

Université de Montréal

**Composer à l'image : style, production et interactivité**

Par François-Xavier Dupas

Faculté de musique

Thèse présentée à la Faculté des études supérieures et postdoctorales

En vue de l'obtention du grade de Docteur en musique (D. Mus) option Composition

Août 2016

© François-Xavier Dupas 2016



*À ma mère Claire,  
Universitaire de cœur et d'esprit,  
Pour son soutien sans faille depuis les premiers jours*

# RÉSUMÉ

Le domaine des musiques à l'image présente un riche terrain d'expérimentations au compositeur. D'un côté, celui-ci doit s'adapter à des contraintes nombreuses et fortes : nature du projet, échéances, budgets, collaboration avec les membres de l'équipe visuelle (réalisateur, producteur, directeur artistique ou directeur audio), etc. D'un autre côté, l'image inspire, structure, et offre une liberté inédite sur de nombreux aspects de la création musicale.

Parmi les médias visuels, le jeu vidéo s'accompagne de défis particuliers. Non seulement sa production, très itérative, s'effectue souvent sur une longue durée, mais surtout sa dimension interactive oblige le musicien à totalement repenser ses structures et ses méthodes de composition.

Le présent ouvrage décrit l'évolution artistique de l'auteur, pour qui le rapport à l'image est essentiel, à travers l'étude de ses œuvres et du contexte de leur création. Au fil des analyses, l'attention sera portée successivement sur les points suivants :

- Le langage musical proprement dit, notamment ses aspects mélodiques, harmoniques et systématiques ;
- Les structures interactives et leur intégration dans un jeu vidéo ;
- Les modalités de production et leur utilisation créative.

Si la plupart des œuvres abordées sont directement composées pour des films ou jeux vidéo, cet écrit étend sa réflexion aux musiques de concert, et particulièrement sur trois aspects : la façon dont certaines, à l'instar du poème symphonique, se structurent à l'aide d'un argument visuellement fort, la relation entre linéarité du concert et interactivité du jeu vidéo, et la seconde vie que le ciné-concert (ou le « jeu-concert ») propose aux musiques à l'écran.

Mots-clés : musique, composition, multimédia, image, film, jeu vidéo, intégration, interactivité, dynamisme, générativité.

# ABSTRACT

The field of composition for the screen presents a fertile terrain for experimentation to the composer. On the one hand, he or she must adapt to numerous and significant constraints: nature of the project, deadlines, budgets, collaboration with the production team (director, producer, artistic director or audio director), etc. On the other hand, the image inspires, structures and offers unparalleled liberty with regards to numerous aspects of musical creation.

Amongst visual media, video game production comes with unique challenges. Not only does its production, which involves a lot of trials and errors, often take place over a long period of time, but its interactive dimension requires the musician to completely rethink his approach to form and methods of composition.

The present work describes the artistic evolution of the author, for whom a connection to the image is essential, through a study of his works and the context of their creation. Over the course of these analyses, attention will be given to the following points in succession:

- Musical language, and in particular its melodic, harmonic and functional aspects
- Interactive structures and their integration into a video game
- Conditions of production and their creative use

Although the majority of works discussed are composed specifically for film or video games, this thesis extends its reflection to concert music, and in particular three elements: the way in which some composers, as with a symphonic poem, structure their ideas based upon a strong visual inspiration; the relationship between the linearity of a concert and the interactivity of a video game; and the second life that the film screening with live music (*ciné-concert*), or the video game screening with live music ("*jeu-concert*") offer to music written for the screen.

Keywords: music, composition, multimedia, screen, film, videogame, integration, interactivity, dynamism, generativity.

## REMERCIEMENTS

Merci tout d'abord à mon directeur de recherche, François-Hugues Leclair. Bien plus qu'un professeur, il m'a guidé à l'université et au-delà. C'est avec plaisir et fierté que j'achève ce parcours à ses côtés.

Merci à ma codirectrice Caroline Traube pour ses idées d'avant-garde, sa rigueur scientifique et son enthousiasme communicatif.

Merci à notre doyenne Isabelle Panneton pour sa confiance et ses encouragements constants.

Merci à Atul Mehra, Simon Darveau et Malik Bouhira de *Spearhead Games*, Jeff Hattem de *Tuque Games*, Stéphane Woods de *Wild Games Studio*, Xavier Beauchesnes-Rondeau, Parissa Mohit, Serge Gouin, Maxime Goulet, Jean-Marc Serre, Christophe Félix des Éditions Robert Martin, Dina Gilbert et Yuli Turovsky pour avoir cru en moi et m'avoir offert l'occasion de travailler sur tous ces fantastiques projets.

Merci à toute l'équipe de *Vibe Avenue* pour leur investissement et leur travail acharné. Merci tout spécialement à mon associé Mathieu Lavoie, dont le talent et la passion me poussent à dépasser mes limites.

Merci à Stéphanie Moore pour son aide dans la traduction anglaise du résumé de cette thèse.

Finalement, merci à ma chère famille, Mara, Orphée et Élysée pour leur soutien et leur patience durant toutes ces journées (et ces nuits !) de travail. Vous êtes mes Amours et mon inspiration constante.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1 INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
<i>1.1 PRÉSENTATION DU PROJET .....</i>	<i>1</i>
1.1.1 Contraintes et liberté.....	3
1.1.2 La relation musique – image.....	4
1.1.3 Notion de style en musiques à l’image .....	5
1.1.4 Objectifs et plan du doctorat .....	7
<i>1.2 RÉSUMÉ DES PIÈCES COMPOSÉES.....</i>	<i>8</i>
1.2.1 Pièces de concert.....	8
1.2.2 Jeux vidéo .....	10
1.2.3 Films .....	11
<b>2 COULEURS — HARMONIES ET SYSTÈMES MUSICAUX.....</b>	<b>15</b>
<i>2.1 PRINCIPES ET RELATIONS.....</i>	<i>15</i>
2.1.1 Couleur et monochromie .....	15
2.1.2 Respiration, tension et détente .....	17
2.1.3 Changement d’état .....	17
<i>2.2 INCANTATION #2 .....</i>	<i>18</i>
2.2.1 Origine et gestation .....	18
2.2.2 Forme .....	19
2.2.3 Harmonie .....	22
2.2.4 Textures .....	26
2.2.5 Rythmique et dynamique .....	27
2.2.6 Conclusion .....	28
<i>2.3 DYSAN THE SHAPESHIFTER (DUNGEON GATE).....</i>	<i>29</i>
2.3.1 Genèse.....	29
2.3.2 Mélodies et harmonies .....	31
2.3.3 Forme et interactivité .....	37
2.3.4 Instrumentation et orchestration .....	40
2.3.5 Niveaux de langage musicaux .....	41

2.3.6 Conclusion .....	42
<b>3 STRUCTURES — FORMES ET INTERACTIVITÉ.....</b>	<b>43</b>
3.1 <i>PROBLÉMATIQUES COMPOSITIONNELLES DE L'INTERACTIVITÉ.....</i>	43
3.1.1 Flexibilité .....	43
3.1.2 Diversité.....	44
3.1.3 Dynamique.....	45
3.2 <i>CHROMOSPHERE.....</i>	45
3.2.1 Présentation générale .....	45
3.2.2 Analyse harmonique et structurelle .....	46
3.2.3 Texture et orchestration .....	48
3.2.4 L'interactivité de Chromosphère .....	49
3.2.5 Conclusion .....	55
3.3 <i>STORIES: THE PATH OF DESTINIES.....</i>	56
3.3.1 Synopsis .....	56
3.3.2 Conditions de production.....	57
3.3.3 Mécaniques de jeu .....	58
3.3.4 Problématiques de construction musicale.....	61
3.3.5 Analyse thématique.....	62
3.3.6 Techniques d'interactivité musicale .....	66
3.3.8 Interactivité et linéarité .....	80
3.3.9 Conclusion .....	83
<b>4 COMPOSITION ET PROCESSUS DE PRODUCTION .....</b>	<b>85</b>
4.1.1 Jeu vidéo .....	86
4.1.2 Film.....	87
4.2 <i>L'AMANT REVENANT.....</i>	88
4.2.1 Présentation et mise en contexte .....	88
4.2.2 Premières esquisses musicales — Thématique.....	90
4.2.3 Maquettage et tournage.....	91
4.2.4 Analyse de la musique finale .....	92
4.2.5 La dimension du ciné-concert.....	97
4.2.6 L'ordinateur et l'humain dans l'Amant revenant .....	97
4.2.7 Conclusion .....	98
4.4 <i>LIVELOCK.....</i>	99



4.4.1	Présentation.....	99
4.4.2	Premières musiques de Livelock .....	100
4.4.3	Processus de production.....	103
4.4.4	Composition des musiques finales.....	108
4.4.5	Conclusion .....	111
4.6	<i>STORIES: THE PATH OF DESTINIES VERSION CONCERT</i> .....	113
4.6.1	Adaptation de la musique à la scène .....	114
4.6.2	Musique de scène et interactivité.....	116
4.6.3	Conditions de diffusion.....	120
4.6.4	Conclusion .....	120
<b>5</b>	<b>CONCLUSION</b> .....	<b>121</b>
	<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>123</b>
	<b>FILMOGRAPHIE</b> .....	<b>126</b>
	<b>LUDOGRAPHIE</b> .....	<b>126</b>
	<b>ANNEXE A : PARTITIONS, EXEMPLES AUDIO ET VIDÉO</b> .....	<b>127</b>

# TABLE DES FIGURES

Figure 1 : Miam !.....	11
Figure 2 : Autour d'une table. ....	12
Figure 3 : Hier aujourd'hui hier. ....	13
Figure 4 : Incantation #2 — Motif de l'appel, mes. 1-8 (violoncelle).....	19
Figure 5 : Incantation #2 — Thème principal, mes. 22-26 (Cymbalum). ....	20
Figure 6 : Incantation #2 — Questions-réponses en crescendo, mes. 104-109. ....	21
Figure 7 : Incantation #2 — Motif en quintes parallèles, mes. 120-123 (cymbalum). ....	22
Figure 8 : Incantation #2 — Thème de la danse, mes 132-136 (cymbalum). ....	22
Figure 9 : Incantation #2 — Monodie et unissons, mes. 62-71. ....	23
Figure 10 : Incantation #2 — Accords mineurs parallèles d'accompagnement, mes. 50-55.....	25
Figure 11 : Incantation #2 — Kaléidoscope, mes. 36-43. ....	26
Figure 12 : Incantation #2 — Liberté rythmique des solistes, mes. 87-91. ....	27
Figure 13 : Dungeon Gate — Esthétique visuelle. ....	29
Figure 14 : Dungeon Gate Main Theme — Thème principal, mes. 10-17 (cuivres). ....	31
Figure 15 : Dungeon Gate Main Theme — Motif du mystère, mes. 28-30 (piccolo). ....	32
Figure 16 : Dungeon Gate Main Theme — Motif du mystère (accord). ....	32
Figure 17 : Dungeon Gate Main Theme — Motif de l'identité, mes. 30-32 (duduk). ....	32
Figure 18 : Dungeon Gate Main Theme — progression d'accords mineurs, mes 40-48 (chœurs). ....	33
Figure 19: Exploring the Valley — Développement thème principal, mes 31-50 (flûte irlandaise). ....	33
Figure 20 : Dungeon Gate — La vallée.....	34
Figure 21 : Majesty of Darkness — Thème principal, mes. 67-78 (cordes).....	35
Figure 22 : Mustery — Arpège, mes 1-2 (Fender Rhodes). ....	36
Figure 23 : Dungeon Gate — Thème du village. ....	36
Figure 24 : Dungeon Gate — Thème des antagonistes. ....	36
Figure 25 : Schématisation de la forme d'une boucle. ....	38
Figure 26 : Yin et yang.....	39
Figure 27 : Forme cyclique de Rise of a New Power. ....	39

Figure 28 : Evil Presence — Hétérophonie, mes. 31-37 (bois).	41
Figure 29 : Chromosphère — Motif générateur.	46
Figure 30 : Chromosphère — Harmonie.	47
Figure 31 : « Filtrage » en temps réel du cluster à l'aide d'un RTPC dans Wwise.	50
Figure 32 : Variations du cluster en fonction de l'intensité dans Wwise.	51
Figure 33 : Points d'entrée et de sortie d'un segment audio dans Wwise.	52
Figure 34 : Liste de lecture aléatoire composée de sous-listes séquentielles.	53
Figure 35 : Matrice de transition dans Wwise.	55
Figure 36 : Définition de points de sortie sur mesure dans Wwise.	55
Figure 37 : Stories — Esthétique visuelle.	56
Figure 38 : Stories — Choix au sein du livre.	57
Figure 39 : L'univers graphique de Stories, féérique et parsemé d'îles aériennes.	58
Figure 40 : Stories — Phase de combat.	59
Figure 41 : Structure narrative arborescente, polarisée ou non.	59
Figure 42 : Stories — Traversée des îles au cours d'une partie.	60
Figure 43 : Stories — Thème principal.	62
Figure 44 : Stories — Thème du sauveur.	62
Figure 45 : Stories — Motif de Lapino.	63
Figure 46 : Stories — Thème mélodique de Zénobia.	64
Figure 47 : Stories — Ostinato de Zénobia.	64
Figure 48 : Stories — Thème de la rédemption.	65
Figure 49 : Stories — Thème du Skyripper.	65
Figure 50 : Stories — Motif de l'empire.	65
Figure 51 : Stories — Motif de la rébellion.	66
Figure 52 : Stories — Thème du village.	67
Figure 53 : Stories — Évolution des environnements dans l'île du village.	68
Figure 54 : Stories — Environnement du désert.	69
Figure 55 : Stories — Environnement de Lagata City.	70
Figure 56 : Stories — Environnement du Nexus.	71

Figure 57 : Stories — Évolution des environnements dans Mountains.....	72
Figure 58 : Stories — Structure de Lagata City. ....	73
Figure 59 : Stories — Structure du Nexus.....	75
Figure 60 : Lagata City forme complète.....	77
Figure 61 : Nexus forme complète. ....	78
Figure 62 : Mountains forme complète. ....	79
Figure 63 : Bibliothèque de thèmes et motifs musicaux dans Wwise. ....	81
Figure 64 : Segment musical constitué sur mesure dans Wwise. ....	82
Figure 65 : L'esthétique rétro de l'Amant revenant. ....	89
Figure 66 : Thème principal de l'Amant revenant. ....	90
Figure 67 : Thème secondaire de l'Amant revenant.....	90
Figure 68 : L'Amant revenant — Lettre F, mes. 106-112 (bois). ....	93
Figure 69 : L'Amant revenant — Jeu sur les registres, mes. 157-174 (cordes). ....	95
Figure 70 : Esthétique de Livelock.....	99
Figure 71 : Livelock « Escort » — Playlist de la guitare mélodique dans Wwise. ....	102
Figure 72 : Évolution artistique de World War Machine (2014) à Livelock (2016). ....	105
Figure 73 : Quelques « instruments » échantillonnés dans Livelock. ....	106
Figure 74 : Stories, « Dark Forest » — Liberté d'interprétation, mes. 1-11 (bois).....	116
Figure 75 : Stories, « Village » — Superposition portées combat et exploration, mes. 1-4 (piano).....	117
Figure 76 : Stories, « Tutorial End » — Cues spécifiques, mes. 13-21.....	119

# 1 INTRODUCTION

## 1.1 Présentation du projet

Avant de se pencher sur les accomplissements de ces cinq années, il est essentiel de comprendre les idées qui ont conduit à l'élaboration de ce projet de recherche et création, ainsi que la démarche qui en a constamment soutenu la réalisation.

Doté d'un esprit naturellement curieux, j'ai toujours cherché à étudier, comprendre et pratiquer toutes les formes de musique que je découvrais. Cela inclut la musique classique — du chant grégorien à nos jours — le jazz, que j'ai longtemps joué comme instrumentiste, mais aussi le rock, la musique pop, les musiques extra-européennes, et j'en passe. Avec ce bagage et cette somme de connaissances accumulées au fil des années, rien ne m'effraie plus que la liberté.

En effet, lorsque survient l'angoisse de la page blanche, la question qui me hante est toujours la suivante : « pourquoi ? ». Pourquoi cette note plutôt qu'une autre ? Pourquoi cet accord ? Ces instruments ? Le pire est sans conteste l'établissement de la forme. Pourquoi les parties s'enchaînent-elles ainsi ? Pourquoi le thème se développe-t-il de cette façon ? Pourquoi pas d'une *autre* façon ?

L'insistance de ces questions, de ce brouhaha mental, malmène ma créativité et tue mon plaisir d'écrire. Et lorsque, malgré tout, une œuvre finit par éclore, je n'en suis qu'à moitié satisfait, ne me contentant pas de ce qu'elle est, mais voyant tout ce qu'elle n'est pas et continuant d'imaginer ce qu'elle aurait pu être.

Avec cet état d'esprit, je suis spontanément porté sur l'improvisation. Celle-ci s'évanouit à l'instant où elle s'achève, sans besoin de justifier son éphémère existence. Mes premières compositions furent donc des canevas, des supports à l'improvisation. Lorsque vint finalement le temps d'aborder des formes plus développées, ce sont des formes ouvertes<sup>1</sup> qui naquirent de ma plume. Quant à mes œuvres de concert purement linéaires, elles s'appuyèrent toutes sur un texte ou un argument (révélé ou non au public), entrant donc dans la catégorie des musiques à programme<sup>2</sup>.

Si ces approches plus libres de la création me satisfaisaient, il m'était toujours difficile de me définir musicalement. Suis-je un jazzman ? Un musicien classique ? Un OSNI<sup>3</sup>, comme plaisantait Pierre Grouvel, mon professeur d'harmonie et de composition au Conservatoire de Boulogne-Billancourt ? Les frontières, bien que je comprenne intellectuellement leur utilité, sont incompatibles avec ma vision musicale. À jouer du jazz, le classique me manquait. À jouer du classique, je languissais du rock, du blues peut-être. Éternel chercheur, éternel insatisfait, dérivant d'un style à l'autre comme un navire sans gouvernail.

Je découvris ma thérapie lors de ma maîtrise de composition de musiques pour le multimédia sous la direction de Pierre-Daniel Rheault à l'Université de Montréal. L'image est ma thérapie. Le cadre qu'elle présente structure la composition. Le message qu'elle véhicule justifie l'émotion. Les échanges avec les artistes visuels incitent souvent à se dépasser, à sortir des sentiers battus et conquérir de nouveaux territoires sonores. Chaque projet est unique, et offre au compositeur d'infinies perspectives de renouvellement.

Composer à l'image m'est beaucoup plus naturel que d'écrire sans support. Le visuel me guide, m'inspire, me canalise. L'image est également une passion à part entière. Issu d'une famille scientifique, le multimédia et la technologie en général ont fait partie de ma vie bien

---

<sup>1</sup> Souvent considérées comme une branche des musiques aléatoires, les formes ouvertes (ou formes mobiles, en référence aux mobiles de Calder) offrent un certain degré de liberté à l'interprète. Les œuvres comme *Klavierstück XI* de Karlheinz Stockhausen (1956), la troisième *Sonate* de Pierre Boulez (1957) ou les *Archipels* d'André Boucourechliev (1967-1972) sont de bons exemples d'œuvres ouvertes.

<sup>2</sup> Selon Michel Chion : « musique sans texte mais avec un propos extra-musical » (Le poème symphonique et la musique à programme 1993, 12). Ce terme englobe le genre du poème symphonique, mais aussi des œuvres comme *La mer* (1905) de Claude Debussy.

<sup>3</sup> « Objet sonore non-identifié »

avant la musique. D'ailleurs, l'usage intensif de l'informatique musicale pour maquetter, simuler et produire contribue aux aspects qui m'attirent vers les musiques à l'écran.

Parmi les médias visuels, le jeu vidéo résonne tout particulièrement en moi. Né quelques années seulement après la mise en marché du premier jeu commercial<sup>4</sup>, j'appartiens à la première génération ayant grandi avec ce média, et les bandes originales des classiques comme *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), *Castlevania* (Konami, 1986) ou *Shining Force* (Sega, 1993) ont rythmé mon enfance. Mais outre cet attachement affectif particulier, le jeu vidéo est pour moi un terrain d'expérimentations idéal. En effet, comme on ne peut prédire les actions du joueur, j'y retrouve mon amour de l'improvisation, des formes ouvertes et de la musique modulaire plutôt que linéaire.

Finalement, j'apprécie les modalités de travail en musiques à l'écran. Le plus souvent, un compositeur à l'image fournit un service « clés en main », c'est-à-dire une musique non seulement écrite, mais aussi produite, enregistrée, mixée, prête à être intégrée au reste de la bande sonore. Il devient ainsi un architecte, le gardien d'une vision qu'il matérialise peu à peu, habituellement à la tête d'une équipe. Les échéances, les budgets, les réalités de production sont souvent difficiles, mais se présentent comme des défis et offrent la perspective de vivre décemment de son art.

### 1.1.1 Contraintes et liberté

Le fait que la plupart des œuvres présentées ici soient associées à l'image est lourd d'implications. En effet, dans ce domaine, le compositeur s'investit dans une création collective qui aspire à devenir plus que la somme de ses parties. En fait, dans l'immense majorité des cas, le compositeur n'est pas l'instigateur de l'œuvre. Ce rôle revient au réalisateur, au producteur ou au concepteur de jeu. Cela n'entre-t-il pas en contraction avec la profonde introspection attendue d'un candidat au doctorat ?

Les autres domaines de la composition ne sont pas forcément plus souples. Par exemple, un compositeur de musique de scène répondant à la commande d'un ensemble existant aura souvent toute latitude quant à la forme de la pièce, mais l'effectif instrumental dépendra sans

---

<sup>4</sup> *Computer Space*, développé par Nolan Bushnell et Ted Dabney, futurs co-fondateurs d'Atari, en 1971.

doute du commanditaire. Au contraire, l'image est très directive du point de vue de la forme, mais il est plutôt rare qu'un réalisateur impose une instrumentation précise. Pour la scène comme pour l'image, les contraintes existent, mais touchent des domaines différents.

Un compositeur peut donc s'épanouir dans l'un ou l'autre de ces contextes, ou considérer les deux comme complémentaires, ce qui est effectivement le cas. C'est ainsi que Toru Takemitsu, éminent compositeur japonais œuvrant tant pour le concert que pour l'image, affirmait : « Écrire de la musique de film, c'est comme obtenir un passeport, un visa pour la liberté. »<sup>5</sup>. L'image a en effet le don d'hypnotiser le spectateur et peut le rendre plus perméable et réceptif à des expérimentations musicales. C'est ainsi que la *Musique pour cordes, percussion et célesta* (1936) de Bartok dans *The Shining* (1980) ou *Lux aeterna* (1966) de Ligeti dans *2001: A Space Odyssey* (1968), deux films du réalisateur Stanley Kubrick, ont touché un large public qui n'aurait pas forcément apprécié ces mêmes pièces dans une salle de concert. Comme l'explique Michel Chion, « Une musique atonale ou d'une modalité flottante n'est plus la même sur l'écran : elle est alors plongée dans un contexte dramatique fort qui lui donne une place, une direction, mais où elle n'est plus le fil conducteur. Elle est encore une fois une ligne s'insérant parmi d'autres lignes » (*La musique au cinéma* 1995, 213).

### 1.1.2 La relation musique – image

Cependant, il est vrai que le fait de travailler avec ou pour d'autres artistes est une forme particulière de contrainte. Le créateur audiovisuel a un droit de regard sur la musique, peut en réclamer une révision, voire une refonte totale dans certains cas. L'image elle-même, dans son rythme, son ton et les événements qu'elle dépeint, est astreignante. Enfin, et il s'agit probablement de l'aspect le plus exigeant, la musique doit véhiculer avec succès l'émotion implicite de l'œuvre visuelle.

Définir cette émotion n'est pas chose aisée. Une même image peut en effet être illustrée musicalement de bien des manières, ce qui changera, parfois radicalement, la perception du spectateur. Il s'agit donc de décisions lourdes de conséquences, qui découlent le plus souvent d'un dialogue intime entre compositeur et artiste visuel. Quant à transmettre fidèlement ces

---

<sup>5</sup> Propos recueillis dans le documentaire *Musique de films : Toru Takemitsu* de Charlotte Zwerin (1994).



