

Adrien LEMOINE

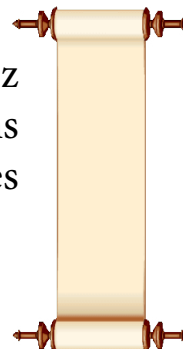
Le jeu vidéo, passeur de musique classique et traditionnelle

Les jeux vidéo proposent aujourd'hui des bandes sonores permettant l'immersion du joueur au sein de leur univers, afin de l'accompagner dans les sentiments que le jeu souhaite véhiculer (comme par exemple le galvaniser au cours d'un combat). Celles-ci s'inspirent bien sûr des courants artistiques et musicaux les plus en phase avec le jeu et les intentions de celui-ci, et aujourd'hui de nombreux jeux se démarquent ainsi du lot grâce à leur composition musicale d'exception, variant entre la fresque épique et la douce mélodie accompagnant chaque interaction avec le joueur.

Cependant il existe des jeux poussant cette logique encore plus loin : en effet toutes les musiques sont créées dans un but particulier, possèdent une signification et parfois des paroles allant dans ce sens . Les musiques au sein d'un jeu peuvent directement utiliser le contexte et les thèmes de ces musiques d'origines pour donner des «indices» : nous verrons à travers plusieurs exemples comment les musiques au sein des jeux vidéo peuvent être utilisées pour approfondir la narration et accentuer le ressenti du joueurs en lui apportant des clés de compréhension du jeu.



Au fil de la lecture, cliquez sur les différents parchemins pour accéder aux références musicales !



En fin d'exposé vous pourrez retrouver l'ensemble des textes d'origine et ceux réécrits pour les musiques des jeux.

I / Okami et les fonctions des lieux, des personnages, exprimées en musique

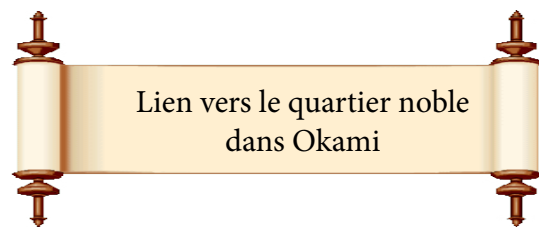
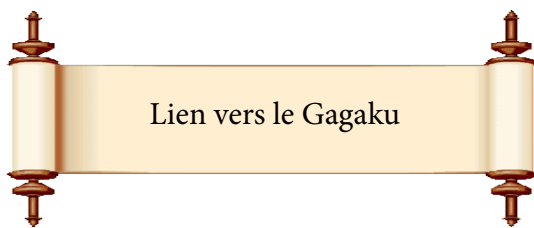
Sound Designers : Masami Ueda , Rei Kondo , Hiroshi Yamaguchi

Okami est un jeu du studio Clover sorti en 2006 sur Wii dans lequel le joueur contrôle Amaterasu, déesse du Soleil réincarnée en louve. Celle-ci devra parcourir les terres nippones afin d'éradiquer la malédiction d'Orochimaru, un démon souhaitant plonger ces terres dans l'obscurité.



Tout l'univers du jeu gravite autour du folklore japonais, et la musique y est extrêmement présente, se servant des gammes pentatoniques et des instruments traditionnels pour renforcer cette immersion.

Il est important de relever que la musique avait un rôle plus pratique qu'esthétique durant le Japon médiéval, période dans laquelle s'inscrit l'histoire de *Okami* ; nous pouvons par exemple relever le Gagaku (littéralement musique raffinée, élégante).



Cette musique très codifiée ne se jouait que dans les quartiers nobles ou lors de grands événements. Ainsi nous retrouvons ce type de mélodie à l'intérieur du jeu lors de l'exploration de ces quartiers, où l'on peut par exemple rencontrer l'empereur.

