



le Scriptorium

présente :

une aide pour  
tout jeu de rôle

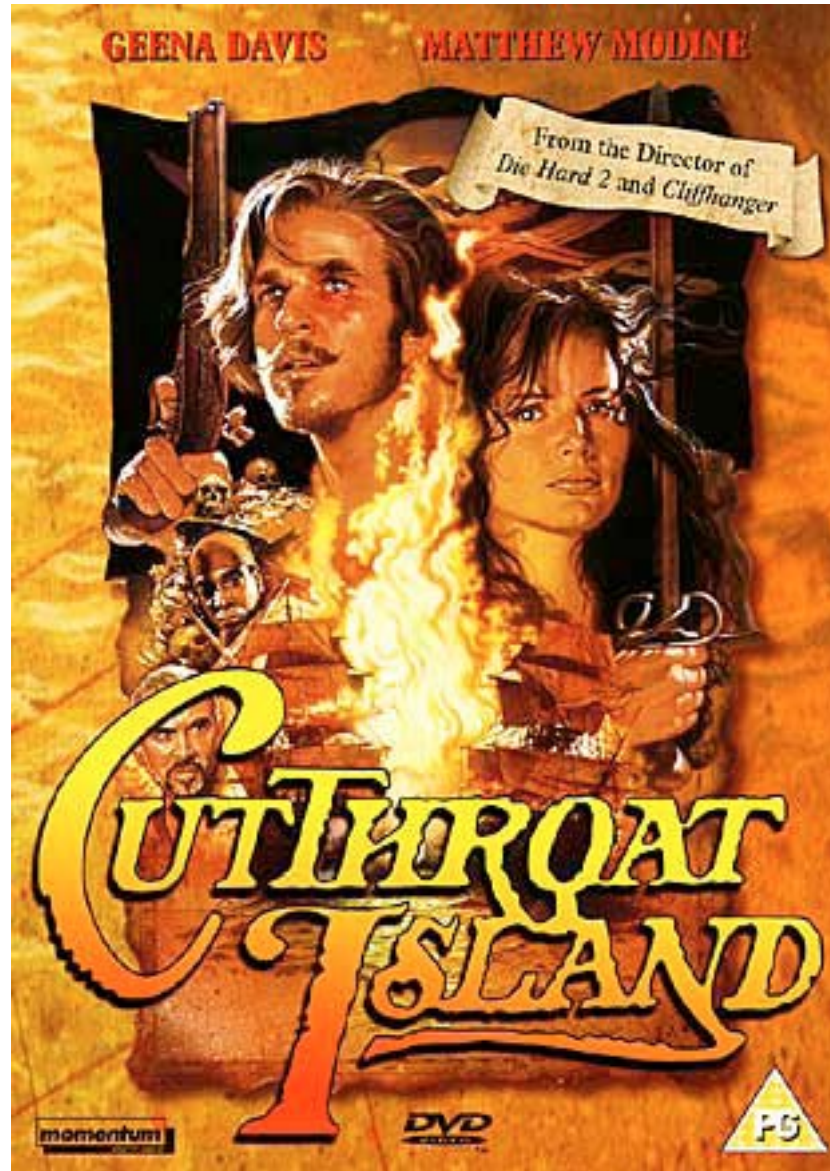


## L'ÎLE AUX PIRATES

PAR JOHN DEBNEY

# L'ÎLE AUX PIRATES

PAR JOHN DEBNEY



UNE CRITIQUE DE MUSIQUE, PAR SCAP

## Pistes

1. Main Title : Morgan's Ride
2. Carriage Chase
3. The Language Of Romance
4. Setting Sail
5. To The Bottom Of The Sea
6. Morgan Takes The Ship
7. The Funeral
8. The Rescue
9. Discovery Of The Treasure
10. The Big Jump
11. The Storm Begins
12. Morgan Captured / Sword Fight
13. Shaw Steals The Map
14. Escape From Mordechai's
15. Charting The Course
16. First Kiss
17. The Battle
18. Dawg's Demise / The Triumph
19. It's Only Gold / End Credits

## Intérêt général : 5/5

Bon, on peut pas dire qu'il ait fait dans la finesse le John ! Naïvement, je pensais que le bourrinisme était l'apanage des groupes de métal, mais bon, John Debney m'a démontré le contraire avec cette BO. Menée tambour battant, on est loin du subtil et de la touche légère d'instruments, ajoutés de ci et de là pour créer une harmonie. John, lui, balance la sauce et sauvagement. Tel un artilleur, il envoie successivement envolées et déchaînements orchestraux massifs au fil des nombreuses pistes (et encore, j'ai découvert qu'il existait un CD collector, avec double galette, bref, j'ose même pas imaginer...). C'est rondement mené (j'entends que c'est pas de la cacophonie), mais bon, c'est du lourd.

