

Université Paris-Sorbonne (Paris IV)

Fanny REBILLARD

***La structure des bandes-son de jeux vidéo et leur rôle  
dans l'immersion du joueur***

*Points communs et différences avec les bandes-son de films,  
l'exemple de The Legend of Zelda : Ocarina of Time*

Master 2 mention « musique et musicologie »

Mémoire préparé sous la direction de M. Olivier Julien

2013

Soutenu en Juin 2013







***La structure des bandes-son de jeux vidéo et leur rôle  
dans l'immersion du joueur***

*Points communs et différences avec les bandes-son de films,  
l'exemple de The Legend of Zelda : Ocarina of Time*



Université Paris-Sorbonne (Paris IV)

Fanny REBILLARD

***La structure des bandes-son de jeux vidéo et leur rôle  
dans l'immersion du joueur***

*Points communs et différences avec les bandes-son de films,  
l'exemple de The Legend of Zelda : Ocarina of Time*

Master 2 mention « musique et musicologie »

Mémoire préparé sous la direction de M. Olivier Julien

2013

Soutenu en Juin 2013

Un grand merci à Annelise Bourelle, Didier Lord et Manu Bachet, qui m'ont si gentiment ouvert les portes d'Ubisoft Montreuil en acceptant de répondre à mes questions. Mes plus sincères remerciements vont également à Françoise Hausfater pour la justesse de ses corrections et le temps qu'elle a dépensé sans compter pour relire chaque ligne avec attention.



## Introduction

La bande-son d'un jeu vidéo n'est pas toujours au centre de l'attention lorsqu'il s'agit d'étudier les subtilités de ce divertissement et d'en vanter les mérites. Il arrive bien souvent que les aspects graphiques, scénaristiques et techniques passent au premier plan lors de la sortie d'un nouveau jeu, la musique n'étant en général valorisée que par la qualité des enregistrements ou l'originalité des thèmes et des orchestrations.

Or, lorsqu'on se penche sur la bande-son de quelques-uns des nombreux jeux qui sont restés dans les mémoires depuis la naissance du genre en tant que divertissement majeur, on remarque aisément que leur agencement est loin d'être aussi hasardeux qu'il le paraît au premier abord. En effet, au fil des évolutions technologiques, de *Pac-Man* à *World of Warcraft*, les jeux vidéo ont pu développer un langage et des mécanismes qui leur sont propres, en adaptant ces évolutions à leurs spécificités. Ces dernières concernent en grande partie l'interactivité dont doit bénéficier le joueur, laquelle ne permet généralement pas de forme musicale fixe, au contraire des musiques de films.

De ce fait, les bandes-son de jeux se sont parfois développées sous différents angles d'approche : qu'il s'agisse de petits fragments musicaux, associés à des paramètres bien précis et utilisés comme un langage, ou de l'utilisation de la musique diégétique qui, faisant du joueur un interprète, l'aide à assimiler l'univers d'un jeu en le rendant acteur de ce dernier.

Afin de bien comprendre l'imbrication de tous ces procédés, nous les étudierons, après les avoir décrits séparément, dans le cadre d'un jeu considéré comme majeur dans la culture vidéo-ludique<sup>1</sup> et ayant connu un véritable rayonnement musical : *The Legend of Zelda, Ocarina of Time*. Ce dernier utilise en effet la totalité des paramètres que nous évoquerons dans la première partie.

---

<sup>1</sup> En témoigne le nombre de rééditions sur de multiples support, ainsi qu'un certain nombre d'éléments que nous décrirons dans la seconde partie de ce mémoire.



## Partie I : Les diverses fonctions de la musique dans un jeu vidéo

On trouve de nombreux points communs entre le cinéma et les jeux vidéo, certaines personnes allant même jusqu'à prévoir une future fusion de ces deux industries<sup>2</sup>. Alexis Blanchet, dans son analyse de l'évolution simultanée et des relations entre les des deux médias explique par exemple que "Celles-ci sont à la fois marquées par des élans collaboratifs et des logiques concurrentielles, faites de partages de technologies et d'échanges esthétiques mais également traversées par des mouvements de singularisation et de différenciation."<sup>3</sup> Bien que les premières adaptations cinématographiques de jeux datent en réalité du début des années 1990, avec la sortie de *Super Mario Bros.* en 1993<sup>4</sup>, et que certains compositeurs, tels que Danny Elfman (*Fable*, Microsoft, 2004), Harry Gregson-Williams (*Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty*, Konami, 2002), ou encore Christophe Héral (*Beyond Good and Evil*, Ubisoft, 2003) travaillent dans les deux branches, les liens entre ces deux arts ne sont pas évidents. Les différences importantes entre les statuts de spectateur passif et de joueur participatif influencent sur plusieurs niveaux le rapport entre conception et perception.

Si de nombreuses associations sont en effet possibles, tant du point de vue de la mise en scène que des choix esthétiques effectués par les concepteurs de jeux et les réalisateurs de films à tous niveaux (scénaristique, visuel, musical...), l'essence-même du jeu vidéo le démarque radicalement du cinéma, malgré des angles d'approche technique et des financements d'une ampleur et d'une orientation parfois similaires<sup>5</sup>.

En effet, la culture générée par ces deux médias, malgré des retombées commerciales identiques du point de vue musical (telles que l'essor de compositeurs et d'interprètes professionnels, la vente de disques et de pistes sur Internet, les concerts d'une ampleur, d'une qualité et d'une importance grandissantes...) présente des disparités évidentes, tant sur le plan

<sup>2</sup> Après *Doom*, *Silent Hill* et *Resident Evil*, le jeu *Heavy Rain* (Quantic Dreams, 2010), décrit par son studio de production comme un « thriller interactif » inspiré du film noir, est en cours d'adaptation au cinéma.

<sup>3</sup> Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood*, p.18.

<sup>4</sup> Pour l'histoire de ce film, se référer à l'épilogue du livre de William Audureau : *L'histoire de Mario, 1981-1991 : L'ascension d'une icône entre mythe et réalité*.

<sup>5</sup> Le jeune studio de développement Rovio Mobile annonçait début Mai 2012 un milliard de téléchargements pour son jeu *Angry Birds* (février 2010). De même, Activision a engrangé plus de 775 millions de dollars en moins de cinq jours après la sortie du jeu *Call of Duty : Modern Warfare 3* (2011).

de la perception que sur celui de l'assimilation comme objet culturel et artistique par le public. Pour comprendre quelles sont ces différences, il faut avant tout analyser les divers rôles joués par la musique dans un jeu vidéo, ainsi que les différents impacts qu'elle a sur le joueur.

## I. Un rôle d'accompagnement de la narration

Si les jeux ne présentent pas toujours un scénario très développé, qui peut parfois se résumer à « renvoyer la balle jusqu'à ce qu'on échoue » (*Pong*), ils n'en développent pas moins des éléments aidant le joueur à comprendre son environnement. Cela lui permet de construire sa propre histoire, composée de l'enchaînement de signaux spécifiques à la partie qu'il joue, ceux-ci l'aidant à se repérer sur le plan spatio-temporel, mais lui suggérant également les états d'esprit dans lesquels il doit se trouver.

### I.1. Une invitation à s'imprégner de l'univers du jeu

Le lien indéniable entre musique de jeu et musique de film se situe avant tout dans les buts narratifs que ces deux médias peuvent avoir en commun : le son y est souvent une aide pour s'immerger dans un univers fictif, parfois surréaliste, et obéissant à ses propres règles nécessitant des points de repère autres que visuels.

Nous étudierons dans ce chapitre les points communs et les divergences entre le jeu et le film dans l'utilisation qu'ils font de la musique pour exprimer les liens spatio-temporels.

#### I.1.a) Le son et les différents aspects du temps

Michel Chion explique, dans *L'audio-vision, son et image au cinéma*, que le cinéma parlant utilise bien souvent la musique et les bruitages dans le but d'apporter de la cohérence à certains enchaînements de plans trop rapides pour être interprétés par le cerveau sans le secours du son. Il ajoute que s'il est parfois possible d'inverser les images, voire de les passer à l'envers (dans le cas de plusieurs plans fixes décrivant une situation statique et où l'ordre a

peu d'importance), il en va bien différemment de la musique, car « les sons sont vectorisés »<sup>6</sup>. La bande-son d'un film, par le déroulement qui lui est imposé, se retrouve d'une certaine façon enfermée dans le temps de la narration, soumise à la durée prédéfinie du film. Il en va tout autrement lorsqu'il s'agit d'un jeu vidéo.

Si certains d'entre eux sont conçus d'une façon très cinématographique, la plupart se basent sur des notions du temps aux limites bien plus floues, déterminées par le statut actif du joueur, et qu'il convient de différencier et d'examiner de près afin de définir les divers aspects influençant la logique de composition : il s'agit du temps actif, du temps figé et du temps semi-actif. Ces trois aspects du temps cohabitent la plupart du temps et peuvent s'enchaîner dans un jeu sans forcément s'influencer.

#### Le temps actif :

Certains jeux se déroulent dans une limite de temps prédéfinie. D'autres prennent en compte divers éléments marquant le déroulement du temps, tels que la succession du jour et de la nuit et les changements de saison (on peut trouver ces procédés dans des jeux variés tels que *Minecraft*, *Sim City* ou encore *The Legend of Zelda : The Wind Waker*). S'il s'agit de terminer un **niveau**<sup>7</sup> le plus rapidement possible, la ponctuation de la réussite ou de l'échec du joueur durant le temps imparti est le plus souvent exprimée par l'usage de cadences.

Dans certains jeux de **plate-forme**, tels que *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) ou *Super Mario World* (Nintendo, 1992), le temps actif dure suffisamment longtemps pour permettre un développement musical cohérent. Dans le premier cas, le joueur a par exemple 400 battements à un tempo de 140 pour finir un **niveau** : le thème du premier **niveau** dure au total 1mn30 avant de recommencer. Lorsqu'il ne reste plus que 100 battements, la musique du **niveau** reprend au début, s'accélération jusqu'à la fin du décompte, lequel correspond à la mort

<sup>6</sup> Michel Chion, *L'audio-vision, son et image au cinéma*, p. 20.

<sup>7</sup> Les mots en gras sont définis dans le glossaire.

du personnage. Le fait de mourir (*01 Death and Game Over*<sup>8</sup>) ou d'arriver au bout du **niveau** (*02 Course Clear Fanfare*) déclenche alors systématiquement une séquence cadentielle clôturant la session de jeu (voir exemples 1 et 2).



Exemple 1 : cadence jouée à la mort du personnage dans Super Mario Bros.



Exemple 2 : cadence jouée lorsque le joueur arrive à la fin d'un niveau dans Super Mario Bros.

Il est d'ailleurs intéressant de constater que les séquences de temps actif peuvent faire office de motif unificateur dans un jeu, ou même de leitmotiv. De cette façon, les **niveaux** de *Super Mario World*, salué à sa sortie pour la taille et la variété des univers qu'il offrait aux joueurs, sont tous reliés par leur musique : un seul motif mélodique (voir exemple 3 et *03 Overworld*), arrangé différemment selon le décor dans lequel se situe le **niveau** (plaine,

<sup>8</sup> Les titres en italiques précédés d'un numéro renvoient à leur équivalent audio dans le disque d'annexes (sous-dossier : Partie I).

milieux sous-terrain, sous-marin et aérien, château hanté ou abritant l'un des chefs ennemis, **niveau** caché...), est présent dans toutes les séquences de temps actif sans exception. Ce motif s'oppose à celui des séquences en temps figé pendant lesquelles le personnage se déplace sur la carte du monde, chaque région étant caractérisée par un thème précis bien plus court et bien moins rapide. Nous y reviendrons dans la partie suivante.



Exemple 3 : Extrait du thème Overworld utilisé lors des séquences de temps actif dans Super Mario World.

Les choses se déroulent plus ou moins de la même façon dans *The Legend of Zelda : Majora's Mask* (Nintendo, 2000), dont l'innovation majeure concerne la gestion du temps. Le but du jeu est en effet de sauver le monde en empêchant la lune de tomber, le tout en moins de trois jours. Pour s'aider, le joueur peut remonter le temps, le ralentir et même l'accélérer en fonction des besoins car, au cours de ces trois jours, s'enchaînent parfois des événements simultanés qui ne peuvent être réalisés dans un même temps. L'écoulement du temps se manifeste par une accélération progressive du thème de la ville centrale (Bourg Clocher), accompagnée par des arpèges de plus en plus décomposés et des accords de plus en plus dissonants à mesure que l'heure fatidique approche.

D'autres jeux utilisant le temps actif le font de façon plus fragmentée. *Wario Ware inc.* (Nintendo, 2002) par exemple se décompose en une série de mini-jeux faisant appel aux réflexes et durant en général moins de cinq secondes. La vitesse d'enchaînement des épreuves s'accélère et leur durée raccourcit progressivement au fur et à mesure que le joueur les réussit. Chaque mini-jeu possédant une séquence musicale et un décor propres, un écran intermédiaire immuable a été mis en place, qui indique au joueur s'il a gagné ou perdu, combien il lui reste de vies, et qui lui donne les instructions pour la séquence suivante. Cet écran, à la musique caractéristique, fait office de lien thématique, mais également rythmique, comme un métronome. Il représente un point de repère stable, le tempo de cette musique étant le même que celui des jeux proposés ensuite et s'accéléralant progressivement à mesure que la difficulté des épreuves augmente.

Certains jeux ne se servent cependant pas de la musique comme d'un élément indicateur du déroulement du temps actif. Dans la mission nommée « Mercenaries » de *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), l'approche de la fin du temps imparti au joueur se manifeste simplement par un bruitage d'hélicoptère de plus en plus proche, tandis que la musique de fond reste immuable. Il en va de même dans *Super Smash Bros. Melee* (Nintendo, 2002), où la fin du décompte n'est annoncée que par une voix clamant les cinq dernières secondes.

On trouve parfois des séquences de temps actif très courtes imbriquées dans d'autres plus longues. Elles ouvrent de nouvelles possibilités et apportent généralement un but ponctuel au joueur. C'est le cas de jeux tels que *Super Mario World* ou *Yoshi's Island* (Nintendo, 2002). Dans le premier, il est possible d'attraper des étoiles magiques qui confèrent l'invincibilité au personnage pendant un court laps de temps et lui permettent de gagner des vies supplémentaires en abattant le plus d'ennemis possible durant le temps imparti. Il existe également des interrupteurs changeant momentanément la topologie du **niveau**, ou



transformant de nombreux éléments inactifs en pièces d'or qu'il est possible de ramasser pendant une durée de temps limitée. Ces « jeux à l'intérieur du jeu » se différencient radicalement du reste de l'action par la musique qui les accompagne : il s'agit de thèmes nouveaux, sans rapport direct avec la musique du **niveau** en cours, qui consistent en un enchaînement répété d'accords restreints (pas plus de trois ou quatre généralement) allant de plus en plus vite.

Dans *Yoshi's Island*, le personnage principal transporte sur son dos un nourrisson qui se fait désarçonner s'il est touché par un ennemi. Le joueur a alors, pour le récupérer avant qu'il se fasse enlever, un temps limité uniquement indiqué par les pleurs du bébé associés au tic-tac des secondes qui s'écoulent et s'affichent en haut de l'écran. La musique du **niveau** en cours reste cependant inchangée et ne s'arrête que lorsque ce dernier est terminé ou que le joueur a échoué (*Game Over*).

On peut donc déterminer deux types de temps actif dans les jeux vidéo : le premier a pour but d'apporter une forme de réalisme au cadre du jeu, donnant au joueur l'impression d'un mouvement continu et le poussant à avancer à un certain rythme. Certains jeux, tels *StarFox* (Argonaut, 1993), ne laissent d'ailleurs pas le choix au joueur et font défiler le décor automatiquement jusqu'à la fin du **niveau**, imposant un rythme précis, quoi qu'il arrive.

L'autre type de temps actif plonge le joueur dans un sentiment d'urgence qui l'incite à accélérer pour agir dans un délai prédéfini et très court. Ce type de comportement attendu du joueur contraste avec l'aspect exploratoire des situations évoquées plus haut et se rapproche d'une conception du jeu nommée *ilinx* (vertige) par Roger Caillois, qui la décrit comme reposant sur « la poursuite du vertige » et consistant en « une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse »<sup>9</sup>.

#### Le temps figé ou temps de menu :

<sup>9</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, p. 68.

Le seul équivalent à ce temps que l'on puisse trouver dans les films est le menu des DVD. Il correspond le plus souvent au menu d'introduction des jeux, qui présente les sauvegardes et diverses options de paramétrage et précède donc l'entrée du joueur dans le jeu proprement dit.

Généralement, l'écran d'introduction précédant le menu est accompagné par un motif musical reprenant un des thèmes centraux du jeu : c'est le cas dans *Tales of Symphonia*, *The Legend of Zelda*, ou encore *Dragon Quest*. Certains misent cependant sur une ambiance spécifique tantôt discrète, basée sur la répétition d'accords réguliers sans particularité mélodique, comme le menu de *Pokémon version or/argent* (voir exemple 4 et 04 Menu). D'autres, tels *Super Smash Bros. Melee*, utilisent de véritables mélodies, associées uniquement au menu et incitant le joueur à entrer dans l'action.



Exemple 4 : début du thème du menu de Pokémon version or/argent

L'aspect rébarbatif du menu est généralement compensé par tous les moyens visuels et sonores possibles, de façon à ce que le simple fait de sélectionner une partie ou un paramètre ait l'air ludique ou s'inclue au moins dans une sphère proche du monde du jeu : **interfaces** imitant l'univers du jeu, bruitages de confirmation de sélection prenant la forme de coups de feu (*Doom*, Id Software, 1993).

Mais le temps figé se trouve également en tant que menu de pause accessible à tout moment de la partie, le joueur interrompant volontairement le temps actif pour accomplir des

actions qui n'appartiennent pas à l'univers du jeu (sauvegarder la partie, changer l'assignation des boutons de la **manette** ou des touches du clavier...).

Cette suspension du temps se manifeste généralement par une baisse remarquable du niveau sonore (*The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, Nintendo, 1998), voire une interruption totale de la bande-son et des bruitages en cours (*Portal 2*, Valve, 2007).

Certains jeux ne permettent pas de figer le temps en dehors de l'écran d'introduction. C'est le cas des MMORPG (abréviation de *Massively Multiplayer Online Role Playing Games*, littéralement : **jeux de rôle** en ligne massivement multijoueurs), dont l'univers évolue constamment via d'autres personnes connectées sur Internet, même lorsque l'ordinateur d'un joueur est éteint. Le temps du jeu étant équivalent au temps de la réalité dans la mesure où des changements incessants interviennent, le seul temps figé possible est celui qui précède l'entrée dans le monde virtuel et qui correspond au choix des personnages et à la connexion du joueur à son compte.

Il est à noter d'ailleurs que, dans un souci de simplicité, la bande-son de ces jeux est généralement composée de courts extraits musicaux qui alternent avec des ambiances discrètes constituées de cris d'animaux, de bruits de vent, de vagues ou de lave en fusion. Et ce parfois de façon hasardeuse sur certains jeux en ligne gratuits tels que *Fiesta Online* (Gamigo, 2009) ou *Eden Eternal* (Aeria Games, 2011), qui ne tiennent pas compte des distances ou de l'alternance du jour et de la nuit.

Cette forme de bande-son serait en réalité plus proche du temps semi-actif, que nous verrons par la suite, dans le sens où, si le jeu évolue pour le joueur en fonction de ses propres actions (donc à son propre rythme), les changements scénaristiques qu'il perçoit n'influencent pas la perception du jeu qu'ont les autres joueurs présents. Le cadre du jeu, bien qu'évoquant une action et une évolution perpétuelles, reste en réalité figé tant que le joueur n'a pas fait avancer son niveau et l'histoire, tandis que d'autres participants interagissent simultanément mais différemment avec les mêmes éléments de cet univers.

### Le temps semi-actif :

Ce temps, très fréquent dans les jeux d'aventure et de rôle, est généralement utilisé pour l'exploration et la résolution d'énigmes. Il est conçu pour permettre au joueur de longs moments d'inaction, sans qu'il se sente pressé par le temps.

Il se définit généralement comme l'isolement d'une situation à un moment précis. Par exemple, dans des jeux tels que *Dragon Quest : la fiancée céleste* (Square Enix, 2008), ou bien *Dragon Quest IX : les sentinelles du firmament* (Square Enix, 2009), le temps est actif et le jour et la nuit alternent à intervalles réguliers tant que le joueur reste en extérieur, sur la carte du monde, dans un mode de jeu réservé aux voyages entre les villes, les châteaux ou les cavernes. Lorsqu'il pénètre dans l'un de ces lieux, le temps se fige et devient alors semi-actif : le joueur peut toujours interagir avec le monde du jeu, se battre avec des ennemis, discuter avec des personnages, mais il agit dans un instant précis de la journée, isolé et qui se répète à l'infini tant qu'il n'est pas retourné dans le monde extérieur, où le cycle du jour et de la nuit, qui s'est interrompu, reprend alors.

Dans les séries *Dragon Quest*, *The Legend of Zelda* ou dans *Sword of Mana* (Square Enix, 2004), l'intérêt réside dans la diversité des séquences de temps semi-actif, le moment de la journée déterminant différentes possibilités d'interaction. Ces changements sont bien sûr accompagnés de variations musicales. Ainsi, dans la plupart des épisodes de *Dragon Quest*, il y a pour chaque village un thème associé au jour, et un autre à la nuit.

De même dans la série *The Legend of Zelda*, la musique s'interrompt simplement lorsque le soleil se couche, laissant place à des bruitages suggérant une activité nocturne invisible pour le joueur (grattements, craquements, cris d'animaux...). Une variante : dans *The Legend of Zelda : Twilight Princess*, le thème de la journée est repris en mineur et avec une orchestration différente de nuit.

Il est à noter qu'autrefois, certains jeux ne bénéficiaient pas de ressources suffisantes

pour inclure un temps actif. Ainsi, les premiers *Pokémon* (*version rouge* et *version bleue*, Game Freak, 1998), monochromes, n'offraient qu'une alternance entre temps semi-actif et temps figé : les combats se déroulaient au **tour par tour** et non en temps réel, l'**interface** de combat se présentait comme un simple menu proposant un choix d'actions à effectuer dans un temps illimité. Les déplacements en dehors de ces phases se faisaient dans des milieux d'apparence active, mais où le temps n'avait aucune influence. Par la suite, grâce aux évolutions technologiques des **consoles** portables, une dimension temporelle de plus en plus forte et influente a été ajoutée avec l'arrivée du jour et de la nuit en temps réel (*Pokémon version or/argent*, Game Freak, 2000), des variations météorologiques (*Pokémon version rubis/saphir*, Game Freak, 2003), puis des saisons (*Pokémon version noire/blanche*, Game Freak, 2010).

Il faut noter que le temps semi-actif peut se faire volontairement rare dans un jeu tel que *The Legend of Zelda : Majora's Mask*, où le joueur mène une course incessante contre la montre. L'unique endroit où le temps s'arrête se trouve, ironiquement, dans le corps d'une horloge géante dont on entend les rouages tourner, comme pour rappeler au joueur qu'il ne peut échapper à la fatalité des trois jours (*cf. supra*).

De même, dans le jeu d'horreur *Resident Evil 3 : Nemesis* (Eidos Interactive, 2000), l'héroïne (Jill Valentine) est sans cesse poursuivie par un monstre invincible (Némésis) qui cherche à la tuer. Dans ce cas, l'illusion du temps semi-actif est fréquente, des salles auparavant vides et sans danger devenant soudainement le théâtre de la course-poursuite, Némésis pouvant surgir par une fenêtre ou défoncer une porte à tout moment. Une musique associée au temps de la poursuite se déclenche alors, précédée par les murmures du monstre. Les seuls endroits réellement semi-actifs de ce jeu sont les salles de sauvegarde et de stockage des objets, caractérisées par un thème musical identifiable dès les premières secondes. Dans ces pièces règne d'une certaine façon un temps figé car, en dehors des quelques personnages

non-joueurs qui s'y réfugient, presque aucune interaction n'est possible à part la sauvegarde et le stockage d'objets. Les actions en temps limité n'y sont pas prises en compte : si le joueur doit par exemple évacuer un lieu en moins d'un certain temps avant qu'il n'explose, le décompte s'arrêtera lorsqu'il se réfugiera dans une de ces salles.

Comme on a pu le constater, ce traitement du temps est paradoxal, principalement en raison de l'illusion qu'il crée : dans un milieu en réalité figé, il donne l'impression que le temps se déroule en créant une sorte de séquence infinie. Permettant l'interaction avec des éléments appartenant à l'univers du jeu, et même de faire avancer l'histoire, c'est le temps de la réflexion, de l'exploration et de la résolution d'énigmes. Ce temps n'est pas hermétique, il peut être littéralement traversé par une action en temps réel sans être perturbé, et sa nature pousse le joueur à croire qu'il n'y a aucune barrière entre ces deux types de temps.

Dans *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* par exemple, certaines quêtes annexes sont à accomplir en un temps limité, donc actif (généralement quelques minutes en temps réel). Le fait que le joueur traverse des zones où le temps est semi-actif n'a aucune influence sur le décompte qui continue à se dérouler régulièrement, bien que le temps du jeu soit arrêté. Que le temps ne soit pas continu à certains endroits est d'ailleurs pleinement assumé et expliqué au joueur qui, de toute façon, le met à profit pour effectuer certaines actions, difficilement réalisables dans un autre cadre, ou qui deviendraient trop fastidieuses et ennuyeuses.

#### I.1.b) Le son en tant que point de repère dans l'espace

Nous avons vu dans la partie précédente que la musique jouait un rôle dans la perception du déroulement du temps par le joueur. Cependant, nous avons également évoqué le fait que sa fonction dépassait bien souvent le simple cadre temporel, pour illustrer ou accentuer des situations géographiques et matérielles. C'est ce rapport que nous étudierons ici,

son impact étant alors très important et différent de celui des musiques de film par son aspect signalétique souvent incontournable, dépendant des interactions avec le joueur, et ce particulièrement dans les jeux en trois dimensions.

### La musique révélatrice du terrain :

Revenons sur l'exemple cité précédemment de *Super Mario World* sur Super Nintendo, ainsi que de ses différents mondes : nous avons opposé le temps actif des réelles séquences de jeu de **plate-forme**, unies autour d'un motif mélodique récurrent, au temps semi-actif des déplacements sur la carte, illustrés musicalement par de courtes séquences sans lien apparent entre elles.

Au point de vue de la représentation physique du monde, la musique joue en réalité un rôle différent et il est possible de rapprocher ces deux modes de jeu de façon cohérente. En effet, d'un côté nous avons un thème sans cesse identique, dont l'accompagnement varie en fonction du terrain sur lequel le joueur se déplace, donc une musique à sens spécifique. De l'autre, nous avons une vision plus globale représentant l'ensemble de tous ces **niveaux** géographiquement différents, groupés en plusieurs régions, à la façon de petits pays.

Le thème d'une région, s'il n'influence en rien la façon de jouer déterminée par la musique de chacun de ses **niveaux**, illustre, contrairement à cette dernière, les couleurs et les ennemis qui lui sont spécifiques. Ainsi, la majorité des **niveaux** de Chocolate Island sont de couleur brune et peuplés de monstres nommés Dino-Rhino, tandis que ceux de Forest of Illusion sont verts, avec un décor constitué de feuillages épais, et occupés par des Urchins et des Lakitus.

Cette façon d'illustrer les décors en musique se retrouve bien évidemment au cinéma et, dans certains jeux, particulièrement les plus anciens, graphiquement limités, cette phrase de Michel Chion trouve tout son sens : « Parfois, la musique vient alors en complément de ce qui est montré, et suggère l'espace que l'image ne veut pas ou ne peut pas figurer, ou bien

rappelle la continuité de l'espace de l'action, morcelée pour l'œil par le découpage visuel. »<sup>10</sup>.

#### La musique, point de repère dans l'espace :

Au-delà de l'illustration des caractéristiques du terrain, la musique exprime les changements affectant la zone où se trouve le joueur : les bruitages peuvent indiquer les déplacements ou l'arrivée d'autres personnages et confirmer l'accomplissement de certaines actions. Ainsi, de nombreux jeux comme *Amnesia : The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), la plupart des *Zelda* et des *Super Mario*, ce qui représente un large panel de styles (horreur, aventure, **plate-forme**...), associent un bruitage ou une musique au ramassage d'un objet. Ce son confirme au joueur qu'il l'a bien pris, lui évite de retourner en arrière pour vérifier, ou lui indique qu'il n'a plus de place pour le stocker dans son inventaire. Plus simplement, les sons liés aux déplacements ne sont jamais négligés : on recense deux cents bruits de pas différents dans *Silent Hill 2* (Konami, 2001), correspondant à toutes les textures que le personnage peut fouler du pied, ainsi qu'à sa vitesse de déplacement.

Des jeux comme *Portal 2* (Valve, 2011) signalent d'une façon différente les changements de terrain, en associant par exemple un fragment musical spécifique à chaque matière touchée. En effet, ce jeu se situe dans un monde futuriste entièrement robotisé et automatisé. Le joueur doit interagir avec des matières et des objets inexistantes dans la réalité, comme le générateur de portails spatiaux, qui est au centre des énigmes du jeu, et des gels de couleurs différentes étalés sur le sol qui lui permettent de courir très vite ou de sauter bien plus haut que la moyenne. Lorsque le joueur se déplace sur ces gels, des segments musicaux spécifiques se déclenchent, apportant une information supplémentaire sur les performances qu'ils permettent. De cette façon, chaque élément important du jeu est spatialisé.

L'utilisation du silence, dont l'absence est bien souvent déplorée<sup>11</sup>, devient alors très

<sup>10</sup> Michel Chion, *La musique au cinéma*, p. 220.

<sup>11</sup> Voir l'article de Rob Bridgett, « Dynamic Range : Subtlety and Silence in Video Game Sound », 2008.



problématique. Dans un univers où la plupart des changements et événements majeurs sont symbolisés par les fluctuations de la bande-son, il prend souvent un sens lourd pouvant rapidement devenir angoissant, voire déstabilisant pour les joueurs, leur faisant perdre leurs repères. Une étude a été réalisée sur ce sujet par Kristine Jørgensen<sup>12</sup>, dans laquelle elle constate que la perte de la perception sonore correspond, entre autres, à une perte des repères visuels et à une diminution des réactions à certains signaux pouvant même provoquer la panique. Nous verrons dans le chapitre suivant que le silence, très peu utilisé, possède une fonction bien particulière, mais nous pouvons déjà affirmer que l'illustration des particularités du terrain, par de la musique de fond ou des bruitages d'ambiance, le relègue à une place purement sentimentale lors des scènes **cinématiques**, où la mise en scène place le joueur dans un certain état d'esprit.

#### Le problème du placement de la caméra dans les jeux en trois dimensions :

Un des points importants à partir du milieu des années 1990, avec l'apparition du jeu vidéo en trois dimensions, concerne la liberté de mouvement et le champ d'action toujours grandissants laissés au joueur : l'époque des jeux en deux dimensions, se déroulant « à plat », de droite à gauche ou de gauche à droite, comme dans les jeux de **plate-forme** (type *Super Mario*, *Sonic the Hedgehog*, SEGA, 1991, ou *Rayman*, Ubisoft, 1995...), est désormais révolue. Le point de vue dépend maintenant essentiellement des choix du joueur et de la façon dont il place la caméra ou le regard du personnage qu'il incarne, bien que le plan fixe reste encore très utilisé (*Resident Evil*, par exemple).

Ce fait, qui peut sembler un point de détail, change en réalité de nombreux paramètres dans la perception qu'a le joueur de l'univers virtuel dans lequel il évolue. Il confère une importance bien plus grande à la musique en accentuant son rôle signalétique pour suggérer et bien souvent signifier des événements qui n'apparaissent pas nécessairement dans son champ de vision. De la même façon, la musique joue souvent le rôle de facteur d'assimilation de

<sup>12</sup> Kristine Jørgensen, « Left in the Dark : Playing Computer Games With the Sound Turned Off », 2008.

l'univers dans lequel se trouve un joueur, et ce sont les différents procédés mis en place dans ce but qui nous intéresseront dans cette partie.

Dans un article de 2003, Axel Stockburger affirme, au sujet de l'organisation architecturale d'un jeu, que « chaque son dans la bibliothèque de sons correspond à un objet et est traité au même niveau qu'un fichier graphique, comme l'un des nombreux objets constituant le jeu »<sup>13</sup>. Il veut dire que, sans prendre en compte la dimension tactile encore très réduite proposée par certaines **consoles** (se limitant généralement à quelques vibrations de la **manette**, ou à la récente détection de mouvements mise au point après l'écriture de son article), les deux seules approches possibles d'un jeu vidéo sont visuelle et auditive, et c'est sur la base de ce postulat que nous poursuivrons.

Le premier signal qui parvient au cerveau du joueur dans un jeu est généralement sonore : de nombreux thèmes, servant à installer une ambiance facilement reconnaissable, lui donnent un aperçu rapide de ce qui l'entoure, parfois même avant qu'il ait pu explorer les lieux. Nous avons parlé des thèmes de *Super Mario World* pour les jeux en deux dimensions dans la partie précédente, nous pouvons ici citer le cas de *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty* (Konami, 2002), dont Axel Stockburger se sert pour argumenter son article.

En effet, les *Metal Gear Solid* sont des **jeux d'infiltration**, qui demandent au joueur de se faire le plus discret possible pour contourner les ennemis sans qu'ils le remarquent. Ces derniers sont souvent hors de son champ visuel, et il doit rester en dehors du leur. La vision en trois dimensions intervient ici de façon souvent troublante : la position du personnage donne au joueur un aperçu très limité de son environnement et des déplacements de l'ennemi. La bande-son devient donc fondamentale dans le jeu, le son seul permettant de planifier les actions et de deviner les mouvements de l'ennemi.

Stockburger distingue alors cinq formes d'objets sonores selon leurs manifestations :

---

<sup>13</sup> Axel Stockburger, *The Game Environment From an Auditive Perspective*, 2003 « [...] every sound in the sound library is referred to as an object and it is treated on the same level as a graphic file, as one of the many objects comprising the game. ».

les dialogues, les bruitages, les sons de l'environnement, la musique d'accompagnement et les sons reliés à l'**interface** de jeu.

Nous avons parlé, dans la partie précédente, des bruitages provoqués par les actions du joueur, mais aussi par l'environnement de jeu, et ce sont ces effets que nous allons maintenant analyser.

Dans certains jeux en trois dimensions dans lesquels le joueur incarne un soldat ou un agent secret quelconque, utilisant généralement une arme à feu (*Golden Eye 007*, Nintendo, 1997, *Half Life*, Sierra, 2001, *Perfect Dark*, Nintendo, 2000, etc.), ce qui s'affiche à l'écran correspond à la vision du personnage en action. Il n'est donc pas possible d'avoir une vue d'ensemble, comme dans les jeux en deux dimensions ou certains en trois dimensions, qui donnent une vision plus large, la caméra étant placée en plongée et en retrait derrière le personnage.

Ces jeux nécessitent un environnement sonore facile à comprendre, semblable à celui utilisé dans la plupart des *Pokémon* (conçus avant tout pour des enfants en bas âge), bien que ceux-ci ne soient pas exactement en trois dimensions. On peut en effet y répertorier différents thèmes représentant systématiquement des lieux, des personnages et des situations. Le thème dit du « centre pokémon », par exemple (voir exemple 5 et *05 Pokemon Center*), lieu sécurisé où l'on peut prendre du repos et soigner son équipe, a été utilisé tout au long de la série, arrangé différemment en fonction de l'évolution des capacités des **consoles** successives. Il en est de même pour les thèmes correspondant aux types de terrain (un chemin, une forêt, sur l'eau, une grotte, une ville ou une arène de combat) et pour ceux signalant les rencontres avec des dresseurs, qui permettent de déterminer leur rang et le type de pokémon qu'ils utilisent. Ce procédé est repris pour identifier les pokémon sauvages, cachés dans les « hautes herbes » (cri ou musique spécifiques).



