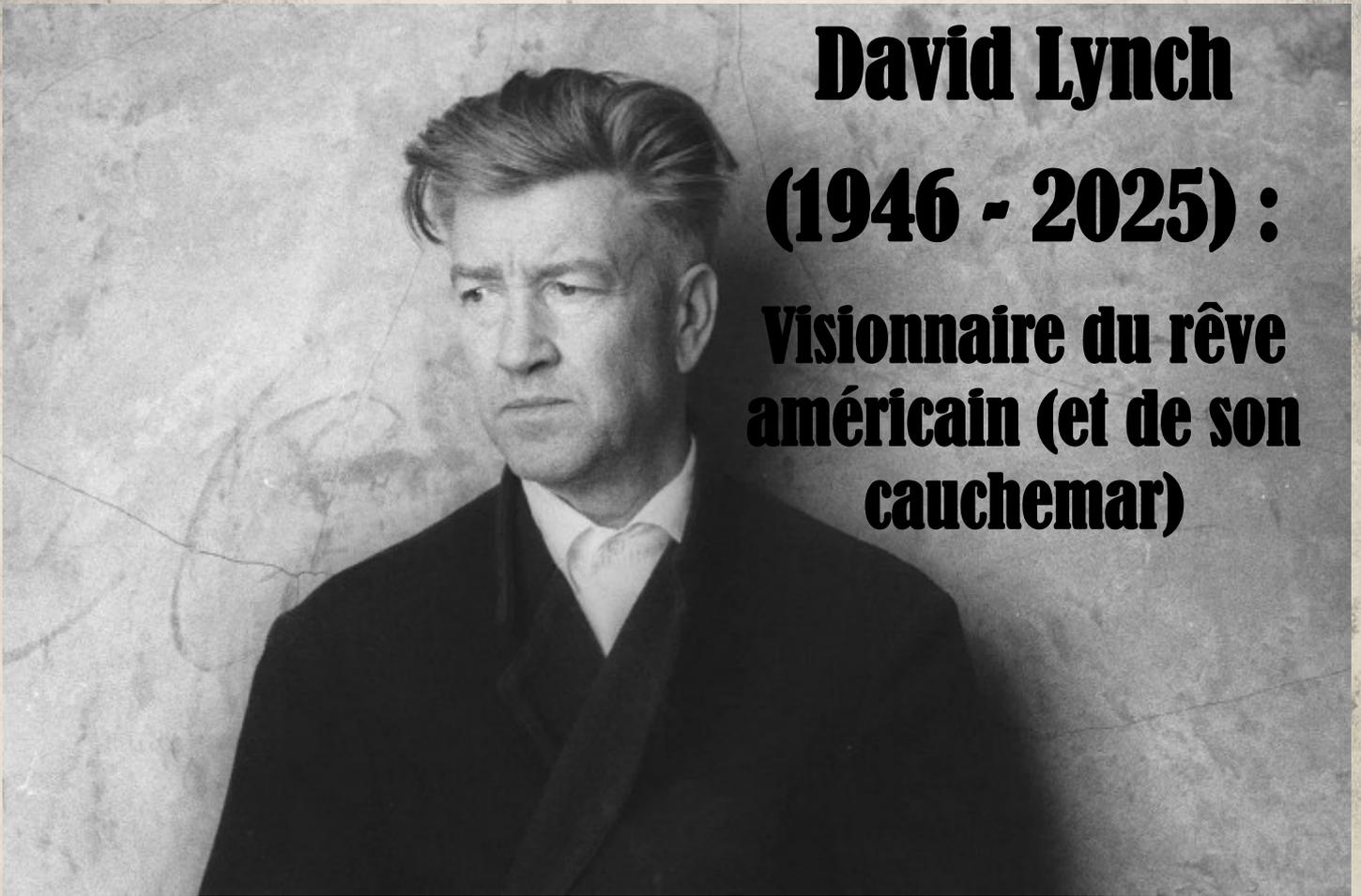


David Lynch





David Lynch

(1946 - 2025) :

Visionnaire du rêve américain (et de son cauchemar)

Le cinéma vient de perdre un alchimiste. David Lynch, réalisateur, scénariste, peintre, musicien, sculpteur de l'étrange et horloger des dimensions parallèles, s'est éteint le 15 janvier 2025, à quelques jours de son 79^e anniversaire.

