

Université de Montréal

**Le timbre comme élément signifiant dans la musique de jeu vidéo : le cas de *World of Warcraft*® de Blizzard Entertainment®**

par  
Jeanne Doucet

Faculté de musique

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures et postdoctorales  
en vue de l'obtention du grade de Maître ès arts (M.A.)  
en musique, option musicologie

mai, 2016

© Jeanne Doucet, 2016.



Université de Montréal  
Faculté des études supérieures et postdoctorales

Ce mémoire intitulé:

**Le timbre comme élément signifiant dans la musique de jeu vidéo : le cas de *World of Warcraft*® de Blizzard Entertainment®**

présenté par:

Jeanne Doucet

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes:

Flavia Gervasi,	présidente-rapporteuse
Caroline Traube,	directrice de recherche
Ana Sokolović,	membre du jury

Mémoire accepté le: 8 septembre 2016



## RÉSUMÉ

La musique du jeu MMORPG (« Massively Multiplayer Online Role-Playing Game ») *World of Warcraft* de la compagnie Blizzard Entertainment est prise comme modèle pour démontrer comment le timbre (instrumental et orchestral), en parallèle avec l'image, peut représenter des éléments de l'environnement virtuel.

Dans un premier volet de l'analyse, une approche tripartite privilégiant l'observation des niveaux neutre, poïétique et esthétique est utilisée pour étudier les cas des trames musicales de trois régions du jeu : Dun Morogh (montagnes enneigées), Stranglethorn Vale (jungle tropicale) et Uldum (désert aride). L'instrumentation et l'orchestration de ces musiques sont étudiées pour déterminer en quoi le timbre peut se faire la représentation métaphorique de certaines caractéristiques d'un environnement naturel. Des entrevues menées auprès de compositeurs et un sondage soumis à des joueurs servent à vérifier la pertinence des résultats des analyses. Un autre volet de l'étude s'attarde à la manière avec laquelle le timbre, et plus particulièrement la symbolique qui lui est culturellement attribuée, est sollicité dans la construction de l'identité de peuples imaginaires. La musique représentative de quatre peuples de *World of Warcraft* est analysée en ce sens, soit celle des « Humans », des « Orcs », des « Tauren » et des « Blood Elves ».

En conclusion, le timbre apparaît comme un important vecteur de signification s'inscrivant dans un processus d'amorçage qui, lui, contribue à ancrer la signification de l'image et à favoriser l'immersion du joueur en plus de stimuler son appréciation esthétique du jeu.

**Mots clés: timbre, psychoacoustique, jeux vidéo, signification musicale, instrumentation, orchestration, immersion, imaginaire.**



## ABSTRACT

Music from Blizzard Entertainment's infamous MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) *World of Warcraft* is analyzed in order to illustrate how instrumental and orchestral timbre, along with image, can represent various elements of the virtual environment shown on screen.

For the first part of the analysis, a tripartite approach requiring the study of the neutral, poietic, and esthetic levels is used. The music of three zones of the game is analyzed, namely that of Dun Morogh (snowy mountains), Stranglethorn Vale (tropical jungle), and Uldum (arid desert). Instrumentation and orchestration are the main aspects studied to determine how timbre can metaphorically illustrate certain characteristics of a natural environment. Interviews with video game music composers, and a survey submitted to *World of Warcraft* players helped to verify the relevance of our results. The second part of this study takes a look at how the symbolism culturally attributed to timbre intervenes in the construction of the identity of imaginary peoples. In this regard, the musical themes of four different peoples taken from the *World of Warcraft* universe are analyzed, namely that of the Humans, the Orcs, the Tauren, and the Blood Elves. In conclusion, timbre appears as an important source of meaning that, through a priming process, contributes to the anchoring of the image's meaning. Moreover, it most likely facilitates the players' immersion as well as their aesthetic appreciation of the game.

**Keywords: timbre, psychoacoustics, video games, musical meaning, instrumentation, orchestration, immersion, imagination.**



## TABLE DES MATIÈRES

<b>RÉSUMÉ</b> . . . . .	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> . . . . .	<b>vii</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES</b> . . . . .	<b>ix</b>
<b>LISTE DES TABLEAUX</b> . . . . .	<b>xiii</b>
<b>LISTE DES FIGURES</b> . . . . .	<b>xv</b>
<b>LISTE DES ANNEXES</b> . . . . .	<b>xix</b>
<b>LISTE DES SIGLES</b> . . . . .	<b>xxi</b>
<b>DÉDICACE</b> . . . . .	<b>xxiii</b>
<b>REMERCIEMENTS</b> . . . . .	<b>xxv</b>
<b>CHAPITRE 1 : INTRODUCTION</b> . . . . .	<b>1</b>
1.1 Objet d'étude et questions de recherche . . . . .	2
1.1.1 Pertinence de l'objet de recherche . . . . .	4
1.2 Timbre et signification . . . . .	5
1.3 Méthodologie . . . . .	7
1.4 Structure de ce mémoire . . . . .	9
<b>CHAPITRE 2 : PRÉSENTATION DU JEU ET DE SA MUSIQUE</b> . . . . .	<b>11</b>

2.1	Petite histoire du MMORPG . . . . .	13
2.2	Comment fonctionne un jeu MMORPG . . . . .	15
2.3	<i>World of Warcraft</i> . . . . .	16
2.3.1	Comment jouer . . . . .	19
2.3.2	La musique du jeu . . . . .	27
2.3.3	Survol du processus de composition . . . . .	31
<b>CHAPITRE 3 : TIMBRE ET SIGNIFICATION . . . . .</b>		<b>35</b>
3.1	Le pouvoir évocateur du timbre . . . . .	35
3.2	Timbre et renvois extramusicaux . . . . .	37
3.2.1	Métaphores tactiles et visuelles . . . . .	37
3.2.2	Associations culturelles : musique au cinéma et à la télévision . . . . .	45
<b>CHAPITRE 4 : FONCTIONS DE LA MUSIQUE DE JEU VIDÉO . . . . .</b>		<b>49</b>
4.1	Les fonctions de la musique dans les œuvres audiovisuelles . . . . .	50
4.2	L'immersion en jeu vidéo : rôles du son et de la musique . . . . .	56
4.3	Synthèse . . . . .	60
<b>CHAPITRE 5 : REPRÉSENTATION D'UN ENVIRONNEMENT NATUREL À TRA-</b>		
<b>VERS LE TIMBRE . . . . .</b>		<b>63</b>
5.1	Environnement froid : montagnes enneigées . . . . .	67
5.1.1	Analyse immanente des attributs timbraux . . . . .	68
5.1.2	Le point de vue de compositeurs . . . . .	73
5.1.3	Le point de vue de joueurs . . . . .	75

5.1.4	Synthèse des résultats . . . . .	80
5.2	Environnement chaud : jungle . . . . .	81
5.2.1	Analyse immanente des attributs timbraux . . . . .	81
5.2.2	Le point de vue de compositeurs . . . . .	85
5.2.3	Le point de vue de joueurs . . . . .	87
5.2.4	Synthèse des résultats . . . . .	90
5.3	Environnement chaud : désert . . . . .	91
5.3.1	Analyse immanente des attributs timbraux . . . . .	92
5.3.2	Le point de vue de compositeurs . . . . .	98
5.3.3	Le point de vue de joueurs . . . . .	101
5.3.4	Synthèse des résultats . . . . .	104
5.4	Remarques finales . . . . .	105

## **CHAPITRE 6 : REPRÉSENTATION DE CULTURES IMAGINAIRES À TRAVERS**

	<b>LE TIMBRE . . . . .</b>	<b>107</b>
6.1	La musique de l'Alliance : le cas de Stormwind . . . . .	110
6.1.1	Exemple 1 : Stormwind . . . . .	111
6.2	La musique de la Horde : les cas d'Orgrimmar, Thunder Bluff, et Silvermoon . . . . .	114
6.2.1	Exemple 2 : Orgrimmar . . . . .	115
6.2.2	Exemple 3 : Thunder Bluff . . . . .	120
6.2.3	Exemple 4 : Silvermoon . . . . .	124
6.2.4	Synthèse . . . . .	131

<b>CHAPITRE 7 : CONCLUSION</b> . . . . .	<b>135</b>
<b>RÉFÉRENCES</b> . . . . .	<b>139</b>
<b>LUDOGRAPHIE</b> . . . . .	<b>145</b>

## LISTE DES TABLEAUX

2.I	Dates de sorties du jeu original et de ses extensions . . . . .	18
3.I	Sommaire des résultats de l'étude de Disley <i>et al.</i> (2006) . . . . .	39
3.II	Sommaire des résultats de l'étude de Eitan et Rothschild (2010) . . . . .	40
3.III	Adaptation de l'échelle de volume de Koechlin par Chiasson . . . . .	43
5.I	Éléments timbraux saillants de la musique de Dun Morogh mis en relation avec des éléments de l'environnement . . . . .	69
5.II	Éléments timbraux saillants de la musique de Stranglethorn Vale mis en relation avec des éléments de l'environnement . . . . .	85
5.III	Éléments timbraux saillants du thème A de la musique d'Uldum mis en relation avec des éléments de l'environnement . . . . .	95



## LISTE DES FIGURES

2.1	Carte d'Azeroth, <i>World of Warcraft</i> (2004) . . . . .	19
2.2	Carte générale des trois mondes, <i>Warlords of Draenor</i> (2014) . . . . .	20
2.3	Carte d'Azeroth, <i>Warlords of Draenor</i> (2014) . . . . .	20
2.4	Carte d'Outland . . . . .	21
2.5	Carte de Draenor . . . . .	21
2.6	Capture d'écran, création d'un personnage, première partie . . . . .	24
2.7	Capture d'écran, création d'un personnage, seconde partie . . . . .	25
5.1	Modèle de base d'analyse tripartite . . . . .	64
5.2	Notre modèle d'analyse . . . . .	66
5.3	Capture d'écran de Dun Morogh . . . . .	67
5.4	Cinq premières mesures de « DayMountain 2 » . . . . .	70
5.5	Cinq premières mesures de « DayMountain 3 » . . . . .	71
5.6	Mesures 6 à 9 de « Cold Mountain 1 » . . . . .	72
5.7	Quatre premières mesures de « Magnificent Desolation » . . . . .	73
5.8	<i>Concept art</i> de Kun-Lai Summit . . . . .	74
5.9	Résultats du sondage : description de la région de Dun Morogh . . . . .	77
5.10	Résultats du sondage : description de la musique de Dun Morogh . . . . .	79
5.11	Capture d'écran de Northern Stranglethorn . . . . .	82
5.12	Dix premières mesures de « mus_stranglethorn_a ». . . . .	83
5.13	<i>Concept art</i> de Stranglethorn Vale . . . . .	85

5.14	Résultats du sondage : description de la région de Stranglethorn Vale . . .	88
5.15	Résultats du sondage : description de la musique de Stranglethorn Vale .	89
5.16	Capture d'écran d'Uldum . . . . .	92
5.17	Thème B d'Uldum . . . . .	94
5.18	Premier motif unificateur du thème A . . . . .	95
5.19	Second motif unificateur du thème A . . . . .	96
5.20	Extrait de la partie de clarinette contrebasse en <i>si<math>\flat</math></i> du morceau « uldum1-4 »	97
5.21	<i>Concept art</i> d'Uldum . . . . .	98
5.22	<i>Concept art</i> d'Uldum . . . . .	100
5.23	Résultats du sondage : description de la région d'Uldum . . . . .	102
5.24	Résultats du sondage : description de la musique d'Uldum . . . . .	103
6.1	Représentation picturale de l'entrée principale de Stormwind . . . . .	111
6.2	Quatre premières mesures de « moment-valleyofheros intro » . . . . .	113
6.3	Représentation picturale d'Orgrimmar . . . . .	116
6.4	Mesures 1 à 5 de « moment-orgrimmar intro ». . . . .	118
6.5	Représentation picturale de Thunder Bluff . . . . .	120
6.6	Mesures 14 à 19 de « welcome to thunderbluff 1 ». . . . .	122
6.7	Représentation picturale de Silvermoon . . . . .	125
6.8	Mesures 1 à 7 de « zone-silvermoonday 1 ». . . . .	127
6.9	Mesures 1 à 7 de « zone-silvermoonnight 1 ». . . . .	128
6.10	Mesures 1 à 6 de « zone-eversonight 5 ». . . . .	130
6.11	Mesures 1 à 4 de « quel'danas pt1 ». . . . .	131

6.12	Début et fin de « shorel'aran vocal » . . . . .	133
------	---	-----



## LISTE DES ANNEXES

<b>Annexe I :</b>	<b>Certificat d'éthique . . . . .</b>	<b>xxvii</b>
<b>Annexe II :</b>	<b>Guide d'entrevue . . . . .</b>	<b>.xxix</b>
<b>Annexe III :</b>	<b>Questionnaire à l'attention des joueurs . . . . .</b>	<b>.xxxi</b>
<b>Annexe IV :</b>	<b>Fonctionnement de Voyant Tools (outils « Cirrus » et « Links »)</b>	<b>xxxiii</b>



## LISTE DES SIGLES

MMORPG    massively multiplayer online role-playing game

MUD        multi-user dungeon (aussi : multi-user domain)

RPG        role-playing game

WoW        *World of Warcraft*



À Suzanne Birtz, ma mère



## REMERCIEMENTS

Merci...

... à Caroline Traube pour son enseignement, son soutien et son enthousiasme pour le projet.

... aux membres du jury d'évaluation de ce mémoire pour leur lecture et leurs commentaires.

... au Conseil de recherches en sciences humaines (CRSH) du Canada pour son indispensable et généreux soutien financier.

... à Mathieu Lavoie, Maxime Goulet et François-Xavier Dupas pour avoir accepté de nous rencontrer en entrevue.

... aux joueurs de *World of Warcraft* qui ont accepté de participer à notre sondage.

... à Louis pour ses conseils sur nos transcriptions musicales, mais aussi pour son amour et sa patience.

... à Étienne et Maxime pour les séances de rédaction.

... à Marie-Pier, Catherine, Caroline, Marie-Ève, Ariane, Chloé et Margalida pour leur solidarité, leur amitié... et les bons repas !

... et, enfin, à Alice et Papa pour leur amour et leur appui.



# CHAPITRE 1

## INTRODUCTION

Les années 1990 ont été le lieu de moments marquants dans le domaine du jeu vidéo et ce, tant sur le plan visuel que sonore. Notamment, l'arrivée des graphiques 3D a eu des répercussions sur la façon de considérer les effets sonores et la musique; c'est d'ailleurs à partir de cette période que s'est développé le concept de musique dite « d'atmosphère ». Par musique d'atmosphère, nous faisons référence à une musique de fond aux caractéristiques particulières : d'abord, de par ses qualités intrinsèques, elle sert à représenter l'environnement auquel elle est attachée et, par le fait même, de contribuer à l'immersion du joueur dans l'univers du jeu. Aussi, l'avènement de l'audio de qualité CD<sup>1</sup> a mené à une conception nouvelle de la musique en permettant l'emploi de musique enregistrée. Des sonorités instrumentales authentiques peuvent désormais être entendues en situation de jeu vidéo<sup>2</sup>. Des compositions instrumentales originales destinées pour ce médium ont vu le jour. Ces événements ont marqué la façon avec laquelle on traite le volet sonore d'un jeu vidéo.

En outre, de nos jours, l'élaboration d'une trame sonore orchestrale est désormais un passage quasi incontournable, surtout dans les cas de jeux vidéo de grande envergure, tel *World of Warcraft*, jeu dont la musique sera le sujet central de ce mémoire. Ce jeu MMORPG, ou « massively multiplayer online role-playing game », est un jeu de rôle en ligne et en temps réel où le joueur

---

<sup>1</sup>Le format du CD est caractérisé par une résolution de 16 bits et une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

<sup>2</sup>Nos informations sur l'histoire de l'audio dans les jeux vidéo nous proviennent du premier ouvrage de Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, publié en 2008. Il s'agit d'un ouvrage pionnier sur le sujet. L'évolution de l'audio dans les années 1990 et l'impact de l'arrivée de la qualité CD dans les jeux vidéo sont discutés dans le chapitre 4 du livre.

est amené à se créer un avatar avec lequel il pourra explorer et agir au sein d'un monde virtuel simultanément avec des centaines d'autres joueurs. Le jeu est développé et publié par la compagnie Blizzard Entertainment en 2004 en Amérique du Nord. Il présente une musique entièrement instrumentale qui, depuis 2007, est enregistrée par des musiciens et orchestres professionnels. Une équipe de compositeurs, dont la taille a maintes fois varié au cours des années<sup>3</sup>, en est à l'origine. À ce jour, on compte près d'une cinquantaine d'heures de musique en tout dans le jeu, la quasi totalité étant de la musique extradiégétique<sup>4</sup>, qui peut aussi être appelée « musique de fosse », expression provenant de Michel Chion : « ([d]ite aussi "musique non-diégétique"[]), la musique de fosse est la musique perçue comme émanant d'un lieu et d'une source en dehors du temps et du lieu de l'action montrée à l'écran » (Chion 2012 : 28). Dans *WoW*<sup>5</sup>, cette musique joue le rôle d'une musique d'atmosphère, que nous allons définir un peu plus loin.

## 1.1 Objet d'étude et questions de recherche

*World of Warcraft* est littéralement un monde, avec ses continents, ses régions et ses villes. Le joueur se retrouve peu à peu à explorer ces différentes régions et ces différents environnements, tous fortement caractérisés visuellement mais aussi musicalement. La musique est ici conçue pour représenter l'atmosphère de l'environnement auquel elle est rattachée ou, en d'autres mots,

---

<sup>3</sup>Pour *Warlords of Draenor*, l'extension la plus récente du jeu sortie en novembre 2014, l'équipe était constituée de Russell Brower, Neal Acree, Clint Bajakian, Sam Cardon, Craig Stuart Garfinkle, Edo Guidotti, Eímear Noone et Jeremy Soule selon les informations inscrites sur l'album de la trame sonore officielle de l'extension. Russell Brower est le seul membre à avoir été présent dans l'équipe depuis les débuts du jeu en 2004. Il est directeur du département du son chez Blizzard Entertainment.

<sup>4</sup>Le jeu vidéo a cependant la possibilité d'aller au-delà de la simple binarité diégétique/extradiégétique en ce qui a trait à la musique. Toutefois, comme nous ne discuterons pas de ces questions ici, le lecteur curieux pourra se référer aux travaux de Kristine Jørgensen (2010).

<sup>5</sup>Étant donné que ce titre sera cité de nombreuses fois dans les prochaines pages, nous utiliserons dès maintenant l'acronyme *WoW* pour désigner le jeu, et ce, dans le but d'alléger le texte. Cet acronyme est très souvent utilisé par les joueurs.

pour être cohérente par rapport aux qualités visuelles de celui-ci. Nous proposons que les compositeurs exploitent les différentes composantes de la musique que sont la mélodie, l'harmonie et le rythme, mais aussi l'instrumentation et l'orchestration de façon à produire une identité sonore, notamment sur le plan du timbre. Nous croyons que le timbre peut, à lui seul, être porteur de sens.

La musique qui joue en trame de fond dans un jeu vidéo est souvent simplement appelée « background music » par les acteurs du milieu. Cependant, nous jugeons que la traduction française « musique de fond » ne rend pas pleinement compte des fonctions et de la signification de la musique que nous cherchons à décrire. Nous avons dans un premier temps pensé parler de « musique d'ambiance », mais nous voulions éviter toute confusion avec ce qui, en français, se rapporte à la muzak et surtout aux connotations péjoratives qui l'accompagnent. En effet, les objectifs de la musique que nous étudierons ici ne sont pas tout à fait les mêmes que ceux d'une musique dite d'ambiance, car la première cherche à entrer en fusion avec le contenu visuel et à renforcer l'effet d'immersion, tandis que la seconde cherche activement à ne pas être remarquée et son application vise généralement le contrôle des masses dans les milieux commerciaux ou de travail. On ne retrouve pas dans cette dernière la portée ludique de la première. Enfin, les compositeurs de la musique *WoW* subdivisent eux-mêmes celle-ci en deux catégories, soit une musique dite « thématique » et une musique dite « ambiante » (nous y reviendrons plus loin) : il ne serait donc pas commode de qualifier l'ensemble de ces musiques comme étant ambiantes. C'est pour toutes ces raisons que nous proposons plutôt l'expression *musique d'atmosphère* pour qualifier la musique de *WoW*.

En somme, nos questions de recherche porteront sur la symbolique du timbre dans le cadre

de la musique d'atmosphère de *WoW*. Quels timbres sont employés pour représenter des aspects précis de certains environnements naturels évoqués ? D'autre part, comment le timbre peut-il aider à identifier musicalement les différentes cultures imaginaires mises en scène dans le jeu ? En clair, pourquoi et comment le timbre arrive-t-il à mettre en exergue des caractéristiques de l'univers virtuel du jeu ?

À travers cette recherche, nous espérons contribuer à une meilleure compréhension des parallélismes possibles entre musique et image, mais surtout entre musique et environnement. La musique d'atmosphère de jeu vidéo s'avère être un objet d'étude idéal pour explorer les questions soulevées plus haut, en plus de permettre d'observer comment la musique joue un rôle dans la construction et le renforcement d'un imaginaire.

### **1.1.1 Pertinence de l'objet de recherche**

*World of Warcraft* est un jeu produit et publié par Blizzard Entertainment, compagnie californienne très connue dont les jeux jouissent d'une renommée mondiale. Ses jeux les plus connus sont les séries *Warcraft* I à III (1994-2003), *Diablo* I à III (1996-2014), *Starcraft* I et II (1998-2013) et enfin le très célèbre jeu MMORPG *World of Warcraft* (2004 à aujourd'hui). La raison pour laquelle notre choix s'est arrêté sur cette compagnie est que la musique de ses jeux emploie une vaste palette timbrale qui sert à créer une atmosphère ou une personnalité propre à chaque région et groupe culturel d'êtres imaginaires mis en scène dans le jeu. Dans *World of Warcraft*, le joueur est amené à découvrir et à explorer des univers très variés. Chacun de ces univers (jungle, désert, environnement montagneux, enneigé, etc.) est caractérisé visuellement mais aussi musicalement, et ce, de façon très distinctive.

L'intérêt de cet objet d'étude est redevable à la grande appréciation qui est habituellement portée à la musique de ce jeu par la communauté de joueurs, visible via les forums du site web de Blizzard Entertainment ou encore sur YouTube. De plus, il faut noter que les compositeurs de la musique de l'ensemble des jeux de Blizzard Entertainment ont maintes fois remporté des prix, ou du moins été nominés à divers concours ou galas, comme les Hollywood Music in Media Awards, les Game Developers Choice Awards ou encore les Game Audio Network Guild Awards pour ne nommer que ceux-là<sup>6</sup>.

## 1.2 Timbre et signification

Une des prémisses sur lesquelles se fonde ce mémoire est celle qui envisage la musique « comme un phénomène renvoyant à autre chose que lui-même – la musique a la capacité de renvoyer au monde extérieur » (Nattiez 2004 : 258). Dans le cas qui nous intéresse, c'est de signification extrinsèque dont il est précisément question, au sens où l'entend Jean-Jacques Nattiez.

L'association du timbre d'un instrument à une forme de symbolique n'a rien d'inconnu : certains instruments, en musique occidentale, ont une connotation largement reconnue, comme les cors qui peuvent entre autres être associés à la chasse, ou encore les anches doubles qui peuvent être associés à la vie pastorale (Libin 2004 : 873). Dans *WoW*, nous avançons que le timbre est tantôt employé pour faire référence à des groupes culturels (surtout en ce qui concerne les musiques associées aux différents types de personnages représentés dans le jeu), tantôt pour sou-

---

<sup>6</sup>Ces cérémonies sont parmi les plus prestigieuses en ce qui concerne la musique et la conception sonore de jeux vidéo. Les HMM Awards récompensent les musiques (et leurs créateurs) d'œuvres audiovisuelles au sens large, tandis que les GDC Awards et les GANG Awards sont plus spécifiquement dédiés aux jeux vidéo, les premiers décernant divers prix à des développeurs de jeux vidéo ayant fait preuve d'innovation dans divers domaines (dont la trame sonore), et les seconds décernant des récompenses pour la musique, le son et la conception sonore de jeux.

ligner les caractéristiques d'un environnement (des sonorités « froides » pour un environnement froid, par exemple).

Bien que nous souhaitions observer la teneur même des significations que peut avoir le timbre musical, il serait aussi opportun de se questionner sur les origines de ces significations. Ne sont-elles que culturelles, soit le fruit de conventions typiques d'une culture donnée, ou ne serait-il pas aussi possible que le timbre possède des qualités perceptives qui permettent l'établissement de métaphores plus universellement perçues en relation avec le monde extramusical ? Les deux possibilités peuvent être défendues dans le contexte de la musique de *WoW*.

En premier lieu, nous défendons la capacité du timbre à donner lieu à des analogies plus universellement reconnues entre perception auditive et autres perceptions sensorielles, notamment visuelles et tactiles. D'autre part, sur le plan culturel, il serait difficile d'ignorer l'influence de la musique de film, surtout hollywoodienne, dont certains de ses clichés se retrouvent aujourd'hui dans la plupart des musiques de jeux vidéo. La proximité de fonction mais aussi la proximité physique rapprochent la musique de *WoW* à la musique de films : en effet, les bureaux de Blizzard Entertainment se trouvent à Irvine, Californie, non loin de Los Angeles. De manière plus évidente, les compositeurs de *WoW* reconnaissent eux-mêmes les rapprochements existant entre leur musique et la musique de films. Ils avancent que son rôle se rapprocherait effectivement de celui d'une musique de film : « So, the role of music, in *WoW* especially, is closer to its role in a movie, in that we can convey what would take too many words to describe otherwise » (Blizzard Entertainment 2013).

De plus, pour l'enregistrement de leur musique, les compositeurs font affaire avec des musiciens ayant déjà travaillé dans le milieu de la musique de films dont Eric Rigler, joueur de

cornemuse reconnu pour avoir travaillé sur les trames sonores de plusieurs films, dont *Braveheart* de Mel Gibson (1995) et *Titanic* de James Cameron (1997). Depuis 2007, les compositeurs font également affaire avec le Northwest Sinfonia Orchestra and Chorus qui est reconnu pour avoir enregistré les trames sonores de plusieurs films, mais aussi de plusieurs jeux vidéo. En somme, la musique de *WoW* est, en quelque part, indissociable de l'esthétique hollywoodienne, mais cela ne se limite pas à l'expérience des musiciens embauchés. Les compositeurs rechercheraient aussi cette esthétique dans leur écriture. Cela est explicite dans la citation suivante où Russell Brower discute de *Mists of Pandaria*, une des extensions de *WoW* où la thématique était fortement inspirée des cultures asiatiques, notamment chinoise :

So instead of going full-on, dare I say, a cliché stereotypical Asian martial arts movie kind of sound, let's use more of a Western song form or film score form, and overlay on that some of these idiomatic instruments... (Brower cité dans Napolitano 2011)

Toujours à propos de la même extension, Brower a souligné une des qualités de Jiebing Chen, joueuse d'erhu qui a été appelée pour travailler avec Blizzard :

In China, she's considered a major star—she actually teaches, and also plays violin. So, she's able to play in the language of Hollywood, but also with the personality of her instrument (Blizzard Entertainment 2013).

### 1.3 Méthodologie

Ce mémoire abordera la question de la symbolique du timbre dans *WoW* avec une approche pluridisciplinaire. Nous emprunterons notamment des outils de la sémiologie musicale, des sciences du jeu<sup>7</sup>, de la psychoacoustique, de l'analyse musicale et de l'orchestration.

---

<sup>7</sup>Les sciences du jeu représentent un champ de recherche pluridisciplinaire s'intéressant au jeu pris dans son sens global, de sa création à sa réception. La ludologie (discipline s'intéressant au jeu en tant que système formel et

Il serait difficile de faire une analyse juste de l'environnement sonore d'un jeu vidéo sans jeter un œil à une multitude d'aspects dudit jeu, dont bien entendu la musique et les effets sonores, mais aussi l'image, la narration, la jouabilité<sup>8</sup>, etc. De plus, les jeux vidéo ne se manifestent pas tous sous la même forme : il existe de nombreux genres de jeu vidéo et l'audio peut avoir des caractéristiques et des rôles bien différents dans chacun d'eux. Comment approcher notre objet d'étude afin d'en entamer l'analyse ?

Guillaume Roux-Girard, théoricien du jeu vidéo spécialiste du son, propose une méthodologie en quatre temps pour l'étude de l'environnement sonore d'un jeu vidéo (Roux-Girard 2014 : 135). Cette méthodologie se veut généraliste et peut être appliquée à n'importe quel jeu. Elle nous sera utile principalement dans la mise en contexte de notre objet d'étude. Elle se présente comme suit :

- mise en contexte historique du jeu étudié;
- analyse de la réception du jeu;
- analyse de sa forme et de sa jouabilité; et
- analyse de son volet sonore (musique, effets sonores et dialogues).

Cette méthodologie permet l'analyse de l'aspect sonore d'un jeu vidéo dans son aspect global. Cependant, notre travail portera surtout sur la musique, très peu sur l'ambiance sonore (l'ensemble des bruits ambiants d'un environnement comme le souffle du vent, les chants d'oiseaux,

---

portant davantage attention aux règles qui le constituent qu'à son contenu narratif), la narratologie et le design de jeu peuvent tous se retrouver sous la bannière des sciences du jeu. La ludomusicologie, qui s'intéresse spécifiquement à la musique de jeux vidéo, et de laquelle notre propre travail se revendique, a tout récemment fait son apparition au sein de ce champ de recherche. Le premier ouvrage s'inscrivant dans cette discipline, *Ludomusicology : Approaches to Video Game Music* (dirigé par Michiel Kamp, Tim Summers et Mark Sweeney), est paru en juillet 2016.

<sup>8</sup>De l'anglais « gameplay ». « Ensemble des éléments liés à l'interaction entre le joueur et le jeu, dont les règles et les possibilités d'actions, qui sont définis et intégrés au jeu lors de la création d'un jeu vidéo, et qui contribuent au plaisir de jouer, découlant de l'interactivité, ressenti pendant le jeu. » (Perron 2012 : 167)

le bruissement de feuilles, ...) et pas du tout sur les effets sonores produits par le joueur ou les personnages non-joueurs<sup>9</sup>. Notre intérêt est tout simplement davantage porté vers la musique, mais aussi la nature de notre travail rend plus pertinente l'étude de la musique que celle des effets sonores, celle-ci étant davantage source de questionnements.

#### **1.4 Structure de ce mémoire**

Considérant la méthodologie citée plus haut, il sera d'abord nécessaire de décrire et d'expliquer le fonctionnement du jeu à proprement parler. C'est pourquoi le prochain chapitre sera entièrement dédié à *WoW* et au fonctionnement de sa musique.

Les deux chapitres suivants décriront le cadre théorique dans les différentes sphères disciplinaires pertinentes par une présentation des notions théoriques sur lesquelles nous nous baserons. Le troisième chapitre explorera de prime abord la question de la signification en musique et nous observerons en quoi le timbre musical peut, de lui-même, être signifiant. Dans cette lignée, nous discuterons de la manière avec laquelle les propriétés perceptives du timbre permettent la mise en place d'analogies avec d'autres sens que l'ouïe. Cependant, comme les significations que peut revêtir le timbre peuvent aussi provenir d'associations culturelles, nous nous pencherons aussi sur cet aspect, particulièrement en observant les clichés provenant des musiques de films et d'émissions télévisées, que l'on peut également retrouver dans les musiques de jeux vidéo. Dans le quatrième chapitre, nous aborderons la question des diverses fonctions que peut avoir la musique en contexte de jeu vidéo. Nous nous arrêterons particulièrement sur celles que nous jugeons les plus pertinentes dans le cas de *WoW*.

---

<sup>9</sup>« Personnage non contrôlé par le joueur, qui est géré par l'intelligence artificielle, dont les actions sont généralement préprogrammées, et avec lequel les personnages joueurs peuvent parler ou interagir. » (Perron 2012 : 201)

Le cinquième chapitre s'attaquera au cœur du sujet. Dans une approche tripartite, nous proposerons d'abord nos propres analyses d'extraits musicaux tirés du jeu où nous traiterons spécifiquement du timbre dans ses qualités perceptives. Ensuite, nous interrogerons des compositeurs de musique de jeux vidéo sur comment et surtout à quelles fins ils travaillent le timbre dans leur œuvre. Enfin, nous observerons les commentaires de joueurs sur la musique de *WoW* tels qu'ils se sont manifestés dans un sondage en ligne que nous avons créé.

Le sixième chapitre poursuivra l'analyse. Il y sera désormais question des associations culturelles héritées de la tradition de la musique de film hollywoodienne et de la télévision et en quoi elles se manifestent dans le jeu, particulièrement dans la musique représentant des types de personnages particuliers.

L'ultime chapitre offrira quelques considérations finales suite à notre travail.

