



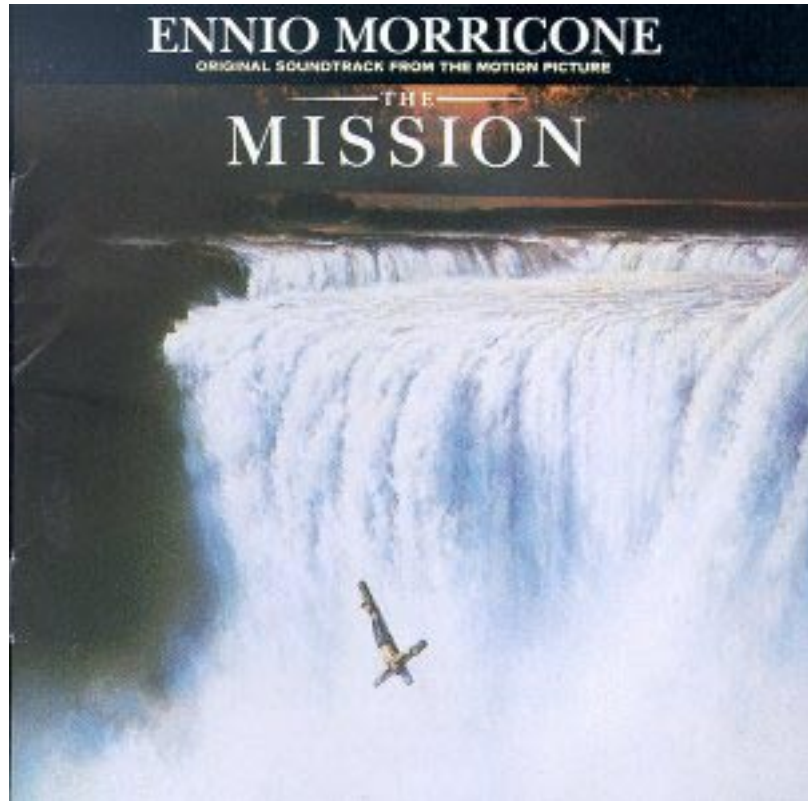
le Scriptorium

présente :

une aide pour
tout jeu de rôle



MISSION
PAR ENNIO MORRICONE



MISSION

PAR ENNIO MORRICONE

UNE CRITIQUE DE MUSIQUE, PAR AEGIS

Pistes

1. On Earth as It Is in Heaven
2. Falls
3. Gabriel's Oboe
4. Ava Maria Guarani
5. Brothers
6. Carlotta
7. Vita Nostra
8. Climb
9. Remorse
10. Penance
11. The Mission
12. River
13. Gabriel's Oboe
14. Te Deum Guarani
15. Refusal
16. Asuncion
17. Alone
18. Guarani
19. The Sword
20. Miserere

Intérêt général : 5/5

Je vous mentirais si j'essayais de mettre autre chose que la note maximale, sous prétexte que « la perfection n'existe pas ». Ennio Morricone nous prouve le contraire, avec une bande originale grandiose, au-delà des plus grandes productions qu'il a pu réaliser, malgré leur qualité déjà exceptionnelle. Pour ne rien gâcher, la grande majorité des morceaux s'adapte très bien au jdr, à l'exception de peut-être un ou deux d'entre eux dont l'utilisation ardue n'enlève rien à la qualité.

Au moins trois grands thèmes de cette bande originale sont devenus des grandes références du genre : le thème de Gabriel, au hautbois, le thème des chutes, à la flûte de pan (Morricone est adepte des instruments originaux), et celui des guarani, interprété par les acteurs des indiens d'Amazonie dans le film. C'est peut-être la seule raison qui pourrait gâcher légèrement l'expérience. Si le film, immortalisé par les performances exceptionnelles de Jeremy Irons et de Robert De Niro, a marqué vos joueurs, il se peut qu'ils n'arrivent pas à faire autrement que de revoir des scènes en tête en même temps que vous leur passerez certains morceaux.

Style : multiple

À l'image des trois grands thèmes du CD, le style de la bande originale est assez diverse. On y trouve du classique très orchestral, même s'il est rare d'entendre la totalité de l'orchestre en même temps, Morricone se faisant un devoir de mettre en valeur un seul instrument à la fois, la plupart du temps le hautbois. On trouve également un style assez ethnique, sauvage et primitif, sur les morceaux rythmés par la flûte de pan ou les flûtes indiennes.

Enfin, des chœurs, poignants, viennent ajouter un style définitivement religieux à ce disque, ce qu'il est à l'origine (voir *Le saviez-vous ?*).