Difficile de résumer l'œuvre de Lynch sans tomber dans l'énigmatique ou l'ineffable. Difficile aussi de mesurer pleinement son influence tant son empreinte dépasse le simple cadre du cinéma.

Le rêve et la réalité entremêlés

Né le 20 janvier 1946 à Missoula, Montana, David Keith Lynch grandit entre des paysages de petites villes américaines et des visions d'ombres mouvantes. Il étudie d'abord la peinture avant de bifurquer vers le cinéma, où il compose très vite des images comme des toiles – à mi-chemin entre l'abstraction et l'émotion pure.

Sa carrière démarre avec *Eraserhead* (1977), un cauchemar industriel en noir et blanc qui place déjà toutes les obsessions lynchiennes : la figure du double, la peur sourde, le malaise sous la surface du quotidien. Un film culte qui tape dans l'œil de Mel Brooks et le propulse à la réalisation de *The Elephant Man* (1980), œuvre bouleversante et humaniste qui lui offre une reconnaissance critique immédiate.

Puis vient *Dune* (1984), son expérience maudite avec Hollywood, qui le laisse frustré, dépouillé de son propre film. Mais c'est peut-être grâce à cet échec qu'il se replie sur des projets plus personnels, redéfinissant son style avec *Blue Velvet* (1986), conte pervers et fascinant où l'innocence se mêle au sordide sous un ciel bleu trop pur.

Et c'est là que tout bascule.

"Qui a tué Laura Palmer ?" et l'onde de choc Twin Peaks

Quand *Twin Peaks* débarque sur les écrans en 1990, c'est une secousse sismique. À travers les aventures de l'agent Dale Cooper et les mystères de cette petite ville où le café est toujours "*damn fine*", Lynch révolutionne la télévision, prouvant qu'un médium de masse peut aussi devenir un labyrinthe sensoriel et narratif.

La série devient culte, mais trop étrange pour les *networks*,

Hommage à David Lynch

qui forcent une conclusion précipitée. Le cinéaste ne digère pas cette trahison et se replie sur le cinéma pour livrer quelques-unes de ses plus grandes œuvres : *Lost Highway* (1997), *Mulholland Drive* (2001), *Inland Empire* (2006), labyrinthes filmiques où les identités s'effacent et se réécrivent, où le spectateur n'a plus de repères fixes, où l'image devient un mirage.

Puis, en 2017, *Twin Peaks* revient. Et ce n'est pas un simple revival nostalgique : *Twin Peaks: The Return* est une œuvre radicale, hallucinée, une méditation sur le temps, la mémoire et la fiction elle-même. Les fans espéraient retrouver leur café et leurs donuts, Lynch leur offre une méditation abyssale sur le mal, les échos du passé et la fragilité du réel.

Un héritage intemporel

David Lynch ne faisait pas des films pour raconter des histoires, mais pour explorer des émotions, des états de conscience, des fragments d'un monde parallèle qui nous effleure parfois au détour d'une mélodie de Badalamenti ou d'un ride nocturne sur une route désertée.

Il laisse derrière lui un héritage immense : une manière unique de filmer l'invisible, d'entendre l'indicible, de sculpter la peur et la beauté avec la même intensité.

Que restera-t-il de lui ?

Des rideaux rouges qui s'ouvrent et se referment, une lumière stroboscopique sur un plan fixe, un visage figé dans un cri silencieux.

Et ce sentiment diffus, lancinant, que quelque part, dans un autre espace-temps, l'agent Cooper boit une tasse de café qui n'aura jamais la même saveur.

Goodnight, Mr. Lynch.



Et si on faisait un scénario de JdR à la façon de David Lynch ?

un bon scénario *lynchien* ne peut pas se résumer à une succession de bizarreries gratuites. Chez Lynch, derrière l'étrangeté, il y a toujours un cœur émotionnel fort, une thématique profonde, et une histoire qui a du sens, même si elle semble insaisissable au premier abord.

Nous allons tenter ici, avec nos modestes connaissances, et en toute humilité de donner quelques pistes et conseils pour qui voudrait se lancer dans un scénario de jeu de rôle en hommage à David Lynch.

On vous prévient c'est assez casse-gueule, ça peut ne pas fonctionner du tout avec tout le monde, et les joueuses et joueurs risquent d'être fortement perturbés. En effet, il vaut mieux aimer ce genre d'expérimentation.