Avant de poursuivre, nous tenons à spécifier que bien que le propos de ce mémoire mettra l'accent sur le paramètre du timbre, les autres aspects musicaux comme l'harmonie, le rythme et la hauteur ne seront toutefois pas nécessairement écartés. La signification que l'on peut attribuer à une musique passe très souvent par une inter-influence de tous les paramètres musicaux, mais le timbre est signifiant d'une manière qui lui est propre et c'est donc sur ce paramètre que nous nous pencherons tout particulièrement.

## CHAPITRE 2

### PRÉSENTATION DU JEU ET DE SA MUSIQUE

Nous avons évoqué plus haut une méthodologie proposée par Guillaume Roux-Girard pour entreprendre l'analyse de la composante sonore et musicale d'un jeu vidéo, méthodologie dont nous souhaitons nous inspirer. Dans un premier temps, le théoricien souligne l'importance d'établir une contextualisation historique du jeu étudié : un jeu de 1985 et un autre de 2015 ne présentent pas les mêmes approches ni les mêmes moyens, ce qui a des conséquences significatives sur la qualité des composantes sonores du jeu et sur l'emploi qui en est fait. L'horizon d'attentes des joueurs de chaque époque n'est forcément pas le même. Deuxièmement, Roux-Girard suggère d'analyser la réception du jeu étudié afin d'en « évaluer le consensus social et culturel qui l'entoure » (Roux-Girard 2014 : 136)<sup>1</sup>. Troisièmement, l'auteur propose de faire une analyse de la forme et de la jouabilité de l'objet d'étude afin de faire ressortir comment « les images et les sons agissent en relation avec la nature interactive des jeux » (Roux-Girard 2014 : 136)<sup>2</sup>. Enfin, l'analyse de l'expérience sonore du jeu peut avoir lieu.

Nous passerons ici à travers les trois premiers points de la méthode de Roux-Girard, le dernier, l'analyse en tant que telle, sera gardé pour les chapitres 5 et 6.

Nous ferons un historique du jeu (*WoW* a évolué en plusieurs étapes différentes depuis sa sortie en 2004) après avoir fait un survol des origines du genre (MMORPG), ce à quoi nous mêlerons des informations sur la réception du jeu. Nous en arriverons enfin à l'explication de son fonctionnement : seront explicités le déroulement du jeu, mais surtout comment la musique

---

<sup>1</sup>« [...] to evaluate the social and cultural consensus that surrounds them. »

<sup>2</sup>« [...] how the images and sounds functions [*sic*] in connection to the interactive nature of the games...»

s'y inscrit. C'est également à ce moment que nous entrerons dans une description plus détaillée de ce que nous entendons par musique d'atmosphère. Toutefois, étant donné la taille considérable du jeu (sa forme fait en sorte qu'il est pratiquement impossible de le terminer), nous ne nous lancerons pas dans une étude exhaustive de la forme et de la jouabilité de *WoW*. Nous ne négligerons pas de souligner les aspects qui sont directement en lien avec notre question de recherche.

*World of Warcraft* est un jeu de genre MMORPG, ou « massively multiplayer online role-playing game », qui signifie, en français, « jeu de rôle en ligne massivement multijoueur » (JdRMM)<sup>3</sup>. Il s'agit d'un genre vidéoludique plutôt récent qui, on l'aura compris, est indissociable de l'arrivée d'Internet dans les foyers dès les années 1990. Ici, il est important de comprendre que le genre vidéoludique diffère du genre littéraire ou cinématographique en ce qu'il concerne la forme du jeu et non son contenu : par extension, ils concernent la jouabilité, c'est-à-dire la nature de l'interactivité du jeu (Arsenault et Picard 2008 : 6).

Le genre MMORPG regroupe des jeux présentant des mondes virtuels très vastes pouvant accueillir un grand nombre de joueurs simultanés et dans lesquels ces derniers incarnent des personnages (ou « avatars ») qu'ils font évoluer à travers diverses actions. Nous entrerons bientôt plus en détail dans la description de ce genre de jeu, mais avant, nous croyons nécessaire de le situer historiquement et d'en présenter les origines.

---

<sup>3</sup>Nous utilisons tout de même l'acronyme anglais puisqu'il est de loin le plus utilisé dans les milieux du jeu vidéo, même francophones. Dans ces derniers, l'acronyme « JdRMM » est peu, voire pas du tout utilisé. Nous parlerons plutôt de « jeu MMORPG » principalement par souci de compréhension et de continuité avec les pratiques du milieu, mais aussi pour suivre les recommandations de l'Office québécois de la langue française (Perron 2012 : 122).

## 2.1 Petite histoire du MMORPG

Les jeux MMORPG découlent de deux genres ayant évolué en parallèle dès les années 1970, soit le « multi-user dungeon », aussi appelé « multi-user domain », ou MUD, et le jeu de rôle sur table<sup>4</sup> (Yee 2006 : 188).

Le MUD est un programme informatique qui, comme l'indique son nom, permet la connexion de plusieurs utilisateurs simultanés à un réseau informatique leur donnant du coup accès à un jeu d'aventure se présentant entièrement sous forme de texte. Les joueurs partagent ainsi un environnement virtuel entièrement textuel dans lequel ils peuvent non seulement explorer différents lieux, mais aussi interagir entre eux et manipuler des objets virtuels (Cox et Campbell 1994). La première occurrence de ce type d'environnement virtuel, parue en 1978, était tout simplement intitulée *MUD*, plus tard connue sous le nom de *MUDI* (Yee 2006 : 188). Ce fut le fruit du travail de Roy Trubshaw et Richard Bartle, deux étudiants de l'Université d'Essex en Angleterre.

Les jeux RPG, quant à eux, ne se jouent pas sur plateforme informatique : il s'agit de jeux de société dans lesquels les joueurs doivent entrer dans la peau d'un personnage qu'ils auront préalablement inventé. Le principe est similaire à celui d'un MUD, mais ici, les événements sont déterminés par un joueur désigné comme étant maître de jeu et non par un serveur informatique. Les règles et la description de l'univers du jeu sont habituellement présentés sous forme de livre. Les jeux de rôle requièrent souvent des accessoires tels des dés ou des cartes. Le titre le plus connu de ce genre est sans doute *Dungeons and Dragons* (1974).

---

<sup>4</sup>« Tabletop role-playing game » en anglais. « Role-playing game » est habituellement réduit à l'acronyme « RPG » qui est davantage employé, même en français. C'est pourquoi, par souci de concision, nous parlerons à partir de maintenant de jeux RPG, encore une fois pour suivre les recommandations de l'Office québécois de la langue française (Perron 2012 : 120). Cette appellation désigne aussi un genre de jeu vidéo qui ne sera toutefois pas discuté ici.

Les deux genres qui viennent d'être définis sont similaires en ce qu'ils requièrent tous deux la création d'un ou de plusieurs personnages par le joueur : celui-ci doit en déterminer l'apparence, la classe (par exemple, guerrier, magicien, voleur, etc.) et les attributs numériques (par exemple, la force, la dextérité, l'intelligence, etc.). Cet aspect se retrouvera également plus tard dans les jeux MMORPG. Autant dans le jeu RPG que dans le MUD, le joueur se retrouve au cœur d'un récit interactif dans lequel il pourra trouver des trésors et combattre des adversaires afin d'augmenter son niveau, formule que l'on retrouvera plus tard dans les jeux MMORPG.

L'évolution technologique globale qu'ont connu les ordinateurs personnels au courant des années 1980 a permis, dès le début des années 1990, l'apparition de MUD à l'interface graphique plus développée (Yee 2006 : 188) se rapprochant déjà de ce qui allait se retrouver dans les premiers jeux MMORPG, à peine quelques années plus tard. En effet, c'est en 1997 qu'est paru ce qui est considéré comme étant le premier jeu MMORPG (et qui existe encore à ce jour), *Ultima Online*. Ce jeu se démarque des MUD de par le nombre de joueurs qui peuvent y être actifs simultanément (plusieurs centaines), chose rendue possible grâce aux avancées d'Internet.

Les jeux MMORPG ont connu un succès exponentiel dans les années 2000. Ce succès serait redevable au haut degré de contrôle et de liberté que le joueur peut avoir dans l'environnement virtuel (Ghazarian 2011 : 61). En outre, les univers vastes représentés dans ces jeux font en sorte que le joueur doive passer un certain nombre de temps à les explorer. Ce volet d'exploration est d'ailleurs un des facteurs responsables de la grande popularité des jeux MMORPG (Ghazarian 2011 : 61). C'est pourquoi les développeurs de ce genre de jeux misent particulièrement sur la qualité esthétique, autant visuelle que sonore, des environnements constitutifs du monde virtuel qu'ils créent.

## 2.2 Comment fonctionne un jeu MMORPG

Les jeux MMORPG se jouent sur ordinateur personnel et nécessitent l'utilisation d'un clavier et d'une souris. Dans le contexte de ces jeux, le joueur incarne un personnage qu'il fait évoluer en accomplissant diverses tâches qui lui rapportent des points d'expérience. Les jeux MMORPG se déroulent dans un monde virtuel persistant accessible en tout temps via Internet, et la plupart d'entre eux requièrent un abonnement mensuel (Perron 2012 : 121). Dans le cas de *WoW*, un abonnement peut coûter entre 13 \$ US et 15 \$ US par mois selon le forfait choisi<sup>5</sup>.

Le monde virtuel du jeu est « persistant » selon la définition ci-haut, c'est-à-dire que même si le joueur se déconnecte, des événements continueront de se dérouler en dépit de son absence. Afin de naviguer à travers cet espace virtuel, il faut préalablement se créer un avatar qui peut être personnalisé sous plusieurs aspects, incluant le nom, le sexe, la race, l'apparence physique, la classe, laquelle déterminera les sorts que l'avatar maîtrisera, mais aussi les différents attributs numériques (force, intelligence, agilité, etc.) qui le caractériseront. Ces sorts et ces attributs varient d'une classe à une autre : par exemple, un magicien usera bien entendu de sorts magiques et non de force physique pour se battre et il aura plus de points d'intelligence qu'un guerrier. Le choix de la classe est donc crucial en ce qu'il détermine le rôle qu'aura le joueur dans le jeu, affectant, par le fait-même, la jouabilité.

Les joueurs peuvent se voir et interagir entre eux de diverses manières : ils peuvent se battre, échanger des objets, se regrouper et former des associations permanentes appelées « guildes », discuter entre eux via un système de clavardage intégré et plus encore.

Pour avancer dans le jeu, il faut accumuler des points d'expérience qui permettent à leur

---

<sup>5</sup>Il existe des forfaits d'un mois (14,99 \$ US/mois), de trois mois (13,99 \$ US/mois) et de six mois (12,99 \$ US/mois).

tour d'augmenter le niveau de l'avatar, ce niveau étant représenté par une valeur numérique; un nouvel avatar entamera le jeu au niveau 1. Le jeu met à disposition du joueur diverses manières d'accumuler de l'expérience et ce dernier a le choix d'adopter celles qu'il souhaite, au rythme qu'il souhaite. À travers ses actions, le joueur peut obtenir diverses récompenses, le plus souvent des pièces d'or, mais aussi divers objets comme des armes, des morceaux d'armure, de la nourriture, etc.

Il faut toutefois savoir qu'un jeu MMORPG n'en est pas un qui se gagne : *WoW*, par exemple, n'a pas de fin à proprement parler et le joueur peut jouer avec le même avatar aussi longtemps qu'il le désire. Même s'il atteint le niveau maximum possible avec un même avatar, il peut toujours accomplir d'autres quêtes, effectuer d'autres tâches, explorer davantage le monde, faire des duels avec d'autres joueurs, etc.

Les univers dépeints dans les jeux MMORPG sont très vastes et variés. Ils se situent souvent dans un univers médiéval fantastique recelant plusieurs créatures et êtres imaginaires tels que des dragons et des elfes. Cela est le cas d'*Ultima Online*, mentionné plus haut, mais aussi d'*Everquest* (1999) et de *WoW*. Certains jeux sont toutefois basés sur les univers de films à succès : c'est le cas de *Star Wars Galaxies* (2003-2011) et de *The Lord of the Rings Online* (2007).

Ceci couvre sommairement le fonctionnement d'un jeu MMORPG. Voyons à présent comment cela se manifeste dans le cas de *World of Warcraft*.

### **2.3 *World of Warcraft***

*WoW* est un jeu MMORPG développé par la compagnie californienne Blizzard Entertainment. Il fut publié en 2004. L'histoire et l'univers qu'il décrit est le même que ceux d'une série

de jeux plus anciens produits par Blizzard Entertainment. Il s'agit de la série *Warcraft* qui comprend trois titres<sup>6</sup> de jeux de stratégie en temps réel<sup>7</sup>.

*WoW* est l'un des jeux les plus connus et appréciés de son genre : à sa sortie, il fut acclamé par la critique, récoltant d'excellentes notes sur des sites tels que ceux de Metacritic (93%), d'IGN (9.1/10) et de Gamespot (9.5/10). Il a été, en 2005 et en 2006, le jeu pour PC le plus vendu<sup>8</sup>. Tout au long de son histoire, il récolta de nombreux prix et fut maintes fois reconnu comme étant l'un des meilleurs jeux de son genre<sup>9</sup>. En 2009, il a été classé onzième par le magazine *Game Informer* dans sa liste des 200 meilleurs jeux de tous les temps (*Game Informer* 2009). En 2015, *WoW* a été classé troisième par le site USgamer.net dans son top 15 des meilleurs jeux depuis 2000. Au courant du deuxième trimestre de l'année 2015, le jeu comptait 5,6 millions d'abonnés à travers le monde. Dans les deux derniers trimestres de 2010, *WoW* connut un sommet de popularité avec 12 millions d'abonnés<sup>10</sup>. En tout, depuis les débuts du jeu, ce serait 100 millions de comptes qui auraient été créés<sup>11</sup>. Enfin, la musique a elle aussi su s'attirer les éloges, comme en témoignent les prix évoqués au chapitre précédent.

À sa sortie, le jeu ne comprenait que huit races et neuf classes de personnages. L'univers se

---

<sup>6</sup>*Warcraft: Orcs and Humans* sorti en 1994; *Warcraft II: Tides of Darkness* paru en 1995 (en plus de son extension *Beyond the Dark Portal* sortie en 1996); et *Warcraft III: Reign of Chaos* sorti en 2002 (une extension, *The Frozen Throne*, fut mise sur le marché en 2003).

<sup>7</sup>« Jeu de stratégie dans lequel les joueurs jouent en même temps, directement, en enchaînant les actions, sans avoir à attendre leur tour » (Perron 2012 : 128). Dans *Warcraft*, le joueur doit mener une armée dans un combat contre un ou plusieurs camps ennemis et ce, tout en gérant ses ressources naturelles, ses bâtiments, son financement et ses troupes.

<sup>8</sup>Information obtenue à :

<https://web.archive.org/web/20080803184659/http://eu.blizzard.com/en/press/070306.html>. Consulté le 15 décembre 2015.

<sup>9</sup>Une liste complète des prix et distinctions obtenues par le jeu se trouve sur le site de Blizzard Entertainment : <http://us.blizzard.com/en-us/company/about/awards.html>

<sup>10</sup>Ces statistiques nous proviennent de la source suivante :

<http://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter>. Consulté le 18 novembre 2015.

<sup>11</sup><http://us.battle.net/wow/en/blog/12346804/world-of-warcraft-azeroth-by-the-numbers-1-28-2014>. Consulté le 18 novembre 2015.

limitait à Azeroth, le monde où s'est déroulée pratiquement toute l'histoire de la série *Warcraft*. Deux continents seulement étaient accessibles : Kalimdor à l'Ouest et les Eastern Kingdoms à l'Est (voir figure 2.1<sup>12</sup>). Au fil des ans, des modifications ont été apportées afin d'ajouter davantage de contenu à l'univers déjà imposant de *WoW*. Ces ajouts se sont fait (et se font encore) par l'entremise d'extensions qui servent à agrandir le jeu et que les joueurs doivent acheter pour pouvoir accéder à leur contenu. À ce jour, six extensions ont été mises sur le marché (voir tableau 2.I).

0	<i>World of Warcraft</i> (2004)
1	<i>World of Warcraft: The Burning Crusade</i> (2007)
2	<i>World of Warcraft: Wrath of the Lich King</i> (2008)
3	<i>World of Warcraft: Cataclysm</i> (2010)
4	<i>World of Warcraft: Mists of Pandaria</i> (2012)
5	<i>World of Warcraft: Warlords of Draenor</i> (2014)
6	<i>World of Warcraft: Legion</i> (2016)

Tableau 2.I – Dates de sorties du jeu original et de ses extensions.

Une extension insère dans le jeu des nouvelles quêtes et des donjons et raids inédits, mais aussi des nouvelles régions géographiques à explorer. Elle augmente en outre le niveau maximum qu'un avatar peut atteindre. Plus rarement, une extension introduira de nouvelles races et de nouvelles classes. En 2015, avec la toute dernière extension (*Warlords of Draenor*), le joueur peut se rendre au niveau 100, a accès à onze races et onze classes, et peut explorer trois mondes différents : Azeroth (qui compte maintenant quatre continents avec Northrend et Pandaria), Out-

<sup>12</sup>Toutes les captures d'écran et représentations picturales du jeu *World of Warcraft* que nous afficherons dans ce mémoire sont la propriété de Blizzard Entertainment, Inc. *World of Warcraft* (incluant toutes ses extensions), *Warcraft* et *Blizzard Entertainment* sont des marques ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Nous nous permettons d'utiliser des images de *WoW* compte tenu de la nature non commerciale de notre travail, tel que permis par la licence personnelle, non exclusive, non transférable et non cessible octroyée par Blizzard Entertainment à cet effet :

<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/legal-faq.html>. Consulté le 18 octobre 2016.

land et Draenor (voir figures 2.2, 2.3, 2.4, 2.5). On devinera qu'une extension apporte aussi son lot de nouvelle musique !

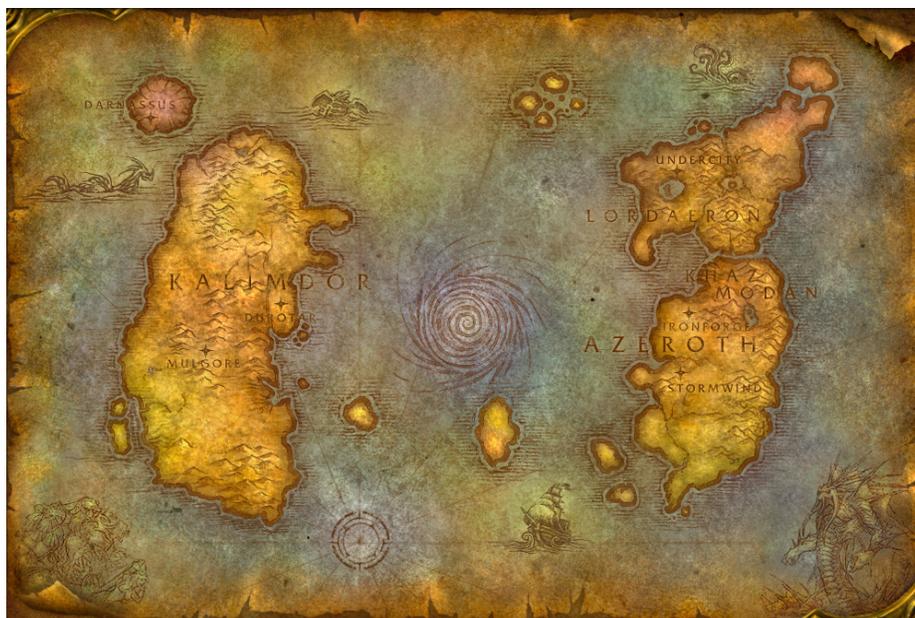


Figure 2.1 – La carte d'Azeroth telle qu'elle apparaissait dans les débuts de *World of Warcraft*.  
Source : <http://us.battle.net>.

### 2.3.1 Comment jouer

La toute première étape consiste à choisir un royaume. Appelés « realms » en anglais, les royaumes sont différents serveurs qui, selon la région géographique choisie par le joueur (États-Unis, qui recouvre en fait tout l'Amérique du Nord, Océanie, Amérique latine ou Brésil), sont répartis entre les différents fuseaux horaires : le royaume nommé « Durotan » en Amérique du Nord est fixé à l'heure de l'Est. En Amérique du Nord, on compte 226<sup>13</sup> royaumes divisés en quatre catégories : normal, PvP, RP et RP PvP. PvP signifie « player versus player », ou « joueur contre joueur » : ici, par défaut, le joueur peut librement attaquer n'importe quel joueur ennemi

<sup>13</sup>Information obtenue à : <http://us.battle.net/wow/en/status>. Consulté le 18 novembre 2015.



Figure 2.2 – Les trois différents mondes qu’il est possible d’explorer dans *Warlords of Draenor*. Capture d’écran de l’auteur.



Figure 2.3 – La carte d’Azeroth telle qu’elle se présente dans *Warlords of Draenor*. Plusieurs modifications ont été effectuées lors de l’ajout des différentes extensions. On remarque notamment deux nouveaux continents, soit Northrend au nord (*Wrath of the Lich King*) et Pandaria au sud (*Mists of Pandaria*). Capture d’écran de l’auteur.



Figure 2.4 – La carte d’Outland, monde rendu accessible dans *The Burning Crusade*.



Figure 2.5 – La carte de Draenor, monde rendu accessible dans *Warlords of Draenor*.

et vice versa, ce qui n'est pas le cas dans un royaume « normal » où le joueur ne peut s'attaquer qu'à des personnages et créatures non contrôlés par des joueurs. Dans un royaume RP (« role-playing », ou « jeu de rôle »), on s'attend à ce que les joueurs incarnent leur personnage non seulement visuellement à travers leur avatar, mais aussi à travers leurs paroles et leurs actions, ce qui ne se retrouve pas dans les types de royaumes précédents. Enfin, on l'aura compris, RP PvP désigne un royaume permettant le jeu de rôle tout en incluant par défaut le combat joueur contre joueur.

À l'étape suivante, le joueur doit se créer un avatar avant de pouvoir accéder au monde. En plus du sexe (masculin ou féminin), il devra opter pour une des onze races imaginaires qui lui sont proposées. Ces races sont divisées en deux factions antagonistes<sup>14</sup> : l'Alliance et la Horde. L'Alliance regroupe cinq races (ou six en incluant les Pandaren) : les Humans<sup>15</sup>, les Dwarves, les Gnomes, les Night Elves, les Draenei (humanoïdes arborant des traits faciaux particuliers et des sabots) et les Worgen (équivalents des loups-garous)<sup>16</sup>. La Horde comprend les Orcs, les Trolls, les Undead, les Tauren (êtres rappelant fortement le Minotaure de la mythologie grecque), les Blood Elves et les Goblins<sup>17</sup>, en plus des Pandaren.

En plus d'avoir à choisir une race, le joueur devra opter pour une des onze classes, quoiqu'elles ne soient pas toutes disponibles de manière égale pour chaque race. Ces classes sont les suivantes : *warrior*, *paladin*, *shaman*, *priest*, *mage*, *rogue*, *hunter*, *monk*, *warlock*, *death knight*,

---

<sup>14</sup>Une race ajoutée à la quatrième extension, les Pandaren (sortes de pandas humanoïdes), est considérée comme étant neutre. Toutefois, il est attendu que les joueurs Pandaren choisissent leur camp entre les deux factions dès qu'ils arrivent aux alentours du niveau 10.

<sup>15</sup>Nous avons décidé de garder tous les noms anglais étant donné qu'à la base, seuls des serveurs anglais existent en Amérique du Nord.

<sup>16</sup>En français, respectivement : Humains, Nains, Gnomes, Elfes de la nuit, Draenei, Worgen.

<sup>17</sup>Orcs, Trolls, Morts-Vivants, Tauren, Elfes de sang, Gobelins.

et *druide*<sup>18</sup>. Enfin, le joueur décide de l'apparence physique (couleur de la peau et des cheveux, coiffure, traits faciaux et autres éléments esthétiques) et du nom de son avatar (voir figures 2.6 et 2.7).

Dès que la création du personnage est terminée, le joueur peut accéder au monde. Selon la race qu'il a choisie, il lui sera présenté une courte vidéo d'introduction lui présentant un portrait de la race adoptée. Les nouveaux personnages de chaque race débute dans une zone spécifique qui leur est assignée et qui, en quelque sorte, les représente bien en mettant de l'avant des caractéristiques qui sont en continuité avec leur esthétique. Par exemple, les Undead commencent leur aventure dans Tirisfal Glades, une région lugubre où le ciel est sombre en permanence et où les arbres sont moribonds. Les Night Elves, quant à eux, débute à Teldrassil, un arbre géant sur lequel repose une terre densément boisée où il semble faire nuit en permanence<sup>19</sup>. Dans ces régions, nous retrouvons aussi généralement des villes imposantes appelés « capitales » : là aussi, l'esthétique visuelle est très typée afin de bien représenter le caractère de chaque race.

---

<sup>18</sup>En français, respectivement : guerrier, paladin, chaman, prêtre, mage, voleur, chasseur, moine, démoniste, chevalier de la mort et druide.

<sup>19</sup>Il est intéressant de noter que Teldrassil est une référence directe à Yggdrasil, l'Arbre du Monde de la mythologie nordique. Il s'agit d'un excellent exemple montrant que l'univers de *WoW* est constitué d'emprunts et de réappropriations de mythes et légendes préexistants provenant de diverses origines.



Figure 2.6 – Première partie de la création d'un personnage : choix du sexe, de la race et de la classe. Ici, une prêtresse humaine a été sélectionnée. Capture d'écran de l'auteur.



Figure 2.7 – Étape finale de la création d'un personnage : choix des détails esthétiques et du nom. Ici, une voleuse troll a été sélectionnée. Capture d'écran de l'auteur.

Le joueur effectue donc ses premiers pas dans ces environnements. Il y effectuera essentiellement des quêtes données par des personnages non-joueurs afin d'accumuler de l'expérience et de monter de niveau. Faire des quêtes amène toujours le joueur à explorer davantage la région dans laquelle il se trouve. Lorsqu'il atteint le niveau 10, il peut se déplacer vers une région adjacente pour y effectuer d'autres quêtes au niveau de difficulté plus élevé ou encore commencer à participer à des champs de bataille (« battlegrounds »). Les champs de bataille sont des lieux dédiés au combat joueur contre joueur organisé : deux équipes de joueurs issus des deux factions s'affrontent dans divers jeux. Par exemple, le champ de bataille nommé « Warsong Gulch » est un équivalent du jeu de capture du drapeau : les joueurs doivent capturer le drapeau de la faction opposée le plus souvent possible pour gagner et ce, tout en empêchant l'équipe adverse de voler le leur.

À partir du niveau 15, le joueur peut commencer à faire des donjons qui sont des lieux remplis de créatures ennemies non contrôlées par des joueurs. Pour ce faire, il doit préalablement s'allier à quatre autres joueurs de sa faction, car les créatures présentes dans les donjons sont particulièrement puissantes. Dès le niveau 60, le joueur peut prendre part à des raids qui s'apparentent aux donjons en étant toutefois de plus grande envergure : ils recèlent davantage de créatures qui sont plus puissantes que celles d'un donjon, c'est pourquoi ils requièrent des équipes de plus grande taille pouvant contenir entre dix et quarante joueurs. L'intérêt de faire des donjons et des raids est qu'ils offrent l'opportunité au joueur d'accumuler de l'expérience plus rapidement, mais aussi de se trouver des armes et des morceaux d'armure plus puissants que ceux offerts en récompenses de quêtes. Bien entendu, ils apportent aussi un défi plus grand au joueur.

### 2.3.2 La musique du jeu

Ceci brosse un portrait général de ce que le joueur peut faire pour augmenter de niveau et atteindre le maximum. Dans tous les cas, la musique est omniprésente : une musique extradiégétique accompagne le joueur qu'il se trouve dans une région du monde en train de faire des quêtes, qu'il soit dans un donjon ou qu'il soit au cœur d'un champ de bataille. Chaque région et chaque lieu présente sa propre musique, mais il n'est pas rare que certaines pistes musicales soient utilisées pour plusieurs environnements similaires : par exemple, Dun Morogh et Winterspring, deux régions enneigées situées sur deux continents différents, partagent certaines pistes musicales. Les compositeurs s'efforcent néanmoins de créer une ambiance musicale distincte pour chaque lieu, donnant ainsi une quantité considérable de musique. Avec les effets sonores, on comptait dans le jeu pas moins de 3900 minutes de contenu sonore, soit l'équivalent de quarante-quatre disques compacts, en date du 28 janvier 2014<sup>20</sup>. Dans une entrevue avec Russell Brower, directeur du département du son chez Blizzard Entertainment, publiée sur le site de la compagnie le 4 juin 2013<sup>21</sup>, celui-ci affirme que le jeu contenait quarante-cinq heures de musique avec l'arrivée de *Mists of Pandaria*, extension sortie en septembre 2012. Il avance également que six à huit heures de musique sont ajoutées à chaque extension, ce qui voudrait dire qu'aujourd'hui, soit une extension plus tard, le jeu compte assurément plus de cinquante heures de musique.

Bien que la musique soit omniprésente dans l'ensemble du jeu, nous avançons qu'elle n'est

---

<sup>20</sup>Information fournie par Blizzard Entertainment à l'adresse URL suivante : <http://us.battle.net/wow/en/blog/12346804/world-of-warcraft-azeroth-by-the-numbers-1-28-2014>. Consulté le 18 novembre 2015.

<sup>21</sup><http://us.battle.net/wow/en/blog/9762739/the-music-of-mists-an-interview-with-russell-brower-6-4-2013>. Consulté le 18 novembre 2015.

pas reçue de la même manière selon la situation de jeu (quêtes/exploration, donjons/raids ou champ de bataille). Nous justifions cette hypothèse en invoquant la notion d'immersion, celle-ci pouvant se présenter sous plusieurs formes. Les diverses situations de jeu mentionnées plus haut impliqueraient différents types d'immersion. Les donjons, les raids et les champs de bataille demandent beaucoup de concentration étant donné le nombre plus important d'événements qui ont lieu en même temps sur une durée plus ou moins longue. Ces portions du jeu exigent du joueur une connaissance de la classe de son avatar plus approfondie que celle qui est nécessaire pour compléter des quêtes. Ce sont les mécanismes de jeu qui accaparent l'attention du joueur, ce qui est susceptible de le mener à un état d'immersion dite systémique, qui est défini par la difficulté du jeu et les défis stratégiques et moteurs qu'il apporte (Ermi et Mäyrä 2005 : 8). Cette notion sera davantage discutée au chapitre 4.

En somme, le défi apporté par le jeu prend le dessus en reléguant au second rang d'autres éléments, comme l'esthétique visuelle et sonore par exemple. Dans un donjon, un raid ou un champ de bataille, les effets sonores prendront beaucoup de place dû au fait que de nombreux combats impliquant plusieurs individus ont lieu à l'écran, ce qui en laisse peu pour la musique. Dans le cas des champs de bataille, les effets sonores sont même essentiels au joueur car ils lui communiquent des informations importantes concernant l'espace qui entoure son avatar et l'état du jeu (Jørgensen 2007). La musique est tout de même présente, mais est moins susceptible d'être entendue à cause du contexte de jeu.

En revanche, nous croyons que la situation d'exploration serait beaucoup plus propice à la mise en place d'un état d'immersion « contemplative », qui « concerne les jeux qui immergent le joueur par l'attention aux "beautés" de la représentation visuelle et sonore » (Arsenault et

Picard 2008 : 11). Dans ce cadre, la musique aurait vraisemblablement plus de chances d'être entendue de manière *consciente*. C'est pourquoi nous nous concentrerons ici sur la musique d'atmosphère des différentes régions géographiques d'Azeroth, Outland et Draenor plutôt que sur la musique de donjons, de raids et de champs de bataille. La première est plus « atmosphérique » et nous croyons que c'est là que tout le travail d'instrumentation et d'orchestration prend son importance.

Dans *WoW*, plusieurs pistes musicales se succèdent : il n'y a pas de piste unique qui joue simplement en boucle. Par exemple, dans une région donnée, il sera possible d'entendre plusieurs pistes musicales qui joueront une à la suite de l'autre. Parmi ces pistes, il peut y avoir plusieurs morceaux musicaux différents, mais au caractère similaire, ou encore un seul morceau et des variations de ce dernier. D'après nos observations, ces variations sont le plus souvent de deux ordres : 1) il peut s'agir de variations dans l'instrumentation et l'orchestration, laissant ainsi les aspects mélodique, harmonique et rythmique inchangés; ou 2) une variation peut se traduire par le retrait d'un élément, que ce soit une ligne mélodique, un accompagnement ou encore de certains instruments comme les percussions. Cette méthode permet de varier l'environnement sonore et d'ainsi diminuer la fatigue auditive, ce qui est essentiel dans un contexte où le joueur peut devoir passer plusieurs heures dans une même région. Dans le même ordre d'idée, le joueur peut choisir dans les options du jeu s'il veut qu'il y ait de la musique qui joue en continu ou non : dans ce dernier cas, les pistes musicales seront entrecoupées de moments de silence. Le joueur peut également ajuster le volume des sons et de la musique.

Les musiques d'atmosphère dans *WoW* n'ont généralement pas de forme particulière : nous pourrions parler de musique « *durchkomponiert* » (ou « composée d'un bout à l'autre » en

allemand), bien que ce terme soit plus souvent employé dans le cadre de musique vocale de la période romantique <sup>22</sup>.