émotions par la musique, le processus se révèle délicat tant la moindre note, le moindre choix d'instrumentation peuvent altérer les impressions de l'auditeur.

Il est donc essentiel d'étudier une musique à l'image dans son contexte et de comprendre son rapport avec le visuel. Comme l'explique Damien Mecheri :

Une musique de film peut [...] être réussie d'un point de vue technique (écriture, orchestration, etc.) sans pour autant se révéler satisfaisante avec les images. Là est toute la difficulté de l'exercice. La musique doit se plier toute entière aux exigences du long-métrage. Cependant, cela ne signifie pas pour autant qu'elle doit s'y soumettre et être écrasée. (Mecheri 2014, 16)

Vu l'importance de soutenir adéquatement l'image et d'exprimer l'émotion juste, on ne s'étonnera pas de trouver en ces pages de nombreuses descriptions de caractère, parfois métaphoriques, dans les analyses musicales. Ces descriptions sont bien entendu subjectives, car chaque auditeur peut ressentir une même musique différemment, Le lecteur ne devra donc pas se sentir contraint dans son interprétation, mais plutôt y voir une explication de ce que j'ai voulu exprimer en tant que compositeur pour une situation ou une image donnée, ainsi que des moyens musicaux pour y parvenir.

### 1.1.3 Notion de style en musiques à l'image

Est-il possible, malgré ces contraintes, de se réaliser dans ce domaine, de trouver sa propre voix et développer son propre style ? D'ailleurs, qu'est-ce que le style ? Ce terme ambigu est employé autant pour définir le style personnel d'un compositeur, qui va permettre de le caractériser sur le plan artistique, que le style musical, plus ou moins synonyme de genre ou encore de langage<sup>6</sup>. Dans le passé, il était commun et pratique de combiner les deux. Assimiler un compositeur au style classique, au jazz ou à la musique populaire pouvait donner une approximation de sa griffe personnelle. Mais, dans le contexte actuel où l'on peut entendre simultanément des musiques créées à des milliers de kilomètres de distance ou à des époques séparées de plusieurs siècles, les compositeurs dépassent couramment les frontières d'un unique style. C'est d'ailleurs pourquoi, dans cet essai, le terme « système

---

<sup>6</sup> Allan Moore, au terme d'une étude spécifique sur la question, distingue cependant les deux en précisant : « The distinction may be characterized in terms of "what" an art work is set out to do (genre) and "how" it is actualized (style). » (Moore 2001, 441)

d'écriture » sera préféré lorsqu'on décrira des caractéristiques purement techniques d'un langage musical.

Une autre tendance pour définir l'art d'un compositeur consiste à associer son style à une discipline ou un média. On entend ainsi souvent parler de « compositeur de musique tonale » ou de « compositeur de musique de film ». Là encore, cela ne particularise en rien sa personnalité artistique, étant donné, par exemple, que des pièces aussi différentes qu'une symphonie de Mozart ou un opéra rock peuvent être catégorisées comme tonales.

Comment alors se caractériser en tant que compositeur ? Dans l'océan musical contemporain où les sonorités les plus étrangères se mélangent et s'entrechoquent, dans la cacophonie diffusée par des médias de plus en plus nombreux, dans un monde où il faut non seulement se distinguer des figures imposantes du passé, mais aussi de la quantité colossale de musique produite à chaque instant, cette démarche semble plus compliquée que jamais. Comment donner libre cours à sa curiosité et à son désir d'exploration tout en traçant les frontières nécessaires à la cohérence de son identité ?

Et les musiques à l'image ? Constituent-elles un style ? « *Music for movies is not a genre. That's the beauty of it. Every experience is new and different.* » affirme le compositeur italien Carlo Silotto<sup>7</sup>. Il est vrai que, lorsque le contexte s'y prête, n'importe quel genre de musique peut illustrer avec succès une image. La plupart des bandes sonores de films comprennent d'ailleurs de la musique originale comme des musiques préexistantes, provenant potentiellement de n'importe quel répertoire, du classique au jazz en passant par les musiques populaires. On peut également demander à un musicien de tout horizon d'écrire pour l'image, même si ce n'est pas sa spécialité première, et obtenir un excellent résultat. Pensons à Neil Young pour le film *Dead Man* (1995) de Jim Jarmusch, le groupe *Daft Punk* pour le film *Tron Legacy* (2010) de Joseph Kosinski, ou plus récemment la chanteuse et pianiste québécoise Cœur de pirate pour le jeu vidéo *Child of Light* (2014) d'Ubisoft Montréal.

---

<sup>7</sup> Propos recueillis pour l'étude *Music Composition for the Screen: Picture of a profession and Challenges for Higher Education* (ICSS/InMiCS, Music Composition for the Screen: Picture of a Profession and Challenges for Higher Education 2015). [www.inmics.org](http://www.inmics.org).

Du côté des compositeurs spécialisés en musiques à l'image, certains, comme Thomas Newman, Vangelis ou John Williams, possèdent un son très personnel, immédiatement identifiable. D'autres, comme Hans Zimmer, prônent une approche plus large et ont constamment cherché à évoluer, étendre leur palette et explorer au fil de leur parcours des univers musicaux très différents. Les contraintes liées à la composition pour l'écran ne semblent donc aucunement entraver une démarche artistique personnelle ou le développement d'une voix distinctive. Cet aspect serait même apprécié par les réalisateurs. « *They [the composers] have to be careful to not become the same as everybody else, because originality now is key.* » nous confie l'agent d'artistes britannique Alexander Darrell. (ICSS/InMiCS 2015)

On attend donc du compositeur à l'écran non seulement qu'il réponde à la commande de l'artiste visuel et qu'il mette en valeur le message de l'image, mais aussi qu'il sublime le résultat par l'apport de sa propre personnalité musicale.

#### 1.1.4 Objectifs et plan du doctorat

Il faut tout de même reconnaître que les conditions de création en musiques à l'image ne facilitent pas forcément cette introspection. Les délais souvent courts, la forte quantité d'ouvrage, l'implication de l'équipe visuelle dans l'élaboration de la musique, la possible grande diversité des projets illustrés sont autant d'éléments corrosifs pour la recherche intérieure du compositeur. Or, malgré ce tourbillon de travail, il est très important de conserver un certain recul et de ne pas perdre de vue son cheminement artistique. C'était là le premier objectif de ce doctorat : continuer à progresser, à réfléchir, à trouver sa voie — et sa voix ! — ainsi qu'à développer son style individuel. Le chapitre 2 traite par conséquent de mon langage personnel à travers l'analyse, notamment mélodique, harmonique et texturale, de plusieurs œuvres.

Je désirais également axer une partie du travail sur la forme, et particulièrement son interactivité dans le domaine du jeu vidéo. En effet, comme mentionné précédemment, les structures non linéaires sont très importantes dans mon parcours et ma création. De plus, ce domaine, très jeune, en est encore à ses débuts, et représente donc un terrain idéal d'expérimentations. Cette étude sur les formes dynamiques et interactives constitue l'essentiel du chapitre 3.

Pour que cette recherche prenne tout son sens, et pour que ses résultats soient applicables, il me semblait primordial de l'opérer dans un contexte vraiment professionnel. C'est pourquoi la quasi-totalité des œuvres étudiées ici provient de commandes. Cette démarche particulière m'a fait réaliser à quel point les conditions de travail influent sur la composition, et comment le fait de les exploiter à bon escient, ou simplement de les contourner en réinventant les formules de collaboration, faisait partie du processus de création et permettait d'atteindre des résultats inédits. Le chapitre 4 est donc dédié à cet aspect particulier.

## 1.2 Résumé des pièces composées

### 1.2.1 Pièces de concert

#### 1.2.1.1 *Incantation #2*

Première œuvre d'importance de mon doctorat. Cette pièce pour ensemble à cordes et cymbalum solo, d'une durée d'environ 7 minutes, fut commandée par l'Orchestre Nouvelle Génération, fondé par Yuli et Eleonora Turovsky, et sera étudiée au chapitre 2.

#### 1.2.1.2 *Chromosphère*

Cette pièce pour orchestre d'environ cinq minutes sera détaillée au chapitre 3. Elle existe en deux versions différentes : l'une linéaire, destinée au concert, l'autre interactive conçue pour être intégrée dans un jeu vidéo. Comme le suggère son nom, il s'agit d'une étude de la couleur, et notamment du rapport entre des systèmes atonaux « monochromes » et des progressions d'accords très « colorées ».

#### 1.2.1.3 *Univers V*

Miniature pour flûte et violoncelle. D'une écriture libre et expérimentale, elle explore des modes de jeu particuliers, comme les multiphoniques de flûte, les harmoniques, les doubles cordes ou la *scordatura*.

Au début de la pièce, les multiphoniques de la flûte s'entrecroisent avec les harmonies du violoncelle, tissant une liaison intime entre les deux instruments. Dans la section centrale, la flûte commence par être complètement enveloppée par de larges doubles cordes, mais, tandis que la tension monte, la relation se déchire brusquement et chaque instrument se réfugie dans son registre extrême de prédilection (l'aigu pour la flûte, le grave pour le violoncelle).

La discorde finit par s'apaiser et, alors que les deux protagonistes reviennent sur un terrain commun, se rétablissent le calme et les enlacements du début de la pièce.

L'œuvre fut créée et enregistrée en avril 2012 par deux solistes de l'ensemble Transmission.

#### *1.2.1.4 Fide splendet et scientia*

Pièce lauréate d'un concours organisé par le Secrétariat général de l'Université de Montréal, cette fanfare pour ensemble de cuivres est destinée à accompagner les collations des grades et les présentations des professeurs émérites. La musique veut exprimer un sentiment de lumière, d'élévation et de réalisation de soi.

Comme pour *Incantation #2*, une écriture trop expérimentale n'était pas souhaitée par les organisateurs du concours. Le langage reste donc tonal, mais pédales, accords complexes, parallélismes, progressions d'accords de couleurs ou en quarts font voyager l'auditeur à travers différents univers sonores durant les quatre minutes de la pièce. Le jeu idiomatique des cuivres est aussi développé, privilégiant l'énergie, le rythme et les contrastes de dynamique.

Cette composition fut enregistrée en mai 2013 à la salle Claude Champagne par l'ensemble de cuivres de la Faculté de musique, dirigé par David Martin.

## 1.2.2 Jeux vidéo

### 1.2.2.1 *Dysan the Shapeshifter (Dungeon Gate)*

*Dysan the Shapeshifter* (anciennement intitulé *Dungeon Gate*) est un jeu vidéo développé par *Wild Games Studio* et publié en novembre 2012. L'intrigue prend place dans un univers médiéval fantastique rappelant celui du *Seigneur des Anneaux* (J.R.R. Tolkien, 1954-55). Le personnage principal, Dysan, va tenter de comprendre son lien profond avec les dragons, et pourquoi il fut le seul rescapé d'une attaque perpétrée sur son village alors qu'il n'était encore qu'un bébé.

*Dungeon Gate* sera analysé en détail au chapitre 2.

### 1.2.2.2 *Stories: The Path of Destinies*

Développé par *Spearhead Games* et sorti sur PC et *Playstation 4* le 12 avril 2016, *Stories: The Path of Destinies* est un jeu d'aventure et d'action possédant une narration évoluée et de nombreux embranchements scénaristiques. Par conséquent, le système de musique interactive a bénéficié d'une attention particulière. *Stories* est détaillé au chapitre 3 de cette thèse. L'œuvre a également été adaptée pour le concert, opération qui sera décrite au chapitre 4.

### 1.2.2.3 *Livelock*

Ce jeu d'action développé par *Tuque Games* et édité par *Perfect World* prend place dans un univers soumis à une guerre incessante entre les machines. Une poignée de robots, dépositaires de consciences humaines, tentent de ressusciter l'humanité. Le cadre post-apocalyptique incitait à imaginer des sonorités originales, au carrefour entre instruments acoustiques préparés, techniques de jeu contemporaines et programmation électronique. Quant au contexte de production, relativement compliqué, il put finalement être tourné avantageusement grâce à une gestion particulière du processus de création musicale.

*Livelock* sera approfondi au chapitre 4.

### 1.2.3 Films

#### 1.2.3.1 *L'amant revenant*

*L'Amant revenant* est une « comédie d'amour noire » réalisée par Serge Gouin en 2012. Elle comporte une trame sonore orchestrale, qui oscille entre un hommage quasi parodique à la musique des grandes comédies musicales et une écriture plus dissonante et contemporaine. Enregistrée par l'ensemble *Arkea* (sous la baguette de Dina Gilbert) en mars 2013, cette œuvre sera étudiée au chapitre 4 de cette thèse.

#### 1.2.3.2 *Miam !*

Commande des Éditions Robert Martin, cette pièce pour grand ensemble à vents d'une durée d'environ six minutes accompagne un film d'animation à la fois magique et épique. Quoique le film soit léger, rapide dans sa narration et riche en rebondissements, la musique se destine à des orchestres de niveau intermédiaire. Le défi consistait donc à minimiser les changements de tempo et créer des textures mouvantes et complexes à partir de lignes individuelles simples et lisibles.



Reproduit avec l'aimable autorisation des Éditions Robert Martin.

**Figure 1 : *Miam !***

La pièce a été enregistrée par la Musique des gardiens de la paix à Paris au mois d'avril 2013.

### 1.2.3.3 Autour d'une table



Reproduit avec l'aimable autorisation de Parissa Mohit.

**Figure 2 : *Autour d'une table.***

Composée pour un film d'animation très personnel et artistique, cette pièce d'environ 12 minutes est écrite pour piano et percussions. Selon les désirs de la réalisatrice Parissa Mohit, la musique reste très minimaliste afin de préserver la candeur et la tendresse des images en noir et blanc. Les harmonies, qui mettent en valeur la lumière de l'intervalle de quinte, progressent subtilement des accords classés aux *clusters* en fonction de l'émotion recherchée. L'enregistrement a eu lieu dans les studios de la Faculté de musique en novembre 2012.

### 1.2.3.4 *Hier, aujourd'hui, hier*

Ce long-métrage de Xavier Beauchesne-Rondeau conte les cheminements de trois personnages dont les destins s'entrecroisent. Annabelle, étudiante en danse, vit une histoire d'amour difficile avec Émile, garçon charismatique mais immature et instable émotionnellement. Au cours de l'une de ses nombreuses fugues pour « s'éloigner de lui-même », celui-ci rencontre une autre femme, Maya, bien différente d'Annabelle.





Reproduit avec l'aimable autorisation de Xavier Beauchesne-Rondeau.

**Figure 3 : *Hier aujourd'hui hier.***

*Hier, aujourd'hui, hier* fut l'objet d'une commande très particulière : la trame sonore devait être composée quasi exclusivement à l'aide de la guitare électrique. L'instrument fut exploré dans toutes ses possibilités au cours de plusieurs séances d'enregistrement, qui permirent de récolter énormément de matière. Les échantillons collectés furent ensuite traités puis montés directement sur le film. Le résultat, très particulier et davantage du domaine de la musique électroacoustique, sort quelque peu de la ligne esthétique tracée par les autres œuvres analysées dans cette thèse. En revanche, la sculpture des sonorités et le concept d'établir une banque d'échantillons personnels utilisée pour une production originale préfigure le travail effectué sur *Livelock*.



## 2 COULEURS — HARMONIES ET SYSTÈMES MUSICAUX

### 2.1 Principes et relations

#### 2.1.1 Couleur et monochromie

Si la musique est avant tout un art du temps, de l'espace et de l'écoute, il semble que bien des compositeurs ainsi que des auditeurs la vivent tout aussi intensément à travers leurs autres sens. Comme l'explique Jean-Yves Bosseur dans son ouvrage *Musique et arts plastiques : Interactions au XXe siècle*,

Portés par un élan spirituel visant à une sorte de retour à l'unité originelle de la création artistique, des peintres et des musiciens ont été amenés, en particulier à partir de l'époque romantique, à refuser la séparation jugée arbitraire des arts et à s'interroger sur l'analogie des sensations visuelles et sonores. [...] Sans doute faut-il aussi y voir la nostalgie d'un âge d'or, de la fête primitive, d'une unité antérieure à la séparation des sens, seule capable d'opérer une authentique fusion avec la nature. (Bosseur 1998, 9)

Le vocabulaire de base de la musique et des arts visuels révèle de nombreuses corrélations qui témoignent d'un entrelacement profond, fondamental, de ces deux arts : ton, gamme, chromatisme, etc. Pourtant, selon le physicochimiste Bernard Valeur<sup>8</sup>, « la correspondance son-couleur est impossible sur des bases rationnelles » (Valeur 2012). Seule la synopsis,

---

<sup>8</sup> Professeur émérite au Conservatoire National des Arts et Métiers et chercheur de l'unité mixte de recherche CNRS/ENS-Cachan.

forme particulière de synesthésie, s'explique scientifiquement. Chez les personnes disposant de cette faculté, une connexion entre les aires auditives et visuelles du cerveau associe spontanément la perception des sons (qu'il s'agisse de timbres ou de hauteurs) à celle des couleurs. Il s'agit d'un phénomène purement subjectif, puisque les couleurs « entendues » sur des sons identiques diffèrent d'une personne à l'autre. Olivier Messiaen parlait d'ailleurs de sa propre perception en ces termes : « Ce n'est pas de l'imagination, ce n'est pas non plus un phénomène physique, c'est une réalité intérieure » (Messiaen 1986, 43).

Au-delà du prouvé et du raisonnable, la science peut agir comme source d'inspiration et nous permettre de reconsidérer symboliquement nos compositions.

Par exemple, on peut envisager une correspondance entre l'optique et le degré de complexité du langage harmonique. En effet, selon les découvertes d'Isaac Newton (1643, 1727)<sup>9</sup>, la lumière blanche contient en réalité toutes les couleurs. Pour sélectionner l'une d'elles, il faut absorber les autres, ou les faire dévier les unes par rapport aux autres, par exemple à l'aide d'un prisme.

Par analogie, un *cluster* comportant tout ou partie du total chromatique accapare les sens par sa richesse et sa dissonance. C'est un élément statique qui, à l'instar de la lumière blanche, évoque une impression de « monochromie ». À l'inverse, isoler certaines notes pour constituer des accords engendre toute une gamme de « couleurs » auditives. Les accords formés de quatre ou cinq tierces superposées, comme l'accord de septième mineure avec neuvième et onzième, ou l'accord de septième majeure avec neuvième majeure et onzième augmentée, sont particulièrement « colorés ». Il en va de même des clusters diatoniques, produits lorsqu'on joue simultanément tous les degrés d'une gamme donnée. En éliminant progressivement des notes pour revenir aux accords de trois sons, puis aux intervalles et enfin aux notes isolées, on se rapproche métaphoriquement du noir et, à l'opposé du spectre, on rétablit petit à petit une forme différente de « monochromie sonore ».

On se situe par conséquent face à un axe, celui de la complexité des échelles et harmonies utilisées, axe qui peut s'assimiler à une gamme de couleurs. D'un côté, les notes isolées, intervalles ou monodies, semblables au noir. Au centre, les harmonies, les modes et les

---

<sup>9</sup> Publiées dans son traité *Opticks* de 1704.

mélodies accompagnées, avec leur infinie palette irisée. À l'autre extrémité, les *clusters*, agrégats ou textures atonales, qui ramènent à la monochromie, au blanc. Notons toutefois qu'on peut muter directement du noir au blanc en passant par des nuances de « gris », par exemple en évitant les modes diatoniques pour privilégier l'empilement de tritons ou de demi-tons. Les systèmes d'écriture deviennent ainsi des véhicules, des moyens d'exprimer différentes émotions.

### 2.1.2 Respiration, tension et détente

D'autres similitudes avec la physique et les mécaniques naturelles peuvent nous inspirer, comme le phénomène de tension/détente.

Ce principe majeur de notre réalité, appliqué à la musique, se révèle un puissant agent organisateur. Dans un contexte harmonique<sup>10</sup>, le contrôle de la consonance et de la dissonance et l'utilisation de notes pôles permet cette ambivalence entre tension et détente, générant par là même une dynamique du discours. C'est sur ce principe, et plus spécifiquement sur l'opposition entre dominante (tension) et tonique (détente), que fonctionne la tonalité<sup>11</sup>.

Cependant, là encore on peut étendre ce concept et composer en utilisant l'antagonisme entre systèmes harmonique et inharmonique. Partir d'une tonique ou d'une échelle donnée puis gérer à loisir le niveau de dissonance en ajoutant, modifiant ou supprimant des degrés ouvre la voie à des principes de tension/détente quasi gravitationnels. On joue ainsi sur l'ambivalence entre statisme et dynamisme, entre couleur et monochromie.

### 2.1.3 Changement d'état

De même, le changement d'état est un phénomène passionnant. Lors du passage du solide au liquide, du liquide au gazeux, c'est un même élément qui est conservé, mais dont la

---

<sup>10</sup> Entendu par-là n'importe quel contexte qui contient des progressions d'accords, ce qui inclut, sans toutefois s'y limiter, la tonalité et la modalité.

<sup>11</sup> D'autres systèmes sont bien évidemment possibles, comme par exemple l'opposition de deux toniques séparées par un triton. Ce couple est d'ailleurs complété par un second situé à une tierce mineure du premier, créant par là même un système cohérent et équilibré que Béla Bartok affectionnait tout particulièrement. Par la suite, le jazz et les musiques populaires ont développé leur propre manière de gérer des phénomènes de tension et détente au sein de systèmes harmoniques.

texture se métamorphose. Là encore, ce concept peut s'appliquer à la musique, comme dans le cas d'une harmonie qui peut évoluer du solide (plaquée) au liquide (arpégée) ou au gazeux (texturale).

Si ces analogies ont bien sûr leurs limites, elles permettent de dessiner des schémas d'organisation qui transcendent les systèmes musicaux traditionnels, tels que la tonalité, tout en préservant leurs caractéristiques les plus importantes. Ces métasystèmes, par leur action réunificatrice, offrent des possibilités accrues d'équilibre, de contraste et de symétrie, que les pièces étudiées ci-dessous vont exploiter d'une manière ou d'une autre.

## 2.2 *Incantation* #2

### 2.2.1 Origine et gestation

Commande de l'Orchestre Nouvelle Génération<sup>12</sup> fondé par Yuli et Eleonora Turovsky, cette œuvre pour ensemble à cordes et *cymbalum*<sup>13</sup> solo fut créée le 14 avril 2012 à la salle Claude Champagne sous la direction d'Airat Ichmouratov. Incluse dans un programme mettant à l'honneur les musiques inspirées du folklore est-européen, la pièce devait, selon la commande de Yuli Turovski, incorporer des éléments « ethniques » faisant écho au thème du concert. En outre, une écriture trop expérimentale n'était pas souhaitée afin de ne pas trancher avec le reste du répertoire ([Inc02\\_Vid01\\_Complet](#) - [Inc2\\_Au01\\_Complet](#)).

La pièce se base sur une autre composition personnelle élaborée plusieurs années auparavant. Intitulé *Incantation*, ce court impromptu déployait une forme *durchkomponiert*<sup>14</sup> en trois parties évoquant le déroulement de quelque cérémonie païenne. Tout d'abord, le rassemblement houleux et chaotique de la foule. Ensuite, le rituel où des psalmodies prennent forme avant d'être reprises par l'assemblée. Enfin, la vénération qui atteint son paroxysme lors d'une apogée orgasmique débouchant sur une transe jubilatoire ([Inc2\\_Au1\\_Incantation1](#)).

---

<sup>12</sup> <http://orchestrenouvellegeneration.com/>

<sup>13</sup> Instrument à cordes frappées de la famille des cithares, répandu en Europe de l'est.

<sup>14</sup> Terme allemand signifiant littéralement « composé d'un bout à l'autre ». Se dit d'une composition continue qui développe librement sa structure et sa thématique sans obéir à une forme prédéfinie telle la sonate, le rondeau ou la fugue.