Exemple 5 : début du thème d'un centre pokémon dans Pokémon version Rouge/Bleue

Le même système est employé dans la série *Dragon Quest* (un seul thème pour toutes les villes et un autre pour les **donjons**), les premiers *Final Fantasy* (*Final Fantasy III*, Squaresoft, 1990, ou *Final Fantasy IV*, Squaresoft, 1991) et le premier *The Legend of Zelda*, l'univers musical de ce dernier se limitant à une alternance entre musique d'exploration et musique de **donjon**.

De nombreux jeux présentent en revanche des univers bien plus variés et complexes. Ainsi *Tales of Symphonia* (Namco, 2003) possède un thème différent pour chaque ville mais prête des motifs importants pour certaines conditions. Le scénario met en scène deux mondes parallèles, l'un en déclin et l'autre florissant, se partageant la même source d'énergie et possédant des lieux culturels semblables, tels que les abbayes ou les temples qui ont une mélodie en commun, arrangée différemment dans chaque monde. Certains de ces thèmes, comme celui des combats contre les esprits originels, se retrouvent d'ailleurs dans d'autres jeux de la série (*Tales of Phantasia*, Namco, 1995).

## I.2. Un pouvoir de suggestion variable

Une autre fonction de la musique dans les films ou les jeux est de provoquer chez le joueur ou le spectateur divers sentiments (tristesse, joie, angoisse, dégoût, empathie, antipathie...) pour certains personnages et les situations auxquelles ils sont confrontés. Mais en dehors des scènes **cinématiques**, comment sont traités ces apports sentimentaux dans un jeu ?

Nous avons vu plus haut comment le placement de la caméra pouvait grandement influencer la perception de l'environnement par le joueur, surtout en cas d'événements se déroulant hors-champ. Nous allons maintenant étudier les diverses utilisations de la bande-son dans ce cas, en nous basant en grande partie sur les jeux d'horreur.

### Un impact dramatique différent :

Il existe deux principales exploitations de la probabilité du hors-champ du point de vue dramatique, que l'on trouve principalement dans les jeux d'aventure et d'horreur (ou *Survival-Horror*). En effet, le caractère incertain de certaines situations qui leur est propre met le joueur face à la possibilité d'événements brusques et inattendus, qui ne peuvent y apparaître de façon aussi certaine que dans un film, ni suivant un déroulement musical cohérent. Dans ce cas, soit les concepteurs l'aident à pressentir l'arrivée de tels événements, surtout dans les jeux d'aventure simples, soit ils l'induisent en erreur ou ne lui laissent aucun indice permettant de les prévoir.

Il s'agit donc de prévenir le joueur ou de le surprendre, comme dans les films, à une différence près : les processus de réaction aux stimuli sonores d'un jeu et d'un film ne fonctionnent pas de manière identique. La meilleure façon d'analyser cette différence est d'abord de considérer le premier moyen de perception du joueur : la vision de ce qu'il contrôle à l'écran. D'après Mathieu Triclot, cette perception a un impact radicalement différent de celui

que provoque un film, non par son mode de représentation, mais dans sa perception directe :

[Mais] La situation de la vue en première personne, au cinéma et en jeu vidéo, diffère cependant sur un point crucial. Sans cela, on ne comprendrait pas comment la vue fps [*First Person Shooter*]<sup>14</sup> aurait pu se développer comme un des dispositifs majeurs du jeu vidéo. Ce qui est au cinéma, une limitation subie du champ de vision pour le spectateur, devient pour le joueur de jeu vidéo une incitation à l'action et à la prise de responsabilité. La vue en première personne dans le jeu n'est pas destinée à être regardée, mais à être actionnée, à être jouée.<sup>15</sup>

Comment cela se manifeste-t-il sur le plan musical ? Comme l'écrit le même auteur au cours d'une analyse des réussites et des ratés des emprunts stylistiques de prises de vue entre le cinéma et le jeu vidéo, tenter de produire les mêmes effets dramatiques ou les mêmes sentiments d'immersion de part et d'autre se révèle une tâche ardue. En effet, l'utilisation de la **cinématique** dans un jeu vidéo « efface le joueur derrière la posture traditionnelle du spectateur »<sup>16</sup>. De même, la vue subjective employée au cinéma n'est pas une réussite de par son caractère fixe devenant vite ennuyeux.

De la même façon, plusieurs procédés musicaux fréquents au cinéma ne peuvent s'adapter aux dynamiques d'un jeu. L'accompagnement musical de ce dernier, s'il se veut efficace et prégnant, ne peut généralement suivre la linéarité et l'évolution de l'action au même rythme qu'un film, bien que les évolutions technologiques récentes aient permis de s'en rapprocher grandement. *Portal 2*, en utilisant dans les moments critiques un système de très courtes séquences sonores tournant en boucle ou s'enchaînant au rythme des actions du joueur, parvient à créer des climaxes de façon très naturelle dans un espace libre. Il en va de même pour *Red Dead Redemption* (Take Two Interactive, 2010), le système effectuant des

---

<sup>14</sup> Le terme FPS peut désigner deux expressions différentes : *First Person Shooter*, qui concerne les jeux de tir en vue subjective dans un univers en trois dimensions (et qui est le sens donné ici), mais également *Frame Per Second*, image par seconde, qui sert à mesurer la fréquence de rafraîchissement des images et donc la fluidité d'un jeu.

<sup>15</sup> Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, 2011, p. 86.

<sup>16</sup> *Ibid.*

transitions musicales sur des demi-mesures.

Un facteur d'angoisse et un jeu sur l'incertitude :

Certains jeux utilisent volontairement l'aspect restreint de la vision subjective pour provoquer la peur de façon irrationnelle chez le joueur :

[De fait] Les jeux vidéo mettent constamment à profit les avantages spécifiques de la vue à la première personne, à commencer par le sentiment de peur qui l'accompagne aisément, et qui fait partie des rares émotions que le jeu parvient à transmettre sans forcer. En effet si la vue fps imite en un sens la vision naturelle en adoptant un champ de vision plus restreint que celui que nous donnerait un plan large, elle oublie en même temps que la vision naturelle n'est jamais fixe [...] <sup>17</sup>.

Cette vision est accompagnée de sons et de musiques potentiellement hors-champ qui, eux aussi, jouent sur le fait que leur source n'est pas forcément identifiable par le joueur. Ils se caractérisent principalement par leur imprévisibilité, qu'ils accompagnent ou non un événement qui n'est remarqué que lorsqu'il entre dans le champ de vision du joueur, ou qui se manifeste soudainement de façon désagréable (par derrière et en le blessant).

Dans *Silent Hill 3* (Konami, 2003), il existe par exemple une pièce remplie de mannequins en plastique, où un hurlement est programmé pour se déclencher lorsque le joueur, essayant de ramasser une boîte de munitions (un objet commun et nécessaire à sa survie qu'il ramasse fréquemment au cours de la partie) , n'a plus une partie de la pièce sous les yeux. Cela le pousse à revenir sur ses pas et il trouve alors au sol un mannequin décapité au milieu d'une mare de sang.

Le même procédé se retrouve avec un impact bien plus grand dans *Resident Evil 3 : Nemesis*. Le joueur, sans cesse poursuivi par un monstre invincible, doit être attentif aux

---

<sup>17</sup> *Ibid.*

moindres changements de la bande-son susceptibles de lui indiquer sa présence, car Némésis peut à tout moment faire irruption à l'endroit où il se trouve.

Mais l'exemple le plus intéressant est sans doute celui du jeu indépendant en cours de développement, *SCP 087* (références introuvables), décrit comme une « simulation de peur », et dans lequel il s'agit simplement de descendre l'escalier infini d'un bunker sans fenêtres ni lumière, jusqu'à ce que le personnage se fasse attaquer par un fantôme et meure d'une crise cardiaque. Les éléments du jeu étant choisis aléatoirement par l'ordinateur, il n'y a aucun moyen de savoir quand le fantôme apparaîtra, ni comment il se manifestera. On peut par contre percevoir des sons effrayants sans aucune cause apparente, ou au contraire voir soudainement apparaître un visage macabre sans rien entendre de particulier.

De même, de nombreux jeux comme *Amnesia : The Dark Descent* se servent d'éléments préprogrammés et de sons agressifs (rugissements, hurlements, explosions...) pour déclencher chez le joueur un sentiment de danger immédiat qu'aucune explication visuelle ne justifie. Le héros n'ayant aucun moyen de défense et constatant que sa vue et sa vitesse de déplacement s'altèrent au fur et à mesure que sa santé mentale se dégrade, le joueur n'a généralement d'autre choix que de se réfugier dans un placard en éteignant sa lampe pour ne pas être repéré, et de détecter, au seul moyen du son, s'il y a vraiment un danger et, si oui, s'il se trouve proche de lui. Certains monstres ne se manifestant pas avant d'arriver dans le champ de vision du personnage, la bande-son entière du jeu est agencée de façon à placer le joueur dans un état de stress permanent.

### Un rôle potentiellement rassurant et utile

Dans de nombreux autres jeux vidéo, les sons et musiques liés au hors-champ renseignent rapidement le joueur sur l'environnement, hostile ou sécurisant, dans lequel il entre. On trouve ce procédé dans la série *Resident Evil*, où les zones sûres, servant aussi de points de sauvegarde et de stockage, sont caractérisées par une musique spécifique se



déclenchant dès que le joueur pénètre dans la pièce en question.

De la même façon, dans la plupart des épisodes de la série *The Legend of Zelda* (*Ocarina of Time*, *Majora's Mask*, *Wind Waker*, *Twilight Princess*...), la musique varie en fonction de la présence ou non d'ennemis dans un certain périmètre autour du personnage, lui permettant ainsi de savoir s'il est menacé dès son entrée dans un lieu, et continuant de se dérouler tant qu'il n'a pas tué tous les monstres présents.

Plus généralement, de courts extraits musicaux sont employés dans les jeux qui utilisent un système de combat en temps réel impliquant plusieurs acteurs simultanés, ce qui permet à ces derniers d'avoir facilement une vision d'ensemble du déroulement de la bataille sans pour autant se déconcentrer de leur personnage. On trouve aussi ce procédé dans les **jeux de rôle** et les MMORPG, qui impliquent de jouer en groupe et de suivre des dispositions stratégiques précises. L'une des plus fréquentes consiste, dans un groupe de quatre personnes, en un combat d'un joueur au corps à corps avec un ennemi, les trois autres restant à distance, hors de portée. Parmi ces trois joueurs, deux se chargent de lancer des sorts à l'ennemi tandis que le dernier, généralement un soigneur, maintient le combattant en vie. La disposition des personnages empêchant le combattant de voir les actions de ses alliés, des sons sont associés aux différents sorts, ce qui permet à tous de savoir ce que les autres font, les joueurs les plus performants étant capables de déterminer le temps restant avant qu'une invocation agisse. C'est le cas de jeux tels qu'*Aion* (Ncsoft, 2009).

## II. Interactivité et musique diégétique

Beaucoup de sons dans un jeu font donc partie d'un processus plus ou moins affirmé de prévention du joueur. Cependant il y a également de nombreux bruits et musiques qui se déclenchent en réaction à ses actions. D'origine parfois mystérieuse, il leur arrive d'être totalement diégétiques pour accroître le sentiment d'immersion du joueur dans l'univers auquel ils appartiennent.

### II.1. Signalétique dans un jeu

Si le son synchrone a « fait du cinéma un art du temps »<sup>18</sup> dans lequel le spectateur apprécie la façon harmonieuse dont s'enchaînent les différents plans, il serait plus exact de parler, en matière de jeu vidéo, d'un art du sens.

#### II.1.a) De la création d'un langage

L'un des premiers rôles de la musique dans un jeu, et avant tout du son dans son expression la plus simple, semble être parfaitement fonctionnel. Il est aisé de constater que de nombreux éléments sonores de la culture vidéo-ludique sont marquants par leur fréquence d'apparition et leur signification. Cependant, on peut également relever certains mécanismes de langage très simples, qui permettent au joueur de s'immerger rapidement dans un jeu et d'en comprendre le fonctionnement, voire de créer un langage qui lui est propre.

#### Assimilation des sons des premiers jeux vidéo :

L'impact de la balle dans le jeu *Pong* (1972) est devenu l'un des sons les plus célèbres depuis la naissance du jeu vidéo, bien que n'évoquant aucunement le choc d'une balle de tennis contre une raquette ou le sol. De même, beaucoup se souviennent des bruitages de *Space Invaders* (Taito, 1978), qui permettaient plus de fantaisie par le caractère fictif et futuriste du contexte, ou, plus tardivement, du rire du chien de chasse dans *Duck Hunt*

<sup>18</sup> Michel Chion, *L'audio-vision, son et image au cinéma*, p. 18.

(Nintendo, 1987). Il existe aujourd'hui des centaines de sons « primaires » formant une sorte de base de données que les joueurs et les concepteurs de jeux utilisent toujours, notamment dans une branche spécifique du jeu vidéo nommée *retro-gaming*. Ce terme désigne, chez les joueurs, une attirance pour les vieilles **consoles** et les jeux anciens et, chez les concepteurs, un état d'esprit qui les pousse à créer des jeux à l'esthétique la plus proche possible des canons du genre. Certains jeux indépendants sont d'ailleurs construits en grande partie, voire uniquement, sur des références et des reprises de jeux anciens. Ainsi, *I Wanna Be the Guy* (développeur : Michael "Kayin" O'Reilly, 2007) est presque exclusivement composé de reproductions d'images de décors et d'ennemis, et de musiques de jeux des années 1980.

#### Apports extérieurs aux jeux :

Au-delà de la simple référence, c'est un mode de pensée et de conception à part entière que nous pouvons identifier, qui a été théorisé par Hiroki Azuma dans son livre *Génération Otaku<sup>19</sup>, les enfants de la postmodernité*. Les petits récits des productions postmodernes (à partir de la fin des années 1960) ne serviraient plus les grands récits car, abandonnant la conception moderne du monde dite « modèle de l'arbre », basée sur l'interprétation par le public des grands récits via les petits, ils seraient déchiffrés à l'aide d'une couche profonde formée sur le modèle de la base de données.

[...] Dans la culture Otaku, même ce qui est considéré comme une œuvre originale peut souvent être constitué de dessins et citations d'œuvres antérieures. Les œuvres sont produites sans que les éventuelles références soient explicites. Dès le départ, elles peuvent donc être des simulacres d'œuvres préexistantes. On en vient donc à produire et consommer des simulacres de simulacres, et ainsi de suite. L'œuvre Otaku, à la différence de l'œuvre moderne, n'est donc pas la création d'un artiste défini puisqu'elle naît à l'intérieur d'une chaîne, constituée de

---

<sup>19</sup> Le terme *otaku* a été longtemps controversé et considéré comme péjoratif. La définition la plus précise donnée par Azuma est qu'il « désigne les personnes qui se passionnent pour une forme de sous-culture qui réunit la bande dessinée, les dessins animés, les jeux électroniques, l'ordinateur, la science-fiction, les effets spéciaux, les figurines, etc. » (p. 10).

plusieurs imitations ou plagiats successifs.<sup>20</sup>

Ce point de vue est partiellement approuvé par Sébastien Genvo qui souligne, dans son analyse de la réception du jeu vidéo par les amateurs, la spécialisation qu'entraîne la pratique dans certains cas :

[...] le rapprochement entre jeu vidéo et disciplines artistiques est établi par les membres de la profession lors de la production d'un jeu, mais également au moment de la réception, par les amateurs qui considèrent leur hobby en le mettant en rapport avec des domaines comme le cinéma, la bande dessinée, la musique...<sup>21</sup>

On peut en effet constater que de nombreux jeux de la production japonaise s'appuient en grande partie sur des références mythologiques et religieuses issues de différentes cultures, et généralement mélangées sans distinction de genre. Des éléments empruntés à la légende de la Table Ronde, comme l'épée Excalibur, côtoient des monstres issus des croyances sémitiques, tels que les djinns dans *Golden Sun* (Nintendo, 2002). Au niveau scénaristique, il est également possible d'identifier des grands clichés du genre, tels que le désir de devenir le plus fort, de retrouver ou venger un membre de sa famille, de faire régner la justice, etc. Du point de vue musical, on retrouve les mêmes mélanges, agencés en fonction de leur pouvoir évocateur, sans qu'ils se rattachent à une tradition précise. À ce sujet, Manu Bachet, superviseur musical chez Ubisoft, explique le développement de l'univers musical dans *Red Steel* (Ubisoft, 2006) comme conçu de façon à donner l'impression d'un cadre japonais, tout en utilisant des éléments européens (voir annexe 1 p. 127). On peut constater les mêmes méthodes du côté de la production nipponne, avec des jeux comme *Okami* (Capcom, 2007), dont l'histoire met en scène des dieux appartenant à la religion shintoïstes : la bande-son

---

<sup>20</sup> Hiroki Azuma, *Génération Otaku, les enfants de la postmodernité*, p. 49.

<sup>21</sup> Sébastien Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, p. 43.

utilise de nombreux instruments japonais, mais les mélodies et les arrangements sont tonals et donnent au public européen l'illusion d'une musique « japonisante ».

Ainsi, au-delà de l'utilisation basique des modes majeur et mineur destinés à influencer le ressenti du joueur en fonction des situations, nous pouvons identifier plusieurs références, comme l'utilisation de timbres particuliers et la composition « dans le style de », très fréquentes dans les **jeux de rôle** japonais. Nous pouvons relever par exemple de nombreux thèmes se rapprochant du style baroque et utilisant le clavecin pour symboliser des châteaux et habitations de nobles, dans *Tales of the Abyss* (06 Choral Castle, et 07 The Lorelei's Order's Base) mais également dans *Tales of Symphonia* (08 Tethe'Alla's Castle, 09 The Kingdom City of Meltokio et 10 Academic City), où l'instrument se mêle parfois à l'orgue.

De même, les thèmes en rapport avec la forêt sont généralement interprétés avec des sons synthétiques imitant des flûtes et des cordes. C'est le cas dans *The Legend of Zelda : A Link to the Past*, *Super Mario World* (11 Forest of Illusion), ou encore dans *Tales of the Abyss* (12 Theor Forest) et de *Pokémon version noire/blanche* (13 Lostlorn Forest).

## II.1.b) Intégration de la signalétique dans la bande-son

Comme le constate Rob Bridget dans son chapitre « Dynamic range: subtlety and silence in video game sound »<sup>22</sup>, les jeux actuels font preuve d'une tendance parfois fâcheuse à inonder le joueur de musiques et de bruitages en tous genres. En comparant l'intensité sonore du début d'un film hollywoodien à celui d'un récent titre de la **console** XBOX360, il met en évidence ce qu'il considère comme une surcharge technique du contexte musical du jeu et un manque de subtilité, auquel il associe une perte d'impact narratif.

Bien que ce problème puisse être relié à l'environnement d'origine des jeux vidéo, c'est-à-dire des zones bruyantes (salles d'**arcade**, puis salon familial), où ils entraînent en compétition avec d'autres éléments sonores (télévision, autres bornes de jeu éditées par des compagnies concurrentes...), on peut déterminer d'autres raisons plus actuelles et plus

<sup>22</sup> Rob Bridget, *From Pac-Man to Pop Music*, chapitre 8, p.128.

positives qui justifient cette surenchère musicale. Il faut pour cela analyser les différents niveaux de compréhension et de perception du son dans un jeu.

### Un univers saturé d'informations :

Nous avons étudié précédemment les divers paramètres, souvent techniques, définis par un son dans un jeu vidéo (temps, espace, événements...) afin de structurer son univers. Selon Roger Caillois, il est possible de définir partiellement le concept de jeu d'après les critères suivants, inspirés de Johan Huizinga :

En effet, le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. [...] Les lois confuses et embrouillées de la vie ordinaire sont remplacées, dans cet espace défini et pour ce temps donné, par des règles précises, arbitraires, irrécusables, qu'il faut accepter comme telles et qui président au déroulement correct de la partie.<sup>23</sup>.

Bien qu'ayant été énoncée en 1958, soit bien avant l'apparition du jeu vidéo, cette définition s'applique parfaitement à cette branche nouvelle du divertissement. Nous devons prendre en compte le fait que si les jeux sur ordinateur, par exemple, permettent de ne plus avoir à se préoccuper de l'application stricte de certaines règles (lancers de dés aléatoires des jeux de plateau, mélange des cartes au solitaire, désormais effectués par la machine) ou de l'espace qui leur est consacré, cette absence de contraintes provoque le plus souvent des ajouts importants de données (visuelles, scénaristiques, techniques...) et d'informations qui peuvent rendre le jeu plus complexe.

Le but des équipes de production d'un jeu est donc souvent de rendre son **interface** la plus claire possible, le terme de « prise en main instinctive » étant d'ailleurs mis en avant dans les campagnes publicitaires comme une preuve de qualité. Pour y parvenir, la bande-son est

---

<sup>23</sup> Roger Caillois, *Des jeux et des hommes*, p. 37-38.

fréquemment utilisée pour inciter musicalement le joueur à effectuer certaines actions, ou lui faire comprendre rapidement s'il les a réussies ou pas.

Ainsi, dans la série *Super Mario*, destinée surtout aux jeunes enfants, chaque action est cryptée de façon à être plus entendue que vue. La mort des ennemis, le ramassage des objets, et même les mouvements de caméra dans *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) sont illustrés par des bruitages ou des motifs musicaux s'apparentant clairement au *mickey-mousing*, décrit par Michel Chion comme :

[...] le procédé typique d'accrochage musique/image qu'emploie également, mais plus rarement, le cinéma en prise de vue réelle, et qui consiste à suivre en synchronisme le fil de l'action visuelle par des trajectoires musicales (traits montants et descendants, en montagnes russes), et des ponctuations instrumentales de l'action (coups, chutes, portes qui se ferment), etc.<sup>24</sup>.

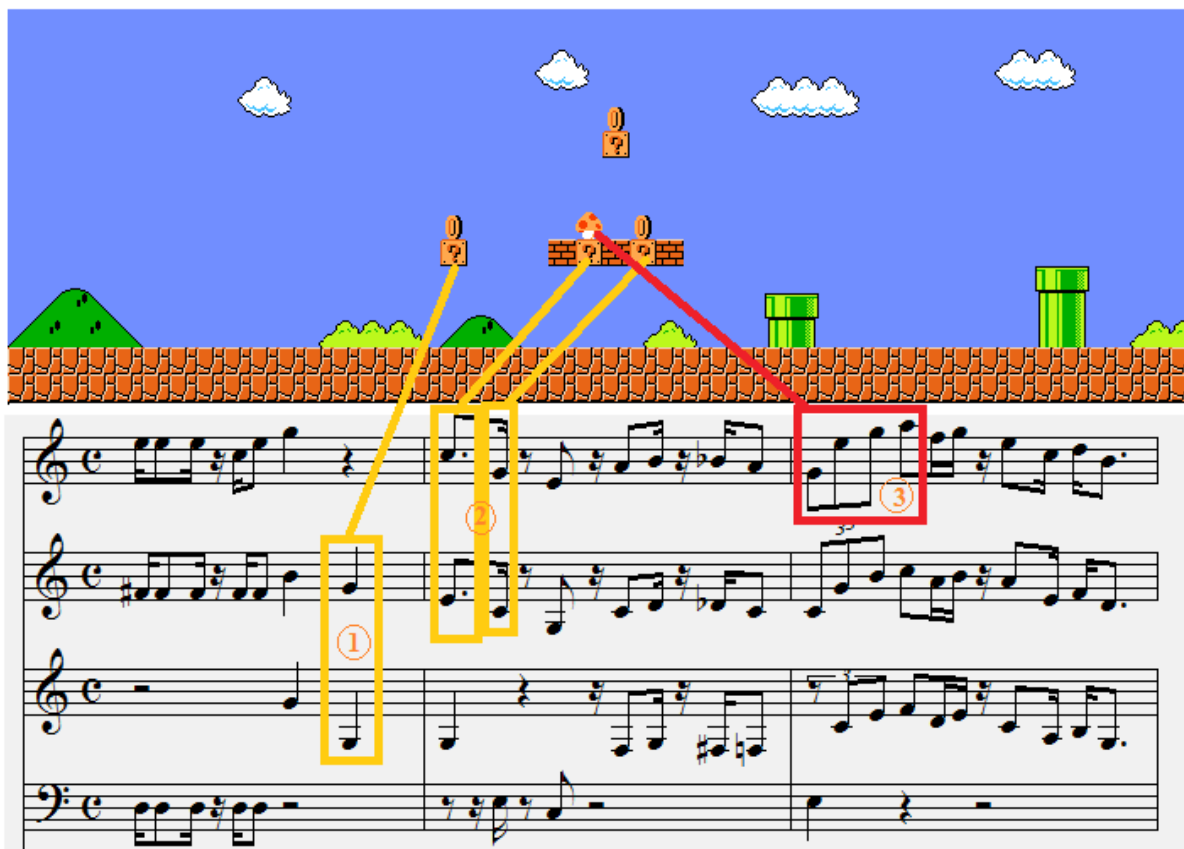
Dans *Super Mario Bros.*, le premier thème du jeu, dont le tempo est adapté au rythme de marche du personnage, et les premières inflexions mélodiques s'accordent avec les bonds que le joueur est supposé faire au cours de ses premiers pas (voir exemple 6 et *14 First Level*), comme en témoigne l'article de Chris Kohler, « Behind the Mario Maestro's Music » :

[...] Cet indicatif musical, le premier dans le jeu, fut le plus long à composer. Kondo en écrivait une version, puis lui et l'équipe l'intégraient dans le jeu. Si elle n'accentuait pas parfaitement l'action, ne se synchronisait pas correctement avec la course et les bonds de Mario, ne s'harmonisait pas avec les différents effets sonores, il la jetait et recommençait depuis le début<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> Michel Chion, *L'audio-vision, son et image au cinéma*, p. 103-104.

<sup>25</sup> « [...] that signature theme, the first one in the game, took the longest to compose. Kondo would write one version, and then he and the team would put it into the game. If it didn't accentuate the action perfectly, didn't time up right with Mario's running and jumping, didn't harmonize with the different sound effects, he'd scrap it and start over. ».



*Exemple 6 : comparaison entre la topologie du premier niveau de Super Mario Bros., et le début de son thème.*

Le début du thème correspond en effet à la première partie du parcours et le premier saut, effectué afin de découvrir le contenu du premier bloc (représenté en orange avec un point d'interrogation), correspond hypothétiquement au premier « bond » significatif de la mélodie vers la dominante (1). On note cependant que l'intervalle musical est descendant, tandis que le mouvement du personnage est ascendant. Le saut provoque un glissando supérieur, tandis qu'un intervalle de quinte montante accompagne la pièce d'or quand elle sort du bloc. Il y a alors un ajout directement sur la bande-son, qui la fait varier par rapport à l'arrangement initial.

Après les deux sauts suivants (2), le champignon, qui sort du deuxième bloc et effectue un déplacement horizontal vers la droite, peut être attrapé par le joueur au niveau du premier tuyau (3). Le bruitage entendu alors se rapproche de ce qui est écrit : un égrenage



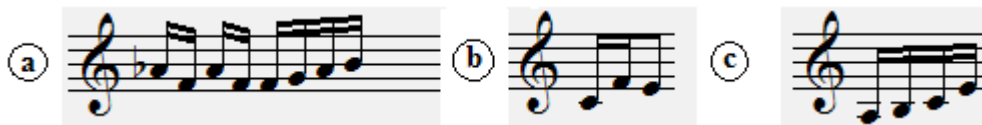
d'intervalles montants correspondant au changement de taille du personnage. La musique peut être ici considérée comme jouant un rôle dans l'assimilation des règles du jeu.

Ce procédé est loin d'être rare, bien qu'un peu imprécis en raison de la liberté de mouvement du joueur. Cependant, on trouve aujourd'hui des jeux s'appuyant entièrement sur cette méthode, mais inversée, comme dans le *shoot'em up* *Beat Hazard* (Cold Beam Games, 2010), jeu de bataille spatiale dans lequel il faut détruire tous les vaisseaux adverses sans les percuter ou se faire tirer dessus. À la différence des autres jeux du même style, il ne possède aucun **niveau** prédéfini et le joueur choisit des musiques (de la bibliothèque du jeu, mais aussi de sa propre discothèque) qui sont analysées par le système et servent à créer des **niveaux** qui leur sont adaptés. Cela se répercute sur la vitesse des vaisseaux, mais aussi leur puissance de tir : elle devient d'autant plus forte et de portée large que le niveau de la musique est important. Le tempo de la piste choisie influence également la façon qu'ont les éléments (vaisseaux, astéroïdes, déchets spatiaux) de se mouvoir. Certains suivent par exemple le rythme des temps forts. Le rendu visuel de *Beat Hazard* s'adaptant également à la musique, l'écran se retrouve facilement saturé d'effets stroboscopiques qui empêchent parfois le joueur de distinguer son propre vaisseau. Il devient alors indispensable, pour qu'il suive ce qui se passe, de se fier aux éléments de la bande-son, qui comprend des bruitages extérieurs au morceau choisi.

On peut même découvrir, dans *Skullmonkeys* (Sony, 1998), une pièce cachée dans laquelle une voix masculine interprète la chanson « The Little Bonus Room » (15 *The Little Bonus Room*). En ironisant sur le rôle de la musique dans le jeu, elle s'amuse à faire croire au joueur qu'il y a des monstres et se déclare comme étant son « petit ami musical invisible » (voir annexe 2 p. 131 pour l'intégralité des paroles).

## Les bruitages musicalisés :

Certains concepteurs se basent sur des critères moins hasardeux et remplacent les bruitages par des petits segments musicaux programmés pour se déclencher lorsque le joueur accomplit une action particulière. Ce procédé est très utilisé dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* par exemple, où presque chaque interaction du joueur est appuyée par un indicatif (voir exemple 7).



Exemple 7 : trois exemples d'indicatifs musicaux dans *The Wind Waker*.

Dans l'extrait (a), trois groupes de doubles croches correspondent à trois coups enchaînés contre un ennemi, dont le dernier est mortel. (b) est l'indicatif entendu lorsque le personnage ramasse des objets communs tels que des flèches et des bombes, et (c) lorsqu'il ramasse un objet rare.

On retrouve ce procédé dans certains jeux plus anciens tels que *Rayman* (Ubisoft, 1995) sur la **console Playstation**, où une série de **niveaux** nommée « Band Land » utilise des percussions en guise de plates-formes et des accords de harpe lorsque le héros fait disparaître des nuages en marchant dessus. Plus important encore, tout au long du jeu, les Tings (petites boules bleues éparpillées dans le monde, équivalentes aux pièces d'or dans *Super Mario*), produisent chacune une note différente dont l'enchaînement forme une mélodie lorsqu'elles sont ramassées dans l'ordre (voir exemple 8). Leur nom évoque bien sûr le son produit alors.



Exemple 8 : Exemple d'une mélodie simple formée par les Tings dans Rayman (la première note est en train d'être jouée, le personnage ayant déjà ramassé le premier Ting)

Ce concept a été développé dans des jeux plus récents comme *Child of Eden* (Ubisoft, 2011), dans un état d'esprit proche de *Beat Hazard*, mais fonctionnant dans le sens inverse : les pistes musicales et les **niveaux** sont prédéfinis, ce sont les tirs du joueur qui influencent directement la bande-son du jeu.

Au-delà des simples bruits de circonstance, c'est en réalité tout un langage musical qui s'est ainsi développé au sein des jeux vidéo. Un langage chargé de faire le lien entre l'**interface** graphique et les actions du joueur, dont les possibilités éducatives ont été étudiées par Brent Auerbach dans un article sur le jeu de rythme *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998)<sup>26</sup>.

<sup>26</sup> Brent Auerbach, « Pedagogical Applications of the Video Game *Dance Dance Revolution* to Aural Skills Instruction », 2010.

## II.2. La musique diégétique

La diégèse concerne tous les éléments d'un film, d'un livre ou d'un jeu qui appartiennent à l'espace-temps de l'univers narré. En d'autres termes, et du point de vue musical, les sons diégétiques sont ceux qui peuvent être entendus et provoqués par les personnages. Ils jouent un rôle actif dans le récit.

Les multiples subtilités des sons diégétiques ont déjà été largement explorées par les cinéastes et sont généralement reprises dans certains aspects des jeux tels que les **cinématiques**. Cependant, l'interactivité offerte par le jeu ouvre de nouvelles possibilités que nous répartirons en trois catégories, déterminées par l'implication plus ou moins grande du joueur.

Nous n'envisagerons que cette implication du joueur dans la bande-son, certaines notions associées au dernier niveau de séparation proposé par Karen Collins, dans *Video Game Sound : An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, pouvant se retrouver mêlées dans une même catégorie. Sa classification peut se résumer ainsi :

Le son d'un jeu se répartit entre son diégétique ou et son non-diégétique, mais à l'intérieur de ces deux grandes catégories, on peut introduire de nouvelles distinctions selon les genres d'activité dynamique selon qu'elles se rapportent à la diégèse ou au joueur<sup>27</sup>.

### II.2.a) Le joueur « spectateur »

La musique diégétique peut tout d'abord se présenter sous la forme d'un tableau se déroulant comme une scène **cinématique** dans laquelle le joueur ne peut agir. Ces parties du jeu, si elles ne sont pas des scènes **cinématiques** elles-mêmes, jouent généralement un rôle

---

<sup>27</sup>« Game sound can be categorized broadly as diegetic or nondiegetic, but within these broad categories, it can be separated further into nondynamic and dynamic sound, and then divided further still into the types of dynamic activity as they relate to the diegesis and to the player » chapitre 7, 2008, p. 125.

important dans l'intrigue. La musique peut y revêtir un aspect symbolique, ce qui explique la façon dont elles sont présentées.

Par exemple, la première scène de *Parasite Eve* (Squaresoft, 1998), qui se déroule lors de la représentation d'un opéra, fait pénétrer le joueur dans l'univers du jeu en dévoilant la trame principale du scénario par le thème d'Eve, l'antagoniste, qui fait en réalité partie du livret de l'opéra. Le morceau chanté par la cantatrice (voir exemple 9 et 16 *Se il mio amore sta vincino*), possédée par l'entité Eve, réapparaît de nombreuses fois dans le jeu de façon non diégétique (en tant que thème caractérisant son personnage), mais toujours dans le cadre de situations cruciales (le plus souvent lors de face-à-face entre Eve et l'héroïne, Aya). Dans un cas, il est précédé d'une introduction au piano jouée par le personnage.



Exemple 9 : thème d'Eve, "Se il mio amore sta vincino"

On rencontre une situation similaire au début de *Final Fantasy IX* (Sony, 2000), lorsque les héros se servent d'une représentation dramatique et utilisent le contexte du scénario pour aider une princesse à s'enfuir, soutenus musicalement par l'orchestre qui ponctue depuis les coulisses chaque événement inattendu. Le jeu se conclut également par une représentation théâtrale, où le livret déborde finalement sur la situation réelle et la représente.

