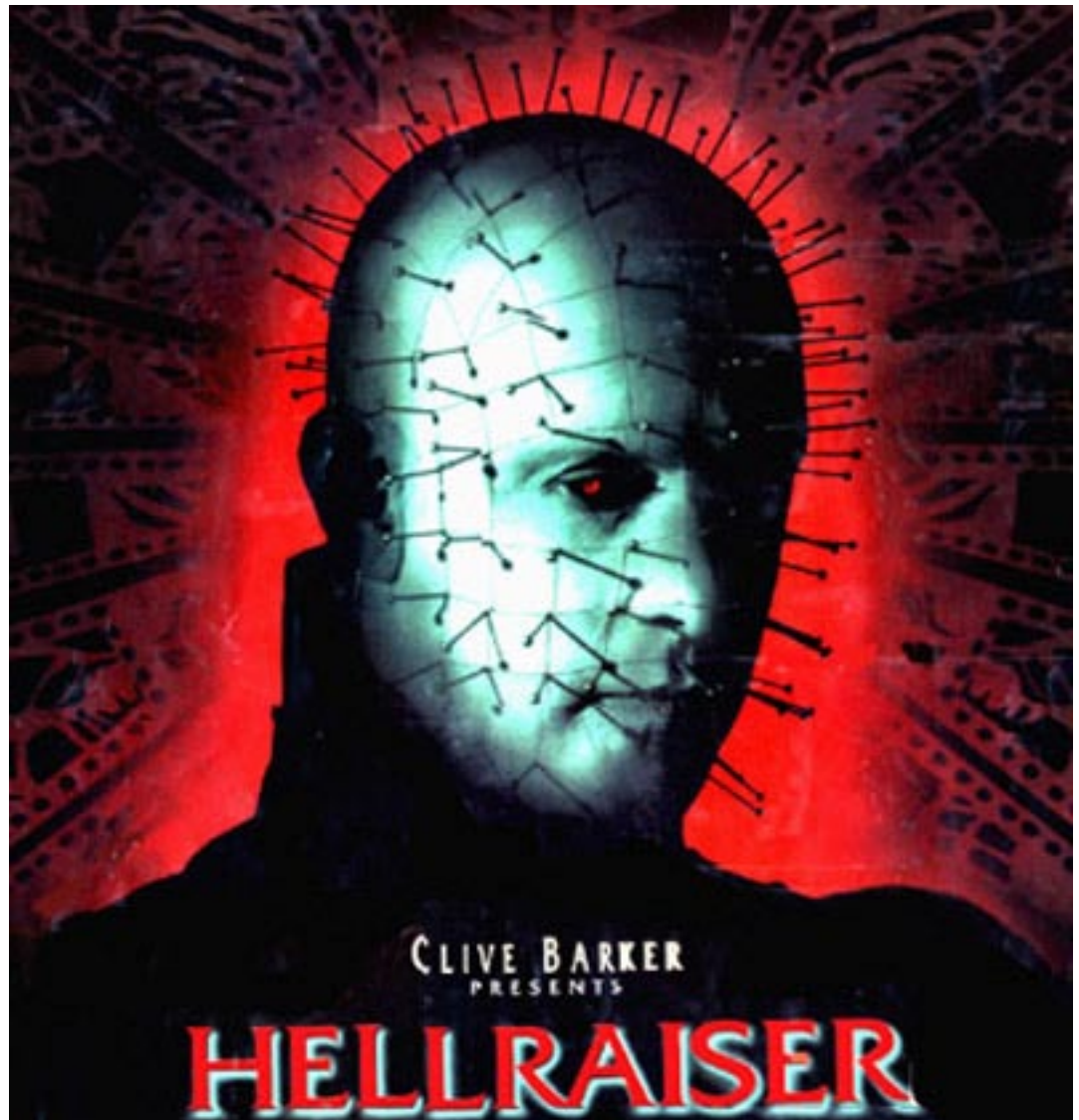
une aide pour
tout jeu de rôle



HELLRAISER
PAR CHRISTOPHER YOUNG

HELLRAISER

PAR CRHISTOPHER YOUNG



UNE CRITIQUE DE MUSIQUE, PAR SCAP

Pistes

1. Hellraiser
2. Resurrection
3. Hellbound Heart
4. The Lament Configuration
5. Reunion
6. A Quick Death
7. Seduction and Pursuit
8. In Love's Name
9. The Cenobites
10. The Rat Slice Quartet
11. Re-resurrection
12. Uncle Frank
13. Brought on by Night
14. Another Puzzle

Intérêt général : 4/5

Certainement le film qui a inspiré les Kytons (diabes à chaînes) de D&D tellement leur usage est mis en avant dans l'œuvre cinématographique.