Habituellement, un jeu vidéo tire avantage à avoir une musique d'atmosphère conçue pour « remplir » un environnement sans toutefois trop attirer l'attention du joueur, qui doit demeurer centrée sur l'action du jeu. C'est ainsi que bien souvent, une musique d'atmosphère sera athématique ou, du moins, aura une texture et une dynamique stables. Dans le cas de *WoW*, cela est vrai surtout pour les musiques de régions génériques comme les déserts, les forêts ou les montagnes<sup>23</sup>, mais pas pour ce qui est des musiques des villes capitales qui sont souvent thématiques et ont un caractère très pompeux.

À cet effet, les compositeurs admettent eux-mêmes qu'ils font, au sein de leur musique d'atmosphère, une distinction entre musiques « ambiante » (« ambient ») et « thématique » (« thematic »). La première désigne le type de musique qui peut être entendue dans les environnements plus génériques du jeu (forêts, déserts, plaines, etc.). Avec elle, les compositeurs veulent permettre aux joueurs :

[...] [to] bask in one aesthetic moment... more like you were just kind of fading in on the feeling of being in that area and getting a sense, maybe a more dramatic sense, of the reality of standing there (Hayes 2004, cité dans Ghazarian 2011 : 63).

La musique dite « thématique » est quant à elle réservée pour les villes capitales. Elle serait plus structurée au niveau formel afin de donner de manière grandiose une sorte de description sonore du peuple qui habite la ville en question (Hayes 2004, cité dans Ghazarian 2011 : 63).

---

<sup>22</sup>Le terme « durchkomponiert » est défini ainsi par le *Oxford Music Online* : « Any composition that does not rely on repeating sections for its formal design may be described as through-composed. However, the term is most usually applied to a song in which the music for each stanza is different. »

<sup>23</sup>Cependant, cette approche a changé au fil de l'existence du jeu : depuis *Wrath of the Lich King* (2009), les compositeurs cherchent désormais à offrir de la musique aux « mélodies mémorables » (Napolitano 2008), ce qui sous-entend que celle-ci doit davantage attirer l'attention.

Les compositeurs, quant à eux, expliquent que leur but était :

[to] punctuate the gameplay experience with things that were a little bit more thematic and a little bit more epic where we could get away with saying something of a little bit more substance musically. So where we elected to do that was in places like cities, when you first enter a city thinking of that in movie terms, as being like an establishing shot, where all of a sudden you arrive and you kind of see the first shot and you can get this theme that maybe represents the people that live in the city (Hayes 2004, cité dans Ghazarian 2011 : 64).

### 2.3.3 Survol du processus de composition

L'élaboration de musique en vue d'une nouvelle extension débute en collaboration avec l'équipe du développement créatif ainsi qu'avec le département artistique. Russell Brower explique que, pour *Mists of Pandaria*, des discussions ont préalablement eu lieu avec Chris Metzen, vice-président du développement créatif chez Blizzard Entertainment (et l'un des concepteurs du jeu), afin de définir la direction musicale que l'extension devait prendre.

That stemmed from a conversation I had with Chris Metzen early on; we were looking at all the gorgeous artwork and art direction of Pandaria, and he said, "the artwork is telling us we're in a different world, a place of wonder, but one that will potentially get conquered by the Alliance and Horde." He felt that we needed an Asian overlay, but that the soundtrack was also an opportunity to remind us that we're still in Azeroth. We shouldn't go so far afield that it doesn't feel like Warcraft (Blizzard Entertainment 2013).

Ensuite, les compositeurs commencent la création dès qu'ils obtiennent les premiers éléments de « concept art<sup>24</sup> » qui, dans le monde du jeu vidéo, sont des illustrations mettant en images les idées des concepteurs : elles représentent généralement des personnages et des lieux qui se retrouveront dans le jeu à venir. Il s'agit donc d'œuvres visuelles préliminaires à la modélisation 3D. Ainsi, dans le cas de *WoW*, les compositeurs reçoivent des croquis, dessins et

---

<sup>24</sup>À notre connaissance, il n'existe pas d'équivalent français à cette expression. Par « concept art », nous faisons référence à des illustrations dessinées ou peintes par des artistes pendant le stade de la conception d'un jeu, soit le stade de la pré-production. Ces illustrations serviront d'inspiration lors de la création 3D du jeu.

peintures représentant les nouveaux environnements qui seront ajoutés dans la prochaine extension. C'est à partir de ces œuvres qu'ils discutent des différentes approches musicales qu'ils pourraient adopter (Napolitano 2011; Blizzard Entertainment 2013). Le travail est ensuite divisé entre les différents membres de l'équipe musicale, comme le laisse entendre la citation suivante de Brower à propos du travail dans *Wrath of the Lich King* :

Each of us three composers [NDA : Russell Brower, Derek Duke et Glenn Stafford] has his own area of creative comfort and expertise; our skills complement each other well, with some overlap, of course. [...] Over time, all three of us found components of the game that “spoke” to us and sparked our respective imaginations. Each person took the lead on several such areas. Which is not to say that strict lines were drawn in terms of composition tasks; it is more accurate that each zone, race and instance had a “champion” who saw to it that all bases were covered. There were “trends,” such as Derek working on areas with trolls or the tuskarr, Glenn providing thematic development for the dwarves and tauren, and myself on the vrykul settlements, Dalaran, Sholazar and others (Napolitano 2008).

Le résultat final est enregistré par un orchestre professionnel et des musiciens solistes tels que le flûtiste Pedro Eustache (entendu dans *The Burning Crusade* et *Wrath of the Lich King*), le joueur de cornemuse Eric Rigler (*Wrath of the Lich King*) ou encore la joueuse d'erhu Jiebing Chen (*Mists of Pandaria*), pour ne nommer que ceux-là<sup>25</sup>.

Le travail de composition musicale pour *WoW* en est un de grande envergure qui nécessite un effectif rarement retrouvé dans la majorité des jeux. Comment expliquer un tel degré d'attention accordée à la musique si, selon les dires de Brower, « [s]ound and music aren't always an essential part of gameplay... » (Blizzard Entertainment 2013) ? Ce dernier ajoute que, malgré tout, « Blizzard wouldn't ship a game without them, just like we wouldn't ship a game without great cinematics » (Blizzard Entertainment 2013). Les compositeurs, quant à eux, justifient cet intérêt de Blizzard par le fait que le jeu est vaste et qu'il propose beaucoup de contenu au joueur,

---

<sup>25</sup>Le jeu original ne présentait aucune musique enregistrée en direct, seulement des simulations. Les enregistrements avec orchestre et musiciens solistes ont débuté avec *The Burning Crusade*.

degré de grandeur que la musique viendrait égaler.

*World of Warcraft* is experientially more than a game; it is an immersive environment with a vast landscape of stories in which to play a role. Music adds emotion and depth to this world, and it communicates to the player on another level from the gameplay, text and dialogue (Napolitano 2008).

Le rôle de leur musique serait de contribuer à l'immersion, ce qui vient appuyer nos propres hypothèses. Comme le fait remarquer Brower, « sound is a constant immersion tool » (Blizzard Entertainment 2013). De cette manière, les compositeurs espèrent contribuer à l'expérience d'immersion et souhaitent que leur musique fasse voyager le joueur autant que le reste du contenu du jeu (Napolitano 2008).



## CHAPITRE 3

### TIMBRE ET SIGNIFICATION

Dans le présent chapitre, nous nous attarderons davantage sur des considérations d'ordre musical. Nous prendrons le temps d'établir les fondements théoriques sur lesquels nous appuierons nos analyses.

#### 3.1 Le pouvoir évocateur du timbre

Le pouvoir évocateur dont nous parlons concerne la capacité du timbre à faire référence à des éléments extra-musicaux. C'est ce que nous nommerons, d'après une terminologie de Jean-Jacques Nattiez, « signification extrinsèque » par opposition à « signification intrinsèque », où le langage musical ne renvoie qu'à lui-même (Nattiez 2004 : 258). Le texte duquel nous tirons cette terminologie porte sur la signification musicale au sens large, mais nous croyons que nous pouvons appliquer son contenu à des paramètres musicaux plus précis, comme le timbre.

D'après une classification du psychologue Robert Francès, Nattiez retient deux types de renvoi extrinsèque qui sont causés, d'une part, par des jugements introspectifs relevant de la psychologie et plus particulièrement de l'affectif, et, d'autre part, par des attributions à un référent extra-musical. Ce référent peut être strictement personnel à l'auditeur, ou peut être associé à un contenu concret, comme « un aspect de la nature, un phénomène du monde extérieur, une situation dramatique... » (Nattiez 2004 : 270), ou abstrait, comme « des traits psychologiques [...] ou des représentations générales sur l'allure de la pièce... » (Nattiez 2004 : 270). Dans les deux derniers cas, il est sous-entendu que le référent est partagé par plusieurs auditeurs. Ainsi,

la musique peut-être descriptive, ce qui est le cas lorsqu'elle imite un autre phénomène sonore : Nattiez donne l'exemple du chant des oiseaux, qui se retrouve « chez d'Aquin (*Le Coucou*), Beethoven (dans la *Symphonie pastorale*), Wagner (l'Oiseau de la forêt dans *Siegfried*), Messiaen (*Catalogue d'oiseaux*) » (Nattiez 2004 : 270).

La musique peut aussi se faire descriptive en évoquant un caractère plutôt qu'en reproduisant un phénomène concret. C'est le cas lors d'imitation stylistique ou d'emprunt d'une échelle musicale non-occidentale qui mène à l'évocation d'une « entité culturelle plus abstraite, pays ou ethnie : *Impressions d'Italie* de Gustave Charpentier, *Harold en Italie* de Berlioz, *Pini di Roma* de Respighi, *Scaramouche* de Milhaud (qui évoque le Brésil), *Suite algérienne* de Saint-Saëns, l'Orient dans *Madame Butterfly* et *Turandot* de Puccini » (Nattiez 2004 : 271).

Selon cette classification, notre sujet se situerait au niveau du référent extra-musical concret : le timbre serait capable de représenter un « aspect de la nature », comme nous allons le défendre plus loin. Toutefois, nous ajouterions aussi à cela sa capacité à renvoyer à une entité culturelle « exotique » ou, du moins, à l'idée que l'on se fait de cette dernière. Ce dernier aspect semble peut-être plus évident, mais cela nous amène vers une autre question : les associations à un référent extra-musical sont-elles d'origine strictement culturelle ? Pour ce qui est des timbres renvoyant à des cultures spécifiques, cela semble certain. C'est ce que Nattiez appellerait « signification conventionnelle » (Nattiez 2004 : 272). Cependant, il propose aussi, en parallèle, les significations dites « naturelles », ce qui, dans le cas de la musique dans son sens global, revient à dire que celle-ci « possède des capacités descriptives ou expressives qui lui sont propres » (Nattiez 2004 : 272). C'est pourquoi nous proposons aussi que le timbre à lui seul pourrait avoir de telles capacités, c'est-à-dire qu'il pourrait, de par ses qualités perceptives seules, renvoyer à

autre chose que lui-même.

## 3.2 Timbre et renvois extramusicaux

Le timbre se définit à la base comme étant un des principaux vecteurs perceptuels permettant la reconnaissance, l'identification et le pistage temporel d'une source sonore (McAdams et Giordano 2009 : 72). Comment alors entamer la question de la capacité du timbre à renvoyer à autre chose que lui-même ? Car il est vrai qu'au départ, la fonction principale du timbre est de permettre l'identification de la source sonore dont il émane. Il ne s'agit cependant que de la première étape de la perception du timbre (Roederer 1995 : 152). Au cours de ce travail, nous souhaitons aller plus loin que la simple identification d'instruments : il sera davantage question d'identification de l'environnement-source dans un contexte vidéoludique, identification qui serait facilitée par le timbre grâce aux associations métaphoriques et aux associations à d'autres cultures musicales qu'il permet. Son rôle serait de renforcer l'identification d'un environnement en accentuant ses caractéristiques les plus saillantes. Nous ne nous arrêterons pas, dans la mesure du possible, au seul timbre instrumental : les notions de texture, et donc de timbre orchestral, seront également abordées<sup>1</sup>.

### 3.2.1 Métaphores tactiles et visuelles

Nous suggérons de jeter tout d'abord un coup d'œil à la manière dont le timbre est décrit. Effectivement, quand vient le temps de décrire le timbre, on fait souvent appel à des termes

---

<sup>1</sup>Le timbre peut en quelque sorte être considéré comme *musème* au sens où l'entend Philip Tagg : « [a] minimal identifiable unit of musical discourse that can recur in the same guise and produce the same recognisable effect within the framework of any one musical style in the context of the same culture [NDA : vidéoludique occidentale, dans notre cas]... » (Tagg et Clarida 2003 : 808)

habituellement réservés à des contextes a priori non musicaux (Traube 2004; Faure 2000). Au cours de la dernière décennie, des chercheurs se sont intéressés aux divers descripteurs du timbre instrumental, le contexte dans lequel ils sont utilisés et leurs origines acoustiques. Une recherche menée par Caroline Traube en 2013 s'est intéressée aux correspondances entre thermoception (perception de la température) et perception auditive dans le but de proposer une définition d'un son qui serait dit « froid ». Dans le cadre de cette recherche, l'auteure s'est référée aux rares études ayant porté sur la description du timbre provenant d'associations entre perception auditive et autres perceptions sensorielles. Nous présenterons ici ces quelques études en plus de celle de Traube, dont les résultats nous guideront dans nos analyses au cours des prochains chapitres.

Une première équipe de chercheurs s'est intéressée à la sémantique entourant la description du timbre dans une étude de 2006. Cette étude, regroupant cinquante-neuf participants musiciens, avait pour objectif d'établir une liste d'adjectifs descripteurs du timbre instrumental et de démontrer que ces adjectifs sont employés de manière cohérente chez les musiciens, tout cela en vue de créer un système de synthèse sonore (Disley, Howard et Hunt 2006). Dans cette étude, les participants étaient amenés à écouter douze extraits de sons instrumentaux tirés de la banque de sons MUMS (McGill University Master Samples). Les sons, tous sur la note *sol* 392Hz, regroupaient les quatre familles des instruments d'orchestre, soit les cordes (alto pizzicato, alto avec archet et guitare électrique), les bois (flûte avec vibrato, saxophone alto et hautbois), les cuivres (trombone ténor, trompette Bach et trompette avec sourdine Harmon) et les percussions (piano Hamburg Steinway, cloches tubulaires et xylophone). Les participants devaient évaluer ces sons selon quinze qualités : brillant, clair, chaud, mince, criard, terne, nasillard, métallique,

boisé<sup>2</sup>, riche, doux, résonnant, pur, percussif et évolutif<sup>3</sup>. Les évaluations se faisaient sur des échelles unipolaires, c'est-à-dire que chaque extrait était évalué sur une échelle allant de « pas lumineux » à « lumineux », « pas clair » à « clair », etc. Au terme de cette expérience, il était possible de voir quels timbres instrumentaux étaient associés aux adjectifs susmentionnés<sup>4</sup> (voir tableau 3.I).

<b>ÉCHELLES DE DESCRIPTEURS</b>	<b>INSTRUMENTS</b>
pas brillant → brillant	sax alto ≈ trombone → guitare él. ≈ trompette sourd.
pas clair → clair	sax alto → guitare électrique
pas chaud → chaud	trompette sourd. → flûte
pas mince → mince	trombone → trompette sourd.
pas boisé → boisé	cloches tubulaires → xylophone
pas criard → criard	flûte → trompette sourd.
pas terne → terne	trompette sourd. → trombone
pas nasillard → nasillard	xylophone → trompette sourd.
pas métallique → métallique	sax alto → cloches tubulaires
pas pur → pur	alto avec archet → xylo.
pas percussif → percussif	flûte → xylophone
pas riche → riche	guitare él. → flûte ≈ alto avec archet
pas doux → doux	trompette sourd. → flûte
pas résonnant → résonnant	sax alto → guit. él. ≈ cloches tub.
pas évolutif → évolutif	alto pizz. → alto avec archet

Tableau 3.I – Sommaire des résultats de l'étude de Disley *et al.* (2006).

Une autre étude s'est plutôt intéressée aux métaphores tactiles appliquées aux timbres instrumentaux<sup>5</sup> (Eitan et Rothschild 2010). Ici, quarante participants (dont vingt musiciens) ont évalué la pertinence de six échelles de descripteurs à l'écoute de vingt sons variant en hauteur,

<sup>2</sup>Dans le sens d'« évoquant le bois ».

<sup>3</sup>Les termes étaient, dans la langue d'origine, « bright, clear, warm, thin, harsh, dull, nasal, metallic, wooden, rich, gentle, ringing, pure, percussive and evolving » (Disley 2006 : 63).

<sup>4</sup>Quelques descripteurs n'ont pas été compris et employés de manière suffisamment cohérente par tous les participants, ce qui fait que leurs résultats ne sont pas forcément fiables : ce fut le cas des termes « métallique », « boisé » et « évolutif », mais aussi, dans une moindre mesure, des termes « riche » et « pur ».

<sup>5</sup>Une étude de 2012 portant sur la reconnaissance de timbres instrumentaux seulement sur la base de stimuli vibrotactiles a permis de montrer que l'appréhension du timbre ne passe pas uniquement que par l'ouïe, mais aussi, dans une moindre mesure, par d'autres sens comme le toucher (Russo, Ammirante et Fels 2012). Cela met en évidence que l'ouïe et le toucher répondent tous deux à des stimuli de pression. Ainsi, on comprend mieux les origines des métaphores tactiles appliquées au son.

en intensité, en timbre instrumental (flûte ou violon seulement) et en vibrato. Contrairement à l'étude précédente, les échelles étaient cette fois bipolaires et étaient au nombre de six : aiguisé-émoussé, doux-rugueux, mou-dur, léger-lourd, chaud-froid et mouillé-sec<sup>6</sup>. Le tableau 3.II présente un sommaire des résultats.

<b><u>DESCRIPTEURS</u></b>	<b><u>INSTRUMENT</u></b>	<b><u>HAUTEUR</u></b>	<b><u>INTENSITÉ</u></b>
<i>AIGUISÉ</i>	violon	élevée	<i>ff</i>
<i>ÉMOUSSÉ</i>	flûte	basse	<i>pp</i>
<i>DOUX</i>	flûte	basse	<i>pp</i>
<i>RUGUEUX</i>	violon	élevée	<i>ff</i>
<i>MOU</i>	flûte	basse	<i>pp</i>
<i>DUR</i>	violon	élevée	<i>ff</i>

<b><u>DESCRIPTEURS</u></b>	<b><u>INSTRUMENT</u></b>	<b><u>HAUTEUR</u></b>	<b><u>INTENSITÉ</u></b>	<b><u>VIBRATO</u></b>
<i>LÉGER</i>	(nil)	élevée	<i>pp</i>	sans
<i>LOURD</i>	(nil)	basse	<i>ff</i>	avec
<i>CHAUD</i>	flûte	basse	<i>pp</i>	avec
<i>FROID</i>	violon	élevée	<i>ff</i>	sans
<i>MOUILLÉ</i>	flûte	basse	(nil)	avec
<i>SEC</i>	violon	élevée	(nil)	sans

Tableau 3.II – Sommaire des résultats de l'étude de Eitan et Rothschild (2010).

Une troisième étude évalue de la même manière des échelles sémantiques, mais cette fois dans le cas de timbres polyphoniques et dans l'optique de dégager les corrélats acoustiques en lien avec les descripteurs de timbre (Alluri et Toiviainen 2010). Dans une première phase, les chercheurs ont présenté trente-six échelles sémantiques bipolaires à soixante-et-onze partici-

<sup>6</sup>En anglais : « sharp–blunt, smooth–rough, soft–hard, light–heavy, warm–cold and wet–dry » (Eitan et Rothschild 2010 : 452).

pants et leur ont demandé d'en évaluer l'applicabilité à la description de timbres polyphoniques. Au terme de cette phase, douze échelles ont été retenues. Les voici dans l'ordre de la plus applicable à la moins applicable : lourd-léger, froid-chaud, mou-dur, sombre-brillant, simple-complexe, avec coloré-sans couleur, large-mince, fort-faible, acoustique-synthétique, plein-vide et doux-criard<sup>7</sup>. Cette étude a permis de montrer que le timbre polyphonique peut être décrit de manière similaire au timbre monophonique, ce qui laisserait entendre que des mécanismes de perception similaires sont en jeu lors du traitement des deux types de timbres (Alluri et Toivianen 2010 : 234).

Ces études confirment que les métaphores tactiles reliées à la thermoception peuvent s'appliquer à la description du timbre. De notre propre expérience de *WoW*, les environnements chauds (comme les jungles, les déserts ou les régions volcaniques par exemple) et froids (comme les montagnes enneigées) sont caractérisés par des musiques aux sonorités « chaudes » et « froides » respectivement. Ces sonorités sont utilisées presque systématiquement à travers toute la trame sonore du jeu.

Qu'est-ce qu'un son « froid »? Traube, à la lumière des études présentées ci-haut ainsi que de ses propres travaux de recherche, dégage les caractéristiques suivantes pour un son froid (en contexte neutre, faut-il spécifier) : « plutôt aigu, fort, de timbre mince et lisse (sans vibrato), de caractère métallique ou synthétique, plutôt brillant que sombre et plutôt creux que plein » (Traube 2013 : 14). Un son chaud serait donc vraisemblablement à l'opposé de cela : plutôt grave, doux, de timbre large et rugueux, avec vibrato, de caractère boisé ou naturel, plutôt sombre que brillant et plutôt plein que creux.

---

<sup>7</sup>En anglais : heavy-light, cold-warm, soft-hard, dark-bright, simple-complex, colorful-colorless, wide-narrow, strong-weak, acoustic-synthetic, full-empty, gentle-harsh.

Outre toutes les analogies tactiles possibles évoquées plus haut, il serait aussi possible pour le timbre d'être associé à des référents visuels, notamment à la taille. En d'autres mots, le timbre peut avoir la capacité de sous-entendre quelque chose de gros ou de petit. En musique, et particulièrement en ce qui concerne les instruments de musique, cette notion de « taille » sous-entendue dans le son, est nommée « volume », notamment par Charles Koechlin, compositeur français du XX<sup>e</sup> siècle qui développa cette notion dans son traité d'orchestration (Koechlin 1954). Frédéric Chiasson, compositeur canadien, étudia et synthétisa ce traité dans sa thèse de doctorat (2012).

Pour notre sujet, la consultation de traités d'orchestration est plus que pertinente, mais pourquoi se tourner vers celui de Koechlin en particulier? Comme le fait remarquer Chiasson, le traité de Koechlin explore de manière particulièrement approfondie le timbre instrumental et orchestral. Il cherche à théoriser le timbre pour finalement proposer un système d'orchestration qui

s'avère remarquablement cohérent et très utile pour le compositeur et l'analyste, car il permet à Koechlin et ses lecteurs de comparer les particularités de chaque exemple d'orchestration [donné dans le traité] par des attributs généraux du timbre qui leur sont communs (Chiasson 2012 : 4).

Ce système se veut donc être un outil générateur autant qu'un outil d'analyse, ce dernier ayant la prétention de permettre la comparaison d'« orchestrations aussi diverses que celles [allant] de Jean-Sébastien Bach [à] Arnold Schönberg » (Chiasson 2012 : 6). Le traité de Koechlin se démarque ainsi de ceux qui l'ont précédé en jetant un regard sur davantage de manières de faire en orchestration (Chiasson 2012 : 23). La polyvalence apparente de ce système ne nous fait pas douter de la pertinence d'en appliquer les principes à un répertoire comme celui de *WoW*.

Le volume, ou extensité<sup>8</sup>, couplé avec l'intensité, est à la base du système de Koechlin.

---

<sup>8</sup>Nous préférons le terme « extensité » à celui de « volume », car ce dernier est plus couramment employé,

L'extensité peut être définie comme étant la « grosseur » perçue d'un son, tandis que l'intensité désigne la force d'un son (appelée sonie en psychoacoustique). L'emploi de ces deux attributs permet la comparaison de diverses combinaisons d'instruments et ce, peu importe leur registre.

Ainsi pour la flûte, son volume au grave est considérable, et faible son intensité : à l'aigu cette intensité devient forte, et le volume diminue. Les notes basses de l'instrument semblent transparentes : elle laissent passer d'autres sonorités plus « denses » et sont facilement couvertes, à cause de leur faible intensité. D'autre part le hautbois, vers le grave, augmente à la fois d'intensité et de volume (Koechlin 1954, cité dans Chiasson 2012 : 7).

Concernant l'extensité spécifiquement, Koechlin propose une classification sous forme d'échelle de l'extensité perçue de certains instruments d'orchestre (voir tableau 3.III).

Ordre d'extensité	Instruments
plus gros	tubas, contrebasses en cuivre
—	cors, saxhorns
—	trombones
—	trompettes, flûtes dans le grave, bassons, saxophones
—	clarinettes, hautbois dans le grave, flûtes dans le médium
plus mince	hautbois dans le médium et l'aigu, flûtes dans l'aigu, clarinettes dans le suraigu

Tableau 3.III – Adaptation de l'échelle de volume de Koechlin par Chiasson (Chiasson 2012 : 8).

Chiasson a monté une étude centrée autour de cette échelle ayant pour but d'en valider la pertinence (Chiasson 2012 : annexe I). Cette étude est constituée de deux expériences regroupant 80 participants, une moitié étant francophone et l'autre anglophone. 40 participants étaient musiciens (professionnels ou étudiants universitaires), les autres étant amateurs ou pas du tout musiciens. Les sons de sept instruments présents dans l'échelle de Koechlin ont été pris comme échantillons, soit celui du violon, de la flûte, du hautbois, de la clarinette en *si* bémol, du saxophone alto, de la trompette en *do* et du cor. La première expérience exigeait des participants de surtout dans la culture populaire, pour faire référence à l'amplitude, ou intensité (force du son). « Extensité » est utilisé en psychologie pour désigner la taille perçue d'un son, ce dont nous parlons ici.

classer huit séries d'échantillons sur une échelle de volume allant du « moins gros » au « plus gros ». La seconde expérience demandait de comparer le volume des échantillons à celle d'un son de référence ayant une valeur de 100. Les résultats de ces expériences font la preuve d'une « perception commune des timbres instrumentaux de familles différentes, [...] très similaire à celle de l'échelle de Koechlin » (Chiasson 2012 : xi). La formation musicale, la langue maternelle ou encore les pertes auditives mineures n'ont pas eu d'influence notable sur les résultats.

Cette étude vient confirmer l'intuition de Koechlin et la pertinence de son échelle de volume. Nous emploierons donc sans retenue cette notion, mais aussi celle d'intensité. Le compositeur a toutefois énoncé d'autres notions que nous jugeons utiles à notre propre travail. À cet effet, un autre aspect important de la théorisation du timbre instrumental de Koechlin est celui de la transparence, qui dépend tant de l'extensité que de l'intensité : un son présentant une grande extensité et une faible intensité est *transparent*, l'inverse étant un son *dense*.

Ces dernières notions sont fort utiles pour décrire le son instrumental. Toutefois, la notion de timbre, on l'a déjà dit, va au-delà du simple fait instrumental. En contexte musical, les sons instrumentaux sont bien plus souvent combinés entre eux, créant ainsi de nouvelles textures, de nouveaux sons : c'est d'ailleurs tout là l'art de l'orchestration ! Koechlin en est bien sûr conscient et pousse sa théorisation jusqu'au timbre orchestral, dont il définit trois attributs que sont le fondu, l'homogénéité et la plénitude. Le fondu est atteint lorsqu'un nouveau timbre est obtenu par la combinaison de différents timbres instrumentaux, et dépend aussi de l'organisation de ceux-ci dans la disposition des accords. L'homogénéité est un « degré supérieur de fondu » (Chiasson 2012 : 17) : elle est obtenue par la combinaison de « timbres semblables et de tessitures qui se correspondent » (Koechlin 1954, cité dans Chiasson 2012 : 16). Quant à la plénitude,

il s'agit de « la sensation de complétude de l'espace sonore par l'orchestre » (Chiasson 2012 : 20). Elle peut être atteinte par différents moyens, c'est pourquoi Koechlin distingue la plénitude *matérielle* de la plénitude *d'écriture*, la première étant obtenue par l'emploi de timbres de grande extensité, et la seconde dépendant de la disposition des accords, des doublures et de l'exploitation du registre sous-médium (de *do*<sub>2</sub> à *do*<sub>3</sub>).

Nous avons fait mention de plusieurs analogies extra-musicales faites à partir du timbre. Ces données nous seront utiles plus tard, au chapitre 5, lors de nos analyses.

### **3.2.2 Associations culturelles : musique au cinéma et à la télévision**

Le pouvoir évocateur du timbre ne se limite pas qu'à des associations issues de métaphores intersensorielles. En effet, certains instruments sont associés à des groupes, concepts, activités et classes sociales, et ce, dans toute culture (Libin 2004 : 871). Des exemples issus de la tradition occidentale incluraient, entre autres, la harpe, représentative de qualités telles que le calme, la grâce et la vertu; les instruments à anche double, notamment le hautbois, aux connotations pastorales; et les cuivres, généralement associés à la guerre, les cors étant cependant davantage symboliques de la chasse (Libin 2004 : 872-873).

D'autres instruments sont plutôt caractéristiques de certains pays ou de certaines régions du monde, ce qui les rend particulièrement évocateurs de ces régions et des peuples et cultures qui y sont rattachés. Effectivement, les instruments musicaux de différentes cultures et la musique qui y est rattachée sont souvent vus comme « the essence of national/ethnic communities, and a paramount signifier of ethnic or cultural difference » (Donnelly 2005 : 56). C'est le cas de la harpe irlandaise (Libin 2004 : 873), mais nous ajouterions aussi l'erhu, évocateur de la Chine chez

les Occidentaux, et le duduk, instrument arménien dont la sonorité peut évoquer non seulement l'Arménie, mais aussi le Moyen-Orient dans son ensemble (Donnelly 2005 : 57).

C'est dans cette optique que nous entreprendrons le chapitre 6. Nous étudierons la musique représentative de certaines races du jeu et nous observerons comment les sonorités instrumentales et orchestrales sont mises en œuvre pour représenter les caractéristiques de peuples imaginaires. Nous baserons notre étude sur le fait que la plupart des instruments de musique sont chargés de signification symbolique, signification mise en place au fil du temps par l'établissement et le développement de conventions culturelles, notamment à travers des médias comme le cinéma et la télévision (Donnelly 2005 : 57).

Nombre de conventions musicales que l'on retrouve en jeu vidéo proviennent de la musique de films hollywoodienne, qui elle-même est redevable à la musique romantique du XIX<sup>e</sup> siècle, surtout dans les moments où il faut faire référence à des concepts tels que l'amour, la romance et la tristesse, par exemple<sup>9</sup> (Tagg et Clarida 2003 : 170-2).

La musique de films a vu paraître des conventions dès les débuts du cinéma muet. Aux États-Unis, des recueils regroupant plusieurs partitions pour clavier destinées à être jouées en guise de trame sonore de films muets. Ces morceaux étaient classés en termes de caractère, d'action et d'ambiance pour permettre aux musiciens de trouver rapidement une musique appropriée pour le film sur lequel ils devaient jouer. Les titres en question étaient bien souvent des arrangements de musique préexistante (des thèmes de musique populaire, par exemple) mais aussi parfois des compositions originales. Les exemples les plus connus de tels recueils seraient sans doute *Sam Fox Moving Picture Music* (1913-1914) conçu par John Stephan Zamecnik et *Motion Picture*

---

<sup>9</sup>Tagg et Clarida expliquent que : « The effectiveness of the conventions from romantic music and even European classical music are arguably the reason why they were so often relied upon in film, from the silent era onwards » (Tagg et Clarida 2003 : 313).

*Moods for Pianists and Organists* (1925) d'Ernö Rapée. Des recueils du genre ne sont bien sûr plus d'usage aujourd'hui. Il existe du moins des ouvrages de référence sur la composition musicale pour le cinéma et la télévision à l'intention de compositeurs. L'un d'entre eux, *Music Scoring for TV & Motion Pictures* (1976) de Marlin Skiles, est particulièrement intéressant pour nous puisqu'il classe différentes catégories d'humeurs (ou « moods ») en termes de timbre instrumental.

Bien que l'époque du cinéma muet soit relativement éloignée de celle qui a vu naître le jeu vidéo, il est intéressant de constater que certains clichés musicaux issus du cinéma muet américain se sont retrouvés dans le monde du jeu vidéo, surtout à partir du début des années 1980 avec des titres populaires tels que *Donkey Kong* (1981) et *Super Mario Bros.* (1985), tous deux développés par Nintendo (Lerner 2014).