Cette *Incantation* originale n'était qu'une simple esquisse. Destinée à un ensemble restreint, elle n'ambitionnait qu'à servir d'ossature à une improvisation collective, d'où son contenu volontairement plus que minimaliste.

L'adaptation de cette idée à un effectif plus important et un contexte plus rigoureux présentait autant d'intérêt que de défis. Si la formation classique des instrumentistes interdisait l'improvisation, leur virtuosité invitait une écriture plus précise, un développement structurel plus conséquent et des textures plus aventureuses. Dans cette analyse de la pièce résultante, *Incantation #2*, nous nous pencherons plus particulièrement sur la forme, l'harmonie, les textures, la rythmique et la dynamique.

### 2.2.2 Forme

L'argument qui sous-tend la composition, à savoir la suggestion d'une cérémonie païenne, est repris d'*Incantation #1*. La forme reste par conséquent *durchkomponiert* et on conserve les quatre parties principales. Toutefois, chacune d'elles est fractionnée en courts épisodes, constituant un « récit » plus riche et offrant un meilleur contrôle sur l'évolution de la trame dramatique.

#### 2.2.2.1 Première partie : rassemblement

C'est le violoncelle qui s'éveille tout d'abord du silence en énonçant, solitaire, un motif générateur que nous baptiserons motif de l'appel.



Figure 4 : *Incantation #2* — Motif de l'appel, mes. 1-8 (violoncelle).

Comme pour s'arracher du statisme ténébreux, l'intervalle initial de quinte ascendante est dynamique et résolu, quoique l'énergie soit immédiatement freinée par la double broderie qui, de prime abord, reste en interrogation sur une sixte mineure énigmatique. Le rythme libre et les silences non mesurés suggèrent la fragilité, l'incertitude. Il faut trois tentatives à cette voix isolée pour grandir et, finalement, inciter le violon à la rejoindre.

D'autres instruments reprennent le motif et rallient progressivement la réunion jusqu'à un fugitif *forte* à la mesure 18, puis deux des trois violons concluent ce premier épisode tandis que cette brève témérité retourne au silence ([Inc2\\_Au02\\_Motif\\_Appel](#)).

Si l'orchestre à cordes symbolise le rassemblement des fidèles, le *cymbalum*, par sa sonorité particulière, joue le rôle du prédicateur. C'est donc naturellement lui qui énonce le thème principal, ou thème de l'incantation.



Figure 5 : *Incantation #2* — Thème principal, mes. 22-26 (*Cymbalum*).

La ligne, qui ne cesse d'onduler autour de la quinte, confère à ce thème un caractère hypnotique. Il s'agit d'un unique motif d'une mesure répété puis transposé afin d'exploiter diverses couleurs harmoniques. Les seconds violons lui procurent un léger soutien rythmique, tandis qu'une ébauche de réponse émerge du côté des cordes graves.

Dès la seconde itération à la mesure 28, l'orchestre semble prendre vie et embrasser le culte. Nourrissant le mouvement, quelques triolets jaillissent de la masse, telles des esquisses de danse désarticulée ([Inc2\\_Au03\\_Theme\\_Incantation](#)).

À partir de là, une osmose s'opère. L'ensemble des fidèles s'unit en une litanie envoûtante et, encouragé par le prédicateur, entraîne l'ivresse jusqu'au premier véritable point culminant de la mesure 41, suivi par une longue désinence au violon solo qui clôt cette première grande partie.

#### 2.2.2.2 Deuxième partie : rituel

La cérémonie entamée, les ensembles progressent de façon plus groupée et synchronisée, élevant par là même le niveau d'énergie. Des points culminants de plus en plus intenses alternent avec des sections plus recueillies, jusqu'à l'aboutissement de la conjuration.

Le thème de l'incantation, exposé aux cordes à la mesure 50, débouche sur un *crescendo* extatique, première manifestation de la transe. *L'accelerando* progressif, le resserrement des mesures, l'accumulation d'instruments et l'augmentation de la tension harmonique sur la



pédale de *ré* contribuent à accroître l’intensité jusqu’au paroxysme des mesures 77 à 86 ([Inc2\\_Au04\\_Transe](#))

S’ensuit un jeu de questions/réponses cérémonial entre les solistes et le reste du groupe. L’ardeur croît une fois de plus, les voix se resserrent et s’entremêlent jusqu’au *fortissimo* de la mesure 109. Le thème de l’incantation est à nouveau cité dans une transition modulante qui introduit la dernière étape de l’adoration ([Inc2\\_Au05\\_Questions\\_Reponses](#)).

The image shows a musical score for measures 104 to 109. The score is written for several instruments: Cimbalom (Cim.), Violin I solo (V. I solo), Violin I (V. I), Violin II (V. II), Viola solo (Vla. solo), Viola (Vla.), Violoncello solo (Vc. solo), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The score is in 4/4 time and features a variety of rhythmic patterns, including triplets and sixteenth notes. The dynamics range from *ff* (fortissimo) to *arco* (non div.). The score is marked with a crescendo and a *ff* dynamic.

Figure 6 : *Incantation #2* — Questions-réponses en *crescendo*, mes. 104-109.

### 2.2.2.3 Troisième partie : jubilation

Il s’agit d’une danse enfiévrée, joyeuse et excessive. L’idole a répondu aux prières, et l’esprit, par la transe, s’est élevé au-dessus des souffrances quotidiennes. Deux nouveaux motifs font leur apparition.

Le premier est un ostinato au *cymbalum*. Son canevas rythmique, constitué de trois mesures à 5/4 suivies d’une mesure à 6/4, sert de fondement à toute cette dernière partie. Les quintes parallèles le tonifient à la manière des accords de puissance de la guitare rock ([Inc2\\_Au06\\_Motif\\_Quintes\\_Paralleles](#)).



Figure 7 : *Incantation #2* — Motif en quintes parallèles, mes. 120-123 (*cymbalum*).

Il est immédiatement repris à l'ensemble des cordes (mesure 124). Par opposition aux lentes progressions dynamiques des parties précédentes, ici les contrastes de nuances et textures se veulent plus tranchés.

Le thème de la danse, plus mélodique, survient à la mesure 132. Il se dégage de son contour très modal une sonorité plus typiquement « ethnique », sans toutefois l'associer à une sphère géographique précise. Rapide et fluide, il est plus brillant que ses prédécesseurs ([Inc2 Au07 Theme Danse](#)).



Figure 8 : *Incantation #2* — Thème de la danse, mes 132-136 (*cymbalum*).

Ces deux éléments sont exploités jusqu'à la mesure 151. Le thème de l'incantation est alors repris une ultime fois, préparant l'exultation finale sur l'ostinato à l'unisson à partir de la mesure 169.

## 2.2.3 Harmonie

L'harmonie d'*Incantation #2* est par essence modale. Cette modalité est toutefois cultivée de différentes façons afin de créer des contrastes de couleur.

### 2.2.3.1 Monodie

Primitive et monochrome, la monodie est une actrice majeure des deux premières parties. Elle s'exprime particulièrement dans les réponses de l'assemblée aux exhortations des « prédicateurs » (*cymbalum* ou chefs de pupitre). Les premières, informes et rampantes,

surviennent dès la mesure 26. C'est cependant à la lettre D (mesure 88) que ces réponses gagnent en ferveur, remémorant le chant grégorien ou les premiers *spirituals*.

La transe de la partie C (mesure 58) s'appuie elle aussi sur la force brute de la monodie. La puissance des unissons combinée à la pédale obsédante et aux dissonances superposées permet une amplification maximum de l'énergie ([Inc2\\_Au04\\_Transe](#)).

The musical score for 'Incantation #2' (measures 62-71) is presented in a multi-staff format. The instruments included are Cimbalom (Cim.), Violin I (V. I solo), Violin II (V. II), Viola solo (Vla. solo), Viola (Vla.), Violoncelle solo (Vc. solo), Violoncelle (Vc.), and Contrebasse (Cb.). The score is marked with 'accel.' and specific tempo markings: 'J = 160 accel.' and 'J = 190 accel.'. Dynamics include 'mf' and 'f'. Articulations such as 'non div.' and 'simile' are used. The Contrebasse part is marked 'arco'. The score shows a complex rhythmic structure with various time signatures and a strong emphasis on unison textures.

Figure 9 : *Incantation #2* — Monodie et unissons, mes. 62-71.

D'autres unissons musclés se retrouvent aux mesures 101 à 109, ou lors de l'ultime *crescendo* de la mesure 171.

Dernière manifestation purement mélodique, les solos qui introduisent l'œuvre ou le long interlude de violon de la mesure 44 dévoilent leur lyrisme sur un accompagnement éthéré.

### 2.2.3.2 Modalité

Deuxième gamme de couleurs, la modalité est exploitée ici de façon plus classique. L'âtre voix du violoncelle établit dès les premières notes un mode apparenté à *do* mineur. Néanmoins, l'alternance immédiate entre *fa* dièse et *fa* bécarré, de même qu'entre *ré* bécarré et *ré* bémol, révèle des degrés mobiles qui enrichissent la palette expressive. On conserve

donc l'ancrage sur une tonique associée à une couleur générale, tout en restant souple sur les degrés secondaires, les notes étrangères et autres rencontres fortuites.

Le rythme harmonique s'avère plus mouvant que dans la modalité caractéristique des musiques traditionnelles. C'est ainsi que la tonique initiale de *do* fait place au *ré* bémol dès la mesure 07, au *ré* bécarre à la mesure 10 puis au *mi* à la mesure 18. Cette lente progression soutient la croissance de l'énergie tout en brouillant les repères harmoniques, tandis que les contrechants et les trémolos accentuent l'aspect impressionniste. On se trouve donc au croisement entre modalité, progression d'accords et hétérophonie.

La dernière grande partie, à partir de la mesure 120, intensifie l'aspect rythmique. La modalité se stabilise avec une plage de 22 mesures continues sur le cinquième mode de *la* mineur harmonique, exploitant une seconde augmentée qu'on retrouve souvent dans la modalité orientale (Touma 1996). Cette section, qui peut être considérée comme une longue dominante de *la* mineur, se résout sur le premier degré de cette gamme à la mesure 142 et se poursuit sur une progression d'accords diatonique.

### 2.2.3.3 Couleurs harmoniques

La pièce comporte aussi des sections purement harmoniques, dans lesquelles les accords s'enchaînent sans tonalité fixe, comme de vives taches de couleur déchirant l'homogénéité de la toile. Troisième intensité de notre échelle chromatique, le contraste entre ces sections et celles analysées précédemment crée une dynamique et permet de s'éloigner des techniques d'écriture associées aux musiques traditionnelles.

Le thème de l'incantation se prête particulièrement à ce type d'exploration. En effet, comme il se base sur la transposition d'un unique motif, il suffit que l'harmonie suive son contour pour basculer dans un système irisé d'accords parallèles.

Ce système est toutefois évité au cours de la première itération du thème, afin de préserver le côté brumeux de l'introduction. En revanche, dès le second énoncé, le brusque passage de *la* mineur à *fa* dièse mineur (mesure 29) inocule cette nouvelle réalité harmonique. Celle-ci s'exprime pleinement lors du retour du thème à la mesure 50, véritable kaléidoscope qui s'oppose à la modalité des parties adjacentes ([Inc2\\_Au08\\_Couleurs\\_Harmoniques](#)).

The musical score for 'Incantation #2' measures 50-55 is presented in a standard orchestral layout. It features seven staves: V. I solo, V. I, V. II, Vla. solo, Vla., Vc. solo, Vc., and Cb. The tempo is marked 'A tempo' with a metronome marking of 76. The key signature has one flat (B-flat). The score shows parallel minor chords in the accompaniment. Dynamics range from p to f. Performance instructions include 'en dehors', 'div.', 'pizz.', and 'arco'.

Figure 10 : *Incantation #2* — Accords mineurs parallèles d’accompagnement, mes. 50-55.

Il en va de même des mesures 151 à 168. Préparé par la progression diatonique qui le précède, ce déluge de couleurs marque l’apothéose de la danse avant le grand *crescendo* final.

Finalement, le travail sur la couleur peut parfois s’effectuer au sein d’un même élan mélodique. C’est ainsi que, au terme de la montée initiée à la mesure 32, les voix brisent leur unisson et se séparent subitement pour aboutir à un accord de 6 sons (mesure 41), passant instantanément de monochromie à couleur telle une lumière blanche traversant un prisme ([Inc2\\_Au09\\_Kaleidoscope](#)).

Figure 11 : *Incantation #2* — Kaléidoscope, mes. 36-43.

## 2.2.4 Textures

La composition se base sur une relation marquée entre solistes et ensemble. En plus du *cymbalum*, les chefs de pupitre (violons, altos et violoncelle) ont un rôle majeur tout au long de la pièce. Leur écriture plus libre et virtuose contraste avec celle de l'orchestre, s'apparentant aux appels et réponses présents dans le *Blues* ou les *Spirituals*<sup>15</sup>.

L'usage des doubles cordes est largement exploité dans cette écriture pour solistes. L'exemple le plus marquant s'entend lors de la partie D (mesure 88). Le martèlement de la corde à vide augmente le brillant et l'intensité, tout en rappelant le procédé du bourdon présent dans le jeu de certains instruments à cordes archaïques, comme la vielle à roue ([Inc2\\_Au10\\_Ecriture\\_Solistes](#)).

En outre, des textures variées découlent naturellement des méthodes d'écriture détaillées plus haut. Si lors des passages monodiques on recherche une lourdeur que seul l'unisson peut conférer, le côté aérien de certains accompagnements (mesures 22 à 30, 50 à 57,

<sup>15</sup> Dans ces musiques, transmises oralement par des populations majoritairement analphabètes, « les structures responsoriales sont omniprésentes » (Martin 1998, 37).

l'accord de la mesure 41, etc.) est obtenu en divisant encore les différents pupitres. Selon la taille de l'orchestre à cordes, chaque instrumentiste se voit alors confier une partie individuelle. Cela permet soit de favoriser la légèreté et l'épanouissement des contrechants, soit d'accéder à un plus haut volume sonore par l'éclatement des harmonies et l'usage de doubles cordes (lettre E).

### 2.2.5 Rythmique et dynamique

Quoique la pièce repose dans l'ensemble sur une battue mesurée, la liberté et la souplesse rythmique jouent un rôle important. Cette plasticité est possible grâce aux solistes qui dirigent la communion à tour de rôle. Dans la première partie, les points d'orgue, les phrases *rubato* et les fréquents changements de mesure contribuent à brouiller les repères. Dans la seconde partie, le long *accelerando* de la section C et le discours impromptu des solistes de la section D ouvrent sur d'autres temporalités.

Figure 12 : *Incantation #2* — Liberté rythmique des solistes, mes. 87-91.

La dernière partie, par contraste, s'appuie sur une rythmique franche et dansante inspirée des traditions extra-européennes. Le cycle est constitué de 21 temps, ou 42 divisions du temps réparties comme suit  $[3+3+2+2] + [3+3+2+2] + [3+3+2+2] + [3+3+2+2+2]$  et reste constant tout au long du mouvement.

L'évolution de la dynamique joue un rôle crucial dans cette pièce. En effet, les profonds élans de ferveur qui conduisent l'ensemble à des *forte* paroxystiques sont essentiels dans la représentation de l'argument.

### 2.2.6 Conclusion

Sensuelle et imagée, la musique d'Incantation #2 entraîne à partager l'ardeur et la passion des rituels oubliés. Cette commande fort intéressante me permet de réunir plusieurs facettes de ma personnalité artistique, dont le classique, le jazz ainsi que les musiques traditionnelles, qui m'avaient séduit lors mon premier cycle d'études à l'Université Paris IV Sorbonne, lequel incluait plusieurs cours d'ethnomusicologie. La synthèse d'influences et la combinaison de différents systèmes harmoniques, initiées avec cette œuvre, sont devenues des points cardinaux de ma recherche et se retrouvent dans mes pièces composées par la suite.



## 2.3 *Dysan the Shapeshifter (Dungeon Gate)*

### 2.3.1 Genèse

*Dysan the Shapeshifter*, originellement sorti sous le nom de *Dungeon Gate* est un jeu vidéo développé par *Wild Games Studio* et publié en novembre 2012. L'intrigue prend place dans un univers médiéval fantastique. Le personnage principal, Dysan, va tenter de comprendre son lien profond avec les dragons, et enquêter sur l'événement mystérieux qui a conduit à la destruction de son village natal.



Image reproduite avec l'aimable autorisation de *Wild Games Studio*.

**Figure 13 : *Dungeon Gate* — Esthétique visuelle.**

Première collaboration d'envergure sur un jeu vidéo, celui-ci s'accompagne d'une trame sonore d'environ 30 minutes pour orchestre et instruments ethniques. *Dungeon Gate* fut une belle occasion d'apprendre et de confronter sa vision d'artiste aux réalités du monde professionnel.

Les conditions de travail se révélèrent d'ailleurs ardues. En effet, le temps alloué pour composer était très court. En outre, comme le jeu se trouvait déjà en phase de finalisation,

impossible pour la musique d'influencer un *gameplay*<sup>16</sup> bien établi, ni de s'y incorporer de façon plus intime. De même, hors de question de recourir à un engin de musique interactive. Il s'agissait d'intégrer directement les pièces dans le moteur de jeu *Unity3D*<sup>17</sup>, qui ne présentait aucun outil de musique dynamique. Finalement, les contraintes budgétaires couplées aux délais restreints interdisaient d'employer des interprètes professionnels. Le virtuel et l'ordinateur régiraient par conséquent l'ensemble de la production.

Il résulte de ceci une relation musique/images très « traditionnelle » du jeu vidéo : chaque pièce illustre une zone accessible au joueur. Au-delà des changements d'environnement, la seule interaction entre le jeu et sa musique a lieu lors des combats, courts mais plutôt fréquents. Lorsqu'intervient cette situation, la paisible musique d'exploration cède le pas à une autre, plus dynamique, mettant en valeur les percussions par le biais d'un simple fondu enchaîné. Notons que, comme les musiques de combat étaient déjà livrées par un compositeur tiers, c'est sur la partie d'exploration (par ailleurs la plus palpitante) que nous nous concentrerons.

Fort heureusement, défis et gratifications répondaient aussi « présent ! ». Outre la satisfaction d'opérer enfin dans un contexte professionnel, le scénario et les environnements inspirants promettaient de captivantes pérégrinations musicales. De la vallée riante aux marécages hantés, du village paisible aux ruines souterraines, une large gamme de sonorités était de mise pour escorter un tel voyage. Cette fois-ci, c'est en exploitant des développements mélodiques et harmoniques, en cultivant les teintes d'un orchestre étendu et en oscillant entre différents niveaux de langages musicaux que nous composerons notre palette.

---

<sup>16</sup> *Gameplay* a pour traduction suggérée « jouabilité », qui peine à exprimer tous les sens véhiculés par le terme anglais. En effet, *gameplay* peut référer tant aux possibilités d'actions qu'au système de contrôle, voire même à l'architecture du jeu. Dans un sens plus extensif, il désigne « l'essence du jeu vidéo » et « ce qui fait les jeux vidéo différents du cinéma ou de la littérature. » (Fontaine 2008, 47). En conséquence, le terme anglais sera préféré dans cet ouvrage.

<sup>17</sup> Avec *unreal*, *Unity3D* est certainement le moteur le plus utilisé dans l'industrie du jeu. Développé par *Unity Technologies* depuis 2005, sa facilité d'utilisation et ses licences relativement bon marché en font un outil très populaire auprès des studios indépendants.

## 2.3.2 Mélodies et harmonies

### 2.3.2.1 *Dungeon Gate Main Theme*

Si le jeu s'appuie sur plusieurs motifs musicaux, il existe un thème principal qu'on croquera constamment durant l'aventure. Il se dévoile, flamboyant, dès l'apparition de l'écran titre, au sein du morceau *Dungeon Gate Main Theme* qui réunit en 2 minutes 10 secondes les principaux éléments de la trame sonore ([DG\\_Au01\\_Main\\_Theme](#)).

The image shows a musical score for the main theme of Dungeon Gate, measures 10-17, for brass instruments. The score is written for Horn (Hn.), Trumpet (Tpt.), Trombone (Tbn.), and Tuba (Tba.). The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 3/4. The score starts at measure 10. The Horn and Trumpet parts are marked with a forte (f) dynamic and a 'Tutti' instruction. The Trombone and Tuba parts are also marked with a forte (f) dynamic. The music features a mix of eighth and sixteenth notes, with some staccato markings. The overall mood is powerful and tribal.

Figure 14 : *Dungeon Gate Main Theme* — Thème principal, mes. 10-17 (cuivres).

Le mode employé, construit sur le quatrième degré de *ré* mineur harmonique, exhibe son aspect guerrier en clamant sa quarte augmentée à la basse et aux staccatos de cordes. Les cuivres, brillants mais âpres grâce au registre grave de la trompette, les chœurs d'hommes à l'unisson, les percussions et le rythme oscillant entre 6/8 et 3/4 renforcent le côté tribal. Cette première vision est celle d'un univers sombre, violent et en proie à la guerre.

Le thème proprement dit débute par un saut de quarte qui aboutit sur la tonique puis redescend sur le quatrième degré augmenté après une broderie au ton supérieur. Cette courbe mélodique, associée à un rythme caractéristique, constitue une signature qu'on reconnaîtra à travers de multiples métamorphoses. La phrase est reprise une deuxième fois puis portée à la tierce mineure supérieure lors d'une modulation qui fait s'achever cette première partie sur un énigmatique accord de *la* mineur.

Un silence agité s'installe, troublé seulement par une neuvième tenue aux cordes. Cette accalmie ouvre la voie aux deux autres motifs principaux. Le premier apparaît sous la forme d'un arpège brisé, nimbé d'une aura mystérieuse et maligne par le trio flûte, harpe et glockenspiel ([DG\\_Au02\\_Main\\_Theme\\_Part02](#)).



Figure 15 : *Dungeon Gate Main Theme* — Motif du mystère, mes. 28-30 (piccolo).

L'accord arpégé de six sons s'analyse difficilement à l'aide des fonctions tonales. On peut cependant le considérer comme un grand accord appoggiature. En effet, il contient un *ré* dièse (sensible de la dominante), un *si* bémol (sensible supérieure), un *sol* (sous tonique) et un *si* bémol qui peut être vu comme une neuvième naturelle ou une appoggiature de la tierce. Cet agrégat comporte également les deux notes pôles de l'harmonie, *la* et *mi*. Cette combinaison d'éléments stables et instables lui confère un certain immobilisme harmonique.



Figure 16 : *Dungeon Gate Main Theme* — Motif du mystère (accord).

Dans son sillage émerge le thème de l'identité. Ce questionnement en notes longues ressemble à une expansion du chromatisme renversé. Constitué d'un intervalle conjoint ascendant suivi par un autre descendant situé une tierce mineure plus haut, il tourne littéralement en rond à la recherche de sa vérité intérieure, tandis que le timbre du *duduk*,<sup>18</sup> auquel il restera associé, accentue son insécurité.



Figure 17 : *Dungeon Gate Main Theme* — Motif de l'identité, mes. 30-32 (*duduk*).

*Dungeon Gate Main Theme* s'achève en une longue désinence destinée à revenir sur les staccatos de l'introduction. On y trouve cependant deux autres éléments remarquables. En

<sup>18</sup> *Duduk* : instrument à anches doubles d'origine arménienne de la famille du hautbois. Le *duduk* est entendu notamment dans le film *Gladiator* (2000) de Ridley Scott, dont la musique fut composée par Hans Zimmer.

premier lieu, le lent et lugubre craquement ouvre l'espace aux sonorités extramusicales. Finalement, la progression d'accords mineurs évoluant soit de façon parallèle soit par note commune évoque le doute et l'adversité intérieure, et s'apercevra elle aussi à plusieurs reprises.



Figure 18 : *Dungeon Gate Main Theme* — progression d'accords mineurs, mes 40-48 (chœurs).

### 2.3.2.2 Développement du thème principal

Associée au site central qui connecte tous les autres lieux visités, la pièce *Exploring The Valley* s'entend régulièrement et se situe au cœur de la trame sonore. Le thème principal est donc naturellement son élément générateur, mais il arbore ici un visage très différent.