1) Trouver le cœur du scénario : Une émotion profonde

David Lynch raconte souvent des histoires **d'amour, de perte, de quête d'identité, de dualité**, avec une couche d'étrangeté qui amplifie l'impact émotionnel. Avant de penser aux scènes étranges, pose-toi la question :

Quelle émotion ou sentiment doit dominer le scénario ?

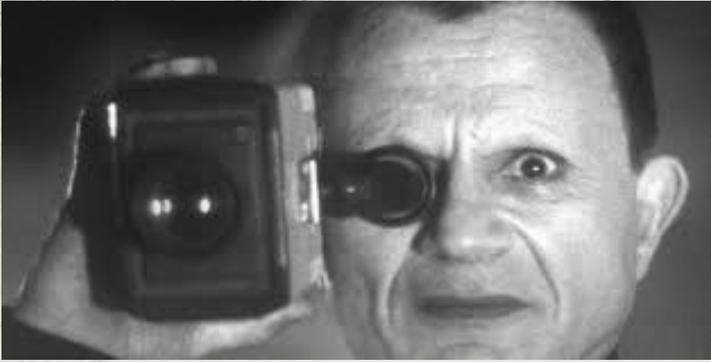
- ⇒ Mélancolie (ex. : *Mulholland Drive*)
- ⇒ Peur diffuse (ex. : *Twin Peaks* saison 3)
- ⇒ Frustration et tension (ex. : *Eraserhead*)
- ⇒ Sentiment d'être observé et impuissant (ex. : *Lost Highway*)
- ⇒ Faux bonheur qui cache une horreur sous-jacente (ex. : *Blue Velvet*)

Le jeu de rôle étant interactif, cette émotion devra être ressentie par les joueurs **à travers leurs personnages**. **Les joueurs doivent sentir qu'il y a quelque chose d'important à comprendre, mais que ça leur échappe.**

Exemple de point de départ émotionnel :

- ⇒ Un PJ recherche un être cher disparu sans laisser de trace.





- ⇒ Un PJ se rend dans une ville où il a grandi, mais tout semble légèrement différent de ses souvenirs.
- ⇒ Un PJ reçoit des lettres anonymes qui racontent des moments intimes de sa propre vie... avant qu'ils ne se produisent.

2) L'Intrigue : Une histoire claire... avec des zones d'ombre

Contrairement à ce qu'on pense parfois, Lynch ne fait pas du *n'importe quoi narratif*. Ses histoires sont **très structurées**, avec des **personnages bien définis et des enjeux clairs**, mais elles laissent place à **l'interprétation et au symbolisme**.

Pour construire un scénario à la Lynch voici une méthode simple en plusieurs points :

A - Définis un protagoniste ou un groupe central

- ⇒ Les PJ sont souvent des **gens normaux plongés dans une situation anormale**.
- ⇒ Ils peuvent être des enquêteurs, mais aussi des gens ordinaires confrontés à l'impensable.
- ⇒ Ils ont souvent **une faille** (culpabilité, traumatisme passé, désir inavoué).

Exemple de structure d'un scénario basé sur "Le Double et l'Identité" :

Début : Un PJ reçoit un appel d'un inconnu qui semble être lui-même.

Acte 1 : Tout semble normal, mais des détails montrent que le PJ est "remplacé" dans certains aspects de sa vie (amis qui le reconnaissent mais semblent le craindre, souvenirs qu'il n'a pas).

Acte 2 : Il trouve une pièce où "son double" vit une autre vie. L'autre version de lui est plus charismatique, plus forte, et semble vouloir le remplacer définitivement.

Climax : Le PJ doit affronter cette version alternative, mais qui est le vrai ?

B - Détermine un événement déclencheur fort

Quelque chose bouleverse la normalité et lance le scénario :

- ⇒ Un crime inexplicable.
- ⇒ Une personne qui disparaît et réapparaît, changée.
- ⇒ Une vidéo anonyme montrant un événement que les PJ n'ont pas encore vécu.
- ⇒ Un rêve qui semble avoir des conséquences réelles.