Film d'horreur incontournable, aux effets spéciaux terrifiants pour l'époque (1987), il a été réalisé par Clive Barker, qui a adapté sa propre nouvelle plutôt que de laisser la tâche à un réalisateur (d'ailleurs, il a bien fait quand on voit les sept séquelles de ce chef d'œuvre, allant du incompréhensible au burlesque). Troublant et malsain, Hellraiser embarque le spectateur dans une aventure cauchemardesque, finissant en grand n'importe quoi. Allez, comme j'aime bien le film, je vous livre son pitch, qui pourrait faire un bon scénario :

Frank a acheté une mystérieuse boîte renfermant un sinistre secret (rien que la boîte est excellente par ailleurs, une sorte de coffre à secrets, superbe dans sa modularité). Alors qu'il explore les secrets de la boîte, il ouvre alors une porte menant sur le monde des Cénobites (cf. couverture du CD pour voir Pinhead, le plus célèbre et attachant Cénobite des films). Les Cénobites, allégorie pour les démons/diables, vivent dans un univers parallèle où ils invitent les voyageurs à partager des plaisirs masochistes. Bien sûr, comme tout blaireau écervelé de film d'horreur, Frank est allé trop loin. Bref, il se fait découper en mille morceaux par les fameuses chaînes que j'évoquais au début.

Plus tard, son frère Larry récupère l'appartement avec sa femme Julia. Cette dernière est marquée par la mort de Frank, son ancien amant, avec qui elle a vécu une passion malsaine. Lors du déménagement, Larry se blesse à la main. Son sang tombe sur le sol va créer un truc organique difforme, qui va se régénérer en absorbant le liquide. La forme va s'avérer être Frank. Ce dernier, pas encore couvert de peau, va demander à Julia de l'aider à reconstituer son corps. Pour cela, il lui faut plus de sang. Bah, cette folledingue ne trouvera rien de mieux que de séduire des hommes et de les amener à l'appartement afin que Frank les zigouille.

C'est là qu'entre en scène l'héroïne, Kirsty, la fille de Larry (un autre couillon qui ne voit pas le drame qui se trame). Elle soupçonne Julia de faire des trucs louches et décide de l'espionner, comme toute ado prépubère de films d'épouvante qui se respecte. Elle découvre donc le pot aux roses et vole la boîte. Du coup, les Cénobites débarquent (qu'ils sont moches !) et réclamant leur dû (bref, Frank se retrouve à nouveau en morceaux).

Bon, on sait au moins à quoi on a affaire. Au final, la musique est plus angoissante qu'horifique et je dois dire que ce CD est l'un des meilleurs à mon sens pour animer une partie de jdr, pour peu qu'on se soit familiarisé avec les pistes. J'adore le thème principal du film, que j'utilise à toutes les sauces. Bref, pour moi, un must.

Style : angoisse, huis clos

Christopher Young a réussi à mon sens le prodige de créer une musique simple, reposant sur un thème de trois notes. Ce morceau simple sera décliné sur une bonne partie de la BO, accompagné de cordes, doucereuses ou puissantes, ainsi que de cuivres.

Quel que soit le type de jdr, je conseille ce CD pour toutes les ambiances glauques. Certes, les effets « horreurs » force son usage dans des scénarios de type épouvante, mais avec un peu d'habitude, elles sont facilement transposables dans d'autres univers / genre.

Défilement sauvage

Puisque le thème principal est répété sur de nombreuses pistes, la lecture en continue passe bien.

PISTE PAR PISTE

1. Hellraiser - 1'46

Voilà, dès la première piste, on sait à quoi s'attendre. Nos trois notes mythiques apparaissent. Des violons doux lancent une mélodie languissante avant d'être rejoints par des cuivres puissants (0mn42). La fin de la piste est assourdie.

Utilisation en Jdr : Planter le décor

Compte tenu de sa courte durée, la piste est idéale pour planter une scène grandiose. Le début de la musique permet de placer une petite description avant une apogée grandiloquente.