Le rôle symbolique de la musique diégétique se retrouve également dans *Sword of Mana*. Le personnage Lester, incarnant un barde, intervient deux fois en jouant d'un instrument : lors de sa première rencontre avec le héros, sur une place, il conte une légende oubliée qui aura par la suite son importance dans le destin des personnages principaux (voir exemple 10 et 17 *Placing Thought Under Investigation*). Sa deuxième intervention se déroule

après la mort de sa sœur. L'hommage musical qu'il lui rend, version en mineur du morceau entendu précédemment, a alors pour effet de chasser des fantômes et d'ouvrir la voie vers la suite de l'aventure.

Exemple 10 : Thème de Lester, « *Placing thought under investigation* »

Le rôle de la musique diégétique est bien plus ironique dans *Portal*, où la quasi totalité des sons appartenant à l'univers du jeu sont acousmatiques (c'est-à-dire que l'on peut les entendre sans voir leur origine). Ainsi, le poste de radio mis à disposition du joueur au début de l'histoire lui donne l'illusion d'évoluer dans un monde normal alors que l'humanité est en réalité éteinte ou manipulée par des robots. Le thème entendu alors est repris à la fin avec la même ironie par l'ordinateur, qui chante pour récompenser le joueur d'avoir terminé, tout en lui dévoilant la supercherie. La radio a un rôle bien différent dans d'autres jeux : dans *Silent Hill 2*, elle s'avère être l'un des objets les plus utiles possédés par le joueur, car elle grésille

quand des monstres approchent et lui signale le danger lorsqu'un brouillard épais règne. De même dans *Portal 2*, la seule musique d'origine humaine entendue au cours du jeu est un court enregistrement saturé, coupé brusquement au bout de quelques secondes et utilisé pour enseigner la notion d'art à des cobayes.

La musique diégétique est parfois considérée comme un bonus caché que le joueur peut découvrir s'il fouille les moindres recoins du jeu. Ainsi, toujours dans *Portal 2*, on peut surprendre quatre tourelles tueuses répétant un court morceau.

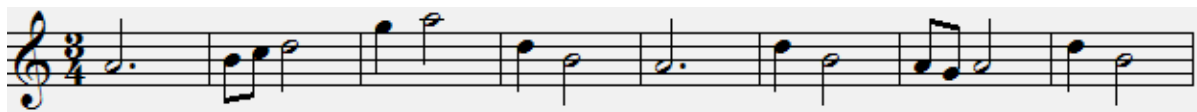
Un concert virtuel de David Bowie est également caché dans *Omikron : the Nomad Soul* (Eidos Interactive, 1999), pour lequel le chanteur a prêté ses traits et sa voix afin de créer certains personnages. Il y interprète « Something in the air », extrait de son album *Hours...* sorti la même année que le jeu.

La musique diégétique sert aussi à renforcer la solennité d'un moment ou un aspect rituel, permettant au joueur de mieux s'imprégner du monde dans lequel il évolue. Ainsi, dans *Dragon Quest V : la fiancée céleste*, la musique de cérémonie entendue lors du mariage du héros vient a priori de l'orgue de l'église, car une religieuse est installée au clavier. Cependant, de nombreux instruments (percussions, cordes et cuivres), qui n'apparaissent pas à l'écran, sont présents dans la bande-son. Il y a donc ici un mélange entre musique diégétique et musique de fosse.

De même, au début de *The Legend of Zelda : the Skyward Sword*, la princesse Zelda chante en s'accompagnant à la lyre afin d'accomplir un rituel et d'invoquer la déesse en compagnie du héros. Ce thème de la déesse, version rétrogradée de celui de la princesse dans l'ensemble de la série (voir exemples 11 et 12), met l'accent sur le rôle que Zelda tiendra dans l'histoire.



Exemple 11 : thème de la princesse Zelda dans la série The Legend of Zelda



Exemple 12 : thème de la déesse dans The Legend of Zelda : The Skyward Sword

De la même façon, dans *Pokémon Soul Silver/Heart Gold* (Nintendo, 2010), les sœurs Kimono dansent en utilisant un carillon spécial afin d'invoquer les **pokémon** légendaires Ho-oh et Lugia. Ces rituels ne sont pas sans rappeler certains éléments de la culture japonaise. Le son des percussions, les costumes des danseuses, mais également les noms des **pokémon** invoqués s'y réfèrent directement. Ces scènes, inexistantes dans les premières versions de ces jeux (*Pokémon version or/argent*), ont été ajoutées dans les remakes et l'ensemble de l'esthétique musicale a été remaniée de façon à rappeler le Japon ancien.

Le symbole du rituel magique se retrouve également dans *Final Fantasy X* (Sony, 2002), où le héros, Tidus, accompagne la jeune invocatrice Yuna dans son voyage initiatique. Cette dernière doit régulièrement « envoyer » les âmes des défunts en effectuant une danse magique accompagnée d'un chant caractéristique, qui se retrouve dans chaque temple visité, interprété par le gardien du lieu (voir exemple 13 et 18 *Warping to a Different Dimension*).



Exemple 13 : "Song of Prayer" dans Final Fantasy X



## II.2.b) Le joueur « déclencheur »

La seconde forme de musique diégétique que l'on peut trouver dans un jeu ne permet pas non plus au joueur de l'influencer totalement. Toutefois, il lui est possible de la déclencher ou pas, et même de l'arrêter. Généralement, ces musiques n'ont que peu d'intérêt et se présentent sous la forme de clins d'œil, souvent cachés (aussi appelés *Easter Eggs*), ou d'énigmes à résoudre.

Ainsi, dans certaines villes de *Pokémon version blanche/noire*, des musiciens interviennent dans la bande-son lorsque le joueur leur parle ou s'approche d'eux. Ce genre de musique d'ambiance, s'il n'a pas grande influence sur le jeu, crée cependant une ambiguïté par rapport à son statut diégétique ou acousmatique : certains personnages agissent hors de la vue des musiciens comme s'ils entendaient la musique et l'appréciaient. Nous ne sommes donc pas en présence d'une simple musique de fosse destinée à créer une ambiance, contrairement à ce qui est fait en général dans ce type de situation. Le procédé se retrouve de façon moins complexe dans les *Pokémon* précédents, notamment dans la version jaune où on peut faire chanter une berceuse, qui endort l'équipe du joueur, par un **pokémon**. Sans aucun intérêt, et même handicapant par rapport au bon déroulement du jeu, cet élément est une référence à la série animée qui passait à la télévision à la même époque.

La musique se mêle à la danse dans *Final Fantasy III* et *IV*, lorsque des danseuses, cachées dans diverses villes, interprètent un ballet de quelques secondes sur des grands thèmes classiques. Dans le *III*, il est également possible de faire jouer du piano à ses héros, le morceau, la qualité de l'interprétation et la réaction du public dépendant du personnage que l'on choisit comme interprète.

Il s'agit également parfois, non seulement de poser un contexte historique, mais aussi de donner un choix moral au joueur. Ainsi dans *Assassin's Creed 2* (Ubisoft, 2010), dont le scénario se déroule à la fin du Moyen-Âge, le joueur traite les personnages qu'il rencontre

comme bon lui semble afin d'accomplir sa quête. Il peut se débarrasser des musiciens de rue risquant de le faire repérer en leur donnant de l'argent, en les menaçant ou tout simplement en les assassinant.

Dans certains jeux, la musique diégétique donne au joueur le choix d'agir selon ses propres goûts : ainsi dans *Minecraft* (Mojang, 2011), jeu de type **bac à sable** n'imposant aucune contrainte ni aucun scénario, il peut construire un juke-box et des disques ou se contenter des bruitages ambiants, sans que cela influence le déroulement de la partie.

De même, dans *Grand Theft Auto IV* (Take Two Interactive, 2008), lorsque le joueur vole une voiture, il dispose de dix-neuf stations de radio dont chacune propose un style musical particulier : The Beat (102.7) est axée sur le Hip-Hop, mais d'autres stations sont spécialisées dans le jazz ou encore le rock des années 1970. Selon Kiri Miller<sup>28</sup>, qui a consacré un article aux insinuations politiques et au rapport ambigu et ironique instauré par les concepteurs entre le joueur et la situation du personnage principal, ces options musicales ne sont d'ailleurs pas anodines.

Mais certains jeux n'incluent pas ces choix dans l'univers narré et remettent en question la notion de musique diégétique. Même si ce sont les personnages ou l'**interface** du jeu qui y déclenchent la musique, celle-ci jaillit de nulle part et n'a d'autre fonction que le contentement du joueur.

Ainsi, il est possible de ré-écouter les musiques déjà entendues dans *Golden Sun : The Lost Age* (Nintendo, 2003) en parlant à un personnage précis tout en effectuant une combinaison de boutons. Un menu, caché jusque là, s'ouvre alors et le joueur n'a plus qu'à sélectionner la piste qu'il souhaite entendre.

Dans d'autres jeux tels que *Super Smash Bros. Melee* (Nintendo, 2002) ou *Tales of the Abyss*, qui mettent leurs musiques à disposition du joueur quand il a terminé le jeu, il faut

<sup>28</sup> Kiri Miller, « The Accidental Carjack: ethnography, gameworld tourism, and grand Theft Auto », 2008.

passer directement par le menu général pour pouvoir les écouter. Ce choix des concepteurs est sans doute lié à l'impossibilité de se procurer les bandes-son dans le commerce pour les écouter indépendamment du jeu, et correspondrait à une façon parfois humoristique de se faire connaître de la part des compositeurs.

Dans de nombreux autres jeux, dont elle permet d'améliorer les conditions ou de résoudre des énigmes, la musique diégétique tient un rôle plus ou moins important. Ainsi, dans *The Legend of Zelda : Majora's Mask*, le joueur peut utiliser des masques correspondant aux diverses personnalités du héros pour créer un orchestre dans un milk-bar et gagner un nouveau masque. Il peut également, au cours de son voyage, rencontrer et écouter répéter dans leur chambre les Indigo Go's, groupe de zoras (sorte de créatures humanoïdes amphibies) qui lui enseignent une mélodie cruciale pour l'aventure. On retrouve d'ailleurs ce groupe dans le générique de fin. Il est aussi possible de découvrir un masque de danseur, qui produit une musique lorsqu'il est porté et permet d'effectuer des pas particuliers.

Mais la musique diégétique joue également le rôle d'un obstacle ou d'un ennemi particulièrement dangereux : dans un puits, le personnage est poursuivi par une musique qui a le pouvoir de le blesser. En tant qu'élément d'une énigme, la musique est plus ou moins impliquée dans sa résolution. Parfois simple illustration de l'action, comme dans *Tales of Symphonia* où, le joueur devant utiliser un anneau magique sur des fleurs pour contrôler les animaux de la forêt d'Ymir, chaque animal est symbolisé par un court motif musical et un instrument (la harpe pour le poisson, la flûte pour l'oiseau et le tambour pour le sanglier). Dans certains temples de *Tales of the Abyss*, il faut assembler des boules de couleur et les placer sur des interrupteurs, ressemblant à des lignes de portées, pour leur faire exécuter correctement la mélodie. De même dans *Dragon Quest V : la fiancée céleste*, lorsque le personnage principal doit jouer de la Corne des Fées pour faire apparaître un château invisible.

La notion se complexifie lorsqu'il s'agit de symboliser plusieurs éléments évoluant simultanément. L'énigme de la salle de test n° 20 de *Portal 2* est composée par exemple de trois turbines musicales que le joueur doit faire fonctionner en même temps. Chaque turbine correspondant à une voix du morceau, résoudre l'énigme signifie pouvoir écouter ce dernier dans sa totalité.

De nombreux jeux intègrent par contre clairement la musique dans la mise en scène en accentuant la participation du joueur pour créer un lien logique entre l'univers et les actions possibles. Ainsi, dans la ville de Belfune de *Golden Sun : Dark Dawn*, le joueur doit rassembler une troupe de musiciens qui peuvent interpréter trois chansons différentes à sa demande, notamment l'air magique d'Arangoa (*19 Arangoa Song*), qui met les habitants de la ville en transe, ce qui ouvre un passage secret. De même dans les versions or et argent de *Pokémon*, le joueur dispose d'un poste de radio qui, selon la musique passée par les stations, lui permet de faire apparaître différents types de **pokémon** ou, s'il écoute une berceuse, de diminuer au contraire leur fréquence d'apparition. Cette radio a un rôle non négligeable dans l'aventure puisqu'elle lui sert à réveiller un immense **pokémon** qui bloque le chemin, là où les versions précédentes lui faisaient jouer de la flûte.

La musique diégétique donne également des indices au joueur pour qu'il résolve une énigme ou perce un secret ancestral. Dans *Golden Sun : The Lost Age*, les héros peuvent suivre les enfants d'un village de pêcheurs sur leur terrain de jeu en effectuant le parcours dicté par la comptine qu'ils chantent. Cette dernière explique en réalité comment traverser les courants pour atteindre sans risque leur destination. Dans *Nier* (Square Enix, 2010), deux personnages interprètent une chanson écrite dans une langue perdue (inventée spécialement pour le jeu) qui contient des informations fondamentales sur l'histoire de leur monde et une mystérieuse maladie incurable (*20 Song of the Ancient, Devola*).

Certains jeux se servent dans leurs énigmes de références à des musiques déjà

existantes. C'est le cas de *Alone in the Dark* (Atari, 1994), jeu d'horreur inspiré par l'univers de l'écrivain Howard Phillips Lovecraft. Dans la salle de danse, le personnage doit placer sur le tourne-disque un vinyle qui fait entendre la *Danse Macabre* de Camille Saint-Saëns. Ce morceau déclenche le mécanisme des mannequins qui bloquaient l'accès à la clé et qui se mettent alors à danser, libérant le passage. Le joueur doit cependant les éviter car leur contact est mortel, ce qui explique le choix du morceau, choix qui se justifie de nombreuses fois par la suite et ce jusqu'à la toute fin du jeu (le personnage, en tuant le démon, s'est enfin échappé du manoir, mais le chauffeur de sa voiture s'avère être un squelette ricanant).

Un autre référence plus mystérieuse se trouve dans *Resident Evil* (Virgin Interactive, 1996), lorsque le joueur doit débloquer l'entrée secrète d'une salle en découvrant des morceaux de partition et en jouant cette dernière sur un piano à queue. Le morceau complet se révèle être le premier mouvement de la sonate pour piano n° 14, opus 27 n° 2, dite « Au clair de lune », de Beethoven.

On relève d'autres énigmes impliquant de la musique dans les jeux d'horreur tels que *Resident Evil 3 : Nemesis* et *Silent Hill 2*, dans lesquels le joueur doit agencer correctement des boîtes à musique ou les actionner dans un ordre précis. Un exemple un peu à part se trouve dans *Heavy Rain*, où le joueur doit utiliser les commandes d'action contextuelle (il s'agit d'appuyer au bon moment sur le bon bouton de la **manette**) pour faire jouer correctement un détective du FBI sur un piano. Cette action ne provoque pas la résolution à proprement parler d'une énigme, mais permet malgré tout au personnage d'organiser ses pensées sur l'enquête en cours au fur et à mesure qu'il joue. Ici, l'effet de la musique est purement dramatique.

### II.2.c) Le joueur « interprète »

La dernière catégorie d'utilisation de la musique diégétique offre au joueur une interactivité totale. L'exemple le plus évident englobe une grande partie des jeux de rythme et musicaux tels que *Guitar Hero* (RedOctane, 2006), où l'activité des musiciens et de la salle de concert est simulée à l'écran à chaque chanson que le joueur interprète. Cependant, il existe d'autres catégories de jeux au cours desquels cette interactivité musicale, sans en être l'essence-même, est présente et permet de nouvelles possibilités de création.

La série *The Legend of Zelda* comporte divers instruments de musique aux pouvoirs magiques sur lesquels on peut jouer ou composer. Le plus connu d'entre eux est sans aucune doute l'ocarina dans *Ocarina of Time*, objet central qui sert à se téléporter, à ouvrir des portes, mais aussi à invoquer des personnages. Le joueur doit d'ailleurs choisir les notes de la mélodie qui lui permet d'appeler l'épouvantail. Ce système se retrouve dans *Majora's Mask*, suite d'*Ocarina of Time*, où un bouton de la **manette** est assigné à chaque note jouable. Mais il est plus développé dans *The Wind Waker* et *The Twilight Princess* (Nintendo, 2006), ajoutant cette fois la notion de rythme aux hauteurs : dans le premier cas, le héros doit agiter la Baguette du Vent dans la bonne direction au moment adéquat pour faire chanter des chœurs. Dans le second, transformé en loup, il doit bouger sa tête pour modifier la hauteur de son hurlement au bon moment.

Dans chaque cas, une représentation graphique très simplifiée apparaît sur l'écran pour guider le joueur (voir exemple 14). On remarque d'ailleurs que le placement des notes par rapport à la clé de sol, au début de la portée dans *Ocarina of Time*, est fausse.



Exemple 14 : représentations graphiques dans, de gauche à droite, Ocarina of Time, Wind Waker et Twilight Princess.

Le système de *Wind Waker* prend peu en compte le concept de hauteur et se sert de l'exactitude des mouvements par rapport à la battue, représentée par le déplacement horizontal d'un curseur sur une ligne. Le « temps » étant situé au centre de la ligne, l'action se limite à faire bouger la baguette au bon moment. Le système devient plus simple dans *Twilight Princess* : le joueur appuie sur un bouton pour déclencher le hurlement et change la position de la tête du loup simultanément.

Cette utilisation de la musique diégétique, bien qu'assez limitée (l'ocarina n'a que cinq notes, la Baguette du Vent quatre positions et le loup trois), accentue le sentiment d'immersion du joueur en le faisant participer activement à la création de la bande-son. Cette implication dans l'univers culturel fictif du jeu se rapproche de ce que Kiri Miller nomme la « performance schizophonique », définie, dans le cas de *Guitar Hero* et *Rock Band* (Electronic Arts, 2007), comme un spectacle collaboratif entre les joueurs, les concepteurs, les musiciens enregistrés, et un éventuel public impliqué<sup>29</sup>.

Mais certains jeux vont plus loin et diffèrent par leur concept général. *Minecraft* permet au joueur d'évoluer dans un univers très malléable. Il peut créer des assemblages de cubes musicaux et les faire fonctionner à l'aide de circuits de *redstone* (comparables dans leur fonctionnement aux circuits électriques). Toutes les notes du système tonal sont utilisables sur plusieurs octaves et leur timbre change en fonction de la matière du support sur lequel le cube est posé. La composition à l'aide de ces cubes est d'ailleurs devenue une activité très prisée

<sup>29</sup> Kiri Miller, « Schizophonic Performance: Guitar Hero, Rock Band, and Virtual Virtuosity », 2009.

par les joueurs, dont certains bâtissent des systèmes gigantesques utilisant des orchestrations à plusieurs voix.

Les jeux considérant le joueur comme un interprète au sens strict du terme restent encore très rares (la plupart lui font tenir le simple rôle de déclencheur d'une séquence musicale, le fait d'actionner un ou deux boutons provoquant l'exécution d'un morceau complet). On peut néanmoins noter quelques cas anecdotiques où le joueur est interprète : *Pokémon versions Rubis/Saphir/Émeraude*, par exemple, offre au joueur la possibilité d'utiliser des tapis musicaux produisant une note lorsqu'il marche dessus. De même, *Eternal Sonata* (Namco Bandai, 2009) est une fantaisie imaginée sur les dernières heures de la vie de Frédéric Chopin dans laquelle le compositeur doit à un moment gravir la tour Xylophone, résoudre des énigmes basées sur le principe de la dictée musicale et gravir un escalier dont les marches, en forme de lames, produisent un son à chacun de ses pas.



## Partie 2 : L'exemple de la série *The Legend of Zelda*

Maintenant que nous avons présenté ces différents procédés de création, nous allons analyser leur application à un jeu particulier : *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*. Pour beaucoup, ce dernier se distingue par la multiplicité de paramètres qui en font, tant du point de vue stylistique qu'historique, le représentant type d'un genre et de son évolution : le jeu d'aventure japonais, parfois aussi appelé jeu de rôle.

Aujourd'hui forte de quinze opus majeurs<sup>30</sup>, souvent plébiscités par la critique, la série *The Legend of Zelda* est emblématique et considérée par beaucoup comme l'une des plus durables et marquantes de l'histoire de la licence Nintendo. On peut ainsi trouver cette introduction dans un livre édité à l'occasion du vingt-cinquième anniversaire de sa création :

Un quart de siècle après ses débuts, la série culte de Nintendo continue à faire office de véritable porte-étendard de la marque, aux côtés de l'emblématique Mario. Créée par Shigeru Miyamoto en 1986, la saga conserve auprès des joueurs une aura particulière, et chaque titre bénéficie d'une connotation d'exception, héritage d'un prestige rarement remis en cause. Déclinée sur tous les supports développés par la firme de Kyôto, cette licence phare de Nintendo est aussi une vitrine du savoir-faire du développeur.<sup>31</sup>

La longévité de la série Zelda lui a permis de traverser l'histoire du jeu vidéo sur console de salon et console portable. Elle a été le support d'un certain nombre d'innovations dans la façon de jouer, intégrant par exemple, dès les premiers jeux, des instruments de musique aux propriétés magiques, indispensables pour que le joueur arrive à la fin de l'histoire. Le jeu *The Legend of Zelda* premier du nom, sorti sur NES (*Nintendo Entertainment System*)<sup>32</sup> en 1986, a notamment été l'un des premiers à prendre le contrepied des jeux d'arcade, axés sur des parties courtes pour des raisons économiques (une partie

<sup>30</sup> Afin de faciliter la lecture, deux feuilles A3 rappelant la chronologie de la série ainsi que les leitmotivs principaux se situent à la fin du mémoire.

<sup>31</sup> Nicolas Courcier, *Zelda, Chronique d'une saga légendaire*, p. 6.

<sup>32</sup> Console de salon aussi nommée Famicom (*Family Computer*) au Japon.

correspondant en général à un jeton ou une pièce de monnaie) :

Le jeu était tellement vaste que, pour la première fois sur une cartouche, un système de sauvegarde était inclus. Quand on éteignait la console, on ne perdait rien. Et on reprenait au même endroit. Cette possibilité ouvrait des portes vers de grandes aventures.<sup>33</sup>

L'opus qui nous intéresse en particulier, *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, étant sorti à une période charnière de l'histoire du jeu vidéo, il est indispensable, avant de l'étudier en détail, de le replacer dans ce contexte historique en tenant compte des quatre jeux qui le précèdent et de ceux qui l'ont suivi.

Cependant, trois jeux estampillés *Zelda* seront exclus de cette analyse en raison de leur manque de cohérence, entre autre musicale, par rapport au reste de la série. Il s'agit de *Zelda : The Wand of Gamelon* (1993), *Link : the Face of Evil* (1993), et *Zelda's Adventure* (1994). En effet, ils n'ont pas été réalisés par Nintendo mais par l'entreprise Phillips suite à un accord autorisant cette dernière à produire trois jeux sous le nom de *Zelda*, dans le cadre d'un projet de console nommée CD-i (*Compact Disk interactive*). Particulièrement mal jugés par la critique, ces jeux ont par la suite été reniés par Nintendo, qui ne les laisse figurer dans aucun livre ou compte rendu officiel ayant pour objet *The Legend of Zelda*.<sup>34</sup>

Par ailleurs, certains jeux dérivés de la série, tels que *The Legend of Zelda : Four Sword Adventure* (2004) ou encore *Link's Crossbow Training* (2007), ne sont pas pris en compte. Ces derniers s'appuient en effet sur des concepts de jeu différents des autres, tels que les parties en multijoueurs et l'entraînement au tir à l'arc. Il est donc difficile de les rattacher au reste des opus du point de vue musical et scénaristique.

## I. Évolution historique de la série

<sup>33</sup> Marcus et Philippe Kieffer, *Nos jeux vidéo 70-90*, 2011, p. 80.

<sup>34</sup> Nicolas Courcier, *Zelda, Chronique d'une saga légendaire*, 2011, p.142.

Les jeux *Zelda* récents (2000-2011) contiennent un grand nombre de thèmes musicaux aux symboliques variées (personnages, lieux, moments scénaristiques précis, etc.) qui sont souvent des citations ou des références à des opus antérieurs de la série. Ces thèmes récurrents n'ont pas tous été intégrés au même moment ni dans les mêmes jeux. En effet, une dizaine d'années a été nécessaire pour que se constitue le "répertoire symbolique" de *The Legend of Zelda*, qui correspond en grande partie aux évolutions des préoccupations des concepteurs, liées à celles des techniques de supports de jeu.

On peut déterminer trois périodes durant lesquelles Koji Kondo, compositeur de la majeure partie des jeux *Zelda*, s'est axé sur différents rôles de la musique. La première période se concentre sur les thèmes d'ambiance, qui permettent au joueur de savoir dans quel type de lieu il se trouve. La seconde montre un intérêt grandissant pour les personnages et le scénario. La dernière consiste en l'enrichissement des thèmes précédents pour leur donner de nouveaux sens.

## I.1. La naissance des premiers grands thèmes

### I.1.a) Les années 1980 : priorité aux thèmes liés à des lieux

#### *The Legend of Zelda* :

Le premier jeu *The Legend of Zelda* (1986) a été créé à l'occasion de la sortie d'un périphérique de la NES<sup>35</sup> nommé le *Famicom Disk System*. La première amélioration qu'il apportait et qui nous intéresse particulièrement concernait la mémoire de la console :

En 1985, la grande majorité des cartouches (ROM) Nintendo ne peut toujours pas stocker plus de 32 Ko de données, en raison des prix particulièrement élevés des composants mémoire de cette époque. La firme de Kyôto prend ainsi la décision de proposer un nouveau média, sur disquette, qui permettra un stockage de 112 Ko (890 Kbits) pour des jeux, soit l'équivalent de trois cassettes.<sup>36</sup>

<sup>35</sup> Abréviation commune de la console *Nintendo Entertainment System*.

<sup>36</sup> Florent Gorges, *L'histoire de Nintendo, 1983-2003 Famicom/Nintendo Entertainment System*, 2011, p. 70.

En effet la NES, utilisée seule, permettait de jouer, sur une télévision, à des jeux vidéo créés pour des bornes d'arcade, c'est-à-dire des jeux courts. L'extension ouvrait de nouvelles perspectives techniques et incitait à réfléchir à de nouveaux genres vidéo-ludiques, comme en témoigne cette interview d'Hiroshi Yamauchi (président de Nintendo entre 1949 et 2002) puis de Masayuki Uemura (concepteur de la NES) :

Hiroshi Yamauchi : Les cassettes ROM d'hier avaient un point faible : elles ne permettaient pas de respecter facilement la base des 3S, indispensables à la création d'un bon logiciel ludique (NdA : par 3S, Yamauchi entend « Suspense, Speed and Story »). [...]

Masaki Uemura : Sur un seul Disk, il est possible d'insérer des données équivalentes à environ trois ROM actuelles. Nous serons donc désormais en mesure de proposer des jeux qui ne feront plus seulement appel aux réflexes, mais des logiciels originaux qui permettront de vivre des histoires grand spectacle.<sup>37</sup>

Cette ouverture a récemment été confirmée par Shigeru Miyamoto, créateur de la série *Zelda*. Il affirme qu'à l'époque, sa principale préoccupation concernait les interactions du joueur avec l'environnement, ainsi que le voyage qu'il effectuait :

Je pensais que nous devrions profiter de la capacité du Disk System à réécrire les données en faisant un jeu qui permettrait à deux personnes de concevoir des donjons puis d'explorer leurs créations respectives. Nous avons conçu ce jeu, et la plupart des gens ont trouvé que l'exploration des donjons était la meilleure partie. Nous avons donc créé un jeu pour un seul participant, avec des donjons situés sous les montages qui entourent le Mont de la Mort, mais nous n'avons pas pu nous débarrasser de cette envie de jouer aussi en extérieur, c'est pourquoi nous avons ajouté des forêts, des lacs, et finalement, la plaine d'Hyrule.<sup>38</sup>

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 77.

<sup>38</sup> Shigeru Miyamoto, *The Legend of Zelda : Hyrule Historia*, p. 2 « I thought that we should take advantage of the Disk System's ability to rewrite data by making a game that allowed two players to create dungeons and then explore each other's creations. We designed that game, and the overall response was that playing through the

Par conséquent, la plus grande partie des musiques composées par Koji Kondo pour ce premier jeu correspondent à des lieux, en terme de durée. En effet, bien que seules trois des onze séquences musicales rencontrées (la plaine d'Hyrule, les donjons et le donjon final) soient consacrées à des lieux (voir annexe 3 p. 133), leurs thèmes sont les plus longs (entre 19 et 38 secondes). Cinq des autres thèmes étant des indicatifs correspondant à des moments précis, ils ne sont entendus qu'une fois et ne dépassent pas neuf secondes. Les trois morceaux restants servent durant l'écran-titre (*01 Title Theme*), le générique de fin (*02 Ending*) et lorsque le héros meurt (*03 Game Over*).

Quelques détails sont à noter les concernant : les thèmes de l'*Ending* et du *Game Over* utilisent en fait la même mélodie, orchestrée différemment, ce que l'on peut interpréter comme une référence aux jeux de salle d'arcade. Dans ceux-ci, où il n'est pas possible de sauvegarder, la perte de la partie (entraînée par la mort du personnage), tout comme sa réussite (couronnée par la résolution de l'épreuve finale), signifient la "fin du jeu". Par contre, dans *The Legend of Zelda*, le jeu n'est pas vraiment terminé si le personnage meurt, puisque le joueur peut recommencer une épreuve à volonté. La nuance entre les thèmes du *Game Over* et de l'*Ending* consiste alors en une orchestration plus développée du dernier, qui peut être perçue comme une récompense musicale, obtenue lorsque la vraie fin du jeu est atteinte.

De même, deux musiques particulièrement importantes sont identiques. Celle de l'écran-titre (*01 Title Theme*<sup>39</sup>), qui introduit le jeu à chaque fois qu'on allume la console, et celle de la zone dite « Overworld » (*04 Overworld*), qui est la plus entendue du jeu, l'exploration du monde extérieur pour trouver différents objets et donjons prenant beaucoup de temps (voir exemple 15). On les différencie par le fait que la première est exécutée sur un

---

dungeons was the best part. We made a one-player game with dungeons under mountains that surrounded Death Mountain, but we couldn't shake that "I want to play aboveground, too !" feeling, so we added forests and lakes, and eventually Hyrule Field. ».

<sup>39</sup> Les titres renverront, dans cette partie, aux annexes contenues dans le sous-dossier du CD Partie II => I Histoire de la série.

tempo plus lent que la seconde. L'association des deux montre l'importance donnée à cette mélodie, qui deviendra par la suite un thème important de la série, repris intégralement ou plus ou moins modifié suivant les épisodes. Nous constaterons en survolant chacun d'eux que sa symbolique a cependant évolué.



*Exemple 15 : Thème d'Overworld*

*The Legend of Zelda II : The Adventure of Link :*

Bien que la bande-son de *The Legend of Zelda II : The Adventure of Link* (1987) ait été composée par Akito Nakatsuka, et non par Koji Kondo, et que le système de jeu ait changé, elle contient de nombreux points communs avec celle du premier *Zelda*. Tout d'abord, elle accorde toujours une grande place à la musique concernant les lieux avec des thèmes durant de 16 secondes à 2 minutes 10 secondes (voir annexe 4 p. 135). Le thème *Overworld* n'apparaît pas dans son intégralité, mais la mélodie de « Above Ground » (*05 Above Ground*), que l'on entend aussi durant les déplacements sur la carte du monde, en reprend totalement l'introduction. Quant aux thèmes correspondant aux événements plus ponctuels, ils sont

toujours très courts.

On voit cependant se dessiner une troisième catégorie musicale composée de morceaux très brefs (3 à 15 secondes) qui représentent des personnages tels que les **boss** (*06 Boss Battle*) ou la Princesse Zelda (*07 Princess Zelda*). Les combats acquièrent quant à eux leur propre musique, la vision à l'écran passant d'une vue en plongée à une vue latérale du héros lorsqu'il rencontre un ennemi. Le fait de changer de thème en cas de combat se généralisera à partir d'*Ocarina of Time*, bien que les mélodies composées pour *Zelda II*<sup>40</sup> ne soient pas réutilisées.

On peut donc dire que les deux premiers épisodes de la série ont posé les grands principes musicaux propres au mode de jeu des *Zelda*. Si les compositeurs n'ont pas encore vraiment pris en compte l'aspect scénaristique, ils ont malgré tout mis en valeur la dramatisation des situations en différenciant les moments, neutres, d'exploration, et les moments d'action et de combat, plus stressants. Cette façon de procéder s'explique par les contraintes techniques de l'époque, qui déterminaient les choix des concepteurs :

Les capacités de la Famicom et son Disk System ne permettaient évidemment pas de poser une intrigue à coups de plans larges ou serrés. La solution la plus évidente pour les créatifs fut d'afficher un bref résumé de l'histoire sur l'écran de titre du jeu, après une courte attente. Seules les grandes lignes y étaient énoncées. Du reste, rien n'obligeait le joueur à lire ce synopsis, preuve que la volonté narrative n'entendait pas prendre le pas sur le jeu brut, vrai cœur de l'expérience<sup>41</sup>.

---

<sup>40</sup> En raison de la longueur des titres, chaque jeu sera décrit par son titre abrégé après avoir été cité une fois (c'est à dire en retirant les mots « *The Legend of Zelda* »).

<sup>41</sup> Nicolas Courcier, *Zelda, Chronique d'une saga légendaire*, 2011, p.17-18.

I.1.b) Les années 1990 : apparition des thèmes liés aux personnages et importance grandissante de la musique

Les années 1990 sont marquées par une accélération du progrès technologique dans les jeux vidéo, en partie provoquée par la concurrence entre les différents constructeurs, dans un premier temps entre Nintendo et Sega, puis entre Nintendo et Sony. Après la période de 1990 à 1994, considérée comme l'âge d'or des jeux en deux dimensions avec l'apparition de consoles comme la Super Nintendo (Nintendo) et la Megadrive (Sega)<sup>42</sup>, on passe rapidement aux premiers jeux à graphismes en trois dimensions pour grand public, avec la sortie de la PlayStation (Sony) en 1994, suivie en 1997 de la Nintendo 64 (Nintendo)<sup>43</sup>.

Ces avancées technologiques vont de pair avec le développement des techniques de jeu, qui se complexifient. Les manettes, comportant de plus en plus d'éléments, permettent des actions de plus en plus variées<sup>44</sup>. Les *game designers*, quant à eux, conçoivent de nouvelles façons de jouer dans lesquelles ils développent de nouveaux aspects tels que le scénario et la manière de l'insérer dans ou entre les séquences de jeu.

#### *The Legend of Zelda : A link to the Past :*

C'est dans ce contexte que *The Legend of Zelda : A link to the Past* voit le jour en 1991 sur Super Nintendo, avec d'importantes différences par rapport aux épisodes précédents. L'intégration dans la console du SPC700, nouveau processeur sonore développé par Sony qui permet des échantillons en stéréo et à 32 kHz, rend possibles des orchestrations MIDI aux sonorités plus proches de celles des instruments réels qu'auparavant. Le nombre de musiques composées pour le jeu se trouve presque doublé par rapport à l'épisode précédent (voir annexe 5 p. 137) : il y a désormais 30 morceaux différents. Si les thèmes les plus nombreux (douze au total) et les plus longs (de 20 secondes à 1mn30) symbolisent toujours des lieux, les mélodies

---

<sup>42</sup> Jean-Baptiste Clais et Philippe Dubois, *Game Story, une histoire du jeu vidéo*, 2011, p. 196.

<sup>43</sup> *Ibid.* p. 238.