Défilement sauvage

Comme Scap le dit si bien, je vous déconseille le défilement sauvage, en dehors de votre usage personnel. Les morceaux diffèrent trop les uns des autres pour que la totalité du CD convienne à la totalité d'une scène.

Le saviez vous ?

Ennio Morricone est l'un des plus grands compositeurs de musique de film qui soit. Il était président du festival des musiques de film, l'année dernière à Paris. Mais si la plus grande partie de son répertoire a été réalisée pour le besoin de films hollywoodiens, il aime à dire que *Mission* était pour lui bien plus qu'une simple bande originale. Le fervent croyant Ennio Morricone la voit comme son œuvre personnelle adressée à Dieu.



PISTE PAR PISTE

1. On Earth As It Is In Heaven - 3'48

On commence tout de suite avec des chants religieux, d'abord graves puis qui montent lentement dans les aigus (le thème des Guaranis), accompagnés bientôt d'instruments à percussion primitifs et d'une clarinette (le thème de Gabriel). Les chants s'accélérent et montent progressivement en intensité.

Le rythme s'impose de plus en plus nettement et les cantiques sont plus clairs pendant un moment. Pendant quelques instants, on sent une osmose parfaite entre les cantiques (des indiens Guarani) et le hautbois (de Gabriel).

Le rythme se calme presque imperceptiblement, en particulier pour les instruments, jusqu'à ce que la clarinette s'éteigne. Les chants continuent avec des percussions adoucies et une flûte jusqu'à la fin. Ce morceau est considéré comme la plus belle réussite d'Ennio Morricone.

Utilisation en Jdr : Célébration, grande fête

Les dissonances et changements de rythmes de cette musique la rendent difficilement utilisable pour autre chose qu'un événement aussi animé qu'une fête, avec quelques moments d'excitation.

2. Falls - 1'53

D'entrée très calme, la flûte de pan retentit bientôt avec une force, une profondeur et des vibrations qui imposent indéniablement l'un des thèmes principaux de l'œuvre. Si la musique est suffisamment forte, on en a facilement des frissons. Les violons montent ensuite en puissance pour prendre le relais, et achèvent ce court morceau.

Utilisation en Jdr : Découverte

Lorsque vos PJ découvrent enfin l'objet de leur quête, ou arrivent à la fin d'un voyage vers une destination splendide ou perdue depuis longtemps, c'est le moment de passer ce morceau. Le crescendo produit à coup sûr son petit effet.

3. Gabriel's Oboe - 2'12

Inquiétant au tout début, par roulements de tambours. Le hautbois enchaîne bientôt avec le fameux thème de Gabriel. Quelques voix féminines et violons en second plan ajoutent à son intensité, mais c'est clairement le hautbois qui domine et qui tente de nous faire oublier le thème des Chutes.

Utilisation en Jdr : Romantique, adieux

Le second thème principal reste très triste dans son rythme, et il conviendra particulièrement aux scènes de romances ou aux adieux déchirants. Pas pour les scènes de perte d'un être cher pourtant.

4. Ave Maria Guarani - 2'48

Une voix seule, puis deux, puis une centaine qui chantent en chœur un *Ave Maria* déchirant. Le rythme se calme vers 1'18 pour reprendre de plus belle à 2'00 sur «Santa Maria». Même l'athée convaincu que je suis a du mal à rester insensible. On termine sur une note puissante.

Utilisation en Jdr : Chant d'église, prière

Difficile à placer, ce morceau conviendra toutefois aux scènes de prières (sauf silencieuses bien sûr), où la chorale exprime toute la ferveur des croyants.

5. Brothers - 1'30

Profonde et légère à la fois, ce morceau bercé à la guitare et aux violons amène une touche de nostalgie, celle d'un bonheur bien éphémère auquel on devine déjà une fin tragique. Toute en douceur, elle se finit *pianissimo*.

Utilisation en Jdr : Amitié, souvenirs

Pour marquer les esprits, dans le but de faire apparaître la précarité des amitiés et de la vie de ses proches, ce morceau est parfait... mais annonce un futur bien plus sombre.



6. Carlota - 1'19

Lourde, sombre, avec une guitare lente et assourdissante, on ressent le malheur sans même savoir pourquoi, les violons ne venant qu'ajouter à la triste liturgie. Certains y verraient même un compte à rebours mortel, vers une fin qui accélère avant de s'éteindre brutalement.

Utilisation en Jdr : la Mort approche

Cet effet compte à rebours vous servira à mettre vos PJ dans l'ambiance alors qu'un événement tragique se profile à l'horizon, qu'il s'agisse d'un combat impossible, d'une rupture ou toute autre calamité.