Très bonne musique également pour l'arrivée d'un méchant puissant, surtout si cette venue n'introduit pas de combat.

2. Resurrection - 2'33

Le début est marqué par un bruit sourd, probablement en contrebasse, avec des petites touches de violons rappelant, de loin, le thème de la BO. Des cuivres menaçants pointent leur nez de temps à autre avant l'arrivée d'une tirade au piano (0'33). La séquence jouée et ses cordes font penser à un thème de maison hantée, qui s'emballe à partir de 0'59 pour devenir une sorte de musique de bal macabre. Le morceau va crescendo et change de rythme vers 1'30. Les violons se font plus dramatiques et insistants, avec un final digne des meilleurs films d'horreur.

Utilisation en Jdr : Lieux macabres

En réalité, cette piste s'adapte bien à des scènes de découverte. Je vais m'expliquer, pour être plus clair. Vos PJ arrivent dans un lieu, peut-être invités par un hôte. Ils découvrent les lieux, figés dans le temps et les souvenirs. Au fur et à mesure de leur avancée, qui se doit d'être rapide, les PJ remarquent de plus en plus d'indices de l'étrangeté des lieux. Puis ils comprennent qu'ils sont pris au piège et que la suite sera beaucoup moins sympathique.

C'est à mon sens une excellente musique de maison hantée, de bal de vampire / de fantôme ou encore de découverte d'un trésor aux pirates maudit.

3. Hellbound Heart - 5'07

Retour à notre thème principal. On devine des flûtes qui adoucissent la noirceur du morceau. Les violons sont plus aériens, rendant une atmosphère lugubre sans être oppressante. La montée en puissance (comme la première piste) se situe vers 0'45, mais reste sobre par rapport à l'initial. Puis on a l'impression que le thème disparaît. Une contrebasse, par à-coups, introduit un changement de rythme (1'45). La musique disparaît alors quasi complètement. Des violons aigus rappellent juste que votre poste n'est pas défaillant. Puis, vers 2'30, les cordes créent une symphonie romantique et mélancolique, allant crescendo. Vers 4'17, un piano et quelques violons entretiennent une fin épurée.

Utilisation en Jdr : Emotions romantiques / lugubres

Il est intéressant de placer cette piste lorsque les PJ fomentent un complot, une alliance impie. Ou encore lorsqu'ils constatent l'étendue des dommages qu'ils ont faits (ou que d'autres ont fait pour eux). Le spleen de la seconde partie, très dramatique, est idéal pour marquer les échecs des PJ.

A l'usage, il apparaît que cette musique est également adaptée à des idylles avec des PNJ aux lourds secrets, notamment pendant les passages d'aveux, surtout lorsque la vérité est bien moche.

4. The Lament Configuration - 3'31

Dès le départ, une sorte de glas retenti, annonçant une série de cordes discordantes. Le titre, comme les classiques du genre, est progressif avec une explosion angoissante à 1mn16. Puis le thème principal réapparaît, joué avec des cuivres. Une sorte de coup de tonnerre l'interrompt rapidement (1'38) avant de laisser place à des sons saccadés et inquiétants, sur fond d'ambiance lourde à souhait. Vers 3mn, après des crépissements alarmants, les instruments discordants s'amoindrissent, pour disparaître totalement.



Utilisation en Jdr : Angoisse

Ah, les joyeuses scènes de huis clos que l'on peut faire avec ce genre de piste. L'exploration de vos donjons, demeures, et autres joyeusetés ne sera plus jamais à l'identique.

A noter que le morceau n'introduit pas d'apparition monstrueuse ou de grosse créature. Juste un malaise, un sentiment d'être observé ou de traverser un lieu maléfique.

5. Reunion - 3'13

Début marqué par des sortes de cymbales (probablement au synthé) et des accords de violoncelles et cuivre. Les tintements de cymbales sont répétés plusieurs fois, le dernier (0'40) annonçant une partie plus sobre, aux violons et piano principalement. Le genre (musique de film d'horreur) oblige l'accentuation, ponctuée de quelques accords de violoncelles destinés à mettre la pression. Vers 2', retour aux entrecrocs initiaux, mais cette fois-ci joués aux cuivres. La piste termine le son du glas.