La musique s'ouvre sur une lumineuse tenue, tandis que les accords angéliques et les ponctuations de la harpe et du célesta nous placent d'emblée en *do* dorien. Les appels des cors et de la clarinette, qui préfigurent le thème principal, introduisent les cordes soutenues par les cors. C'est dans le sillage de cette première courbe dynamique qu'apparaît le thème principal dans sa forme la plus développée ([DG\\_Au03\\_Valley](#)).



Figure 19: *Exploring the Valley* — Développement thème principal, mes 31-50 (flûte irlandaise).

Si les quatre premiers intervalles restent inchangés, la quarte diminuée qui tombait sur le quatrième degré augmenté du mode est remplacée par un simple demi-ton, prolongation naturelle du mouvement descendant qui, cette fois, souligne la sixte majeure caractéristique du mode dorien. Le mouvement mélodique s'amplifie lui aussi. Le premier couple antécédent/conséquent, répété deux fois, est suivi d'un second plus éminent qui s'achève sur un accord de *do* majeur, potentielle dominante de *fa* mineur.

Cette citation majestueuse et héroïque, qui s'oppose à l'aspect brutal de *Dungeon Gate Main Theme*, correspond bien sûr au côté grandiose de la vallée, mais se rapporte également au scénario. En effet, Dysan se rendra finalement compte que le responsable des attaques de dragons n'est autre que son propre jumeau, lui aussi rescapé de l'incendie de son village natal.



Image reproduite avec l'aimable autorisation de *Wild Games Studio*.

**Figure 20 : *Dungeon Gate* — La vallée.**

Le thème principal se retrouve également dans plusieurs autres pièces.

- *Rise of a New Power* : cette pièce qui conclut l'aventure s'appuie elle aussi le thème principal. C'est tout d'abord le premier intervalle de quarte qui est scandé au duo trompette/trombone au-dessus des cordes tumultueuses. Les cors prennent alors le relais pour tonner la mélodie complète dans une version proche de celle de l'écran titre. La première cellule du thème revient à la fin du morceau dans une section modulante qui ravive la tension initiale ([DG\\_Au04\\_Rise\\_New\\_Power](#)).
- *Majesty of Darkness* : le thème est entendu aux cordes lors de la seconde partie, dans une version où les chromatismes sur pédale de mi augmentent la tension jusqu'à la dernière modulation en sol# mineur. C'est cette fois-ci la tristesse et la vulnérabilité, une autre facette du personnage, qui sont mises en avant.

([DG\\_Au05\\_MajDarkness\\_ThemePrincipal](#))

Figure 21 : *Majesty of Darkness* — Thème principal, mes. 67-78 (cordes).

### 2.3.2.3 Développement des thèmes secondaires

Le thème de l'identité, quant à lui est l'élément central de *Quest for Identity*. C'est là encore une lamentation du *duduk*, qui flotte au-dessus d'une texture énigmatique entre pizzicato et trémolos. L'atmosphère se stabilise sur une lourde pédale de *do*, de laquelle émerge notre harmonie en accords mineurs. Le doute, encore. D'abord incertains, le violoncelle puis l'alto s'entremêlent dans un contrepoint introspectif ponctué par le vibraphone cristallin et les improvisations lancinantes du *duduk* ([DG\\_Au06\\_Quest\\_Identity](#)).

Outre une courte intervention dans *Mystery of Darkness*, on retrouve le thème de l'identité sous sa forme la plus développée dans *Mystery*, pièce construite sur l'arpège instable rencontré dans l'écran titre. Néanmoins, cette fois les appoggiatures se résolvent sur les septièmes, huitièmes et neuvièmes notes du cycle. Cette alternance entre tension et détente ainsi que le rythme bancal en 7/8 génère un mouvement perpétuel qui renforce le caractère énigmatique ([DG\\_Au07\\_Mystery](#)).

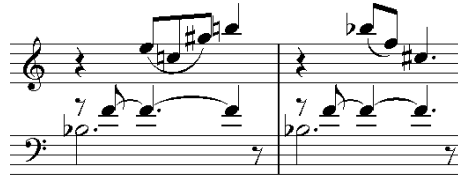


Figure 22 : *Mustery* — Arpège, mes 1-2 (*Fender Rhodes*).

#### 2.3.2.4 Autres thèmes

##### 2.3.2.4.1 *Thème du village*

Cette mélodie souple et soyeuse entendue à la flûte est jouée dans un mode mineur doté d'une septième naturelle et d'un sixième degré mobile. Elle illustre l'atmosphère paisible du village et, par extension, la sérénité ressentie par Dysan dans cet espace protégé.

([DG\\_Au08\\_Village](#))

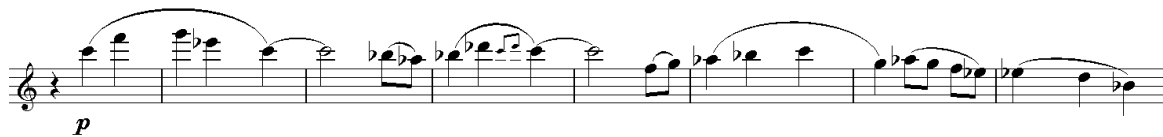


Figure 23 : *Dungeon Gate* — Thème du village.

##### 2.3.2.4.2 *Thème des antagonistes*

Ce thème constitué de lignes ascendantes dépeint la puissance des adversaires de Dysan : le mage Dacre et la horde de dragons.



Figure 24 : *Dungeon Gate* — Thème des antagonistes.

*Majesty of Darkness* en présente une version imposante qui reflète la grandeur de la forteresse souterraine ([DG\\_Au09\\_MajDarkness](#)), tandis que la trompette de *Rise of a New Power* met en valeur son aspect martial et ardent.



### 2.3.3 Forme et interactivité

Le jeu vidéo appartient aux médias interactifs qui demandent une approche particulière de la forme. En effet, il est impossible de savoir à l'avance la durée de chacune des parties. Dans de nombreux cas, celles-ci peuvent en outre s'enchaîner dans un ordre différent. De plus, contrairement à la musique linéaire, le fait de passer de la partie A à la partie B ne rend pas impossible le fait de revenir à la partie A, immédiatement ou plus tard.

Plusieurs solutions peuvent s'envisager, du purement linéaire au semi-aléatoire algorithmique, ce qui constituera le cœur de notre chapitre deux. Dans le cas de *Dungeon Gate*, le manque de temps et de moyens a dirigé l'équipe vers le plus élémentaire des systèmes : toutes les musiques du jeu sont construites sous forme de boucle. Autrement dit, la fin de chacune des pièces peut retourner à son début de façon fluide, afin de pouvoir se prolonger indéfiniment. Les différentes boucles se succèdent par fondu enchaîné, ce qui efface la complication potentielle des transitions.

Pour éviter la répétitivité, la durée de chaque boucle est proportionnelle au temps que le joueur risque de passer dans la zone correspondante. Ainsi, la musique d'exploration de la vallée dure environ six minutes, tandis que d'autres zones secondaires ne bénéficient que d'une ou deux minutes de musique. Il faut noter malgré tout que, si un joueur quitte une zone pour y revenir plus tard, la musique ne reprend pas à son début, mais à l'endroit où elle s'était arrêtée précédemment. Ce procédé évite d'entendre toujours les mêmes sections des pièces et, si la boucle est suffisamment longue, procure au joueur une expérience musicale différente à chacune de ses visites.

#### 2.3.3.1 L'art de la boucle

Laissons la compositrice Winifred Phillips nous introduire aux subtilités des boucles :

*There is a distinctive art to the composition of such a loop, for which traditional music composition training cannot adequately prepare us. In many ways, the integral philosophy of traditional music composition is in direct opposition to the demands of linear composition of games. For instance, in describing the process of constructing an effective musical work, composer Aaron Copland writes, "The composition must have a beginning, a middle, and an end; and it is up to the composer to see to it that the listener always has some sense of where he is in relation to beginning, middle and end" (1939, 26). This may be sound advice for traditional music composition. For a loop in a videogame, however, Copland's philosophy is out of place. A loop of music that signaled to the listener its current position (beginning, middle, or end) would become horrendously tedious as it repeated. (Phillips 2014, 159)*

Bien sûr, une boucle doit posséder une forme intrinsèque. Il est important d'y proposer une dynamique du discours variable. Toutefois, les brusques contrastes sont généralement à éviter, surtout dans un contexte d'exploration où aucune action du joueur ne les justifie. Une possibilité consiste à débiter en douceur, puis atteindre progressivement un relatif point culminant, avant de revenir à une atmosphère plus calme qui permet de retourner facilement au début ([DG Au12 Human Village Boucle](#)).

Notons que, si la pièce comporte un thème mélodique, sa présence constante risque de lasser l'auditeur. Comme dans la construction d'innombrables œuvres classiques, une place efficace peut se situer dans la première partie de la boucle. On trouvera ensuite un développement, ou simplement des sections dont la mélodie est absente. Cette forme, utilisée notamment dans la pièce *Exploring The Valley*, est schématisée ci-dessous.

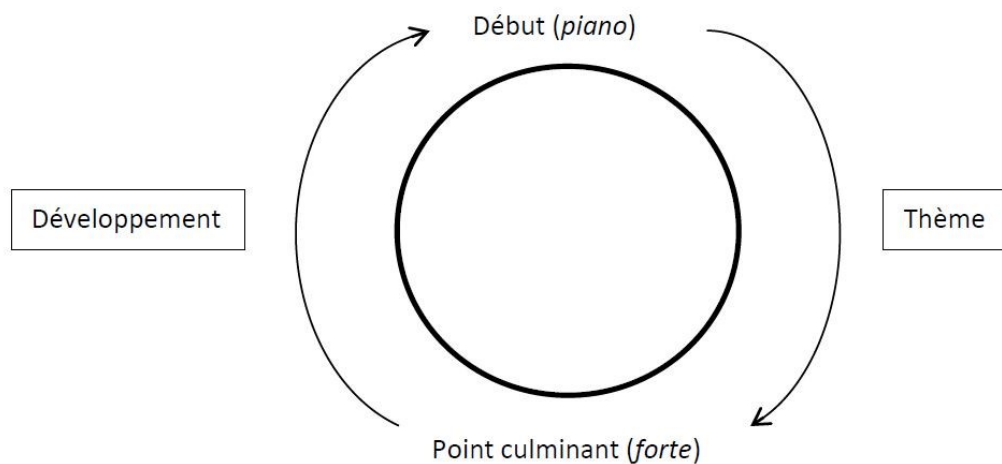


Figure 25 : Schématisation de la forme d'une boucle.

Elle rappelle le *taijitu*, symbole du Tao chinois, dans lequel deux forces dynamiques et complémentaires, le *yin* et le *yang*, s'engendrent mutuellement en un cycle perpétuel. Le résultat est un mouvement continu et fluide, où il est impossible de distinguer clairement lorsque l'une des énergies se mue en l'autre. De plus, les deux cercles les plus petits indiquent que, même au cœur du *yin* ou du *yang*, on trouve toujours quelques éléments de l'énergie complémentaire.



Figure 26 : *Yin et yang*.

Créer un point de jonction parfaitement fluide à la fin de la boucle est un défi particulier sur le plan compositionnel. Pour y parvenir, il est important de retrouver des éléments de la texture du début à la fin.

Toutes les boucles ne sont cependant pas tenues de respecter le schéma précédent. Ainsi, la pièce *Rise of a New Power*, qui accompagne le générique de fin, fait référence à plusieurs thèmes du jeu, tel un miroir de l'introduction *Dungeon Gate Main Theme*. La forme de la boucle y est par conséquent différente, comme illustré ci-dessous.

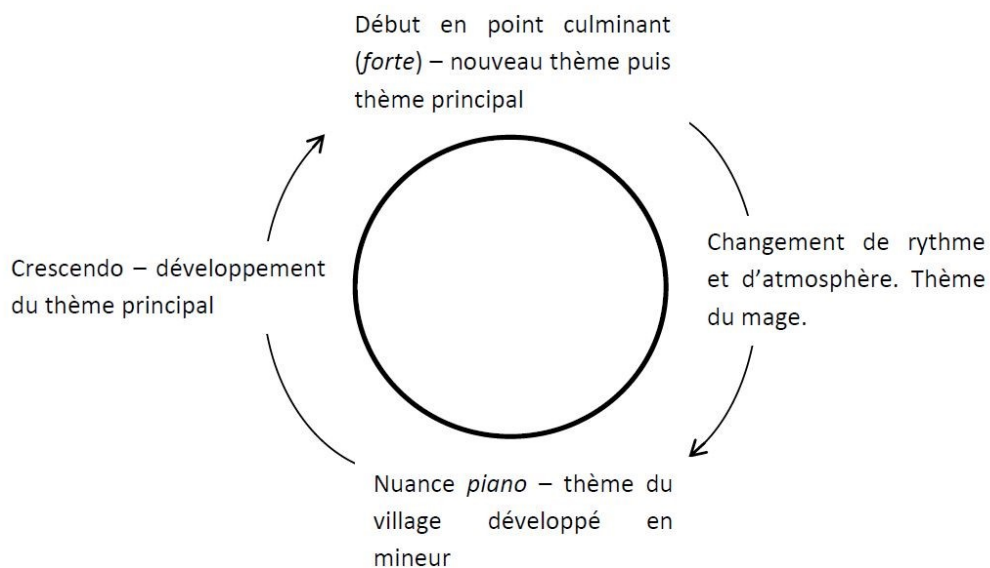


Figure 27 : Forme cyclique de *Rise of a New Power*.

## 2.3.4 Instrumentation et orchestration

### 2.3.4.1 Instrumentation étendue : mélange d'instruments orchestraux et extra-orchestraux

L'orchestre est bien sûr la base de l'instrumentarium. La formation est typique des musiques à l'image : bois par trois (2 bassons), 4 cors, 3 trompettes, 3 trombones, tuba, percussions (incluant un piano dans *Majesty of Darkness*), harpe et ensemble à cordes. Cette formation standard est enrichie d'instruments plus exotiques, comme une flûte irlandaise (*Exploring the Valley*), le *duduk*, une flûte *shakuhachi*<sup>19</sup> (*The Swamp Forest*), un piano électrique (*Mystery*) ou encore des tambours japonais. Grâce à ces sonorités, on dispose d'une palette de couleurs suffisamment riche pour illustrer les différents événements et environnements du jeu.

En vertu du peu de moyens financiers disponibles, la partition de *Dungeon Gate* a été intégralement simulée sur l'ordinateur. Bien qu'il soit particulièrement frustrant de devoir se passer de vrais musiciens, l'informatique a aussi ses avantages. Ainsi, les parties de percussions ont été écrites en toute liberté sans se soucier du matériel disponible ni du nombre de percussionnistes requis. Certains morceaux plus simples qui utilisent principalement des percussions, comme *The Barbarian Camp* ou *The Swamp Forest*, n'ont pas donné lieu à l'écriture d'une partition.

### 2.3.4.2 Contrôle de la dynamique

Une autre caractéristique de l'orchestration est son volontaire minimalisme. Comme indiqué dans le paragraphe précédent concernant la forme, les trop grands contrastes ou variations de dynamique sont rarement souhaitables en jeu vidéo, surtout dans le domaine des musiques d'exploration. En effet, celles-ci sont généralement plus douces et atmosphériques, les véritables nuances *forte et fortissimo* se prêtant mieux aux combats ou moments clés de l'histoire.

Par définition, l'orchestre couvre une plage dynamique plus étendue que n'importe quelle autre formation. L'épuration de la masse orchestrale s'avère donc un processus essentiel. C'est pourquoi, dans une pièce comme *Exploring the Valley*, les nuances *forte* des cordes ne

---

<sup>19</sup> Flûte traditionnelle japonaise.

sont soutenues que par certains cuivres ou bois. L’emploi de l’effectif au complet entraînerait une trop grande intensité dynamique pour les phases d’exploration.

Notons aussi que certaines pièces se concentrent sur un ensemble particulier d’instruments. Ainsi, *Evil Presence* utilise uniquement des cordes et des bois. Au contraire, *The Barbarian Camp* n’emploie que des cuivres et des percussions. *The Swamp Forest* exploite principalement une flûte *shakuhachi*, les altos ainsi que les percussions à peaux et à clavier, tandis que *Mystery* colore une doublure *duduk*-violoncelle par des arpèges de piano électrique. L’instrumentation pensée de cette manière, en plus d’aider au contrôle de la dynamique, se révèle un outil essentiel pour définir des contrastes et rehausser les différentes atmosphères du jeu.

### 2.3.5 Niveaux de langage musicaux

Hormis les différentes instrumentations, la diversité des scènes permet l’emploi de techniques d’écriture très variées. Comme nous l’avons vu, des musiques comme *The Human Village* ou *Exploring the Valley* sont modales et explorent des mélodies et des progressions d’accords. Les accords mineurs parallèles ou s’enchaînant par note commune sont également courants, surtout dans les zones souterraines du jeu. Par contraste, *Evil Presence* développe une hétérophonie aux bois accompagnée d’un trémolo dissonant aux cordes ([DG au10 Evil Presence](#)).

The image shows a musical score for five woodwind instruments: Flute (Fl.), Oboe (Ob.), English Horn (Eng. Hn.), Clarinet (Cl.), and Bass Clarinet (B. Cl.). The score is for measures 31 to 37 of the piece 'Evil Presence'. The music is characterized by heterophony, where each instrument plays a different rhythmic and melodic variation of the same underlying material. The score includes dynamic markings such as 'f cresc.', 'ff', and 'niente subito'. There are also triplets and slurs indicated throughout the score.

Figure 28 : *Evil Presence* — Hétérophonie, mes. 31-37 (bois).

*Gate to the Underworld* s'apparente plus à de la musique concrète, en mélangeant échantillons retravaillés de pierre et de métal, sonorités synthétiques mouvantes, crescendos de cuivres et rythmes obstinés aux percussions ([DG\\_Au11\\_Gate\\_Underworld](#)).

Ainsi, tout comme *Incantation #2* jouait sur les couleurs musicales grâce aux contrastes entre monodie, modalité et chromatismes, dans *Dungeon Gate* les systèmes d'écriture employés varient selon les atmosphères et les situations, agrandissant la palette émotionnelle. Les premiers morceaux comme *Main Titles*, *The Human Village* et *Exploring the Valley* établissent ainsi la couleur générale et exposent les thématiques, invitant les auditeurs à entrer doucement dans l'univers. Plus tard, *Evil Presence* ou *Gate to the Underworld* surprennent et apportent une diversité bienvenue dans la grande forme du jeu complet.

### 2.3.6 Conclusion

*Dungeon Gate* se révéla une expérience passionnante et permit un travail d'envergure sur la thématique, la forme et l'orchestration virtuelle. Cette première participation à un jeu commercial fut instructive quant au fonctionnement d'une équipe de développement et à la communication avec ses membres. L'importance d'une implication du compositeur dès l'orée du processus créatif devint une évidence. En ce sens, les frustrations ressenties dans certains domaines de *Dungeon Gate* ouvrirent la voie à une meilleure gestion du budget et de l'intégration lors des projets suivants.

# 3 STRUCTURES — FORMES ET INTERACTIVITÉ

## 3.1 Problématiques compositionnelles de l’interactivité

Lorsqu’on dispose d’un engin audio performant, comme *Wwise*<sup>20</sup> qui comporte un système dédié de musique interactive, on peut élaborer des formes plus riches et dynamiques afin de générer un discours musical continu, et par là même plus cohérent. Idéalement, l’auditeur ne devrait jamais sentir les procédés d’interactivité, la musique restant en tout temps synchronisée à l’action de façon naturelle. Atteindre un tel résultat n’est cependant pas aisé, et suppose de résoudre un certain nombre de problèmes compositionnels.

### 3.1.1 Flexibilité

Une musique interactive efficace doit être flexible. En effet, la situation vécue par le joueur peut se transformer à tout instant, parfois de façon dramatique, obligeant la musique à bifurquer radicalement pour rester en phase avec l’expérience de jeu. Le discours tonal, par exemple, dont les évolutions mélodiques, harmoniques et rythmiques sont soumises à des

---

<sup>20</sup> Intergiciel (*middleware*) audio développé par la société montréalaise *Audiokinetic*, *Wwise* permet d’intégrer des sons et des musiques dans un jeu vidéo. Depuis la première version commercialisée en 2006, *Wwise* s’est imposé comme le standard de l’industrie en termes d’outil d’intégration audio.

principes bien définis, est généralement trop rigide pour se prêter aisément à ces transformations.

À titre d'exemple, Karen Collins, dans son livre *Game Sound* (2008, 144-145), imagine un bâtiment comportant six secteurs, tous reliés à une pièce centrale qui sert de base au joueur. Une musique différente est entendue dans chaque pièce. Si on imagine que les transitions s'effectuent sur le premier temps de chaque mesure et que chaque morceau comporte 16 mesures (ce qui est très court), il faut penser à 16 transitions pour passer d'un secteur à l'autre, plus 16 autres pour en revenir (car les modulations ne fonctionnent généralement pas dans les deux sens), ce qui donne 192 transitions uniquement pour passer du secteur central aux secteurs périphériques, sans compter que les secteurs peuvent probablement communiquer entre eux... Le nombre de transitions possibles induit par ces circonstances est tout simplement ingérable pour un compositeur. Comme nous le verrons dans *Chromosphère*, exploiter les forces de différents systèmes musicaux peut remédier à ce genre de situation.

### 3.1.2 Diversité

Outre les problèmes de transition entre les différentes parties se pose la question de la répétitivité. On se lasse rapidement d'une boucle, même bien construite, si on l'entend en permanence. Cette situation est courante dans les jeux de rôle, d'aventure, ou à énigmes (*puzzle games*), où certains joueurs trouvent la solution en quelques minutes tandis que d'autres restent « bloqués » beaucoup plus longtemps.

Une alternative possible consiste à rendre la musique *générative*, c'est-à-dire s'assurer qu'elle varie continuellement et n'est jamais entendue deux fois de la même façon. Pour ce faire, au lieu de boucler un seul bloc continu, on le divise en un certain nombre d'éléments constitutifs, pour ensuite les recombinaison de différentes manières. L'unité des éléments garantit la cohérence de l'ensemble, leurs variations continues apportent la diversité.

Si les sections de musique générative évitent la répétitivité, elles n'en comportent pas moins plusieurs écueils. Elles peuvent elles aussi devenir redondantes si leurs éléments constitutifs ne sont pas suffisamment nombreux. Ceux-ci doivent bien sûr se combiner aisément les uns aux autres, mais également être contrastants, sans quoi la pièce manquera de diversité et de personnalité. En outre, laisser le pur hasard décider de leurs enchaînements et superpositions



donne rarement de bons résultats. Par conséquent, il incombe au compositeur de définir des règles précises pour ces comportements. Ces systèmes *semi-aléatoires* doivent être mis au point avec un soin particulier car, mal réglés, ils risquent de générer des incohérences musicales, brisant ainsi l’immersion de l’auditeur.

### 3.1.3 Dynamique

L’intensité, elle aussi, est potentiellement problématique. Il est aisé de construire une boucle pour qu’elle présente un point culminant, opposé à une période de calme qui fait respirer le discours et facilite la jonction entre la conclusion de la boucle et le retour de son début. En revanche, dans le cas d’une musique générative, il est très difficile de contrôler avec précision le nombre d’événements musicaux se produisant simultanément. On risque donc soit d’accumuler soudainement trop d’éléments et créer une brusque hausse d’énergie injustifiée, soit de rester dans une intensité trop constante, ce qui finira par désintéresser l’auditeur.

## 3.2 Chromosphère

### 3.2.1 Présentation générale

Cette pièce pour grand orchestre se décline en deux versions. La première, linéaire et d’une durée de cinq minutes environ, se destine au concert. La seconde est interactive et implémentée dans *Wwise*. Bien que n’étant associée à aucun jeu ou multimédia, elle m’a permis de premières expérimentations sur la relation entre linéarité et interactivité, ainsi que l’exploration de techniques dynamiques à l’aide d’une écriture musicale plus contemporaine. La pièce fut créée lors d’une lecture de l’OUM au mois de décembre 2012 ([Chrom Vid01 Lecture OUM](#)). L’audio de la version interactive provient en revanche d’une simulation ([Chrom Au01 Simulation](#)).