Hommage à David Lynch

C - Implémente un faux équilibre

Dans les histoires de Lynch, il y a souvent une **phase où tout semble encore normal, mais où l'étrange commence à s'immiscer.**

Exemples :

- ⇒ Une ville où tout le monde sourit trop.
- ⇒ Un collègue de travail qui commence à agir comme s'il connaissait un secret sur le PJ.
- ⇒ Une enquête sur une disparition où la personne disparue semble avoir été "remplacée" par une version différente d'elle-même.

D - Ajoute un retournement brutal qui plonge les PJ dans l'inconnu

- ⇒ Une révélation qui ne fait pas *sens* immédiatement, mais qui change tout.
- ⇒ Un PJ se retrouve soudainement dans un endroit où il ne devrait pas être (ex. : chez lui, mais dans une autre époque).
- ⇒ Quelqu'un leur révèle un secret qui les concerne **mais qu'ils ne comprennent pas encore.**
- ⇒ Ils découvrent un objet lié à un événement futur.

3) Les thèmes profonds : Un message caché

Chez Lynch, il y a souvent un **thème sous-jacent**, que l'histoire sert à explorer de manière métaphorique.

Quelques thèmes typiques lynchien que tu peux utiliser pour ton scénario :

- ◆ **Le double et l'identité fracturée** (*Lost Highway, Mulholland Drive, Twin Peaks*) → Un PJ découvre une autre version de lui-même.
- ◆ **L'innocence pervertie** (*Blue Velvet, Twin Peaks*) → Un lieu ou un personnage apparemment pur cache une horreur.
- ◆ **Le contrôle du destin** (*Inland Empire, Mulholland Drive*) → Quelqu'un semble manipuler la réalité, mais pourquoi ?

Exemple rapide de pitch de scénario lynchien :

Un groupe de PJ enquête sur une station-service qui semble exister **hors du temps.**

Des clients y entrent et disparaissent, le propriétaire parle en énigmes, et chaque nuit, une voiture rouge revient se garer exactement à la même place.

En creusant, ils découvrent qu'un d'eux a déjà visité cet endroit... il y a 30 ans.

- ◆ **Le temps en boucle** (*Twin Peaks, Lost Highway*) → Un événement se répète avec des variantes étranges.
- ◆ **Le rêve et la réalité qui s'entrelacent** (*Eraserhead, Mulholland Drive*) → Les PJ ne savent plus s'ils sont éveillés ou endormis.

4) La fin : questions ouvertes et sens caché

Lynch laisse **toujours des zones d'ombre** dans ses conclusions. Ce qui importe, ce n'est pas une réponse claire, mais **l'impact émotionnel final.**

Options pour une fin de scénario lynchien :

- ⇒ **La fausse résolution** : Les PJ pensent avoir réglé le problème... mais un petit détail montre que l'étrange persiste.
- ⇒ **La boucle temporelle** : Ils revivent un moment clé sous un angle légèrement différent.
- ⇒ **Le dénouement symbolique** : Un personnage livre une phrase qui "explique tout"... mais que chacun interprétera différemment.

Exemple de fin pour le scénario du "Double" :

Le PJ affronte son double, mais au moment du coup final... il se réveille dans une autre vie, avec un autre nom. Son double l'observe de loin, souriant.



5) En résumé : comment construire un scénario lynchien

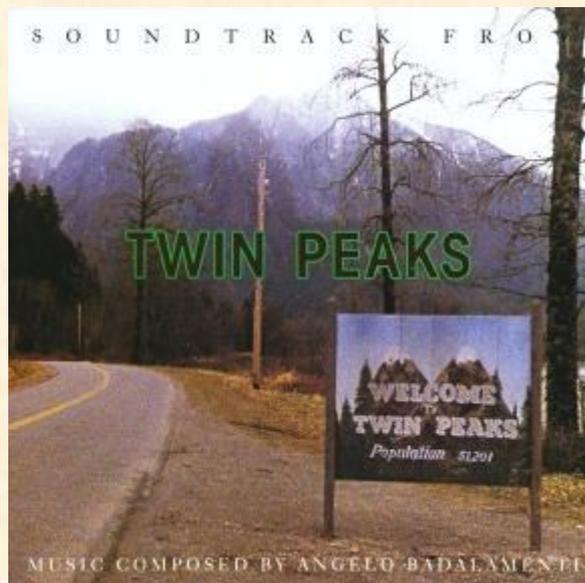
1. Choisis une émotion dominante : peur diffuse, mélancolie, tension...
2. Définis un événement déclencheur intrigant : une disparition, une rencontre impossible, un objet mystérieux...
3. Laisse un faux équilibre s'installer avant la descente dans l'étrange.
4. Construit une intrigue avec une structure solide, mais où l'étrange et le mystère restent en suspens.
5. Ajoute une conclusion qui pose plus de questions qu'elle ne donne de réponses.