Le même type d'instrument que ceux utilisés lors de ces cérémonies sont présents dans la musique :



Taiko



Kotsuzumi



Shakuhachi

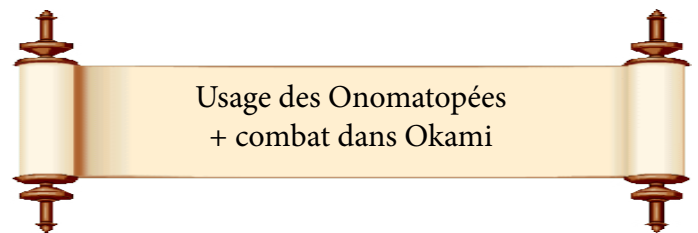
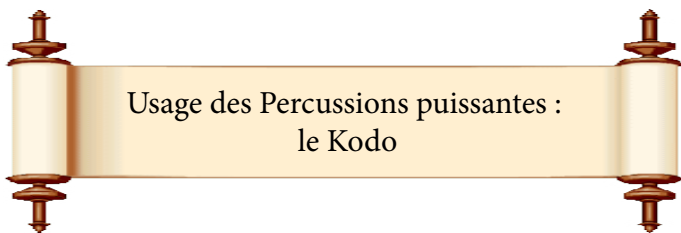
Au cours du jeu, de nombreuses scènes utilisent la même instrumentation que celle que l'on peut retrouver dans le théâtre No, qui était joué lors d'événements assez variés, comme des célébrations ou des rites. Les musiciens accompagnaient toutes les actions effectuées par les acteurs et changeaient selon ce qui se déroulait sur scène. Nous retrouvons au cours des combats par exemple de puissantes percussions que l'on pouvait trouver lors de ces événements, et de très nombreux instruments qui y étaient joués. L'usage important d'onomatopées, ces cris poussés pour signaler l'approche d'un ennemi ou le dénouement d'un acte héroïque, possèdent les mêmes propriétés dans *Okami*.



Théâtre No

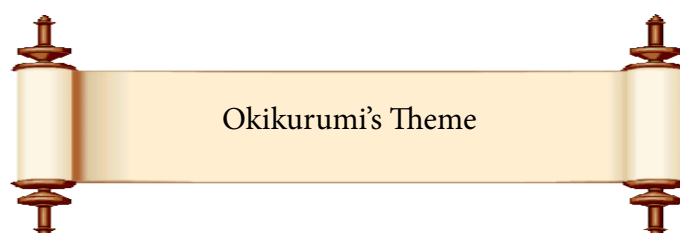


Nous pouvons noter que certains instruments sont mêmes directement intégrés au jeu (musique synchronisée avec l'ennemi tapant sur le Kodo).



À travers toutes ces références musicales et sonores, le joueur est plongé au sein du folklore nippon et rentre aisément dans l'histoire de *Okami*, en la rendant cohérente.

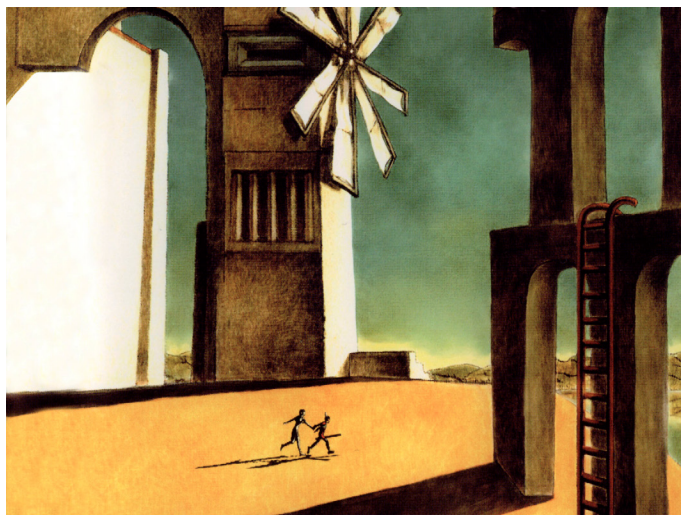
De nombreuses musiques sont très orchestrées et certaines mélodies sont mêmes jouées avec des instruments occidentaux, afin de créer une diversité de sentiments et d'univers. Nous pouvons par exemple noter que le thème de Okikurumi, un personnage aux intentions ambiguës, est accompagné par une guitare jouant des notes dans les graves, renforçant son aspect tribal.