Cette BO est considérée comme l'une des meilleures jamais écrite, notamment au niveau de l'intensité dramatique. Bien évidemment, au-delà de ce clin d'œil humoristique du paragraphe précédent, vous vous demandez si pareille BO est utile en jdr. Bah, pour tout vous dire, moi aussi. En fait, c'est le problème de certains CD : la musique est bonne mais on se rend compte que les pistes sont délicates à utiliser individuellement ou que les chansons sont très longues, avec des changements de rythme

incessants (ces variations sont d'ailleurs le défaut principal de cette BO pour le jdr). A réserver aux experts de la musique.

## Style : héroïque, capes et épées

Au moins, l'avantage de cette BO, c'est qu'on sait à quoi s'attendre : forts cuivres et tambours lors des (nombreuses) scènes d'action, pour marquer les moments d'héroïsme intense, cordes sensibles pour les passages romantiques (vous voyez quand le gentil et la gentille finissent par s'embrasser, galvanisés par le nombre d'adversaires qu'ils viennent d'abattre), cordes plus stridentes pour instaurer un climat de suspense insoutenable, chœurs enchanteurs lorsqu'on touche au mystique.

La BO me semble déplacée dans 90% des contextes contemporains ou futuristes. Elle est par contre clairement adaptée pour le médiéval-fantastique et encore plus pour les ambiances lorgnant vers l'Alexandre Dumas.

Au final, certaines sonorités rappellent, par moment, des opus comme *Indiana Jones* (notamment les chœurs qui font penser à *l'Arche perdue*), *Stargate* et, pour ses violents démarrages, *Predator*.

## Défilement sauvage

Sur cette BO, mon avis sera plutôt paradoxal : autant, comme d'habitude, je déconseille de balancer le CD en entier (les changements de rythme et « coups de théâtre » sont bien trop présents, même pour un auditeur discret), autant certains pistes sont tellement longues qu'un « repeat one » (le petit bouton pour mettre une piste en boucle) suffira pour créer un bruit de fond adéquat.

## Le saviez vous ?

Le film *L'île aux pirates*, a été un énorme bide commercial et a tué la société cinématographique Carolco, à qui l'on doit *Terminator 2* ou *Basic Instinct*. Son compositeur, John Debney, s'est illustré sur de nombreuses BO, notamment des films légers, ou plus récemment sur *la Passion du Christ* ou *Sin City*.

# PISTE PAR PISTE

## 1. Main Title - 4'39

Après un silence perturbé par quelques violons, le titre monte soudainement en puissance, dévoilant et le thème principal du film et le genre de la BO dès 0'11. Voilà, première séquence où cordes, tambours, flûtes et cuivres entraînent l'auditeur dans un rythme effréné. Accalmie avec flûtes plus marquées vers 0'56, passage romantique / larmoyant d'environ 1', avant arrivée de chœurs chaleureux en 2'04 et reprise d'une musique plus virile. Les chants masculins disparaissent (2'36) et réapparaissent (3'12) singulièrement, comme s'il s'agissait de refrains. La piste se termine assez brutalement.

### Utilisation en Jdr : Héroïque, résumés

Même si le changement de rythme ne sied pas (à mon sens) à grand-chose, la piste peut être exploitée aisément lors de scènes de combat «bon enfant».

Néanmoins, la présence de chœurs me laisse à penser qu'il serait préférable d'exploiter pleinement ce Main Title pour résumer une longue séquence de voyage en mer ou pour rappeler les moments forts de la séance précédente. Bon, j'avoue que c'est loin d'être une sinécure, mais avec un peu d'efforts...

## 2. Carriage Chase - 7'21

Petite intro à suspens avant départ en trombe à 0'19 d'une très longue piste. On retrouve notre thème principal à certains moments, beaucoup plus saccadé. L'idée du compositeur est de marquer l'action et le suspens de la scène avec des envolées plus fortes d'instruments et des gammes complètes, descendantes ou montantes, de trompettes, de violons ou de flûtes. Des courts passages plus calmes (comme celui de 4 secondes vers 1'36) entrecouperont la piste, et la fin est très douce.