Conclusion (qui n'en est pas une)

Un bon scénario lynchien n'est pas juste un festival d'étrangeté : c'est une **expérience émotionnelle et symbolique**, où les joueurs se sentent piégés entre la logique et l'absurde.

Et surtout... **ne donne pas toutes les réponses.**

Créer une ambiance à la Lynch durant la partie : la musique comme élément clé



La musique joue un rôle essentiel dans l'univers de Lynch, contribuant à l'atmosphère étrange et immersive de ses œuvres. Pour reproduire cette ambiance en jeu de rôle, voici quelques recommandations musicales :

- **Angelo Badalamenti** : Compositeur attiré de Lynch, sa musique est incontournable. Les morceaux de *Twin Peaks* ou *Blue Velvet* apportent immédiatement une atmosphère à la fois nostalgique et inquiétante.
- **David Lynch lui-même** : Il a composé plusieurs albums, souvent expérimentaux et hypnotiques. Son album *Crazy Clown Time* est un bon choix pour une ambiance dérangeante.
- **Bohren & Der Club of Gore** : Un groupe de jazz lent et sombre, parfait pour des moments de tension feutrée.
- **Chromatics & Johnny Jewel** : Leur musique, utilisée dans *Twin Peaks: The Return*, évoque un rêve brumeux et mélancolique.
- **Tim Hecker & Ben Frost** : Des artistes qui manipulent le son comme une texture, créant des atmosphères fantomatiques et immersives.
- **Musiques d'ambiance industrielle et drone** : Des nappes sonores lentes, avec des bruits de fond étranges et organiques, parfaites pour accentuer le malaise.

En jeu de rôle, utilisez ces musiques en fond sonore pour instaurer un sentiment d'étrangeté et de mystère. Jouez

Hommage à David Lynch

Pour fini voici quelques conseils musicaux pour recréer une **ambiance à la David Lynch** dans un scénario.

La musique comme élément narratif

Chez Lynch, la musique n'est pas juste un fond sonore : elle **structure l'ambiance, crée des contrastes et génère de l'inconfort**. Dans un scénario de JDR, la musique peut être utilisée pour **accentuer la tension, instaurer un faux sentiment de sécurité ou souligner l'étrangeté d'une scène**.

Astuce : Changez brusquement la musique pour perturber vos joueurs, par exemple en passant d'un air romantique et feutré à une ambiance industrielle agressive.

Compositeurs et morceaux incontournables

Angelo Badalamenti – Le son Lynchien par excellence : Badalamenti a composé la musique de *Twin Peaks*, *Blue Velvet* et *Mulholland Drive*. Son style oscille entre le **romantisme éthéré et l'angoisse diffuse**.

- *Laura Palmer's Theme* (Twin Peaks OST) – Mélancolie tragique et tension latente.
- *Night Life in Twin Peaks* – Jazz lent et oppressant, idéal pour un club étrange.
- *Mysteries of Love* – Douceur nostalgique, parfaite pour un moment suspendu entre rêve et réalité.

Astuce : Utilisez *Laura Palmer's Theme* quand un secret enfoui refait surface, créant un frisson immédiat chez les joueurs.

David Lynch & Dean Hurley – Expérimentations sonores : Lynch lui-même compose des morceaux qui mêlent **bruitages industriels, drones sonores et chuchotements inquiétants**.



- *The Pink Room* (*Twin Peaks: Fire Walk with Me*) – Blues poisseux, parfait pour un bar malaisant.
- *Dark Mood Woods* – Des basses inquiétantes qui instaurent une tension sous-jacente.

Astuce : Jouez en fond un drone sonore très bas (*Dark Mood Woods*), et augmentez lentement le volume lors d'une scène d'angoisse.

Bohren & Der Club of Gore – Jazz noir et pesant : Le groupe allemand joue un **jazz extrêmement lent, mélancolique et crépusculaire**.