II / Ico, chants traditionnels anglais et ballades celtes

Sound Designers : Michiru Oshima , Koichi Yamazaki

Ico est un jeu vidéo style Action-Aventure sorti en 2001 sur PlayStation 2. Ico est un jeune garçon se retrouvant enfermé dans une immense forteresse. Là il y fait la rencontre d'une étrange jeune fille, Yorda, avec qui il va essayer de s'échapper du château les retenant prisonniers. À l'instar de sa suite spirituelle, *Shadow of the Colossus*, *Ico* possède une ambiance sonore très froide, et souvent sans musique. Ainsi quand enfin l'une d'elle est jouée, elle est chargée de sens et marque grandement le joueur. Nous verrons que cette musique est inspirée par le chant traditionnel anglais du XVIIIe-XIXe siècle : *Scarborough Fair*, popularisé en 1966 par Simon & Garfunkel.



Ainsi dans *Ico* nous ne retrouvons pas les paroles présentes dans le chant, mais il est très intéressant d'en connaître l'histoire : deux amants qui doivent réaliser des tâches impossibles pour se prouver leur amour. Ce chant trouve une origine encore plus ancienne puisqu'il est lui-même certainement inspiré par une ballade écossaise, *The Elfin Knight*, narrant là aussi l'histoire d'une femme donnant une liste de tâche impossible à un elfe souhaitant l'épouser.

Dans le chant *Scarborough Fair*, nous pouvons par exemple relever les vers (traduits) :

The Elfin Knight

Scarborough Fair par Simon & Garfunkel

Scarborough Fair dans Ico

Dis-lui qu'elle me fasse une chemise de batiste
persil, sauge, romarin et thym
sans couture et sans coudre
et elle sera mon vrai amour

Dis-lui qu'elle me trouve un acre de terre
persil, sauge, romarin et thym
entre la mer et la sable
et elle sera mon vrai amour

Idée des tâches impossibles à réaliser, les paroles sont à l'image de l'escapade semblant insurmontable des deux personnages dans le jeu.

Ainsi les paroles vieilles de plusieurs siècles prennent un nouveau sens au sein de *Ico* : le joueur peut désormais «prendre part» au conte et c'est à lui de le réécrire.

Dans la version musicale de *Ico*, nous pouvons relever la présence rémanente du bouzouki Irlandais, instrument traditionnel qui encore une fois nous ramène au chant celte original.



Bouzouki Irlandais

Cette inspiration semble aussi présente dans *Shadow of the Colossus* ; bien que la mélodie n'y soit pas aussi fidèlement retranscrite, nous retrouvons le bouzouki et cette impression d'être dans un conte dans lequel on incarne le chevalier devant sauver la princesse.



Dans *Ico*, la notion d'onirisme est au centre du jeu, entre les fresques gigantesques du château et l'horizon du jeu se perdant dans le flou, le chant traditionnel nous ramène dans des périodes anciennes où la réalité se mélange à la légende, et le joueur plonge plus facilement dans cet univers.



III / Pandora's Tower et le romantisme

Sound Designers : Yuichi Hirose , Takayuki Kobara

Pandora's Tower est un jeu d'Action-Aventure sorti en 2012 sur Wii, créé par le studio Ganbarion. Élena est une fille tombée sous la malédiction d'un démon qui a gravé sa marque sur son dos, qui depuis la ronge en la transformant petit à petit en monstre. La seule façon pour elle de gagner du temps est de manger de la chair de créatures se trouvant au cœur d'une étrange forteresse suspendue au dessus d'une immense brèche retenue par des chaînes. Le joueur incarne un chevalier du nom de Aeron, qui par amour va récupérer la chair nécessaire pour limiter la propagation de la malédiction. Il devra pour la conjurer entièrement lui rapporter douze chairs de Maîtres, les créatures régissant les tours de la forteresse.

La relation entre les deux protagonistes est au cœur même du jeu, et nous verrons comment la musique, qui occupe une place centrale, utilise le contexte des mélodies dont elle s'inspire pour appuyer tous les événements marquants du jeu, et plus particulièrement comment elle décline le courant du romantisme dans tous ces aspects, des plus morbides aux plus sublimes.