L'héritage de la musique de films hollywoodienne dans la musique de jeu vidéo se fait peut-être plus sentir vers la fin des années 1990, notamment avec la sortie du jeu *The Lost World: Jurassic Park* (1997) dont l'univers est tiré du film *Jurassic Park* (1993). À défaut de présenter un contenu vidéoludique exceptionnel (l'accueil des critiques de l'époque a été plutôt tiède), ce jeu se démarque par sa bande musicale entièrement orchestrale, ce qui était encore du jamais vu à l'époque<sup>10</sup>. La bande musicale était l'œuvre de Michael Giacchino, compositeur américain qui sera plus tard reconnu pour son travail dans la musique de films. Pour les besoins du jeu, il se serait inspiré de l'éminent John Williams, qui a travaillé sur la musique du film éponyme. Ce jeu marquera un tournant dans l'esthétique de la musique de jeu vidéo dont les retombées se manifesteront à travers de nombreux jeux ultérieurs. *World of Warcraft* ne fera pas exception.

---

<sup>10</sup>Cela était possible grâce à la console sur laquelle est paru ce jeu, la PlayStation de Sony, qui utilisait comme support le disque compact (contrairement à des cartouches comme chez Nintendo), ce qui permettait l'emploi de sons et de musiques de qualité CD.



## CHAPITRE 4

### FONCTIONS DE LA MUSIQUE DE JEU VIDÉO

La littérature sur la musique de jeu vidéo s'arrête souvent sur la question des fonctions qu'elle occupe au sein d'un jeu (voir, par exemple, Whalen 2004; Zehnder et Lipscomb 2006; Collins 2008). Dans cet ordre d'idées, Rod Munday explique :

Since the mid-1990s, the improved memory capacity and increased processor speeds of game consoles have freed video-game composers from the technological constraints which gave the work of their predecessors such an identifiable aesthetic. Today, video-game music inhabits every style imaginable, from baroque to bluegrass [...]. Today's video-game music is more accurately described as music that has been written for, or adapted to, video-games. Therefore the analytical focus must shift away from form and towards function (Munday 2007 : 51).

Le présent chapitre servira à explorer cette question de la fonction du son tout en soulevant davantage les rôles attribuables à la musique de *WoW*. Cela permettra de voir les liens entre l'esthétique de la musique du jeu et les rôles qu'elle peut occuper, ce qui devrait davantage éclairer la pertinence de notre question de recherche.

De façon générale, l'association d'une musique à une image vidéo a pour effet de rendre celle-ci plus « agréable » (Sirius et Clarke, 1994 : 130), renforçant de ce fait l'expérience esthétique du visionnement. Toutefois, comme en attestent de nombreux travaux<sup>1</sup>, la musique n'est pratiquement jamais utilisée qu'à cette seule fin.

Jusqu'à présent, nous avons maintes fois fait appel au domaine de la psychologie pour traiter de la signification attribuée au timbre instrumental. C'est sous le même angle que nous souhai-

---

<sup>1</sup>Pensons à ceux de Philip Tagg (Tagg 2003, à propos des musiques de films et de télévision), de Michel Chion (Chion 2008, c1990, sur la musique de films) ou encore de Karen Collins (Collins 2008, sur la musique de jeux vidéo).

tons diriger notre étude des fonctions de la musique telle qu'elle se présente en contexte de jeu vidéo. Nous nous arrêterons éventuellement sur la question des fonctions de la musique de films étant donné que la notion de musique d'atmosphère n'est pas étrangère à celle de musique de fosse au cinéma. Nous terminerons toutefois sur des considérations strictement de l'ordre du jeu vidéo afin de voir ce qui le distingue du film.

#### **4.1 Les fonctions de la musique dans les œuvres audiovisuelles**

La psychologue Annabel J. Cohen a dénombré, avec une approche cognitiviste, au moins huit fonctions de la musique dans un contexte multimédia<sup>2</sup> (Cohen 1998) : masquage de sons indésirables, apport de continuité (entre les différents plans d'une séquence vidéo, par exemple), direction de l'attention vers des éléments importants de l'image, induction d'humeur (« mood induction »), communication d'un contenu émotionnel, repère mnémotechnique (notamment par le moyen des leitmotifs), attraction et maintien de l'attention, puis, enfin, apport esthétique. Concernant cette dernière fonction, qui peut sembler floue, Cohen explique que la musique peut ajouter à la qualité esthétique d'une œuvre. Cette fonction n'est pas davantage discutée par l'auteure, mais concernant le jeu vidéo, nous pouvons ajouter que le choix du genre musical en fonction du genre du jeu est crucial : en effet, selon le genre, la musique et les autres éléments sonores ne seront pas employés de la même manière. La musique aide ainsi entre autres à augmenter l'impression de « continuité esthétique » et à contribuer à l'impression d'unité du jeu (Zehnder & Lipscomb 2006 : 249).

Les huit fonctions précédentes sont présentées comme étant applicables à toute musique en

---

<sup>2</sup>L'auteure emploie ce terme pour faire référence à toute œuvre jumelant deux ou plusieurs modes de représentation. Toutefois, au cours de son texte, l'auteure arrête surtout ses propos aux œuvres audio vidéo, plus particulièrement au film.

contexte audiovisuel et sont de fait très générales. L'auteure s'est tout de même davantage référée à la musique de films dans ses exemples. Cohen, au cours de sa carrière, s'est effectivement spécialisée dans la musique de films et a beaucoup travaillé sur le cas des films hollywoodiens. Dans une prochaine étude, dans laquelle elle approfondit la question des fonctions de la musique de films, elle propose quelques fonctions supplémentaires. Nous nous arrêterons brièvement sur cette étude étant donné l'influence qu'a pu avoir la musique de ce type de films sur celle de *WoW* (voir le point 3.2.2).

À l'examen d'un extrait représentatif d'un film américain<sup>3</sup>, Cohen a relevé trois fonctions attribuables à la musique de film : 1) elle ajoute du sens (« meaning ») à l'image; 2) elle agit comme aide-mémoire; et 3) elle aide à suspendre l'incrédulité (Cohen 2000 : 361). Il s'agit de fonctions qui sont couramment invoquées dans la littérature scientifique sur la musique de films. Cohen cherche ici à soutenir ces hypothèses au moyen de données empiriques obtenues par les outils de la psychologie cognitive. A priori, les fonctions d'ajout de signification et de suspension de l'incrédulité semblent être les plus pertinentes pour nous.

Cohen affirme d'abord que la musique ajoute du sens à l'image et donc qu'elle influence notre perception de celle-ci. Cette notion est largement employée par d'autres théoriciens de la musique de film, dont Michel Chion qui l'appelle « valeur ajoutée<sup>4</sup> ». Cela ne veut pas dire que l'image n'a pas de sens en soi, mais que la musique vient y ajouter le sien. La cognition de la musique de film serait alors additive (Cohen 2000 : 363).

Enfin, Cohen parle de la capacité de la musique à faciliter la suspension de l'incrédulité.

---

<sup>3</sup> *Parenthood*, ou *Portrait craché d'une famille modèle* en français, réalisé par Ron Howard. Musique de Randy Newman.

<sup>4</sup> « Par valeur ajoutée, nous désignons la valeur expressive et informative dont un son enrichit une image donnée, jusqu'à donner à croire [...] que cette information ou cette expression se dégage « naturellement » de ce qu'on voit, et est déjà contenue dans l'image seule » (Chion 2008 : 8).

Elle explique le phénomène ainsi : la musique, au sein de l'expérience globale du film, augmenterait l'activité cérébrale davantage que dans le cas où le film serait présenté sans musique. Par conséquent, cette activation augmenterait la sensation que l'univers du film est réel (Cohen 2000 : 366). Cette capacité est surtout essentielle dans les cas où ce qui est présenté à l'écran est particulièrement irréaliste. En fait, moins l'image est réaliste, plus la musique serait requise pour suspendre l'incrédulité (Cohen 2000 : 368). Cela est plus vrai que jamais dans un jeu vidéo comme *WoW* : non seulement l'image est-elle irréaliste de par l'univers fantastique qu'elle dépeint, elle l'est aussi de par le fait qu'elle est entièrement générée par ordinateur.

La musique d'atmosphère de *WoW* occupe la plupart des fonctions susmentionnées. Cependant, celles d'induction d'humeur, d'ajout de sens et de suspension de l'incrédulité sont de loin celles qui s'y appliquent le plus. À travers ces différentes fonctions, la musique vient en quelque sorte compléter l'image en créant un effet dit d'« ancrage », ce qui signifie que la musique : « [...] anchors the image in meaning, throws a net around the floating visual signifier, assures the viewer of a safely channeled signified » (Gorbman 1987 : 58). En ce qui concerne la musique d'atmosphère de *WoW*, on pourrait aussi parler d'isomorphisme entre l'image et la musique : « [t]he principle of isomorphism suggests that objects, including cultural objects, might have a shared essential structure and matching character on a deep (below surface) level » (Donnelly 2014 : 159). Ce principe vient tout particulièrement appuyer notre hypothèse voulant que le timbre représente métaphoriquement des éléments de l'image virtuelle.

L'étude des musiques de films nous a certes aidées à cerner quelques rôles de la musique de jeu vidéo, mais il faut garder en tête qu'un jeu vidéo n'est pas un film, et que les outils

pour étudier ce dernier ne sont pas forcément appropriés pour étudier l'autre<sup>5</sup>. Le jeu vidéo se distingue de par son interactivité et sa non-linéarité<sup>6</sup>. La notion d'interactivité est controversée dans le milieu académique (Manovich 2001; Arrasvuori 2006), mais nous la comprenons ici dans le sens où, dans un jeu vidéo, le joueur interagit avec le médium<sup>7</sup>. Ces particularités du jeu vidéo ainsi que les différentes influences aux niveaux technologique, sociologique et culturel qui ont jalonné son histoire ont tous contribué à la manière dont on envisage le son en contexte vidéoludique aujourd'hui.

Malgré les avancées technologiques des vingt dernières années qui ont permis l'emploi de véritables sons instrumentaux et vocaux et malgré le fait que cela ait rapproché la musique de jeux vidéos des sonorités réminiscentes de la musique de films, il n'en demeure pas moins qu'un compositeur n'entreprendra pas l'écriture musicale d'un jeu vidéo de la même manière que pour un film. On voit donc que bien que la musique de films et la musique de jeux vidéo puissent sembler similaires au niveau des sonorités employées (instruments et ensembles employés, mais aussi genres musicaux et caractères adoptés), ils se distinguent toutefois dans leur conception et, de l'autre côté du spectre, dans leur réception.

Si l'étude du jeu vidéo est plutôt récente, celle du son en jeu vidéo l'est encore plus. Les études sur la musique de jeux vidéo ne forment qu'une fraction de cette dernière et elles s'avèrent plus souvent qu'autrement à être des études de cas de jeux spécifiques ou même de plateformes spécifiques (Whalen 2004; Whalen 2007; Gibbons 2009; Ghazarian 2011; Cheng 2014; sans

---

<sup>5</sup>C'est d'ailleurs ce contre quoi ont mis en garde des ludologues comme Espen Aarseth, Markku Eskelinen ou encore Gonzalo Frasca à la fin des années 1990 et au début des années 2000, alors que la ludologie en était encore à ses débuts (Frasca 1999; Eskelinen 2001).

<sup>6</sup>Nous adoptons ce dernier terme dans le même sens que l'entend Karen Collins : « to refer to the fact that games provide many choices for players to make, and that every gameplay will be different » (Collins 2008 : 4).

<sup>7</sup>Cette façon de comprendre l'interactivité est généralement répandue au sein de l'industrie du jeu, autant chez les développeurs que chez les joueurs (Collins 2008 : 3).

oublier le présent travail !). Cela n'est pas très étonnant étant donné la variété de genres de jeux qui existent et qui, on l'a vu, conçoivent tous le son et la musique de différentes manières. Certains théoriciens ont tenté d'ériger des modèles d'analyse générale, ce qui est le cas de Rod Munday. Ce dernier propose une analyse des fonctions de la musique de jeu vidéo divisée en trois rubriques (« broad headings »), chaque rubrique portant sur un aspect du jeu vidéo et sur la manière dont la musique vient y contribuer : la dimension environnementale, la dimension immersive et la dimension diégétique (Munday 2007 : 52).

La première rubrique s'intéresse à la façon dont la musique soutient la perception de l'univers du jeu. La musique aurait la capacité de représenter des environnements (Munday 2007 : 53). Sur ce point, Munday rejoint totalement l'idée que la musique vient enrichir l'image, telle que partagée par Cohen ou encore par Chion. Cette branche nous rejoint particulièrement puisqu'il s'agit d'un aspect de la musique que nous souhaitons relever.

La deuxième rubrique s'intéresse à comment la musique contribue à solliciter l'implication du joueur au sein du jeu. Par « immersion », Munday entend la sensation d'être transporté dans une réalité alternative<sup>8</sup>. L'auteur fait toutefois la distinction entre immersion « cognitive » et immersion « mythique ». La première, comme son nom l'indique, se situe au niveau cognitif. La musique occupe les régions cérébrales responsables du traitement des sons non linguistiques, empêchant ainsi les stimuli sonores externes au jeu de venir déranger la situation de jeu et aidant le joueur à demeurer concentré dessus. Cela rejoint quelques fonctions précédemment avancées par Cohen. L'immersion mythique concerne le phénomène où le joueur, à travers le jeu, est invité à prétendre être quelqu'un ou quelque chose d'autre, à se transcender. La musique

---

<sup>8</sup>« [...] the sensation of being transported into a mediated alternate reality » (Munday 2007 : 56).

viendrait exacerber cet effet de par le caractère qu'elle induit. Ce type d'immersion est tout à fait commun dans un jeu de rôle comme *WoW* où le joueur incarne un personnage qu'il a lui-même personnalisé et avec lequel il est amené à compléter des missions héroïques. La musique aide particulièrement à créer un sentiment héroïque (« epic ») notamment par l'emploi d'un orchestre de grande taille et d'une orchestration fournie.

La dernière rubrique, celle dite de la diégèse, nous intéresse moins dans le cas présent. Elle concerne les cas où la musique vient appuyer la trame narrative soit en soulignant des événements précis de la trame narrative, soit en reflétant les états psychologiques du personnage principal (le joueur, en l'occurrence). Elle ne s'applique pas à notre cas, parce qu'il faut savoir qu'un jeu MMORPG comme *WoW* ne possède pas une seule trame narrative linéaire : le joueur peut accomplir des missions et faire des actions au moment et au rythme qu'il le souhaite. D'autre part, l'idée d'émotion est très liée à la trame narrative et à l'évolution psychologique de personnages particuliers, ce que la structure *WoW* rend difficile à dépeindre musicalement : bien que le joueur agisse à travers son avatar, aucune information n'est donnée sur les états d'âme dudit avatar. Si un quelconque événement dramatique devait survenir dans le jeu, la musique d'atmosphère y resterait indifférente et ne le soulignerait d'aucune manière. En somme, la musique souligne principalement le caractère du lieu qu'elle représente, et ce, indépendamment de l'action ou du développement de la trame narrative.

Le projet de Munday tel que présenté ici est, aux dires de l'auteur au moment de la publication de son texte, embryonnaire. Son modèle ne présente aucun exemple d'application empirique, mais il contient des notions fort intéressantes pour nous. La plus importante serait, selon Munday, celle d'immersion : il s'agirait en fait de la fonction la plus importante de la musique

de jeu vidéo (Munday 2007 : 63). Puisque cela est plus vrai que jamais dans le cas de la musique d'atmosphère de *WoW*, nous prendrons le temps de nous pencher plus longtemps sur cette notion.

## 4.2 L'immersion en jeu vidéo : rôles du son et de la musique

Le concept d'immersion est généralement controversé autant dans le milieu du jeu vidéo que dans le milieu académique (Collins 2008 : 133). Il s'est effectivement avéré très difficile à définir, du fait de la subjectivité des expériences immersives et de la pluralité des contextes où elles peuvent survenir (Munday 2007 : 56).

De façon générale, il est entendu que l'immersion désigne le phénomène par lequel le joueur se sent « présent » à l'intérieur de l'univers du jeu<sup>9</sup>. Cet état d'esprit résulte de la quantité de concentration dédiée au jeu, ce qui implique un certain niveau d'engagement psychologique de la part du joueur (Therrien 2013 : 452). Cette idée d'engagement optimal n'est pas étrangère au concept de « flow » de Mihály Csíkszentmihályi, dont les critères primordiaux sont les suivants : « focalisation de l'attention sur l'activité en cours, limitation du champ de stimulation, équilibre entre compétences et défis présentés, clarté des buts et de la rétroaction » (Therrien 2010 : 108).

En jeu vidéo, force est de constater que l'immersion n'est pas un concept à facette unique. Nous avons déjà eu l'occasion de voir qu'elle pouvait se présenter sous plusieurs formes (Munday 2007) : cela sous-entend donc que les aspects favorisant l'une ou l'autre diffèreraient. Ermi et Mäyrä distinguent entre trois formes d'immersion, toutes passant à différents niveaux : l'immersion sensorielle, l'immersion systémique et l'immersion fictionnelle<sup>10</sup> (Ermi et Mäyrä 2005 :

---

<sup>9</sup>Le mot « immersion » provient d'ailleurs du latin *immersio* qui désigne l'action de plonger quelqu'un ou quelque chose dans l'eau.

<sup>10</sup>En anglais : « sensory », « challenge-based » et « imaginative ». La traduction de ces termes est celle qui est

7-8). Selon ces chercheurs, ces trois formes correspondraient respectivement à trois aspects centraux du jeu vidéo. La première forme se passe exclusivement au niveau de l'aspect audiovisuel du jeu : plus les images et les sons accaparent les champs visuel et auditif du joueur, plus celui-ci sera susceptible de se sentir immergé dans le jeu. La deuxième forme concerne l'effet d'immersion qui est causé par le niveau de difficulté du jeu : c'est celle qui se rapporte le plus directement au concept de « flow » de Csíkszentmihályi. Cette forme d'immersion est à son maximum lorsqu'un équilibre est atteint entre la difficulté des défis données par le jeu et les capacités du joueur à les surmonter. Enfin, l'immersion fictionnelle survient lorsque le joueur se sent « absorbé » par l'histoire ou l'univers du jeu, ou encore lorsqu'il éprouve de l'empathie pour les personnages du jeu.

Non seulement existe-t-il différents niveaux d'immersion, mais ils peuvent aussi être vécus à différents degrés, ce qui est dû au fait que le jeu vidéo « s'appuie [...] énormément sur l'adoption par le joueur de son système » (Arsenault et Picard 2008 : 4), ces degrés d'intensité pouvant aller de l'engagement à l'absorption, puis à l'immersion totale.

Dans le cas de la musique *WoW*, nous avancerions qu'elle faciliterait l'émergence d'un état d'immersion à la fois sensorielle (de par sa présence sonore) et fictionnelle (du fait de l'univers qu'elle sous-entend). Les définitions fournies par Ermi et Mäyrä sont très générales, mais elles ont été précisées par Arsenault et Picard qui en ont proposé des subdivisions, soit des sous-types d'immersion. Ainsi, l'immersion sensorielle engloberait les immersions dites viscérale, contemplative et kinésique. L'immersion fictionnelle se subdiviserait en immersions diégétique, narrative et identificatrice. Nous retiendrons plus spécifiquement la notion d'immersion contem-

---

adoptée par Arsenault et Picard (2008).

plative, qui « concerne les jeux qui immergent le joueur par l'attention aux "beautés" de la représentation visuelle et sonore » (Arsenault et Picard 2008 : 11). Nous retiendrons aussi l'idée d'immersion diégétique qui se rapporte à la sensation de présence au sein du monde fictionnel du jeu. Ce dernier doit donner un sens du lieu au joueur. Bien que les auteurs n'accordent pas particulièrement d'attention au rôle de la musique dans la mise en place de différents types d'immersion, nous avançons que la musique de *WoW* est primordiale dans la création d'une immersion contemplative de par ses qualités esthétiques qui, elles, découlent du travail de composition et des moyens employés pour sa conception. Elle peut aussi jouer un rôle dans la création d'une immersion diégétique en soulignant des aspects visuels de la représentation virtuelle de l'univers du jeu.

On comprend qu'outre les aspects ludiques, kinesthésiques et narratifs, les aspects visuels et sonores seraient aussi importants pour mener le joueur à un état d'immersion. D'ailleurs, certains déplorent le fait que les études sur l'immersion soient trop « oculocentriques » (Collins 2013 : 45; Ghazarian 2011 : 8) et avancent que le son doit impérativement être pris en considération. Karen Collins souligne notamment le rôle primordial que joue le son dans la construction de l'espace imaginaire du jeu, ce qu'elle appelle *mise-en-espace* (« mise-en-space » dans le texte original) : « The *mise-en-space* of games means that the borders of the screen space are not the borders of the viewable space » (Collins 2013 : 46). Dans le cas spécifique de la musique, il n'est pas nouveau de parler de sa capacité à sous-entendre un espace imaginaire : pensons à des œuvres symphoniques comme la *Symphonie n° 6*, « *Pastorale* », op. 68 de Ludwig van Beethoven (1808) ou encore *Eine Alpensinfonie (Une symphonie alpestre)*, op. 64 de Richard Strauss (1911-15). Dans le contexte de la musique de films, celle-ci aide à « extraire » de l'écran

l'espace qui y est représenté :

Prenons l'exemple de la haute montagne, un cadre où le cinéma a situé un certain nombre de documentaires et de fictions. Qui a fait de la montagne sait qu'il est très difficile de traduire visuellement, même en plan général, l'ampleur d'un décor alpin, faute de références précises d'échelle et de lignes de fuite claires pour le regard. C'est ici souvent que, dans le documentaire comme dans la fiction, la musique est appelée à la rescousse : un accord de cordes à « vide » (comme dans les poèmes symphoniques de Richard Strauss ou de Vincent d'Indy) ou bien une écriture très étalée dans les registres lui permettront de traduire l'espace que l'image n'exprime pas (Chion 1995 : 220).

L'immersion passe donc en partie par un effet d'*enveloppement*, qui est, pour Collins, la sensation d'être enveloppé par le son (Collins 2013 : 54). Pour revenir à des concepts qui ont plus trait au jeu, on peut conclure que le son élargit l'espace de jeu, ou son « cercle magique<sup>11</sup> ».

Le mémoire de maîtrise de Danielle Ghazarian est, à notre connaissance, la seule étude scientifique approfondie portant sur la capacité immersive du son dans *WoW*. Pour Ghazarian, l'immersion se traduit par un état de concentration totale (Ghazarian 2011 : 16) équivalant au concept de « flow » de Csíkszentmihályi. En ce qui concerne plus particulièrement le son et la musique, elle serait :

not only the result of perceiving and understanding the variety of sounds a video game has to offer, but is derived also from experiencing a certain degree of pleasure. In other words, attention must be wholly invested in the task at hand, willingly and enjoyably, otherwise immersion may not ensue (Ghazarian 2011 : 5).

Ghazarian note deux conditions nécessaires pour que le son et la musique puissent mener à un état d'immersion, ou de « flow » :

---

<sup>11</sup>Ce concept provient des travaux de Salen et Zimmerman (2003 : 93) qui eux-mêmes ont emprunté cette expression à Johan Huizinga, historien ayant étudié le jeu et son influence sur la culture occidentale. Cette expression désigne l'idée de monde « à part » et de ses limites qui se créent lors de l'expérience de jeu : « L'arène, la table de jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée » (Huizinga 1951 : 30).

(1) the ability of the audio to create a coherent virtual and symbolic environment via the musical signifiers and sound effects, and (2) the individual player's ability and willingness to receive, decode, and identify with said information, which would then allow them access to the flow experience (Ghazarian 2011 : 69).

Dans *WoW*, l'immersion fictionnelle serait assurée par des signifiants musicaux, dont le timbre ferait partie<sup>12</sup>.

En somme, la musique de *WoW* contribue à un effet d'enveloppement au niveau sensoriel, et assure la cohérence de l'environnement virtuel, ce qui facilite l'accès à un état d'immersion fictionnelle.

### 4.3 Synthèse

En bref, nous retenons que le timbre, dans la musique d'atmosphère de *WoW*, a pour effet d'accentuer la capacité immersive de la musique. Nous croyons que des impératifs d'ordre visuel ont guidé les choix d'instrumentation et d'orchestration des compositeurs. Ces choix seraient destinés à souligner certains éléments de l'image et de l'espace sous-entendu. Cette cohérence image—son (si on inclut en outre les effets sonores) renforcerait l'impression que l'univers fictif est réel.

Selon nous, les choix de timbres auraient été dirigés par au moins deux éléments : 1) les liens métaphoriques entre timbre et autres perceptions sensorielles; ainsi que 2) certains codes culturels principalement véhiculés par le cinéma et la télévision.

Le type de musique (orchestrale) ainsi que la qualité des timbres qui la constituent (rappelons que la musique du jeu est enregistrée depuis au moins 2007) viennent ajouter de la profondeur et

---

<sup>12</sup>Ghazarian offre un tableau contenant les différents signifiants musicaux utilisés dans *WoW* en pages 90 et 91 de son mémoire.

de la vie à l'image. L'immersion passe donc à un niveau cognitif, mais nous croyons aussi qu'elle se déroule à un niveau émotif. Ceci n'est pas pour dire que la musique de *WoW* suscite des émotions précises comme la joie ou la tristesse : la notion d'humeur (« mood »), que nous avons effleurée plus tôt avec Cohen, serait plus appropriée. Nous en adoptons la définition suivante : « Generally, moods are considered as diffuse affect states, characterized by a relative enduring predominance of certain types of subjective feelings that affect the experience and behavior of a person » (Scherer 2005 : 705).

Nous pourrions aussi aller jusqu'à parler d'émotion esthétique, un type d'émotion qui se produit lors de l'appréciation des beautés de la nature ou encore d'une œuvre ou d'une performance artistique. Des exemples d'émotions seraient l'émerveillement, la félicité, l'extase et la solennité (Scherer 2005 : 706). Cette idée d'émotion esthétique nous rapporte aux caractéristiques de l'immersion contemplative d'Arsenault et Picard. Cela nous est pertinent pour entreprendre la démonstration que la musique de *WoW* vient donner une majesté à l'image que celle-ci n'aurait pas si la musique était absente.



## CHAPITRE 5

### REPRÉSENTATION D'UN ENVIRONNEMENT NATUREL À TRAVERS LE TIMBRE

Au cours de ce chapitre<sup>1</sup>, nous présenterons quelques exemples de régions tirées de l'univers de *WoW* et des musiques qui leur sont associées. Pour ce faire, nous nous intéresserons plus particulièrement à des types d'environnements, soit l'environnement froid et enneigé comme celui des montagnes, l'environnement chaud et humide comme celui de la jungle et l'environnement chaud et sec comme celui du désert. Ces choix ont été guidés par les résultats des études sur la description métaphorique du timbre présentées au chapitre 3. Certains des descripteurs étudiés nous semblaient particulièrement pertinents pour la description de certains climats.

Pour chacun des trois types, nous retiendrons une région du jeu qui y correspond et nous observerons la musique qui y est présentée<sup>2</sup>. Chaque région sera abordée à travers la lentille du modèle analytique tripartite tel que développé par Jean Molino et Jean-Jacques Nattiez (Molino 2009; Nattiez 1987). Ce modèle voit le phénomène symbolique en trois dimensions, soit :

- la dimension poïétique, qui se rapporte au processus créateur;
- la dimension esthétique, qui a trait à la réception; et
- la trace, c'est-à-dire l'objet étudié en soi.

---

<sup>1</sup>Une grande partie du texte de ce chapitre est issue d'une communication que nous avons donnée lors du colloque international *Music and the Moving Image X* à New York le 29 mai 2015. Cette communication, intitulée « Timbre as a Significant Element in the Depiction of Cold and Warm Environments Through Ambient Music: The Case of Blizzard Entertainment's *World of Warcraft* », portait plus spécifiquement sur la représentation d'environnements chauds et froids par la musique dans *WoW*.

<sup>2</sup>Nous en profitons pour rappeler que nous étudierons ici une subdivision de la musique d'atmosphère de *WoW* appelée *musique ambiante*, selon la nomenclature adoptée par les compositeurs de la musique du jeu (voir chapitre 2).

Dans sa formule la plus simple, le modèle se traduit tel que montré à la figure 5.1.

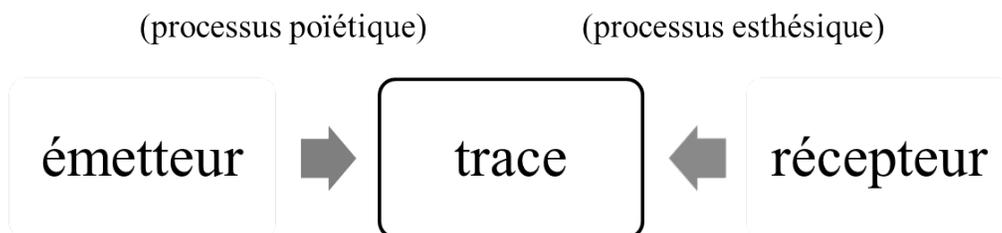


Figure 5.1 – Modèle de base d’analyse tripartite.

Nous débuterons en présentant d’abord une courte analyse immanente<sup>3</sup> des extraits musicaux choisis pour une région donnée, analyse par laquelle nous exposerons les éléments d’instrumentation et d’orchestration qui sont récurrents pour un type d’environnement donné. Des extraits de partitions des exemples musicaux seront présentés pour permettre au lecteur de visualiser l’instrumentation et la texture orchestrale de la musique en question<sup>4</sup>. Par la suite, nous offrirons notre interprétation de la signification de ces éléments timbraux par rapport aux attributs de l’environnement représenté. Notre interprétation s’appuiera en grande partie sur les différentes notions établies dans les chapitres précédents.

Pour explorer la dimension poïétique de notre objet d’étude, et afin de cerner les stratégies

---

<sup>3</sup>On parle d’analyse immanente ou encore d’« analyse du niveau neutre » lorsque l’on procède à « une description objective, c’est-à-dire une analyse de ses propriétés et de ses configurations immanentes et récurrentes » (Nattiez 1987 : 34).

<sup>4</sup>Aucune partition officielle n’existe pour les exemples musicaux que nous souhaitons analyser. C’est pourquoi les extraits de partition que vous verrez au cours des prochaines pages sont des repiquages effectués par l’auteur et transcrits à l’aide du logiciel d’édition musicale Finale.

employées par les compositeurs de la musique du jeu, nous avons cherché à entrer en contact avec les compositeurs de la musique de *WoW* pour discuter avec eux. Malheureusement, nos tentatives pour entrer en contact avec eux ont été infructueuses du fait de leur emploi du temps très chargé. Pour pallier à ce problème, nous avons décidé de contacter des compositeurs de musique de jeux vidéo montréalais. Nous avons ainsi pu recueillir les témoignages de trois compositeurs que nous avons rencontrés individuellement.

Lors de ces entrevues, nous avons présenté aux compositeurs des images de ce qu'on appelle « concept art » (voir section 2.3.3) tirées, sans qu'ils ne le sachent, de *WoW*. Nous ne souhaitons pas utiliser de captures d'écran directement tirées du jeu, car nous ne voulions pas que les compositeurs reconnaissent le jeu et que cela affecte leurs réponses. De plus, nous voulions reproduire une situation qu'un compositeur peut rencontrer dans l'industrie du jeu vidéo, c'est-à-dire que des illustrations préliminaires lui sont présentées à partir desquelles il commence à concevoir sa musique. C'est ainsi qu'à partir de chaque image que nous avons montrée à nos compositeurs, nous leur avons demandé de nous dire quelles seraient les caractéristiques de la musique d'atmosphère qu'ils écriraient pour l'environnement dépeint par l'image<sup>5</sup>.

Cette façon de procéder nous semble avoir été un bon compromis, car nous ne cherchions pas forcément à cerner l'approche d'un seul compositeur, mais bien à mettre en exergue des stratégies compositionnelles.

Enfin, pour explorer la dimension esthétique (qui, pour nous, se résumera à être l'étude de la réception de la musique par les joueurs), nous avons créé un sondage en ligne à l'attention de joueurs de *WoW*. Dans ce sondage, nous demandions aux joueurs de décrire la musique

---

<sup>5</sup>Nos choix de régions du jeu à étudier ont également été dictés par le besoin d'avoir accès à des images de *concept art* représentant les types d'environnements que nous souhaitons étudier.

de certaines régions du jeu, incluant celles que nous étudierons plus bas. À partir des réponses données par les participants (qui ont été au nombre de vingt-trois), nous avons repéré, à l'aide de l'environnement d'analyse de texte en ligne Voyant Tools<sup>6</sup> (dont le fonctionnement sera détaillé plus loin), les mots, expressions et champs lexicaux les plus fréquemment employés pour décrire la musique. Par la suite, nous observerons dans quel contexte ces termes sont utilisés et, lorsque possible, à quelles sonorités instrumentales ou orchestrales ils sont rattachés.

En résumé, notre approche sera basée sur le modèle de la tripartition de Molino-Nattiez que nous adapterons toutefois aux spécificités de la musique conçue pour jeu vidéo (voir figure 5.2).