Avant d’aborder les systèmes de structure interactive qui forment le sujet principal de cette deuxième partie, nous procéderons à une brève analyse de la thématique, de l’écriture musicale et de l’orchestration afin de bien cerner la pièce et saisir sa logique compositionnelle.

### 3.2.2 Analyse harmonique et structurelle

*Chromosphère* est un terme astronomique<sup>21</sup> construit à partir des mots grecs *sphere* (sphère) et *chromato* (couleur). Il semblait particulièrement adéquat pour décrire la construction de la pièce. En effet, on y retrouve l'opposition marquée entre monochromie et couleur selon les principes détaillés au premier chapitre. La notion de sphère apporte également l'idée de transformation, de cycle, de changement progressif d'état.

Le motif générateur de *Chromosphère* est constitué d'un agrégat de 4 notes répété 2 fois au vibraphone.



Figure 29 : *Chromosphère* — Motif générateur.

On a vu plus haut qu'un *cluster* chromatique (agrégat de sons voisins d'un demi-ton) peut être « filtré » de certaines notes pour obtenir des accords définis. Or, on constate immédiatement que cet agrégat générateur présente d'intéressantes possibilités de « filtrage ». En enlevant le *sol*, on entend un accord (incomplet) de septième mineure sur *la b* (ou *sol #*, ce qui est parfaitement équivalent dans ce contexte). Si au contraire on élimine le *la b*, c'est maintenant un accord de septième majeure sur *sol* qui s'offre à nous.

On peut étendre l'agrégat générateur en le superposant à sa transposition à la quinte. La sonorité s'enrichit pour devenir celle d'un *cluster*, qu'on peut toujours « filtrer » pour retrouver nos deux accords, complets cette fois-ci. À noter que le *do #* n'appartient directement à aucun d'eux. Il fait cependant partie de leur structure supérieure. Il s'agit soit de la onzième naturelle pour l'accord de *sol #* mineur 7, soit de la onzième augmentée de l'accord de *sol* majeur 7. Dans les deux cas, il contribue donc à rendre l'harmonie encore plus « colorée ».

Lorsqu'on considère cet agrégat enrichi, on constate qu'il est composé de sept notes, le *fa #* étant redoublé à l'octave. Il manque par conséquent cinq notes pour retrouver le total

<sup>21</sup> Il désigne spécifiquement la couche moyenne de l'atmosphère solaire, située entre la photosphère et la couronne solaire, et visible seulement lors des éclipses totales.

chromatique, à savoir *si b, do, mi, fa et la*. Or, ces cinq notes forment elles aussi un accord, de septième majeure sur *si b*, sans la tierce mais enrichi de la neuvième et de la onzième augmentée. Cette caractéristique permet donc d’opposer la couleur de l’harmonie et la monochromie du *cluster* à un autre niveau.



Figure 30 : *Chromosphère* — Harmonie.

Observons maintenant ces évolutions harmoniques dans leur contexte. La pièce est construite en trois parties, chacune exploitant l’agrégat générateur d’une façon distincte. La première développe la sonorité du *cluster* aux cordes et l’oppose à celle de l’accord de *si b* majeur aux vents. La seconde, à partir de la mesure 39 (lettre C) délie l’agrégat pour le transformer en motifs mélodiques et rythmiques, tandis que la troisième, depuis la mesure 74 (lettre E) va explorer le « filtrage » du *cluster*, les relations entre l’accord de *sol #* mineur et celui de *sol* majeur, et les couleurs harmoniques conséquemment engendrées.

### 3.2.2.1 Évolution harmonique de la première partie

La pièce débute par une double citation du motif générateur aux percussions à clavier. L’agrégat s’ouvre en un arpège qui introduit le *cluster* aux cordes dans l’aigu, puis celui-ci évolue en crescendo jusqu’à un premier climax à la lettre B (mesure 33). Jusqu’ici, seules les notes de l’agrégat enrichi ont été entendues, et uniquement aux cordes et aux percussions. Au moment du point culminant, les vents entrent subitement en jouant l’accord complémentaire de *si b* majeur. C’est donc tout d’abord le total chromatique qui est entendu, mais la disparition rapide des cordes en decrescendo laisse le champ libre à la couleur éclatante de l’harmonie. Cette vision éphémère, comme une fenêtre ouverte sur un univers parallèle, est violemment interrompue par le retour des cordes qui clôt cette première partie, accompagné d’un retentissant coup de gong ([Chrom\\_Au02\\_Partie\\_01](#)).

### 3.2.2.2 Évolution harmonique de la troisième partie

La seconde partie s’attache moins à des développements harmoniques que rythmiques et texturaux, qui nous intéresseront plus lorsque nous aborderons la version interactive de la

pièce. Au début de la troisième partie (lettre E, mesure 74), on retrouve la même double citation du motif générateur qu'au commencement de la pièce. Cette fois-ci, pourtant, le cluster va progressivement osciller entre les deux accords de *sol* # mineur et *sol* majeur. Métamorphose qui prend place entre les mesures 74 et 82. C'est particulièrement évident à la mesure 77, où les bois, qui jouent l'accord de *sol* majeur, sont rejoints par les cors citant l'accord de *sol* # mineur. Pendant un court instant, on entend encore l'agrégat, mais l'extinction prématurée des bois isole le second accord en ne laissant qu'une étrange sensation de flou, de frottement entre les deux harmonies ([Chrom\\_Au03\\_Partie\\_03\\_Intro](#)).

La fin de la pièce, à partir de la mesure 110, est construite sur des phénomènes similaires de tuilage. Les deux accords vont « se croiser », pour finir par se rejoindre et reformer l'agrégat original. Dans cette partie, l'homogénéité des cordes brouille encore plus les pistes, empêchant de distinguer précisément quel instrument est affecté à quelle harmonie ([Chrom\\_Au04\\_Partie\\_03\\_Fin](#)).

Entre les mesures 82 et 110, le *cluster*, comme filtré par un prisme, a finalement révélé les deux couleurs qui le composent, et laisse place à une véritable écriture harmonique agrémentée de lignes mélodiques concertantes. Toute la progression repose sur l'alternance entre un accord de septième majeure et un autre de septième mineure situé au demi-ton supérieur, deux accords qui ont en commun la tierce et la septième, comme ceux qui constituent notre *cluster*. À la mesure 100, la dernière apothéose de la pièce est une véritable explosion de couleurs, grâce aux accords de septième mineure parallèles joués par le tutti orchestral ([Chrom\\_Au05\\_Partie\\_03\\_Dev](#)).

### 3.2.3 Texture et orchestration

*Chromosphère* présente un travail sur des *divisi* extrêmes aux cordes, technique inspirée par des compositeurs comme Ligeti ou Xenakis. Ceci permet de faire sonner une harmonie plus complexe (ce qui est indispensable dans le cas de notre *cluster*) tout en conservant une nuance *piano*, de créer une sonorité très particulière, mais aussi d'assigner à chaque instrument de légères variations de nuances, de hauteur (*bends*) ou de mode de jeu. Le résultat n'est pas nécessairement audible de façon détaillée, mais engendre une texture vivante, mouvante et évolutive. Augmenter la fréquence et l'intensité de ces modifications individuelles accroît la tension pour préparer le climax qui se dessine.

### 3.2.4 L'interactivité de *Chromosphère*

Chacune des trois parties de la pièce présente des intérêts et des défis particuliers au niveau de l'interactivité.

#### 3.2.4.1 Première partie : harmonie et texture

La première peut jouer le rôle d'une partie « centrale ». En effet, comme elle contient une musique plus texturale, sans tempo ni tonalité définis, elle peut dévier facilement vers l'une des deux autres, et on peut y revenir tout aussi aisément. On peut de même en varier efficacement la structure interne, vu que les éléments qui la constituent peuvent s'enchaîner dans n'importe quel ordre. Elle est donc tout indiquée pour être traitée en musique générative.

Observons tout d'abord avec attention les différents éléments à notre disposition. Ceux-ci peuvent être classés en quatre catégories :

- Éléments mélodiques, comme notamment les phrases de vibraphone ;
- Éléments harmoniques d'arrière-plan, comme le *cluster* qui peut être « filtré » pour devenir l'un de ses deux accords constitutifs ;
- Ponctuations musicales, par exemple les crescendos de violon en trémolos *sul ponticello* de la mesure 11 ;
- Éléments de percussions, comme les roulements de cymbale ou de grosse caisse.

Ici, nous souhaitons garder une certaine limpidité dans le discours, aussi mieux vaut n'entendre simultanément qu'un seul élément de chaque groupe. La durée des intervalles qui séparent ces interventions est primordiale, car c'est elle qui va définir en grande partie le « phrasé » inhérent à chacune des catégories. Cette durée est constituée d'un intervalle temporel de base auquel s'ajoute un autre d'une durée aléatoire. L'étendue de ces deux intervalles peut être très variable en fonction du résultat recherché. Ainsi, les éléments mélodiques fonctionnent avec un intervalle de base court et un intervalle aléatoire plus long. De cette manière, il est parfois possible d'entendre plusieurs phrases se succéder rapidement et créer un véritable discours mélodique, plutôt que de courtes interventions isolées. Au contraire, les ponctuations musicales ont un intervalle de base plus grand et un intervalle aléatoire modeste, ce qui assure de les entendre plus rarement, mais avec une certaine régularité ([Chrom Vid02 Partie 01 Generative](#)).

### 3.2.4.1.1 Contrôle de la dynamique à l'aide de paramètres en temps réel

Afin de briser la linéarité de la pièce et de la doter d'une structure « énergétique » cohérente, elle est associée dans *Wwise* à des paramètres contrôlés par le jeu, nommés RTPC (*real time parameter control*). Ici, ils sont au nombre de deux : *harmony* et *intensity level*, et peuvent prendre chacun une valeur entre 0 et 100.

#### 3.2.4.1.1.1 Harmony

Il permet de contrôler la technique de « filtrage » du *cluster* et, par conséquent, l'harmonie de la première partie. Pour cela, il est nécessaire de disposer de l'export audio de chaque élément musical dans chacun des deux accords (*sol* majeur et *sol#* mineur), avec potentiellement un troisième export pour les éléments communs. On peut ensuite passer d'un accord à l'autre par fondu enchaîné, tout en conservant une section intermédiaire où les deux sont entendus simultanément, ce qui fait ressortir notre *cluster*. L'implémentation dans *Wwise* est montrée dans l'image ci-dessous ([Chrom\\_Vid03\\_RTPC\\_Harmony](#)).

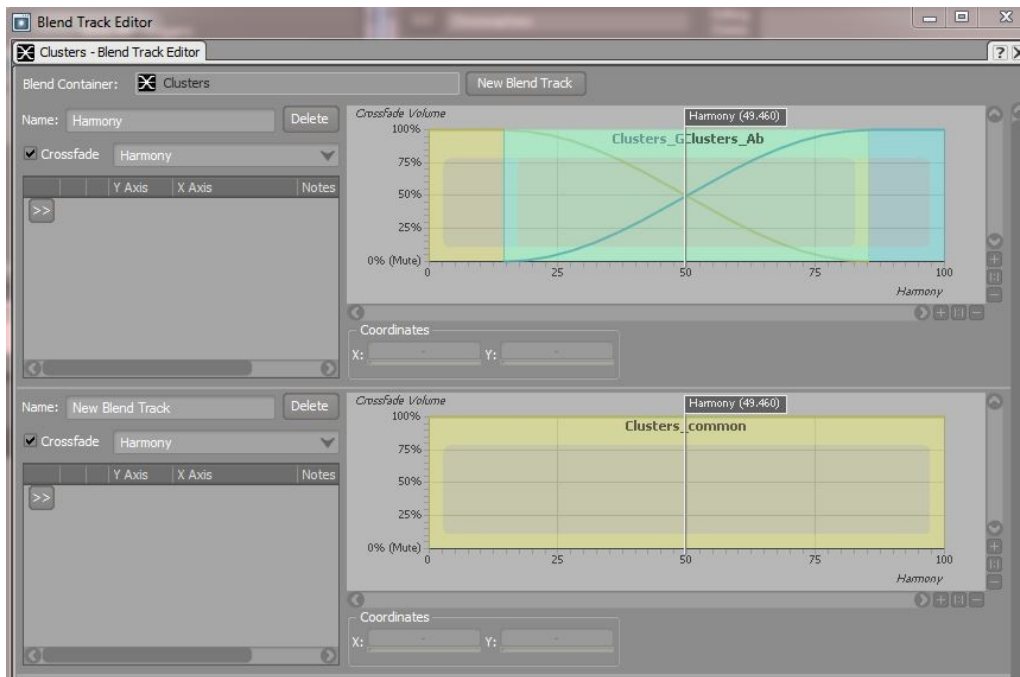


Figure 31 : « Filtrage » en temps réel du cluster à l'aide d'un RTPC dans *Wwise*.

De cette manière, il est possible d'osciller rapidement entre *clusters* et accords classés, atmosphères complémentaires qui vont illustrer des situations différentes.

### 3.2.4.1.1.2 Intensity level

Le second RTPC sert à varier l'intensité du morceau, en jouant notamment sur le cluster d'arrière-plan. Celui-ci, en plus d'être séparé en deux accords de *sol* majeur et *sol* # mineur, est présent dans différents types de textures, chacune assignée à une plage de valeur du RTPC, connectées par des fondus enchaînés ([Chrom\\_Vid04 RTPC\\_Int\\_Lvl](#)).

- Entre 0 et 20, l'intensité du morceau est à son plus faible et le *cluster* est absent ;
- Entre 20 et 55, le *cluster* apparaît et disparaît de façon épisodique ;
- Entre 55 et 65, le *cluster* est stable et présent en permanence ;
- Au-dessus de 65, le *cluster* est toujours présent, mais la tension augmente grâce à variations de hauteur (*bends*) au sein de chaque voix.

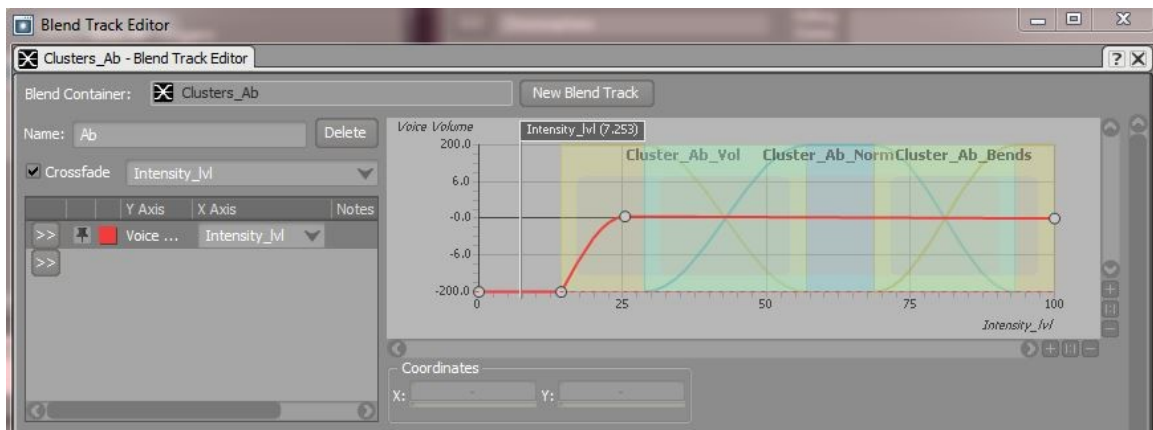


Figure 32 : Variations du cluster en fonction de l'intensité dans *Wwise*.

L'utilisation conjointe de ces deux RTPC permet donc une évolution multidimensionnelle des sons. À noter que les autres éléments, particulièrement les ponctuations et les phrases mélodiques, sont traités de la même façon, modulant ainsi l'intensité et le contexte harmonique de la partie dans sa globalité.

### 3.2.4.2 Deuxième partie : rythme, générativité et interactivité

La seconde partie de *Chromosphère* développe une longue phrase rythmique en crescendo qui finit par atteindre un second point culminant. Les différentes cellules constituant cette phrase peuvent être isolées puis recombinaées pour générer des motifs toujours originaux. Le système de musique interactive de *Wwise* permet de définir des points d'entrée (balise verte) et de sortie (balise rouge) synchronisés au tempo de chaque segment, ce qui assure des enchaînements fluides.

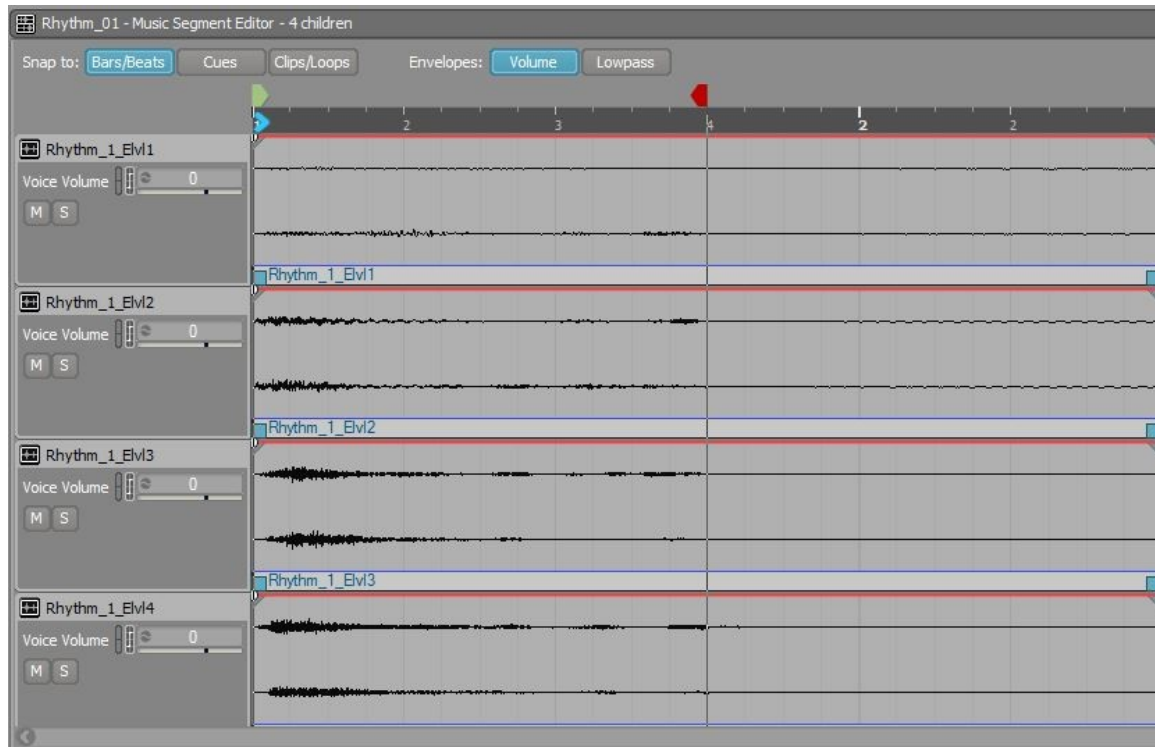


Figure 33 : Points d'entrée et de sortie d'un segment audio dans *Wwise*.

Les combinaisons sont ensuite réglées par une liste de lecture (*playlist*) qui permet de jouer les éléments aléatoirement ou en séquence. On peut spécifier la probabilité d'apparition de chaque élément, empêcher leur répétition avant qu'un certain nombre d'autres ait été entendu, ou encore activer un mode shuffle, dans lequel tous les éléments doivent être entendus avant de réinitialiser la lecture de la liste.

Là encore, si on se contente de combiner les différentes cellules de façon purement aléatoire, le résultat est décevant ([Chrom\\_Vid05\\_Rythme\\_Aleatoire](#)). Il est beaucoup plus efficace de précombinaison les segments pour former de courtes phrases musicales, puis de travailler sur leurs permutations. Ainsi le résultat varie sans cesse, mais conserve une cohérence. Pour ce faire, on peut créer des listes de lecture séquentielles pour former les phrases, puis placer celles-ci dans une autre liste de lecture aléatoire ([Chrom\\_Vid06\\_Rythme\\_Semi\\_Aleatoire](#)).



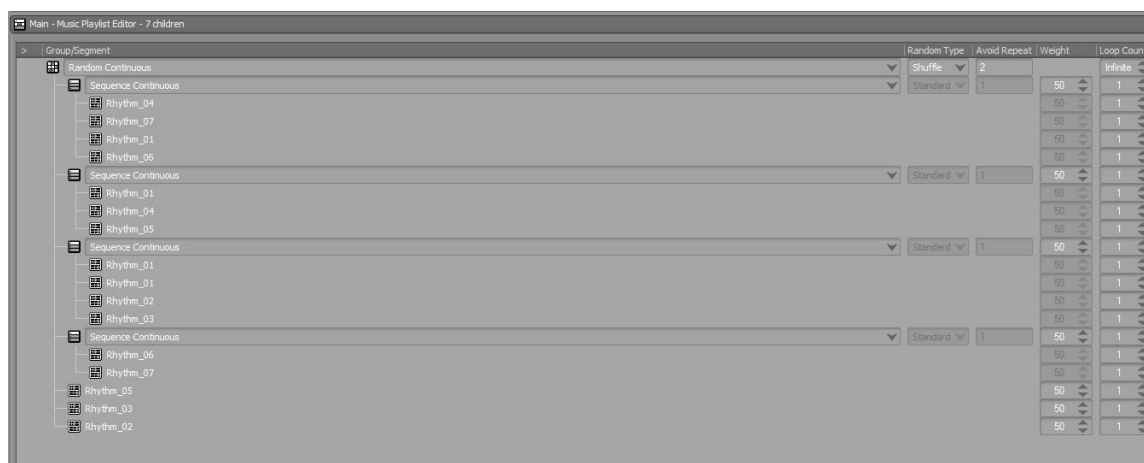


Figure 34 : Liste de lecture aléatoire composée de sous-listes séquentielles.

Comme dans la première partie, le RTPC *intensity level* gère la progression de l'énergie et des nuances. Au niveau le plus bas, on entend uniquement les violoncelles et les percussions graves. À mesure que l'intensité monte, les autres instruments s'ajoutent du grave vers l'aigu. Afin de briser les enchaînements rythmiques irréguliers qui, autrement, deviendraient lassants, deux sous-parties ont été prévues. L'une, plus calme, ne conserve que des interventions rythmiques sporadiques agrémentées des ponctuations musicales et des percussions empruntées à la première partie. L'autre, plus animée au contraire, passe en 4/4 et développe le point culminant qui correspond aux mesures 67 à 72 de la partition. La variation de l'intensité et l'alternance de ces trois sous-parties préservent l'intérêt musical ([Chrom\\_Vid07\\_Rythme\\_Intensite](#)).

### 3.2.4.3 Interactivité et linéarité

La troisième partie de *Chromosphère* s'appuie sur un système d'écriture plus harmonique, proche de la mélodie accompagnée. Ce contexte est beaucoup moins réactif que les musiques texturales ou rythmiques rencontrées précédemment, car il faut prendre soin de conserver la cohérence des lignes mélodiques et des progressions d'accords.

Il serait malgré tout possible d'appliquer une certaine dose d'interactivité à cette section, mais est-ce nécessaire ? Il ressort des expériences précédentes que la musique interactive et générative est excellente dans certains contextes et offre des possibilités inédites. Mais la musique linéaire conserve aussi ses forces. Grâce au contrôle total qu'elle octroie au compositeur, elle permet notamment un raffinement et une précision d'écriture supérieurs à la musique dynamique.

De la même manière que se complètent le rythme et l'arythmie, la polyphonie et la monodie, l'atonalité et la tonalité, le complément naturel de l'interactivité est la linéarité, et une pièce bien construite devrait explorer simultanément l'une et l'autre pour exploiter au maximum les possibilités d'expression. Du reste, si la musique dynamique est indispensable dans une bonne partie de l'expérience du jeu vidéo, la musique linéaire y trouve aussi naturellement sa place : on l'utilise couramment pour accompagner les cinématiques, les menus et l'interface en général, les génériques de début et de fin, ou encore des scènes du jeu scénarisées.