1 / Catenae Fortunae, le tragique sublime symbole du jeu.

Pandora's Tower se dote d'un thème symbolique que l'on n'entend que très rarement dans le jeu, au début du jeu lors de sa cinématique ou à la toute fin, lors du dénouement final.

Cette musique est pourtant très importante, et son écoute fait directement comprendre au joueur le tenant tragique du titre :



Elle est directement inspirée d'une grande pièce du romantisme : *Requiem Dies Irae* de Verdi (1874), ainsi que d'une autre pièce plus récente : *Carmina Burana* de Carl Orff (1935-1936). Ces morceaux ont en commun de porter sur des thèmes graves et tragiques, *Dies Irae* signifiant le jour de colère.



Dies Irae - Verdi



Carmina Burana - Carl Orff

Les deux musiques relatent des événements sombres : *Dies Irae* parlent du Jugement Dernier dans la chrétienté et de sa fatalité tandis que *Carmina Burana* recueille des vers parlant de sujets très divers en rapport avec les péchés, la mort, mais aussi de la nature éphémère de la vie, la joie de la chair ou encore la Bonne Fortune (*fortuna* signifie la chance en latin, mais aussi le destin, le sort). Les paroles d'origines sont écrites en latin, et les Sound Designers du jeu ont modifié ces écrits, toujours dans la même langue, afin de leur donner un nouveau sens.



«*nunc per ludum
dorsum nudum
fero tui sceleris*».

Ces vers issus de *Carmina Burana* peuvent se traduire par
«Maintenant par jeu, j'offre mon dos nu à toute ta méchanceté».



Catenae Fortuna - extrait

«*Audite Fortuna !
Catenae Fortuna !*»

Le titre de la musique, «Catenae Fortuna», que l'on peut entendre au sein de la musique, se traduit par Chaîne de la fortune. En effet la chaîne est l'objet symbolique du jeu, qui représente la relation amoureuse entre Éléna et Aeron, plus cette chaîne est marquée plus leur relation est solide et la fin est heureuse.

Ainsi le choix de mixer ces musiques est fort de sens : dès le début du jeu le joueur sait que l'univers sera sombre, et qu'il est destiné à une fin tragique s'il n'agit pas bien. Cette musique retentit de nouveau à la fin du jeu quand la forteresse se renforce dans la brèche qui se referme, les chaînes se détruisant. *Catenae Fortunae* prend ici tout son sens quand on sait qu'il y a quatre fins différentes, changeant selon la puissance du lien que le joueur a forgé avec Élena. Le «sort» du joueur est alors scellé, à l'instar des protagonistes des chants dont est inspirée cette musique. Nous pouvons relever que seule la meilleure des fins n'est pas tragique, et qu'ainsi trois d'entre elles entraînent le sacrifice de l'un voire des deux personnages.

2 / Le chant d'Élena, le rêve d'amour n°3 de Liszt

C'est la musique centrale du jeu, celle que chante Élena quand elle est heureuse, mais aussi celle qui prend des tonalités bien plus sombres quand le joueur ne s'occupe pas d'elle et de leur relation, en ne lui rapportant pas de chair ou en étant absent trop longtemps dans la forteresse. Ce chant est directement issu du *Rêve d'Amour n°3* de Liszt, pièce de piano qui avait pour vocation à être jouée sur un poème de Ferdinand Freiligrath, «*Rêve d'Amour*», dans lequel il est question d'un amour mature ; «aime aussi longtemps que tu peux aimer», sujet là encore central dans Pandora's Tower.

Par-delà cette liaison avec ce poème, la musique s'inscrit dans le courant romantique, souhaitant mettre au premier plan l'expression des sentiments, ce qui est intrigant quand les deux protagonistes ont justement du mal à se révéler leur amour. Là le titre de la musique prend tout son sens : Élena rêve de cet amour inavoué.

Premier couplet de «*Rêve d'Amour*»

Oh aime, tant que tu peux aimer !
Oh aime, tant que tu veux aimer !
L'heure viendra, l'heure viendra
Où près d'une tombe tu gémiras !