<sup>44</sup> Pour une histoire plus détaillée de l'évolution des manettes, se reporter à : Nicolas Nova, Laurent Bolli, *JOYPADS ! Le design des manettes*.



se référant à des personnages sont tout de même trois fois plus présentes (dix au lieu de trois) et durent bien plus longtemps qu'avant (de 10 à 47 secondes).

En plus de ces apports numériques, des changements notables interviennent dans la musique. Le thème de l'*Overworld* du premier épisode est intégralement repris sous le titre « Hyrule Field Main Theme » (*08 Hyrule Field Main Theme*), ce qui assure une certaine continuité. Cependant, il s'agit de l'unique thème conservé, les ébauches de mélodies pour les personnages des anciens épisodes se trouvant remplacées par de nouvelles compositions, qui deviendront ensuite des leitmotive dans la plupart des jeux suivants.

Parmi ces thèmes, ceux reliés à des personnages figurent pour la première fois de façon très particulière. Tout d'abord, celui dit aujourd'hui de la "princesse Zelda" (*09 Princess Zelda's Rescue*) joue un double rôle (voir exemple 16). En effet, on l'entend dans deux situations différentes : lors de la rencontre avec la princesse elle-même, puis à chaque fois que le héros sauve l'une des six autres jeunes filles qui descendent des sages et sont indispensables au déroulement du scénario. Sa symbolique n'est donc pas encore claire puisqu'il est associé à sept personnages ayant deux points communs, leur ascendance et leur féminité, et non exclusivement à la figure de la princesse elle-même.



Exemple 16 : thème de la princesse Zelda

Le deuxième thème important qui apparaît correspond aux pistes nommées « Priest of

the Dark Order » (10 *Priest of the Dark Order*) et « Ganon's Message » (11 *Ganon's Message*). Dit de "Ganon", principal antagoniste de la série et **boss** de fin (voir exemple 17), il ne lui est cependant pas immédiatement associé puisqu'il représente, dans le premier cas, un personnage du nom d'Aghanim qui s'avère être un sous-fifre sous son emprise.

The image displays a musical score for the theme 'Ganon's Message'. It consists of three systems of staves. The first system has four staves: a treble clef staff and three bass clef staves. The second system has three staves: a treble clef staff and two bass clef staves. The third system has three staves: a treble clef staff and two bass clef staves. The music is written in a key with one flat (B-flat) and a common time signature (C). It features a mix of eighth and sixteenth notes, with several triplet markings (indicated by a '3' over a group of notes) and some rests. The score concludes with a double bar line.

Exemple 17 : thème de Ganon

Le troisième thème lié à un personnage a deux usages particuliers : il représente les fées (12 *The Goddess Appears*) et sert de musique de fond dans le menu de sélection du jeu (13 *Beginning of the Journey*). Ces deux utilisations (voir exemple 18) seront reproduites dans les épisodes suivants. Notons que cette mélodie n'a pas été composée à l'origine pour le jeu, mais cite le morceau « Water Land » (14 *Water Land*) de *Super Mario Bros. 3* (1988) dont elle est très proche. Il s'agit d'un échange de clins d'œil puisque ce même épisode de *Mario* reprend à la flûte une mélodie du premier opus de la série *The Legend of Zelda* (15 *Whistle*).

Les deux franchises étant développées par les même concepteurs, ces emprunts réciproques ne sont pas surprenants, et l'on retrouvera d'ailleurs cette citation dans *The Legend of Zelda : The Minish Cap*.



*Exemple 18 : thème des fées*

Deux nouveaux thèmes, associés à des lieux et que l'on retrouvera dans les épisodes suivants, sont également composés pour *A Link to the Past* : ceux du village Cocorico (16 *Kakariko Village*) et du château d'Hyrule (17 *Hyrule Castle*). La raison de cette récurrence est simple : ces deux endroits, réapparaissant dans de nombreux opus, ont logiquement conservé le thème associé à leur nom.

#### *The Legend of Zelda : Link's Awakening :*

*The Legend of Zelda : Link's Awakening* (1993) a tout d'abord été conçu comme une adaptation parodique de l'épisode précédent pour console portable (la Nintendo Game Boy). Bien que la taille réduite de son support ne permette que des graphismes en niveaux de gris et une qualité sonore nettement inférieure à celle de la SNES, il introduit trois innovations majeures dans la série. C'est le premier jeu qui présente une introduction cinématique et narrative, sous la forme d'un dessin animé très simple. Ensuite, malgré son aspect

humoristique, il sous-entend clairement une continuité scénaristique avec *A Link to the Past*. Enfin, il accorde une place centrale et symbolique à la musique, le but initial de la quête étant de trouver huit instruments magiques et de jouer avec eux une mélodie particulière, qui a le pouvoir de réveiller le personnage appelé Poisson-Rêve.

Bien que Koji Kondo ait simplement participé à certains arrangements dans cet épisode, celui-ci se place dans la continuité des précédents en réutilisant certains thèmes de grottes et de donjons et de nombreuses fois celui de l'*Overworld*. Si ce dernier sert de façon traditionnelle lorsque le joueur se déplace sur la carte du monde et pour l'écran-titre, il a également d'autres fonctions, qui attestent du développement de la notion de leitmotiv dans le jeu. On l'entend lorsque le joueur attribue un nom à son personnage en début de partie (voir *extrait\_01*<sup>45</sup>), ce qui l'associe au héros. Il illustre également plusieurs environnements, arrangé différemment et de façon plus ou moins reconnaissable selon que le héros se trouve dans la plaine, la forêt (*18 Mysterious Forest*), le village des animaux (*19 Animal Village*) ou sur le mont Tamaranch. Enfin, il est repris lorsque le personnage recherche son épée perdue sur la plage (*20 Sword Search*). L'*Overworld* symbolise alors un moment scénaristique (la recherche de l'épée) faisant référence à un lieu éloigné (souvenir d'Hyrule dont vient le héros naufragé sur une île mystérieuse).

Le thème central propre à ce jeu, la ballade du Poisson-Rêve (voir exemple 19), se voit lui aussi chargé de nombreuses symboliques. Il est tout d'abord associé au personnage de Marine (*21 Marin Sings the Ballad of the Wind Fish*), qui aide le héros dans sa quête et lui porte secours. Au cours de la plupart de leurs rencontres, elle chante cette ballade, qu'il est possible d'apprendre et de jouer en duo avec elle, une fois que l'on a trouvé certains instruments.

---

<sup>45</sup> Le terme *extrait\_XX* renvoie à un extrait vidéo du même nom dans le CD d'annexes.



*Exemple 19 : thème du Poisson-rêve*

Cependant, le héros réalise vite que la ballade du Poisson-Rêve possède des pouvoirs magiques : tous les instruments qu'il récupère à la fin des donjons la jouent, et le fait de la leur faire jouer ensemble permet de réveiller le fameux Poisson-Rêve. La mélodie devient donc représentative de ce dernier et du but ultime à atteindre dans le jeu.

Mais la symbolique de cette ballade se révèle plus complexe encore. Reprise à certains moments dans la musique extra-diégétique, elle donne des indices sur la notion de réalité dans le jeu : suite à son naufrage, le héros s'est tout simplement endormi. L'île sur laquelle il croit évoluer depuis le début de l'aventure est un rêve, et le fait d'éveiller le Poisson-Rêve brise l'enchantement et la fait disparaître avec ses habitants. C'est pourquoi on peut entendre des bribes de cette ballade lorsque le héros, en s'endormant dans un lit, pénètre - il s'agit alors d'un rêve dans le rêve - dans un donjon spécial (22 *Dream Shrine Lower Level*), ainsi qu'avant et pendant qu'il se déplace dans l'œuf du Poisson-Rêve (23 *Wind Fish Egg*), et enfin lors de l'affrontement contre le **boss** final, le "Cauchemar" (24 *Final Boss*).

On trouve également différents clin d'œil à d'autres jeux produits par Nintendo dans cet épisode, mais de façon plus anecdotique et le plus souvent sans une quelconque cohérence avec l'esprit de la série, le parti pris des concepteurs étant clairement humoristique. La musique du personnage de Mr Write, par exemple, reproduit celle du Dr Wright dans *Sim City*.

De même, on entend une courte séquence mélodique, la « Totaka's Song », du nom de l'un des compositeurs, qui s'amuse à la cacher dans la plupart des jeux auxquels il participe. Kazumi Totaka n'ayant plus composé pour la série Zelda par la suite, c'est la seule occurrence de ce thème que l'on y trouve<sup>46</sup>.

### *The Legend of Zelda : Ocarina of Time :*

Le dernier jeu dont nous parlerons dans cette partie est *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (1998). Une analyse complète de cet épisode étant faite au chapitre suivant, nous nous contenterons de l'évoquer. Il faut néanmoins noter qu'il s'agit du premier jeu Zelda en trois dimensions, ce qui a influé sur la conception des mécaniques de jeu, le scénario, la mise en scène, et par conséquent le son. C'est également le premier opus de la série à avoir été suivi par la sortie de quatre disques officiels, dont deux contiennent la bande-son intégrale du jeu : *Ocarina of Time Soundtrack US* aux États-Unis en 1998, puis *The Legend of Zelda - Ocarina of Time Vol. II : The Lost Tracks* en 1999 en Europe. Le troisième disque (*The Legend of Zelda - Ocarina of Time/Re-Arranged Album*, 1999) propose des remix de musiques du jeu par le groupe japonais MOKA. Quant au dernier (*The Legend of Zelda : Ocarina of Time Hyrule Symphony*, 1999), il contient des arrangements de musiques tirées de différents épisodes, enregistrés avec de véritables instruments (ensemble à cordes, guitare, piano, ocarina et voix). Cela dénote un tournant radical dans la façon d'envisager la portée musicale des jeux, sans doute motivé par la volonté de Nintendo de rattraper son "retard" sur Sony.

Pour rappel, après l'annulation du projet qu'ils avaient en commun, Sony a sorti en

---

<sup>46</sup> Prof Pirou, « Symphonie pour Hyrule », *IG Mag, Hors-Série n° 2 : Les 25 ans de Zelda*, Novembre/Décembre 2011, p.147.

1994 la PlayStation, console à succès déjà capable de gérer des polygones en trois dimensions et de lire des musiques pré-enregistrées en plus du format MIDI, grâce à ses jeux édités sur CD. *Arc the Lad* (Sony, 1995) est de fait le premier jeu à avoir bénéficié d'une bande-son orchestrale, enregistrée à Londres par le Royal Philharmonic Orchestra<sup>47</sup>. Cependant, cette volonté chez Nintendo s'est aussi accompagnée d'un désir de se détacher des grands courants du jeu d'aventure en modifiant la perception par le joueur de l'environnement physique, donc sonore.

En effet, la musique ne se répartit plus uniquement dans des zones bien délimitées par des entrées et des sorties, mais intègre une nouvelle spatialisation du son, diégétique ou non, qui prend en compte certains paramètres tels que la proximité d'un danger. On assiste à une nouvelle répartition des thèmes, tous les ennemis étant désormais caractérisés par une même séquence musicale courte, dont la forme correspond au schéma de signification du danger des premiers épisodes.

*Ocarina of Time* est également le premier épisode dans lequel le joueur a clairement un rôle d'interprète : il ne se contente plus d'appuyer sur une touche pour déclencher une mélodie, il "joue" lui-même certains morceaux. Cet opus développe aussi de façon accentuée les scènes cinématiques, qui se généraliseront par la suite grâce à l'amélioration des graphismes en trois dimensions. Chaque donjon possède désormais un thème qui lui est propre, certaines musiques ayant pour fonction de suggérer des environnements spécifiques.

### I.1.c) De la fin des années 1990 à nos jours : reprises et transformations

Après *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, les jeux de la série ont suivi des évolutions différentes dépendant essentiellement du support auquel ils étaient destinés. En effet, les premières consoles de salon à images en trois dimensions sont sorties bien avant la Nintendo DS (2004), première console portable capable de supporter ce type de technologie.

<sup>47</sup> Ryôji Akagawa, *La révolution PlayStation : les hommes de l'ombre*, 2012, p. 94.

La série s'est donc orientée vers deux types de production répondant à des objectifs différents : des projets de grande envergure, développés sur de longues durées pour console de salon, et des jeux plus courts, pour console portable, plus légers sur tous les plans et calqués généralement sur les jeux en deux dimensions de la série. Notons que la musique de ces épisodes n'est officiellement plus composée par Koji Kondo (bien qu'il supervise les projets), mais par plusieurs compositeurs.

#### *The Legend of Zelda : Oracles of Ages et The Legend of Zelda : Oracles of Seasons :*

Les deux jeux *The Legend of Zelda : Oracles of Ages* et *The Legend of Zelda : Oracles of Seasons*, sortis en 2001 pour la console portable Game Boy Color et fruits d'une collaboration avec un studio extérieur, Capcom, se déroulent en dehors d'Hyrule et avec des protagonistes différents (sans la princesse Zelda ni Ganon). Cela permet une utilisation plus libre des thèmes propres à la série. Leurs musiques ne se réfèrent pas particulièrement aux leitmotifs élaborés dans *A Link to the Past* et *Ocarina of Time*, mais à certains thèmes de *Link's Awakening* : musiques de donjons, de grottes, ainsi que l'habituel *Overworld*. *Oracles of Age* et *Oracles of Season* sont d'ailleurs considérés comme des préquelles de ce jeu.

Notons qu'un important travail a été effectué par rapport à la thématique du temps dans ces deux épisodes, particulièrement dans *Oracles of Age* dont les mécaniques reposent sur des voyages entre le passé et le présent au moyen d'un instrument de musique, la Harpe des Âges. La musique est modifiée de façon à illustrer les passages d'une époque à une autre et on constate alors que l'*Overworld* du présent (25 *The Overworld Theme*) est une reprise stricte de *Link's Awakening*, tandis que celui du passé est une adaptation plus proche de celui du tout premier opus de la série (26 *The Overworld Theme, Labrynnna's Past*).

L'interaction avec la musique est également importante, puisqu'en plus de jouer d'un instrument pour changer d'époque, le joueur doit parfois participer à des "jeux de danse" pour pouvoir continuer l'aventure. Il s'agit là d'une adaptation relativement sommaire des jeux de



rythme, puisqu'il est censé appuyer sur certains boutons de façon synchronisée afin de suivre les mouvements des autres danseurs sans les percuter. Il peut cependant parfaitement gagner même s'il se trompe, tant qu'il n'entre pas en collision avec l'un d'eux. Néanmoins, le fait qu'il doive reconnaître différents sons pour savoir sur quel bouton appuyer rend ce jeu de danse important malgré les capacités réduites de la console.

### *The Legend of Zelda : The Minish Cap :*

De même, *The Legend of Zelda : The Minish Cap* (Game Boy Advance, 2004), élaboré dans les mêmes conditions, peut être interprété comme un hommage nostalgique aux premiers épisodes de la série, y compris *Zelda 2 : The Adventure of Link*, dont les musiques n'avaient jamais été reprises jusque-là. Il utilise de nombreuses mélodies tirées des opus précédents, sans pour autant obéir à une logique stricte. La princesse Zelda est par exemple représentée par un mélange de son premier thème, composé pour *Zelda 2*, et de celui, plus connu, qui la symbolise dans tous les jeux suivants (27 *Zelda*). On trouve aussi, comme évoqué plus haut, une reprise à l'ocarina du morceau joué à la flûte dans le premier *Zelda* et *Super Mario Bros*.  
3.

Le thème *Overworld* est bien entendu présent et décliné sur la carte du monde comme dans tous les autres épisodes (28 *In the Field*). On reconnaît aussi d'autres thèmes, désormais récurrents, tels que celui de « Syrup Shop » (29 *Syrup Shop*) ou celui entendu à l'intérieur des maisons. On assiste cependant à un glissement de sens lorsque le morceau « Rainy Mt. Crenel » (30 *Rainy Mt. Crenel*) se réfère explicitement au thème entendu sous la pluie dans *A Link to the Past*, lequel joue normalement un rôle de dramatisation de la situation initiale, que l'on ne retrouve pas ici. De même, le thème entendu si le personnage meurt (31 *Game Over*) est une reprise de « Opening Demo » (32 *Opening Demo*) d'*A Link to the Past* et celui de la princesse Zelda, lors de sa première apparition dans cet opus (33 *Rescuing Zelda*), cite le début du générique de fin d'*Ocarina of Time*. Si la musique entendue dans les grottes est aussi

une reprise d'*A Link to the Past*, celles des donjons s'apparentent quant à elles, par la prédominance de la mélodie et la longueur des boucles, au travail effectué dans certains thèmes d'*Ocarina of Time*.

La reprise du thème des donjons du premier opus (34 *Dungeon*), lorsque le héros rencontre le fantôme d'un ancien roi dans une crypte (35 *Royal Crypt*), dénote une certaine logique entre les jeux : on peut supposer que ce roi était vivant lors du premier épisode. Cependant, la chronologie officielle réalisée récemment contredit cette assertion puisqu'elle place *The Legend of Zelda* à la fin du fil historique et *The Minish Cap* au début.

Certains autres leitmotive passent du mode majeur à mineur suivant la situation scénaristique. Ainsi la piste « Peace Returns » (36 *Peace Returns*), entendue au cours de la scène cinématique du réveil de la princesse Zelda à la fin du jeu, est une transposition en mineur de son thème habituel. Cela permet d'insister sur le sentiment de désolation qu'elle ressent face aux dégâts considérables causés au palais et à ses habitants pendant son sommeil.

#### *The Legend of Zelda : Majora's Mask :*

En ce qui concerne les quatre jeux pour consoles de salon, ils sont le plus souvent destinés à tester et adopter de nouveaux concepts esthétiques et ludiques. *The Legend of Zelda : Majora's Mask*, réalisé et publié en un temps record grâce à l'utilisation du même moteur graphique qu'*Ocarina of Time*, dont il est la suite, lui emprunte non seulement les avatars de la plupart des personnages, mais aussi, en en modifiant le sens et la fonction, de nombreuses musiques. À l'exception de certains thèmes de combat réalisés par Toru Minegishi, futur contributeur important de la série, les musiques sont des compositions de Koji Kondo ou des reprises de ses anciens thèmes. *Majora's Mask* présente cependant la particularité d'expérimenter une nouvelle façon de concevoir le temps et son impact dans le jeu et le scénario.

Le joueur doit en effet théoriquement terminer le jeu en moins de trois jours, le héros se trouvant dans un monde menacé de destruction par la lune. En réalité il en va autrement. Il entre très vite en possession d'un instrument avec lequel il joue le chant du temps (*37 Song of Time*), hérité de l'épisode précédent et qui lui permet de ralentir, avancer, voire remonter le cours du temps pour retarder l'échéance (voir exemple 20). Cependant, l'univers du jeu est programmé selon un agenda précis qui permet au joueur de déclencher certains événements uniquement à des moments précis, ce qui l'oblige à chronométrer ses actions.



Exemple 20 : les trois versions du chant du temps

En exploitant le concept de musique évoluant au fil du temps, expérimenté dans *Ocarina of Time* avec le cycle jour/nuit, *Majora's Mask* se centre sur une évolution progressive de la tension, comme vu dans la première partie<sup>48</sup>. Le deuxième axe important et novateur de ce jeu consiste en la possibilité pour le héros de se transformer, grâce à des masques, en trois autres personnages aux capacités différentes. Un instrument de musique particulier est attribué à chacun d'eux : l'ocarina hérité de l'opus précédent à la forme humaine du héros, des trompes végétales à la peste Mojo, une guitare au Zora et un jeu de tambours au Goron. Il est important de noter l'aspect rituel et morbide lié à l'acquisition de ces masques, qui rappelle en de nombreux points l'analyse effectuée par Roger Caillois sur les masques et la transe dans son chapitre *Simulacre et vertige* :

<sup>48</sup> Cf. *Supra*, p.13 et 19.

Une extrême et religieuse importance est partout attachée à ces instruments de métamorphose. [...] Les masques, toujours fabriqués en secret et, après usage, détruits ou cachés, transforment les officiants en Dieux, en Esprits, en Animaux-Ancêtres, en toutes sortes de forces surnaturelles et terrifiantes. [...] L'irruption de ces fantômes est celle des puissances que l'homme redoute et sur lesquelles il ne se sent pas de prise. Il incarne alors, temporairement, les puissances effrayantes, il les mime, il s'identifie à elles [...]<sup>49</sup>.

De fait, le héros obtient la plupart des masques selon le processus suivant : il arrive dans un lieu inconnu frappé par un malheur, où il découvre un fantôme ou un personnage mortellement blessé qui le prie de résoudre le problème afin que son âme trouve la paix. Le joueur interprète alors le chant de l'apaisement pour accompagner ce personnage dans la mort, et hérite ainsi du masque, des qualités physiques et de l'instrument du défunt. Il apprend aussi généralement un chant qui s'avérera nécessaire dans la suite du scénario, en lui permettant de communiquer au nom du défunt avec les semblables de celui-ci (Gorons, Zoras, Mojos).

Le point important à soulever ici est la double proximité que les concepteurs du jeu établissent entre le joueur et la diégèse en ajoutant, au contrôle habituel des actions du héros, une dimension rituelle associée à la transformation de ce dernier. Les limites du réel se franchissant aisément dans la représentation d'un univers virtuel, le personnage dirigé par le joueur "devient" véritablement celui personnifié par le masque qu'il porte. Ce phénomène de glissement des spectateurs du simulacre au vertige, également décrit par Caillois<sup>50</sup>, accentue considérablement l'immersion du joueur dans l'univers du jeu.

À la fois spectateur et acteur, le joueur vit par procuration les métamorphoses, qui se succèdent dans un ordre bien précis. Avant d'être un sauveur, le héros se trouve en effet en position de victime : frappé d'une malédiction pour s'être défendu contre un garçon au masque maléfique qui lui a volé son ocarina, c'est transformé en Mojo, créature physiquement

<sup>49</sup> Roger Caillois, *Des jeux et des hommes*, 2009, p. 172-173.

<sup>50</sup> *Ibid.* p.174-175.

diminuée, qu'il doit le récupérer. C'est à ce moment que le marchand de masques lui apprend la mélodie salvatrice (*38 Song of Healing, Demo*), qui lui rend son apparence et emprisonne la malédiction dans un masque, lequel lui permet de se changer en Mojo pour résoudre certaines énigmes. On notera que le début de la mélodie, interprété à l'ocarina, est en réalité le chant de Saria d'*Ocarina of Time* (également connu comme la musique des bois perdus), joué à l'envers (voir exemple 21).

Chant de Saria



Chant de l'apaisement



Exemple 21 : chant de Saria et chant de l'apaisement

En conséquence de cette nouvelle utilisation de la musique et des masques, certaines interactions sont créées et développées pour mettre en valeur le côté magique et symbolique grâce à la musique diégétique. Une mélodie par exemple a le pouvoir de blesser le héros, qui ne peut contrer son influence négative qu'en jouant un autre morceau. A contrario, la musique peut aussi soigner, apaiser les âmes des défunts et guérir certaines malédiction (notamment le père transformé en momie dans le moulin musical de la vallée d'Ikana).

Bien que sa forme et son scénario soient en apparence très éloignés des épisodes précédents, et que son univers se situe une fois de plus en dehors d'Hyrule, *Majora's Mask* contient un grand nombre de références musicales aux premiers épisodes, et ce sous deux formes différentes.

La première, héritée principalement d'*Ocarina of Time*, utilise la plupart de ses

leitmotive de lieux, de personnages et de situations sans grande influence sur l'intrigue. Le thème et le chant d'Epona, que le héros interprète à l'ocarina pour faire venir sa jument, est par exemple conservé, ce qui semble logique (le héros a quitté Hyrule sur son dos, il l'appelle de la même façon). Les habitants du ranch Romani, ressemblant comme deux gouttes d'eau à ceux du ranch Lon Lon d'*Ocarina of Time*, héritent de la musique d'ambiance qui caractérisait ce dernier. D'autres personnages conservent leur apparence et leur thème, alors qu'il sont sortis de leur contexte initial : c'est le cas des sorcières Koume et Kotake qui, **boss** dans le premier jeu, deviennent les tenancières d'une boutique de potions (39 *Magic Hags House*). Il en va de même pour les magasins (40 *shop*), les mini-jeux (41 *Shooting Gallery*, 42 *Mini-game*) et le thème de la plaine de Termina (43 *Termina Field*), qui reproduit intégralement le premier *Overworld*. Certains lieux comme les bois mystérieux reprennent quant à eux la mélodie des bois perdus (44 *Woods of Mystery*).

L'autre manière de réutiliser des musiques tirées des anciens jeux est celle que l'on nomme *Easter Egg*. Il s'agit de clins d'œil plus ou moins dissimulés qui n'apportent rien de particulier à l'intrigue. Ainsi, le joueur peut reconnaître, lorsqu'il visite le domaine Zora et s'il est attentif, les mélodies que chaque musicien joue dans sa chambre. Ce sont celles du « Game Over » et des donjons de *The Legend of Zelda* (45 *Bass Practice* et 46 *Piano Practice*), ainsi que celle des grottes d'*A Link to the Past* (47 *Drum Practice*). À l'inverse, il peut interpréter un morceau nommé la ballade du Poisson-Rêve (48 *Ballad of the Windfish*), titre du leitmotiv principal de *Link's Awakening*. Cependant la ressemblance entre les deux morceaux s'arrête à ce titre puisque les deux mélodies n'ont rien à voir. Leur seul point commun se situe dans le fait que le héros utilise dans les deux jeux plusieurs instruments différents à la fois pour les interpréter.

### *The Legend of Zelda : The Wind Waker :*

Sorti en 2003 sur Nintendo Gamecube, *The Legend of Zelda : The Wind Waker* est

constitué de graphismes très simples qui imitent les ombrages de dessins animés<sup>51</sup>. Sa musique présente peu de différences par rapport aux épisodes précédents en trois dimensions.

Cependant, on note une variante dans l'enchaînement des musiques d'ambiance, liée à la topologie de l'univers du jeu : principalement en plein air, sur un océan parsemé d'îles. Le joueur utilise donc un bateau pour se déplacer et ne passe plus par des portes et des tunnels (exception faite des maisons et donjons, introduits de façon traditionnelle). Plutôt que le fondu visuel et sonore simple, utilisé d'habitude lorsque le héros change d'environnement, le niveau de la musique diminue à mesure que son bateau approche d'une île, laissant place à des bruitages (vagues et mouettes) qui eux-mêmes se mêlent progressivement à la musique du lieu de débarquement. On retrouve là une extension du principe de proximité utilisé pour les ennemis dans les *Zelda* en trois dimensions. Le cycle jour/nuit est conservé, la nuit n'ayant pas de musique attitrée, comme dans les deux épisodes précédents. Un certain nombre d'îles de petite taille ne possèdent pas non plus de thème propre, mais une ambiance sonore constituée de bruitages (vagues, mouettes, vent...). Comme dans *Ocarina of Time*, le temps se déroule lorsque le héros se trouve dans des lieux transitoires (la mer joue alors le rôle de la plaine d'Hyrule), mais se fige lorsqu'il débarque (comme lorsqu'il entrait auparavant dans une ville ou un village).

L'histoire se situant après la disparition du royaume d'Hyrule sous les flots, de nombreux thèmes récurrents apparaissent, mais souvent complètement remaniés, voire cachés à l'intérieur d'autres thèmes. C'est bien sûr le cas de l'*Overworld*, dont le rythme et la mélodie sont modifiés pour s'adapter au nouveau moyen de transport (49 *Ocean*). De même, le thème du village Cocorico est repris dans celui de Mercant'île (50 *Taura Island*), lieu le plus peuplé des îles connues. Quant à celui des bois perdus, il est rapidement cité dans celui des Korugus (51 *Inside Forest Haven*), probable évolution des Kokiris d'*Ocarina of Time*, comme eux rassemblés autour du personnage de l'arbre Mojo. On identifie également l'ambiance sonore de deux donjons d'*Ocarina of Time* : celle de la caverne Dodongo dans un donjon ayant

---

<sup>51</sup> Ces images en trois dimensions sont réalisées avec la technique dite du *Cel-Shadding*, ou ombrage de celluloid.

comme elle pour thème le feu (*54 Dragon Mountain Shrine*), et celle du ventre de Jabu-Jabu, ici utilisée au cours d'un dialogue avec ce même personnage. Deux autres thèmes, empruntés à *A Link to the Past*, correspondent à deux événements ou représentations visuellement similaires. Le premier, « Phantom Ganon » (*52 Phantom Ganon*), entendu lors d'une bataille contre une forme spectrale du **boss** de fin, est la reproduction exacte de « Battle With Ganon » (*53 Battle With Ganon*). Le second, « Zelda's Awakening » (*55 Zelda's Awakening*), correspond à la mélodie de l'écran-titre (*56 Title*) d'*A Link to the Past*, leur point commun consistant en la réunion de plusieurs fragments dorés en un triangle (voir *extrait\_02*).

Signalons qu'un grand nombre de nouveaux morceaux ayant été composés pour ce jeu, ce dernier possède par conséquent un système de renvois symboliques qui lui est propre. Le thème de l'île natale du héros (*57 Outset Island*) est par exemple identique à celui représentant sa petite sœur (*58 Aryll's Theme*). Concernant les thématiques plus importantes, le thème de Ganondorf est conservé, ainsi que celui du château d'Hyrule (retrouvé sous l'eau une fois la malédiction levée), qui servira aussi à représenter le roi d'Hyrule jusqu'à ses derniers instants (*59 Hyrule King Appears* et *60 Hyrule King's Farewell*).

Les interactions avec la musique sont conçues de façon plus abstraite et plus discrète qu'avant, bien qu'elle soit indispensable au déroulement du scénario. Le héros entre vite en possession de la baguette du vent, artefact magique qui lui permet de diriger un chœur fictif. L'apport majeur est l'introduction de la mesure rythmique, qui oblige le joueur à manipuler les boutons afin de déclencher les mouvements de la baguette sur l'écran, tout en suivant la mesure d'un métronome à trois, quatre ou six temps.

Le pouvoir magique de la musique et son rôle dans les mécaniques de jeu restent très présents : grâce au chant du marionnettiste, le joueur peut contrôler momentanément d'autres personnages que le héros. Il doit également interpréter une mélodie particulière en duo avec ces personnages pour revitaliser son épée et ainsi faire face à Ganondorf.

Si l'*Overworld* correspondant aux déplacements est largement modifié dans le morceau



le plus entendu du jeu, on le retrouve tel quel au cours de scènes cinématiques. Il est alors assimilé au courage et peut donc être rattaché à la figure du héros, par exemple dans la scène d'introduction, qui raconte la chute du royaume et des hauts faits proches de ceux accomplis dans *Ocarina of Time* (voir *extrait\_03*). Son apparition correspond alors à celle du héros dans l'histoire. À partir de cet épisode, le glissement de la symbolique de cette mélodie vers les moments d'héroïsme ne fera que s'affirmer. Dans *Majora's Mask* déjà, un extrait de *l'Overworld* était joué à chaque fois que le héros libérait une région de sa malédiction.

Ce lien entre le héros et *l'Overworld* est confirmé par les nombreuses récurrences de ce dernier à divers moments-clés : lorsque Link<sup>52</sup>, après avoir déclenché l'apparition de la tour des Dieux (*61 Tower of Gods Appears*), est brusquement projeté dans les airs, ou lorsqu'il quitte cette tour et plonge dans les profondeurs pour se rendre château d'Hyrule (*62 To Hyrule*). L'apparition la plus parlante de ce thème se trouve à la fin du jeu lorsque, face à Ganondorf et alors que tout semble perdu, le symbole du courage apparaît sur la main du héros et que la mélodie se fait faiblement entendre, comme pour l'aider à se relever (*63 Ganondorf First Half*). Enfin, *l'Overworld* est cité à la fin de l'épilogue lorsque, une fois sa quête accomplie, Link décide de quitter définitivement son île natale et de refonder le royaume d'Hyrule dans un nouveau lieu. De la même manière, bien que de façon plus anecdotique, le thème de Ganondorf se superpose à celui de *l'Overworld* lorsque le héros, inquiet après avoir trouvé une île dévastée par l'ennemi, navigue en pleine tempête vers son île natale qui risque de subir le même sort (*64 Cursed Ocean*).

Deux jeux sur console portable ont suivi le modèle de *The Wind Waker*, son moteur graphique simplifié permettant aux concepteurs d'afficher des images en trois dimensions sur un support réduit. Bien qu'ils aient été conçus comme des suites directes de cet opus, il est parfois difficile de les relier aux épisodes antérieurs.

---

<sup>52</sup> Bien que le joueur puisse nommer librement le personnage qu'il dirige, il porte toujours par défaut le nom de Link. Il nous arrivera donc à plusieurs reprises de l'employer pour le qualifier.

### *The Legend of Zelda : Phantom Hourglass :*

Le premier d'entre eux, *The Legend of Zelda : Phantom Hourglass* (2007), se déroule quelques temps après le départ du héros, alors qu'il se retrouve dans un monde parallèle suite à une mésaventure impliquant un vaisseau fantôme. Malgré la proximité chronologique entre les deux opus, le fait que *Phantom Hourglass* se passe dans un univers radicalement différent de celui d'Hyrule a mené, comme on a pu le voir pour les précédents jeux sur console portable, à un renouvellement de la majorité des grands thèmes d'ambiance (l'intérieur des maisons, les grottes et les donjons). Koji Kondo n'a de fait pas participé à ce jeu, dont les compositeurs sont Kenta Nagata et Toru Minegishi. Cela explique en partie ces écarts avec le reste de la série.

Certains thèmes sont cependant repris, de *The Wind Waker* pour la plupart : celui des pirates, de l'île natale du héros, de la princesse Zelda, de Ganondorf et de l'*Overworld*, tous entendus au cours du prologue au fur et à mesure qu'un personnage secondaire raconte les événements passés. Par la suite, on retrouve de nombreux thèmes d'ambiance de ce jeu, avec une nouvelle variation de l'*Overworld* qui reprend le même rythme, mais dont la mélodie est si éloignée du thème dont elle s'inspire qu'il est difficile de l'identifier (65 *At Sea*). Certaines musiques de combat sont également conservées (66 *Monsters of the Sea*) et le thème des magasins flottants est repris à l'identique, le personnage du marchand y réapparaissant (67 *Beedle's Ship Shop*). De même, le thème du peuple des Gorons ainsi que les personnages qu'il incarne reviennent dans *Phantom Hourglass*, repris d'anciens opus, bien qu'ayant été absents dans *The Wind Waker*.

D'autres citations par contre sont plus obscures. Le thème de Ganon par exemple est repris dans celui du vaisseau fantôme (68 *The Ghost Ship*) alors que ce personnage, décédé dans *The Wind Waker*, est évidemment absent de cet épisode. Rien ne justifie son apparition, à moins qu'il ne symbolise la figure de l'éternel être maléfique enlevant la princesse sans

défense.

Il en va de même en ce qui concerne le rôle des fées et leur leitmotiv : au cours de son aventure, le héros va en effet libérer trois esprits qui incarnent respectivement la force, la sagesse et le courage (trinité récurrente, assimilée à la Triforce, dans la série *Zelda*). Ces trois esprits sont représentés par des fées, identiques à celles qui jouaient le rôle de "tutoriels" dans *Ocarina of Time* et *Majora's Mask*. L'une d'entre elles, Ciela, exerce toujours cette fonction puisqu'elle accompagne le héros tout au long de son aventure. Elle emprunte donc, dans un premier temps, les sons (principalement des cris) utilisés dans ces jeux pour attirer l'attention du joueur. Cependant l'apparition de ces trois fées en tant qu'esprits (69 *Magic in the Air*) est également associée au début d'un thème d'*Ocarina of Time* : celui qui sert à la fois pour la chambre des sages et pour la légende de la fondation d'Hyrule (70 *Chamber of the Sages*).