Celles-ci font figure de petits films insérés à des moments-clés de la narration. La liberté du joueur y est bridée pour permettre une mise en scène plus sophistiquée, lui offrant une expérience cinématographique riche en émotions. Dans toutes ces situations, le compositeur a tout intérêt à délaisser l'interactivité pour privilégier l'écriture linéaire, qui donne en outre un contrôle absolu sur le développement thématique. Ce dernier point est crucial, et va permettre à ces sections linéaires de jouer un rôle pivot dans la construction générale de la musique d'un jeu.

C'est ainsi que la troisième partie de *Chromosphère* reste en tous points semblable à la version concert. La conduite de la dynamique, la précision du contrepoint et les progressions d'accords contrastent nettement avec les deux autres sections interactives et génératives. À compter de la mesure 110, on revient à une écriture plus texturale qui reforme le *cluster* original à partir des harmonies. Il est très facile de se servir de ce passage pour retourner à la première section, si désiré.

#### 3.2.4.4 Gestion interactive de la grande forme

Une fois établi le fonctionnement intrinsèque de chacune des parties, il convient de gérer les transitions afin de raccorder celles-ci de façon fluide et naturelle. Ceci s'effectue dans *Wwise* à l'aide de la matrice de transition, au sein de laquelle on peut définir la manière dont les segments audio contenus dans la pièce vont s'enchaîner les uns aux autres.

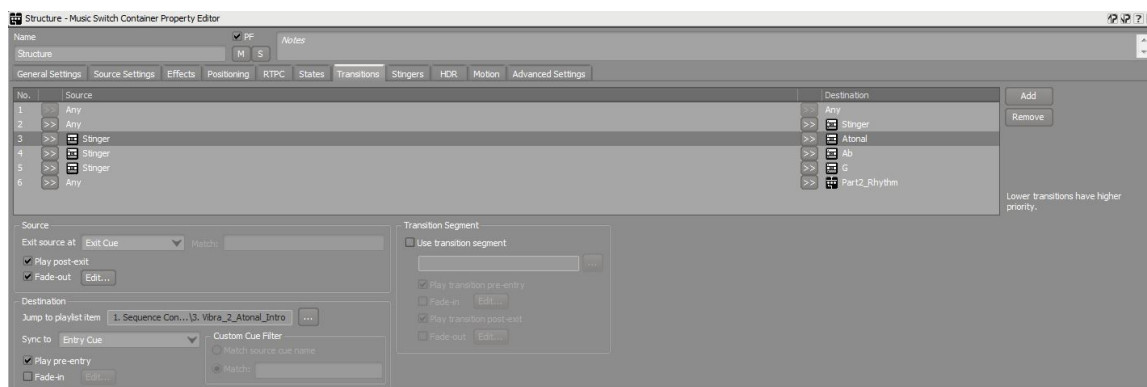


Figure 35 : Matrice de transition dans *Wwise*.

Le système d'écriture de la première partie est suffisamment souple pour s'enchaîner instantanément aux deux autres. L'arrivée à la seconde partie s'effectue toutefois à travers un segment de transition, qui correspond aux mesures 51 à 57 de la partition. Le point culminant (l'accord complémentaire de *si b*), trop intense pour arriver sans justification, est déclenché manuellement par un événement envoyé à l'engin audio.

On peut quitter la seconde partie à la fin de n'importe quel segment musical, qui sont, pour la plupart, très courts. Quant à la troisième partie, des points précis (balises blanches et rouges) sont définis pour la quitter tout en respectant la cohérence du discours.

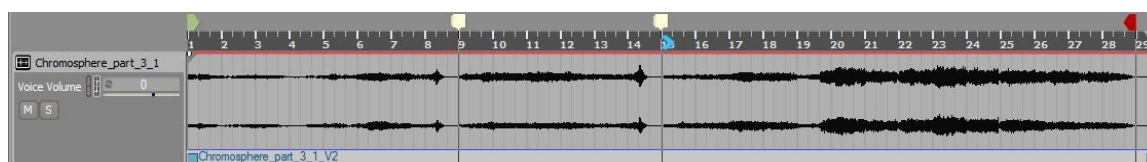


Figure 36 : Définition de points de sortie sur mesure dans *Wwise*.

### 3.2.5 Conclusion

Lorsque, comme ici, l'écriture a été pensée dès le départ pour l'interactivité, point n'est besoin de centaines de règles de transitions comme le craignait Karen Collins. *Chromosphère* s'en contente d'une dizaine. La forme n'en révèle pas moins l'entièreté de son potentiel. Contrairement à la version concert, on peut commencer la pièce d'au moins cinq manières différentes et la terminer d'autant de façons. De plus, les multiples relations possibles entre les parties ainsi que la générativité lui assurent une fraîcheur toujours renouvelée ([Chrom Vid08 Complete 01](#) et [Chrom Vid09 Complete 02](#))

### 3.3 *Stories: The Path of Destinies*



Image reproduite avec l'aimable autorisation de *Spearhead Games*.

**Figure 37 : *Stories* — Esthétique visuelle.**

#### 3.3.1 Synopsis

Développé par *Spearhead Games*, [\*Stories : The Path of Destinies\*](#) est sorti le 12 avril 2016 sur PC et Playstation 4. Le jeu se déroule dans un univers féérique peuplé d'humains-animaux et parsemé d'îles aériennes qu'on explore par bateau volant. On y incarne Reynardo, un aventurier intrépide projeté au cœur d'un conflit entre un empire devenu maléfique et une rébellion peu nette qui ambitionne d'usurper le pouvoir.

Au tout début du récit, Reynardo entre en possession d'un livre singulier. Il s'agit d'un artefact magique conçu pour explorer les avenir possibles. Dans ce contexte de guerre civile où le moindre faux pas signifie une mort certaine, le livre permet à Reynardo d'éprouver plusieurs combinaisons de choix sans les vivre physiquement jusqu'à comprendre les décisions gagnantes grâce auxquelles il peut sauver la situation et, surtout, survivre à l'aventure.

Le livre se trouve au cœur de *Stories* tant sur le plan du scénario que de la présentation. En effet, c'est en son sein que toutes les destinées sont racontées, à la manière d'un conte de fées, par un unique narrateur omniprésent qui incarne tous les personnages. Visuellement,

chaque partie débute par l'ouverture du livre, qui accueille également toutes les cinématiques au terme desquelles le joueur effectue ses choix.

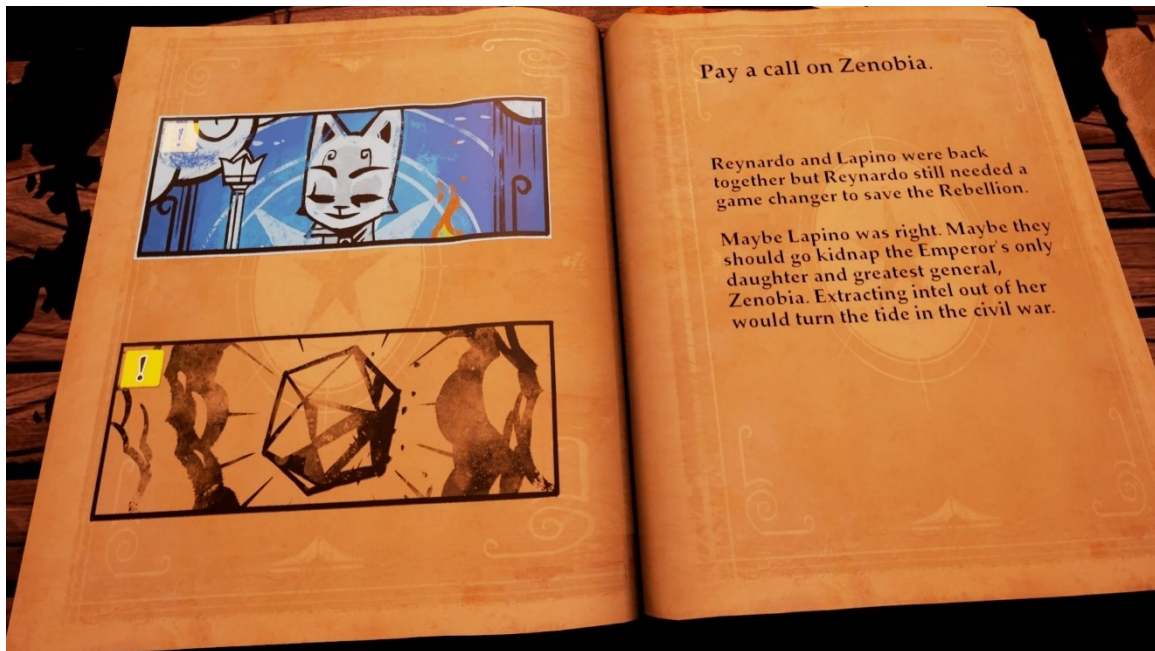


Image reproduite avec l'aimable autorisation de *Spearhead Games*.

**Figure 38 : *Stories* — Choix au sein du livre.**

### 3.3.2 Conditions de production

Si les conditions budgétaires étaient notablement plus confortables que celles de *Dungeon Gate*, les délais restaient restreints par rapport la quantité de musique requise. À cause de cela, la réalisation est demeurée principalement virtuelle. Certains éléments, notamment les flûtes, les guitares et les voix solistes, ont tout de même été enregistrés et incorporés à l'orchestration échantillonnée.

Point positif, le studio avait accepté d'investir dans *Wwise*, ce qui a permis d'optimiser le travail et surtout de développer des systèmes d'interactivité musicale. Notons qu'un second compositeur, Mathieu Lavoie de *Vibe Avenue*, a collaboré à ce projet. Les pièces détaillées dans cette thèse se limitent toutefois à des compositions personnelles, excepté la version concert de *Stories* qui comprend certaines de ses musiques.

### 3.3.3 Mécaniques de jeu



Image reproduite avec l'aimable autorisation de *Spearhead Games*.

**Figure 39 : L'univers graphique de *Stories*, féérique et parsemé d'îles aériennes.**

Le jeu se divise en deux étapes distinctes. En premier lieu, la traversée de chaque île se joue comme un *Action-RPG*<sup>22</sup> en perspective isométrique. Elle occasionne l'exploration de différents environnements, la recherche de trésors, la résolution d'énigmes, et se ponctue de combats de type « arène » : dans certains lieux, des portes magiques apparaissent et bloquent la progression du héros tant que tous les ennemis ne sont pas vaincus. Les phases d'exploration et de combat sont donc bien distinctes et clairement délimitées.

---

<sup>22</sup> Ou A-RPG, pour *Action Role Playing Game*. Ce type de jeu mélange des mécaniques de type jeu de rôle, où le joueur incarne un personnage et fait progresser ses attributs et sa personnalité, à des mécaniques portées sur le dynamisme et l'action en temps réel.

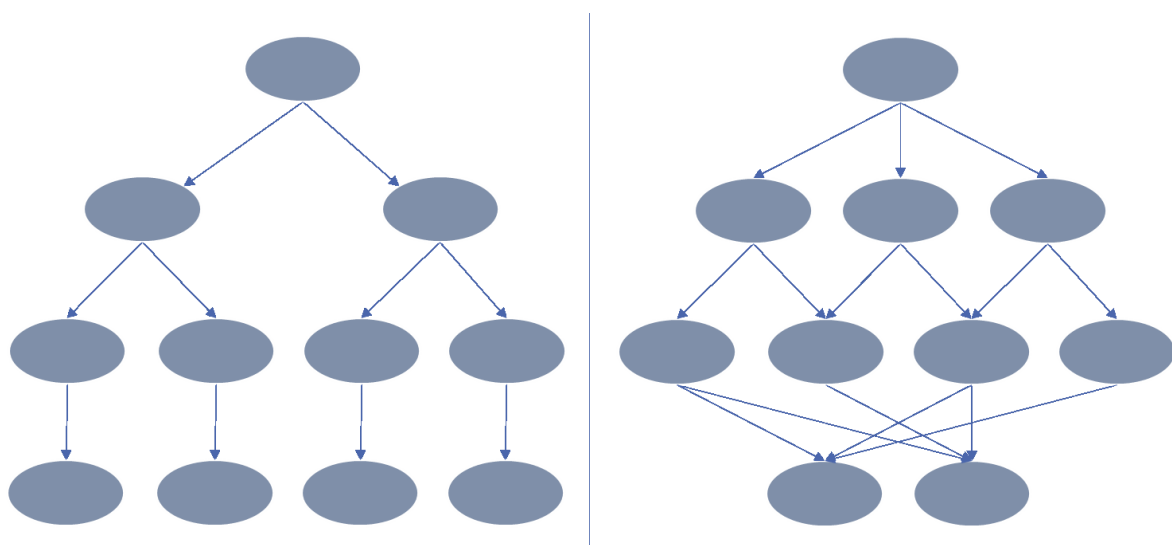


Image reproduite avec l'aimable autorisation de *Spearhead Games*.

**Figure 40 : *Stories* — Phase de combat.**

Une fois la traversée accomplie, on retourne au livre pour poursuivre l'histoire et, le plus souvent, effectuer un choix qui conditionne les événements à venir.

Ces parties en particulier constituent l'originalité de *Stories*, car elles mettent l'accent sur la narration d'une manière peu commune en jeu vidéo. En effet, dans la plupart des jeux, soit les choix sont illusoires et n'affectent que peu la suite des événements, soit ils se recourent d'une façon ou d'une autre dans une forme arborescente polarisée (Collins 2008, 142).



**Figure 41 : Structure narrative arborescente, polarisée ou non.**

Cette structure, illustrée à droite du schéma ci-dessus, a pour vertu de s'assurer que les différents choix proposés conservent des proportions gérables. Malgré ces stratégies, un scénario de jeu peut devenir notablement plus imposant qu'un scénario de film. Comme le note le scénariste Steve Ince (2006, 20), « *When the mixture of story and gameplay leads to multiple branching points, the potential for the story to have an increasing number of variations – with the amount of work involved escalating exponentially – becomes a very scary project.* ». C'est ainsi que le script de *Heavy Rain*, jeu narratif développé par le studio genevois *Quantic Dreams* et écrit par son fondateur David Cage, totalise environ 2000 pages (Gallagher 2009).

*Stories* prend une direction différente, car chaque décision du joueur le conduit sur un chemin unique, sans aucun recoupement. On assiste donc à une pure structure narrative arborescente, ce qui est très rare.

Cet exploit est rendu possible par la courte durée des parties. Une destinée se joue en environ une heure, et se compose de cinq traversées d'îles donnant lieu à quatre choix au total. Au terme de ce parcours, Reynardo apprend les conséquences de ses actions, découvre certaines vérités, puis le livre repart en arrière pour explorer d'autres alternatives. Il est nécessaire de revivre l'aventure au moins cinq fois pour discerner toutes les vérités indispensables à l'établissement de la séquence décisionnelle « ultime ».

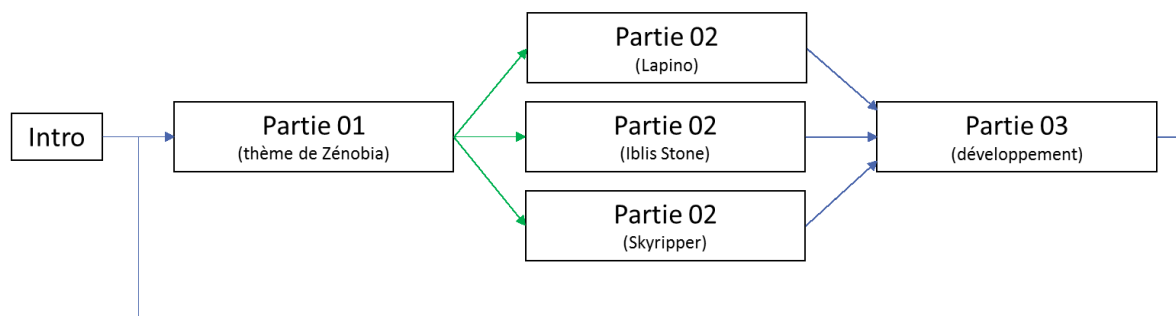


Figure 42 : *Stories* — Traversée des îles au cours d'une partie.

Au final, les décisions possibles constituent 25 fins différentes, une seule d'entre elles offrant le salut à notre héros. Avant de se lancer dans l'écriture musicale, une longue étude du scénario fut entreprise, étayée de nombreuses discussions avec les développeurs. Six axes fondamentaux, correspondant à six grandes destinées, furent définis au cours de cette analyse :



- Lapino (vert) : les histoires au long de cet axe mettent particulièrement l'accent sur la relation entre le personnage principal et son compagnon Lapino ;
- Zenobia (mauve) : le cours de ces récits privilégie cette fois la relation entre le héros et la fille adoptive de l'empereur, Zénobia ;
- *Iblis Stone* (rouge) : cet axe relate l'acquisition de la pierre d'Iblis, qui possède le joueur et l'entraîne dans une frénésie meurtrière ;
- Rédemption (bleu) : dérivé de l'axe précédent, si le joueur choisit tôt ou tard de résister à l'influence de la pierre, il s'engage sur la voie de la rédemption ;
- *Skyripper* (jaune) : le joueur qui s'aventure sur ce chemin décide de réunir les pièces du *Skyripper*, arme légendaire qui pourrait stopper l'empire... Mais à quel prix ?
- Incohérence : dernier pôle important, on aboutit à cet axe en cas d'une série de choix inconséquents qui mène vraisemblablement au désastre.

Ces axes furent ensuite représentés dans une arborescence, avec un code de couleur précisant à quel axe narratif correspond chaque combinaison décisionnelle. [Le document est disponible en ligne.](#)

### 3.3.4 Problématiques de construction musicale

Ce scénario très particulier a des conséquences sérieuses en ce qui concerne la structure musicale. En effet, la diversité des choix possibles implique une large gamme de sentiments et de situations. Trahison, amour, colère, rédemption... La musique se doit de souligner toutes ces nuances de façon aussi précise qu'une musique de film. Mais d'autres paramètres entrent aussi en considération. Par exemple, chaque environnement (le jeu en compte 10 au total) doit également disposer d'une personnalité et d'une couleur musicale caractéristique. Ces niveaux peuvent en outre être évolutifs. Ainsi, l'île du village se décompose en trois zones bien distinctes : le village proprement dit, le puits et le cimetière. Il convient bien entendu d'adapter la musique à ces changements d'atmosphère. Finalement, n'oublions pas l'oscillation entre exploration et combat qui, là encore, doit être mise en valeur par la musique.

La situation est d'autant plus complexe que la nature répétitive du scénario implique de traverser les mêmes environnements dans des états émotionnels divergents. Par exemple, le joueur peut partir à la recherche de l'*Iblis Stone*, une pierre démoniaque qui finira par le

posséder et réveiller ses instincts les plus violents. Il peut cependant résister à la pierre, et poursuivre au contraire la voie de la rédemption. Dans les deux cas les environnements traversés sont similaires, mais les émotions vécues très différentes.

Avant de se pencher sur les techniques d'interactivité employées, commençons par décrire le matériau thématique composé pour le jeu.

### 3.3.5 Analyse thématique

#### 3.3.5.1 Axes narratifs principaux

##### 3.3.5.1.1 *Thème principal de Stories*



Figure 43 : *Stories* — Thème principal.

Cette simple mélodie empreinte d'onirisme sert de lien à toutes les histoires racontées et se retrouve développée d'une manière ou d'une autre dans la plupart des musiques du jeu, souvent comme thème secondaire d'un niveau ou d'une situation donnée. Souple et sereine, elle représente le côté féérique, les récits et l'imagination ([Sto\\_Au01\\_Theme](#)).

##### 3.3.5.1.2 *Thème du sauveur*



Figure 44 : *Stories* — Thème du sauveur

Associé à Reynardo lorsqu’il entreprend des actions héroïques, il est constitué d’une rythmique en staccatos qui entraîne une mélodie en quartes parallèles. On peut lui superposer le thème de *Stories* pour présenter les éléments caractéristiques du côté « positif » du jeu.

### 3.3.5.1.3 Lapino

Adéquatement surnommé «le lapin fou», Lapino est un contrebandier roublard et imprévisible passé maître dans l’art de s’attirer des ennuis. Notre héros ressent pour cet ancien compagnon d’aventure une forte amitié, quasi fraternelle. Pourtant, l’histoire dévoilera des secrets bien plus sinistres. Rongé par l’ambition et la jalousie, Lapino est un traître à la solde de l’empire et n’hésitera pas à assassiner son vieux camarade si l’occasion se présente.



Figure 45 : *Stories* — Motif de Lapino.

Le mouvement brisé des arpèges ainsi que l’appoggiature supérieure de la septième mineure suggèrent une personnalité louche et ambiguë. En termes d’instrumentation, la vitesse du piccolo et du xylophone est souvent associée au personnage, tandis que les staccatos, les trilles et l’ornementation illustrent la légèreté et l’espièglerie du lapin ([Sto\\_Au02\\_Lapino](#)).

Le thème s’accompagne d’ostinatos boiteux à 3 temps que les cordes en *pizzicati*, xylophone, tuba et clarinette achèvent de rendre maléfique dans une fanfare bouffonne et grotesque ([Sto\\_Au03\\_Lapino\\_Complet](#)).

### 3.3.5.1.4 Zenobia

Fille adoptive de l’empereur, dont elle commande l’essentiel de l’armée, Zénobia est une guerrière accomplie doublée d’une brillante magicienne. Amie de Reynardo depuis leurs études martiales, une romance inachevée plane sur leur relation. Leurs routes peuvent se croiser de bien des façons et, selon les choix effectués, faire de Zénobia une amante, une conseillère ou au contraire une antagoniste.



Figure 46 : *Stories* — Thème mélodique de Zénobia.

Le thème mélodique de Zénobia ([Sto\\_Au04\\_Zenobia](#)) utilise la quinte du mode mineur comme note centrale. Celles qui gravitent autour (sixte, septième, tierce et quarte) peuvent être altérées pour conférer au thème des apparences et des personnalités variées s'adaptant à la nature des relations entre Reynardo et Zénobia ([Sto\\_Au05\\_Zenobia\\_variations](#)). Au niveau des timbres, la douceur et la féminité de Zénobia sont principalement retranscrites par la clarinette dans son médium et la voix d'alto solo.

Un second motif, là encore sous forme d'ostinato, complète le matériau thématique de Zénobia. Grave et régulier, il en émane une mélancolie et un sentiment de fatalité qui représentent le passé tragique de la jeune femme. En effet, l'empereur ne l'a adoptée que dans le but de la sacrifier au cours d'une cérémonie destinée à lui procurer des pouvoirs quasi divins.



Figure 47 : *Stories* — Ostinato de Zénobia.

### 3.3.5.1.5 *La pierre d'Iblis*

Cette pierre convoitée est source de grand pouvoir, mais elle recèle aussi un démon qui possède son détenteur et l'incite à verser le sang qui lui est le plus cher. Cette menace rampante est illustrée par les chœurs d'homme en homorythmie qui murmurent ou scandent une langue inventée dans le registre grave. La sonorité mystérieuse et envoûtante du *duduk* évoque l'aspect hypnotique de la pierre ([Sto\\_Au06\\_Iblis\\_Stone](#)). Finalement, un motif secondaire, plus mélodique, est régulièrement entendu, et peut-être répété inlassablement sous la forme d'un violent ostinato incarnant l'esprit meurtrier de la pierre.

### 3.3.5.1.6 *Thème de la rédemption*

L'antithèse du thème de la pierre. Les voix prédominent toujours, mais il s'agit ici d'un chœur de femmes ou d'enfants, aérien et angélique, dans un registre aigu. Son innocence s'oppose à la lourdeur et l'agressivité du thème précédent, tandis que la première sixte mineure ascendante dénote une touche de regret et de mélancolie ([Sto\\_Au07\\_Redemption](#)).



Figure 48 : *Stories* — Thème de la rédemption.