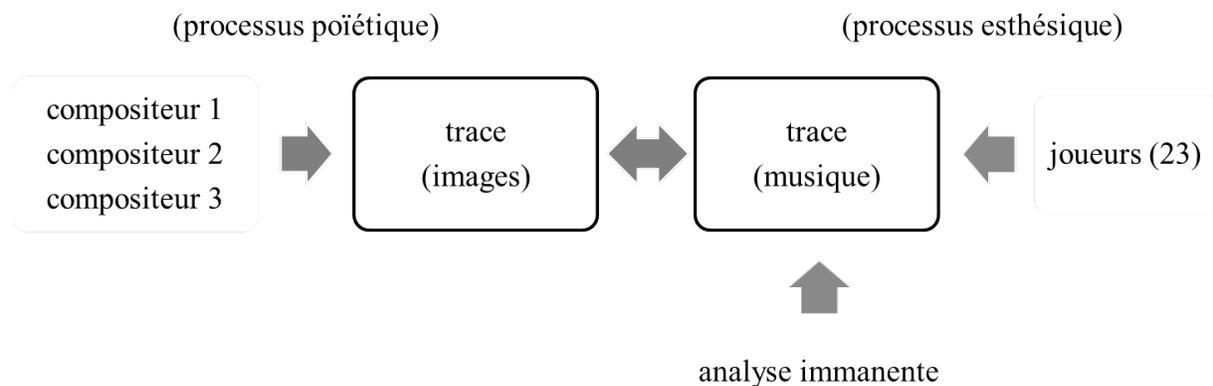


Figure 5.2 – Notre modèle d'analyse.

<sup>6</sup>Disponible à l'adresse URL suivante : <http://voyant-tools.org>

## 5.1 Environnement froid : montagnes enneigées

Pour le premier type d'environnement que nous souhaitons étudier, celui des montagnes froides et enneigées, nous opterons pour l'exemple de la région appelée Dun Morogh dans le jeu, région située sur le continent nommé Eastern Kingdoms :

The **snow-swept** land of Dun Morogh is covered with **forest and craggy mountains**. Dun Morogh is a high, **mountainous** region and is **cold, windy and wet**. **Snowfall** is common, and a white blanket constantly covers the ground<sup>7</sup> [NDA : nous soulignons].

Une capture d'écran tirée du jeu donnant un aperçu de l'apparence visuelle de cette région est visible à la figure 5.3.



Figure 5.3 – Dun Morogh tel que visible dans le jeu. Capture d'écran par l'auteur.

---

<sup>7</sup>Texte repris de l'entrée « Dun Morogh » du Wiki anglais WoWWiki : [http://www.wowwiki.wikia.com/wiki/Dun\\_Morogh](http://www.wowwiki.wikia.com/wiki/Dun_Morogh). Consulté le 27 janvier 2016.

### 5.1.1 Analyse immanente des attributs timbraux

Plusieurs extraits musicaux servent de trame sonore de fond, en plus des effets sonores, qui sont essentiellement des bruits de vent. Pour les besoins du mémoire, nous ferons référence à la banque de sons du site Wowhead<sup>8</sup>, qui est une immense banque de données touchant à tout ce qui est contenu dans le jeu. La section du site dédiée aux fichiers sonores du jeu comprend tous les fichiers musicaux du jeu que l'on peut retrouver classés par région. En d'autres termes, en cherchant « Dun Morogh » dans la boîte de recherche, on peut retrouver les morceaux musicaux dédiés à cette zone.

Dans le cas de Dun Morogh, quatorze fichiers musicaux constituent la trame sonore générale de cette région. Nous limiterons notre étude à trois de ceux-ci que nous jugeons suffisamment représentatifs : « DayMountain 2 », « DayMountain 3 » et « Cold Mountain 1<sup>9</sup> ». Les deux premiers extraits datent des tout débuts du jeu en 2004, tandis que le dernier date de *Cataclysm*. Dans cette extension, les compositeurs ont écrit de la musique additionnelle pour certaines régions. Ainsi, une région comme Dun Morogh, qui présentait déjà un certain nombre de trames musicales depuis 2004, s'est retrouvée avec davantage de musique qui, bien que nouvelle, présente des similitudes avec les trames musicales anciennes. Effectivement, il est intéressant de constater qu'il existe des éléments récurrents au niveau de l'instrumentation et de l'orchestration entre ces extraits. Ces éléments communs sont regroupés dans le tableau 5.I, jumelés avec les aspects visuels auxquels ils se rapportent. Les premières mesures des morceaux « DayMoun-

---

<sup>8</sup><http://www.wowhead.com/sounds>

<sup>9</sup>Les deux premiers morceaux en question peuvent être trouvés à l'adresse URL suivante :

<http://www.wowhead.com/sound=2527/zone-mountain-day>

L'autre peut être entendu à l'adresse suivante :

<http://www.wowhead.com/sound=22154/mus-coldmountain-gu>

tain 2 » et « DayMountain 3 » peuvent être lues aux figures 5.4 et 5.5 respectivement. Un court extrait de « Cold Mountain 1 » se trouve à la figure 5.6.

<b>Dun Morogh (montagnes enneigées)</b>	
Section de violons, registre aigu, notes soutenues	Froid
Trémolo occasionnel aux cordes	Froid
Piano et harpe à l'unisson, registre aigu, mode mélodique	Neige
Cors, registre médium	Montagnes

Tableau 5.I – Éléments timbraux saillants de la musique de Dun Morogh mis en relation avec des éléments de l'environnement<sup>10</sup>.

Un des éléments les plus frappants est, dans un premier temps, les notes aiguës tenues par les violons (voir les figures 5.4 et 5.5), qui sont, à nos oreilles, très évocatrices du froid. Ceci n'est pas une surprise : le timbre brillant, mince et creux des violons dans ce registre est, nous l'avons vu, caractéristique de l'archétype du son froid (Traube 2013). De plus, l'emploi sporadique de trémolos aux cordes (à la mesure 9 de la figure 5.6, par exemple) n'est pas sans rappeler les frissons associés au froid. Il s'agirait ici d'une analogie directe entre un effet issu de la perception tactile et un effet musical.

En plus de cela, nous retrouvons l'emploi du piano et de la harpe à l'unisson dans un registre aigu et dans un mode plus mélodique qu'harmonique. Nous aimerions souligner qu'un tel emploi du piano est rare dans la musique de *WoW*, et qu'il est généralement réservé aux musiques de zones froides et enneigées. C'est le cas de Dragonblight, région froide et enneigée.

<sup>10</sup>Les fichiers intitulés « DayMountain » et « NightMountain » comportent tous de la musique différente, mais le caractère demeure similaire et l'instrumentation demeure la même (orchestre complet avec prédominance des cordes et des cors, piano et harpe). Dans le cas de « Cold Mountain », huit fichiers possèdent cette nomenclature, mais le premier est le plus long et présente l'entièreté de l'idée musicale de ce thème, les autres fichiers étant des extraits de ce dernier : les deuxième et troisième ne comportent que la partie de cordes du premier, le quatrième, les parties de harpe, de piano et de cor solo, ...

Musical score for the first five measures of « DayMountain 2 ». The score is in 4/4 time with a tempo of quarter note = 69 and a *rubato* marking. It features staves for Cors en fa, Timbales, Harpe, Violons, Contrebasses, Cors, Timb., Hp., Vlns, and Cb. Dynamics include *mf*, *cresc.*, *p*, *mp*, *ppp*, and *f*. The score includes triplets and various articulations.

Figure 5.4 – Les cinq premières mesures de « DayMountain 2 », 0'00" à 0'19". Morceau paru dès les débuts de *WoW* en 2004. Musique par Jason Hayes, partition produite par l'auteure, en notes réelles.

gée du continent septentrional d'Azeroth, Northrend, qui a été rendu accessible en 2009 avec l'extension *Wrath of the Lich King*. Le piano est presque omniprésent dans la musique de Dra-

Figure 5.5 – Les cinq premières mesures de « DayMountain 3 », 0'00" à 0'18". Morceau paru dès les débuts de *WoW* en 2004. Musique par Jason Hayes, partition produite par l'auteure, en notes réelles.

gonblight et il est habituellement joué dans un mode mélodique, souvent dans l'extrême aigu et dans un mouvement de cascade, ce qui aboutit très souvent à une sonorité très cristalline.

Un exemple particulièrement révélateur serait le morceau « DB\_Dragonblight\_Day 05<sup>11</sup> ». Un autre exemple, quoiqu'un peu différent, serait celui de la pièce « Magnificent Desolation<sup>12</sup> »,

<sup>11</sup> Audible à l'adresse suivante : <http://www.wowhead.com/sound=12744/zone-dragonblightday>

<sup>12</sup> Audible à l'adresse suivante : <http://www.wowhead.com/sound=49001/mus-60-ffr-general-walk>

Harpe  
 Piano  
 Violons  
 Altos  
 Violoncelles  
 Contrebasses

Musical score for measures 6 to 9 of « Cold Mountain 1 ». The score is for Harpe, Piano, Violons, Altos, Violoncelles, and Contrebasses. It features a 3/4 time signature that changes to 4/4 at the end of measure 9. Dynamics range from *mf* to *ff*. The Harpe and Piano parts play a similar melodic line, while the strings provide harmonic support with various dynamics and textures.

Figure 5.6 – Mesures 6 à 9 de « Cold Mountain 1 », 0'20" à 0'33". Morceau composé spécifiquement pour Dun Morogh à l'occasion de *Cataclysm* en 2010. Musique par Russell Brower, partition produite par l'auteure, en notes réelles.

entendue à Frostfire Ridge, autre région froide devenue accessible lors de la plus récente extension, *Warlords of Draenor* (2014). Dans cette pièce, le piano y occupe également une place importante, dans un jeu d'accords plaqués cette fois, mais toujours dans le registre aigu. On y retrouve aussi encore une fois l'attribution de notes aiguës tenues aux violons (voir figure 5.7).

Pour en revenir à la musique de Dun Morogh, le piano, combiné à la harpe, crée une sonorité claire peu résonante que l'on pourrait qualifier de cristalline : avec l'image de l'environnement offerte par le jeu, les notes courtes et brillantes des deux instruments susmentionnés peuvent facilement évoquer l'image de fins cristaux de glace. Il s'agit encore, selon nous, d'une référence au froid, mais plus particulièrement à la neige. La combinaison de cette sonorité et d'un mouve-

The image shows a musical score for Piano and Violons. The Piano part consists of two staves in 4/4 time, with notes marked *p*, *mp*, *p*, and *mf*. The Violons part consists of two staves in 4/4 time, with notes marked *pp*, *mp*, and *pp*. A tempo marking of 52 bpm is indicated at the top. The score includes various musical notations such as beams, slurs, and dynamic markings.

Figure 5.7 – Quatre premières mesures de « Magnificent Desolation », 0'00" à 0'17". Morceau entendu à Frostfire Ridge, région parue en 2014 dans *Warlords of Draenor*. Musique par Russell Brower, partition produite par l'auteur.

ment mélodique tel celui joué à l'unisson au piano et à la harpe dans l'exemple de la figure 5.5 aide particulièrement à créer l'image de flocons de neige tombant sur le paysage.

Enfin, un dernier élément que nous jugeons important est l'emploi d'une section de cors en soli dont nous associons la sonorité à l'image des hautes montagnes. Cette association est sentée si nous nous rapportons cette fois à l'échelle de volume des timbres que Chiasson, tiré du traité d'orchestration de Koechlin (Chiasson 2012 : 8). En effet, selon cette échelle, le cor est un des instruments ayant le timbre le plus large de l'orchestre (voir tableau 3.III).

### 5.1.2 Le point de vue de compositeurs

Pour un environnement montagneux et enneigé, nous avons opté pour l'image visible à la figure 5.8<sup>13</sup>.

Le premier compositeur que nous avons rencontré, à la vue de cette image, a tout d'abord spontanément parlé de trémolo de cordes, ajoutant l'aspect « frigorifiant » de cette sonorité.

<sup>13</sup>Notez qu'il ne s'agit pas de l'image complète. Des éléments superflus se trouvaient à l'avant-plan, c'est pourquoi nous avons rogné l'image originale afin de ne conserver que les montagnes.



Figure 5.8 – *Concept art* de Kun-Lai Summit, autre région présentant des montagnes enneigées parue en 2012 avec *Mists of Pandaria*. Nous avons choisi cette image, faute d’avoir trouvé du *concept art* de Dun Morogh. Œuvre par Justin Kunz au compte de Blizzard Entertainment.

Aussi, il a dit qu’il utiliserait des cors, « quatre, au moins », pour coller à la majesté des montagnes. Toujours dans ce sens, il a dit qu’il opérerait pour une harmonie résolument tonale et qu’il exploiterait la sonorité d’une flûte non occidentale « pour transporter le joueur dans un autre monde, sans nécessairement pointer vers une culture [connue] en particulier. »

Le deuxième compositeur que nous avons rencontré a lui aussi nommé en premier le trémolo de violons en spécifiant « *sul ponticello*, en harmoniques. » Il a également parlé des cuivres en référence à la montagne, plus particulièrement de trompettes tibétaines. Nous croyons que ce choix est motivé par une association de l’image à un élément du monde réel, soit la chaîne de montagnes de l’Himalaya. Au niveau harmonique, toutefois, il pencherait plutôt vers une harmonie modale, à la différence du premier compositeur.

Notre troisième et dernier compositeur a d’abord évoqué sa difficulté à donner une réponse à

notre demande. Pour lui, une image seule ne lui suffit pas pour entamer la composition. L'image que nous lui avons montrée, la figure 5.8, est, selon lui, trop neutre, et il avance que différentes musiques pourraient donner différentes ambiances à l'image. Pour l'aider, il lui faudrait une trame narrative. Il s'agit d'un point de vue intéressant dont nous discuterons à la fin de ce chapitre.

En lui spécifiant que nous cherchons à savoir ce que lui inspire les sensations évoquées par l'image, il a été en mesure de souligner qu'il dénote : « [u]ne certaine majesté, une certaine grandeur. . . C'est naturel aussi, donc c'est sûr que j'irais plus vers quelque chose d'acoustique que d'électronique dans ce cas précis. » Pour représenter la majesté et la grandeur qui transparait dans l'image, il passerait par l'usage d'une harmonie « lumineuse » chez les cordes, avec des accords sans tierce. Le timbre du cor serait aussi employé plutôt que celui de n'importe quel autre cuivre, notamment à cause de sa capacité à se fondre dans la masse orchestrale.

Cet exercice s'est avéré très intéressant parce qu'il a permis de soulever des similarités entre la musique de *WoW* et les intentions de ces trois compositeurs, bien qu'ils n'aient pas travaillé sur le projet.

### **5.1.3 Le point de vue de joueurs**

Afin de recueillir les témoignages de joueurs de *WoW*, nous avons mis au point un sondage en ligne qui fut créé et hébergé sur le site de SurveyMonkey. Il fut ensuite publié sur un forum dédié exclusivement à *WoW* sur le site de Reddit<sup>14</sup>, forum comptant, en date du 23 avril 2016, 264 423 utilisateurs. Le sondage, qui était ouvert du 29 mars 2016 au 10 avril 2016, était exclusivement en anglais. Les participants recrutés devaient satisfaire trois exigences : 1) être âgés d'au moins

---

<sup>14</sup>Plus précisément à l'adresse suivante : <http://www.reddit.com/r/wow>.

dix-huit ans; 2) jouer à *WoW* avec la musique du jeu<sup>15</sup>, et 3) être familiers avec des régions spécifiques du jeu, soit Dun Morogh, Stranglethorn Vale, Uldum, Feralas et Tanaris. Il n'était pas nécessaire d'avoir de formation en musique.

Les questions du sondage portaient sur les cinq régions susmentionnées. Pour chacune de ces dernières, les participants devaient répondre à une première question leur demandant de la décrire, puis à une seconde question leur demandant si la musique de cette région est appropriée et pourquoi (le libellé des questions se trouvent à l'annexe III). Les réponses recueillies ont ensuite été analysées avec l'environnement d'analyse de texte en ligne Voyant Tools (pour plus de détails sur le fonctionnement de Voyant Tools et des outils que nous avons adoptés, voir l'annexe IV).

Vingt-deux participants sur un total de vingt-trois (soit une proportion de 95,7%) affirment que la musique de Dun Morogh souligne bel et bien les aspects environnementaux et climatiques de la région. L'unique personne ayant répondu par la négative estime que la musique de Dun Morogh est plus illustrative de la culture du peuple qui l'habite (les Dwarves) que de l'environnement en soi, mais n'a pas donné plus de détails.

La figure 5.9 donne une bonne idée des termes les plus utilisés pour décrire Dun Morogh. Dans la première image, les mots plus gros correspondent à ceux qui ont été les plus récurrents dans l'ensemble des réponses des joueurs. La seconde image présente un schéma de réseau montrant les trois mots les plus récurrents et ceux qui se trouvent généralement à leur proximité, ce qu'on appelle des cooccurrences. À la lumière de ces réponses, le paysage et le climat de Dun Morogh sont clairement mis en évidence.

---

<sup>15</sup>Les options du jeu permettent de baisser le volume de la musique, voire de l'arrêter complètement. Il est aussi possible de faire jouer les morceaux de sa bibliothèque iTunes.

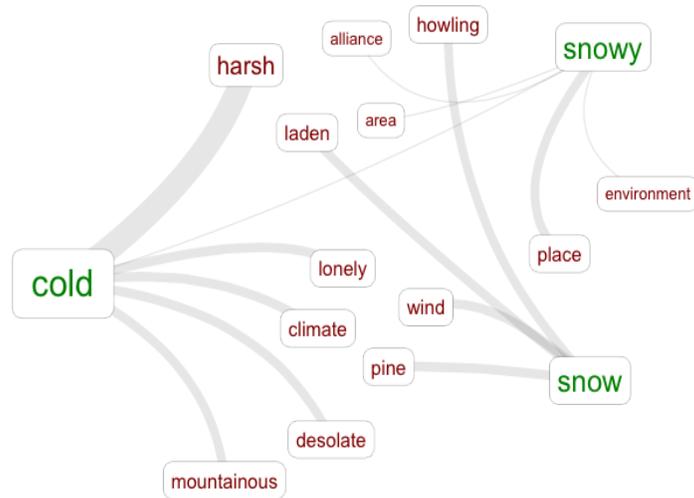


Figure 5.9 – En haut : principaux descripteurs donnés par les joueurs pour la région de Dun Morogh. Nuage généré par l’outil « Cirrus » de Voyant Tools. En bas : mots les plus fréquents et leurs cooccurrences. Schéma produit par l’outil « Links ».

Pour ce qui est de la musique de Dun Morogh, les huit mots et expressions les plus récurrents pour la décrire étaient les suivants<sup>16</sup> (le nombre d’occurrences se trouve entre parenthèses) :

<sup>16</sup>Nous n’avons retenu que les termes spécifiques : des verbes génériques tel que « make » et « feel » n’ont pas été pris en compte dans le calcul. Il en a été de même avec les mots les plus courants de la langue anglaise ainsi que certaines expressions propres à *WoW* tel que « Dun Morogh », « Warcraft », les titres des extensions, etc.

« snow\*<sup>17</sup> » (7), « mountain\* » (6), « cold » (4), « strings » (4), « winter » (4), « adventur\* » (4), « myster\* » (3), « piano » (3). Notez que la réponse du participant n'ayant pas jugé la musique de Dun Morogh appropriée pour cette région a été exclue de ce calcul. À la figure 5.10, on peut remarquer l'interrelation qui lie les cinq termes les plus fréquents du corpus de réponses, mais aussi la prédominance d'un champ lexical se rapportant à l'hiver.

Maintenant que nous avons ciblé les termes qui semblent fondamentaux dans l'ensemble des réponses obtenues, regardons à présent dans quel contexte les mots se rapportant spécifiquement à l'environnement montagneux et enneigé se sont manifestés. « Snow » était principalement employé pour qualifier l'ambiance de la musique : « [t]he music definitely gives off a winter/snowy vibe. »; « [t]he music enhances the snowy landscape and the star filled sky at night. »; « [t]he music is very peaceful and beautiful which goes along well with the clear snowy scenery. » On remarque qu'aucun instrument n'est cité ici : effectivement, certains des répondants ne devaient pas forcément être musiciens, et ne devaient alors pas être familiers avec la plupart des instruments d'orchestre. Ceux qui n'étaient pas en mesure de répondre précisément en termes de sonorités instrumentales ont donc dû employer des phrases imagées dans leur argumentaire.

De la même manière, « cold » et « winter », qui se retrouvent souvent à proximité l'un de l'autre, étaient jugés comme étant bien évoqués par la musique, comme en témoigne les extraits suivants : « calm and eerie music, just like a cold wind in winter. »; « [the music] reflects the silence of a cold winter day or night. » Cette fois-ci, c'est plutôt le *caractère* de la musique qui se retrouve associé à un aspect de l'environnement.

Dans une moindre mesure, les montagnes aussi seraient représentées dans la musique de

---

<sup>17</sup>La troncature indique ici que, dans ce calcul, nous avons pris en compte tous les mots débutant par « snow », ce qui inclut, par exemple, « snows », « snowing » et « snowy ».



Figure 5.10 – En haut : principaux descripteurs donnés par les joueurs pour la musique de Dun Morogh. En bas : mots les plus fréquents et leurs cooccurrences.

Dun Morogh : « [t]he music enhances that feeling of being in a cool, snowy mountain/forest-y area. »; « [...] there’s this mystic part about now knowing where you are in this gigantic snowy area with huge mountains. »

Ceux qui, parmi les participants, étaient en mesure de citer des instruments précis ont principalement nommé les cordes et le piano. Un des répondants a ajouté, à propos des cordes, que

« despite being warm in sound, [they] also contribute to the lonely, frozen feel of the zone. »

Un autre commentaire intéressant, relatif au piano cette fois, se rapproche beaucoup de notre interprétation en cela qu'il rapproche la sonorité de cette instrument à l'image de flocons de neige tombant doucement au sol (« snow flakes drifting towards the ground »). Un autre a donné une réponse similaire, mais qui se rapportait cette fois la harpe : «[t]he harp kind of sounds like drops of icicles and feels cold as a result. » Enfin, les cors ont été soulignés pour leur caractère à la fois noble, majestueux et imposant, ce qui s'apparenterait aux montagnes de Dun Morogh (« majestic and grand just like the mountains »).

#### **5.1.4 Synthèse des résultats**

En résumé, les éléments timbraux qui sont ressortis à la fois de notre analyse, de nos entretiens et des résultats de notre sondage sont les cordes dans l'aigu, particulièrement les violons, et les cors. Les violons dans leur registre aigu semblent aptes à représenter l'étendue glacée de Dun Morogh. Les trémolos sont aussi de toute évidence efficaces pour évoquer le froid. Les cors, quant à eux, sont constamment mis en relation avec les montagnes du fait de leur capacité à évoquer la majesté et la grandeur.

Le piano et la harpe comme nous les avons décrits n'ont pas été mentionnés aussi souvent. Toutefois, certains joueurs ont eux aussi apparenté la sonorité de ces instruments tels qu'ils sont utilisés par les compositeurs à l'image de glaçons ou de flocons de neige. Peu d'autres instruments sont autant ressortis que les quatre que nous venons de nommer.

## 5.2 Environnement chaud : jungle

Explorons cette fois le cas d'un environnement à l'opposé de celui que nous venons de voir, soit la jungle ou, plus précisément, la forêt tropicale humide. Nous avons choisi le cas de Stranglethorn Vale :

Jungle trolls patrol this **steaming rainforest**. [...] Stranglethorn is as deadly as it is beautiful. It is **inhabited by a large variety of beasts and hostile creatures** that low level characters should not face alone<sup>18</sup> [NDA : nous soulignons].

Depuis *Cataclysm*, ce territoire est subdivisée en deux sous-régions, Northern Stranglethorn au nord et Cape of Stranglethorn au sud. La musique de ces deux sous-régions est la même, quoique certains morceaux entendus à Cape of Stranglethorn commencent par une courte introduction de percussions qui n'est pas entendue à Northern Stranglethorn.

Une capture d'écran montrant l'apparence de cette région dans le jeu est visible à la figure 5.11.

### 5.2.1 Analyse immanente des attributs timbraux

Pour diriger l'écoute du lecteur, nous le dirigerons vers les morceaux « DayJungle 01 », « NightJungle 01 » et « mus\_stranglethorn\_a<sup>19</sup> ». Les deux premiers datent des débuts du jeu en 2004 et le troisième date de *Cataclysm* (2010). Les dix premières mesures de la partie de flûte du morceau « mus\_stranglethorn\_a » sont disponibles à la figure 5.12<sup>20</sup>.

---

<sup>18</sup>Texte repris de l'entrée « Stranglethorn Vale » du Wiki anglais WoWWiki : [http://www.wowwiki.wikia.com/wiki/Stranglethorn\\_Vale](http://www.wowwiki.wikia.com/wiki/Stranglethorn_Vale). Consulté le 27 janvier 2016.

<sup>19</sup>Les deux premiers morceaux peuvent être trouvés à l'adresse URL suivante : <http://www.wowhead.com/sound=5494/zone-junglevary>

Le troisième peut être trouvé à ce lien : <http://www.wowhead.com/sound=22655/mus-northstranglethorna>

<sup>20</sup>Nous sommes conscientes que la liaison des notes *si* et *ré* à la mesure 8 n'est pas réellement possible au niveau technique de l'instrument, mais le niveau de réverbération dans cet extrait est tel que l'illusion de liaison demeure.



Figure 5.11 – Stranglethorn Vale, plus spécifiquement Northern Stranglethorn, tel que visible dans le jeu. Capture d'écran par l'auteure.

Nous retenons que ces musiques sont beaucoup plus axées sur les fréquences graves, que ce soit au moyen d'un métallophone, comme dans le premier extrait, d'une grosse caisse, comme dans les deux premiers extraits, ou d'une flûte dans son registre grave comme dans le troisième. Ces sonorités graves, rondes et vibrantes peuvent être qualifiées de « chaudes » (voir chapitre 3<sup>21</sup>).

En outre, l'effet de réverbération ajouté, en plus de la résonance longue et vibrante de certains instruments, tend à souligner, peut-être de manière plus importante, un autre aspect clé de cet environnement : son humidité. Nous croyons qu'un son « émoussé » et vibrant peut être qualifié de « mouillé », d'où notre référence à l'humidité. D'ailleurs, il a déjà été démontré qu'un son de flûte grave et vibré, comme on peut l'entendre dans l'exemple présenté à la figure

---

<sup>21</sup>À titre de rappel, un son chaud serait défini ainsi, si nous reprenons la définition d'un son froid de Traube et que nous l'inversons : plutôt grave, doux, de timbre large et rugueux, avec vibrato, de caractère boisé ou naturel, plutôt sombre que brillant et plutôt plein que creux.

The image shows a musical score for two flutes. The top staff is labeled 'Flûte' and the bottom staff is labeled 'Fl.'. The music is in 4/4 time with a tempo marking of quarter note = 80. The key signature has two flats (B-flat and E-flat). The first staff contains ten measures of music, with the first measure starting with a mezzo-forte (mf) dynamic. It features several triplet markings over groups of three notes. The second staff starts at measure 6 and continues with a melodic line.

Figure 5.12 – Dix premières mesures de la flûte traversière dans « mus\_stranglethorn\_a », 0'00" à 0'16". Morceau paru dans le jeu en 2011 à l'occasion de *Cataclysm*. Dans cet extrait, l'instrument soliste est soutenu par un accompagnement de percussions. Musique par David Arkentone, partition produite par l'auteure.

5.12, peut être décrit comme étant « mouillé » (voir tableau 3.II). En ce qui concerne l'effet de réverbération<sup>22</sup>, il est intéressant de noter qu'en langue anglaise, dans le domaine de l'audio numérique, le niveau de réverbération est calculé sur une échelle allant de « dry » (sec) à « wet » (mouillé). Cette échelle se rapporte au temps de réverbération, « dry » désignant un temps de réverbération court, voire nul, et « wet » désignant l'inverse. L'omniprésence d'un effet de réverbération marqué dans la musique de Stranglethorn Vale n'est donc pas le fruit du hasard et témoignerait d'une volonté de représenter de manière métaphorique un aspect du climat de la jungle tropicale.

Nous avons noté, surtout dans les deux premiers exemples, l'emploi d'une texture dense et très hétérogène dans laquelle plusieurs sonorités distinctes se manifestent dans des tempi non définis. Le compositeur de la musique de Stranglethorn Vale, Jason Hayes, a fait appel aux sonorités d'une grande variété de percussions, dont une grosse caisse, des bâtons de pluie, des hochets, un güiro, des claves ainsi que divers tambours frappés à la main comme le tabla. La

<sup>22</sup>Rappelons ici que la réverbération est le phénomène par lequel un son se prolonge même après que sa source se soit interrompue, et ce, grâce à de multiples réflexions sur les surfaces de la salle où il est émis.

multiplicité des sonorités et la richesse de certaines d'entre elles (comme celle des hochets et des bâtons de pluie, par exemple, qui ne sont pas sans rappeler le bruissement des feuilles) peut aisément se rapporter à la densité de la jungle et à sa vitalité.

D'ailleurs, certains instruments sont employés exclusivement pour faire des références directes à des sons de la nature, plus précisément à des sons d'animaux. C'est d'ailleurs le cas du tambour à corde, aussi appelé « lion's roar » en anglais (littéralement « rugissement de lion »), dont le timbre rappelle indéniablement le grognement d'un fauve. Cet instrument est entendu dans le morceau « DayJungle 01 » à 0'00", 0'07", 0'16" et 0'31". Des instruments à vent, surtout des flûtes, sont également utilisés de sorte à imiter le cri de divers animaux, notamment dans le morceau « NightJungle 01 » : on peut y entendre ce qui ressemble à des ricanements de hyène à 0'00", ainsi que des cris de singe à 0'05", 0'09", 0'22" et 0'33". On voit ici que les frontières entre effets sonores et musique ont volontairement été rendues floues.

Enfin, il est étonnant de voir la quantité d'instruments non occidentaux qui sont mobilisés, surtout dans « NightJungle 01 » : duduk (hautbois arménien), didgeridoo (instrument à vent australien), tabla (membranophone d'Asie du Sud), manjira (cymbalettes indiennes), pipa (luth chinois), etc. On comprend ici que l'intérêt n'est pas de faire référence à une culture particulière, mais plutôt d'invoquer l'idée que ces instruments amènent à des oreilles occidentales, soit l'idée d'un Ailleurs idéalisé, de laquelle résulte une impression d'exotisme « général » (Ghazarian 2011 : 79).

Le tableau 5.II synthétise notre interprétation.

<b>Stranglethorn Vale (jungle tropicale)</b>	
Registre grave et vibrato	Chaleur, humidité
Importante présence d'un effet de réverbération	Chaleur, humidité
Forte présence de percussions, texture chargée, sons s'apparentant à des cris d'animaux	Densité, vitalité de la forêt
Grand nombre d'instruments non occidentaux	Exotisme « général »

Tableau 5.II – Éléments timbraux saillants de la musique de Stranglethorn Vale mis en relation avec des éléments de l'environnement.

### 5.2.2 Le point de vue de compositeurs

Les trois compositeurs cités plus haut ont aussi été questionnés sur ce type d'environnement.

L'image qui leur a été présentée se trouve à la figure 5.13.



Figure 5.13 – *Concept art* de Stranglethorn Vale. Artiste inconnu, œuvre créée au compte de Blizzard Entertainment.

Notre premier compositeur a soulevé l'importance de l'aspect primitif qui ressort de cette image et qu'il le soulignerait par l'emploi d'instruments qui soulignerait cet aspect, soit les percussions, les flûtes et la voix. En ce qui a trait à la voix, il emploierait un chœur plutôt qu'une voix solo, et utiliserait des effets non conventionnels, plus « ethnicisants ». Concernant les percussions, il reconnaît que le réflexe premier serait de créer un rythme très énergique, mais il ajoute que ce n'est pas ce qu'il serait tenté de faire. Son intention serait de créer une « couleur sonore » tout en laissant beaucoup de place aux effets sonores. Nous croyons que les deux premiers extraits musicaux présentés plus haut pourraient correspondre à ce que le compositeur entend par « couleur sonore ».

Dans l'image qui lui était montrée, notre deuxième compositeur a noté des éléments qui semblent évoquer des cultures sud-américaines. Il utiliserait donc des instruments qu'il associe à l'Amérique du Sud, comme la flûte de pan. En plus de cela, il a également noté une atmosphère mystérieuse puisqu'« il semble y a voir beaucoup de choses qui sont cachées. » Il donnerait donc un côté mystérieux à sa musique en employant des cordes soutenues, avec quelques pizzicati ponctuels et aussi des effets percussifs ponctuels dans un tempo indéterminé.

Le troisième compositeur a retenu les impressions de mystère et d'aventure qui se dégageaient de l'œuvre. Pour lui, cela appellerait l'emploi d'une grande palette de couleurs qui se retrouverait dans un orchestre complet. L'aspect naturel de l'environnement représenté exigerait l'usage d'instruments acoustiques en bois, et le côté exotique pourrait être incarné par le timbre d'un instrument non-occidental.

Comme nous le constatons, les commentaires des compositeurs ne mettent pas nécessairement l'accent sur la qualité chaude ou humide de l'environnement, mais plutôt sur son caractère

à la fois vivant et mystérieux, mais aussi exotique, ce qui est en grande partie dû à la présence de la tête de statue au centre de l'image.