Mais à la fin, lorsque le héros retourne dans son monde, la scène d'adieu avec Ciela est accompagnée du leitmotiv, joué en mineur, associé d'habitude aux fées en tant que figures le soignant (71 *Goodbye Ciela*). Cela prête à confusion, Ciela ne jouant jamais ce rôle au cours de *Phantom Hourglass* ; à moins d'y voir, comme dans *The Minish Cap*, une utilisation du principe de citation à portée nostalgique totalement indépendant de la logique des leitmotivs ?

Ce principe est d'ailleurs souvent utilisé de façon anecdotique dans ce jeu, afin de souligner le comique de certaines situations : lorsque le héros pense avoir enfin sauvé la princesse Zelda, le thème du générique de fin d'*A Link to the Past* démarre, ce qui fait croire à la fin de l'aventure. Mais un tentacule, appartenant au boss de fin, s'interpose brusquement entre les deux personnages qui s'approchaient lentement l'un de l'autre et kidnappe de nouveau la jeune fille. De même, la séquence cadentielle courte entendue lorsque le héros ouvre un coffre et y découvre un trésor est détournée lorsqu'il se rend compte que le coffre est vide. La fin de cette séquence est alors remplacée par un bruitage (72 *Bad Treasure Fanfare*). La symbolique héroïque de l'*Overworld*, en revanche, est conservée pour souligner des moments adéquats : on retrouve par exemple ce thème au début du jeu lorsque le héros, pour sauver la

princesse à la dérive sur le vaisseau fantôme, tente de sauter sur le pont et tombe à l'eau.

En ce qui concerne le temps, et bien que son titre s'y réfère clairement, *Phantom Hourglass* est loin d'exploiter cette notion autant que l'ont fait *Ocarina of Time* et *Majora's Mask* : il s'agit ici simplement pour le héros de vaincre certains ennemis afin de remplir un sablier magique qui lui permet de rester plus longtemps dans un temple sans perdre son énergie vitale, donc de pousser l'exploration plus loin à chaque fois.

Il n'est pas possible de jouer d'un instrument dans ce jeu, d'où la musique diégétique est d'ailleurs pratiquement absente. Cette rupture avec le reste de la série s'explique sans doute par l'apparition de la console Nintendo DS. En effet, ce nouveau support a pour particularité de posséder deux écrans dont l'un, tactile, se manipule à l'aide d'un stylet. Par conséquent, beaucoup de jeux créés pour ce support exploitent principalement des fonctionnalités liées au dessin. C'est le cas de *Phantom Hourglass* dans lequel le joueur exécute toutes les actions en touchant l'écran, ou en dessinant dessus : une ardoise magique sur laquelle on trace des symboles remplace par exemple les habituels chants que le joueur devait interpréter pour se transporter rapidement d'un endroit à un autre.

La seule interaction notable entre le son et le jeu est l'utilisation anecdotique du micro intégré à la console : la résolution de certaines énigmes nécessite que le joueur souffle ou crie dedans pour éteindre des torches, dépoussiérer des surfaces, attirer l'attention d'un personnage, etc. Cependant, cette fonctionnalité de la console est bien moins développée que sa capacité tactile. Le détecteur ne faisant par exemple pas la différence entre un souffle et un cri, il est possible de souffler dans le micro au lieu de crier, et vice-versa. Cette interaction rappelle le micro qui était intégré aux manettes des versions japonaises de la console NES, lesquelles permettaient, dans *The Legend of Zelda*, de faire exploser en criant certains ennemis aux grandes oreilles sensibles.

### The Legend of Zelda : Spirits Tracks :

Le second jeu *Zelda* à sortir sur Nintendo DS, *The Legend of Zelda : Spirits Tracks* (2009), suit une logique bien différente puisqu'il utilise le micro, le son diégétique et son déclenchement par l'écran tactile comme des éléments essentiels au déroulement de l'aventure. L'histoire se passe plusieurs générations après *Phantom Hourglass*, une fois Hyrule refondé sur un nouveau territoire. Par conséquent, les mythes utilisés dans ce jeu sont grandement modifiés, bien qu'ils conservent quelques éléments communs avec les autres épisodes.

Cette fois, le héros ne peut se déplacer sur la carte du monde qu'en train (le but du jeu est d'ailleurs de rétablir les "rails sacrés"), ce qui a une influence considérable sur l'environnement sonore. L'*Overworld*, en tant que thème de déplacement sur la carte du monde, disparaît pour laisser place à un nouveau thème portant le même nom, associé à la fois aux déplacements (73 *Overworld Adventure*) et à certains moments scénaristiques et diégétiques. En effet, le héros étant conducteur de train, le joueur a accès à une interface qui lui permet de faire ralentir, accélérer, arrêter ou reculer son véhicule. Chacune de ces actions provoque des changements dans le fond sonore : plus les déplacements sont rapides, plus le morceau est rythmé et la musique forte. En "tirant" sur une corde représentée sur l'écran tactile, le joueur déclenche le sifflet de la locomotive et appelle ainsi un marchand ou fait fuir les animaux qui encombrant la voie. Il peut aussi changer de direction à un croisement en actionnant un levier sur l'écran tactile, les intersections étant annoncées par des tintements de cloche.

Le nouvel *Overworld* (voir exemple 22) souligne également certains moments particuliers. Il est utilisé dans une version "inquiétante" lorsque le héros arrive dans une région dévastée (74 *Cursed Overworld*). Si Link tombe lors d'un combat, l'écran de *Game Over* est illustré par une version du thème en mineur. Enfin, la musique du duel contre le **boss** final en propose une variation claironnante (75 *Final Battle Malladus*).



Exemple 22 : extrait du nouvel Overworld

Cependant, l'ancien thème d'*Overworld* ne disparaît pas totalement puisqu'il revient de façon récurrente pour souligner certains passages et actions associés au héros. Ainsi, on l'entend lorsque Link récupère l'uniforme traditionnel de la garde royale, qui est en réalité l'habit porté par le héros dans tous les épisodes précédents (76 *Got the Recruit Uniform!*), puis lorsqu'il obtient l'épée magique Lokomo (77 *Got the Lokomo Sword!*), et enfin lorsqu'il effectue un acte héroïque en arrêtant une chute de la princesse Zelda (78 *Link Catches Zelda*).

Dans la scène qui précède le combat final, les deux *Overworld* sont par contre mélangés ce qui est symboliquement très parlant (79 *Before the Final Battle*). Une dernière référence à l'ancien thème se trouve enfin dans une bataille optionnelle contre *Dark Link* (un **boss** récurrent de la série qui prend l'apparence de l'ombre du héros), mais dans la version de l'*Overworld* qui représentait le vaisseau fantôme dans *Phantom Hourglass* (80 *Fighting Dark Link*).

D'autres musiques de ce dernier opus figurent dans *Spirit Tracks*, car associées à des personnages, des lieux ou des situations qui leur sont communs : c'est le cas du village des

Gorons, de Linebeck III (sosie et descendant de Linebeck), du marchand Terry (*81 Beedle's Air Shop*), et des attaques du train par des pirates (*82 Pirate Attack !*). Cependant de nombreux thèmes ont été composés spécifiquement pour cet opus, en raison notamment de la multiplication des personnages qui, bien que secondaires, jouent un rôle important dans l'intrigue. L'ennemi final n'étant plus Ganon, son leitmotiv n'apparaît pas. On en entend cependant une brève citation, évidemment lors d'un combat (*83 Fleeing by Demon Train*).

Le thème de la princesse Zelda est par contre bien plus utilisé et développé que dans les autres épisodes et ce pour deux raisons. Tout d'abord, le joueur peut parfois la contrôler, au même titre que Link, ce qui la rend bien plus présente et active. Ensuite, elle accompagne le héros tout au long de l'aventure pour la première fois. L'ennemi principal, Malladus, vole en effet son corps afin de l'utiliser pour ramener un démon à la vie. Elle apparaît par conséquent sous la forme d'un fantôme et peut ainsi suivre le héros et intervenir au cours de nombreuses scènes, le plus souvent de façon comique. On retrouve ainsi son leitmotiv transformé lorsqu'elle découvre qu'elle peut prendre le contrôle de certaines armures imposantes pour venir en aide à Link (*84 Zelda Possesses a Phantom*) et lorsqu'elle tente en vain de réintégrer son corps (*85 The Unenterable Body*). Plus important encore, elle finit par intervenir dans la musique diégétique du jeu.

L'écran tactile et le micro de la console sont en effet largement mis à profit dans *Spirit Tracks*. Ils permettent au joueur de pratiquer un instrument de façon beaucoup plus immersive et proche de la réalité qu'auparavant. Le héros entre très vite en possession d'une flûte de Pan magique qui s'affiche sur l'écran tactile et le joueur souffle littéralement dans le micro, comme s'il soufflait dans cette flûte, tout en la bougeant avec le stylet afin d'obtenir les notes désirées. La position corporelle qu'il adopte alors pour souffler dans la console tout en lisant la partition est assez proche de celle qu'il pourrait avoir s'il jouait vraiment de cet instrument (voir exemple 23).



Exemple 23 : capture d'écran de l'interface de jeu

Il s'agit là d'une méthode d'immersion semblable à celle décrite par Kiri Miller dans le cas des jeux de rythme, le joueur pouvant effectuer une performance musicale à la fois dans le monde virtuel et dans le monde réel<sup>53</sup>. De fait, une importance plus grande qu'auparavant est accordée à l'exécution des morceaux dans *Spirit Tracks*. Le héros est souvent amené à jouer en duo avec des personnages et répète alors plusieurs fois de suite le même motif mélodique et rythmique en réponse à son partenaire, qui change de phrase à chaque nouvelle intervention (*86 Lokomo Song : Embrose*). Le but du jeu est alors de rester en rythme et de jouer au bon moment (voir exemple 24). Pour ce faire, chaque duo est précédé d'une phase de répétition au métronome, que le joueur prolonge à volonté et au cours de laquelle son partenaire exécute la phrase qu'il devra interpréter tandis que la partition s'affiche. Lorsque le joueur arrête la séquence et passe à l'exécution du duo proprement dit, le métronome continue de donner la pulsation et l'autre exécutant joue sa propre partie. Si le joueur parvient à jouer sa phrase suffisamment en place, le jeu s'arrête pour laisser place à une scène cinématique au cours de

<sup>53</sup> Kiri Miller, *Schizophonic Performance: Guitar Hero, Rock Band, and Virtual Virtuosity*, 2009.



laquelle il entend à nouveau le morceau, sans métronome et mis en valeur par une orchestration plus fournie.

The image displays two systems of musical notation for 'Lokomo's Song'. The first system is labeled 'Joueur' (top staff, treble clef) and 'Embrose' (bottom staff, bass clef). The second system is labeled '5' (top staff, treble clef) and 'Embrose' (bottom staff, bass clef). Both systems are in the key of D major (two sharps) and common time (C). The music consists of a melody in the upper staff and a bass line in the lower staff, with some rests and rhythmic patterns.

Exemple 24 : Lokomo's Song : Embrose

Dans la même optique, la scène précédant la bataille finale est en fait un duo entre la princesse Zelda et le héros. Ils interprètent le nouvel *Overworld* et invoquent alors tous les musiciens rencontrés auparavant dans le jeu pour rassembler leurs pouvoirs (87 *Link and Zelda Duet*).

#### *The Legend of Zelda : Twilight Princess :*

On retrouve, bien que pensé différemment, le même phénomène de séparation de l'*Overworld* en deux thèmes aux rôles distincts dans *The Legend of Zelda : Twilight Princess* (2006), sorti quelques années avant *Spirit Tracks*. Son thème, part essentielle de la symbolique du jeu, y est l'objet de transformations qui permettent de distinguer une nouvelle mélodie à part entière, indépendante de l'ancienne. Cependant, les deux versions de l'*Overworld* ne se

différencient plus par leur fonction (l'une associée au voyage, l'autre à des moments-clés), mais se partagent les diverses symboliques.

*Twilight Princess* se place dans la continuité d'*Ocarina of Time* et ce dès son introduction, visuellement très ressemblante à l'opus de 1998 (mêmes images, mouvements de caméra et bruitages). La musique change mais est alors une reprise plus lente de l'introduction de l'*Overworld* du premier opus, rapidement déclinée en un nouveau thème et mélangée avec le leitmotiv d'un personnage important. Cette variation reste toutefois propre à l'écran-titre et c'est une toute autre version, articulée en trois phrases distinctes (voir exemple 25), qui est entendue tout au long du jeu (*88 Hyrule Field*).

The image displays three musical phrases, each starting with a circled number (1, 2, or 3). Each phrase is written on a single staff in treble clef, with a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C).  
Phrase 1: The first staff contains a sequence of eighth and quarter notes, ending with a half note. The second staff continues with a similar rhythmic pattern, and the third staff features a more complex rhythmic structure with sixteenth notes.  
Phrase 2: The first staff is a continuous stream of eighth notes. The second staff continues this pattern with some rests and a change in rhythm.  
Phrase 3: The first staff begins with a triplet of eighth notes, followed by quarter and eighth notes. The second staff continues with a mix of eighth and quarter notes.

Exemple 25 : les trois phrases de l'*Overworld* dans *The Legend of Zelda : Twilight Princess*

Le fait le plus remarquable concernant cette variation de l'*Overworld* est sans doute que la troisième phrase du thème, dans laquelle la mélodie originale est citée, est reprise généralement au cours de scènes cinématiques et de dialogues à fin scénaristique. Cette phrase est jouée à chaque scène émotionnelle : lentement et dans son intégralité (c'est à dire avec la citation de l'ancien *Overworld*) les deux fois où Link sauve un enfant (89 *Courage* et 90 *Save Ilia*), puis dans une version abrégée ne comprenant que le début de la phrase lorsqu'il secourt le prince Zora (91 *Prince Ralis is Saved*).

La première phrase est utilisée comme motif de *Game Over* et reste principalement réservée à différents lieux (92 *Snowpeak*, 93 *Gerudo Desert*, 94 *Fishing Hole* et 95 *Hidden Village*) et à la plaine d'Hyrule de nuit. On la retrouve cependant lors de deux scènes cinématiques : lorsque le héros, invisible aux yeux de ses amis qu'il essaye de sauver, entend l'un d'eux le défendre en assurant aux autres qu'il va venir à leur secours (96 *Link Will Save Us*), et lorsque le même personnage est capturé et que le héros lui vient effectivement en aide (97 *Thundering Herd*). Dans ce cas, cette première phrase est suivie d'une citation de l'ancien *Overworld*.

La seconde phrase, de moindre importance, est malgré tout brièvement citée dans bon nombre de musiques de **boss**, principalement lors de la partie finale des combats, moments de grande tension demandant au joueur d'accomplir des actions épiques telles que monter sur le dos d'une bête gigantesque pour lui asséner le coup de grâce (98 *Diababa Second Half*, 99 *Fyrus*, 100 *Blizzeta Second Half*, 101 *Horse Battle...*). C'est aussi l'indicatif joué lorsque les **boss** sont vaincus (102 *Boss Clear Fanfare*).

Dans un autre cas de figure, l'ancien *Overworld* est cité seul, toujours associé aux moments où le héros reçoit ses attributs spécifiques, c'est à dire ses habits et son épée (103 *Hero Chosen by the Gods* et 104 *Master Sword*). Il ne s'agit bien sûr pas de l'unique occurrence d'anciens leitmotifs de la série dans cet opus, qui réutilise et développe un certain nombre de thèmes d'*Ocarina of Time*.

Parmi ceux qui sont repris car associés à des lieux communs, on peut relever celui du village Cocorico, du village Goron, du domaine Zora et du temple du Temps. L'un des thèmes de bataille de **boss** d'*Ocarina of Time* (105 *Dodongo Boss Battle*) est repris dans celui de « Stallord » (106 *Stallord*). Celui des bois perdus est également réutilisé, mais plus intégré aux mécaniques de jeu. On l'entend, comme dans *Ocarina of Time*, lorsque le héros, perdu dans une forêt, doit pour retrouver son chemin se fier à la musique qu'il entend et suivre Skull Kid, un personnage souvent associé à cette mélodie, notamment dans *Majora's Mask* (107 *Sacred Grove*).

Le rapport entre musique et espace est encore affiné dans cet épisode avec le passage de la citadelle d'Hyrule, dont la bande-son évolue en fonction des quartiers que le joueur traverse. Chacun d'eux a ainsi une ambiance qui lui est propre, déclinée sur un thème et un rythme communs, ce qui permet aux musiques de s'enchaîner sans rupture. Cette nouvelle façon de concevoir la musique a influencé la perception de sa forme par certains joueurs : en écoutant des reprises orchestrales de ce passage telles que celle du disque *Twilight Symphony*<sup>54</sup> (108 *Hyrule Castle Town*), il est évident que la volonté de recréer musicalement un itinéraire à travers la citadelle a été structurante de l'arrangement.

Les thèmes de Ganondorf et du château d'Hyrule sont utilisés suivant le même procédé : ils se mêlent à la fin du jeu, à mesure que le héros gravit les étages de la tour au sommet de laquelle se trouve le **boss** final (109 *Hyrule Castle Tower*). Le but est alors d'exprimer la prise de pouvoir de Ganondorf, figure du mal par excellence, et de l'opposer à la figure du bien, la famille royale d'Hyrule et ses défenseurs. Le thème de Ganondorf est ainsi cité lorsque ce personnage apparaît à l'écran et lorsqu'on le combat, alors que celui du château d'Hyrule intervient lorsque certaines personnes viennent en aide au héros au cours de son ascension (110 *Resistance*).

D'autres thèmes d'*Ocarina of Time* réapparaissent avec une symbolique décalée ou

---

<sup>54</sup> Produit par l'équipe de *Zelda Reorchestrated*, aussi connue sous le nom de ZREO Team dont les membres, se revendiquant comme étant avant tout de grands amateurs de la série *Zelda*, mettent gratuitement à disposition du public les reprises et arrangements qu'ils réalisent.

élargie. C'est le cas notamment de « The Demon Thief » (*111 The Demon Thief*), qui reprend le thème entendu dans cet opus lorsque le héros, après avoir vaincu Ganondorf, s'échappe d'un château en train de s'effondrer. Ici, il est joué alors que des figures fantomatiques racontent au héros comment le seigneur du mal a failli s'échapper, lui aussi, alors qu'ils l'exilaient dans le monde du crépuscule des centaines d'années plus tôt. Un autre thème, qui servait au joueur à se téléporter au temple de l'eau, représente maintenant la reine des Zoras. Le rapport est alors plus mince, les Zoras étant simplement des êtres vivant dans l'eau. Le thème d'Epona permet toujours au héros d'appeler sa monture, mais représente aussi Ilia, son amie d'enfance, très liée à la jument (*112 Ilia's Theme*). La dernière évolution concerne le thème des fées qui, en plus de son utilisation habituelle, est ici associé à la lumière. Il vient en effet toujours à la suite de la complainte des esprits que le héros doit rassembler pour lever les ténèbres sur chaque région d'Hyrule (*113 Recover the Light*). Il est aussi cité lorsqu'il reçoit les flèches de lumière de la part de la princesse Zelda, afin de pouvoir vaincre Ganondorf (*114 The Light Arrows*).

La musique diégétique et, plus particulièrement, celle produite par le joueur, est moins importante que dans les autres épisodes puisqu'elle prend la forme d'**actions contextuelles**, qui ne lui permettent de jouer qu'à certains moments, et non plus quand il le souhaite. Le joueur peut en effet intervenir de deux façons dans la bande-son. Tout d'abord, en ramassant et en sifflant dans deux herbes différentes, il permet au héros, sous sa forme humaine, d'appeler un faucon ou son cheval (il récupère par la suite un sifflet ayant la même fonction). Puis de façon plus anecdotique lorsque, principale innovation du jeu, transformé en loup, il reproduit les mêmes notes en hurlant près des mêmes herbes. Il peut faire de même à côté de pierres magiques qui ébauchent des mélodies qu'il doit imiter, et grâce auxquelles il appelle un autre loup qui lui enseigne des techniques de combat. Ces mélodies sont surtout des reprises d'airs joués sur d'autres instruments dans les opus précédents tels que *Majora's Mask* (*115 Song of Healing*) ou *Ocarina of Time* (*116 Requiem of Spirit*). Elles sont cependant totalement sorties de leur ancien contexte, et ce à quoi elles se réfèrent ne peut être perçu que par ceux qui ont

joué à ces derniers.

On peut également noter un léger changement concernant les dialogues, qui existent depuis toujours sous forme exclusivement écrite dans la série *Zelda* : l'absence assumée de doublage fait qu'ils sont, dans le meilleur des cas, ponctués de grognements et de cris. Dans *Twilight Princess*, un personnage bénéficie d'un traitement tout particulier, puisque la totalité de ses interventions sont doublées, mais dans un langage inventé. Il s'agit de Midona (Midna en anglais, dérivé du mot *Midnight*), personnage mystérieux qui s'avère être la princesse du Crépuscule et qui accompagne et aide le héros dans sa quête en échange d'une obéissance absolue. Ce choix de doubler ses interventions découle sans doute de son rôle tutoriel. Il en était de même, dans un grand nombre d'épisodes précédents, pour les fées, qui se servaient toujours de sons brefs pour attirer l'attention du joueur. Cependant, Midona est un personnage bien plus important dans l'intrigue que ne l'étaient les fées. Elle bénéficie d'ailleurs de son propre thème musical (*117 Midna's Theme*), que l'on entend à de nombreux moments, notamment à chaque fois que le héros, après avoir vaincu un **boss**, récupère un objet qu'elle lui réclame (*118 Boss Defeated*).

#### *The Legend of Zelda : The Skyward Sword :*

On retrouve cette nouveauté d'accorder une place fondamentale dans le scénario à un personnage didacticiel dans l'opus le plus récent de la série, *The Legend of Zelda : The Skyward Sword* (2011). Fay, incarnation de l'épée magique que le héros transporte avec lui tout au long de l'aventure, sert de guide à la fois à Link et au joueur. Par conséquent, son leitmotiv représente non seulement le personnage qu'elle incarne (*119 Fi's Theme*), mais aussi l'épée (*120 The Goddess Sword*) et la "voix du destin", qui s'exprime dans une langue imaginaire (comme Midona dans *Twilight Princess*) pour s'adresser régulièrement au héros pendant toute la première partie du jeu (*121 Destiny Awaits You*).

On retrouve également dans *The Skyward Sword*, mais de façon bien plus fluide, le

procédé d'interaction entre les déplacements et la musique déjà vu plus haut. L'ambiance des donjons change ainsi à chaque salle traversée par le héros, mais certaines salles ont plusieurs variations qui leur sont propres. C'est le cas du thème du bazar de Skyloft (*122 Bazaar*) qui possède pas moins de six versions, lesquelles s'enchaînent lorsque le joueur s'approche des divers stands et correspondent au caractère de leur occupant : le thème du marchand d'objets, personnage nerveux et pressant avec ses clients, consiste par exemple en une accélération nette du tempo (*123 Bazaar, Gear Shop*). Les combats proposent trois phases musicales différentes en fonction des actions du joueur : s'il est proche d'un ennemi mais ne l'attaque pas (*124 Battle, Idle*), s'il engage le combat (*125 Battle, Fight*) et s'il se fait attaquer (*126 Battle, Under Attack*). Pour faciliter les transitions, ces séquences sont jouées uniquement par des percussions, ce qui leur permet également de mieux se fondre dans la musique d'ambiance du lieu où se trouve le héros. De la même manière, les variations de vitesse effectuées par le joueur ont une influence directe sur la musique lorsque le héros se déplace en wagonnet dans une mine (*127 Minecart Ride*).

Link doit également jouer de la lyre à certains moments. Dans ce cas, le joueur utilise la fonction de détection de mouvements de la manette<sup>55</sup> pour mimer ceux de la main du héros sur les cordes, tout comme il le fait dans le reste du jeu pour bouger son épée et son bouclier. Il s'agit simplement pour lui de suivre le rythme qui est donné, les accords de la lyre changeant automatiquement au fur et à mesure qu'il progresse dans son interprétation.

Concernant les grands leitmotifs de la série, nous nous retrouvons ici face à un cas à part : les concepteurs ont pris le parti de faire de *The Skyward Sword* un épisode narrant l'origine première du mythe de Zelda, de Ganondorf (qui porte un autre nom malgré sa ressemblance physique avec les autres apparences du personnage) et de l'épée sacrée. Cependant, la plupart des thèmes récurrents de la série sont absents ou cachés pendant la plus grande partie de ce jeu. Par exemple, la mélodie principale de l'épisode, la ballade de la Déesse, n'est autre que le thème de Zelda joué à l'envers. Elle symbolise à la fois cette

---

<sup>55</sup> Nommée "télécommande Wii", appellation issue du nom de la console et de la forme de la manette.

dernière, mais également la déesse qui se réincarne en elle (*128 Message of the Goddess*), et certaines occurrences du héros (*129 Legendary Hero*). Cette mélodie retrouve néanmoins sa forme initiale à la moitié du jeu lors des scènes cinématiques concernant la princesse Zelda.

L'*Overworld* est lui aussi absent de la majeure partie du jeu. Il n'apparaît plus en tant que musique de déplacement : l'espace de transition entre les différentes zones étant le ciel, les personnages se déplacent à dos d'oiseau, ce qui implique un nouveau thème totalement différent (*130 Skyfield*). On le retrouve cependant cité dans un temple (*131 Temple Spring*), ainsi que dans certaines scènes cinématiques, comme lorsque le héros interprète sa dernière chanson à la lyre (*132 Song of the Hero*) ou qu'il décide, à la fin du jeu, de descendre sur la terre ferme avec Zelda pour y fonder le futur royaume d'Hyrule (*133 The End*). Le générique de fin comprend également un développement important de ce thème, mêlé aux autres leitmotive du jeu.

Le reste des références à des épisodes précédents dans *Skyward Sword* concerne généralement des thèmes sans rapport avec le scénario, tels que le menu du jeu, l'intérieur des maisons, ou un magasin (*134 Beedle's Air Shop*). Celui du personnage de Groose mêle cependant deux références de façon énigmatique : la rythmique du thème des pirates de *Wind Waker* et certains éléments mélodiques de celui de Syrup, la sorcière d'*A Link to the Past* (*135 Meet Groose*).

Il est fort probable que cette quasi-absence d'emprunts aux épisodes précédents est liée au retrait de Koji Kondo, qui a déclaré n'avoir composé qu'un seul morceau pour cet opus<sup>56</sup>. Le fait qu'une partie de la bande-son ait été composée pour et enregistrée par un grand orchestre a sans doute également joué un rôle : les méthodes de composition pratiquées alors sont différentes des anciennes, et certains thèmes ne conviennent plus pour des raisons techniques et esthétiques<sup>57</sup>.

---

<sup>56</sup> Carolyn Gudmundson, *Zelda, Past and Future : an Interview With Koji Kondo and Eiji Aonuma*, 9 Novembre 2011.

<sup>57</sup> *Ibid.*



En conclusion de cette partie, nous relèverons l'évolution complexe et parfois contradictoire des thèmes de la série. Au-delà de la relative cohérence conservée d'un épisode à l'autre, ces nombreuses fluctuations peuvent être interprétées comme une forme de jeu à part entière, dans lequel les joueurs sont à l'affût du plus grand nombre de clins d'œil possible. La complexité de l'univers musical de *Zelda* depuis le début des années 2000 est difficilement compréhensible sans une connaissance approfondie des premiers épisodes, mais reste accessible grâce à la logique interne de chaque jeu. Les plus récents laissent supposer un détachement progressif par rapport aux premiers épisodes de la série avec une multiplication de nouveaux thèmes remplaçant les anciens. Cependant, la bande-annonce récente d'un nouvel épisode, nommé *The Legend of Zelda : A Link Between Worlds* et dont la sortie est prévue en décembre 2013, s'inspire ouvertement de l'univers du troisième volet de la série (*A Link to the Past*) et revient à des graphismes en deux dimensions. Ce que l'on a pu en voir, et surtout en entendre, est entièrement repris de cet épisode. Cela confirme l'importance accordée encore de nos jours à la genèse de la série par les concepteurs et le public auquel ils s'adressent.

## I.2. Une organisation musicale liée au fonctionnement d'une entreprise

Au-delà de ce jeu de cache-cache entre les compositeurs et les joueurs, on peut interpréter ces multiples "recyclages", ainsi que le soin apporté à l'interaction du joueur avec la musique, de façon bien plus sérieuse. Le fonctionnement de l'ensemble des *Zelda* n'est en effet pas un cas à part. Comme certains l'ont relevé dans les jeux *Final Fantasy*, la "rassurante intertextualité"<sup>58</sup> qui lie les épisodes d'une même série est souvent au centre de la création vidéo-ludique<sup>59</sup>. Quelques précisions sont cependant à apporter concernant l'origine économique et l'utilisation culturelle par Nintendo de cette "organisation singulière d'objets médiatiques fictionnels édités synchroniquement et diachroniquement, à la fois liés par un creuset commun identifiable mais fonctionnant pourtant indépendamment les uns des autres avec leurs propres caractéristiques"<sup>60</sup>.

### I.2.a) Nintendo, propriété intellectuelle et références culturelles

Une majorité d'ouvrages traitant de l'histoire de Nintendo relate les mêmes anecdotes à son sujet, nous ne ferons donc qu'un rapide résumé des points les plus importants qui nous intéressent ici. Entreprise locale fondée en 1889, fabriquant des cartes à jouer Hanafuda<sup>61</sup>, Nintendo a connu un succès fulgurant au début du xx<sup>e</sup> siècle en devenant un des premiers fabricants de cartes à jouer occidentales. L'entreprise s'est également démarquée à la fin des années 1950 en passant avec Walt Disney des accords qui l'autorisaient à éditer des cartes à l'effigie de personnages tels que Mickey et Donald, très prisées par les enfants<sup>62</sup>.

Les rapports de Nintendo avec la culture américaine se détériorent après son entrée dans le secteur du jouet et du jeu vidéo, lorsqu'un projet de borne d'arcade inspiré du dessin

<sup>58</sup> Olivier Séguret cité par Alexis Blanchet in *Des pixels à Hollywood, cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, 2010, p.273.

<sup>59</sup> Cf. *supra* p. 32.

<sup>60</sup> Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, 2010, p.273.

<sup>61</sup> Les cartes Hanafuda sont une forme détournée des cartes à jouer occidentales, introduites au Japon par les Portugais à la fin du xvi<sup>e</sup> siècle mais interdites dès le début du xvii<sup>e</sup> siècle, au moment de la fermeture des frontières en 1603.

<sup>62</sup> Florent Gorges, *L'histoire de Nintendo, 1889-1980 : des cartes à jouer aux Game & Watch*, 2008.

animé *Popeye* est annulé en 1980 suite à un refus inattendu de King Features de lui céder les droits. L'entreprise décide alors de développer tout de même le jeu, dont le principe était novateur, en changeant simplement le nom et l'apparence des personnages. Popeye, Brutus et Olive deviennent Jumpman, Donkey Kong et Daisy, ce qui crée de nouveaux problèmes juridiques : en 1982, face au succès de la borne, Universal attaque Nintendo pour plagiat de la figure de King Kong dont elle prétend posséder les droits. C'est en grande partie pour cette raison que, malgré le succès de la figure de Donkey Kong, la mascotte choisie en définitive pour représenter l'entreprise a été Jumpman (renommé Mario), personnage créé par Shigeru Miyamoto et sur lequel Nintendo avait incontestablement la propriété intellectuelle<sup>63</sup>.

Par la suite, avec la création de sa première console de salon (la NES), l'entreprise établit une nouvelle politique éditoriale en se définissant avant tout comme fabricant de supports : les jeux créés par d'autres éditeurs doivent faire l'objet d'un contrat pour pouvoir être publié sur une console de la firme<sup>64</sup>. Quelques jeux, toujours créés de façon interne, reprennent des figures propres à l'entreprise et ont un grand impact sur les joueurs fidèles, comme l'explique Alexis Blanchet :

Le secteur dédié aux loisirs de Nintendo crée et développe en effet des *intellectual properties* (IP) exclusives aux plates-formes de la marque, comme *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* ou encore *Metroid* formant au fil des années une galerie de personnages populaires et d'univers appréciés des joueurs qui fait les succès des ventes de Nintendo [...]<sup>65</sup>

Ceci est bien évidemment valable pour la musique. De ce point de vue, les premiers jeux d'arcade de Nintendo n'ont pas été concernés par les questions de droits d'auteur, les boucles musicales de l'époque étant beaucoup trop courtes ou uniquement constituées de bruitages et

---

<sup>63</sup> William Audureau, *L'histoire de Mario, 1981-1991 : L'ascension d'une icône, entre mythes et réalité*, 2011, p. 113-143.

<sup>64</sup> Stephen Kline, *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, 2003, p. 113.

<sup>65</sup> Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, 2010, p. 179.

de cadences<sup>66</sup>. Cependant, le premier *Zelda* s'est heurté au problème quelques jours avant sa sortie, lorsque Koji Kondo a découvert qu'il ne pouvait pas utiliser le Boléro de Maurice Ravel, dont le tempo correspondait au rythme de déroulement de l'écran-titre, car il n'était pas encore tombé dans le domaine public. C'est ainsi qu'il a écrit au dernier moment une adaptation de l'*Overworld* devenue célèbre aujourd'hui, comme nous l'avons vu dans la partie précédente<sup>67</sup>.

Il faut ici noter l'impact fondamental que les difficultés, propres à la formation du nouveau média qu'était le jeu vidéo, ont eues sur la politique de création de l'entreprise. Si un certain nombre d'adaptations de dessins animés et de films sortent sur les consoles estampillées Nintendo (8 à 12 % des jeux)<sup>68</sup>, l'entreprise n'est pas nécessairement à l'origine de leur développement et préfère mettre en avant des produits originaux qui lui assurent une certaine sécurité.

Remarquons que, malgré cette volonté d'indépendance vis-à-vis des grandes maisons de production américaines, la majorité des références culturelles rencontrées dans les jeux, et plus particulièrement dans *The Legend of Zelda*, est d'origine extra-asiatique. Cela s'explique en partie par le contexte d'après-guerre qui a suivi la victoire des États-Unis et leur domination après 1945, ce qui a impliqué une dépendance économique et un impact culturel considérables sur les pays membres de l'Axe, dont le Japon faisait partie<sup>69</sup>. Mais il ne faut pas négliger l'importance de l'ouverture forcée du Japon dès 1853, qui a entraîné ses premiers accords marchands avec les Américains et donné lieu à de nombreux échanges culturels, politiques et économiques dès cette époque. C'est ainsi que le gouvernement japonais se posait déjà en 1937 la question de l'identité nationale et parlait d'une "digestion" nécessaire de la culture européenne et américaine<sup>70</sup>.

Cette influence, conjuguée à l'entrée rapide de Nintendo dans le commerce

---

<sup>66</sup> Karen Collins, *Game Sound : An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, 2008, p. 19.

<sup>67</sup> Mark MacDonald, *Koji Kondo Interview, part three*, 2005, 03/05/2005.

<sup>68</sup> Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, 2010, p. 371.

<sup>69</sup> Hiroki Azuma, *Génération Otaku : Les enfants de la postmodernité*, 2011, p. 29.