### 3.3.5.1.7 *Le Skyripper*

Le *Skyripper* est une arme légendaire capable, dit-on, de s'opposer aux dieux eux-mêmes. De lourds sacrifices attendent Reynardo s'il tente de la reconstituer. C'est ainsi que le souffle des cuivres porte l'énergie, mais le registre grave, le mode mineur et l'arrêt sur la quinte diminuée en fin de première phrase assombrissent la couleur ([Sto\\_Au08\\_Skyripper](#)).



Figure 49 : *Stories* — Thème du *Skyripper*.

## 3.3.5.2 Axes narratifs secondaires

### 3.3.5.2.1 *L'empire*

Ce court motif constitué d'une double broderie chromatique suivie d'une quarte descendante est entendu quasi exclusivement aux cuivres et dépeint un empire inhumain, assoiffé de pouvoir ([Sto\\_Au09\\_Empire](#)).



Figure 50 : *Stories* — Motif de l'empire.

### 3.3.5.2.2 Le sage Calaveras

Les instruments d'origine indienne (*bansuri, tampura* et *tablas*) et le côté improvisé accompagnent ce vieux sage excentrique qui ne semble plus disposer de toute sa raison ([Sto\\_Au10\\_Calaveras](#)).

### 3.3.5.2.3 Les scientifiques

L'atmosphère étrange et cocasse créée par un thème staccato aux bois, agrémenté de basson et d'instruments du gamelan, sied bien à ce conseil d'amphibiens obsédés de science qui aiguilleront parfois Reynardo au cours de son périple ([Sto\\_Au11\\_Scientists](#)).

### 3.3.5.2.4 La rébellion

Elle est représentée par une solennelle série d'accords. Les enchaînements parallèles et les tonalités mineures juxtaposées cultivent une certaine ambiguïté. Les beaux idéaux de cette prétendue rébellion seraient-ils aisément corruptibles ? ([Sto\\_Au12\\_Rebellion](#))



Figure 51 : *Stories* — Motif de la rébellion.

## 3.3.6 Techniques d'interactivité musicale

Tout d'abord, rappelons les différents paramètres influant sur la musique durant le jeu :

- L'environnement, qui peut évoluer sensiblement même au sein d'une seule île ;
- Le contexte émotionnel, qui dépend des choix effectués au cours de la partie ;
- L'alternance entre phases d'exploration et phases de combat.

La complexité réside dans le fait que ces processus fonctionnent simultanément. Il est donc nécessaire de trouver des systèmes d'interactivité complémentaires, capables de coexister.

### 3.3.6.1 Progression musicale au sein des niveaux

Dans un niveau donné, la musique doit s'adapter à la traversée successive de différentes zones, dont l'apparence et l'atmosphère peuvent présenter de fortes disparités. Pour faciliter

ces transformations — d’autant qu’il est parfois possible de revenir sur ses pas —, chaque niveau garde le plus souvent une tonalité principale, une métrique et un tempo semblables.

La façon de circuler d’un site à l’autre varie selon les îles. Cependant, d’une manière générale, les transitions s’effectuent rapidement, par exemple à la mesure suivante, au temps suivant, voire immédiatement. En effet, sur le plan du *gameplay*, les changements de zone sont prompts, quand ils ne sont pas instantanés (on se téléporte même parfois d’un endroit à l’autre). Attendre le moment propice d’une pièce pour effectuer la transition peut être long. Même si le résultat est parfaitement fluide sur le plan purement musical, la dissemblance entre le nouveau visuel et l’ancienne musique fracture la relation à l’image de façon perceptible. Au contraire, les forts contrastes visuels justifient le changement musical, même s’il paraît abrupt lorsqu’écouté isolément ([Sto Vid01 Transitions](#)).

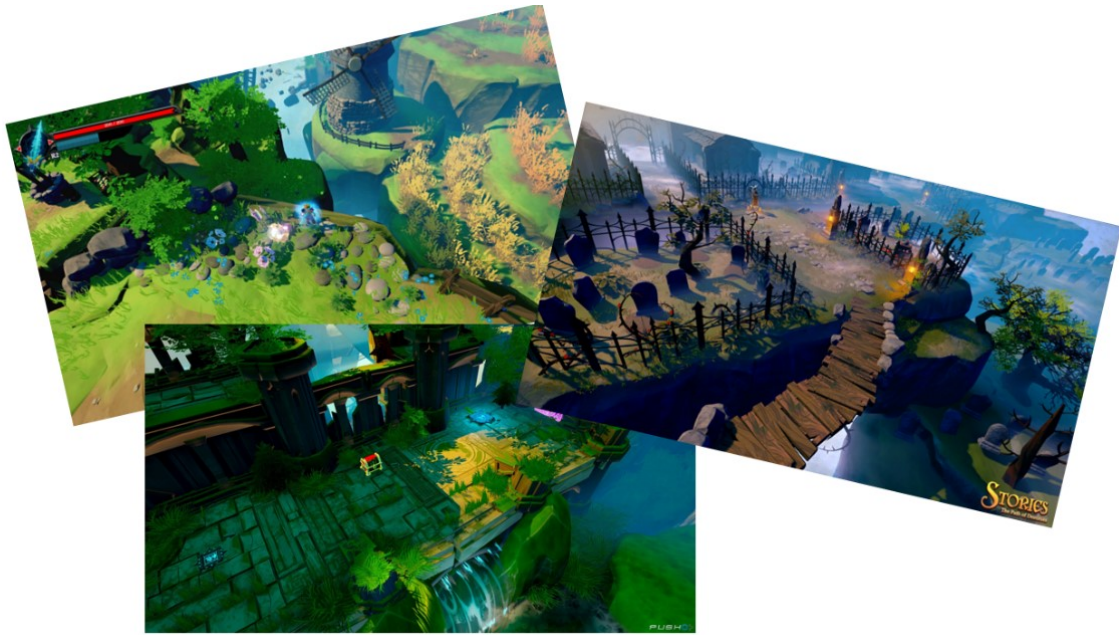
### 3.3.6.1.1 *Le village*

La première partie de ce niveau expose un visage riant et champêtre, accompagnée de harpe et d’une mélodie paysanne à la flûte ([Sto Au13 Village](#)).



Figure 52 : *Stories* — Thème du village.

On trouve par la suite des paysages tout à fait différents : le puits, orné de cascades chantantes, qui arbore une musique plus texturale basée sur des glissandi de harpe ainsi qu’une hétérophonie aux cordes et aux bois ([Sto Au14 Village Well](#)), et le sombre cimetière bardé de ronces, qui reprend le motif de harpe initial sur une lourde pédale de tonique, des percussions lointaines et des appels d’ocarina ([Sto Au15 Village Graveyard](#)).



Images reproduites avec l'aimable autorisation de *Spearhead Games*.

**Figure 53 : *Stories* — Évolution des environnements dans l'île du village.**

#### 3.3.6.1.2 *Le désert*

Sur cette île aride et battue par les vents, la légendaire pierre d'Iblis sommeille au sein d'un temple oublié. Reynardo entame sa quête de la pierre sur un solo de *diruba*<sup>23</sup> accompagné de clarinette basse, *didgeridoo*<sup>24</sup>, percussions tibétaines et trémolos de cordes. Les sonorités ethniques prédominent donc, et invitent au voyage ([Sto\\_Au16\\_Desert\\_Intro](#)).

---

<sup>23</sup> Instrument de la famille des vièles apparu en Inde au XIXe siècle. Il ressemble beaucoup au *sitar*, mais se joue avec un archet.

<sup>24</sup> Instrument en forme de trompe originaire d'Australie. Bien qu'il soit en bois, il se joue comme un cor de chasse et appartient donc à la famille organologique des cuivres.





Image reproduite avec l'aimable autorisation de *Spearhead Games*.

**Figure 54 : *Stories* — Environnement du désert.**

L'ascenseur qui mène au sanctuaire est le théâtre d'un premier combat au son des cuivres et des percussions. Mais c'est une fois dans les entrailles du temple que la musique se déploie réellement. Passées les premières interventions rythmiques à la contrebasse et aux timbales entrecoupées de silences, un thème en quarts parallèles se matérialise peu à peu aux cors doublés des altos ([Sto Au17 Desert Temple](#)). La mélodie s'amplifie sur des arpèges de violons et quitte son mode de départ pour explorer des tons mineurs juxtaposés. La seconde partie développe des hétérophonies de cordes, nuages colorés de sons qui troublent le tempo et la précision du mode. Le thème de l'*Iblis Stone*, qu'on n'a pas encore découverte, n'apparaît pas dans ce niveau. Cependant, les mélodies hypnotiques du *duduk* parcourent l'ensemble de la pièce comme une prémonition.

#### 3.3.6.1.3 *Lagata City*

Puisque ce lieu est le théâtre de la première rencontre entre Reynardo et Zénobia, c'est le thème de cette dernière qui est mis en avant. Les modes orientaux figurent la nature magique du personnage, tandis qu'un certain aspect martial (percussions et accompagnement de la version combat) évoque Zénobia comme général de l'empire ([Sto Au18 City Battle](#)).



Image reproduite avec l'aimable autorisation de *Spearhead Games*.

**Figure 55 : *Stories* — Environnement de Lagata City.**

*Lagata City* ne contient qu'une seule zone contrastante : les égouts. De plus sa visite est optionnelle. Ils s'accompagnent d'une musique plus texturale et atmosphérique aux nombreux trilles et effets de couleur ([Sto\\_Au19\\_City\\_Sewers](#)).

#### 3.3.6.1.4 *Nexus*

Ce niveau est primordial puisqu'il se situe « au cœur » du jeu. En effet, comme indiqué dans la Figure 42, la troisième carte visitée sera toujours cette île parsemée de cristaux et soumise à de perpétuels orages, et ce quels que soient les choix effectués précédemment.



Image reproduite avec l'aimable autorisation de *Spearhead Games*.

**Figure 56 : *Stories* — Environnement du Nexus.**

L'instrumentarium reflète donc le caractère « cristallin » du paysage, notamment grâce aux percussions à clavier (piano, vibraphone et glockenspiel). Celles-ci forment une texture rythmique qui s'inspire de certaines pièces de Steeve Reich ou Claude Debussy. Puisque ce niveau est systématiquement visité, cette texture caractéristique va s'adapter aux différentes thématiques des axes narratifs, procédé qui sera détaillé plus loin ([STO Au20 Nexus Evil](#)).

#### 3.3.6.1.5 *Les montagnes*

Également surnommée « L'île de fin du monde », cette île montagneuse est souvent visitée lors d'une remise en question du héros. L'esprit d'exil se retrouve notamment dans la première partie de la carte, le cimetière de vaisseaux, dont la musique minimaliste aux cordes et à la harpe se perd dans un mélancolique mi mineur duquel émerge le discours songeur de la flûte basse ([Sto Au21 Mountains 01 ShipGraveyard](#)).

Les montagnes sont aussi le refuge du singulier sage Calaveras. À cet égard, on relève dans les décors une influence himalayenne, notamment dans la seconde partie qui ressemble aux ruines d'un lieu de culte. C'est pourquoi les couleurs orchestrales s'enrichissent d'instruments extra-européens tels que gongs chinois, flûte *Shakuhachi* ou bourdons vocaux quasi tibétains dans l'extrême grave ([Sto Au22 Mountains 02 Ruins](#)).

Il s'agit enfin de l'environnement qui évolue le plus lors de sa traversée. Une fois franchies les brumes du cimetière de navires et les ruines de l'ancien temple, Reynardo entreprend l'ascension de la montagne elle-même, assaillie d'un blizzard furieux. La musique se rythme et s'intensifie naturellement au fil de l'escalade ([Sto\\_Au23\\_Mountains\\_03\\_Ascension](#)), jusqu'au refuge de Calaveras, havre de paix au cœur du typhon. On y retrouve la sérénité grâce à la harpe, aux tenues de cordes et au lumineux thème principal de *Stories* exposé au hautbois ([Sto\\_Au24\\_Mountains\\_04\\_Summit](#)).



Images reproduites avec l'aimable autorisation de Spearhead Games.

**Figure 57 : *Stories* — Évolution des environnements dans *Mountains*.**

### 3.3.6.2 Les destinées : transversalité thématique

Comme les diverses îles ont chacune une personnalité musicale forte mais peuvent être visitées dans des contextes très dissimilaires, il s'agit de combiner ou fusionner de façon dynamique leurs éléments thématiques avec ceux des différentes destinées, ce qui peut s'accomplir de plusieurs manières.

Comme le Village et le Désert sont des niveaux de départ, le joueur n'a pas encore effectué de choix. On n'y trouve donc pas de thématique liée aux axes narratifs, c'est pourquoi nous nous concentrerons ici sur les trois autres pièces : *Lagata City*, *Mountains* et *Nexus*.

### 3.3.6.2.1 Juxtaposition de différentes parties

Cette technique consiste à alterner des thématiques musicales illustrant l’environnement à d’autres relatives au parcours du personnage. Pour ces dernières, selon le nombre de variations nécessaires, on peut être avantage à choisir des parties plus courtes comme l’introduction ou les interludes.

La forme de la pièce *Lagata City* emploie ce procédé. Elle est constituée de trois parties, dont une centrale qui change en fonction de la première île visitée. L’ensemble boucle automatiquement selon le schéma formel suivant :

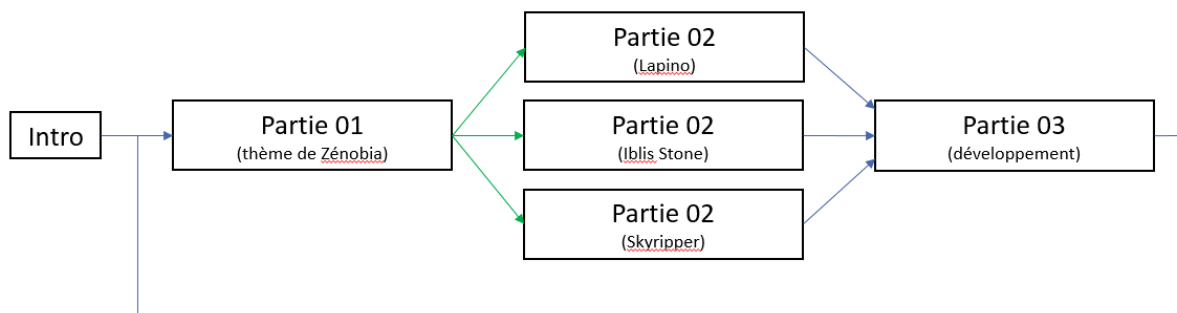


Figure 58 : *Stories* — Structure de *Lagata City*.

Il en va de même pour *Mountains*, dont la quatrième partie change en fonction du parcours effectué ([Sto\\_Vid02\\_Mountains\\_Different\\_Paths](#)).

### 3.3.6.2.2 Contrechants, réponses et superposition de thématiques

Cette forme plus intime d’intégration consiste à conserver un élément constant dans la pièce, qui illustrera le caractère du niveau, et à lui en associer un autre qui varie selon les choix effectués. Ceci peut prendre plusieurs formes :

- Contrechant : le thème principal, qui dépend du niveau, s’associe à un contrechant variable en fonction des choix ;
- Réponses : entre les phrases du thème principal associé au niveau se trouvent des réponses qui dépendent des choix ;
- Thématique variable : l’accompagnement dépend du niveau, tandis qu’on lui superpose une thématique évolutive en fonction des choix.

C'est ainsi que, dans la première partie de *Lagata City*, le thème principal est celui de Zénobia, mais les réponses varient en fonction de la destinée ([Sto\\_Vid03\\_City\\_Answers](#)).

Ce procédé est plus discret, car la plus grande partie de la pièce reste constante, notamment la texture. Un judicieux emploi du timbre permet de maximiser l'effet produit. Pour poursuivre notre exemple, les réponses de la première partie de *City* s'entendent au piccolo, xylophone et glockenspiel pour la version Lapino, aux cuivres pour la version *Skyripper* et aux voix, *duduk* et cordes pour l'*Iblis Stone*. Dans les montagnes, le thème de la rédemption est exposé aux chœurs de femmes et aux voix d'enfants, tandis que c'est un cor désolé qui songe sur le thème du *Skyripper*.

#### 3.3.6.2.3 Fusion des éléments dans des parties distinctes

Le dernier procédé consiste à écrire des versions distinctes des pièces en préservant certains aspects et en modifiant les autres. C'est l'approche qui a été adoptée pour le *Nexus*. L'idée était de conserver la texture reflétant son paysage particulier parsemé de cristaux et l'employer comme écrin à des harmonies et thématiques adaptables.

Ainsi, les quatre premières mesures exposent invariablement un accord de *ré* mineur au vibraphone. Cependant, dès la mesure 5, la seconde harmonie diffère en fonction du contexte. Si la destinée associée à Zénobia s'ouvre sur une lumineuse sixte majeure, celle de l'*Iblis Stone* se crispe sur une dissonante quinte diminuée tandis que la rédemption nous amène à méditer sur une sixte mineure en demi-teinte.

Ces sentiments se confirment avec l'apparition du thème. L'aigu de la flûte et du glockenspiel font sereinement planer le thème de Zénobia, contrastant avec les lamentations inconfortables du *duduk* pour la version *Iblis Stone*. Le thème du *Skyripper* est porté par un grave trio de bassons, tandis que l'innocence des voix d'enfants teinte le thème de la rédemption ([Sto\\_Vid04\\_Nexus\\_Different\\_Paths](#)).

Au final, seule la seconde partie de la pièce est constante. Les premières et troisièmes parties conservent une texture commune, mais leur contenu mélodico-harmonique dépend du chemin emprunté, comme le montre le schéma suivant.

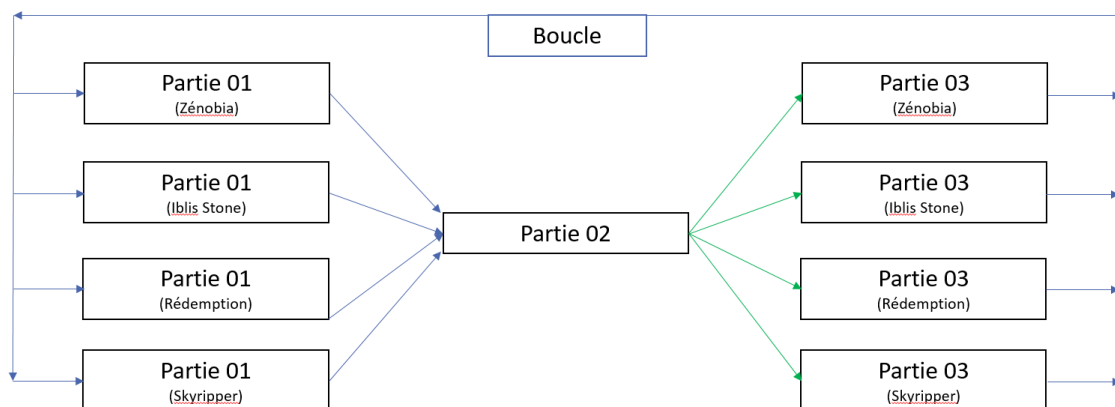


Figure 59 : *Stories* — Structure du Nexus.

### 3.3.6.3 Alternance entre exploration et combat

Cette oscillation se situe à la base du *gameplay* de *Stories*, et survient non seulement souvent, mais aussi rapidement. L'ignorer musicalement constitue un non-sens, mais changer complètement de musique brise la continuité du discours. C'est pourquoi l'approche adoptée privilégie un procédé basé sur la stratification.

Parfois, il s'agit simplement d'étoffer l'instrumentation. C'est ainsi que, dans la première partie de *Mountains*, le passage en combat provoque l'apparition en fondu d'une seconde strate formée de percussions légères (des petits tambours de la famille des *taikos*<sup>25</sup>), de pédales de cuivres dans le grave et de clusters de cordes. Ces éléments font monter le niveau de tension tout en préservant le déroulement de la pièce. De plus, la technique est avantageuse car simple à mettre en place, tant sur le plan musical qu'au niveau de l'intégration ([Sto\\_Vid05\\_Mountains\\_Combat\\_Layers](#)).

On constate cependant que le procédé n'est pas toujours heureux, notamment pour une musique orchestrale. En effet, une orchestration bien pensée est souvent difficile à décomposer en strates qui s'ajoutent ou se retirent à volonté, car tous les éléments sont interdépendants. Ainsi, même si le parcours mélodico-harmonique reste semblable, les cordes par exemple s'écriront très différemment dans un passage *piano* aéré où elles

<sup>25</sup> « Tambour » en japonais. À l'extérieur du Japon, ce terme désigne plus spécifiquement les tambours traditionnels japonais, utilisés dans toutes sortes de contextes dont les formes de théâtre *Kabuki* ou *Nô*.

occupent le premier plan et dans un tutti endiablé où elles accompagnent nerveusement les cuivres et les percussions.

C'est pourquoi, dans la plupart des cas, chaque musique a finalement été orchestrée deux fois. Les orchestrations d'exploration se concentrent généralement sur les cordes, les bois, les cors, les instruments ethniques, les percussions légères ou encore les cuivres avec sourdines, tandis que les orchestrations de combat recherchent le maximum d'ampleur grâce au tutti, avec en premier plan la section complète des cuivres et des percussions ([Sto\\_Vid06\\_Desert\\_Combat\\_Layers](#)). Ce système permet d'obtenir le résultat musical le plus abouti. Il est néanmoins très exigeant en temps et en énergie puisqu'il requiert l'écriture de deux orchestrations totalement originales pour chaque pièce.

Au niveau de l'implémentation, les deux orchestrations jouent simultanément en permanence de façon à rester synchronisées, et on passe simplement de l'une à l'autre par fondu enchaîné<sup>26</sup>. Afin de souligner les entrées et sorties de combat, ce fondu s'accompagne de ponctuations musicales<sup>27</sup>. Celle de l'entrée en combat est la plupart du temps constituée d'une anacrouse de percussions renforcée par les cris d'un chœur masculin<sup>28</sup>. La sortie de combat est agrémentée d'un simple roulement de cymbale qui adoucit le retour à la musique d'exploration ([Sto\\_Vid07\\_Combat\\_Stingers](#)).

#### 3.3.6.3.1 *Dynamique et interactivité*

Comme la dynamique globale est générée en temps réel par l'alternance entre combat et exploration, chaque orchestration doit demeurer dans une nuance relativement constante. Ceci peut s'avérer difficile pour le compositeur car, par exemple, conserver une intensité maximale de tutti sur toute la durée de la structure (qui dépasse fréquemment plusieurs minutes) devient rapidement un exercice fastidieux et peu naturel.

---

<sup>26</sup> À noter que la fonction *same time as playing segment* de *Wwise* permet d'obtenir le même résultat sans que les deux pistes soient constamment lues par la machine, ce qui permet d'optimiser la performance.

<sup>27</sup> Ou *stinger* en anglais.

<sup>28</sup> Pour l'anecdote, ce chœur fut enregistré lors d'une fête de Noël où tous les participants, majoritairement des hommes, furent invités après quelques verres à improviser des cris de guerre devant une paire de microphones.



### 3.3.6.4 Formes interactives finales

Les schémas suivants illustrent les formes finales de ces trois pièces une fois tous les éléments d'interactivité incorporés et combinés.