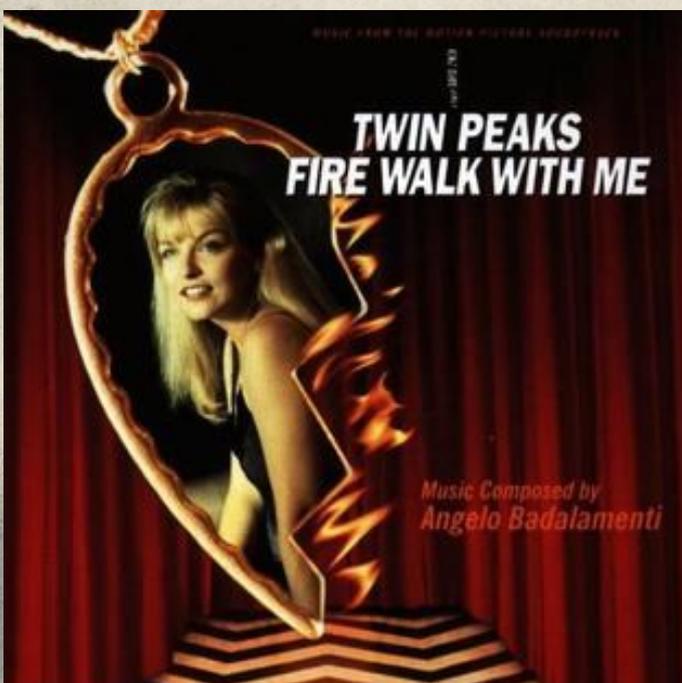
- *Midnight Black Earth* – Ambiance froide et détachée, idéale pour une ville fantôme.
- *Prowler* – Une tension insidieuse parfaite pour une filature ou une menace latente.

Astuce : Associez un morceau lent et pesant à un **personnage mystérieux** qui semble toujours savoir plus qu'il ne le dit.

Johnny Jewel & Chromatics – Le rêve brisé : Utilisés dans *Twin Peaks: The Return*, leurs morceaux évoquent une **nostalgie vaporeuse et irréelle**.

- *Shadow* – Une chanson douce et mélancolique qui rappelle une époque révolue.
- *Tick of the Clock* – Parfait pour une scène de suspense lent, avec un rythme hypnotique.

Astuce : Faites écouter *Shadow* lors d'un flashback ou d'une scène de rêve étrange.





Pour fini

La musique, dans un scénario à la David Lynch, doit être un **personnage à part entière**. Elle crée l'ambiance, manipule les émotions des joueurs et transforme une simple scène en une **expérience sensorielle étrange et inoubliable**.

Règle d'or : Ne cherchez pas à rendre tout immédiatement effrayant. Créez une atmosphère rassurante, puis **introduisez lentement un élément sonore troublant**. C'est le contraste qui fait naître l'angoisse... et le mystère.

Sons industriels et bruitages abstraits

David Lynch **manipule les sons pour créer de l'angoisse et du malaise**. Des bourdonnements électriques, des chuchotements, des bruits mécaniques répétitifs...

Quelques bons choix :

- **Tim Hecker** (*Ravedeath, 1972*) – Sons ambiant et distordus, parfaits pour une **dimension parallèle**.
- **Ben Frost** (*By the Throat*) – Expérimentations sonores froides, idéales pour une scène d'infiltration ou d'isolement.
- **Sons de nature déformés** – Bruits de vent, de pluie, de grillons ralentis...

Astuce : Ajoutez un bruit de fond qui semble anodin (bourdonnement, horloge, vent), puis **accélérez ou déformez légèrement** pour instaurer un malaise progressif.

Utiliser la musique pour jouer avec les émotions des joueurs

- **Faux sentiment de sécurité** → Passez une musique douce et jazzy (ex. *Dance of the Dream Man* de Twin Peaks), puis **coupez-la brusquement** pour créer un vide inquiétant.
- **Transition entre rêve et réalité** → Utilisez une mélodie familière (ex. *Midnight, the Stars and You* de *The Shining*), puis ajoutez un **écho ou un léger ralentissement** pour créer une distorsion.
- **Tension grandissante** → Jouez une musique lente et répétitive (ex. *The Pink Room*), en **augmentant progressivement le volume** au fur et à mesure que la scène devient oppressante.