Utilisation en Jdr : Angoisse

En fait, le titre s'adapte également aux scènes d'enfermement (vous savez, la maison perdue au milieu de nulle part alors qu'une grosse tempête sévit au dehors), dans un registre différent mais tout aussi efficace. La rythmique imposée par les « glas » induit le besoin de révélations mineures, mais dérangeantes (comme découvrir une tête momifiée dans une armoire).

S'adapte bien aux cambriolages nocturnes.

6. A Quick Death - 1'18

Une note aiguë longue à l'intensité progressive démarre le morceau. Rapidement, une musique saccadée vient se superposer, avec violons, coups de tambours, cuivres imposants. Le rythme se ralentit petit à petit (1') pour disparaître complètement.

Utilisation en Jdr : Délicate

Plus dynamique que les deux précédentes, cette piste, courte s'il en est, est délicate d'usage. Le puissant cuivre donne presque une fausse impression d'héroïsme alors que le thème est angoissant.

La musique est cependant adaptée aux scènes d'action lentes. Par exemple, lorsque les PJ doivent réaliser des choses furtivement et rapidement, pour interrompre un rituel notamment. On peut également la voir sur des préparatifs importants, comme chercher de l'équipement avec un compte à rebours mortel à leurs basques (non, c'est pas un chrono qui les poursuit, relisez la phrase !).

7. Seduction and Pursuit - 3'03

Rythme enfantin ou de boîte à musique au début, entrecoupés par des instruments discordants et maléfiques à 0'30. Puis la mélodie s'interrompt pour nous laisser dans une ambiance lugubre, quasi silencieuse, qui n'a rien à envier aux compositions de Silent Hill. Vers 1'50, arrivée de la fameuse note aiguë au violon des films d'horreur, puis d'une rythmique très violente pour la BO (2'04), composée de cuivres, violons et percussions. La série de notes va en s'accélégrant.

Utilisation en Jdr : Poursuivis par des trucs ignobles

Remarquez, je me foule pas, c'est dans le titre. Le début permet de décrire un lieu (ou une rencontre) intrigant. Mais quelque chose cloche. A force de chercher (c'est bien connu, les PJ aiment chercher), on finit par tomber sur une bestiole abominable qui course les PJ jusqu'à un havre de paix. Bon, la plupart du temps, ça ne marche pas à D&D (bah oui, des types qui fuient à Donjon & Léards, c'est pas légion), bref, à réserver pour les Cthulhu et consorts.

L'exemple classique d'usage de pareille musique serait un groupe de PJ partis à la recherche d'un enfant perdu qui le trouveraient finalement dans une chambre avec des jouets. On l'appelle doucement de la porte (on sait que l'endroit est hanté et on veut naïvement éviter d'attirer l'attention). Le gamin, qui leur tourne le dos, est assis sur le sol. Il ne répond pas. On s'approche, doucement, un détail cloche, peut-être que l'enfant joue avec quelque chose de dégueulasse, un corps ou un membre arraché, mais bon, on se dit que ce n'est pas sa faute. On l'appelle à nouveau, il ne bronche pas. On finit par arriver à sa hauteur (vous avez remarqué comme les pièces sont grandes dans ce genre de cas ?) et

on touche son épaule. L'enfant se retourne soudainement, montant des dents acérées et on constate, à en juger par les tâches de sang qui jalonnent le bas de son visage qu'il était en train de manger le corps/membre du début. Après une stupeur légitime, on comprend que l'enfant n'est pas celui qui a disparu, mais autre chose, une créature ignoble qui a pris sa place. Il bondit sur le PJ qui s'enfuit. Malgré ses petites gambettes, le gosse est rapide. Seul espoir pour les joueurs, s'enfermer dans la chambre froide. Traversée de la maison avec le diabolotin à leurs trousses, chutes et j'en passe...

8. In Love's Name - 2'58

D'entrée de jeu, musique angoissante et théâtrale, typique des films d'épouvante. Après une courte série, on découvre une suite plus lugubre, moins grandiloquente, au violoncelle. Puis, histoire d'en remettre une couche, on part sur des violons stressants (1'02), qui font lorgner le titre sur une ambiance à suspens. Vers 2', leur intensité diminue et une trompette joue un air triste.

Utilisation en Jdr : « Soudainement... »

Avec ce genre de démarrage en trombe, on peut difficilement exploiter la scène en dehors d'un « tout à coup, vous voyez... ». La musique n'introduit pas de combat, aussi la découverte d'un corps est très adaptée à cette piste.