Rêve d'amour n°3 - Franz Liszt

Chant d'Élena, accompagnement piano



La relation entre les deux personnages est le cœur même du jeu, les designers ont ainsi su profiter des sentiments que pouvaient véhiculer de telles musiques afin d'impliquer le joueur au maximum dans sa quête, et ce afin qu'il puisse être gratifié de la meilleure fin possible. Les paroles permettent aussi de mettre en avant la question qu'elle semble se poser continuellement : «M'aimeras-tu encore même si je deviens un monstre ?».

3 / Le thème de Mavda, Amarilli Mia Bella



Une vieille femme mystérieuse accompagne les héros au cours du jeu et la musique que l'on peut entendre quand on discute avec elle est Amarilli Mia Bella de Giulio Caccini (~1601) sans les paroles. Celle-ci parle d'un amour entre deux personnages, le héros demandant à une femme de croire en son amour.

Traduction de l'italien des paroles

Amarilli, ma belle,
Ô de mon cœur doux désir
Ne sais-tu pas que je t'aime ?
Crois-le pourtant : et même si la peur t'éteint,
Il ne faut pas douter.
Mets mon cœur à nu et tu y verras gravé :
Amaryllis, Amaryllis, Amaryllis,
Est ma bien-aimée.

Amarilli Mia Bella - Giulio Caccini

Mavda's Theme

4 / L'arrivée dans un donjon

Dès lors que le joueur arrive dans un donjon, une musique très puissante se joue, directement inspirée des premières notes de *Par les Prés et les Bois de Bohême* (1874-1879) de Smetana, un compositeur romantique célèbre pour la relation étroite qu'il crée au sein de ses pièces entre le majestueux et le symphonique, ce qui est à l'image des donjons du jeu, monumentaux et imposants. Ainsi cette première partie de mélodie est particulièrement reprise et déclinée au sein des donjons laissant une impression d'inquiétude et de malaise soulignée par un ensemble de cordes très puissant.



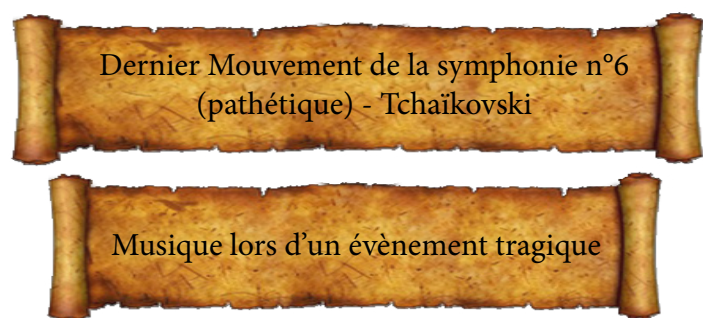
Par les prés et les Bois de Bohême - Smetana

Jingle à l'entrée d'un donjon

5 / La mort sur un air Tchaïkovski

Une mélodie beaucoup plus lugubre est aussi présente dans le jeu, qui n'apparaît par bribes que lorsque la relation entre Élena et Aeron atteint un seuil critique, quand la transformation d'Élena en un monstre est déjà très avancée. Ce thème est directement inspiré par le *Dernier Mouvement de la symphonie n°6* de Tchaïkovski, qualifiée de «pathétique» non sans raison : en effet le compositeur a écrit cette pièce en sentant sa mort venir, et ce sentiment ressort au sein de cette pièce. La longue descente des cordes dans une tonalité mineure semblable à une agonie est directement reprise lors des moments les plus sombres de *Pandora's Tower*.

Pour le joueur entendre cette mélodie est une sorte de punition, en réponse au mauvais traitement qu'a apporté le joueur à Élena. Elle provoque un état de malaise qu'il ne souhaite plus revivre, et pour ne plus jamais avoir à réentendre cette triste musique alors il redouble d'efforts pour mieux renforcer la chaîne liant les deux héros.



Conclusion

Nous avons vu que dans les jeux vidéos, la musique avait une place considérable : elle véhicule des intentions, des paroles, crée des émotions et intensifie des sensations. Il est étonnant de constater que la musique classique et traditionnelle est omniprésente dans les jeux vidéo qui par définition appartiennent à la modernité. Il est aussi important de noter que le joueur n'a pas besoin de connaître les références des musiques pour en saisir toute la portée. Cependant, comme nous l'avons vu, leur étude plus approfondie nous apprend encore de nombreux éléments sur le jeu et les intentions des designers.