### 5.2.3 Le point de vue de joueurs

Sur les vingt-trois participants, dix-neuf considèrent que la musique de Stranglethorn Vale soulignent les caractéristiques environnementales et climatiques de cette région, soit une proportion de 82,6%. Trois participants jugent que la musique est inappropriée. Les raisons évoquées indiquent qu'elle n'est pas suffisamment « sombre » ou encore qu'elle serait plus convenable pour un environnement de type savane. Une personne était indécise parce qu'elle n'appréciait pas l'esthétique de la musique ajoutée dans *Cataclysm* : elle juge qu'elle renvoie plutôt à l'image de « tribus africaines » qu'à l'image d'une forêt tropicale. En général, elle n'apprécie pas la forte présence des percussions, mais apprécie celle de la flûte et de ce qui lui semble être du marimba.

La figure 5.14 donne une bonne idée des qualificatifs employés pour décrire Stranglethorn Vale, les plus gros étant les plus récurrents. On retrouve aussi un schéma de réseau montrant les nombreuses relations qui lient la notion de jungle, les qualificatifs « dangereux » et « tropical », ainsi que l'idée de ruines. On comprend que Stranglethorn Vale est, d'une part, un endroit chaud et humide et, d'autre part, dangereux et sauvage. On saisit aussi que cette région est recouverte de ruines d'une civilisation ancienne, ce qui en fait un endroit rempli de mystère.

Pour ce qui est de la description de la musique de Stranglethorn Vale, les huit termes qui revenaient le plus souvent dans les réponses étaient : « jungl\* » (10), « trib\* » (9), « drum\* » (8), « troll\* » (8), « rain\* » (4), « cultur\* » (4), « ancien » (3), « flut\* » (3). Les réponses des participants ayant jugé que la musique n'était pas appropriée pour cette région ont été exclues

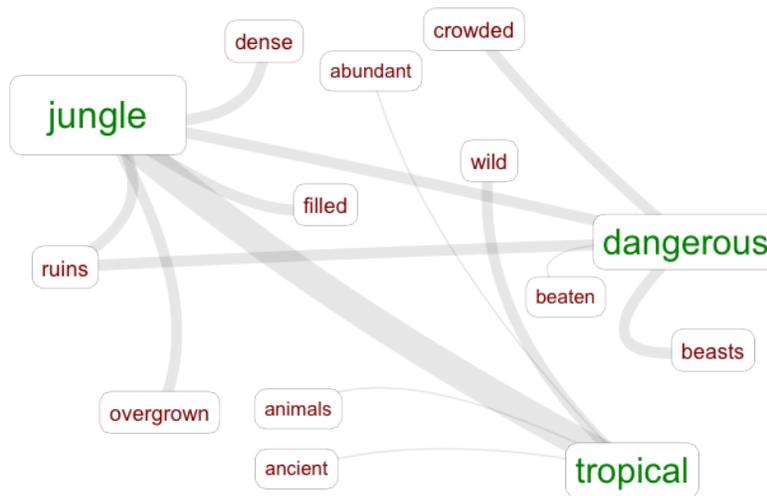


Figure 5.14 – En haut : principaux descripteurs donnés par les joueurs pour la région de Stranglethorn Vale. En bas : mots les plus fréquents et leurs cooccurrences.

de ce calcul. À la figure 5.15, on peut observer la relation étroite qui unit la jungle à la notion de « tribal » (ici représentée par les Trolls : effectivement, une certaine tribu de Trolls est native de la région de Stranglethorn Vale), aux flûtes et aux tambours.

La musique de Stranglethorn Vale serait évocatrice de la jungle, qui, si l'on en juge par les réponses visibles à la figure 5.14, sous-entend tout autant le climat tropical que la nature sauvage



ont précisé que : « intermittent drums and rhythm and pan flutes generally arouse thoughts of jungle environments... ». D'autres instruments sont cités, comme ici :

[t]he music [...] adds to the characteristics of [the] environment, [...] because of its slow tempo music, low beating drums with a single guitar<sup>23</sup> [...] string being plucked. With the uneasy random sounds of, I can only imagine, are a didgeridoo of sorts.

À la différence de Dun Morogh, on remarque qu'un grand nombre d'instruments sont cités ici, ce qui n'est pas étonnant étant donné l'instrumentarium varié qui est sollicité dans la musique de Stranglethorn Vale. Plusieurs répondants ont décrit la manière avec laquelle la musique souligne le climat humide et pluvieux de cette région : « [I]ots of beating drums, heavy and unrelenting like the jungle rains. »; « [t]he various drums and güiro sound like rain drops hitting thick leathery leaves and insects respectively. »; « [the music] has a lot of drum beats and acoustic cords that makes you feel surrounded by natives. Also, sometimes the music aligns perfectly with the rainy climate. »

D'autres commentaires mettent l'accent sur la végétation luxuriante et la vitalité de la jungle : « [t]he slow start with the voices, drums, and maracas really set the tone of someone being lost in the vast and lush jungle. »; « [t]he music fits the wild jungle theme... »; « [...] the music includes the mystic part about not knowing what hides in the jungle. »

#### **5.2.4 Synthèse des résultats**

Les percussions et les flûtes sont de loin les instruments les plus fréquemment mentionnés au cours de toutes les étapes de notre étude, instruments évocateurs de peuples indigènes, dont la présence semble inséparable du concept de jungle. Une grande palette de couleurs instrumen-

---

<sup>23</sup>Le joueur doit faire référence aux instruments à cordes pincées du morceau « NightJungle 01 ».

tales, notamment constituée de nombreux instruments non occidentaux, est fondamentale pour rapporter au côté exotique attribué à la jungle. L'indétermination du tempo a aussi été soulignée à quelques reprises. Elle contribuerait à créer une ambiance sonore plus qu'une musique, cette ambiance renvoyant à la fois au mystère et à la grande concentration de végétation et d'animaux.

En somme, il est question d'évoquer trois aspects associés à l'environnement de la jungle, soit l'exotisme, le mystère et la vitalité du milieu en termes de faune et de flore.

### 5.3 Environnement chaud : désert

L'ultime exemple que nous proposerons est celui d'Uldum, un désert chaud et aride similaire à celui du Sahara :

The landscape of Uldum is predominately **desert**, with a **large river** giving life to an **oasis** in the center of the region. [...] Much of the remainder of Uldum is **wind-swept** desert, **dunes** swallowing many of the **old tombs and ruins**<sup>24</sup> [NDA : nous soulignons].

On comprend ici qu'il y a trois éléments centraux qui font la particularité de cet endroit, soit le climat désertique aride, la présence d'une oasis et une ambiance de mystère générée par la forte présence de tombeaux et de ruines. Uldum n'est accessible aux joueurs que depuis *Cataclysm* (2010). À la figure 5.16 se trouve une capture d'écran représentant cette région ainsi que ses différentes facettes telles qu'elle sont décrites dans la citation ci-haut. On remarque bien sûr les références visuelles à l'Égypte antique.

---

<sup>24</sup>Texte repris de l'entrée « Uldum » du Wiki anglais WoWWiki : <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Uldum>. Consulté le 18 février 2016.



Figure 5.16 – Uldum tel que visible dans le jeu. Une pyramide à moitié ensevelie par le sable est visible à l’avant-plan, et les arbres d’une oasis se dessinent à l’arrière-plan. Capture d’écran par l’auteur.

### 5.3.1 Analyse immanente des attributs timbraux

La région d’Uldum présente plusieurs trames musicales qui peuvent être regroupées en deux « thèmes ». On peut aisément le constater à l’oreille, mais aussi en consultant les titres des fichiers sons : certains commencent par l’appellation « uldum1 », et les autres commencent avec « uldum2 ». C’est pourquoi nous distinguerons entre un thème A et un thème B<sup>25</sup>.

Les pistes musicales correspondant au thème B sont les plus faciles à cerner; elles comportent toutes exactement la même musique, mais avec des instrumentations différentes. Plus précisément :

---

<sup>25</sup>Pour entendre les morceaux relatifs au thème A, suivez ce lien :  
<http://www.wowhead.com/sound=22215/mus-ulduma-gu>  
Pour entendre les morceaux relatifs au thème B, suivez ce lien :  
<http://www.wowhead.com/sound=22216/mus-uldumb-gu>

- « uldum2-1 » : cor anglais solo, quatuor à cordes et chœur SATB;
- « uldum2-2 » : *même musique*, partie du chœur SATB seul;
- « uldum2-3 » : parties du quatuor à cordes et du chœur SATB;
- « uldum2-4 » : première moitié du thème à la flûte alto solo;
- « uldum2-5 » : seconde moitié (avec une omission) du thème à la flûte alto solo;
- « uldum2-6 » : thème complet, avec quelques omissions, à la flûte basse solo.

La figure 5.17 montre une des itérations de ce thème.

Le thème A, quant à lui, se présente différemment. Les trames musicales qui y correspondent ne comportent pas exactement la même musique, mais ont toutes un caractère similaire. Cependant, ce qui les apparente réellement sont deux éléments mélodiques unificateurs, présentées aux figures 5.18 et 5.19.

À notre sens, le thème B évoque davantage l'aspect moyen-oriental d'Uldum, notamment par les intervalles de trihémiton entendus dès les deux premières mesures. Il évoque aussi son aspect mystérieux et potentiellement dangereux, que ce soit par les dissonances et les chromatismes ou encore par le timbre des instruments solistes, soit le cor anglais, la flûte alto et la flûte basse). Le cor anglais, audible dans le fichier « uldum2-1 », joue dans son registre médium dont le timbre peut évoquer la solitude ou encore le pressentiment d'un danger<sup>26</sup>. Les flûtes alto et basse, qui jouent autant dans leurs registres grave et médium, peuvent être qualifiées de « dramatique », « mystérieuse » et même « inquiétante<sup>27</sup> ».

<sup>26</sup>Marlin Skiles utilise plus précisément les termes « lonesome » et « foreboding » (Skiles 1976 : 71). Nous rappelons que Skiles a écrit un ouvrage sur la musique de télévision et de cinéma dans lequel il propose des associations entre les instruments de l'orchestre et les caractères et les humeurs qu'ils évoquent.

<sup>27</sup>Skiles emploie les termes « dramatic », « mysterious » et « ominous » (Skiles 1976 : 71).

Figure 5.17 – Le thème B d’Uldum joué à la flûte alto, tel qu’entendu dans les morceaux « uldum2-4 » (qui correspond aux mesures 1 à 15) et « uldum2-5 » (mesures 16 à la fin). Musique par Russell Brower, partition produite par l’auteure, en notes réelles.

Le thème A évoque lui aussi, dans une certaine mesure, ces aspects. Cependant, nous jugeons qu’il représente aussi plus précisément l’environnement désertique en présentant des qualités timbrales évoquant métaphoriquement la chaleur et la sécheresse du désert. C’est pourquoi nous limiterons notre analyse à ce thème, dont une synthèse se trouve au tableau 5.III.

Nous croyons que l’emploi d’instruments à anche graves tel le basson, la clarinette basse et la clarinette contrebasse se justifie au moins en partie grâce à leur sonorité « rugueuse ». Cette qualité sonore peut être expliquée par la richesse du spectre des instruments susmentionnés. Des timbres « rugueux » facilitent l’analogie avec l’air sec et le sable du milieu désertique.

Le nay<sup>28</sup> que l’on peut entendre dans les fichiers « uldum1-4 » et « uldum1-5 » a une sonorité

<sup>28</sup>Le nay est une flûte oblique d’origine arabe. À ne pas confondre avec le ney turc et le ney iranien dont la facture et le jeu diffèrent légèrement.

Figure 5.18 – Premier motif unificateur du thème A. Deux premières mesures du morceau « uldum1-1 », 0'00" à 0'08". La ligne du basson 1 est reprise à la clarinette en *si*b solo dans le morceau « uldum1-3 ». Musique par Russell Brower, partition produite par l'auteure, en notes réelles.

<b>Uldum (désert), thème A</b>	
instruments à anche (bassons, clarinettes basse et contrebasse) → sonorité « granuleuse »	sable, sécheresse
nay (flûte à la sonorité « venteuse »)	vent sec
section de violons dans l'aigu, sans vibrato	sécheresse
exploitation du registre très grave (clarinette contrebasse)	chaleur accablante

Tableau 5.III – Éléments timbraux saillants du thème A de la musique d'Uldum mis en relation avec des éléments de l'environnement.

très venteuse que l'on peut simplement associer au vent sec que peut nous évoquer l'image du désert.

De manière générale, on constate que les instruments employés dans la musique de ce thème sont joués dans leur registre grave (clarinette basse en *si*b, flûtes, clarinette en *si*b, cordes graves) ou médium (bassons). Ce n'est toutefois pas le cas des violons. On remarque cependant que, à la différence de la musique de Dun Morogh, les violons jouent ici avec un son droit, sans effet de trémolo ni de vibrato. On en obtient une sonorité sèche (voir tableau 3.II). D'ailleurs, on remarquera que le vibrato n'est pratiquement jamais utilisé parmi les instruments entendus dans ce thème de la musique d'Uldum, au contraire de la musique de Stranglethorn Vale. Aussi,

♩ = 60

Clarinette basse 

(a) Mesures 6-8, 0'21"-0'30" de « uldum1-1 ».

Cl. b. 

(b) Mesures 10-11, 0'36"-0'42" de « uldum1-1 ».

Cl. b. 

(c) Mesures 21-24, 1'18"-1'31" de « uldum1-1 ». Il s'agit d'un développement du motif présenté au point 5.19b.

Figure 5.19 – Second motif unificateur du thème A. Musique par Russell Brower, transcriptions de l'auteur, en notes réelles.

contrairement à cette dernière, le niveau de réverbération est ici pratiquement nul. Il est intéressant de voir qu'il semble ainsi possible de représenter plusieurs types de chaleur différents.

La mise en valeur du registre très grave (en-deçà du  $do_2$ ) dans les fichiers « uldum1-4 » et « uldum1-5 », occupé ici par la clarinette contrebasse en  $sib$  dans son registre grave<sup>29</sup>, est aussi remarquable. Les sons graves, on l'a vu, ont très souvent le potentiel d'être qualifiés de « chaud ». Dans un registre aussi bas, la sensation de chaleur devient lourde (voir tableau 3.II). Cette impression de lourdeur est d'autant plus soulignée par le fait que la ligne de clarinette contrebasse est constituée de valeurs longues. D'ailleurs, à cet effet, la ligne en question est celle que l'on entend à la clarinette basse dans le fichier « uldum1-1 » (voir figure 5.19a), mais cette fois en augmentation rythmique (voir figure 5.20).

<sup>29</sup>La tessiture de la clarinette contrebasse est de  $sib_{-2}$  à  $sol_2$ . Dans l'extrait dont il est question, la clarinette demeure dans un ambitus allant de  $ré_{-1}$  à  $sib_1$ .

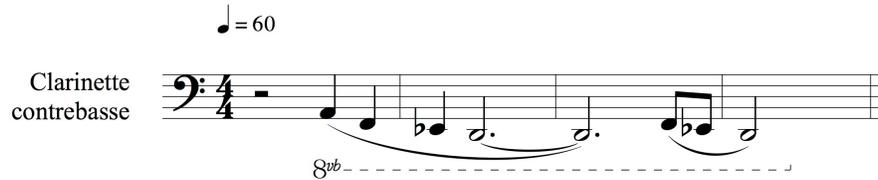


Figure 5.20 – Extrait de la partie de clarinette contrebasse en *sib* du morceau « uldum1-4 », passage entendu de 0'22" à 0'36". Il s'agit de l'équivalent de l'extrait montré à la figure 5.19b en augmentation rythmique. Musique par Russell Brower, partition produite par l'auteure, en notes réelles.

Certains éléments de l'écriture affectent de manière indirecte le timbre et contribuent à la sonorité rêche de ce thème : les quintes parallèles des bassons au début d'« uldum1-1 » (voir figure 5.18), en relation avec la note pédale de cordes graves (*ré*) créent une dureté que l'on peut rapporter à la rudesse du milieu désertique.

De manière générale, dans tous les extraits de ce thème, on remarque que les compositeurs semblaient rechercher une texture qui ne soit ni homogène ni en fondu, au sens où Koechlin l'entendrait. Les compositeurs font appel à des éléments instrumentaux très contrastés et utilisés de manière éparse : rarement plus de trois éléments sont superposés à la fois. La texture creuse qui en résulte peut évoquer le vide apparent du désert. Cela est aidé par la présence d'un effet de résonance très marqué dans les fichiers « uldum1-4 » et « uldum1-5 ».

Bien entendu, les couleurs instrumentales et orchestrales ne sont pas les seuls moyens que les compositeurs ont mis en œuvre pour évoquer un paysage désertique. On ne peut omettre les particularités mélodiques et harmoniques qui ont trait au choix du mode (*ré phrygien*, par exemple, bien audible dans la mélodie de la clarinette basse au début des fichiers « uldum1-1 »). Notamment, au niveau mélodique, le motif *si-do-si-sol* (voir figure 5.18) est caractéristique en ce qu'il présente un timbre égal dû à l'absence de relief donné à la phrase, ce qui donne une

impression d’immuabilité, aspect typiquement associé au désert dans l’imaginaire occidental.

Le choix d’instruments non occidentaux souligne aussi la volonté de représenter le milieu désertique en évoquant des cultures de peuples souvent associés à ce milieu. Dans les fichiers « uldum1-4 » et « uldum1-5 », on peut entendre un nay, d’origine arabe, et un instrument à anche double dont le timbre ressemble à celui du duduk, instrument à anche double arménien.

### 5.3.2 Le point de vue de compositeurs

Pour cet exemple, nous avons montré à nos compositeurs l’image de la figure 5.21. Encore une fois, nos objectifs étaient de voir quels aspects de l’image ressortaient davantage aux yeux des compositeurs et comment ils décideraient de traduire ces aspects en musique, principalement en termes de timbre.



Figure 5.21 – *Concept art* d’Uldum. Œuvre de Justin Kunz au compte de Blizzard Entertainment.

Le premier compositeur privilégierait des sonorités de cordes pincées. Lorsque nous l’avons interrogé sur les raisons derrière ce choix, il a invoqué certaines références qu’il a probablement

accumulées au cours de sa vie, comme *Lawrence d'Arabie* (1962), film de David Lean avec la musique de Maurice Jarre. Il évoque aussi la possibilité de recourir à certains instrument moyen-orientaux (compris au sens général; aucun instrument précis n'a été cité) si le désert représenté dans l'image se trouve bel et bien au Moyen-Orient. Sur le plan rythmique, il serait plutôt d'avis de ne pas employer de tempo précis. En fait, il composerait très peu de musique et se limiterait à de brèves interventions, car pour lui, le désert est un endroit silencieux et éloigné de tout. Pour évoquer cette ambiance de solitude, il compterait davantage sur des effets sonores que sur de la musique, plus spécifiquement sur des sons de vent. En ses propres termes : « Je voudrais qu'on l'entende ce vent-là et je voudrais m'arranger pour que la musique en ressorte un peu. Je voudrais traiter le vent comme un instrument. » En somme, on comprend que ce compositeur opterait ici pour une texture épurée et des sonorités sèches.

Quant au deuxième compositeur, l'image lui semblait être « impressionniste », « contemplative » et « joyeuse », ce qui appellerait, selon lui, une musique modale. La présence d'eau dans l'image lui inspire des arpèges, des accords de septième majeure et des accords majeurs en relation de tierce. Au niveau des sonorités instrumentales, il aurait tendance à privilégier les flûtes et les bois en général (ces instruments évoquent la forêt, selon lui), mais aussi la harpe et, dans une moindre mesure, les chœurs.

Ces réponses sont très intéressantes d'un point de vue d'association entre timbres instrumentaux et éléments de la nature. Néanmoins, nous avons tout de même voulu approfondir la question et aller plus loin dans l'étude de ce type d'environnement. C'est pourquoi nous avons pris l'initiative de montrer au compositeur une image supplémentaire représentant le même type de milieu que la première (voir figure 5.22).



Figure 5.22 – *Concept art d’Uldum*. Œuvre de Justin Kunz au compte de Blizzard Entertainment.

Sans surprise, le caractère moyen-oriental est l’élément principal à avoir été soulevé : des sonorités d’instruments de cette région du monde seraient fort probablement de mise. Le compositeur mènerait quelques recherches sur la culture musicale de la région représentée, advenant le cas où l’action du jeu se situerait dans le monde « réel ». Il en garderait les gammes, les modes, les rythmes et les instruments qui la caractérisent et les intégrerait autant que possible à sa musique.

Pour sa part, le dernier compositeur concevrait la musique sensiblement de la même manière, c’est-à-dire qu’il ferait appel à des instruments extra-occidentaux. Toutefois, il ne s’agirait pas de reproduire la musique d’une autre culture, seulement d’en adopter certains aspects, notamment l’instrumentation. Le compositeur mêlerait alors les sonorités d’instruments extra-occidentaux à des sonorités issues de l’orchestre, plus particulièrement celle des cordes, car celle-ci se « marierait avec tout ». On devine que les cordes possèdent une qualité de transparence que le compositeur apprécie pour les nombreuses possibilités d’utilisation que cela occasionne.

En somme, l’emploi d’instruments extra-occidentaux semble être l’élément faisant le plus

l'unanimité. On réalise ici que l'on souhaite avant tout représenter la ou les *cultures* typiquement associées aux régions désertiques. Il s'agirait d'un aspect tout aussi, voire plus important que la nature dans la représentation d'un environnement.

### 5.3.3 Le point de vue de joueurs

Quatorze participants sur vingt<sup>30</sup>, soit 70% d'entre eux, estiment que la musique qui a été attribuée à Uldum lui convient bien. Ceux qui ne la jugent pas appropriée et les indécis sont généralement d'accord pour dire que la musique est trop dramatique et n'évoque pas suffisamment l'Égypte alors que le milieu, lui, en est clairement inspiré.

La figure 5.23 montre les principaux qualificatifs employés pour décrire Uldum et leurs cooccurrences. Encore ici, le paysage et le climat de la région sont très clairement établis.

En ce qui concerne la description de la musique d'Uldum, cinq mots et expressions se sont démarqués : « myster\* » (6), « bass clarinet » (4), « low » (4), « desert\* » (3), « egypt\* » (3). Avec la figure 5.24, surtout avec le schéma de réseau des cooccurrences, on voit que le lien le plus remarquable se trouverait entre « mystère » (« mystery » et ses dérivés) et « grave » (« low »). Les réponses des participants ayant jugé que la musique n'était pas appropriée pour cette région ont été exclues de ce calcul.

C'est effectivement ce qui ressortait davantage des réponses données par les joueurs : nombre d'entre eux expliquait l'atmosphère mystérieuse de la musique d'Uldum par la forte présence des bois graves (bassons, clarinette basse et clarinette contrebasse). Étroitement imbriqué dans le champ lexical du mystère se trouve un autre champ qui, lui, s'est manifesté à travers des termes

---

<sup>30</sup>Trois personnes n'ont pas offert de réponses, soit parce qu'elles ne se souvenaient plus de la musique en question, soit parce qu'elles n'étaient tout simplement pas intéressées par la région.

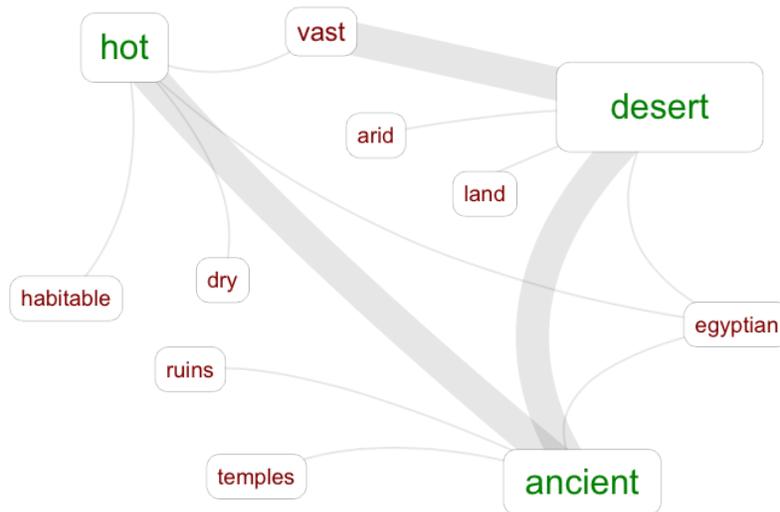


Figure 5.23 – En haut : principaux descripteurs donnés par les joueurs pour la région d’Uldum. En bas : mots les plus fréquents et leurs cooccurrences.

très variés, soit celui de l’angoisse. L’atmosphère inquiétante d’Uldum véhiculée par la musique est décrite avec une grande panoplie de mots et expressions : on dit de la musique qu’elle est sinistre (« spooky »), angoissante (« eerie »), menaçante (« ominous »), tendue (« tense ») et qu’elle est « reluctant to let you feel safe. » D’autres mots tel que « danger », « hostile », « inquiétude » (« worry ») et « malaise » (« unease ») sont aussi apparus. Ce caractère inquiétant

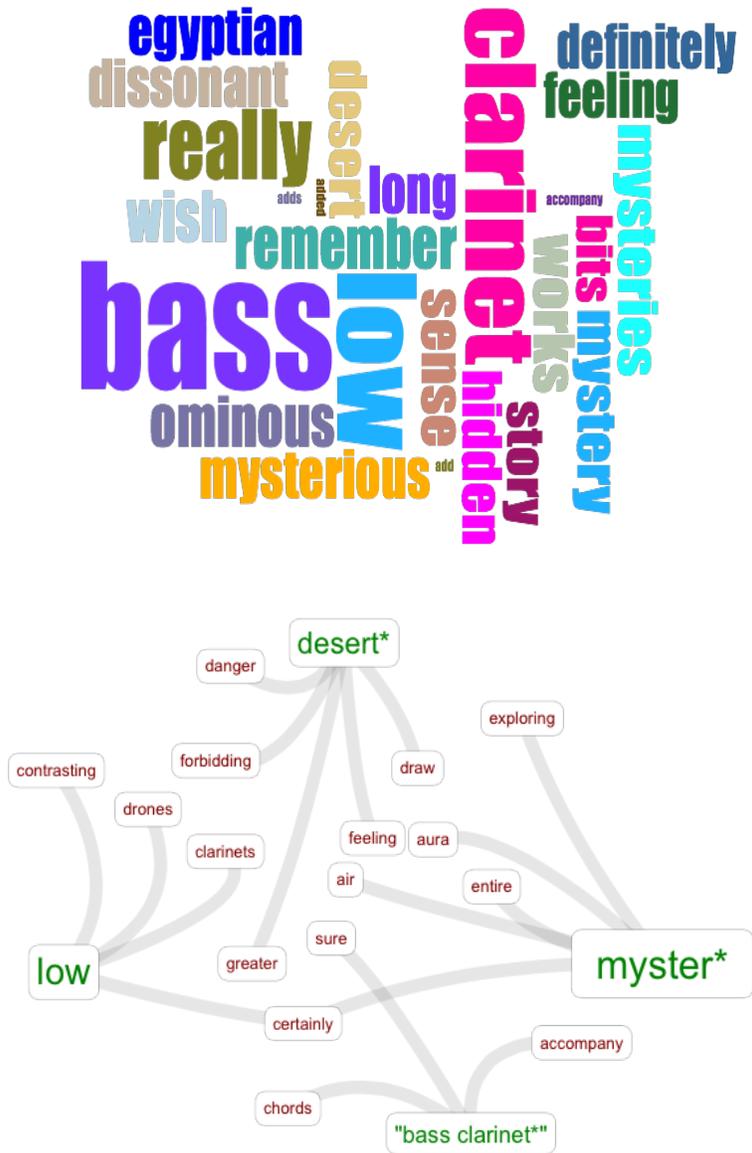


Figure 5.24 – En haut : principaux descripteurs donnés par les joueurs pour la musique d’Uldum. En bas : mots les plus fréquents et leurs cooccurrences.

serait fondamental à l’environnement désertique et se rapporterait, selon certaines des réponses obtenues, aux sonorités graves (« low ») de la musique. On peut aussi se douter que la forte présence des dissonances dans la musique d’Uldum doit avoir en partie inspiré ces réponses.

La clarinette basse se trouve en deuxième position de notre liste, ce qui laisse sous-entendre

qu'elle a dû laisser une forte impression chez les joueurs. Son timbre a davantage été associée à l'ambiance de mystère qui imprègne Uldum, mais une personne a noté, comme nous l'avons fait dans notre analyse plus haut, que « there is something about the low timbres of the bass clarinet at the start that warms you up. »

Enfin, les répondants semblent avoir davantage retenu l'aspect « ancien » (« ancient », voir figure 5.23) d'Uldum plutôt que son climat chaud. L'histoire qui s'y déroule et les quêtes qu'il est possible d'y faire ont vraisemblablement eu un impact majeur sur les réponses des participants. Néanmoins, le timbre semble avoir été marquant, surtout celui de la clarinette basse, comme en témoigne les résultats présentés plus haut.

#### **5.3.4 Synthèse des résultats**

Ici, les résultats des études immanente, poïétique et esthétique ont davantage divergé que dans les exemples précédents. Chez les compositeurs, c'est le caractère moyen-oriental qui a été le plus mentionné. Des instruments moyen-orientaux seraient donc fondamentaux pour représenter un environnement comme celui d'Uldum. Un des compositeurs a toutefois davantage mis l'accent sur l'emploi de sonorités sèches. Chez les joueurs, c'est plutôt l'atmosphère mystérieuse et angoissante qui règne à Uldum qui semble être de première importance. Cette atmosphère est soutenue par la clarinette basse, mais aussi par les bois graves en général. Une seule personne a, comme nous, fait mention de la sensation de chaleur évoquée par la clarinette basse.

## 5.4 Remarques finales

Au terme de l'étude de ces trois exemples, nous pouvons avancer sans aucun doute que le timbre instrumental et orchestral est un paramètre déterminant dans la création de l'identité d'un lieu virtuel. Les compositeurs que nous avons rencontrés ont confirmé certaines de nos intuitions. Il y avait certes quelques divergences entre leurs réponses, et après les échanges que nous avons eus avec eux, il nous est apparu clair que l'expérience personnelle et les objectifs de chacun ont joué un rôle sur les réponses que nous avons obtenues. Un des compositeurs nous a même expliqué qu'il cherchait, dans son travail, à s'éloigner de la « vieille tradition » vidéoludique qui veut que la musique doive représenter l'environnement du monde virtuel du jeu. Au contraire, il cherche plutôt à représenter l'évolution psychologique du personnage principal, ou encore l'évolution de la trame narrative, en exploitant des thèmes musicaux récurrents, préconisant ainsi une conception plus filmique de la musique de jeu vidéo. C'est pourquoi, pour lui, il est essentiel d'avoir des informations concernant la trame narrative avant d'entreprendre le travail de composition.

Les réponses que nous ont données des joueurs à travers notre sondage ont également supporté certaines de nos intuitions. Malgré la grande variété de réponses, des points de convergence se sont formés. Néanmoins, encore ici, il faut reconnaître la diversité de l'expérience vidéoludique et de la musicalité des joueurs. Aussi, il faut réaliser qu'il existe plusieurs « types » de joueurs au sein d'un jeu comme *WoW*, chaque type adoptant une attitude différente face au jeu. À ce propos, déjà à l'époque des MUD, Richard Bartle avait observé au moins quatre « types » de joueurs différents, soit les « killers », qui éprouvent le plus de plaisir en tuant d'autres joueurs, les « achievers », dont l'objectif est d'accumuler le plus de points possibles, les « socializers »,

qui recherchent avant tout à avoir une expérience sociale à travers le jeu, et les « explorers », qui trouvent leur bonheur en explorant le jeu de fond en comble (Bartle 2006 : 757-758). Aujourd'hui, surtout dans un jeu MMORPG comme *WoW*, on pourrait compter davantage de type d'attitude et de personnalités chez les joueurs : une étude a d'ailleurs porté sur cette question dans le cas spécifique de *WoW* (Mosley 2010). Toujours est-il que, du fait de leur plus grande attention portée à la constitution de l'univers du jeu, on peut se douter que des joueurs de type « explorer » auront plus tendance à être attentifs à la musique du jeu que des joueurs de type « socializer » ou « killer ».

En somme, on peut considérer que les similitudes entre les réponses des compositeurs et des joueurs ainsi que les caractéristiques des extraits musicaux présentés ici peuvent parfois être dues aux qualités perceptives de certaines sonorités qui donnent lieu à des analogies visuelles et tactiles. Toutefois, force est de constater qu'il est difficile d'échapper aux références culturelles. Comme on l'a vu avec les exemples de Stranglethorn Vale et d'Uldum, dès qu'un élément « humain » (une statue, une pyramide, ou tout autre objet ou bâtiment) se trouve dans l'image, il semble inévitable de ne pas faire appel à des clichés musicaux d'ordre culturel. Sur ce plan, le timbre semble avoir un pouvoir d'évocation aussi fort. La représentation de l'environnement naturel n'est donc certainement pas l'unique facette d'une musique d'atmosphère : il y a aussi vraisemblablement une nécessité de représenter les « peuples » habitant le milieu en question. C'est cet aspect qui sera étudié dans les pages à suivre où nous explorerons des cas où la représentation d'une culture est très proéminente.