### Utilisation en Jdr : Poursuites héroïques

Dans le film, correspond à la grosse séquence d'action avec le carrosse sur les quais du port. Franchement, en dehors d'une scène d'action où les gentils poursuivent les méchants (ou inversement), je vois mal l'usage que l'on peut faire de cette Carriage Chase.

## 3. The Language of Romance - 2'40

Clavecin, flûtes et cordes à peine audibles entament cette piste. La quiétude du titre est perturbée par de rares effets à suspens, plus sombres, ou de courtes notes pour marquer un aspect «amusant». L'ensemble est paisible, sans évènement notable.

### Utilisation en Jdr : Délicate

Certes, certes, je mégote. On peut parfaitement utiliser cette piste pour un instant romantique. Mais bon, je trouve compliqué de placer la piste, parce qu'elle n'est pas « franchement » stéréotypée.

## 4. Setting Sail - 1'03

Retour au bourrinisme. Intro digne d'un film de pirate, lorgnant rapidement sur le péplum (notamment à cause de la présence des trompettes), puis la séquence semble se ramollir en 0'25 pendant deux temps avant de repartir de plus belle. Seule la fin du titre laissera un répit à l'auditeur.

### Utilisation en Jdr : Délicate

C'est vrai que la musique suggère un truc héroïque, mais quoi ? J'ai tenté, sans réel succès, d'user de cette piste lorsqu'un commanditaire confiait un matos important à mes PJ (en fait, un bateau), mais je n'ai pas trouvé ça terrible au rendu.

## 5. To The Bottom Of The Sea - 2'43

Après quelques secondes pour un bruit sourd, arrivée des chœurs vers 0'08, s'appuyant principalement sur des cordes tristes. A 0'42, les mélodies laissent place à un pont assez lugubre avec violons et cuivres en sourdine. Puis pic angoissant vers 1'07, avant retour des chœurs mystiques sur une musique très sombre. Une fin toujours un peu artificielle, comme si on baissait le volume de la sono.





**Utilisation en Jdr : Mystique**

C'est la piste classique : les chants donnent l'impression de merveilleux et la musique, suffisamment grandiose pour cela, donne un ton important aux événements que vous jouerez dessus. Bref, la piste idéale pour l'arrivée dans un site d'importance, une vieille ruine, les cités d'or ou l'astroport secret d'Albator.

## 6. Morgan Takes The Ship - 4'30

Long début tranquille au violoncelle cherchant à mettre en place un suspens, la piste dérape au bout de 30", en lançant ses habituelles trompettes héroïques. Puis accalmie progressive vers 0'55, laissant une musique assourdie constituée d'une contrebasse puissante et de tambours oppressants. La piste fait un soubresaut épique vers 2'04, puis retombe sur un faux rythme à 2'43, avec des violons plus romantiques. 3'13 déjà et les changements se succèdent. Cette fois-ci, montée en puissance des cuivres sur des percussions significatives.

**Utilisation en Jdr : Délicate**

Que dire d'une telle piste dans le cadre d'une partie ? Pour moi, son usage tient du suicide. Comment placer tous ces morceaux aux styles si différents (et pourtant plaisants à l'oreille) dans une description ? Prises séparément, je dis pas, mais là...

## 7. The Funeral - 1'30

Triste début à la flûte, suivi rapidement par des cordes langoureuses, la piste est enrichie dans son passage central par des chœurs. Curieusement, The Funeral change de style vers la fin, introduisant une notion de suspens.

**Utilisation en Jdr : Tristesse**

Simple et efficace, la piste est idéale pour les passages d'adieux, la perte de compagnons, que ce soit permanent ou temporaire. A noter que le spleen reste dans le style héroïque, dans le sens où on est loin du poignant et du déchirant. Bref, une bonne zik de rupture, mais pas forcément d'enterrement.

On peut également se jouer de la présence inquiétante de la fin de piste pour glisser un doute aux PJ, une information qui change leur perception d'un PNJ. Par exemple, imaginez une scène où la bien-aimée d'un personnage lui déclare qu'elle désire se séparer de lui. Mais la dulcinée glisse à la fin de ses adieux une phrase anodine, du genre « *mon père a décidé de me marier à Sire Munchkin, comme lui a conseillé Lord Radovar* ». Or, il s'avère que Lord Radovar est un ami du PJ et qu'il était au courant de sa « liaison » avec la belle. Cadré sur cette musique, le PJ comprendra de suite (à tort ou à raison) que Lord Radovar lui a planté un couteau dans le dos.