<sup>70</sup> Eddy Dufourmont, *Histoire politique du Japon (1853-2011)*, 2012, p. 217-219.

international et à sa volonté de toucher un public très large, a bien sûr eu un impact très important sur la conception des univers des jeux. Ceux-ci correspondent à la vision particulière que certains Japonais ont de la culture et des mythes occidentaux, tout en restant des éléments facilement identifiables par les Européens et les Américains. Certaines de ces références soi-disant communes ont d'ailleurs donné lieu à des malentendus : un morceau de la bande-son d'*Ocarina of Time* a par exemple été modifié dans certaines versions car il contenait un échantillon d'un appel à la prière de muezzin. Afin d'éviter toute fausse interprétation, Nintendo l'a remplacé par des chœurs MIDI n'évoquant rien de particulier. De la même façon, des motifs de croissants de lune et d'étoiles utilisés dans les premières versions du jeu ont été remplacés dans les remakes car ils rappelaient le drapeau turc<sup>71</sup>.

### I.2.b) Éléments d'attraction et effets de répétition

Nous constatons donc ici, comme dans la première partie de ce mémoire, que deux systèmes de références se chevauchent dans la série *Zelda*. D'un côté, des renvois culturels propres à la réalité aident le joueur à se situer rapidement par rapport à l'univers fictif dans lequel il s'immerge, de l'autre, un système de références internes à la série lui permet de prendre ses marques par rapport aux épisodes précédents et d'élargir ou compléter sa perception de la diégèse. Ce procédé est dû en grande partie à une volonté économique de diffuser largement les jeux, mais se rattache également à une esthétique propre à une certaine vision du postmodernisme.

Hiroki Azuma décrit le phénomène Otaku<sup>72</sup> comme une des illustrations de nouvelles formes de récit, ces dernières se caractérisant par la disparition des grands récits et leur imitation par la création et la consommation de petits récits, qui contiennent des éléments d'attraction communs<sup>73</sup>. La série *Zelda* est un exemple très clair de cette multiplication de

---

<sup>71</sup> Michael Damiani, *Pop Fiction Episode 9 : The Fire Temple Chants*, documentaire réalisé pour le site *Gametrailers.com*.

<sup>72</sup> Terme, longtemps connoté négativement, désignant l'addiction symptomatique à l'univers du manga et des jeux vidéo de certains jeunes Japonais depuis les années 1980.

<sup>73</sup> Hiroki Azuma, *Génération Otaku : Les enfants de la postmodernité*, 2011, p. 55.

petits récits qui permettent de mieux immerger le joueur dans l'univers du jeu : les éléments d'attraction résident dans la reprise de personnages et d'éléments scénaristiques, mais également dans la répétition des leitmotifs musicaux et la possibilité pour le joueur de pratiquer un instrument. Appliquée aux produits dérivés, la phrase "ce n'est plus l'histoire qui donne naissance aux personnages mais les personnages qui donnent naissance à l'histoire"<sup>74</sup> trouve tout son sens. Cette façon de construire le récit a d'ailleurs été confirmée par certains développeurs éminents d'*Ocarina of Time* dans leur témoignage sur la création du jeu<sup>75</sup>.

Cependant, si cette forme de construction d'un récit est considérée comme récente et propre aux mécaniques postmodernes, nous pouvons, dans le cas de la série *Zelda*, nous référer à une autre théorie énoncée par Joseph Campbell, qui a rassemblé l'ensemble des mythes, contes et textes sacrés du monde entier et les a analysés comme fonctionnant d'après une même structure : le monomythe. D'après lui, toutes ces histoires imaginaires comporteraient des symboles et des buts similaires et, bien que sa conclusion soit négative concernant leur portée sur la société moderne, sa remarque sur les différences touchant un récit d'une société à une autre est particulièrement intéressante :

Les modes sur lesquels le monomythe a été chanté défient toute description. Nombre de légendes isolent et amplifient largement l'un ou l'autre des éléments typiques du cycle complet (thème de l'épreuve, thème de la fuite, du rapt de la fiancée) ; d'autres relient plusieurs cycles indépendants en un seul (comme dans l'*Odyssée*). Des personnages et des épisodes appartenant à des cycles différents peuvent fusionner ; ou bien un élément unique du cycle peut se dédoubler pour réapparaître sous de multiples variantes. [...] Des matériaux importés sont remaniés pour s'adapter au milieu, aux coutumes et aux croyances locales et ce processus ne va pas sans qu'ils en souffrent. Par ailleurs il est inévitable que des mutilations, volontaires ou accidentelles, se produisent au cours des innombrables répétitions auxquelles est soumis un récit traditionnel<sup>76</sup>.

---

<sup>74</sup> *Ibid.* p. 82.

<sup>75</sup> Satoru Iwata, *Iwata's Asks : The Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D Interview*, Shigeru Miyamoto.

<sup>76</sup> Joseph Campbell, *Le héros aux mille et un visages*, 1949, p. 216.

En faisant abstraction de l'aspect purement divertissant du jeu vidéo, force nous est de constater que les transformations des environnements, des musiques et du récit dans *Zelda* correspondent parfaitement à cette description. La structure de ses jeux emprunte, volontairement ou inconsciemment, des ressorts narratifs très anciens dont l'insertion aide le joueur à s'imprégner d'avantage de l'univers de la série.

Cet emprunt au monomythe résout dans un premier temps la question de la barrière culturelle entre les continents, les éléments scénaristiques étant suffisamment simplifiés pour permettre à des joueurs de différentes origines de s'identifier facilement au personnage qu'ils dirigent et à ses motivations. L'utilisation d'objets et d'instruments magiques est d'autant mieux acceptée que, malgré l'aspect improbable des actions qu'ils permettent d'accomplir, ces objets correspondent aux adjuvants présents dans de nombreux contes, ce qui justifie leur symbolique et les détournements qu'elle subit. En dépit de la chronologie officielle, on peut, comme certains l'ont déjà évoqué<sup>77</sup>, considérer la plupart des épisodes de la série comme une seule et même histoire racontée différemment à chaque fois.

La musique, bien que composée selon des styles typiquement occidentaux, participe de cette construction fragmentaire du récit. La répétition, même partielle, de certains leitmotifs sortis de leur contexte initial, renforce l'impression d'unité ou, du moins, de "rassurante intertextualité", qu'un joueur ressent d'un opus à l'autre. En ce sens, les thèmes de la princesse Zelda, de Ganon et plus particulièrement de l'*Overworld*, qui a illustré au fil du temps les actes héroïques du personnage contrôlé par le joueur donc, par procuration, les actes du joueur lui-même, sont parfaitement constitutifs de cette unité. Comme l'entend Azuma, ils servent également d'éléments d'attraction<sup>78</sup> et finissent aussi par faire partie intégrante d'une culture de simulacre (au sens de Baudrillard) par leur assimilation systématique au nom porté par le récit. Cette idée rejoint également la définition donnée par Frédéric Jameson selon une

<sup>77</sup> Dr Lakav, *IG Mag Hors série n° 2 : les 25 ans de Zelda*, 2011, p. 124.

<sup>78</sup> Les éléments d'attraction sont définis, dans la théorie de la culture de base de données, comme une multitude d'éléments caractéristiques que le consommateur utilise dans sa recherche de nouveaux récits pour repérer rapidement ceux susceptibles de l'intéresser. Ils peuvent être physiques (personnage ayant un type de coiffure particulier ou portant des attributs tels que des oreilles de chat ou des vêtements historiquement connotés), scénaristiques et, dans notre cas, musicaux.

acceptation plus large du phénomène :

C'est parce que nous avons dû apprendre qu'aujourd'hui la culture est une question de médias que nous avons enfin commencé à nous mettre en tête que la culture l'a toujours été et que les anciennes formes, les anciens genres ou, d'ailleurs, les anciens exercices spirituels, méditations, pensées et expressions, étaient également, chacun de manières très différentes, des produits médiatiques<sup>79</sup>.

---

<sup>79</sup> Frederic Jameson, *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, 1991, p. 122.



## II. The Legend of Zelda : Ocarina of Time

Nous allons maintenant aborder en détail le jeu *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, premier épisode de la série à avoir été conçu en trois dimensions et à avoir connu un rayonnement musical, notamment par l'édition de disques. Ces éléments ne sont bien sûr pas les seules raisons de notre choix. Compte tenu de cette nouvelle façon d'afficher l'image, de la liberté laissée au joueur pour définir l'angle de vue de la caméra, mais également de l'utilisation d'une mise en scène inspirée du cinéma dans les scènes cinématiques, *Ocarina of Time* est décrit par ses propres créateurs comme l'opus qui a permis de revoir la façon de créer un jeu et de poser de nouvelles bases pour les épisodes suivants. C'est en effet au cours de son élaboration que de nouvelles spécialisations ont vu le jour chez les concepteurs. La charge de travail pour la programmation des personnages, par exemple, devenue trop lourde pour une seule personne, a été divisée entre plusieurs (une chargée de l'animation des figures amies, une autre s'occupant de la création des ennemis, etc.). Takumi Kawagoe en particulier, au départ désigné pour programmer les mouvements de caméra que pouvait effectuer le joueur, a finalement été chargé de la conception des scènes cinématiques<sup>80</sup>. La musique, composée quant à elle à la fin du processus de création du jeu, a donc échappé à certaines hésitations concernant la structure du récit. Nous prendrons en compte dans notre analyse les changements majeurs intervenus dans son organisation, impliqués par la construction scénaristique ainsi que l'organisation nouvelle de l'espace et du temps.

Nous étudierons dans un premier temps de quelle façon la musique aide à structurer la narration autour de ces deux axes. Puis nous nous intéresserons au joueur en tant qu'interprète, aux implications liées à sa participation à la musique diégétique, et enfin au rôle nouveau des scènes cinématiques non seulement en tant qu'éléments complémentaires, mais aussi comme preuves de l'évolution des leitmotifs et de leur rôle dans l'immersion du joueur.

---

<sup>80</sup> Takumi Kawagoe pour Satoru Iwata in *Iwata's Asks : The Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D Interview*.

## II.1. Temps et espace : de nouvelles spécificités

### II.1.a) L'espace

En observant la façon dont l'espace se structure par la musique, on peut délimiter une forme régulière dans le récit. En effet, pour accomplir les diverses actions qu'il a besoin d'effectuer, le joueur traverse souvent un grand nombre d'endroits organisés autour de la plaine d'Hyrule (voir exemple 26). Entre chaque étape du scénario le joueur, effectuant de multiples allers-retours, passe obligatoirement par cet endroit et entend donc à chaque fois l'*Overworld (01 Hyrule Field Main Theme*<sup>81</sup>).

Koji Kondo précise que, pour éviter de lasser le joueur, la musique composée n'est pas fixe mais constituée d'une vingtaine de segments de huit mesures qui s'enchaînent aléatoirement<sup>82</sup>. Dans un souci de cohérence, la plupart de ces segments sont composés sur une base semblable et l'arrivée du personnage dans la zone est toujours illustrée par le même (*02 Overworld Segment 1*). Celui-ci peut être suivi par n'importe quel autre, qu'il soit dérivé de l'*Overworld* des jeux précédents (*03 Overworld Segment 2*), ou en rupture avec lui et basé sur des répétitions et des dissonances (*04 Overworld Segment 3*).

---

<sup>81</sup> Les titres renverront, dans cette partie, aux annexes contenues dans le sous-dossier du CD Partie II => II Ocarina of Time.

<sup>82</sup> Koji Kondo pour Satoru Iwata in *Iwata's asks : The Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D Sound*.

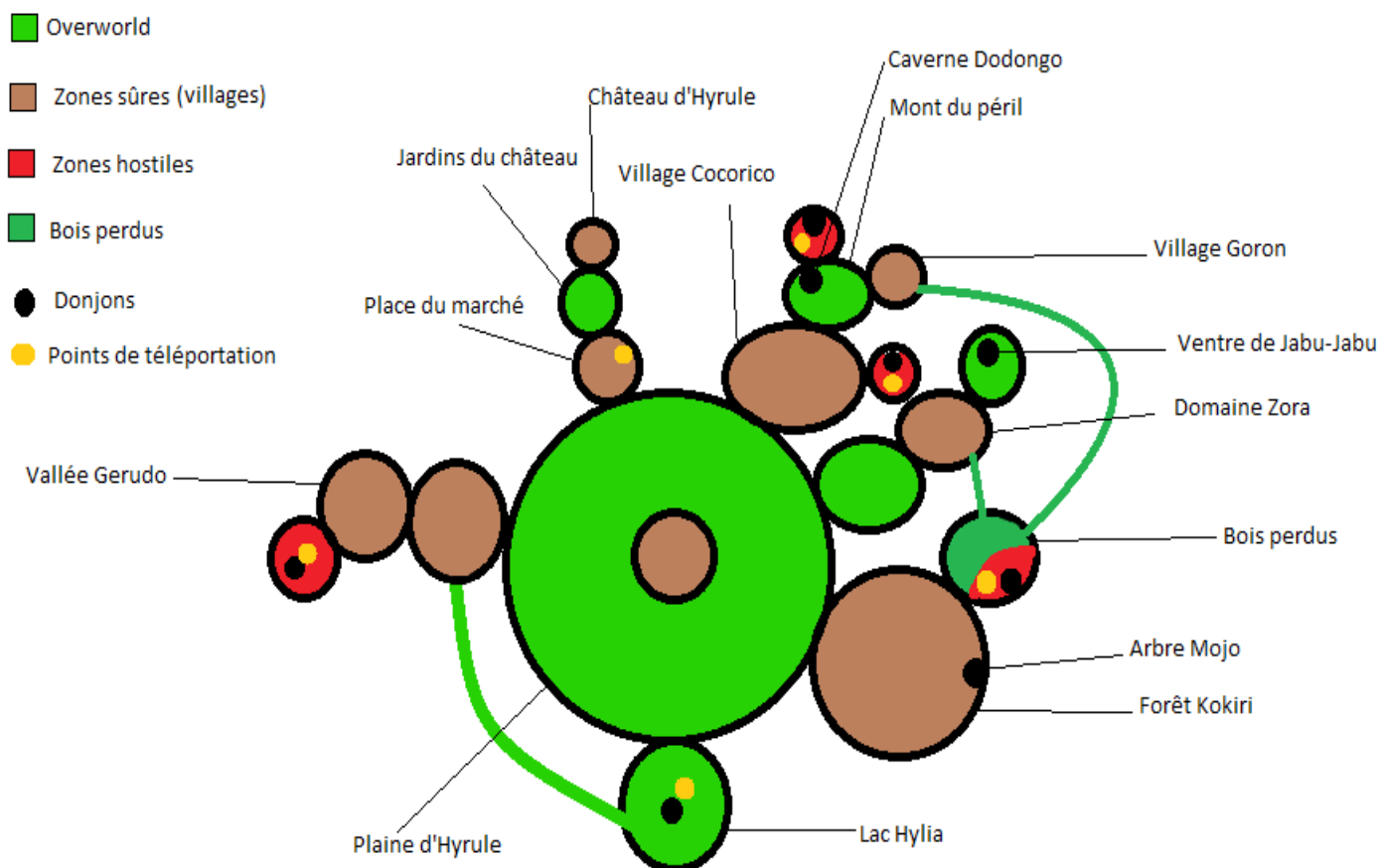


Exemple 26 : carte d'Hyrule disponible dans le livret accompagnant le jeu

Un fait remarquable au sujet de la musique de la plaine d'Hyrule est qu'elle ne lui est pas propre. En effet, de nombreux endroits dangereux du jeu, par lesquels le joueur doit obligatoirement passer, sont accompagnés des mêmes segments. En établissant une carte qui localise ces musiques, on constate que leur répartition n'est pas anodine : le thème d'*Overworld Valley* est systématiquement utilisé comme un élément de transition entre les différentes zones, non seulement géographiques, mais également scénaristiques, qui accompagnent les pérégrinations du héros (voir exemple 27).

Par exemple : l'histoire d'*Ocarina of Time* débute alors que Link, habitant de la forêt Kokiri (*05 Kokiri Forest*), est désigné par l'arbre Mojo, créateur et protecteur des êtres de la forêt, comme l'élu devant sauver le monde du mal répandu par Ganondorf. Pour mener à bien sa mission, après la découverte de monstres à l'intérieur de l'arbre et le décès de ce dernier, il doit quitter la forêt et parcourir le monde à la recherche de trois pierres magiques dont la première vient de lui être confiée. Il se rend au château d'Hyrule, au mont du péril, au domaine Zora, puis dans les deux donjons avoisinant ces deux derniers lieux. À chaque fois que le héros se rend dans un village sûr, puis dans un donjon, il passe par une zone peuplée de

monstres dans laquelle est joué l'*Overworld*. Notons cependant l'exception du village Kokiri au début de l'aventure où, pour permettre au joueur de s'habituer aux mécaniques du jeu, l'espace à explorer est limité, mais aussi où le héros vit un conflit dans son environnement proche, ce qui justifie son futur départ. Dans chaque cas, si le joueur suit la trame scénaristique (ce qui n'est pas obligatoire), les étapes majeures de sa quête qui se déroulent lorsqu'il est enfant nécessitent qu'il suive l'itinéraire suivant : la plaine d'Hyrule, puis une zone sûre caractérisée par une musique qui lui est propre, puis une zone dangereuse dans laquelle l'*Overworld* est joué, et enfin un donjon avec une nouvelle ambiance. C'est le cas lorsqu'il se rend au village Goron (06 *Goron City*) en escaladant le mont du péril (01 *Hyrule Field Main Theme*), puis à la caverne Dodongo (07 *Dodongo Cavern*), mais aussi lorsqu'il va au domaine Zora (08 *Zora's Domain*), puis à la fontaine Zora (01 *Hyrule Field Main Theme*) avant d'entrer dans le ventre de Jabu-Jabu (09 *Inside Jabu-jabu's Belly*).



Exemple 27 : carte de la répartition musicale dans Hyrule

Entre toutes ces séquences aux ambiances musicales différentes, l'*Overworld* joue un rôle transitoire et unifiant, ce qui rappelle sans cesse au joueur que, si chaque partie du scénario est constituée de personnages et donc de musiques très différents, l'ensemble se situe dans un seul et même univers.

En effet, comme le dit Antonin Bechler dans son analyse de l'image de la ville dans les jeux de rôle japonais, "[...] Pour souscrire au deux impératifs apparemment contradictoires de dépaysement et de prévisibilité, le jeu de rôle instaure un mouvement de balancier permanent entre familiarité et exotisme.<sup>83</sup>". Bien que la série *Zelda* soit constituée de jeux d'aventures et diffère en quelques points du genre qu'il analyse, cette remarque sur l'organisation spatiale des jeux est particulièrement parlante. Dans *Ocarina of Time*, qui s'appuie sur la construction de multiples espaces contrastés afin d'augmenter les possibilités de jeu, le seul point d'unité est la notion du voyage que nous avons abordée plus haut sur l'ensemble de la série. La répétition de l'*Overworld* comme symbole des déplacements et de l'exploration entre les régions est alors d'autant plus justifiée.

Lorsque le héros devient adulte, la façon de concevoir ses pérégrinations à travers le monde se modifie. Les lieux qu'il doit atteindre étant le plus souvent difficiles d'accès et très éloignés les uns des autres, il apprend une mélodie à l'ocarina correspondant à chacun d'eux, ce qui lui permet de se téléporter directement à l'endroit voulu à chaque fois qu'il la joue (voir *extrait\_01*). S'il redevient enfant, il peut tout de même utiliser ces chants pour se déplacer de la même façon. En conséquence, l'*Overworld* est moins présent dans la seconde partie du jeu, l'exploration en plein air laissant place à celle des donjons de grande taille.

On peut cependant noter, lors de la quête de Link enfant, un cas de déplacement à part : celui des bois perdus. Ce lieu est en effet conçu comme un labyrinthe constitué de multiples salles ayant chacune quatre issues, dont deux ne ramènent pas à l'entrée. Cette

<sup>83</sup> Antonin Bechler, « À la recherche des foyers perdus », *Les cahiers du jeu vidéo : Légendes urbaines*, 2010, p. 83.

construction, incohérente avec notre notion de réalité du point de vue de la logique spatiale, se prête particulièrement bien au cadre du jeu. Les bois perdus, par leur organisation, permettent d'utiliser des raccourcis qui mènent à des lieux normalement trop éloignés (le domaine Zora et le village Goron). L'existence de ces raccourcis s'explique par le fait que les bois sont directement accessibles par la forêt Kokiri, lieu de départ de l'aventure où le héros est transporté à chaque fois que le joueur sauvegarde et éteint la console. La musique est ici utilisée comme un élément diégétique qui permet au joueur de trouver son chemin (nous y reviendrons plus tard) et le prévient, lorsqu'il est loin de la forêt, qu'il est devant un passage qui mène à celle-ci : lorsqu'il s'approche de ce passage, dans le village goron en particulier, le thème, de plus en plus présent, finit par recouvrir la musique d'ambiance spécifique à ce lieu (voir *extrait\_02*).

Alors que, dans les épisodes en deux dimensions, le passage d'un lieu à un autre s'effectuait par un glissement de l'image affichée sur l'écran, l'interconnexion entre les différentes zones se concrétise maintenant grâce à de nouveaux moyens qui incluent des murs et des passages. Le rôle transitoire de l'*Overworld* par rapport à la carte du monde et aux déplacements du joueur reste cependant le même que dans les opus précédents. Il le restera par la suite.

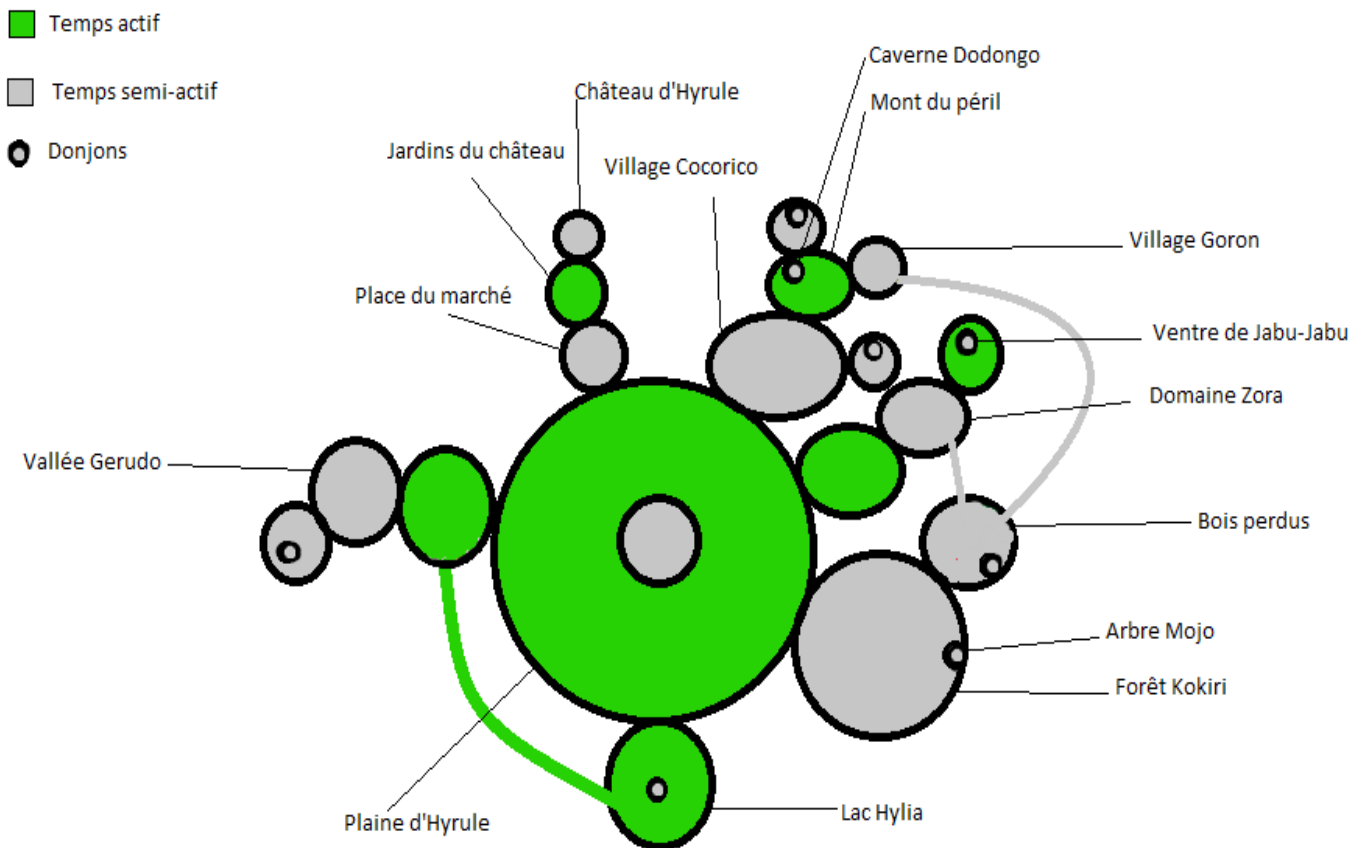
## II.1.b) Le temps

La pratique du jeu vidéo est souvent considérée comme chronophage. À la différence d'un film, dont l'intrigue s'étend sur une durée distincte, aller au bout du scénario d'un jeu peut prendre jusqu'à cinquante heures. Concernant *Ocarina of Time*, on peut, par expérience, affirmer que l'aventure, pour être jouée dans sa totalité, requiert une vingtaine d'heures actives.

Afin que le joueur garde en mémoire, et ce sur une longue période, les éléments importants de l'intrigue entre deux séances du jeu, ce dernier est conçu de façon à ce qu'il les mémorise facilement. La notion générale du temps est par conséquent très particulière dans ce *Zelda* qui présente une alternance relative du jour et de la nuit, permet des voyages de sept ans en avant ou en arrière et emprunte plus globalement son organisation aux trois formes de temps (actif, semi-actif et figé) que nous avons définies dans la première partie.

Nous ne parlerons pas du temps figé, qui correspond aux moments où le joueur met la partie en pause en ouvrant le menu, action qu'il effectue quand il le souhaite en dehors des scènes cinématiques. Ce qui nous intéressera ici est l'alternance des temps actif et semi-actif, ainsi que leur place dans la narration.

Nous pouvons remarquer, en établissant une carte des endroits du jeu où le temps est actif ou semi-actif lorsque le héros s'y trouve (voir exemple 28), que toutes les zones identifiées auparavant comme transitoires, donc dans lesquelles figure l'*Overworld*, correspondent au temps actif, c'est à dire aux moments où le jour et la nuit alternent régulièrement.



Exemple 28 : carte de la répartition du temps dans Hyrule

Les endroits correspondant au temps semi-actif, c'est à dire aux instants isolés durant lesquels la vie continue bien que le temps soit figé, sont principalement des villes sûres, dans lesquelles le joueur récolte la plupart des informations dont il a besoin. La fixité du temps dans ces lieux et la concentration des éléments qu'on doit y lire ont été expliquées par Antonin Bechler comme une pause nécessaire permettant de mieux développer le récit et de le rendre accessible sur le plan textuel :

Cette concentration permet d'éviter une baisse de rythme de l'aventure - extra-urbaine - proprement dite. Le temps de lecture nécessaire à absorber ces informations, durant lequel héros et joueur sont généralement figés, venant encore renforcer cette impression de stase qui souligne à contrecoup la mobilité des autres séquences de jeu<sup>84</sup>.

<sup>84</sup> Antonin Bechler, « À la recherche des foyers perdus », *Les cahiers du jeu vidéo : légendes urbaines*, 2010, p. 84.



En effet, dans ces endroits, le héros passe le plus clair de son temps à parler aux autres personnages. La forme de la musique est influencée par cette fixité du temps puisque, contrairement aux multiples séquences du thème de la plaine d'Hyrule, celles jouées en périodes semi-actives sont des boucles prédéterminées et immuables. Ce sont également les séquences les plus longues, comme on le constate pour le thème du temple de l'esprit (*10 Spirit Temple*), bien que certaines (*11 Inside a House* et *12 Hyrule Castle Courtyard*) ne durent pas plus longtemps que certains thèmes liés à des personnages (voir annexe 6 p. 138). Mais si le temps est figé dans ces lieux, le moment mis en valeur peut changer et les modifications sont alors soulignées par la musique. De façon générale, aucune musique n'est présente la nuit dans les lieux en plein air ou habités par des personnages amicaux, mais les donjons sont toujours accompagnés par le même environnement sonore, quel que soit le moment de la journée où l'on s'y trouve. Cela s'explique par l'ambiance généralement oppressante et particulièrement fermée au monde extérieur qui les caractérise : parmi les plus représentatifs, citons la caverne Dodongo (*07 Dodongo Cavern*), située dans une grotte à flanc de volcan. Son environnement sonore est composé essentiellement de bruits de lave en fusion, de glissendi, d'effets d'écho, et ne contient aucun élément mélodique ou harmonique. De même, le ventre de Jabu-Jabu dans lequel le héros, enfant, doit trouver la dernière pierre en sauvant Ruto, la princesse des Zoras, baigne dans une ambiance à l'image viscérale de ce donjon, c'est à dire constituée de gargouillements organisés autour d'un schéma rythmique et d'une boucle mélodique très courts (*09 Inside Jabu-Jabu's Belly*).

Concernant les changements musicaux liés au temps, l'instrumentation du village Cocorico change selon que le héros s'y rend en étant enfant ou adulte (*13 Kakariko Village* et *14 Kakariko Village Future*). De même, le ranch Lon Lon (*15 Lon Lon Ranch*) est un mélange de musique diégétique et extra-diégétique lorsque Link est enfant, Malon, la fille du propriétaire, y chantant constamment. Mais lorsqu'il revient sept ans après, le propriétaire est désormais un personnage tyrannique. La jeune femme ne chante plus que la nuit, lorsqu'il ne

peut plus l'entendre et que la musique extra-diégétique n'est plus présente.

Un paradoxe temporel est volontairement glissé dans le cas du moulin du village Cocorico (*16 Windmill hut*). En effet, cet endroit ne présente aucune utilité quand le héros est enfant, mais lorsqu'il s'y rend une fois adulte, il trouve le propriétaire (un personnage jouant d'une sorte d'orgue de Barbarie) en proie à une grande colère : un enfant est venu sept ans plus tôt et a joué avec son ocarina un morceau qui a détraqué son moulin... Il apprend alors la mélodie à Link, ce qui provoque une tempête dans le moulin, qui devient de nouveau incontrôlable. Le héros doit alors retourner sept ans en arrière et rejouer le morceau en tant qu'enfant pour débloquent l'entrée d'un donjon. Il ne peut accomplir cette action dans le passé qu'en étant mis au courant dans le futur que l'événement s'est produit.

On trouve également des séquences de temps actif intégrées au temps semi-actif, durant lesquelles le joueur doit effectuer des actions sur une très courte durée. Il s'agit de mini-jeux optionnels, superflus dans le déroulement de l'intrigue, qui se distinguent par leur façon d'introduire le temps réel dans des passages où le temps narratif est sans importance. Un chronomètre, visible sur l'écran, émet un son toutes les deux secondes et la musique manifeste le peu de temps qui est alloué au joueur par la répétition de notes et l'accélération d'arpèges (*17 Mini Game*). Les bruitages du jeu contribuent également à créer cette ambiance et une cadence marque la fin du mini-jeu, comme durant la séquence où le héros doit attraper des poules (voir *extrait\_03*).

Dans le cadre du temps semi-actif, ces intrusions d'un autre type de temps ne sont pas problématiques. Elles sont d'ailleurs très répandues dans les jeux vidéo, qui contiennent fréquemment plusieurs séquences considérées comme des bonus hors-contexte (c'est le cas dans *Tales of Symphonia*, *Tales of the Abyss*, mais aussi dans *Sonic the Hedgehog*). Il y a cependant dans *Ocarina of Time* un cycle d'actions à accomplir en temps réel qui ont lieu sur des grandes distances et prennent donc un certain temps. Le joueur doit par exemple livrer des

denrées périssables en moins de cinq minutes et traverse pour cela plusieurs endroits. Il va par exemple des bois perdus au village Kokiri, puis à la plaine d'Hyrule et enfin au village Cocorico. Certains de ces endroits fonctionnent avec le temps actif, d'autres avec le temps semi-actif, mais le compteur tourne de la même façon quel que soit le type de temps dans la diégèse. Comme précédemment, un chronomètre s'affiche à l'écran et le décompte des secondes est signalé par des "bips" sonores toutes les dix, puis cinq, puis deux secondes en fonction du temps qui reste. La musique spécifique à ces lieux reste cependant la même, le seul son du chronomètre suffisant à faire monter la tension chez le joueur. Ce temps réel est néanmoins intégré dans le temps du jeu, puisque le joueur n'a pas le droit d'utiliser les morceaux qu'il connaît pour déplacer son personnage dans le temps et l'espace. S'il le téléporte, il rate l'épreuve car le temps dont il disposait pour accomplir cette dernière est considéré comme écoulé. Il doit alors tout recommencer.

## II.2. Le joueur acteur par la musique

Les interactions possibles avec le temps et l'espace stimulent l'intérêt du joueur. Leur variété le pousse à les découvrir et à toutes les expérimenter. Un autre élément participe de cet intérêt : la notion de pouvoir décrite par Michael Mateas comme primordiale dans l'équilibre d'un jeu. Selon lui, les contraintes et les ouvertures données au joueur constituent le fondement de ce qui va provoquer en lui une sensation de pouvoir, donc le plaisir de jouer et son immersion accrue dans la diégèse<sup>85</sup>. Dans le cas d'*Ocarina of Time*, la liberté d'action du joueur est particulièrement importante par rapport à la musique diégétique qu'il produit, mais aussi vis-à-vis de l'environnement dont il influence la musique extra-diégétique.

### II.2.a) La pratique instrumentale comme élément central du jeu

Comme nous l'avons vu plus haut, la question de la pratique instrumentale est souvent au cœur des jeux *Zelda. Ocarina of Time* est le premier opus à avoir réellement instauré un système qui donne au joueur l'impression de jouer d'un instrument. Le choix de l'ocarina peut s'expliquer par la simplicité apparente de l'instrument mais aussi par sa forme, proche de celle de la manette. Les poignées de celle-ci peuvent s'apparenter à celle de l'ocarina du jeu et ses boutons ronds rappellent les trous de ce dernier (voir exemple 29). L'importance des sensations lors de la prise en main de la manette a été soulevée lors de l'étude de l'évolution de cette dernière dans le temps<sup>86</sup>. Il s'est avéré que la disposition et le nombre de boutons sur les manettes connaissent des évolutions similaires quel que soit le support, en s'adaptant à la complexification des actions à accomplir par le joueur. Entre autres, le fait que les manettes soient devenues plus volumineuses à partir de l'apparition de la troisième dimension, ainsi que l'ajout à partir de la génération de console Nintendo 64 (support du jeu dont nous parlons ici) d'un vibreur permettant de nouvelles sensations tactiles encore peu exploitées, ont été

<sup>85</sup> Michael Mateas, « A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games », 2004, p. 25.

<sup>86</sup> Nicolas Nova, Laurent Bolli, *Joy pads ! Le design des manettes*, 2013, p. 63.

déterminants.



*Exemple 29 : ocarina obtenu dans le jeu et notes correspondant sur la manette de la Nintendo 64*

Dans *Ocarina of Time*, la manette permet de jouer cinq notes différentes, chacune étant assignée à l'un des boutons jaunes et bleu situés à droite. Tous les morceaux appris au cours de l'aventure utilisent au moins trois de ces notes. Il est en plus possible de faire varier une note en bougeant le bouton central (gris clair) vers le haut ou vers le bas pour la faire monter ou descendre d'un ton. En déplaçant ce même bouton vers la droite ou la gauche, on peut aussi produire un léger vibrato. Ces subtilités permettent au joueur de s'amuser avec l'ocarina sur une gamme plus étendue que celle prévue dans la diégèse. Cependant, aucune explication sur ces possibilités ne figurant dans le jeu, on peut supposer que les mélodies aient été au départ plus complexes, puis simplifiées dans un souci d'accessibilité, ou que les développeurs aient simplement décidé de les inclure pour rendre l'improvisation libre plus amusante car plus riche.