9. The Cenobites - 4'15

Etrange. C'est le mieux pour qualifier cette piste. Des violons courts, des sursauts soudains, des bruits de boîte à musique déformés, un piano joué n'importe comment. Puis une accalmie soudaine (0'46) et des glas qui résonnent sur une musique en sourdine, sorte de bruit de fond funèbre. Cette partie est entrecoupée de bruits, d'échos étranges.

Utilisation en Jdr : Angoisse / Folie

Plus on avance dans la BO, plus le ton devient sinistre et dérangeant. Cette piste en est l'illustration parfaite. Idéale pour camper des basculements dans la folie ou des terreurs nocturnes invisibles mais pourtant présentes.

10. The Rat Slice Quartet - 3'17

Plus classique, la piste repose sur un ensemble de violons lancinants, en dents-de-scie. On y reconnaît des parties de morceaux précédents, notamment Hellbound Heart. Elles sont cependant plus mélancoliques que les précédentes.

Utilisation en Jdr : Angoisse

Même si on peut l'exploiter de manière similaire à la piste 3, lorsque j'écoute ce morceau, je pense à l'isolement. Une personne impuissante, dépassée par les enjeux. Elle reste efficace dans une scène de groupe, mettant l'accent sur la peur de l'inconnu.

11. Re-resurrection - 2'35

Intro douce, violons et violoncelles alternés. On retrouve l'empreinte de la piste Resurrection (normal également vu le titre), mais on sent moins de vaillance dans le morceau. Comme si le combat était perdu ou les forces en présence affaiblies.

Utilisation en Jdr : Lieux macabres

Malgré la nuance, l'effet rappelle Resurrection.

12. Uncle Franck - 3'01

On retrouve la piste Reunion (et pour les fines oreilles, elle ressemble à certains morceaux de Dracula). Le son est plus fort, plus grave, plus net. Un long pont suit, avant un pic éclatant vers 1'41 (qui dans les sonorités reste très « vieux dracula »). Après cette violente apothéose, la musique s'affaiblit pour disparaître.

Utilisation en Jdr : Lieux macabres

Certes, ce n'est pas l'usage le plus évident, mais j'en ai marre de marquer « angoisse » à tout bout de champ. En fait, je trouve que l'usage le plus propice d'Uncle Franck est similaire à celui de Resurrection : les PJ entrent dans un lieu qui sent pas la rose, ils avancent prudemment et découvrent l'indicible au fur et à mesure de leur progression. Le pic à 1mn41 convient parfaitement à une montée de marches ou d'un raidillon dévoilant un lieu impensable.



13. Brought on by Night - 2'18

Plus douce, au violoncelle et trompette, la première partie de la piste est presque apaisante et lorgne, si on écoute bien, vers des sonorités à la Indiana Jones ou à la Predator. Vers 1'39, la musique s'envole sans qu'on comprenne pourquoi.

Utilisation en Jdr : Délicate

On reste sur le même genre que précédemment, mais curieusement, j'ai du mal à cataloguer cette piste. Elle me fait penser à un épilogue, une fin teintée de demi-succès. Clairement pas le morceau le plus intéressant de l'album.

13. Another Puzzle - 4'07

Comme tout dernière piste qui se respecte, on a le droit à une resucée des précédentes musiques. En fait, c'est surtout le thème principal et celui de Reunion qui est mixé. La piste est d'abord puissante puis tire en sirupeux, presque romantique par certains moments.

Utilisation en Jdr : Final

Le début est typique d'un « the end ». Puissant, il montre par les sons l'ampleur de la tâche accomplie par vos PJ (ou du méchant qui vient de réussir son plan). La transition « puissant / sirupeux » est délicate à effectuer. Après pareille intro, le ton romantique est embêtant, sauf si les PJ constatent qu'un ami est mort pendant qu'ils sauvaient le monde.

On peut également l'utiliser lors d'un rituel augmentant les forces d'un personnage, PJ ou non, (partie puissante) avant qu'il se rende compte qu'il y a un stress (partie molle).

Le saviez vous ?

Christopher Young, grand spécialiste des musiques de film d'horreur, avait composé précédemment Nightmare on Elm Street 2 (bref, Freddy 2). Il déclina son talent sur Copycat, Sliver ou plus récemment SpiderMan 3.