## CHAPITRE 6

### REPRÉSENTATION DE CULTURES IMAGINAIRES À TRAVERS LE TIMBRE

Ce chapitre s'intéressera à la musique représentative des différentes races de *WoW* que le joueur peut incarner. Il s'agit de la musique que les compositeurs dénomment « thématique » du fait de son emploi de mélodies accrocheuses et de son caractère très connoté culturellement (voir point 2.3.2).

Avant de poursuivre, il est essentiel de clarifier ce qui est réellement entendu par le terme « race ». Dans *WoW*, il est sous-entendu que les races sont des catégories d'êtres vivants biologiquement distincts qui, a priori, ne se mêlent pas ou peu entre eux. En ce sens, il faut plutôt comprendre ces catégories en termes d'*espèces* plutôt qu'en termes de races (Langer 2008 : 103-104). Toujours est-il que le jeu emploie systématiquement le terme « race », et ce, de manière particulière. Langer explique que :

[o]ne of *World of Warcraft's* major themes [...] is that physical appearance is often determined by inner nature. That is, race is not only a biological feature, but is tied inextricably and physically to particular personality and intellectual traits (Langer 2008 : 103).

Chaque race est donc très typée, possédant des caractères et des traits physiques et intellectuels qui leur sont propres.

Comme il a été mentionné dans le chapitre 2, les races ont été divisées en deux groupes, dits « factions », qui s'opposent, soit l'Alliance d'une part et la Horde d'autre part. À première vue, il pourrait sembler facile de qualifier l'opposition entre ces factions en termes de « Bien » et de « Mal ». Après tout, la race à laquelle nous sommes les plus susceptibles de nous associer, les

Humans, fait partie de l'Alliance. Aussi, la couleur des bannières de chaque faction (bleu pour l'Alliance, rouge pour la Horde) est très évocatrice : le bleu est traditionnellement associé au calme et à la paix tandis que le rouge peut plutôt se rapporter au sang, à la force, à la colère et à l'agressivité. De plus, dès les tout débuts de l'univers de Warcraft avec *Warcraft : Orcs and Humans* (1994), il était montré que les Orcs, originaires de Draenor, ont pris d'assaut Azeroth, monde des Humans, faisant d'eux les envahisseurs.

L'univers et son histoire ont évolué depuis, si bien que dans *WoW*, la dichotomie « Alliance–Bien » et « Horde–Mal » semble moins nette. Jessica Langer croit même que de comparer les deux factions en ces termes serait mal avisé, et que le véritable point de tension entre les deux factions se joue en termes de familiarité, personnifiée par l'Alliance, et d'altérité, personnifiée par la Horde. Plus précisément, le jeu distingue l'Alliance de la Horde en misant sur les dichotomies civilisé/sauvage, Soi/Autre et centre/périphérie (Langer 2008 : 87).

Comment le jeu s'y prend-il concrètement pour faire cette distinction ? Principalement en faisant appel à des stéréotypes culturels réels qui se manifestent tant au niveau visuel que sonore. Par exemple, sur le plan visuel, certains types de coiffures peuvent évoquer une culture particulière : les Tauren, par exemple, arborent fréquemment les tresses, coiffure qui, en Occident, rappelle souvent les peuples nord-amérindiens. Sur le plan sonore, les accents parlés de certains personnages permettent de référer directement à un groupe culturel précis : l'exemple le plus évident de cela serait celui des Trolls qui ont un accent indéniablement jamaïcain. Outre les accents parlés, des particularités musicales favorisent également les associations avec certaines cultures.

L'aspect qui nous intéresse le plus, soit la musique, est un moyen particulièrement efficace

pour mettre en place des « frontières ethniques et nationales », et ce, essentiellement par l'entremise de symboles comme des gammes, des modes, des rythmes et des instruments (Donnelly 2005 : 57). Comme nous l'avons vu au point 3.2.2, plusieurs symboles musicaux que l'on retrouve en jeu vidéo sont issus de clichés véhiculés par le cinéma et la télévision. Il en résulte des associations musique–image certes rigides, mais efficaces. Comme l'affirme Claudia Gorbman, et comme certains des compositeurs que nous avons interviewés nous l'ont fait remarquer, il est essentiel, en musique appliquée à l'image, que le spectateur comprenne ce que la musique veut lui transmettre en termes de références (Gorbman 2000 : 238).

Dans le cas de *WoW*, la musique des différentes races renvoie à des cultures réelles dans l'optique d'en construire d'autres qui, elles, sont fictives. En d'autres mots, elle agit comme « an imaginary figuration of sociocultural identities, with no intent to actualize those identities: a kind of *psychic tourism* [NDA : nous soulignons] through music » (Born et Hesmondhalgh 2000 : 35). Cette notion de tourisme psychique est intéressante ici, car elle s'applique bien à la situation du joueur de jeu vidéo : dans *WoW*, il peut incarner plusieurs races différentes, et donc incarner différentes identités. Un des intérêts d'un jeu comme *WoW* est d'amener le joueur à se transcender, et la musique telle qu'elle se manifeste dans ce jeu est un moyen permettant au joueur de faciliter son sentiment d'identification à son avatar, à la race qu'il incarne et à la faction à laquelle il appartient.

Sachant cela, notre objectif dans ce chapitre sera de montrer comment la musique, et plus particulièrement le timbre instrumental et orchestral, intervient dans la création d'identités culturelles fictives. Pour ce faire, nous présenterons les exemples de quatre races différentes, une de l'Alliance, trois de la Horde : les Humans, les Orcs, les Tauren et les Blood Elves. Pour chacune

de ces races, nous nous arrêterons sur la musique de leur ville capitale respective<sup>1</sup>, soit Stormwind, Orgrimmar, Thunder Bluff et Silvermoon. Pour chaque ville seront décrits la race dont il sera question, la ville elle-même, puis la musique que l'on peut y entendre.

## 6.1 La musique de l'Alliance : le cas de Stormwind

Humans, night elves, dwarves, gnomes, draenei, worgen, and most recently, pandaren (Tushui) make up the illustrious Alliance. Proud and noble, courageous and wise, these races work together to preserve order in Azeroth. The Alliance is driven by honor and tradition. Its rulers are champions of justice, hope, knowledge, and faith. In a time when chaos and uncertainty reign, the Alliance remains steadfast in its determination to bring light to the darkest corners of the world<sup>2</sup>.

Comme on peut le constater, l'identité de l'Alliance s'inscrit grandement autour des notions de fierté, de courage et de noblesse. La foi occupe aussi une place centrale chez les races de cette faction. On devine également un certain niveau d'intellectualité chez elles. Sur le plan de l'apparence physique, l'Alliance regroupe des races partageant des traits communs, très similaires à ceux d'un humain. Outre les Humans, cela concerne les Dwarves, les Gnomes et les Worgen.

Comme le fait remarquer Langer, l'identité de ces races est construite en termes de familiarité d'un point de vue blanc occidental : traits faciaux typiquement caucasiens, habitations et armures médiévales (châteaux, armures de métal, épées et boucliers), foi en la « Holy Light » (qui se manifeste notamment dans des églises), etc. De plus, il n'est pas anodin de souligner qu'une monture volante exclusive à l'Alliance est le gryphon, animal aux pattes de lion et à la tête de

---

<sup>1</sup>Les villes capitales sont les foyers principaux de chaque faction, et sont pour les joueurs d'importants centres sociaux (forte concentration de joueurs présents) et économiques (présence de banques et de maisons de vente aux enchères). Presque chaque race a sa propre capitale où se trouve d'ailleurs son ou sa « chef ».

<sup>2</sup>Cette description de l'Alliance fut jadis donnée par Blizzard Entertainment sur le site promotionnel de *Catalysm*, extension sortie en 2010. Le site n'existe plus aujourd'hui, mais cette citation a été conservée et actualisée sur le Wiki du jeu :

<http://wowwiki.wikia.com/wiki/Alliance>. Consulté le 7 avril 2016.

pygargue à tête blanche, emblème national des États-Unis d'Amérique<sup>3</sup>...

Comment cette familiarité ainsi que les valeurs de l'Alliance se traduisent-elles dans la musique ? C'est ce que nous étudierons en nous penchant sur la musique de Stormwind, ville des Humains.

### 6.1.1 Exemple 1 : Stormwind



Figure 6.1 – Représentation picturale de l'entrée principale de Stormwind, la « Valley of Heroes ». Œuvre de Peter Lee au compte de Blizzard Entertainment.

Humans are a young race, and thus highly versatile, mastering the arts of combat, craftsmanship, and magic with stunning efficiency. The humans' valour and optimism have led

---

<sup>3</sup>À ce sujet, Leigh Schwartz note que : « [m]any players insist that the Alliance are the "good guys," and it's easy to see why : One look at the Alliance's bald eagle gryphon mounts is enough to show that the Alliance are "us" in this war » (Schwartz 2006 : 319).

them to build some of the world's greatest kingdoms. In this troubled era, after generations of conflict, humanity seeks to rekindle its former glory and forge a shining new future<sup>4</sup>.

Les Humans de *WoW* forment un peuple fier et courageux qui ne baisse jamais les bras même devant la pire des adversités. Ils doivent en partie leur force à leur foi indéfectible en la « Holy Light ».

Sur le plan physique, il s'agit de la race qui nous ressemble le plus. Les Humans peuvent avoir une peau allant du noir au blanc et des cheveux allant du noir au blond. Malgré cela, leurs traits faciaux demeurent généralement indéniablement caucasiens.

Stormwind, la plus grande ville des Humans, est similaire à une ville médiévale européenne : entourée de remparts de pierre, un château occupe son centre et des petites maisons de pierre occupent son territoire. Une immense cathédrale, dédiée à la « Holy Light », se trouve également en son sein. Enfin, l'entrée de Stormwind, appelée la « Valley of Heroes », présente d'impressionnantes statues de part et d'autre du chemin, statues érigées en la mémoire de héros et héroïnes de l'Alliance. En somme, d'une part, l'héroïsme et la noblesse et, d'autre part, la foi, sont les notions qui demeurent les plus pertinentes lorsque vient le temps de décrire la capitale des Humans.

#### **6.1.1.1 La musique de Stormwind**

La foi et la noblesse des Humans sont bien servies par la musique de Stormwind, et ce, principalement par l'entremise des sonorités des chœurs et des cuivres respectivement. La figure 6.2 montre les premières mesures d'un des morceaux les plus emblématiques de la ville<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup>Texte descriptif des Humans lisible dans le jeu sur la page de création de personnage.

<sup>5</sup>Pour entendre le fichier sonore, suivez ce lien :

<http://www.wowhead.com/sound=2541/moment-valleyofheros-intro>

Figure 6.2 – Quatre premières mesures de « moment-valleyofheros [sic] intro », 0'00" à 0'14". Seules les parties de percussions et de chœur sont visibles. Le chœur chante le thème de Stormwind, qui sera maintes fois repris au fil des années pour représenter l'Alliance en général. Trombones et cors jouent à l'unisson la mélodie des soprani. Les mesures suivantes font entendre un solo de cor. Musique par Jason Hayes, partition produite par l'auteur.

Le caractère pompeux de ces premières mesures, qui est entre autres redevable à la densité de la texture orchestrale et à la forte intensité, servent notamment à mobiliser des affects d'héroïsme et de courage (Ghazarian 2011 : 42). Le chœur, dans ce morceau, occupe une place prépondérante, ce qui n'est vraisemblablement pas un hasard dans ce cas précis. Dans *WoW*, les chœurs sont fréquemment employés dans les lieux religieux ou, du moins, spirituels (Ghazarian 2011 : 80). Stormwind, avec sa grande cathédrale en son sein, ne fait pas exception. L'association au concept de religion (plus particulièrement aux religions chrétiennes) est d'autant plus exacerbé par le fait que les chœurs chantent dans une langue ressemblant fortement au latin.

Les cuivres jouent eux aussi un rôle important dans la musique de Stormwind. La sonorité de ces instruments, auxquels se rapportent fréquemment les notions d'honneur, de pouvoir et de victoire (Libin 2004 : 873), évoquent d'autant plus un caractère noble qu'ils sont joués dans le

registre médium (puissant et dramatique selon Skiles), avec un timbre rond et dans des mouvements mélodiques très lyriques. Cela différera dans la musique de la Horde, notamment dans celle des Orcs.

Enfin, il ne faut pas oublier que les Humans sont un peuple en guerre. Un caractère martial se retrouve dans la musique de Stormwind sous la forme de la caisse claire, instrument dont le roulement est bien connu des marches militaires en Occident.

La musique de Stormwind, et particulièrement les instruments qui la constituent, nous conforte dans l'idée que les Humans nous sont familiers non seulement sur le plan physique, mais aussi sur le plan culturel, en cela qu'ils se rapprochent fortement des peuples américain et britannique. La structure de la musique, son langage harmonique et son instrumentation nous révèlent un peuple pieux et « civilisé » ce qui, on le verra, diffère dans le cas des membres de la Horde.

## **6.2 La musique de la Horde : les cas d'Orgrimmar, Thunder Bluff, et Silvermoon**

The Horde is made up of Orcs, Forsaken [NDA : i.e. les Undead], Tauren, Trolls, Blood Elves, Goblins, and most recently, Pandaren (Huojin). Misunderstood and cast aside, these diverse and powerful races strive to overcome their differences and unite as one in order to win freedom for their people and prosper in a land that has come to hate them. In the Horde, action and strength are valued above diplomacy, and its leaders earn respect by the blade, wasting no time with politics. The brutality of the Horde's champions is focused, giving a voice to those who fight for survival<sup>6</sup>.

Comme on peut le voir, alors que l'Alliance se bat pour la justice et pour répandre sa foi en la « Holy Light », la Horde, elle, se bat pour défendre son territoire et pour survivre. L'image de la Horde est très axée autour de la force brute, de l'agressivité et de cette image de « combat envers et contre tous ».

---

<sup>6</sup><http://wowwiki.wikia.com/wiki/Horde>. Consulté le 7 avril 2016.

Comme l'a déjà démontré Langer, les races de la Horde représentent l'altérité, par opposition à la familiarité de l'Alliance. Certaines d'entre elles réfèrent à des groupes culturels extra-occidentaux (les Orcs, les Trolls et les Tauren) en soulignant particulièrement leur caractère étranger. Les autres races réfèrent plutôt à des groupes habituellement marginalisés au sein même de la société occidentale, comme les accros à la drogue (les Blood Elves) et les avarés (les Goblins). Enfin, les Undead représente sans doute le summum de l'altérité du fait de leur état de morts : jadis humains, il n'en sont plus aujourd'hui que le reflet tordu.

La manière avec laquelle le timbre peut intervenir dans l'édification du caractère fondamentalement étranger de la Horde sera étudiée à travers les exemples d'Orgrimmar, capitale des Orcs, de Thunder Bluff, capitale des Tauren, et de Silvermoon, capitale des Blood Elves.

### 6.2.1 Exemple 2 : Orgrimmar

The orc race originated on the planet Draenor. A peaceful people with shamanic beliefs, they were enslaved by the Burning Legion [NDA : armée démoniaque qui cherche à détruire l'ordre de l'univers] and forced into war with the humans of Azeroth. Although it took many years, the orcs finally escaped the demons' corruption and won their freedom. To this day they fight for honour in an alien world that hates and reviles them<sup>7</sup>.

Les Orcs sont caractérisés par leur peau aux teintes vertes (qui est le résultat de la corruption mentionnée dans la citation ci-haut), leur grande bouche munie de crocs et leur imposante musculature. Ils possèdent aussi des oreilles pointues, un nez épaté et un visage grimaçant. Leurs cheveux sont rudes et les hommes arborent parfois une barbe broussailleuse et rêche. Leur apparence repoussante vient très clairement souligner leurs mœurs belliqueuses : laideur et agressivité vont vraisemblablement de pair. Les patronymes des Orcs reflètent également leur brutalité : Hellscream, Doomhammer, Skullsplitter, etc.

---

<sup>7</sup>Texte descriptif des Orcs lisible dans le jeu sur la page de création de personnage.



Figure 6.3 – Représentation picturale d’Orgrimmar. Œuvre de Matt Gaser au compte de Blizzard Entertainment.

Au niveau culturel, il a déjà été mentionné que le peuple des Orcs ferait référence à des peuples issus de la réalité. En fait, ils ne créent pas un parallèle aussi évident avec une culture bien précise comme c’est le cas chez les Tauren (que nous verrons au prochain exemple). Langer explique que : « [t]hey seem at times to represent colonial depictions of blackness, and at times to be a sort of sink category—not a specific racial type in itself, but a symbolic drain into which all sorts of negative stereotypes seep » (Langer 2008 : 98). Le parallèle fait avec les peuples noirs semblent appuyé par le fait que les Orcs, avant d’être corrompus par la Burning Legion (corruption à l’origine du verdissement de leur peau), avait une peau brune...

Peu après leur arrivée sur Azeroth, les Orcs fondèrent la ville fortifiée d’Orgrimmar, qui allait plus tard devenir leur capitale. Établie dans une région aride nommée Durotar, la ville est

entourée de remparts couverts de pointes de métal. De hautes tours de métal la surplombent. Tout de l'apparence de cette ville indique la préparation à une guerre, ce qui vient aisément compléter l'image des Orcs.

### 6.2.1.1 La musique d'Orgrimmar

La figure 6.4 montre un extrait de la musique entendue à Orgrimmar<sup>8</sup>.

Ces cinq mesures, à elles seules, synthétisent l'ensemble de la musique de la ville. On remarque que celle-ci repose principalement sur deux groupes instrumentaux : les cuivres et les percussions. À la différence de Stormwind, la musique d'Orgrimmar sollicite davantage les cuivres graves, surtout les trombones. Le timbre qu'ils adoptent est aussi moins rond et plus rude et rugueux. Quant aux percussions, ce sont encore des sons graves qui sont privilégiés (timbales, grosse caisse), les cymbales et tamtams venant à l'occasion ponctuer certains débuts ou fins de phrases. En outre, comme on peut le voir à la figure 6.4, les percussions se retrouvent parfois seules à l'avant-plan.

Le mariage de ces instruments, sans compter la métrique irrégulière (à sept temps), a une symbolique claire : il renvoie sans équivoque à la notion de guerre (Libin 2004 : 873). Les percussions, que la vision occidentale a souvent relégués au niveau inférieur de la hiérarchie instrumentale (Libin 2004 : 877), sont aussi particulièrement associés à une image de simplicité et de barbarie.

La musique des Orcs comporte une particularité sur le plan harmonique, observable dans l'extrait présenté plus haut : la présence significative d'accords de quinte à vide (accords des

---

<sup>8</sup>Le morceau en question est disponible à l'adresse URL suivante : <http://www.wowhead.com/sound=3402/moment-orgrimmar-intro>

♩ = 132

The musical score consists of two systems. The first system includes parts for Cors en fa, Trombones, Trombone basse, Timbales, Tamtam, Cymbale, Grosse caisse, and Voix d'hommes. The second system includes parts for Cors, Tbn., Tbn. b., Timb., Tamtam, Cymb., and G. C. The score is in 7/4 time with a tempo of 132 beats per minute. Dynamics include *f*, *sfz*, *ff*, and *p*. The percussion parts show a transition from a soft *p* dynamic to a very loud *ff* dynamic.

Figure 6.4 – Mesures 1 à 5 de « moment-orgrimmar intro », 0'00" à 0'16". Musique par Jason Hayes, partition produite par l'auteure, en notes réelles.

mesures 2 et 5). Ces accords, avec le timbre large et rugueux des cuivres, ne sont pas sans rappeler les fameux « power chords » (littéralement « accords de puissance ») popularisés par les musiques hard rock et heavy metal. Encore ici, on réfère directement à la puissance du peuple des Orcs. Les voix très graves visibles aux mesures 1 et 3, qui ressemblent davantage à des grondements du fait de leur position dans un registre aussi bas, ne sont qu'une touche

additionnelle qui rend le message très clair : les Orcs sont forts et menaçants.

Bien que le jeu offre une vision plus nuancée des Orcs (il ne faut pas oublier qu'à la base, ils étaient un peuple pacifique et qu'ils pratiquent encore leurs rituels chamaniques), la musique d'Orgrimmar est étonnamment unidimensionnelle. Elle ne souligne que l'aspect belliqueux des Orcs, ce qui les place irrémédiablement en opposition aux Humans de l'Alliance. Si l'on revient à la théorie de Langer voulant que les Orcs soient une représentation symbolique de peuples non occidentaux opprimés, le fait qu'une musique agressive leur soit associée apparaît alors comme étant symptomatique d'une association culturelle qui provient d'anciennes idées colonialistes et qui confond origine étrangère (« foreignness ») et fourberie (Langer 2008 : 88).

D'un autre côté, cela a aussi possiblement quelque chose à voir avec les films de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* (réalisés par Peter Jackson, musique de Howard Shore), dont le premier est sorti en 2001, soit trois ans avant la sortie de *WoW*. Ces films mettent eux aussi en scène des Orcs<sup>9</sup>, et la musique qui leur est attribuée, aussi connue comme étant le thème de la forteresse d'Isengard, partage des similitudes avec la musique d'Orgrimmar, à savoir une métrique irrégulière et l'emploi soutenu de cuivres graves et de percussions. Ainsi, les Orcs auraient donc une signification « hybride » pour la plupart des joueurs occidentaux.

---

<sup>9</sup>Les films sont tirés des romans du même titre de J. R. R. Tolkien, le premier ayant été publié en 1954. Chez cet auteur, les Orques (la traduction française des romans orthographe ainsi ce nom) sont calqués sur le modèle des gobelins, créatures maléfiques issues du folklore européen. Comme dans *WoW*, ils forment un peuple primitif et guerrier, ennemi des humains, des nains et des elfes. Il faut savoir que l'univers de Tolkien a fortement influencé les jeux de rôle qui, par la suite, ont eu une influence majeure sur l'univers des jeux vidéo.

### 6.2.2 Exemple 3 : Thunder Bluff



Figure 6.5 – Représentation picturale de Thunder Bluff. Œuvre de Peter Lee au compte de Blizzard Entertainment.

Always the tauren strive to preserve the balance of nature and heed the will of their goddess, the Earth Mother. Many of the nomadic wandering tribes of tauren have gathered together under a single banner to settle in the fertile plains of Mulgore. Were it not for the timely intervention of the orcs, the whole race may have been wiped out by marauding centaur. The tauren honour their blood-debt to this day, fighting alongside the Horde to protect their land<sup>10</sup>.

Thunder Bluff est la capitale des Tauren, un peuple d'êtres minotauresques dont la culture est

<sup>10</sup>Texte descriptif des Tauren lisible dans le jeu sur la page de création de personnage.

un référent direct aux peuples des Premières Nations d'Amérique du Nord. Toutefois, ce référent demeure vague et ne concerne pas un peuple en particulier. Il est plutôt question d'une image très générale amalgamant divers aspects des cultures des peuples nord-amérindiens. À des fins d'illustration, les Tauren arborent des coiffures et des accessoires réminiscent de ceux qui pouvaient être vus dans d'anciennes images publicitaires représentant des personnages amérindiens (Langer 2008 : 95). Les patronymes des Tauren sont également très stéréotypés et évoquent souvent la nature (Mistrunner, Skychaser, Thunderhorn, Raincaller, Swiftwind, etc.), mais aussi des éléments de leur apparence physique, en particulier leur crinière et leurs sabots (Bloodhoof, Wildmane, Cloudmane, etc.). Enfin, leur capitale Thunder Bluff se singularise par les nombreux tipis, maisons longues et totems qui la constituent. En somme, la volonté de créer un parallèle avec une vision stéréotypée des peuples nord-amérindiens est sans équivoque.

Comme on peut le deviner avec la citation montrée plus haut, les Tauren forment un peuple serein, spirituel et très proche de la Nature. On remarquera qu'ils correspondent très bien au mythe du « bon sauvage » : d'une part, ils sont bons, simples et purs d'esprit, mais, d'autre part, ils ne forment vraisemblablement pas un peuple « civilisé ». Plus clairement : « they are portrayed as gentle giants whose ire can only be raised by outside forces and who, unlike the more philosophically complex Alliance race, have no aggression of their own [...] » (Langer 2008 : 94).

### **6.2.2.1 La musique de Thunder Bluff**

Bien que la volonté de faire des Tauren une sorte de miroir des peuples nord-amérindiens soit sans ambiguïté, les compositeurs n'ont pas cherché à reproduire une musique qui soit « au-

thentiquement » amérindienne. Pour évoquer cet aspect, les compositeurs ont plutôt choisi des instruments très symboliques des cultures nord-amérindiennes et les ont intégrés à l'orchestre. Ces instruments sont le tambour autochtone, les sonnailles et le siyotanka<sup>11</sup>. Ces instruments sont bien audibles dans l'extrait présenté à la figure 6.6. À eux trois, ils forment le symbole de l'altérité des Tauren. Le siyotanka est particulièrement significatif. Ayant connu un revival de sa pratique à l'aube du XXI<sup>e</sup> siècle notamment à travers des styles musicaux comme le *New Age* et des musiciens tel que Raymond Carlos Nakai, cet instrument est devenu emblématique de l'identité nord-amérindienne (Conlon 2002 : 61).

The musical score for measures 14 to 19 of "welcome to thunderbluff 1" is presented in a five-staff format. At the top, a tempo marking indicates a quarter note equals approximately 80 beats per minute (♩ = env. 80). The Siyotanka part (top staff) begins with rests in measures 14, 15, and 16, followed by a melodic phrase in measures 17 and 18, including a triplet of eighth notes and a dynamic marking of *mf*. The Cor anglais part (second staff) starts with a dynamic marking of *f* and features a melodic line with a long note in measure 17. The Trombones part (third staff) consists of sustained chords with a dynamic marking of *p*. The Trombone basse part (fourth staff) also features sustained chords with a dynamic marking of *p*. The Sonnailles Tambours part (bottom staff) provides a rhythmic accompaniment with a dynamic marking of *mf*.

Figure 6.6 – Mesures 14 à 19 de « welcome to thunderbluff 1 », 0'40" à 0'57". Les cordes (qui ne sont pas montrées ici) assurent l'accompagnement harmonique avec les trombones. Musique par David Arkenstone, partition produite par l'auteure, en notes réelles.

Dans le morceau présenté à la figure 6.6<sup>12</sup>, le siyotanka partage la position de soliste avec

<sup>11</sup> « Siyotanka » est un des nombreux noms donnés à ce qui est plus communément appelé la flûte amérindienne : il s'agit d'une flûte droite généralement en bois qui émet une sonorité très douce.

<sup>12</sup> Audible à l'adresse URL suivante :

<http://www.wowhead.com/sound=22210/mus-thunderbluff-gu>

le cor anglais, autre instrument très chargé symboliquement. Effectivement, les instruments à anche double comme le hautbois, le cor anglais et le basson sont tous culturellement associés à la pastorale (Libin 2004 : 873). La présence du cor anglais nous donne donc un indice sur la proximité qu'ont les Tauren avec la nature.

La mélodie partagée par le siyotanka et le cor anglais présente d'autres traits qui sont typiques d'une musique créée pour évoquer les Premières Nations. D'abord, le fait qu'elle soit modale (*ré phrygien*) et jouée *legato* est tout à fait typique des musiques conçues pour représenter les personnages amérindiens dans les films western américains (Gorbman 2000 : 235). Ces traits sont même particulièrement évocateurs de l'image de l'Amérindien en tant que « bon sauvage » qui, on l'a vu, sied bien aux Tauren. Une autre caractéristique mélodique importante serait les fins de phrases sur un mouvement de tierce descendante (Gorbman 2000 : 235) : dans la figure 6.6, cela est joué par le siyotanka.

Le caractère paisible des Tauren est lui aussi transmis à travers la musique de Thunder Bluff, plus particulièrement à travers l'orchestration. En effet, une orchestration privilégiant un effet de plénitude (au sens entendu par Koechlin) a été choisie pour illustrer la sérénité des Tauren et leur harmonie avec la nature. L'exemple de la figure 6.6 est en ce sens révélateur : les accords, qui sont tenus pendant une mesure chacun, sont entre autres assurés par un quatuor de trombones, des instruments de forte extensité (voir tableau 3.III). De plus, la disposition des accords est relativement serrée (à l'intérieur d'une octave ou moins) et demeure dans le registre sous-médium. On voit ainsi que l'effet de plénitude orchestral est assuré tant au niveau matériel qu'au niveau de l'écriture. D'ailleurs, à cet effet, il est intéressant de noter l'usage d'accords de quinte à vide (mesures 14 et 18) évocateurs à la fois de puissance et de rudimentarité, comme on l'a vu

avec la musique d'Orgrimmar. Cependant, ici, le timbre des trombones n'est pas aussi rugueux que ceux entendus à Orgrimmar, ce qui tend à montrer que l'agressivité n'est pas le propre des Tauren.

En définitive, on voit comment la musique de Thunder Bluff compte fortement sur l'évocation d'un caractère « amérindien » surtout par l'entremise de sonorités instrumentales précises. On remarque particulièrement comment cette musique ne pointe pas vers une culture amérindienne en particulier : elle se contente d'adopter une sonorité rappelant approximativement les peuples des Premières Nations, et ce, à l'aide de symboles musicaux perpétués principalement par le cinéma américain et la musique populaire.

### 6.2.3 Exemple 4 : Silvermoon

Long ago the majestic high elves created the splendid golden city of Quel'Thalas, built around a magical fount of energy known as the Sunwell. When the Lich King destroyed their capital in the Third War, the survivors turned to the Horde for help. Now known as the blood elves, these refugees are all that remains of their glorious civilization. They strive to rebuild Quel'Thalas while struggling against a crippling addiction to the very magical energies that once built their empire<sup>13</sup>.

Les Blood Elves étaient jadis connus sous le nom de High Elves. Ils forment un peuple noble et millénaire. Des événements récents ont causé de légères modifications de leur apparence physique. En effet, lorsque leur source principale de magie (de laquelle ils tiraient leurs pouvoirs) fut détruite, ils se sont tournés vers les magies démoniaques pour combler leur perte, magies desquelles ils sont devenus accros. L'abus d'une telle source d'énergie a causé le rougissement de leur peau (les elfes étant blancs à la base) et le verdissement de leurs yeux.

Les Blood Elves sont grands et effilés. Ils possèdent des traits délicats, et sont en fait d'une

---

<sup>13</sup>Texte descriptif des Blood Elves lisible dans le jeu sur la page de création de personnage.



Figure 6.7 – Représentation picturale de Silvermoon. Artiste inconnu, œuvre créée au compte de Blizzard Entertainment.

grande beauté malgré leurs longues oreilles et leurs longs sourcils. Ils sont également d'une grande érudition et d'une grande culture, ce qu'ils doivent en partie à leur longue espérance de vie qui est généralement de plusieurs siècles.

Leur ville de Silvermoon reflète en quelque sorte leur beauté et leur allure élégante. Des arbres aux feuilles dorées entourent la ville. Des draperies rouges et or couvrent les bâtiments qui, eux, font montre d'une esthétique délicate et plus développée que ce que l'on trouve dans les autres villes de la Horde. Des éléments magiques se retrouvent dans tous les coins de la ville, notamment des objets qui s'animent par eux-mêmes.

Avec Silvermoon, on retient l'image d'un peuple très attirant, noble, majestueux et magique,

mais qui est aussi capable des plans les plus tordus pour arriver à ses fins.

### 6.2.3.1 La musique de Silvermoon

De toutes les trames musicales entendues à Silvermoon, deux éléments instrumentaux se démarquent de par leur omniprésence : la harpe et les chœurs de femmes. L'emploi de ces sonorités est très évocateur. D'une part, la harpe est couramment reconnue dans la culture occidentale comme étant symbolique de la grâce (Libin 2004 : 872). D'autre part, les chœurs de femmes, ici sans paroles, ont souvent été employés dans des œuvres du XX<sup>e</sup> siècle pour suggérer le fantastique, le surnaturel, l'indicible (Jumeau-Lafond 1997 : 267) ce qui, dans le cas des Blood Elves, nous rappelle leur affinité avec la magie et leur caractère éthéré. Deux extraits présentant de la harpe et un chœur de femmes se trouvent aux figures 6.8 et 6.9<sup>14</sup>.

Ces extraits montrent la présence d'instruments solistes, soit le cor et la flûte alto. Bien qu'il n'ait pas été montré dans les partitions précédentes, le violoncelle est aussi un instrument qui occupe fréquemment la position de soliste dans la musique de Silvermoon ainsi que dans les autres musiques ayant trait aux Blood Elves. Encore une fois, le choix qu'ont fait les compositeurs de mettre ces instruments à l'avant-plan n'est pas innocent. Effectivement, chacun de ces instruments possède un bagage symbolique qui, à lui seul, parvient à illustrer un aspect particulier des Blood Elves. Le cor, dans son registre aigu (voir figure 6.8), est lumineux, mais aussi puissant et affirmé (Skiles 1976 : 71). Le mouvement mélodique ascendant avec lequel il se déploie suggère d'autant plus la force et l'héroïsme (Ghazarian 2011 : 90). On peut aisément saisir l'assurance et la fierté des elfes. La flûte, quant à elle, était jadis associée à la magie et à l'ensorcellement

---

<sup>14</sup>Ces deux morceaux peuvent être entendus aux adresses URL suivantes, respectivement :  
<http://www.wowhead.com/sound=9793/zone-silvermoonday>  
<http://www.wowhead.com/sound=9794/zone-silvermoonnight>

♩ = env. 69

Cor en fa *mf*

Harpe *mp* *mp*

Soprani  
Alti *mp*

4

Cor

Hp.