## 8. The Rescue - 3'41

Comme toutes les pistes au départ sinistre (ici, des coups de tambours assourdis et résonnants, sur fond de chants lugubres), on se demande quand le compositeur va partir en sucette. Ce sera le cas au bout d'1', avec une envolée puissante déclinée du thème principal. Toujours aussi héroïque, le ton est toutefois teinté d'un côté maussade très intéressant. Une pause dynamique vient perturber le rythme vers 1'57. La piste se solde dès 2'28 par une phase lente et larmoyante aux violons.

**Utilisation en Jdr : Délicate**

Autant je trouve la piste sublime, autant elle reste très difficile à bien utiliser. L'idéal est un soubresaut « surprise » des PJ, notamment si tout espoir semble perdu avant que les personnages tentent leur va-tout. Mais la vache, le MJ doit ici faire preuve d'un talent extraordinaire de metteur en scène.

La piste est peut-être plus simple à utiliser si les PJ sont attaqués dans un lieu interdit et teinté de mysticisme, mais bon, le ton cadrera difficilement.

## 9. Discovery Of The Treasure - 2'19

Montée progressive du volume pour aboutir à une ambiance « merveilleuse », où chants plus éthérés qu'à l'accoutumée et cordes plantent un décor féerique. Passage plus pondéré vers 0'58 avant un pic à 1'40 qui renforce la vigueur du morceau.

**Utilisation en Jdr : Trésor**

Comme le titre l'indique (une fois n'est pas coutume), c'est la piste de «*j'ai mis la main sur le trésor*». Le début permet de décrire aisément les richesses amassées, avant de passer au «*reste*» (après le pic), pour dévoiler les objets magiques à profusion.

## 10. The Big Jump - 2'38

OK. C'est de l'intro qui tâche. Puissantes cordes, tambours violents, rythme débridé. Pendant une trentaine de seconde, c'est de l'action pure et dure. Puis, changement de style avec une phase plus surcriste, coupé par un pic à suspens de 6" à 1'10. On retrouve d'ailleurs le thème de The Language of Romance. Curieusement, la piste part en sucette à 2'22, avec une cascade de violons et de cuivres, laissant d'ailleurs penser à une chute.

**Utilisation en Jdr : Délicate**

Encore une fois, on retrouve les mêmes aléas que précédemment. Les styles variés ne font pas de bonnes chansons pour le JdR. Le seul usage que je verrais serait un quasi copier-coller de la scène du film. En gros, un personnage saute, manque son coup et se raccroche à des branches, racines... Un autre (son amoureux) tente de l'aider. Ils s'échangent des «*non, pars sans moi*» / «*je ne t'abandonnerai pas*», avant qu'au final le gugus tombe dans un vide abyssal.

## 11. The Storm Begins - 2'33

Ce sont les chœurs et une musique principalement constituée de cordes qui ouvrent le morceau. On oublie rapidement les chants pour rester sur une tirade de violons et quelques percussions. Pic progressif à 0'52, où les cuivres refont leur apparition. Accalmie courte, nouvel apex, puis retour aux violons vers 1'20. A 1'50 résonnent des cuivres graves et sombres. Le reste de la piste suggère, via l'oppressant violoncelle, une menace probable.

**Utilisation en Jdr : Délicate**

J'ai également du mal avec ce morceau. Le mélange de moments d'action et de passages plus lents rend difficile un cadrage JdR.

## 12. Morgan Captured - 5'23

Pic suspens immédiat, enchaînements de cuivres et tambours endiablés... et nouveau changement de cadence en 0'13. Martèlement de tambours très virils vers 0'18 avant l'arrivée d'un tempo répétitif et angoissant qu'on dirait fait au piano. Le passage est rendu plus oppressant par la superposition de voix graves fantomatiques. Le piano se tait soudainement à 0'50, remplacé par un violoncelle et quelques coups de tambours, qui introduiront d'ailleurs des violons. Pic puissant à 1'48, puis mise en place graduelle du dérapage dès 2'14. Les violons et trompettes jouent leur rôle à merveille sur cette pure piste d'action. Dès lors, la piste alternera des ponts plus calmes et des séquences effrénées. Le final est brutal.