Bien que l'interaction du joueur avec la diégèse se limite donc à ces cinq notes, l'apprentissage des douze mélodies nécessaires pour finir le jeu se complexifie

progressivement. Lorsque le héros est enfant, les six mélodies qu'il apprend sont composées d'un motif de trois notes répété deux fois (voir exemple 30). Elles apparaissent toutes à plusieurs reprises dans le jeu, associées à des lieux et des personnages en tant que musiques diégétiques ou non et avant qu'il doive les exécuter<sup>87</sup>. Cette répétition en musique de fond aide le joueur à mémoriser ces thèmes, qu'il apprend facilement grâce à leur simplicité d'exécution et à leur nom associable à des souvenirs : la berceuse de Zelda se réfère à la princesse, le chant du soleil est entendu à chaque fois que le jour se lève sur la plaine d'Hyrule, le chant d'Epona correspond au thème du ranch Lon Lon, etc. Pour certains thèmes, et plus particulièrement le chant de Saria, l'enchaînement d'événements qui mène à l'apprentissage du morceau est tout à fait représentatif de cette forme de "pédagogie" (voir *extrait\_04*). Dans un premier temps, le joueur doit mener Link à travers les bois perdus en se guidant par la musique. Il doit donc se concentrer sur le leitmotiv et commence déjà à l'assimiler. Sur son chemin, il croise deux personnages avec lesquels il peut faire un jeu musical de mémorisation sous forme de dialogue instrumental : il doit répéter après eux une phrase de plus en plus longue jusqu'à ce qu'il gagne la partie. Si le joueur ne suit pas la musique, Link sort de la forêt ou se retrouve face à des monstres. Il rencontre très vite un hibou (*18 Kaepora Gaebora*) qui lui donne un indice pour qu'il comprenne ce qu'il doit faire. Au bout du parcours, le héros arrive au bosquet sacré et doit combattre un loup, puis d'autres ennemis, avant d'avoir accès à une scène cinématique lui permettant d'apprendre le morceau.

---

<sup>87</sup> Zach Walen, « Play Along- An Approach to Videogame Music »,2004.

## Enfant

Berceuse de Zelda



Chant d'Epona



Chant de Saria



Chant du soleil



Chant du temps



Chant des tempêtes



## Adulte

Menuet des bois



Prélude de la lumière



Boléro du feu



Sérénade de l'eau



Nocturne de l'ombre



Requiem des esprits



*Exemple 30 : morceaux interprétés par le joueur*

Mais lorsqu'il est adulte, les six autres chants qu'il apprend sont bien plus irréguliers. Le nombre de notes nécessaire pour les exécuter varie de cinq à huit et les mélodies sont plus complexes car elles ne sont plus structurées autour de la répétition d'un motif régulier. Par ailleurs, elles n'ont rien à voir avec un quelconque leitmotiv et ne peuvent être mémorisées qu'au cours de scènes cinématiques impliquant Sheik, un personnage mystérieux qui apparaît

régulièrement dans la seconde partie du jeu. Elles entrent même parfois en contradiction avec celles apprises durant l'enfance. Le menuet des bois, par exemple, s'acquiert lorsque le héros revient à l'endroit où il a appris le chant de Saria (voir *extrait\_05*) : pour y retourner, il ne peut plus compter sur la musique diégétique et doit se rappeler du chemin. Il rencontre des monstres bien plus imposants qu'auparavant et découvre enfin, dans le silence, que son amie n'est plus là. Sheik apparaît alors pour lui apprendre le menuet.

Par ailleurs, tous les morceaux qu'il apprend étant adulte ont un nom qui se réfère à des formes de musique savante : le boléro du feu, la sérénade de l'eau, le requiem des esprits, etc. Bien qu'ils ne puissent pas être assimilés à ces formes en raison de leur courte taille, ils s'opposent, par leur appellation, aux mélodies apprises durant l'enfance, qui portent des noms aux connotations plus enfantines et populaires (berceuse ou chants). Leurs fonctions sont également différentes : alors que les premiers chants appris provoquent des effets variés (passer du jour à la nuit en un instant, appeler son cheval, ou encore communiquer par télépathie avec un personnage et ouvrir des portes), ceux propres à l'âge adulte permettent uniquement de se téléporter aux endroits où ils ont été appris, c'est à dire devant des donjons difficiles d'accès.

*Ocarina of Time* est donc structuré par rapport au temps et à l'espace, mais aussi en fonction de la musique jouée par le héros. Les choix du joueur influencent sans cesse et de manière imprévisible le déroulement de la bande-son et lui permettent de s'immerger de façon nouvelle. Au-delà du rapport habituel avec l'avatar, la musique qu'il joue lui permet d'entrer en contact avec le monde de la diégèse en faisant réagir son environnement. Un code musical s'installe alors entre le jeu et le joueur, ce dernier adoptant la culture imaginaire dans laquelle il baigne en devenant l'un des acteurs : après avoir appris le chant de Saria, il peut aller voir un personnage qui jusque là le fuyait. S'il lui joue le chant qu'il vient d'apprendre, le personnage devient alors amical et lui offre un cadeau.



## II.2.b) Renforcement des leitmotive par le jeu et les scènes cinématiques

La dernière structure musicale majeure présente dans *Ocarina of Time* se trouve dans la façon d'agencer certains leitmotive et de les mêler tantôt au jeu, tantôt aux scènes cinématiques, voire aux deux à la fois. Nous avons déjà vu plus haut que la moitié des morceaux interprétés par le joueur sont des leitmotive, ce qui l'aide à les assimiler. Mais la façon dont les scènes cinématiques sont intégrées au milieu des séquences de jeu renforce également cette assimilation, puisque le joueur a souvent l'impression d'en être à l'origine.

L'un des meilleurs exemples à ce sujet est sans doute l'épisode de la course équestre. Le héros ayant besoin d'un cheval, il finit à un moment ou à un autre par se rendre au ranch Lon Lon, tombé aux mains d'un personnage tyrannique du nom d'Ingo. Il peut alors payer pour pouvoir monter à cheval pendant une minute, mais s'il paye pour chevaucher plus longtemps, Ingo lui propose de faire une course (voir *extrait\_06*). La musique habituelle du ranch s'interrompt alors que la course commence et laisse place à un bruit de chronomètre et à une autre mélodie, qui se conclut par une cadence lorsque l'un des participant passe la ligne d'arrivée (*19 Horse Race*). Si le joueur dépasse Ingo, c'est lui qui déclenche cette cadence.

Plus important encore, le thème de la course est repris beaucoup plus lentement pendant que le vaincu parle (*20 Ingo*). Une seconde course démarre alors et si le héros gagne à nouveau, il est emprisonné dans le ranch. Il peut alors s'échapper en sautant avec Epona par-dessus un mur ou une barrière, ce qui provoque une nouvelle scène cinématique dans laquelle le thème d'*Overworld* est momentanément interrompu par une cadence, qui marque cette seconde victoire. Le point intéressant ici est qu'ensuite, même après que le ranch Lon Lon soit redevenu comme avant, le joueur peut provoquer cette même cadence quand il le souhaite en sautant par-dessus le mur d'enceinte. La scène cinématique recommence à chaque fois.

Relevons au passage que toutes les musiques concernant le ranch sont composées pour

violon, banjo et harmonica. Cette instrumentation, influencée par la musique country et qui ne coïncide pas avec le reste de l'univers du jeu, est un cliché de western américain. Les concepteurs du jeu ont d'ailleurs confirmé qu'ils ont été influencés par les films qu'ils voyaient lorsqu'ils étaient enfants<sup>88</sup>. On retrouve la même utilisation de références musicales simples dans le thème du temple du temps, dont la monodie pour voix d'hommes imite le chant grégorien (*21 Temple of Time*).

Ce type d'influence que le joueur peut avoir sur les séquences cinématiques se retrouve tout au long du jeu. On note par exemple un moment particulièrement important à la fin du jeu, alors que le héros monte les étages qui le séparent du sommet de la tour de Ganondorf. Le thème de ce dernier est alors joué à l'orgue. Au départ très faible, il suit un crescendo à mesure que le joueur progresse et se termine lorsque ce dernier arrive au sommet et découvre le **boss** de fin en train de jouer de l'orgue. Cette montée de tension prépare le combat final qui se divise en quatre grandes parties : l'arrivée jusqu'à l'antagoniste, un premier combat (*22 Ganondorf Battle*), une scène durant laquelle le héros et la princesse doivent s'échapper du château en un temps limité, et enfin le vrai combat final (*23 Final Battle Against Ganon*).

Nous remarquons que Ganondorf, en plus du thème qui le caractérise en tant que personnage, possède deux autres thèmes que l'on entend lorsqu'on l'affronte. Cela instaure une hiérarchie dans les leitmotive puisque ses sbires se partagent quatre thèmes sur l'ensemble du jeu. Les monstres communs ont un thème court (*24 Battle*), ainsi que les mini-boss, généralement rencontrés au milieu des donjons pour obtenir des objets spécifiques (*25 Middle Boss Battle*). Les **boss** de fin de donjon se répartissent quant à eux en deux thèmes selon leur apparence (*26 Boss Battle* ou *27 Dodongo Boss Battle*). D'un point de vue instrumental, les musiques de tous les ennemis contiennent des éléments communs tels que les trompettes et un grand nombre de percussions. Celles attribuées à Ganondorf se démarquent par l'ajout de

---

<sup>88</sup> Shigeru Miyamoto pour Satoru Iwata in *Iwatas' Asks : The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D*, Mr Shigeru Miyamoto.

cordes et surtout de chœurs. Le thème du combat final est plus lent et ponctué des cris d'épouvante que la princesse Zelda pousse à chaque fois que le héros se fait toucher, ce qui dramatise la situation. Notons également que tous les **boss** bénéficient d'une courte introduction cinématique sans dialogue, qui vise à mettre le joueur en condition en lui dévoilant de façon spectaculaire la créature qu'il doit affronter. Leur mort est aussi présentée de manière à créer un sentiment de satisfaction chez le joueur (pour deux exemples de ces mises en scène, voir *extrait\_07*). Ces insertions de scènes cinématiques sont également utilisées lorsque le joueur résout des énigmes ou ouvre des coffres (voir *extrait\_08*). Disséminées de façon régulière, elles structurent la narration à l'intérieur du temps de jeu de façon à toujours donner des points de repère au joueur sur son avancée. Il sait que s'il a vaincu le mini-boss, il est sans doute à la moitié du donjon, que s'il entre dans une pièce qui recèle un coffre invisible, il n'en ressortira pas avant d'avoir résolu l'énigme pour le faire apparaître etc<sup>89</sup>.

De longues scènes cinématiques explicatives, plus rares, sont placées aux moments les plus importants du jeu. Trois d'entre elles sont essentielles. La première permet au joueur de se familiariser, au début du jeu, avec l'univers et la quête qu'il doit accomplir alors qu'on lui raconte l'histoire de la création d'Hyrule (voir *extrait\_09*). La seconde intervient au moment où il s'endort pour sept ans afin de devenir adulte. La dernière conclut l'histoire à la fin du jeu. Certaines petites scènes s'intercalent entre les donjons et apportent de nouveaux renseignements au joueur sur ce qu'il doit faire et sur l'avancement de sa quête, ce qui relance son intérêt. Des leitmotifs subissent d'ailleurs une évolution et permettent au joueur ayant une oreille attentive de deviner certains éléments avant qu'ils ne soient révélés : c'est le cas du thème de Sheik (voir exemple 31), qui est une variation de la berceuse de Zelda à la lyre, ce personnage étant en réalité la princesse déguisée (28 *Sheik*).

---

<sup>89</sup> Satoru Iwata, *Iwata's Asks : The Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D, Sound*.



Exemple 31 : thème de Sheik

Comme dans tous les jeux *Zelda* depuis *A Link to the Past*, le générique de fin est l'occasion de réunir les leitmotifs les plus importants du jeu, en les développant et les incorporant à une longue scène conclusive sans paroles que le joueur peut regarder pendant que le générique défile (voir *extrait\_10*). Ici, nous avons affaire à l'un des rares cas où l'*Overworld* n'est pas repris dans le générique de fin, qui est structuré en quatre parties visuelles et musicales.

Dans un premier temps, on entend une reprise du thème de Zelda tandis que les images montrent différents endroits d'Hyrule, débarrassés des monstres, mais aussi sans leurs habitants. Dans la deuxième partie, la musique devient partiellement diégétique lorsque commence le thème des bois perdus (ici repris à cause de l'origine du héros ?) et que tous les personnages amicaux rencontrés dans le jeu dansent et chantent ensemble. L'orchestration change en fonction des personnages qui apparaissent : on entend la voix de Malon, des chœurs d'hommes assimilés aux ouvriers, des voix de Gorons et de brefs accords de harpe qui symbolisent sûrement les Zoras. La musique des bois perdus s'enchaîne alors avec le thème des sages, qui apparaissent dans une attitude protectrice au sommet d'une montagne, puis de nouveau avec le thème de Zelda lorsque le héros, redevenu enfant, dépose son épée et retourne voir la princesse.

## Conclusion :

Nous avons survolé au cours de ce mémoire plusieurs méthodes d'approche de la bande-son dans les jeux vidéo. Tout d'abord, grâce à l'analyse de morceaux isolés et tirés de jeux très différents, nous avons constaté que certains genres partagent depuis longtemps des méthodes similaires pour favoriser l'immersion du joueur. Un certain nombre de ces procédés sont empruntés au cinéma et au dessin animé. En nous penchant ensuite en détail sur la naissance et l'évolution chronologique de la création musicale dans le cadre d'une série en particulier, *The Legend of Zelda*, nous avons découvert qu'une toute autre approche était possible. En effet, par l'étude conjuguée du contexte technologique, des supports de jeux successifs et des volontés des concepteurs par rapport à ceux-ci, nous avons été en mesure d'expliquer certains changements, pouvant sembler hasardeux au premier abord, pour mettre à jour les relations parfois complexes qui lient les différents opus d'une même série. Ces relations nous prouvent qu'au-delà des points communs entre plusieurs jeux, il est possible de définir des spécificités valables pour un corpus tout entier.

*The Legend of Zelda* est une des rares séries qui se démarquent par l'utilisation qu'elle fait de la musique sous toutes ses formes. Son influence sur une génération de joueurs se confirme aujourd'hui par l'organisation de concerts, mais aussi par le nombre incalculable de reprises, de parodies<sup>90</sup> et d'hommages musicaux que l'on trouve sur Internet. Il ne s'agit cependant pas de la seule série à connaître un tel rayonnement. D'autres jeux rencontrent un succès musical équivalent, qui se manifeste de façon différente, et méritent sans aucun doute qu'on les étudie en détail afin de dégager leurs spécificités et de comprendre pourquoi et comment ils ont été assimilés par les joueurs au fil du temps.

---

<sup>90</sup> L'une des plus célèbres à ce jour est le *Zelda Rap* des humoristes Smosh.



## **Annexes et glossaire**





Réalisé le 25/08/2011

**Entretien avec Manu Bachet  
superviseur musical chez Ubisoft**

**Quelles sont les différentes étapes dans la création de la musique d'un jeu vidéo ?**

Il faut prendre comme fait établi qu'un jeu existe et a besoin de musique.

Ensuite, il faut déterminer les besoins musicaux de ce jeu en fonction d'un certain nombre de paramètres : pourquoi mettre de la musique ? Où en mettre ? À quoi sert-elle dans le jeu ? Doit-elle soutenir l'action, créer une émotion, servir les mécaniques de jeu (ou *gameplay*), le scénario... ? La musique a un rôle historique ou émotionnel la plupart du temps, ce qui nécessite une communication étroite entre le directeur créatif (*creative director*) et le reste de l'équipe.

Après la détermination de ces premiers paramètres musicaux, il faut prendre en compte le fait que plus de deux cents personnes travaillent parfois sur un projet, ce qui implique de suivre une ligne de conduite ferme dès le départ.

Il y a également une étape de recherche stylistique. Par exemple pour le jeu *Red Steel* (Ubisoft, 2006), un travail approfondi a été fourni sur la musique traditionnelle nipponne en collaboration avec des musiciens japonais. Cependant, malgré la présence imposée d'éléments musicaux typiques, le jeu devait garder un esprit "japonais" au sens américain du terme, car il n'était pas destiné à une importation sur le continent asiatique. 60 % de la musique du jeu a donc été conçue avec des apports modernes purement américanisés : on a mélangé la musique traditionnelle japonaise avec de la musique moderne, afin que le jeu corresponde aux attentes d'un public européen ou américain. Il fallait, en résumé, que les musiques du jeu, sans être typiquement japonaises, en aient l'air en fonction des clichés américains. Il faut toujours prendre en compte les différences de pensée sur la musique (la vision du médiéval hollywoodien n'a par exemple rien à voir avec la nôtre).

Vient ensuite l'étape technique : comment évoluera la musique au fur et à mesure des niveaux du jeu ? Quels seront ses facteurs de déclenchement ? Comment enchaîner les musiques ? On établit un canevas musical de chaque niveau. Par exemple :

Lors de la réalisation du jeu *Ghost Recon* (Ubisoft, 2002), nous avons élaboré une représentation cartographiée de chaque niveau, avec une délimitation par zone physique des différentes musiques pouvant intervenir au cours de la partie. Puis nous avons déterminé les modes de jeux (*gameplay*) dans ces zones (possibilités d'action : ne rien faire/apparition d'un ennemi), afin de préciser l'arborescence de ces musiques.

Pour le jeu *Prince of Persia* (Ubisoft, 2008), une musique a été créée pour chaque monde puis déclinée sous différents états selon la phase de jeu traversée (plate-forme, combat...). La technique utilisée pour *Rayman* a été sensiblement la même, la musique variant en fonction des actions du joueur : exploration, plate-forme (musique un peu rythmée), combat (musique très rythmée).

Le concept est plus approfondi dans *Rayman 3*, (Ubisoft, 2003) où chaque ennemi possède son propre thème.

**Quelles sont les différences majeures entre les musiques produites pour le cinéma et celles produites pour un jeu vidéo ?**

La différence fondamentale est l'incertitude due à l'absence de durée fixe (*timeline*) dans un jeu, le joueur faisant ce qu'il veut, quand il veut, où il veut, contrairement au spectateur d'un film. Les

créateurs, qui élaborent les paramètres du jeu auxquels le joueur peut être confronté (où il se trouve, depuis combien de temps, vers où il se dirige...) doivent faire en sorte que le joueur ne sente pas les transitions musicales qui s'effectuent en fonction des modulations des méthodes de jeu (*gameplay*). On glisse des changements d'harmonie et de tempo, lorsqu'il passe une porte par exemple. Les changements d'action sont calculés à la mesure près, avec parfois, lors de la traversée de certaines zones du jeu, une variation musicale intermédiaire qui donne un indice sur ce que le joueur va trouver derrière cette porte. Ce choix dépend de la volonté des concepteurs du jeu d'aider le joueur. Mais un problème se pose, par exemple lorsque le joueur se trouve dans une pièce de grande taille : on aura besoin de thèmes très développés ou suffisamment remixés pour occuper l'espace sonore pendant vingt minutes, si le joueur décide d'explorer cette pièce de fond en comble. On a alors le plus souvent recours à la mise en place d'un fonctionnement systémique, qui analyse les informations tirées des données (coordonnées du joueur, temps de jeu, risques, alternatives...).

### **Quels sont les différents systèmes de fonctionnement des musiques d'un jeu, et quels sont leurs avantages et leurs défauts ?**

*Red Dead Redemption* (Take Two Interactive, 2010) fonctionne avec des couches (*layers*). C'est à dire que les musiques sont mixées comme pour un disque en studio d'enregistrement, puis découpées toutes les unes, deux ou demi-mesures pour s'adapter à la réactivité du jeu et permettre des transferts rapides calqués sur les actions du joueur. Dans l'idéal, une transition entre deux phases de jeu (monter à cheval, se battre contre un ennemi...) ne doit pas excéder deux secondes. La piste-mère (*bed-track*) est le canevas, le tapis sur lequel on déclenche des événements plus courts (les *layers*) qui peuvent s'intégrer de façon libre, dans la même tonalité, suivant l'évolution harmonique. Différentes pistes peuvent se superposer au fur et à mesure des actions du joueur. Cela représente un grand avantage du point de vue de la composition : elle se doit d'être très longue et, par conséquent, offre une grande liberté. Cependant, cette technique n'est pas sans inconvénients : en termes de place sur le disque (deux streams minimum pour *Rayman*, beaucoup plus dans le cas de *Red Dead Redemption*), mais aussi au niveau de l'évolutivité de la musique, qui est très peu perçue par le joueur. Sans changement radical, le joueur ne sent pas les nuances de la bande-son.

Généralement, on a soit un système par morceaux (*parts*), comme dans *Rayman*, soit un système de couches (*Red Dead Redemption*, *Rainbow 6*, *Assassin's Creed*...). Pour intégrer le son dans *Assassin's Creed 2* et les opus suivants, Ubisoft a créé et développé des moteurs aux fonctionnalités plus abouties, qui s'appuient moins sur une couche (laquelle prend beaucoup de place et est moins performante au niveau du rendu sonore) et qui facilitent le mixage effectué en direct sur la console. Aujourd'hui, sur ses consoles portables, le fabricant Nintendo utilise toujours le format MIDI, efficace et peu gourmand en place, par choix de n'accorder qu'une importance relative au système sonore. Les consoles portables de la marque Sony, par contre, fonctionnent avec un système équivalent à celui de la Playstation2 qui, comme toutes les consoles de salon, possède son propre disque dur et beaucoup de RAM (64 Go sur Xbox360 et Wii, 160 sur la PS3). Cela permet d'intégrer un grand nombre d'informations compressées, lisibles directement depuis le disque du jeu.

À titre de comparaison, il y avait 1 MB de RAM sur la Playstation, 2MB sur la Playstation2, et il y a actuellement 2MB sur la PSP.

### **Quelles modifications majeures ont été apportées au format d'enregistrement des musiques de jeux-vidéos et quelles en ont été les conséquences ?**

Un réel changement s'est effectué du point de vue de la création des musiques (ajout de vrais orchestres...) à la sortie du lecteur CD de la Megadrive, qui offrait la possibilité d'intégrer des pistes audio de bonne qualité, défilant directement depuis le disque du jeu. Ce principe s'est démocratisé avec la sortie de la Playstation, mais n'est toujours pas utilisé sur la Gamecube et sur les consoles de

la firme Nintendo en général, en raison des disques de trop petite taille. Ainsi, le MIDI est toujours exploité dans la licence *The Legend of Zelda (Twilight Princess, 2006)*, mais la bande-son est ré-enregistrée par la suite afin de sortir sur support CD.

Du point de vue de l'esthétique musicale, les jeux actuels manquent d'identité, bien qu'il reste des licences, telles *Metal Gear*, qui possèdent des thèmes musicaux forts et des styles reconnaissables. La plupart des compositeurs se sont engouffrés dans la grandiloquence de l'aspect symphonique hollywoodien permis par les récents moyens techniques, et certaines griffes et sons caractéristiques des années 80 ont été perdus.

### **Quels sont les enjeux musicaux sur le plan scénaristique, comment s'organisent-ils ?**

La gestion des phases cinématiques dépend des jeux. En général, la politique choisie est de ne pas mettre l'emphase sur les cinématiques et de raconter un maximum de choses pendant les phases actives du jeu. Dans *Ghost Recon*, une cinématique est l'équivalent d'une mise au point et ne dure généralement pas plus d'1mn40. On s'est rendu compte que les scènes cinématiques ne font pas partie des passages importants dans la production desquels on peut investir beaucoup d'argent (*money-times*), tout simplement parce qu'elles ne sont en général visionnées qu'une seule fois au cours du jeu. Ce qui marque le plus le joueur est la musique des moments où il joue, au cours duquel il est actif. De plus, lorsqu'on a affaire à un dialogue de narration important, il reste au final peu de place pour la musique.

Dans les situations autres que les scènes cinématiques, la musique sert à donner du caractère aux personnages et aux endroits rencontrés. Ce point est d'autant plus important quand les personnages ne sont pas jouables. Il faut alors leur donner une existence, une consistance musicale afin de les rendre plus crédibles. Dans *Rayman 3*, les noms des ennemis correspondent à ceux des thèmes, choisis de façon évocatrice : le morceau « Les petites frappes », est associé à des petits ennemis assez faibles mais enquiquinants, qui empêchent le joueur de passer. « Les grands frères » symbolise des ennemis plus coriaces et « Les caïds » des sortes de mini-boss.

Quand un boss est impressionnant, on n'hésite pas à faire dans le grandiloquent avec de la musique qui fait peur, surtout quand les délais de réalisation sont courts. Cette dramatisation de la musique a été très utilisée dans le jeu d'horreur *Cold Fear* (Ubisoft, 2005), afin de rendre les ennemis très effrayants. Le jeu se déroulait intégralement dans un bateau, avec une enquête sur la mort de l'équipage. Trois couches ont été utilisées, combinées avec un système constitués de morceaux. La piste-mère a été découpée en bouts, avec la présence de couches arythmiques, bruitistes, qui pouvaient se déclencher de façon aléatoire ou pour accompagner une entrée dans une pièce ou une quelconque autre action. Ce jeu a été réalisé avec peu de moyens mais la musique n'y est pas trop répétitive, grâce aux ajouts et retraits réguliers de couches, qui permettent des variations perpétuelles.

Parfois des déclenchements aléatoires sont aussi utilisés pour les bruitages, afin de créer des ambiances urbaines. Par exemple, sur une boucle principale avec un fond sonore de vent, d'autoroute (grondement continu) et quelques lointains chants d'oiseaux, s'ajoutent des événements aléatoires qui rendent le tout plus vivant. Cette combinaison est également possible en musique, notamment dans *Cold Fear*.



Annexe 2 :

*SkullMonkeys* : The Little Bonus Room  
Compositeur : Terry Scott Taylor

Here's a little bonus room  
Because I know you've had it tough  
And here's a little bonus tune  
About collecting real cool stuff !

Yes, here's a little bonus room  
Where you can play  
Don't be frightened  
Don't run away

You can linger  
Because I'm your video friend  
Think of me as a father figure  
With a hand to lend

Here's a little bonus room  
Where you don't have to worry  
Take your sweet time  
You need not hurry

Oh, you're looking incredible  
You're the bomb !  
And me i'm kind of like your dad  
And a little like your mom

There are no monsters here  
Hey wait, look over there  
(Cris brusques)  
I was just kidding  
Don't be scared

And when you turn this game off  
In the real world once again  
You won't have to play make-believe  
Or try to pretend

Because I'll be right there  
When you open your hand  
Because I'm your little invisible  
Musical friend

So, show me to your pets  
Or show me to your pals  
You really will impress  
Every nifty guy and gal

Show them you are individual  
Show them you are bold !  
Besides I get residuals  
For every game that's sold


I'm your little invisible  
Musical friend  
For life  
(I'll never leave you)


Annexe 3 :


Liste détaillée des morceaux dans *The Legend of Zelda*

*The legend of Zelda* (NES)

<b>Titres</b>	<b>Durées</b>	<b>Détails</b>
Title Theme	1mn23s	boucle
Overworld	38s	boucle
Dungeon Theme	19s	boucle
Death Mountain	25s	boucle
Game Over	15s	boucle
Flute	4s	
Catch Treasure Fanfare	4s	
Catch Triforce Fanfare	9s	
Ganon Appears and Defeat Fanfare	5s	
Zelda's Rescue Fanfare	8s	
Ending	~2mn	

 événements exceptionnels et bruitages

 thèmes représentant des lieux

 thèmes représentant des personnages







Annexe 4 :


Liste détaillées des morceaux dans *The Legend of Zelda II : The Adventure of Link*

*The Legend of Zelda 2 : The Adventure of Link* (NES)

Titres	Durées	Détails
Title Theme	1mn09s	
Above Ground	44s	Boude
Battle Theme	21s	Boude
Flute BGM 1	6s	
Town Theme	2mn10s	Boude
In the Room	16s	Boude
Flute BGM 2	5s	
Temple Theme	1mn33s	Boude
Boss Battle	3s	Boude
Temple Clear	6s	
Level up	4s	
Game Over	6s	(Bruitage)
Great Temple	35s	Boude
Dark Link	15s	Boude
Fanfare	7s	
Princess Zelda	5s	Boude
Ending Theme	59s	Boude

 événements exceptionnels et bruitages

 thèmes représentant des lieux

 thèmes représentant des personnages



Annexe 5 :

Liste détaillée des morceaux dans *The Legend of Zelda : A Link to the Past*

*The Legend of Zelda : A Link to the Past* (SNES)

Titres	Durées	Détails
Title Theme	19s	
Beginning of the Journey	23s	Boucle
Seal of Seven Maidens	1mn	Boucle
Time of the Falling Rain	27s	Boucle
Hyrule Castle	1mn23s	Boucle
Princess Zelda's Rescue	47s	Boucle
Safety in the Sanctuary	37s	Boucle
Hyrule Field Main Theme	41s	Boucle
Kakariko Village	1mn30s	Boucle
Guessing Game House	21s	Boucle
Fortune Teller	18s	Boucle
Soldiers of Kakariko Village	10s	Boucle
Dark Dungeons	23s	Boucle
Lost Ancient Ruins	1mn13s	Boucle
Anger of the Guardians	14s	Boucle
Great Victory !	10s	Cadence
The Silly Pink Rabbit	26s	Boucle
Forest of Mystery	20s	Boucle
Master Sword	10s	
Priest of the Dark Order	28s	Boucle
The Dark World	59s	Boucle
Black Mist	51s	Boucle
Dungeon of Shadows	45s	Boucle
Meeting the Maidens	33s	Boucle
The Goddess Appears	25s	Boucle
Release of Ganon	4s	
Ganon's Message	32s	Boucle
The Prince of Darkness	33s	Boucle
Power of the Gods	43s	Boucle
Epilogue~ Beautiful Hyrule	3mn48	
Staff Roll	3mn52	

- écran titre et menu du jeu
- éléments cinématiques
- Thèmes représentant des lieux
- Thèmes représentant des personnages

Annexe 6 :

Liste détaillée des morceaux dans *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*

Titres	Durées	Détails	
Title Theme	1mn09s	Boude	
Enter Ganondorf	12s		
Deku Tree	26s	Boude	
Fairy Navi	15s	Boude	
Inside a House	27s	Boude	
Kokiri Forest	53s	Boude	
Open Treasure Box	7s		
Item Catch	3s		
Small Item Catch	2s		
Shop	1mn09s	Boude	
Battle	1mn05s	Boude	
Inside the Deku Tree	53s	Boude	
Game Over	9s		
Boss Battle	1mn10s	Boude	
Boss Clear	12s		
Get Heart Container	4s		
Get Spiritual Stone	15s		
Get Fairy Ocarina	9s		
Sun's Song	8s		
Hyrule Field	4mn50s	Boude évolutive	
Kaepora Gaebora	54s	Boude	
Town	40s	Boude	
Shooting Gallery	33s	Boude	
Hyrule Castle Courtyard	23s	Boude	
Zelda's Lullaby	10s		
Enter Zelda	5s		
Princess Zelda	40s	Boude	
Epona's Song	8s		
Lon Lon Ranch	1mn15s	Boude	
Mini Game	25s	Boude	
Kakariko Village (present)	1mn31s	Boude	
Goron City	1mn18s	Boude	
Saria's Song	8s		
Lost Woods	32s	Boude	
Dodongo's Cavern	1mn30s	Boude	
Middle Boss Battle	1mn17s	Boude	
Dodongo Boss Battle	1mn	Boude	
Zora's Domain	1mn23s	Boude	
Great Fairy Fountain	28s	Boude	
Potion Shop	45s	Boude	
Inside Jabu-Jabu's Belly	25s	Boude	
Song of Time	11s		
Temple of Time	1mn11s	Boude	
Open Door of Temple of Time	14s	Cadence	
Master Sword	12s		
Ganondorf	32s	Boude	
Legend of Hyrule	2mn05s		
Medal Get Fanfare	12s		

Sheik	24s	Boude
Horse Race	41s	Boude
Ingo	30s	Boude
Escape From Lon Lon Ranch	8s	Cadence
kakariko Village (Future)	1mn31s	Boude
Song of Storm	6s	
Windmill Hut	40s	Boude
Minuet of Forest	18s	
Forest Temple	1mn47s	Boude
Bolero of Fire	18s	
Fire Temple	1mn45s	Boude
Ice Cavern	35s	Boude
Serenade of Water	19s	
Water Temple	2mn40s	Boude
Noctume of Shadow	20s	
Prelude of Light	18s	
Shadow Temple	1mn39s	Boude
Gerudo Valley	1mn25s	Boude
Spirit Temple	2mn50s	Boude
Requiem of Spirit	22s	
Kotake and Koume	49s	Boude
Meet Zelda Again	42s	Boude
Ganon's Castle Bridge	20s	
Ganon's Castle (Underground)	1mn19s	Boude
Ganon's Tower	3mn22s	Boude
Ganondorf Battle	1mn05s	Boude
Escape From Ganon's Castle	48s	Boude
Final Battle Against Ganon	1mn35s	Boude
Ocarina of Time	30s	
Staff Roll	7mn10s	

- éléments cinématiques
- thèmes représentant des personnages
- thèmes représentant des lieux
- petits événements divers
- morceaux interprétés par le joueur
- situations diverses



## Annexe 7 :

### Liste des éléments du DVD d'annexes

Extraits mémoire => Partie I

<u>Titre</u>	<u>Jeu</u>
01 Death and Game Over	Super Mario Bros
02 Course Clear Fanfare	Super Mario Bros
03 Overworld	Super Mario World
04 Menu	Pokemon Gold
05 Pokemon Center	Pokemon Red Version
06 Choral Castle	Tales of the Abyss
07 The Lorelei Order s Base	Tales of the Abyss
08 Tethe Alla Castle	Tales of Symphonia
09 The Kingdom City of Meltokio	Tales of Symphonia
10 Academic City	Tales of Symphonia
11 Forest of Illusion	Super Mario World
12 Theor Forest	Tales of the Abyss
13 Lostlorn Forest	Pokemon black
14 First Level	Super Mario Bros
15 The Little Bonus Room	Skullmonkeys
16 Se Il Mio Amore Sta Vincino	Parasite Eve
17 Placing Thought Under Investigation	Sword of Mana
18 Warping to a Different Dimen..	Final Fantasy X
19 Arangoa Song	Golden Sun Dark Dawn
20 Song of the Ancients _ Devola	NieR Gestalt