S  
A

7

Cor

Hp.

S  
A

Figure 6.8 – Mesures 1 à 7 de « zone-silvermoonday 1 », 0'00" à 0'25". Musique par Russell Brower, partition produite par l'auteur, en notes réelles.

♩ = env. 69

The musical score consists of three systems of staves. The first system includes Flûte alto, Harpe, and Soprani Alti. The second system includes Fl. a., Hp., and S A. The third system includes Fl. a., Hp., and S A. The key signature is three flats, and the time signature is 4/4. The tempo is marked as ♩ = env. 69. Dynamics include *mf* and *mp*. The Harp part features a complex rhythmic pattern of eighth notes with slurs. The Flute A part has a melodic line with a triplet of eighth notes. The vocal parts have sustained notes.

Figure 6.9 – Mesures 1 à 7 de « zone-silvermoonight 1 », 0'00" à 0'25". Musique par Russell Brower, partition produite par l'auteur, en notes réelles.

et considérée comme séduisante du point de vue de sa sonorité (Libin 2004 : 872). Enfin, le violoncelle, avec le timbre chaud et dramatique de son registre grave (Skiles 1976 : 71), évoque aussi la passion et la sensualité. Avec les couleurs rouge et or avec lesquelles ils s'étreignent, leur apparence fine et leur longue chevelure, il ne fait pas de doute que les Blood Elves sont élégants et attirants, qualités que viennent souligner le violoncelle et la flûte alto.

L'ultime caractéristique marquante des Blood Elves, la plus importante en ce qu'elle inscrit ces derniers dans la position d'altérité de la Horde, est celle de leur addiction à la magie, addiction qui les a menés à faire affaire avec des forces maléfiques. Cet aspect n'est pas principalement illustré par le timbre, mais est clairement souligné par la musique au moyen d'un symbole vieux de plusieurs siècles, éternel *diabolus in musica* : le triton. Audible dès la première mesure des exemples 6.8 et 6.9, la sonorité du triton, qui est ici employé autant mélodiquement qu'harmoniquement au sein d'accords diminués, est aussi fréquemment entendue dans toute la musique se rapportant aux Blood Elves, si bien qu'elle est devenue emblématique de cette race. C'est le cas de la musique d'Eversong Woods, région dans laquelle est sise la ville de Silvermoon. Dans l'extrait présenté à la figure 6.10<sup>15</sup>, on remarque que le triton (ici *fa♯-si♯*) se manifeste dès le début dans sa forme la plus pure, c'est-à-dire en tant que simple intervalle, et se maintient chez les cordes et la harpe, en plus de se faire entendre chez le violoncelle à son entrée à la mesure 3.

D'autres exemples illustrant l'utilisation persistante du triton se trouvent aux figures 6.11 et 6.12 qui sont deux extraits de musiques entendues sur l'île de Quel'Danas, domaine des elfes<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup>Audible à l'adresse URL suivante :

<http://www.wowhead.com/sound=9790/zone-eversongnight>

<sup>16</sup>Le premier morceau peut être entendu à l'adresse URL suivante :

<http://www.wowhead.com/sound=12528/zone-queldanasday>

Le second n'étant malheureusement pas disponible sur le site Wowhead, nous en suggérons une version alternative où la mélodie est donnée au chœur :

<http://www.wowhead.com/sound=12530/intro-magistersterrace>

♩ = env. 86

Violoncelle solo

Harpe

Violons

Vcl. solo

Hp.

Vlms

Figure 6.10 – Mesures 1 à 6 de « zone-eversonight 5 », 0'00" à 0'16". Musique par Russell Brower, partition produite par l'auteur, en notes réelles.

Le second est particulièrement révélateur en ce qu'il montre que la pièce débute *et* finit sur un triton. Cette façon avec laquelle cet intervalle semble en quelque sorte structurer la musique des Blood Elves témoigne bien de son importance. Un emploi aussi insistant n'est pas le fruit du hasard et vient indéniablement mettre en évidence le côté sombre de ce peuple en apparence si élégant et vertueux.

Figure 6.11 – Mesures 1 à 4 de « quel'danas pt1 », 0'00" à 0'24". Musique par Russell Brower, partition produite par l'auteure, en notes réelles. L'intervalle de triton (*si#-fa#*) se fait régulièrement entendre (une fois par mesure) dans la mélodie jouée aux flûtes et aux cordes.

#### 6.2.4 Synthèse

Avec ces quatre exemples, nous avons pu voir que le timbre permet l'expression de maintes identités très distinctes, principalement par l'emploi de clichés et de symboles musicaux évoquant soit d'autres cultures, soit des concepts plus généraux (la pastoralité, l'honneur, la fierté, etc.). L'amalgame de ces symboles crée des ensembles très évocateurs qui interviennent dans la création de l'identité de peuples imaginaires. En définitive, la symbolique associée aux instruments et les différents types de textures orchestrales agissent comme éléments signifiants principaux et ont vraisemblablement été de première importance pour les compositeurs lors de l'écriture de la musique dite « thématique » de *WoW*.

♩ = env. 72

*mf*

Voix de femme solo

Ah

Basson

*p* *mf*

Cuivres

*p*

Violons

*p*

Violoncelles  
Contrebasses

*p*

(a) Mesures 1 à 5, 0'00" à 0'19" de « shorel'aran vocal ».

(b) Dix dernières mesures de « shorel'aran vocal », 0'48" à 1'26".

Figure 6.12 – Début et fin de « shorel'aran vocal ». Musique par Russell Brower, transcription de l'auteur, en notes réelles. Le triton ( $si\sharp-fa\sharp$ ) est le premier intervalle entendu (voir mesures 1 à 5 de 6.12a) autant dans la mélodie (la voix) que dans l'accompagnement (les cordes). Il se fait également entendre au tout début de la phrase menant au sommet de la pièce ( $do\sharp-sol\flat$  à la mesure 15 dans un contexte d'accord diminué  $do\sharp-mi-sol\flat$ ) et clôt le morceau ( $si\sharp-fa\sharp$ , cette fois en tant que simple intervalle, aux deux dernières mesures de 6.12b).



## CHAPITRE 7

### CONCLUSION

Avec ce mémoire, notre principal objectif était de trouver en quoi le timbre musical est un vecteur de signification dans le contexte vidéoludique de *World of Warcraft*. À travers des exemples musicaux issus de ce jeu, nous avons pu constater que le timbre, en connexion avec les autres paramètres musicaux, concourt à l'évocation, chez le joueur, de la perception de sensations tactiles comme la froideur, la chaleur, l'humidité et la sécheresse. Dans d'autres endroits du jeu comme les villes capitales, il intervient plutôt pour imprégner le joueur du caractère et de la personnalité des peuples imaginaires qui y habitent.

Le timbre n'est évidemment pas l'unique paramètre pertinent, mais nous avons pu voir qu'il donne, à sa manière, des indices sur l'environnement virtuel représenté à l'écran. Plus précisément, le timbre aide à faire ressortir des éléments présents ou même sous-entendus par l'image : une sorte de processus d'amorçage est donc en jeu, processus qui contribue à ancrer la signification de l'image dans l'esprit du joueur.

Dans un monde virtuel vaste comme celui présenté dans *WoW*, où le joueur est amené à explorer un univers fictif sous la forme d'un avatar qui le personnifie, le timbre joue vraisemblablement un grand rôle pour faciliter l'immersion du joueur. Cela n'est certes pas essentiel pour jouer au jeu ni pour y avoir du succès, ou, en d'autres mots, cela n'est pas déterminant en ce qui concerne l'expérience *ludique*. Bien entendu, d'une certaine manière, la musique peut permettre au joueur de se situer au sein du monde virtuel : un joueur de l'Alliance, qui explorera une région inconnue et qui y entendra une musique typiquement « tauren » comprendra vite qu'il

est en territoire ennemi ! Cette fonction d'avertissement est cependant plutôt le propre des effets sonores (pour une étude de cette question sur le cas de *WoW*, voir Jørgensen 2008). Néanmoins, il ne fait pas de doute que le timbre et, par extension, la musique, sont fondamentaux dans l'appréciation du jeu dans son ensemble en tant qu'expérience *esthétique*, comme en témoignent certaines des réponses recueillies lors de notre sondage, où des joueurs ont notamment évoqué des sentiments d'émerveillement (« wonder »), de majesté, de sérénité et de beauté par rapport à la musique. Ces émotions esthétiques (Scherer 2005 : 706) viennent indéniablement donner du corps à l'effet d'immersion. L'expérience esthétique en question découlerait d'une relation entre la musique et l'environnement virtuel, où la musique évoque des images et des sensations issues de la nature<sup>1</sup>.

Il est vrai qu'une autre composante importante parallèle à celle de la musique a été omise ici, soit celle des effets sonores, plus particulièrement les sons ambiants (i.e. les sons rattachés à l'environnement). Certains auteurs jugent même que la musique, les bruitages, les sons ambiants, les silences et certains sons vocaux constituent l'entièreté de la « partition » d'un jeu vidéo (Munday 2007 : 54). D'ailleurs, en ce sens, il n'est pas étonnant de constater que Blizzard Entertainment, qui a sorti des disques de la musique originale de chaque extension, superpose généralement les sons ambiants aux trames musicales. En outre, les sons ambiants donnent eux aussi du sens à l'image, et ce, de manière directe, au contraire de la musique qui, elle, le fait de manière métaphorique. Malgré tout, il est évident qu'avec la musique les compositeurs de *WoW* ont su créer, si nous reprenons les mots de Raymond Murray Schafer, un paysage sonore idéal

---

<sup>1</sup>Cette conception de l'expérience esthétique s'apparente à celle définie par Jean-Marie Schaeffer. Elle est, pour ce dernier, une activité cognitive « grâce à laquelle l'être humain prend connaissance du monde, un moyen d'orientation dans l'environnement physique et humain... » (Gervasi 2015 : 158)

conçu pour une « autre vie », celle de l'imagination et de la projection psychologique<sup>2</sup>.

En définitive, le rôle de la musique qui a été présentée ici est principalement d'ajouter de la profondeur et de la grandeur à l'image virtuelle qui, sans la musique, paraîtrait vide et sans vie. De plus, la musique permet d'inciter l'implication du joueur au sein de l'univers du jeu, mais aussi d'attiser son attachement à ce dernier. Des plateformes comme YouTube permettent de lire les commentaires d'un grand nombre de joueurs laissés sur des vidéos présentant la musique du jeu, et qui font parfois part de souvenirs très précis du jeu, d'une bonne appréciation de sa musique ou même d'un puissant sentiment de nostalgie. À travers l'effet d'enveloppement et l'attachement affectif qu'elle crée envers l'univers du jeu, la musique arrive, en fin de compte, à rendre cette « autre vie », a priori virtuelle, un peu plus réelle.

---

<sup>2</sup>« From the arts, particularly music, [...] man creates ideal soundscapes for that other life, the life of the imagination and psychic reflection » (Schafer 1993 : 4).



## RÉFÉRENCES

- Alluri, Vinoo et Petri Toiviainen, « Exploring Perceptual and Acoustical Correlates of Polyphonic Timbre », *Music Perception: An Interdisciplinary Journal*, vol. 27, n° 3, 2010, p. 223–242.
- Arrasvuori, Juha, *Playing and Making Music: Exploring the Similarities Between Video Games and Music Making Software*, thèse de doctorat, University of Tampere, 2006.
- Arsenault, Dominic et Martin Picard, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d’immersion vidéoludique », actes du colloque *HomoLudens. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué* (Trois-Rivières, Canada, 8 mai 2007), en ligne, 2008, p. 1–16.
- Bartle, Richard, « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs », dans Katie Salen et Eric Zimmerman (éd.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, Cambridge, MA, MIT Press, 2006, p. 754–787.
- Blizzard Entertainment, « The Music of Mists: An Interview with Russell Brower », 2013, <http://us.battle.net/wow/en/blog/9762739>, consulté le 17 mars 2014.
- Blizzard Entertainment, « Blizzard Entertainment », 2016, <http://us.blizzard.com/en-us/>, site officiel de la compagnie.
- Blizzard Entertainment, « World of Warcraft », 2016, <http://us.battle.net/wow/en/>, site officiel du jeu.
- Born, Georgina et David Hesmondhalgh, « Introduction: On Difference, Representation, and Appropriation in Music », dans Georgina Born et David Hesmondhalgh (éd.), *Western Music and Its Others: Difference, Representation, and Appropriation in Music*, Berkeley, CA, University of California Press, 2000, p. 1–58.
- Cheng, William, *Sound Play: Video Games and the Musical Imagination*, Oxford, Oxford University Press, 2014.
- Chiasson, Frédéric, *Étude expérimentale du volume instrumental et de son influence sur l’orchestration et utilisation des résultats dans l’élaboration de compositions instrumentales et orchestrales*, thèse de doctorat, Université de Montréal, 2012.
- Chion, Michel, *La musique au cinéma*, Paris, Fayard, 1995.
- Chion, Michel, *L’audio-vision. Son et image au cinéma* [1990], Paris, Armand Colin, 2008.
- Chion, Michel, *100 concepts pour penser et décrire le cinéma sonore*, 2012.
- Cohen, Annabel J., « The Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach », dans Suk Won Yi (éd.), actes du colloque *5th International Conference on Music Perception and Cognition* (Séoul, Corée du Sud, 26-30 août 1998), Séoul, Western Music Research Institute (Université nationale de Séoul), 1998, p. 13–20.

- Cohen, Annabel J., « Film Music: Perspectives from Cognitive Psychology », dans James Buhler, Caryl Flinn et David Neumeyer (éd.), *Music and Cinema*, Hanover, NH, University Press of New England, 2000, p. 360–377.
- Cohen, Annabel J., « Music as a Source of Emotion in Film », dans Patrik Juslin et John A. Sloboda (éd.), *Music and Emotion: Theory and Research*, New York, Oxford University Press, 2001, p. 249–272.
- Collins, Karen, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, MA, MIT Press, 2008.
- Collins, Karen, *Playing With Sound: A Theory of Interacting with Sound*, Cambridge, MA, MIT Press, 2013.
- Conlon, Paula, « The Native American Flute: Convergence and Collaboration as Exemplified by R. Carlos Nakai », *The World of Music*, vol. 44, n° 1, 2002, p. 61–74.
- Cox, Alan et Malcolm Campbell, « Multi-User Dungeons », 1994, <http://mud.co.uk/richard/ifan294.htm>, consulté le 7 novembre 2015.
- Csikszentmihalyi, Mihaly, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper Perennial, 1991.
- Donnelly, Kevin J., *The Spectre of Sound: Music in Film and Television*, London, British Film Institute, 2005.
- Donnelly, Kevin J., « Lawn of the Dead. The Indifference of Musical Destiny in *Plants vs. Zombies* », dans Kevin J. Donnelly, William Gibbons et Neil Lerner (éd.), *Music in Video Games: Studying Play*, Routledge Music and Screen Media Series, New York, Routledge, 2014, p. 151–165.
- Eitan, Zohar et Inbar Rothschild, « How Music Touches: Musical Parameters and Listeners' Audio-Tactile Metaphorical Mappings », *Psychology of Music*, vol. 39, n° 4, 2010, p. 449–467.
- Ermi, Laura et Frans Mäyrä, « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », actes du colloque *DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play* (Vancouver, Canada, 16-20 juin 2005), en ligne, 2005, p. 1–14.
- Eskelinen, Markku, « The Gaming Situation », *Game Studies*, vol. 1, n° 1, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- Faure, Anne, *Des sons aux mots, comment parle-t-on du timbre musical ?*, thèse de doctorat, Écoles des hautes études en sciences sociales, Paris, 2000.
- Frasca, Gonzalo, « Ludology Meets Narratology. Similitudes and Differences Between (Video)Games and Narrative », *Parnasso*, vol. n° 3, 1999, p. 365–371.

- Gervasi, Flavia, « Pour une conception anthropologique de l'esthétique musicale de tradition orale, à partir de la contribution théorique de Jean-Marie Schaeffer », *Revista de etnografie și folclor/Journal of Ethnography and Folklore*, n° 1–2, 2011, p. 87–102.
- Gervasi, Flavia, « Pratiques vocales et expérience esthétique des chanteurs paysans de Martano, en Italie du Sud », *Cahiers d'ethnomusicologie*, vol. 28, n° 1, 2015, p. 155–168.
- Ghazarian, Danielle, *The Tuning of the World... of Warcraft! The Immersive Potential of Video-game Audio*, mémoire de maîtrise, Carleton University, Ottawa, 2011.
- Gibbons, William, « Blip, Bloop, Bach? Some Uses of Classical Music on the Nintendo Entertainment System », *Music and the Moving Image*, vol. 2, n° 1, 2009, p. 40–52.
- Gorbman, Claudia, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Bloomington & Indianapolis, Indiana University Press, 1987.
- Gorbman, Claudia, « Scoring the Indian: Music in the Liberal Western », dans Georgina Born et David Hesmondhalgh (éd.), *Western Music and Its Others: Difference, Representation, and Appropriation in Music*, Berkeley, CA, University of California Press, 2000, p. 234–253.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.
- Jørgensen, Kristine, « Audio and Gameplay: An Analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft », *Game Studies*, vol. 8, n° 2, 2008, <http://gamestudies.org/0802/articles/jorgensen>.
- Jørgensen, Kristine, « Time for New Terminology? Diegetic and Nondiegetic Sounds in Computer Games Revisited », dans Mark Grimshaw (éd.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Hershey, PA, IGI Global, 2010, p. 78–97.
- Jumeau-Lafond, Jean-David, « Le chœur sans paroles ou les voix du sublime », *Revue de musicologie*, vol. 83, n° 2, 1997, p. 263–279.
- Kamp, Michiel, Tim Summers et Mark Sweeney (éd.), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Sheffield, Equinox, 2016.
- Koehlin, Charles, *Traité de l'orchestration, en 4 volumes*, Paris, Max Eschig, 48, rue de Rome, 1954.
- Langer, Jessica, « The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in *World of Warcraft* », dans Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg (éd.), *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft® Reader*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 87–108.
- Lerner, Neil, « Mario's Dynamic Leaps. Musical Innovations (and the Specter of Early Cinema) in *Donkey Kong* and *Super Mario Bros.* », dans Kevin J. Donnelly, William Gibbons et Neil Lerner (éd.), *Music in Video Games: Studying Play*, Routledge Music and Screen Media Series, New York, Routledge, 2014, p. 1–29.

- Libin, Laurence, « Histoire, symbolisme et fonctions des instruments de musique occidentaux », dans Jean-Jacques Nattiez (éd.), *Musiques. Une encyclopédie pour le XXI<sup>e</sup> siècle*, volume 5, L'unité de la musique, Arles/Paris, Actes Sud/Cité de la musique, 2004, p. 869–893.
- Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, MA, MIT Press, 2001.
- McAdams, Stephen et Bruno L. Giordano, « The Perception of Musical Timbre », dans Susan Hallam, Ian Cross et Michael Thaut (éd.), *Oxford Handbook of Music Psychology*, New York, Oxford University Press, 2009, p. 72–80.
- Molino, Jean, *Le singe musicien. Sémiologie et anthropologie de la musique*, Paris, Actes Sud/INA, 2009.
- Mosley, Ian D., « Personality and Character Selection in World of Warcraft », *McNair Scholars Research Journal*, vol. 6, n<sup>o</sup> 1, 2010, p. 57–63.
- Munday, Rod, « Music in Video Games », dans Jamie Sexton (éd.), *Music, Sound, and Multimedia: From the Live to the Virtual*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2007, p. 51–67.
- Napolitano, Jayson, « Wrath of the Lich King Audio Team Interview: Russell Brower, Derek Duke, and Glenn Stafford », *Original Sound Version*, 2008, <http://www.originalsoundversion.com/wrath-of-the-lich-king-audio-team-interview-russell-brower>, consulté le 17 mars 2013.
- Napolitano, Jayson, « Blizzcon 2011: Our Annual Interview with Russell Brower », *Original Sound Version*, 2011, <http://www.originalsoundversion.com/blizzcon-2011-our-annual-interview-with-russell-brower>, consulté le 17 mars 2013.
- Nattiez, Jean-Jacques, *Musicologie générale et sémiologie*, Paris, Bourgois, 1987.
- Nattiez, Jean-Jacques, « La signification musicale comme paramètre musical », dans Jean-Jacques Nattiez (éd.), *Musiques. Une encyclopédie pour le XXI<sup>e</sup> siècle*, volume 2, Les savoirs musicaux, Arles/Paris, Actes Sud/Cité de la musique, 2004, p. 256–289.
- Perron, Yolande, *Vocabulaire du jeu vidéo*, Office québécois de la langue française, 2012.
- Roederer, Juan G., *The Physics and Psychophysics of Music: An Introduction*, New York, Springer-Verlag, 1995.
- Roux-Girard, Guillaume, « Sound and the Videoludic Experience », dans Karen Collins, Bill Kapralos et Holly Tessler (éd.), *Oxford Handbook of Interactive Audio*, Oxford, Oxford University Press, 2014, p. 131–146.

- Russo, Franck A., Paolo Ammirante et Deborah I. Fels, « Vibrotactile Discrimination of Musical Timbre », *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, vol. 38, n° 4, 2012, p. 822–826.
- s.a., « WoWWiki », 2016, <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Portal:Main>, Wiki du jeu.
- Salen, Katie et Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA, MIT Press, 2003.
- Schaeffer, Jean-Marie, *Les Célibataires de l'art*, Paris, Gallimard, 1996.
- Schaeffer, Jean-Marie, *Adieu à l'esthétique*, Paris, Presses universitaires de France, 2000.
- Schafer, Raymond Murray, *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Rochester, VT, Destiny Books, 1993.
- Scherer, Klaus, « What Are Emotions? And How Can They Be Measured? », *Social Science Information*, vol. 44, n° 4, 2005, p. 695–729.
- Schwartz, Leigh, « Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games », *Space and Culture*, vol. 9, n° 3, 2006, p. 313–325.
- Sirius, George et Eric F. Clarke, « The Perception of Audiovisual Relationships: A Preliminary Study », *Psychomusicology*, vol. 13, 1994, p. 119–132.
- Skiles, Marlin, *Music Scoring for TV & Motion Pictures*, Blue Ridge Summit, PA, Tab Books, 1976.
- Tagg, Philip et Bob Clarida, *Ten Little Title Tunes: Towards a Musicology of the Mass Media*, New York; Montréal, Mass Media Music Scholars' Press, 2003.
- Traube, Caroline, *An Interdisciplinary Study of the Timbre of the Classical Guitar*, thèse de doctorat, Université McGill, Montréal, 2004.
- Traube, Caroline, « De la thermoception à la perception auditive : en quête de l'identité du son "froid" », *Les Cahiers de la Société québécoise de recherche en musique*, vol. 14, n° 1, 2013, p. 9–15.
- Whalen, Zach, « Play Along - An Approach to Videogame Music », *Game Studies*, vol. 4, n° 1, 2004, <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>.
- Whalen, Zach, « Case Study: Film Music Vs. Video-game Music: The Case of *Silent Hill* », dans Jamie Sexton (éd.), *Music, Sound, and Multimedia: From the Live to the Virtual*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2007, p. 68–81.
- Yee, Nicholas, « The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage », dans Ralph Schroeder et Ann-Sofie Axelson (éd.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, London, Springer-Verlag, 2006, p. 187–207.

Zehnder, Sean M., Louie Igoe et Scott D. Lipscomb, conférence donnée dans le cadre du colloque de la Society for Music Perception & Cognition, Las Vegas, NV, 16-19 juin 2003.

Zehnder, Sean M. et Scott D. Lipscomb, « The Role of Music in Video Game », dans Peter Vorderer et Jennings Bryant (éd.), *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, Mahwah, NJ, Lawrence Erlbaum Associates, 2006, p. 241–258.

## LUDOGRAPHIE

Blizzard Entertainment, *Diablo*, 1997.

Blizzard Entertainment, *Diablo II*, 2000.

Blizzard Entertainment, *Diablo III*, 2012.

Blizzard Entertainment, *Starcraft*, 1998.

Blizzard Entertainment, *Starcraft II: Wings of Liberty*, 2010.

Blizzard Entertainment, *Warcraft: Orcs and Humans*, 1994.

Blizzard Entertainment, *Warcraft II: Tides of Darkness*, 1995. Ext. : *Beyond the Dark Portal*.

Blizzard Entertainment, *Warcraft III: Reign of Chaos*, 2002. Ext. : *The Frozen Throne*.

Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, 2004.

Ext. 1 : *The Burning Crusade*, ext. 2 : *Wrath of the Lich King*, ext. 3 : *Cataclysm*, ext. 4 : *Mists of Pandaria*, ext. 5 : *Warlords of Draenor*, ext. 6 : *Legion*.

DreamWorks Interactive, *The Lost World: Jurassic Park*, 1997.

Nintendo, *Donkey Kong*, 1981.

Nintendo R&D4, *Super Mario Bros.*, 1985.

Origin Systems, *Ultima Online*, 1997.

Sony Online Entertainment, *Star Wars Galaxies*, 2003.

Tactical Studies Rules, *Dungeons and Dragons*, 1974.

Trubshaw, Roy et Richard Bartle, *MUD1*, 1978.

Turbine Inc., *The Lord of the Rings Online*, 2007.

Verant Interactive, *Everquest*, 1999.



## **Annexe I**

### **Certificat d'éthique**

Le document visible à la page suivante certifie que nos méthodes de cueillette de données auprès d'individus (entrevues avec des compositeurs montréalais et recueil de commentaires de joueurs via un sondage en ligne) ont été révisées et approuvées par le Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche (CPÉR) de l'Université de Montréal.

**CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE**  
- 1er renouvellement -

*Le Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche (CPEP), selon les procédures en vigueur et en vertu des documents relatifs au suivi qui lui a été fournis conclu qu'il respecte les règles d'éthique énoncées dans la Politique sur la recherche avec des êtres humains de l'Université de Montréal*

<b>Projet</b>	
<b>Titre du projet</b>	<b>Le timbre comme élément signifiant et symbolique dans la musique pour le jeu vidéo : le cas de World of Warcraft de Blizzard Entertainment</b>
Étudiante requérant	<b>Jeanne Doucet</b> Candidate à la maîtrise, Musicologie, Faculté de musique
Sous la direction de	Caroline Traube, Professeure agrégée, Faculté de musique, Université de Montréal
<b>Financement</b>	
Organisme	Non financé
Programme	--
Titre de l'octroi si différent	--
Numéro d'octroi	--
Chercheur principal	--
No de compte	--

**MODALITÉS D'APPLICATION**

Tout changement anticipé au protocole de recherche doit être communiqué au CPEP qui en évaluera l'impact au chapitre de l'éthique. Toute interruption prématurée du projet ou tout incident grave doit être immédiatement signalé au CPEP.

Selon les règles universitaires en vigueur, un suivi annuel est minimalement exigé pour maintenir la validité de la présente approbation éthique, et ce, jusqu'à la fin du projet. Le questionnaire de suivi est disponible sur la page web du CPEP.

Olivier St-Laurent, Conseiller en éthique de la recherche  
Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche  
Université de Montréal

**16 septembre 2015**  
Date de délivrance du renouvellement ou de la réémission\*

**1er octobre 2016**  
Date du prochain suivi

**17 juillet 2014**  
Date du certificat initial

**1er octobre 2016**  
Date de fin de validité

\*Le présent renouvellement est en continuité avec le précédent certificat

## Annexe II

### Guide d'entrevue

Ci-dessous se trouve un aperçu des sujets qui ont été abordés en entrevue avec trois compositeurs de musique de jeu vidéo montréalais : Mathieu Lavoie, Maxime Goulet et François-Xavier Dupas.

Il est à noter que la liste suivante n'est pas un questionnaire qui a été suivi de manière rigoureuse. Il s'agit plutôt d'un guide que nous avons suivi de façon approximative en fonction des réponses de nos interlocuteurs. De ce fait, chaque entrevue s'est déroulée différemment, bien que des sujets communs aient été abordés.

- Comment entreprenez-vous l'écriture d'une musique « ambiante » (par opposition à une musique dite « de combat »)?
- Avez-vous habituellement accès à un ou plusieurs support(s) visuel(s), par exemple des esquisses, des photos ou autres images avant d'entreprendre le travail de composition?
- Est-ce que d'autres éléments extra-musicaux viennent en jeu (du texte, par exemple)?
- Comment/par quoi commencez-vous habituellement l'écriture? Y a-t-il une manière de faire que vous avez adoptée ou non?
- Quelle importance prend l'instrumentation et l'orchestration dans votre travail?
- (Présentation d'exemples de *concept art* : montagne enneigée, désert et jungle.) Que regardez-vous principalement dans l'image? Qu'est-ce qui vous inspire? Quelles sonorités recherchiez-vous? Comment décririez-vous les timbres choisis?
- Quelles banques de sons utilisez-vous?
- Quelles sont vos influences musicales?
- Lorsque vous devez travailler en équipe, comment la tâche est-elle divisée? Comment vous assurez-vous de la cohérence de la musique produite?



## Annexe III

### Questionnaire à l'attention des joueurs

Ci-bas se trouvent les questions ouvertes qui ont été posées via un sondage SurveyMonkey publié sur un forum dédié à *WoW* sur le site Reddit<sup>1</sup>. Le sondage, qui était en anglais, était ouvert du 29 mars 2016 au 10 avril 2016. Au total, 23 participants ont répondu à notre questionnaire.

1. How would you describe the environment, climate, and atmosphere of Dun Morogh ?
2. Does the general music of Dun Morogh underline the characteristics of this zone ? If so, can you explain why<sup>2</sup> ?
3. How would you describe the environment, climate, and atmosphere of Stranglethorn Vale\* ?  
\*This includes both Northern Stranglethorn and the Cape of Stranglethorn.
4. Does the general music of Stranglethorn Vale\* underline the characteristics of this zone ? If so, can you explain why ? This includes both Northern Stranglethorn and the Cape of Stranglethorn.
5. How would you describe the environment, climate, and atmosphere of Uldum ?
6. Does the general music of Uldum underline the characteristics of this zone ? If so, can you explain why ?
7. How would you describe the environment, climate, and atmosphere of Feralas<sup>3</sup> ?
8. Does the general music of Feralas underline the characteristics of this zone ? If so, can you explain why ?
9. How would you describe the environment, climate, and atmosphere of Tanaris<sup>4</sup> ?
10. Does the general music of Tanaris underline the characteristics of this zone ? If so, can you explain why ?

---

<sup>1</sup>Plus précisément : <http://www.reddit.com/r/wow>.

<sup>2</sup>Dans un court texte d'introduction précédant le questionnaire, nous avons demandé aux participants de concentrer autant que possible leurs réponses autour des sonorités instrumentales.

<sup>3</sup>Cette région devait au départ faire partie de nos analyses, projet qui a, au final, été abandonné.

<sup>4</sup>Voir note précédente.



## Annexe IV

### Fonctionnement de Voyant Tools (outils « Cirrus » et « Links »)

Voyant Tools est un environnement d'analyse de texte gratuit et en ligne<sup>1</sup>. Pour entreprendre la première étape consiste à soumettre un corpus de texte à analyser. Pour notre part, nous avons téléchargé notre corpus sous forme de fichiers texte : pour chaque question donnée, nous avons téléchargé autant de fichiers que de réponses obtenues pour cette question. Pour nous assurer d'obtenir des résultats optimaux, nous avons préalablement pris le temps de corriger les quelques fautes d'orthographe qui s'étaient glissées dans les réponses. Nous avons également changé les acronymes pour leur appellation au long.

Après avoir téléchargé le corpus de texte, Voyant Tools procède à l'analyse de l'ensemble des données au moyen de différents « outils » (« tools ») destinés à faire différents types d'analyses de texte. Il génère par la suite automatiquement des représentations graphiques des résultats.

Voyant Tools permet notamment de repérer les mots les plus fréquemment employés dans l'ensemble du texte. Les mots de faible intérêt (les déterminants, les pronoms, les conjonctions, etc.) sont exclus du calcul grâce à une liste d'exclusion (« stoplist ») qu'il est possible de personnaliser.

Un des outils mis à disposition par Voyant Tools et que nous avons utilisé, appelé « Cirrus », génère une représentation graphique de ces termes les plus fréquents, et ce, sous forme de nuage composés de mots de différentes tailles. Les mots de plus grande taille sont ceux qui sont les plus récurrents dans le texte, et vice versa. Cet outil est pratique pour permettre de visualiser

---

<sup>1</sup>L'adresse URL est la suivante : <http://voyant-tools.org>

rapidement les termes les plus fréquemment employés.

Le second outil que nous avons utilisé est « Links » qui représente sous forme de graphique de réseau les trois mots les plus fréquents ainsi que les mots qui se retrouvent le plus souvent à leur proximité, appelés cooccurrences. Afin de trouver ces cooccurrences, l'outil « Links » observe par défaut les cinq mots précédant et suivant les termes les plus fréquents.