**Utilisation en Jdr : Combats**

Le titre se prête évidemment bien aux duels et bastons en tout genre qui parsèment les jeux héroïques. Malgré tout, les défauts précités restent d'actualité. L'intro brutale, la phase oppressante et la fin endiablée, nécessite un sacré timing pour être bien utilisés. En gros, il faut placer 18" d'action, puis 2' d'ambiance glauque avant d'introduire le combat. Plus contraignant, à partir du moment où la piste se termine, impossible de répéter la séquence. Bref, obligation d'enchaîner sur un autre titre énergique (puisque'il est, par nature, impossible de terminer le combat en 3') ou de scinder la piste en deux avec un logiciel.

## 13. Shaw Steals The Map - 3'31

Alternance à l'intro de silences, de courtes notes (notamment de trompettes) et de percussions déclinantes. Puis, arrivée d'un moment plus musical introduit vers 1'21, au violon, avant la reprise d'un rythme «*classique*» pour cette BO vers 1'45, avec un tassement progressif final, débutant vers 2'30.

**Utilisation en Jdr : Pfff !**

Bon, je me répète, mais que faire ? C'est bien foutu, mais difficilement exploitable, tant les tempos sont cadrés sur le film.



## 14. Escape From Mordechai's - 2'08

Très vive, la musique démarre promptement. Les percussions et cuivres font le gros du boulot pour imprimer une allure puissante qui me fait penser à Predator. Baisse de régime vers 1'12, passage mélangeant romantisme et inquiétude. A 1'48, grosse voix grave qui introduit un sursaut avant de se tasser.

### Utilisation en Jdr : Action

Le début est idéal pour les scènes de poursuite, de combat, bref, tout ce qui fait le genre. Reste qu'il est toujours difficile, voire impossible, d'exploiter les altérations rythmiques.

## 15. Charting The Course - 2'19

On reprend les mêmes. Prélude calme avec un bel ensemble de cordes. Puis, à 0'47, montée brusque, accompagnée de percussions qui en veulent, avant une énième retombée du soufflé vers 1'mn12. Bien évidemment, on retrouve nos fluctuations de cadence, même dans ces passages plus tranquilles.

### Utilisation en Jdr : Délicate

Non, non, je vous assure, je ne fais pas ma mauvaise tête. Après, c'est probablement parce que je ne sais pas gérer en si peu de temps autant de changement de style. Deux, ça va. Mais trois ou quatre, c'est au dessus de mes capacités.

## 16. First Kiss - 1'54

Petits violons et violoncelles langoureux qui amènent rapidement des flûtes légères. Volume en yo-yo pour quantifier l'intensité du morceau.

### Utilisation en Jdr : Romantisme

Bon, rien qu'au titre, on avait compris. Piste très simple et efficace pour mettre des instants intimes en scène.

## 17. The Battle - 6'09

Bon, c'est sur ce genre de titre qu'on voit la puissance du London Symphony Orchestra (si on en doutait encore). Il y a tellement d'instruments que je suis incapable de décrire autrement que par ce laconique : « *en gros, il s'agit d'une musique très rythmée, accompagnée par moments de chœurs superbes* ». Les ponts sont superbes, la musique ne faiblit pas. Un must de l'album.

### Utilisation en Jdr : Combat épique

Si avec pareille musique, vos personnages ne se donnent pas à fond, y'a rien à faire pour eux.

## 18. Dawg's Demise - 3'31

Retour à un thème plus sombre, quelques percussions scandant un rythme comme celui dicté par les tambours d'une galère. Il accélère petit à petit, annonçant le pic (on est habitué) et la suite plus musclée du titre vers 1'15. On sent toutefois une pointe de « fin » dans la musique, celle-ci laissant paraître plus notablement plus d'optimisme.

### Utilisation en Jdr : Délicate

J'utiliserais volontiers ce morceau de la façon suivante : les personnages viennent de gagner. Je coupe leur euphorie en mettant en place une scène annexe, où le méchant semble satisfait de la progression des joueurs (comme s'il avait tout prévu), puis je retourne aux PJ victorieux pour continuer la célébration de leur victoire.

Potentiellement (toujours avec talent), il est envisageable de placer cette piste sur une scène post-catastrophe, si les joueurs incarnent des sauveteurs.

## 19. It's Only Gold - 9'47

Comme tous les End Credits, on a le droit à une resucée de tous les beaux passages de la BO. L'intro est calme et lente, avec des cordes principalement.

### Utilisation en Jdr : Délicate

C'est classique des fins de BO, on se foule pas pour le générique. Du coup, on ne peut rien en faire.