Extraits mémoire => Partie II => I Histoire de la série

<u>Titre</u>	<u>Jeu</u>
01 Title Theme	The Legend of Zelda OST
02 Ending	The Legend of Zelda OST
03 Game Over	The Legend of Zelda OST
04 Overworld	The Legend of Zelda OST
05 Above Ground	Zelda II The Adventure of Link
06 Boss Battle	Zelda II The Adventure of Link
07 Princess Zelda	Zelda II The Adventure of Link
08 Hyrule Field Main Theme	A Link to the Past
09 Princess Zelda s Rescue	A Link to the Past
10 Priest of the Dark Order	The Legend of Zelda A Link to the Past
11 Ganon s Message	A Link to the Past
12 The Goddess Appears	A Link to the Past
13 Beginning of the Journey	The Legend of Zelda A Link to the Past
14 Water Land	Super Mario Bros 3
15 Whistle	Super Mario Bros 3
16 Kakariko Village	A Link to the Past
17 Hyrule Castle	A Link to the Past
18 Mysterious Forest	Legend of Zelda - Link's Awakening DX
19 Animal Village	Legend of Zelda - Link's Awakening DX
20 Sword Search	Legend of Zelda - Link's Awakening DX
21 Marin Sings the Ballad of the Wind Fish	Legend of Zelda - Link's Awakening DX
22 Dream Shrine Lower Level	Legend of Zelda - Link's Awakening DX
23 Wind Fish s Egg	Legend of Zelda - Link's Awakening DX
24 Final Boss	Legend of Zelda - Link's Awakening DX
25 The Overworld Theme	The Legend of Zelda: Oracle of Seasons and Ages (Disc 1: Seasons)
26 The Overworld Theme (Labrynna Past)	The Legend of Zelda: Oracle of Seasons and Ages (Disc 2: Ages)
27 Zelda	The Legend of Zelda: The Minish Cap OST
28 In the Field	The Legend of Zelda: The Minish Cap OST
29 Syrup s Shop	The Legend of Zelda: The Minish Cap OST
30 Rainy Mt Crenel	The Legend of Zelda: The Minish Cap OST
31 Game Over	The Legend of Zelda: The Minish Cap OST
32 Opening Demo	A Link to the Past



Extraits mémoire => Partie II => I Histoire de la série (suite)

<u>Titre</u>	<u>Jeu</u>
33 Rescuing Zelda	The Legend of Zelda: The Minish Cap OST
34 Dungeon	The Legend of Zelda OST
35 Royal Crypt	The Legend of Zelda: The Minish Cap OST
36 Peace Returns	The Legend of Zelda: The Minish Cap OST
37 Song of Time	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disk 1)
38 Song of Healing Demo	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disk 1)
39 Magic Hags House	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disk 1)
40 Shop	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disk 1)
41 Shooting Gallery	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disk 1)
42 Mini Game	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disk 1)
43 Termina Field	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disk 1)
44 Woods of Mystery	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disk 1)
45 Bass Practice	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disc 2)
46 Piano Practice	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disc 2)
47 Drum Practice	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disc 2)
48 Ballad Of The Wind Fish	The Legend of Zelda: Majora's Mask - Original Soundtrack (Disc 2)
49 Ocean	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD1
50 Taura_Island	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD1
51 Inside Forest Haven	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD1
52 Phantom Ganon	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD2
53 Battle With Ganon	A Link to the Past
54 Dragon Mountain Shrine	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD1
55 Zelda s Awakening	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD2
56 Title	A Link to the Past
57 Outset Island	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD1
58 Aryll s Theme	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD2
59 Hyrule King Appears	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD2
60 Farewell Hyrule King	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD2
61 Tower of Gods Appears	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD1
62 To Hyrule	The Legend of Zelda The Wind Waker
63 Ganondorf First Half	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD2
64 Cursed_Ocean	The Legend of Zelda : The Wind Waker CD1
65 At Sea	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

<u>Titre</u>	<u>Jeu</u>
66 Monsters of the Sea	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
67 Beedle s Ship Shop	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
68 The Ghost Ship	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
69 Magic in the Air	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
70 Chamber of the Sages	The Legend of Zelda Ocarina of Time Original Sound Track
71 Goodbye Ciela	The Legend of Zelda Phantom Hourglass
72 Bad Treasure Fanfare	The Legend of Zelda Phantom Hourglass
73 Overworld Adventure	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
74 Cursed Overworld	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
75 Final Battle Malladus	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
76 Got the Recruit Uniform!	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
77 Got the Lokomo Sword!	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
78 Link Catches Zelda	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
79 Before the Final Battle	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
80 Fighting Dark Link	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
81 Beedles Air Shop	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
82 Pirate Attack!	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
83 Fleeing By Demon Train	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
84 Zelda Possesses a Phantom	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
85 The Unenterable Body	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
86 Lokomo Song - Embrose	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
87 Link and Zelda s Duet	The Legend of Zelda: Spirit Tracks
88 Hyrule Field	The Legend of Zelda Twilight Princess
89 Courage	The Legend of Zelda Twilight Princess
90 Save Ilia	The Legend of Zelda Twilight Princess
91 Prince Ralis is Saved	The Legend of Zelda Twilight Princess
92 Snowpeak	The Legend of Zelda Twilight Princess
93 Gerudo Desert	The Legend of Zelda Twilight Princess
94 Fishing Hole	The Legend of Zelda Twilight Princess
95 Hidden Village	The Legend of Zelda Twilight Princess
96 Link Will Save Us	The Legend of Zelda Twilight Princess
97 Thundering Herd	The Legend of Zelda Twilight Princess
98 Diababa Battle Second Half	The Legend of Zelda Twilight Princess

Extraits mémoire => Partie II => I Histoire de la série (suite 3)

<u>Titre</u>	<u>Jeu</u>
99 Fyrus	The Legend of Zelda - Twilight Princess Official Soundtrack
100 Blizzeta Second Half	The Legend of Zelda - Twilight Princess Official Soundtrack
101 Horse Battle	The Legend of Zelda Twilight Princess
102 Boss Clear Fanfare	The Legend of Zelda Twilight Princess
103 Hero Chosen by the Gods	The Legend of Zelda Twilight Princess
104 Master Sword	The Legend of Zelda Twilight Princess
105 Dodongo Boss Battle	The Legend of Zelda Ocarina of Time
106 Stallord	The Legend of Zelda Twilight Princess
107 Sacred Grove	The Legend of Zelda - Twilight Princess Official Soundtrack
108 Hyrule Castle Town	
109 Hyrule Castle Tower	The Legend of Zelda Twilight Princess
110 Resistance	The Legend of Zelda Twilight Princess
111 The Demon Thief	The Legend of Zelda Twilight Princess
112 Ilia's Theme	The Legend of Zelda Twilight Princess
113 Recover the Light	The Legend of Zelda Twilight Princess
114 The Light Arrows	The Legend of Zelda Twilight Princess
115 Song of Healing	The Legend of Zelda Twilight Princess
116 Requiem of Spirit	The Legend of Zelda Twilight Princess
117 Midna's Theme	The Legend of Zelda Twilight Princess
118 Boss Defeated	The Legend of Zelda Twilight Princess
119 Fi's Theme	The Legend of Zelda: Skyward Sword
120 The Goddess Sword	The Legend of Zelda: Skyward Sword
121 Destiny Awaits You	The Legend of Zelda: Skyward Sword
122 Bazaar	The Legend of Zelda: Skyward Sword
123 Bazaar (Gear Shop)	The Legend of Zelda: Skyward Sword
124 Battle (Idle)	The Legend of Zelda: Skyward Sword
125 Battle (Fight)	The Legend of Zelda: Skyward Sword
126 Battle Under Attack	The Legend of Zelda Skyward Sword
127 Minecart Ride	The Legend of Zelda: Skyward Sword
128 Message from the Goddess	The Legend of Zelda Skyward Sword
129 Legendary Hero	The Legend of Zelda: Skyward Sword
130 Skyfield	The Legend of Zelda: Skyward Sword
131 Temple Spring	The Legend of Zelda Skyward Sword
132 Song of the Hero	The Legend of Zelda: Skyward Sword
133 The End	The Legend of Zelda: Skyward Sword
134 Beedle's Shop	The Legend of Zelda: Skyward Sword
135 Meet Groose	The Legend of Zelda: Skyward Sword
extrait_01	
extrait_02	
extrait_03	

Extraits mémoire => Partie II => II Ocarina of Time

<u>Titre</u>	<u>Jeu</u>
01 Hyrule Field Main Theme	The Legend of Zelda Ocarina of Time
02 Overworld Segment 1	
03 Overworld Segment 2	
04 Overworld Segment 3	
05 Kokiri Forest	The Legend of Zelda Ocarina of Time
06 Goron City	The Legend of Zelda Ocarina of Time
07 Dodongo s Cavern	The Legend of Zelda Ocarina of Time
08 Zora s Domain	The Legend of Zelda Ocarina of Time
09 Inside Jabu_Jabu s Belly	The Legend of Zelda Ocarina of Time
10 Spirit Temple	The Legend of Zelda Ocarina of Time
11 Inside a House	The Legend of Zelda Ocarina of Time
12 Hyrule Castle Courtyard	The Legend of Zelda Ocarina of Time
13 Kakariko Village	The Legend of Zelda Ocarina of Time
14 Kakariko Village Future	The Legend of Zelda Ocarina of Time
15 Lon Lon Ranch	The Legend of Zelda Ocarina of Time
16 Windmill Hut	The Legend of Zelda Ocarina of Time
17 Mini Game	The Legend of Zelda Ocarina of Time
18 Kaepora Gaebora	The Legend of Zelda Ocarina of Time
19 Horse Race	The Legend of Zelda Ocarina of Time
20 Ingo	The Legend of Zelda Ocarina of Time
21 Temple of Time	The Legend of Zelda Ocarina of Time
22 Ganondorf Battle	The Legend of Zelda Ocarina of Time
23 Final Battle Against Ganon	The Legend of Zelda Ocarina of Time
24 Battle	The Legend of Zelda Ocarina of Time
25 Middle Boss Battle	The Legend of Zelda Ocarina of Time
26 Boss Battle	The Legend of Zelda Ocarina of Time
27 Dodongo Boss Battle	The Legend of Zelda Ocarina of Time
28 Sheik	The Legend of Zelda Ocarina of Time
extrait_01	
extrait_02	
extrait_03	
extrait_04	
extrait_05	
extrait_06	
extrait_07	
extrait_08	
extrait_09	
extrait_10	

## Glossaire :

Action contextuelle : les actions contextuelles sont des mouvements très précis que le joueur peut exécuter uniquement dans certaines situations. Dans les versions les plus simples, il s'agit d'un bouton ou d'une touche dite d'action, dont le rôle change selon la situation du héros : le joueur peut par exemple le faire sauter, grimper une échelle, pousser des objets, ou les ramasser. Dans ses versions les plus compliquées, les actions contextuelles sont intégrées à des scènes cinématiques, et le joueur doit presser le plus rapidement possible les boutons s'indiquant à l'écran pour faire agir son personnage.

Arcade : les salles d'arcades sont des lieux publics regroupant de nombreux jeux sous forme de bornes (grands meubles dans lesquels il faut insérer une pièce ou un jeton pour jouer). Elles permirent les premiers grands succès de jeux-vidéo.

Boss : Monstres plus forts que la moyenne, assimilables à des généraux, se trouvant généralement à la fin d'un niveau ou d'un donjon, et qu'il faut vaincre pour pouvoir avancer.

Cinématiques : Séquences sur lesquelles le joueur n'a aucune emprise, exposant des événements importants. Elles se différencient des dialogues de base par les changements de positions de la caméra et la qualité graphique accrue, certaines bénéficiant même d'accompagnements musicaux symphoniques, contrairement au reste du jeu généralement en MIDI.

Console : Matériel électronique servant à faire fonctionner des jeux. Il en existe deux sortes : les consoles de salon, qui nécessitent une alimentation électrique, et les consoles portables (plus petites et moins puissantes), transportables partout et ayant une autonomie limitée, tout comme les baladeurs et les téléphones portables.



*Console de salon (Nintendo 64) dans laquelle une cartouche de jeu est insérée, et une manette branchée*

Donjon : Comme son nom l'indique, un donjon est une forteresse bien gardée. Il sert généralement de fief aux plus forts ennemis du jeu, le terminer signifie avoir vaincu l'ennemi

définitivement et donc avoir libéré la région qu'il occupait. Le « donjon final », repaire du grand méchant d'un jeu, est un incontournable.



*Super Mario s'apprêtant à faire exploser un donjon après en avoir vaincu le maître dans Super Mario World*

Interface : moyen de communication mis en œuvre afin de faciliter la compréhension et la manipulation des données envoyées à l'utilisateur par la machine. Dans le domaine des jeux, l'interface peut être associée à toutes les informations (état de la vie de son personnage, liste des actions qu'il peut lui faire accomplir) qui ne devraient pas s'afficher dans l'univers du jeu.



*Exemple de l'interface du sac à dos dans Resident Evil 2 (gauche) et de l'interface de combat dans Pokémon version diamant (droite)*

Jeu de plate-forme : style de jeu dans lequel il faut généralement aller d'un point A à un point B en évitant les ennemis et les trous dans le sol. Cela implique souvent de réelles plates-formes suspendues dans le vide pour compliquer les déplacements et sur lesquelles le joueur doit sauter, d'où leur nom.



*Super Mario perché sur une plate-forme au-dessus du vide*

Jeu de rôle : jeu inspiré des jeux de rôle du style *Donjons & Dragons*, dans lequel le joueur doit diriger un ou plusieurs personnages, les faire combattre et évoluer afin d'accomplir une quête.

Jeu d'infiltration : jeu d'aventure ou d'action dans lequel la discrétion prime sur le combat, que le joueur doit généralement éviter à tout prix afin de ne pas se faire repérer. Il s'agit le plus souvent d'avancer caché et de tenter de définir le trajet, des gardes par exemple, afin de trouver un moyen d'entrer.

Jeu bac à sable : jeu dans lequel le joueur est libre de choisir ses propres objectifs. Il lui est possible de modifier le contenu du jeu ou d'en créer un nouveau à partir des possibilités laissées par les concepteurs.

Manette : accessoire indispensable aux consoles de salon, utilisé pour interagir avec le jeu. Les actions qu'il est possible d'accomplir à l'écran sont symbolisées par des boutons et des gâchettes aux noms et aux couleurs différents, les déplacements s'effectuant généralement à l'aide d'une croix directionnelle ou d'un « stick analogique » (sorte de bouton se déplaçant autour d'un axe, permettant une grande mobilité).



*Manette de playstation 2 comprenant, visibles de haut en bas : deux gâchettes (L et R), une croix directionnelle (à gauche), sept boutons et deux sticks analogiques*

Niveau : séquence de jeu ayant un début et une fin définis. Un jeu est généralement constitué de plusieurs niveaux pouvant s'enchaîner directement, séparés uniquement à des fins pratiques (possibilité de sauvegarder sa progression et d'interrompre le jeu). Il faut noter également que « niveau » peut symboliser la progression d'un personnage dans certains jeux (jeux de rôle) où le but est de le rendre le plus fort possible en lui faisant gagner des points d'expérience qui augmentent ses capacités.



*Exemple d'une carte des niveaux dans Super Mario World : chaque point rouge ou jaune représente l'entrée d'un niveau qu'il est possible d'explorer*

Playstation : console de salon éditée par Sony en 1994.

Pokémon : univers dans lequel les humains cohabitent avec des « monstres de poche » (*Pocket Monsters*) qu'ils peuvent capturer et faire combattre. De par l'origine étrangère et contractée de ce mot, il ne se décline pas.

Shoot'em up : (ou *shoot them up*, « abattez-les tous ») jeu dans lequel le joueur incarne généralement un vaisseau spatial (mais parfois un humain armé) et doit abattre le plus grand nombre d'ennemis possible sans se faire toucher.

Tour par tour : système de combat dans lequel les actions ne se déroulent pas en temps réel mais en passant par différents menus, où le joueur sélectionne les actions qu'il souhaite faire accomplir à ses personnages.



## **Bibliographie et références**



## **Bibliographie :**

AKAGAWA Ryôji, *La révolution PlayStation, Les hommes de l'ombre*, Toulouse, Pix'n Love, 2012

AZUMA Hiroki, *Génération Otaku, Les enfants de la postmodernité*, France, Hachette collection Littératures Haute Tension, 2011

AUDUREAU William, *L'histoire de Mario, 1981-1991 : L'ascension d'une icône entre mythes et réalité*, Espagne, Pix'n love, 2011

BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Espagne, Pix'n Love, 2010

BRIDGETT Rob, « Dynamic Range: Subtlety and Silence in Video Game Sound », in *From Pac-Man to Pop Music, Interactive Audio in Games and New Media*, Collins Karen (ed.), Cornwall, Ashgate, 2008

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Sarthe, Folio Essais, 2009

CAMPBELL Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, France, Oxus, 1949

CHION Michel, *La musique au cinéma*, Domont, Fayard, 2011

CHION Michel, *L'audio-vision, Son et image au cinéma*, Domont, Armand Colin Cinéma, 2012

CLAIS Jean-Baptiste, DUBOIS Philippe, *Game Story, une histoire du jeu vidéo*, Belgique, Rmn-Grand Palais, 2011

COLLINS Karen, *Game Sound, An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, MIT Press, 2008

COURCIER Nicolas, *Zelda, chronique d'une saga légendaire*, Espagne, Console Syndrome, 2011

DUFOURMONT Eddy, *Histoire politique du Japon (1853-2011)*, France, Presses universitaires de Bordeaux, 2012

GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, France, l'Harmattan, 2011

GORGES Florent, *L'histoire de Nintendo, volume 1 : 1889-1980, des cartes à jouer aux Game & Watch*, Espagne, Omaké Books, 2008

GORGES Florent, *L'histoire de Nintendo, volume 3 : 1983-2003 la Famicom / Nintendo Entertainment System*, Espagne, Omaké Books, 2011

JAMESON Fredric, *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, France, Beaux-arts de Paris, 1991

JØRGENSEN Kristine, « Left in the Dark: Playing Computer Games With the Sound Turned Off », in *From Pac-Man to Pop Music, Interactive Audio in Games and New Media*, Karen Collins (ed.), Cornwall, Ashgate, 2008

KIEFFER Phillippe, Marcus, *Nos jeux vidéo 70-80*, Hors Collection, 2011

KLINE Stephen, *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Canada, McGill-Queen's University Press, 2003

MATEAS Michael, « A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games », in *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Wardrip-Fruin Noah and Harrigan Pat (ed.), London, MIT Press, 2004

MIYAMOTO Shigeru, *The Legend of Zelda : Hyrule Historia*, Chine, Dark Horse Books, 2013

NOVA Nicolas, BOLLI Laurent, *JOYPADS ! Le design des manettes*, Espagne, Les moutons électriques, 2013

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Mesnil-sur-l'Estrée, Zones, 2011

**Articles** : (date de la dernière consultation des liens : 19/09/2013)

AUERBACH Brent, « Pedagogical Applications of the Video Game *Dance Dance Revolution* to Aural Skills Instruction », *Society for Music Theory*, volume 16, n°1, 2010

BECHLER Antonin, « À la recherche des foyers perdus », *Les cahiers du jeu vidéo : légendes urbaines*, n°3, 2010

GUDMUNDSON Carolyn, « Zelda, Past and Future : an Interview With Koji Kondo and Eiji Aonuma », Games Radar, ( <http://www.gamesradar.com/zelda-past-and-future-interview-koji-kondo-and-eiji-aonuma/> ), 2011

IWATA Satoru, « Iwata's Asks, the Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D Interview, Shigeru Miyamoto », Nintendo ( <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/3ds/zelda-ocarina-of-time/4/0> )

IWATA Satoru, « Iwata's Asks, the Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D, Original Development Staff Part 1 », Nintendo, ( <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/3ds/zelda-ocarina-of-time/1/0> )

IWATA Satoru, « Iwata's Asks, the Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D, Sound », Nintendo, ( <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/3ds/zelda-ocarina-of-time/0/0> )

KOHLER Chris, « Behind the Mario's Maestro's Music », Wired, ( <http://www.wired.com/science/discoveries/news/2007/03/72971> ), 2007

MACDONALD Mark, « Koji Kondo Interview Part 3 », 1up, ( <http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=7&cId=3140040> ), 2005

MILLER Kiri, « Schizophonic Performance: Guitar Hero, Rock Band, and Virtual Virtuosity », *Journal of the Society for American Music*, volume 3, n°4, 2009, pp. 395-429

MILLER Kiri, « The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism and Grand Theft Auto », *Game Studies*, volume 8, n°1, 2008 ( <http://gamestudies.org/0801/articles/miller> )

Prof Pirou, « Symphonie pour Hyrule », *IG Mag*, hors-série n°2, 2011, p. 147

STOCKBURGER Alex, « The Game Environment from an Auditive Perspective », AudioGames.net ( <http://audiogames.net/pics/upload/gameenvironment.htm> ), 2003

WHALEN Zach, « Play Along – An Approach to VideoGame Music », *Games Studies*, volume 4, n°1, 2004 ( <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/> )

Article sur les chiffres de vente de *Call of Duty: Modern Warfare 3* :  
[http://www.afjv.com/news.php?id=403&title=recettes\\_ventes\\_call\\_of\\_duty\\_modern\\_warfare3](http://www.afjv.com/news.php?id=403&title=recettes_ventes_call_of_duty_modern_warfare3)

Bilan financier de Rovio Mobile pour l'année 2012 : <http://www.rovio.com/en/news/press-releases/161/rovio-entertainment-reports-2011-financial-results/2012>

Article de présentation et de promotion de *Heavy Rain* :  
<http://www.quantidream.com/fr/game/heavy-rain>

Documentaire sur la polémique de la musique du Temple du feu dans Ocarina of Time :  
<http://www.gametrailers.com/full-episodes/vzs1ku/pop-fiction-episode-09--the-fire-temple-chants>

Certains exemples musicaux ont été réalisés à l'aide de fichiers MIDI mis en libre service sur :  
<http://www.vgmusic.com/>

Les références et dates de sorties des jeux sont issues de la base de donnée de :  
<http://www.jeuxvideo.com/>

Site de ZREO Team :  
<http://www.zreomusic.com/>

**Index des jeux cités** : (titre, éditeur, compositeurs, date de sortie la plus ancienne, page)

- Aion*, Ncsoft, Yang Bang-Ean, 2009, p. 31  
*Alone in the Dark*, Atari, Philippe Vachey, 1994, p. 51  
*Amnesia : the Dark Descent*, Frictional Games, Mikko Tarmia, 2010, p. 22, 30  
*Angry Birds*, Rovio Mobile, Ari Pulkkinen, 2010, p. 9  
*Arc the Lad*, Sony, Andô Masahiro, 1995, p. 69  
*Assassin's Creed 2*, Ubisoft, Jesper Kyd, 2010, p. 47, 128  
*Beat hazard*, Cold Beam Games, divers, 2010, p. 39, 41  
*Beyond Good and Evil*, Ubisoft, Christophe Héral, 2003, p. 9  
*Call of Duty : Modern Warfare 3*, Activision, Brian Tyler, 2011, p. 9  
*Child of Eden*, Ubisoft, Genki Rockets (Tetsuya Miguchi, Lumi), 2011, p. 41  
*Dance Dance Revolution*, Konami, divers, 1998, p. 41  
*Doom*, Id Software, Robert Prince, 1993, p. 9, 16  
*Dragon Quest V : la fiancée céleste*, Square Enix, Koichi Sugiyama, 2008, p. 18, 45, 49  
*Dragon Quest IX : les sentinelles du firmament*, Square Enix, Koichi Sugiyama, 2009, p. 18  
*Duck Hunt*, Nintendo, Hirokazu Tanaka, 1987, p. 33  
*Eden Eternal*, Aeria Games, divers, 2011, p. 17  
*Eternal Sonata*, Namco Bandai, Motoi Sakuraba, 2009, p. 54  
*Fable*, Microsoft, Danny Elfman, Russel Shaw, 2004, p. 9  
*Fiesta Online*, Gamigo, divers, 2009, p. 17  
*Final Fantasy III*, Squaresoft, Nobuo Uematsu, 1990, p. 26, 47  
*Final Fantasy IV*, Squaresoft, Nobuo Uematsu, 1991, p. 26, 47  
*Final Fantasy IX*, Sony, Nobuo Uematsu, 2000, p. 43  
*Final Fantasy X*, Sony, Nobuo Uematsu, Masashi Hamauzu, Junya Nakano, 2001, p. 46  
*Golden Eye 007*, Nintendo, Grant Kirkhope, Robin Beanland, Graeme Norgate, 1997, p. 25  
*Golden Sun*, Nintendo, Motoi Sakuraba, 2002, p. 34  
*Golden Sun : the Lost Age*, Nintendo, Motoi Sakuraba, 2003, p. 48, 50  
*Golden Sun : Dark Dawn*, Nintendo, Motoi Sakuraba, 2010, p. 50  
*Grand Theft Auto IV*, Take Two Interactive, divers, 2008, p. 48  
*Guitar Hero*, RedOctane, divers, 2006, p. 52, 53, 86  
*Half Life*, Sierra, Kelly Bailey, 2001, p. 25  
*Heavy Rain*, Quantic Dreams, Normand Corbeil, 2010, p. 9, 51  
*I Wanna Be the Guy*, pas d'éditeur, divers, 2007, p. 33  
*Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty*, konami, Harry Gregson-Williams, Hideo Kojima, 2002, p. 9, 24  
*Minecraft*, Mojang, C418 (Daniel Rosenfeld), 2011, p. 11, 48, 53  
*Nier*, Square Enix, Keichi Okabe, 2010, p. 50  
*Okami*, Capcom, Masami Ueda, Hiroshi Yamaguchi, Akari Kaida, Rei Kondoh, 2007, p. 34  
*Omikron, The Nomad Soul*, Eidos Interactive, Reeves Grabrel, David Bowie, 1999, p. 45  
*Pac-Man*, Namco, aucun, 1980, p. 7, 35  
*Parasite Eve*, Squaresoft, Yoko Shimomura, 1998, p. 43  
*Perfect Dark*, Nintendo, Grant Kirkhope, 2000, p. 25  
*Pokémon version noire/blanche*, Game Freak, Junichi Masuda, 2010, p. 19, 35, 47  
*Pokémon version or/argent*, Game Freak, Junichi Masuda, 2000, p. 16, 19, 46, 50  
*Pokémon version or, heart gold/argent, soul silver*, Nintendo, Junichi Masuda, 2010, p. 46  
*Pokémon version rouge/bleue*, Game Freak, Junichi Masuda, 1998, p. 19, 25, 26  
*Pokémon version rubis/saphir*, Game Freak, Junichi Masuda, 2003, p. 19, 54  
*Pong*, aucun, inconnu, 1972, p. 10, 32  
*Portal*, Valve, Mike Morasky, Jonathan Coulton, 2007, p. 44  
*Portal 2*, Valve, Mike Morasky, Jonathan Coulton, 2011, p. 17, 22, 28, 45  
*Rayman*, Ubisoft, Stéphanie Bellanger, Didier Lord, 1995, p. 23, 40, 41, 127, 128, 129

*Red Dead Redemption*, Take Two interactive, Bill Elm, Woody Jackson, 2010, p. 29, 128  
*Red Steel*, Ubisoft, Tom Salta, 2006, p. 34, 127  
*Resident Evil*, Virgin Interactive, Hideaki Utsumi, 1996, p. 9, 23, 31, 51  
*Resident Evil 3 : Nemesis*, Eidos Interactive, Masami Ueda, Saori Maeda, 2000, p. 19, 30, 51  
*Resident Evil 4*, Capcom, Misao Senbongi, Shusaku Uchiyama, 2005, p. 14  
*Rock Band*, Electronic Arts, divers, 2007, p. 53, 86  
*SCP 087*, indépendant, aucun, en cours de développement, p. 30  
*Silent Hill*, Konami, Akira Yamaoka, 1999, p. 9  
*Silent Hill 2*, Konami, Akira Yamaoka, 2001, p. 22, 44, 51  
*Silent Hill 3*, Konami, Akira Yamaoka, 2003, p. 29  
*Sim City*, Nintendo, Jerry Martin, 1993, p. 11, 68  
*Skullmonkeys*, Sony, Terry Scott Taylor, 1998, p. 39, 131  
*Sonic the Hedgehog*, SEGA, Masato Nakamura, 1991, p. 23, 112  
*Space Invaders*, Taito, aucun, 1978, p. 33  
*StarFox*, Argonaut, Hajime Hirasawa, 1993, p. 15  
*Super Mario 64*, Nintendo, Koji Kondo, 1996, p. 37  
*Super Mario Bros.*, Nintendo, Koji Kondo, 1985, p. 9, 11, 12, 37, 38, 64, 71, 97  
*Super Mario World*, Nintendo, Koji Kondo, 1992, p. 11, 12, 13, 14, 21, 24, 35, 148, 150  
*Super Smash Bros Melee*, Nintendo, divers, 2002, p. 14, 16, 48  
*Sword of Mana*, Square Enix, Kenji Ito, 2004, p. 18, 43  
*Tales of Phantasia*, Namco, Motoi Sakuraba, 1995, p. 26  
*Tales of Symphonia*, Namco, Motoi Sakuraba, 2003, p. 16, 26, 35, 49, 112  
*Tales of the Abyss*, Namco Bandai, Motoi Sakuraba, 2005, p. 35, 48, 49, 112  
*The Legend of Zelda*, Nintendo, Koji Kondo, 1987, p. 16, 18, 26, 31, 55, 57, 59, 76, 82, 97, 98, 133  
*The Legend of Zelda : A Link to the Past*, Nintendo, Koji Kondo, 1991, p. 35, 62, 72, 76, 78, 81, 94, 137  
*The Legend of Zelda : A Link Between World*, Novembre 2013, Nintendo, Inconnu, p. 95  
*The Legend of Zelda : Four Sword Adventures*, Nintendo, Koji Kondo, Asuka Ôta, 2004, p. 56  
*The Legend of Zelda : Link's Awakening*, Nintendo, Minako Hamano, Kozuo Ishikawa, Kazumi Kokata, 1993, p. 65, 76  
*The Legend of Zelda : Majora's Mask*, Nintendo, Koji Kondo, Toru Minegishi, 2000, p. 13, 19, 31, 49, 52, 72, 81, 90, 91  
*The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, Nintendo, Koji Kondo, 1998, p. 7, 17, 20, 31, 52, 55, 56, 68, 69, 77, 81, 90, 91, 100, 103, 104, 138, 139  
*The Legend of Zelda : Oracle of Ages*, Capcom, Minako Adachi, Kyopi, 2001, p. 70  
*The Legend of Zelda : Oracle of Seasons*, Capcom, Minako Adachi, Kyopi, 2001, p. 70  
*The Legend of Zelda : Phantom Hourglass*, Nintendo, Kenta Nagata, Toru Minegishi, 2007, p. 80, 81, 83  
*The Legend of Zelda : Spirit Tracks*, Nintendo, Toru Minegishi, Asuka Ôta, Manaka Tominaga, Koji, Kondo, 2009, p. 83, 87  
*The Legend of Zelda : The Skyward Sword*, Mahito Yokota, Koji Kondo, Hajime Wakai, Nintendo, 2011, p. 45, 46, 92, 93  
*The Legend of Zelda : The Minish Cap*, Capcom, Mitsuhiro Takano, 2004, p. 65, 71, 81  
*The Legend of Zelda : The Wind Waker*, Nintendo, Koji Kondo, Toru Minegishi, Hajime Wakai, Kenta Nagata, 2003, p. 11, 31, 40, 52, 76, 80  
*The Legend of Zelda : Twilight Princess*, Nintendo, Toru Minegishi, Asuka Ota, Koji Kondo, 2006, p. 18, 31, 52, 87, 88, 92, 129  
*The Legend of Zelda II : The Adventure of Link*, Nintendo, Akito Nakatsuka, 1988, p. 60, 71, 135  
*Wario Ware Inc.*, Nintendo, Yoshitomi Ryoji, Miyamoto Kyoko, 2002, p. 14  
*World of Warcraft*, Vivendi Universal Games, Russel Browder, 2005, p. 7  
*Yoshi's Island*, Nintendo, Koji Kondo, 2002, p. 14, 15

**Index des films cités :** (*titre, réalisateurs, année de sortie*)

*Doom*, Andrzej Bartkowiak, 2005  
*Resident Evil*, Paul W.S. Anderson, 2002  
*Silent Hill*, Christophe Gans, 2006  
*Super Mario Bros.*, Rocky Morton, Annabel Jankel, 1993

**Index des personnes citées :**

Auerbach Brent p. 41, 154  
Audureau William p. 9, 97, 153  
Azuma Hiroki p. 33, 34, 98, 99, 153  
Bachet Manu p. 34, 127  
Bridget Rob p. 22, 35, 153  
Bowie David p. 45  
Caillois Roger p. 15, 36, 73, 74, 153  
Chion Michel p. 10, 21, 37, 153  
Chopin Frédéric p. 54  
Collins Karen p. 42, 97, 153  
Elfman Danny p. 9, 156  
Genvo Sébastien p. 34, 153  
Gregson-Williams Harry p. 9, 156  
Héral Christophe p. 9  
Huizinga Johan p. 36  
Jørgensen Kristine p. 23, 153  
Kohler Chris p. 37, 154  
Kondo Koji p. 37, 57, 59, 60, 66, 70, 72, 80, 94, 98, 104, 154, 157  
Lovecraft Howard Phillips p. 51  
Miller Kiri p. 48, 53, 86, 154  
Saint-Saëns Camille p. 51  
Stockburger Alex p. 24, 155  
Triclot Mathieu p. 28, 154



Introduction	p. 7
<b>Partie 1 : Les diverses fonctions de la musique dans un jeu vidéo</b>	<b>p. 9</b>
I. Un rôle d'accompagnement de la narration	p. 10
I.1. Une invitation à s'imprégner de l'univers du jeu	p. 10
I.1.a) Le son et les différents aspects du temps	p. 10
I.1.b) Le son en tant que point de repère dans l'espace	p. 20
I.2. Un pouvoir de suggestion variable	p. 27
II. Interactivité et musique diégétique	p. 32
II.1. Signalétique dans un jeu	p. 32
II.1.a) De la création d'un langage	p. 32
II.1.b) Intégration de la signalétique dans la bande-son	p. 35
II.2. La musique diégétique	p. 42
II.2.a) Le joueur « spectateur »	p. 42
II.2.b) Le joueur « déclencheur »	p. 47
II.2.c) Le joueur « interprète »	p. 52
<b>Partie 2 : L'exemple de la série <i>The Legend of Zelda</i></b>	<b>p. 55</b>
I. Évolution historique de la série	p. 57
I.1. La naissance des premiers grands thèmes	p. 57
I.1.a) Les années 1980 : les thèmes « géographisés » sont prioritaires	p. 57
I.1.b) Les années 1990 : apparition des thèmes liés aux personnages et importance de la musique	p. 62
I.1.c) De la fin des années 1990 à nos jours : reprises et transformations	p. 69
I.2. Une organisation musicale liée au fonctionnement d'une entreprise	p. 96
I.2.a) Nintendo, propriété intellectuelle et références culturelles	p. 96
I.2.b) Éléments d'attraction et effets de répétition	p. 99
II. <i>The Legend of Zelda</i> : Ocarina of Time	p. 103
II.1. Temps et espace : de nouvelles spécificités	p. 104
II.1.a) L'espace	p. 104
II.1.b) Le temps	p. 108
II.2. Le joueur acteur par la musique	p. 114
II.2.a) La pratique instrumentale comme élément central du jeu	p. 114
II.2.b) Appui des leitmotive par l'acte de jeu et les scènes cinématiques	p. 118
Conclusion	p. 123
Annexes et Glossaire	p. 125
Annexe 1 : Entretien avec Manu Bachet	p. 127
Annexe 2 : Skullmonkeys, the Little Bonus Room	p. 131
Annexe 3 : Liste détaillée des morceaux dans <i>The Legend of Zelda</i>	p. 133
Annexe 4 : Liste détaillée des morceaux dans <i>The Legend of Zelda II : The Adventure of Link</i>	p. 135
Annexe 5 : Liste détaillée des morceaux dans <i>The Legend of Zelda : A Link to the Past</i>	p. 137
Annexe 6 : Liste détaillée des morceaux dans <i>The Legend of Zelda : Ocarina of Time</i>	p. 138
Annexe 7 : Liste des éléments du DVD d'annexes	p. 141

Glossaire	p. 147
Bibliographie et références	p. 151