7. Vita Nostra - 1'52

Beaucoup plus gai et à la flûte de pan, toujours avec tambours et violons, sur un rythme entraînant, on retrouve le thème d'introduction, surtout lorsque les chœurs reprennent de plus belle en crescendo. Les chœurs se détachent alors que les percussions accentuent lentement le tempo et que l'ocarina se débat comme un beau diable. Très aiguë par moment d'ailleurs. La fin est toujours très soudaine.

Utilisation en Jdr : Célébration, grande fête
Pour les mêmes raisons que la piste 1.

8. Climb - 1'35

Lourde, étouffante, cette musique semble s'alléger au fur et à mesure même si les roulements de tambours rappellent à l'ordre au début. Puis c'est le thème des Chutes qui reprend, et qui monte en puissance avec les violons jusqu'à la fin.

Utilisation en Jdr : Découverte

Pour la même raison que Falls. On notera toutefois que les premiers instants donnent une impression vraiment contraire, et qu'il faudra bien calculer son introduction pour ne pas gâcher l'effet.

9. Remorse - 2'44

On repart dans la lourdeur avec une contrebasse angoissante qui monte lentement, avant de devenir carrément oppressante, avec des effets ajoutant à l'atmosphère pesante. Puis... une flûte débarque de nulle part et reprend le thème des Chutes loin au-dessus de tout le monde et c'est comme si la légèreté reprenait totalement le dessus.

Utilisation en Jdr : Bonne surprise

Très difficile à caser, on peut toutefois en tirer parti si les joueurs ont la chance d'être face à une bonne surprise. Typiquement, ils se trouvent dans un moment critique, angoissant, avec la crainte que des ennemis leurs tombent dessus ou pire encore. Mais soudain, l'un d'eux voit le bout du tunnel, et c'est la fin du cauchemar.

10. Penance - 4'01

Un hautbois dans les graves nous lance un thème pesant et sombre, et qui va en s'intensifiant à mesure qu'il accélère et monte dans les aigus, d'autres instruments se greffant peu à peu au hautbois, toujours présent. Le rythme est répétitif et inquiétant.

Puis, vers 1'30, on croit venir une accalmie. Et non, le hautbois reprend, quelques instants. Vers 1'55, une musique quelque peu mystique enchaîne, avec toujours le hautbois derrière, et on ne sait plus quoi penser.

A 2'25, le hautbois a repris ses droits et se permet quelques variations de thème. On a droit à un jeu de questions-réponses avant de retrouver le thème de base, qui remonte lentement dans les aigus (comprenez les «moins graves»). Avant de finir sur une note étouffante, presque dramatique.

Utilisation en Jdr : Labeur, oppression

Ce thème long et peu engageant est parfait pour faire ressortir la difficulté et la longueur d'une tâche (presque impossible) entreprise par les PJ, en particulier sous la menace. Il ira aussi fort bien pour décrire un camp d'esclaves, un lieu de mort, sans espoir. C'est sans doute ce qui en ressort le plus : la perte de tout espoir.

11. The Mission - 2'47

Reprise lente, avec violons puis un piccolo du thème des Chutes. Très léger, aigu, on se sent porté par la musique sans un nuage à l'horizon. Puis les violons continuent seuls sur une mélodie engageante, pleine d'espoir et de calme. On ressent une sorte de paix après la lourdeur de quatre des cinq morceaux précédents.

Utilisation en Jdr : Bonheur

Si vous accordez quelques moments de bonheur simple à vos PJ, en particulier après l'accomplissement de quelque chose de grand, c'est le moment de sortir ce morceau.

12. River - 1'57

Plus inquiétante, teintée de roulements de tambours, on sent la scène de chasse arriver avant... que le hautbois et les chœurs reprennent le thème d'ouverture, avec toutefois moins d'ardeur au début. Mais rapidement, les voix s'élèvent, le rythme s'accélère, toujours plus fort, toujours plus clair, jusqu'à l'apothéose à la toute fin.

Utilisation en Jdr : Retour joyeux

Lorsque les PJ retrouvent les gens qu'ils ont laissé derrière eux, à la suite d'une aventure, après une fin heureuse, les retrouvailles peuvent être accompagnées de ce morceau. L'introduction inquiétante peut servir à masquer la joie derrière un petit suspense au tout début.

13. Gabriel's Oboe - 2'38

Même titre, mais pas la même musique que pour la piste 3. L'atmosphère est tendue et calme au début, les cuivres tirant en longueur, avant que le hautbois ne reprenne le thème de Gabriel, dominant le reste de l'orchestre. La musique est d'abord lancinante, avant de se calmer vers 2'05 pour laisser place à un silence angoissant entrecoupé de coups de tambour. On sent les ennuis approcher.