Les jeux vidéo apportent une notion de contrôle de la musique, celle-ci découlant directement des actions menées par le joueur. Ainsi quand on laisse au joueur le contrôle de musiques véhiculant des sentiments aussi intenses que ceux du romantisme par exemple, il est atteint de façon unique et puissante par elles.

Vers originaux et paroles des musiques des jeux

Dies Irae - Verdi

Dies irae - Dies illa

Solvat saeculum in favilla

Teste David cum Sybilla

Dies irae - Dies irae - Dies illa

Solvat saeculum in favilla

Dies irae - Dies illa

Solvat saeculum in favilla

Teste David cum Sybilla

Dies irae - Dies irae - Dies illa

Solvat saeculum in favilla

Solvat saeculum in favilla

Teste David cum Sybilla - Sybilla

Dies irae - Dies irae - Dies irae

Quantus tremor est futurus

Quando iudex est venturus

Cuncta stricte discussurus

Carmina Burana- Carl Orff

O Fortuna
velut luna
statu variabilis,
semper crescis
aut decrescis;
vita detestabilis
nunc obdurat
et tunc curat
ludo mentis aciem,
egestatem,
potestatem
dissolvit ut glaciem.

Sors immanis
et inanis,
rota tu volubilis,
status malus,
vana salus
semper dissolubilis,
obumbrata
et velata
michi quoque niteris;
nunc per ludum
dorsum nudum
fero tui sceleris.

Sors salutis
et virtutis
michi nunc contraria,
est affectus
et defectus
semper in angaria.
Hac in hora
sine mora
corde pulsum tangite;
quod per sortem
sternit fortem,
mecum omnes plangite!

Ô Fortune,
comme la Lune
de nature changeante,
toujours croissant
ou décroissant ;
Vie détestable
oppressante
puis aimable
par fantaisie ;
Misère
et puissance
se mêlent comme la glace fon-
dant.

Sort monstrueux
et insensé,
Roue qui tourne sans but,
distribuant le malheur,
et le bonheur en vain
insaisissable toujours ;
Ombrée
et voilée
pour moi sans but ;
Maintenant par jeu,
j'offre mon dos nu
à ta méchanceté.

Le cours de la santé
et du courage
me sont contraires,
affligé
et défait
toujours asservi.
À cette heure
sans plus tarder
ses cordes vibrantes m'af-
fectent ;
Alors le destin
comme moi frappe le fort

Catenae Fortunae

Sex luces!
Sex umbrae!
Duodecim gratiae omnes...
Sex irae
Gladii sunt, aaa~ahhh
Ubique lumina aaa~ahhh,

(Dominam tangunt!)

Viri vigos!
Fervere aiunt!

Mafu ru scire
Est profundo sum nullo
Umbrus scire
Pauci recte!

Anima palma...
Maiora serva me...
Prae miseria...
Extingue me
Cur brilles corda...
Crescit...

Audite fortunae!
Audite Fortunae! Catenae Fortunae!

Sex luces!
Sex umbrae!
Duodecim gratiae omnes!
Pauci et gladii sunt, aaa~ahhh~ahhh~hhh!
Fossor undo orsus
Accedere bellam!
Innocentam catenam...

Eternal Blessing (Élena Theme), traduit du japonais

Bien au-delà l'aube, des lueurs de lumière,
éclairant notre bien-aimé, terre généreuse, la
grande mère de nous tous.

Je prie pour elle, comme danser la lumière
joue sur ses forêts verdoyantes et de prairies
verdoyantes.

Cette mélodie douce, claire comme le ciel
d'été, est comme un phare qui nous guide
alors que nous ouvrons la porte à chaque nou-
velle journée.

Nous offrons jusqu'à notre joie et notre grati-
tude.

Laissez nos souvenirs et de rêves à vivre à tra-
vers le temps sans fin, horizons infinis.

Je prie à l'océan, notre père à tous.

Soit son chant doux, radieux comme les étoiles,
briller une lumière pour nous guider alors que
nous ouvrons la porte à demain.

Soit que le sourire de jeune fille remplir les prés
avec la lumière.

Faites-lui chanter éternellement, nous apportant
de la joie sans cesse.

(Uniquement si le joueur possède la meilleure fin)
Je m'engage à vous donner de l'amour éternel.

Laissez-nous être unis ensemble dans la joie que
le ciel est lié à la terre, que nous traversons un
temps infini.

Amarilli Mia Bella

Amarilli mia bella,
non credi o del mio cor
dolce desio,
d'esser tu l'amor mio?
Credilo pur:
e se timor t'assale,
prendi questo mio strale
Aprimi il petto
e vedrai scritto in core:
Amarilli, Amarilli, Amarilli
è il mio amore.

Amarilli, ma belle,
Ô de mon cœur doux désir
Ne sais-tu pas que je t'aime ?
Crois-le pourtant : et même si
la peur t'étreint,
Il ne faut pas douter.
Mets mon cœur à nu et tu y ver-
ras gravé :
Amaryllis, Amaryllis, Amaryl-
lis,
Est ma bien-aimée.

Liebestraum, poème n°3-Rêve d'Amour

Rêve d'amour

Oh aime, tant que tu peux aimer !
Oh aime, tant que tu veux aimer !
L'heure viendra, l'heure viendra
Où près d'une tombe tu gémiras !
Et veille à ce que ton cœur brûle
Qu'il soigne l'amour, qu'il porte l'amour,
Tant qu'un autre cœur, d'un amour chaud,
lui répond de son battement !
Et pour qui t'ouvre son cœur,
Oh, fais tout ce que tu peux, par amour pour lui !
Rends pour chaque heure une heure de joie,
Pas une seule heure de chagrin !
Et garde bien ta langue,
Un mauvais mot est vite dit !
Mon Dieu, ce n'était pas à mal,
Mais l'autre s'en plaint et fuit !
Oh aime, tant que tu peux aimer !
Oh aime, tant que tu veux aimer !
L'heure viendra, l'heure viendra
Où près d'une tombe tu gémiras !
Agenouillé au bord du gouffre,
Tu caches tes yeux troublés de larmes,
-Ils ne le verront plus jamais –
Dans l'humide herbe longue du cimetière.
Et tu diras : Jette sur moi tes yeux,
Toi que je pleure à ta tombe !
Pardonne, mes mots qui t'ont blessé !
Mon Dieu, ce n'était pas à mal ! Mais lui ne te voit ni
t'entend,
Ne vient pas, que tu l'embrasses de ton bonheur,
Les lèvres, que souvent tu baisais, ne diront
Plus jamais : je t'ai pardonné depuis longtemps !
Il le fit, te pardonna depuis longtemps,
Mais bien des larmes brûlantes
Coulèrent pour toi et ta parole amère –
Mais silence – il repose, il est au bout du chemin.
Oh aime, tant que tu peux aimer !
Oh aime, tant que tu veux aimer !
L'heure viendra, l'heure viendra
Où près d'une tombe tu gémiras !

Scarborough Fair

Are you going to Scarborough Fair
Parsley, sage, rosemary and thyme
Remember me to one who lives there
She once was a true love of mine

Tell her to make me a cambric shirt (deep forest green)
Parsley sage rosemary and thyme
Without no seams nor needle work (blankets and bedclothes the child of the mountain)
Then she'll be a true love of mine (sleeps unaware of the clarion call)

Tell her to find me an acre of land (a sprinkling of leaves)
Parsley, sage, rosemary and thyme (washes the grave with silvery tears)
Between the salt water and the sea strand (A soldier cleans and polishes a gun)
She'll be a true love of mine

Tell her to reap it with a sickle of leather (War bellows blazing in scarlet battalions)
Parsley sage rosemary and thyme (General order their soldiers to kill)
And gather it all in a bunch of heather (And to fight for a cause they've long ago forgotten)
Then she'll be a true love of mine

Are you going to Scarborough Fair
Parsley, sage, rosemary and thyme
Remember me to one who lives there
She once was a true love of mine