Utilisation en Jdr : Délicate

Franchement pas simple à placer. Les variations rendent l'utilisation de cette piste difficile, mais elle conviendra toujours pour des adieux tragiques avec, au bout du chemin, un autre drame.

14. Te Deum Guarani - 0'46

Des chants religieux clairs et forts, qui finissent sur une note très puissante.

Utilisation en Jdr : Religieuse

Pour l'entrée dans une grande église, ou face à une scène céleste, un miracle ou un ange, ce court morceau ira très bien.

15. Refusal - 3'30

Musique inquiétante et sifflante, avec des variations de rythme prononcées et un rythme délibérément oppressant. On sent le combat et le danger tout proches. Quelque chose de saccadé accentue cette impression en 1'00 avec une musique stridente et toujours ces variations presque dérangeantes.

On a l'impression d'entendre une armée en marche, surtout quand les trompettes s'en mêlent. Le rythme devient presque militaire, mais toujours aussi lourd. Puis les percussions prennent le dessus, lentes, dangereuses, avec toujours des instruments à vent stridents.

Utilisation en Jdr : Prélude au combat

On sent que ça va chier dans vraiment pas longtemps. Inutile d'espérer conserver l'effet de surprise avec pareil morceau.

16. Asuncion - 1'25

Ce morceau est très rythmé, porté par les tambours et agrémenté des notes sifflantes et saccadées de flûtes indiennes. On ressent tout du long une sorte de vivacité qui ne diminue pas en intensité. Il y a quelque chose de sauvage dans cette musique, de presque animal.



Utilisation en Jdr : Chasse

Qu'il s'agisse d'une chasse organisée ou d'une course-poursuite, si l'ambiance s'y prête (milieu naturel notamment), ce morceau viendra rythmer la chasse au gibier (ou à l'homme).

17. Alone - 4'23

Le début du morceau est angoissant, avec un silence entrecoupé de bruits inquiétants. Puis les violons s'élèvent lentement et la musique se fait de plus en plus stressante, jusqu'à 1'10 avant de s'éteindre brutalement sur un roulement de tambour.

Le petit jeu reprend, les violons recommencent leur manège en grinçant toujours plus fort, jusqu'au coup de théâtre en 1'54, lorsque les tambours viennent casser le rythme et que la musique nous rappelle bientôt celle d'un film d'horreur.

Après 2'25, ce sont les tambours lourds d'une armée qui battent en rythme jusqu'en 2'55 où tout s'arrête brutalement. Des violons hésitants se font entendre, se taisent, reprennent, comme en dialogue avec les percussions jusqu'à 3'50. Le silence, à nouveau. Et à 4'13, un final très discret, qui n'annonce rien de bon.

Utilisation en Jdr : Angoisse

Chasseurs ou proie ? Lorsque les PJ se retrouvent dans une situation stressante, susceptible de se retourner contre eux à tout moment, lorsque l'adrénaline a laissé place à la sueur, c'est le moment de faire monter la pression avec ce genre de morceau.

18. Guarani - 3'54

Une musique sauvage, toute en flûtes indiennes, avec peu de tambours, mais beaucoup de notes dissonantes. Des passages accélérés, mais un ensemble assez lent et répétitif. On entend presque des bruits d'oiseaux et l'écho de la forêt.

Puis, en 1'30, le rythme change, les flûtes se taisent et les violons prennent le relais. Une flûte grave se fait encore entendre, et l'unique tambour se fait lourd. La lourdeur de l'atmosphère perdura ainsi jusqu'à la fin du morceau, avec un retour timide d'une flûte plus aiguë sur le final.

Utilisation en Jdr : Forêt hantée

Un séjour en forêt, ou autre haut lieu naturel, qui tourne mal ? Vous savez quoi jouer.

19. The Sword - 1'58

On quitte les flûtes pour revenir à l'orchestre traditionnel, avec un hautbois qui joue timidement jusqu'en 0'53, où une flûte de pan dans les graves se lance quelques secondes, avant d'être réduite au silence en 1'20 par un orchestre décidément très militaire. Le morceau se termine en silence.

Utilisation en Jdr : Délicate

Pas d'utilisation particulière pour ce morceau très... particulier justement. Il y a toutefois quelque chose de mystique et d'inquiétant. Peut-être pour une enquête qui piétine ?

20. Miserere - 0'58

Un enfant entonne un *Miserere* en solo et a cappella, avant une fin rapide. Poignant.

Utilisation en Jdr : Deuil, drame

Pour la mort de quelqu'un, en particulier d'un enfant vous vous en doutez, ce morceau ajoutera à l'intensité dramatique de la scène.

Etrange morceau pour finir ce CD d'anthologie. Pour le plaisir, repassez *On Earth As It Is In Heaven* afin de finir sur une note positive et superbe.