#### 3.3.6.4.1 Lagata City

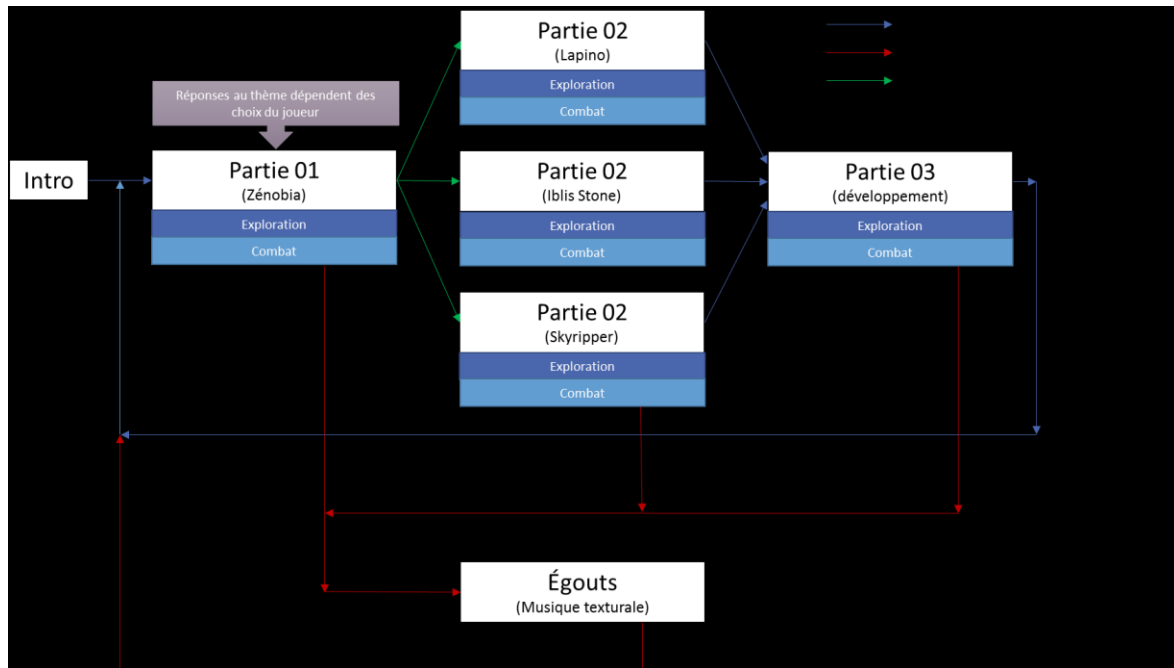


Figure 60 : *Lagata City* forme complète.

- Le morceau est constitué de trois parties qui s'enchaînent et bouclent à la suite d'une introduction ;
- La première partie incorpore des réponses et contrechants qui dépendent du chemin emprunté précédemment. La deuxième partie se décline en trois variations, qui sont là aussi sélectionnées en fonction des choix effectués ;
- La troisième partie est constante ;
- Chaque partie a deux orchestrations distinctes (combat et exploration) ;
- Finalement, il est possible n'importe quand d'accéder aux égouts, auquel cas une ponctuation musicale déclenche la transition dès le temps suivant. Lorsqu'on les quitte, la musique retourne au début de la partie 01. La musique des égouts, sombre et dissonante, ne donne pas lieu à une variation lors des combats.

Exemple vidéo *ingame* (destin Lapino/Zénobia) : [Sto Vid09 City Gameplay](#)

### 3.3.6.4.2 Nexus

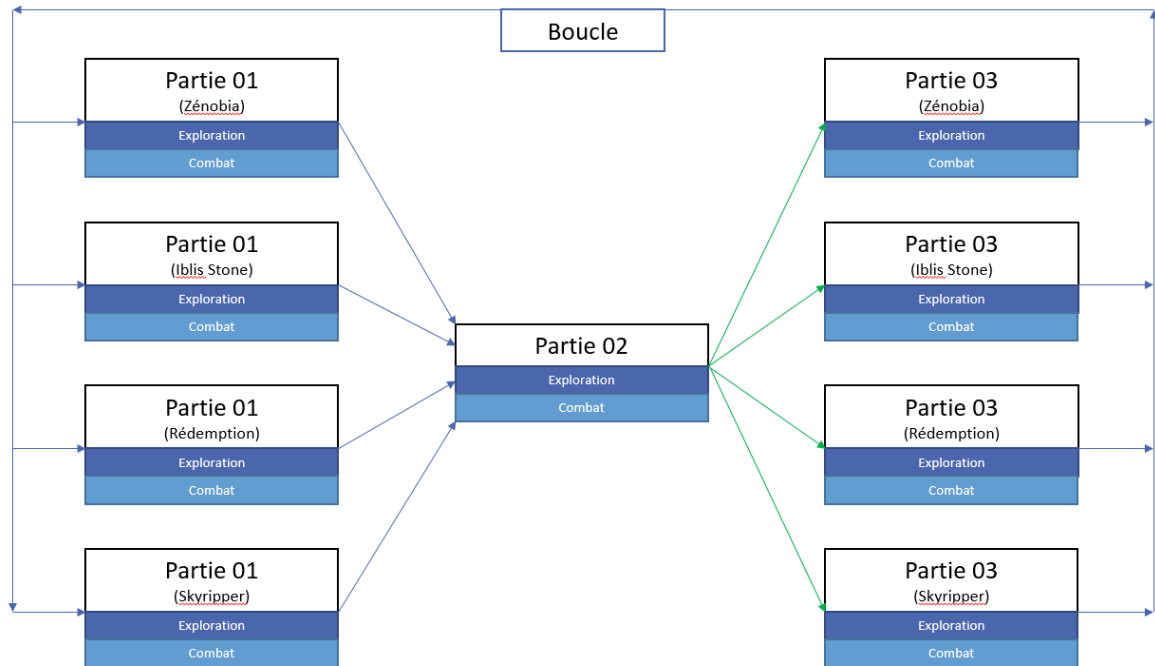


Figure 61 : Nexus forme complète.

- La boucle est constituée d'une succession immuable de trois parties ;
- La première et la troisième partie ont des variations qui sont déterminées par les choix de Reynardo. Ces variations permettent de conserver une texture iconique tout en modifiant le contenu mélodico-harmonique ;
- Chaque partie dispose d'une orchestration pour le combat et d'une autre pour l'exploration.

Exemple vidéo *ingame* (destin Lapino/Zénobia) : [Sto Vid10 Nexus Gameplay](#)

### 3.3.6.4.3 Mountains

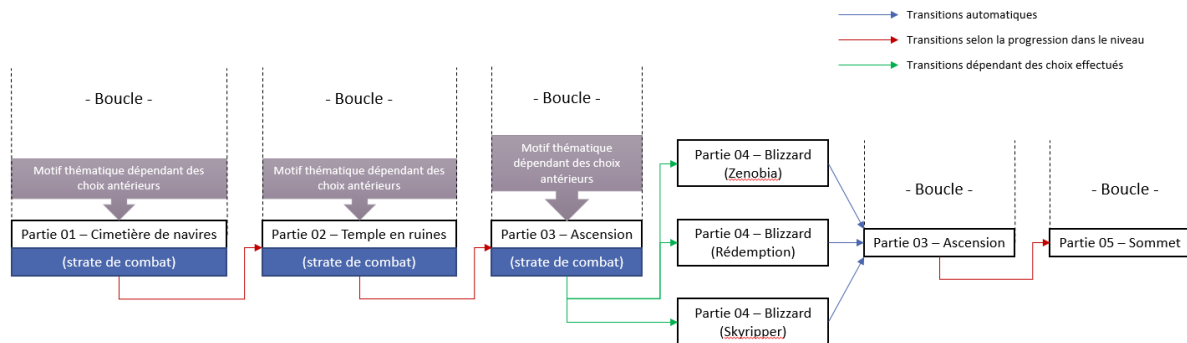


Figure 62 : *Mountains* forme complète.

- Dans cette carte, beaucoup plus évolutive, chaque section est une boucle indépendante. Comme les changements de zone sont ici plus longs et moins nets (on passe parfois par des plateformes volantes sur lesquelles le joueur peut rester plusieurs secondes), les transitions s’effectuent à des instants choisis, ce qui conserve une cohérence dans la progression ;
- *Mountains* est l’une des rares cartes qui délaissent le système de bi-orchestration pour privilégier l’ajout de strates au moment des combats. En effet, l’évolution dynamique est ici plus déterminée par la progression des différentes zones. Par conséquent, il n’est pas souhaitable que les combats introduisent une trop grande variation dans la nuance. Les quatrièmes et cinquièmes zones sont par ailleurs exemptes de combat ;
- La quatrième zone fait jouer une section thématique qui dépend des choix effectués, avant de retourner à la boucle de la troisième partie.

Exemple vidéo *ingame* (destin Lapino/Zénobia): [Sto Vid11 Mountains Gameplay](#)

### 3.3.8 Interactivité et linéarité

Comme nous l'avons vu pour *Chromosphère*, il est bon que l'interactivité s'équilibre avec des moments plus linéaires, pour s'affranchir des contraintes liées aux boucles et aller chercher une plus grande précision dans la relation entre musique et images. Dans *Stories*, ce sont les scènes du livre qui rendent possible ce type d'écriture, plus proche des musiques de film.

Ces moments ne sont pas sans problématique, cependant, car *Stories* ne comporte pas moins de 88 de ces séquences narratives, qui peuvent durer de 30 secondes à plusieurs minutes. De plus, une bonne moitié d'entre elles proposent un choix au joueur et se déclinent donc en plusieurs variations. Tout cela requiert une quantité considérable de musique. Adopter une approche purement linéaire en écrivant la musique de chaque scène sur mesure est ainsi totalement irréaliste. Il ne s'agit pas non plus nécessairement de la meilleure approche musicale, puisque ces moments sont l'occasion de développer les thématiques sans craindre l'effet de répétitivité engendré par les boucles. Par conséquent, il est intéressant lors de ces passages de se concentrer sur les thèmes, les motifs générateurs et leurs différentes associations et évolutions.

L'approche finalement adoptée a donc consisté à créer un grand nombre de courts motifs musicaux à assembler directement dans *Wwise*, en temps réel ou de façon prédéterminée. Ces fragments se regroupent en plusieurs catégories :

- De courtes pièces complètes (entre 20 secondes et une minute) qui peuvent être utilisées telles quelles dans certaines circonstances ;
- Des accompagnements ou ostinatos de quelques mesures pouvant se jouer en boucle ;
- Des motifs purement mélodiques capables de se superposer aux deux catégories précédentes ;
- Des éléments musicaux de base destinés à faciliter les transitions ou enrichir la texture : tenues de cordes, ponctuations de percussions, *clusters*, etc.

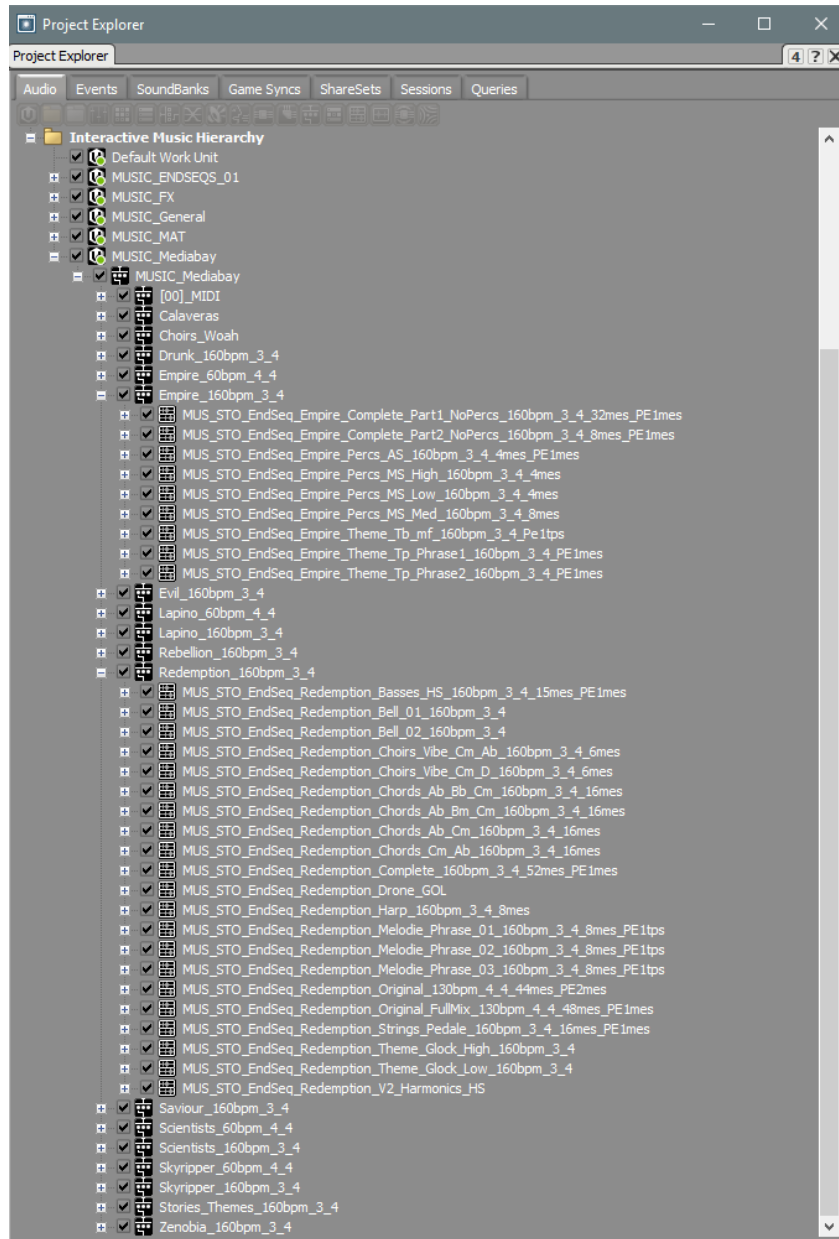


Figure 63 : Bibliothèque de thèmes et motifs musicaux dans *Wwise*.

Afin de pouvoir facilement s’imbriquer et se combiner, les trois quarts environ de ces fragments sont écrits en 3/4, dans un tempo de 160 à la noire et sur une note pôle de *do*, le reste servant à créer des contrastes grâce aux modulations et aux changements rythmiques. Comme le montre la figure 63, ces motifs sont ensuite rassemblés et organisés dans *Wwise* pour constituer une bibliothèque, à partir de laquelle il est aisé et rapide de construire des segments personnalisés pour chacune des phases narratives. Ces segments, multipistes, ressemblent à de mini sessions de séquenceur, comme exposé sur la figure 64.

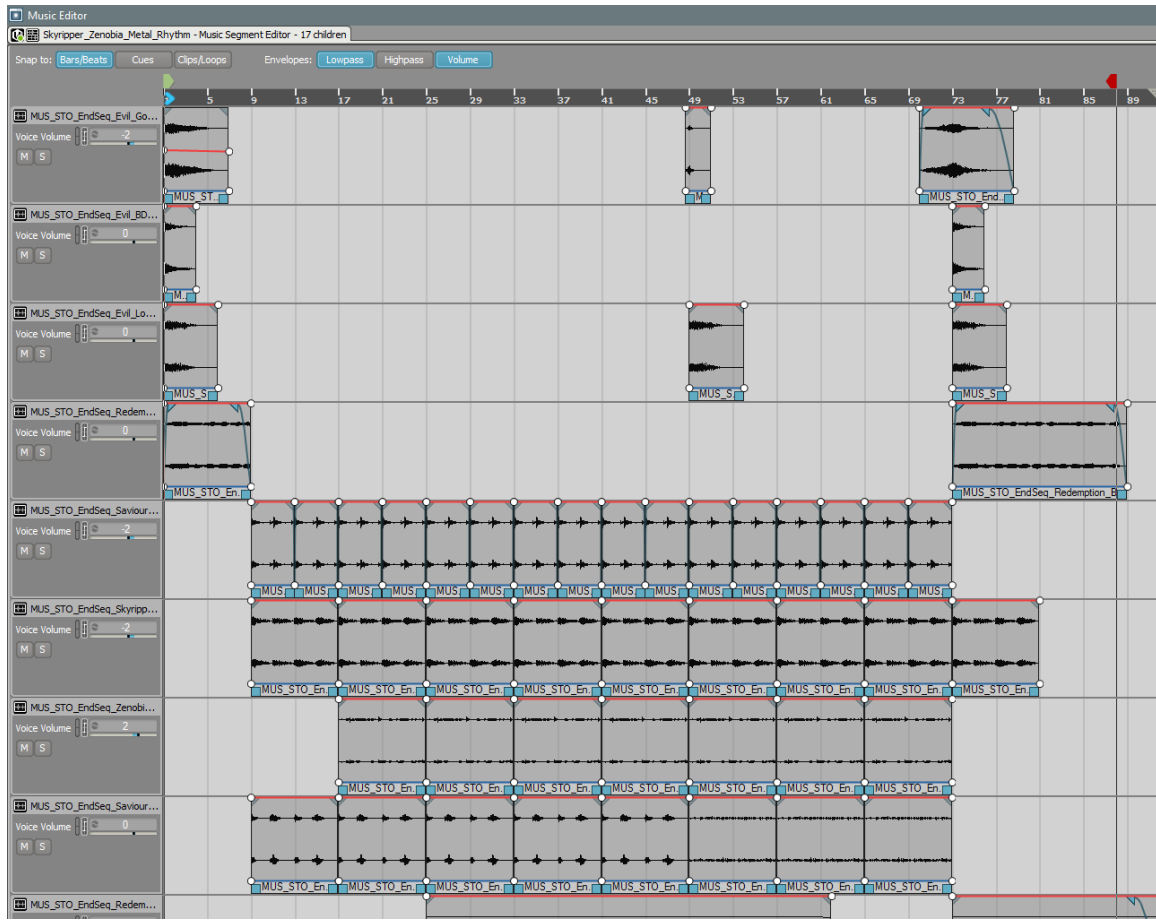


Figure 64 : Segment musical constitué sur mesure dans *Wwise*.

Il est également possible d'associer certains éléments en temps réel. Ainsi, grâce au système de *stingers* de *Wwise*, on peut laisser tourner une boucle et lui superposer une mélodie au moment opportun, en utilisant par exemple l'une des phrases du narrateur comme élément déclencheur. Certains passages ont également plusieurs variations sélectionnées en fonction du contexte. Ainsi, le moment d'effectuer un choix s'accompagne souvent d'une base de percussions, contrebasses et improvisation de flûte. Différents motifs peuvent se joindre à cette base pour la « teinter » d'une certaine thématique et mieux illustrer la situation, par exemple les cordes staccato du héros, les voix et le *duduk* de l'*Iblis Stone*, etc. ([Sto\\_Vid08\\_Choice\\_Music](#))

### 3.3.9 Conclusion

*Stories : The Path of Destinies* est indéniablement un jalon dans mon parcours de compositeur. L'envergure de l'œuvre, les conditions de production ainsi que les techniques d'interactivité m'ont donné l'occasion de progresser dans tous les domaines. De nombreuses expériences ont été conduites pour tenter d'illustrer adéquatement chaque situation en respectant le parcours et les choix du joueur, et finalement aboutir à un système de musique dynamique novateur rapprochant les idéaux des musiques de film et des musiques de jeu.

Une fois testées en contexte, la grande majorité des techniques d'interactivité décrites plus haut fonctionnent bien. Cependant, certaines, comme le principe de double orchestration ou l'écriture de plusieurs variations thématiques sur une même base texturale, requièrent un travail considérable et ne sont donc pas forcément toujours appropriées. D'autres, comme les contrechants adaptables, sont finalement assez subtiles et ne semblent pas faire une différence fondamentale dans la perception des auditeurs. Ce genre d'équilibre est délicat à trouver, et le compositeur doit rester conscient de l'importance de la musique dans chaque scène et son rapport aux autres éléments de la trame sonore. Matières — processus de production





## 4 COMPOSITION ET PROCESSUS DE PRODUCTION

Les différents projets professionnels étudiés plus haut montrent le poids des conditions de production sur la musique du compositeur à l'image. Sur *Dungeon Gate*, les restrictions budgétaires imposaient une réalisation totalement virtuelle et proscrivaient le recours à un engin audio externe. Sur *Stories*, au contraire, le financement plus généreux invitait à un usage plus important des enregistrements. D'autres considérations freinèrent pourtant cette ambition.

Il faut ici ouvrir une parenthèse pour bien expliquer les différentes modalités de production en musiques à l'image. En musique de film, si le compositeur peut parfois s'impliquer dans les premières phases de la réalisation, on attend idéalement le montage final pour démarrer la musique définitive. Comme l'indique Richard Davis : « *music is the very last thing to be done. The reason for this is that in order to sync up the music to the action, the composer must wait for the final version, or locked picture* » (Davis 1999, 70). En effet, le tempo, l'harmonie, en somme l'intégralité de la structure musicale est pensée pour illustrer des situations précises, s'adapter aux dialogues et mettre en valeur l'émotion véhiculée à un moment donné. Comme la musique a sa propre logique, transformer le montage et décaler des scènes, même de quelques secondes, peut s'avérer un véritable casse-tête pour le compositeur. Si les changements sont majeurs, il est même parfois plus facile de reprendre la composition dans son entièreté. Cette contrainte oblige l'équipe de réalisation à livrer au

compositeur un produit fini. Il peut donc s'appuyer sur une charpente stable et connue et écrire avec une extrême précision une partition prête à l'enregistrement.

#### 4.1.1 Jeu vidéo

Le contexte diffère sensiblement dans le jeu vidéo. Laissons Greg Edmonson, compositeur de la série des *Uncharted* (2007 – 2016) de *Naughty Dog*, nous décrire la situation :

*Videogames [...] are always a work in progress and ever-changing until the day that the master is delivered. So when you start writing the music, the game and the final graphics are really mostly unfinished. They literally change day to day. [...] Since the game is still being developed, you sometimes must write music without a finished picture to guide you. You need really good guidance from the creative team so that your music matches their vision and the final look of the game! [...] Making a videogame is a much more adaptive process than TV or film.*<sup>29</sup>

La quantité de musique à écrire est également supérieure. Michael Sweet, professeur au *Berklee College of Music*, note que *World of Warcraft* (*Blizzard*, 2004 – 2016) contient plus de 23 heures de musique, tout en précisant : « *the play experience is typically far longer than the music can support.* ». *World of Warcraft* a déjà totalisé plus de 14 millions d'utilisateurs, chacun jouant en moyenne 20 heures par semaine (2015, part 1, chap. 1).

Le développement d'un jeu vidéo contemporain peut s'avérer très itératif et organique — pour ne pas dire chaotique. Tout d'abord, la réalisation est fréquemment menée étape par étape. En début de production, l'équipe se concentre sur l'élaboration d'un court segment, couramment intitulé *vertical slice*, censé incarner l'essence du jeu au complet. En plus de permettre une validation du concept, des mécaniques de jeu et de la direction artistique à l'interne, cet extrait sert de support à la recherche de potentiels éditeurs, aux demandes de subvention ou à l'ouverture d'une campagne de financement participatif. La réalisation est donc poussée aussi loin que possible, ce qui implique bien entendu des sons, voix et musiques fonctionnelles et de qualité.

On trouve par la suite d'autres échéances majeures, comme l'*alpha* (jeu complet au niveau du concept est des fonctionnalités, mais éléments visuels et sonores en cours d'élaboration),

---

<sup>29</sup> Propos recueillis par Tom Hoover dans son livre *Soundtrack Nations* (2010, Chap. 1).

la *bêta* (jeu complet mais encore en phase d'amélioration et de débogage) ou le *Gold Master* (jeu prêt à être commercialisé)<sup>30</sup>. Pour chacune de ces phases, le paysage sonore, incluant la musique, est travaillé et peaufiné afin de se rapprocher le plus possible de l'expérience finale. Cependant, le jeu est chaque fois remis en chantier et un nombre considérable de facteurs peuvent influencer sur son développement et le transformer au point de le rendre méconnaissable. Citons notamment les commentaires de la communauté, l'augmentation du budget suite à la réussite de la potentielle campagne de financement participatif, l'octroi de subventions, la signature d'un contrat avec un éditeur, ou encore la sortie du jeu en développement sur *Steam Early Access*. Et cette liste est loin d'être exhaustive. Non seulement le produit final peut ne plus avoir aucun point commun avec le concept de départ, mais les métamorphoses sont constantes et susceptibles de se poursuivre littéralement jusqu'à la dernière minute.

Bien que le compositeur soit impliqué plus tôt et passe plus de temps sur le projet, il peut ne pas disposer d'une vision globale précise du jeu avant une étape avancée du développement, ce qui complique le travail d'élaboration d'une forme ou d'une thématique. De plus, les musique composées au fur et à mesure risquent de devenir obsolètes. C'est cette situation qui fut vécue sur *Stories*, où l'évolution ininterrompue des niveaux et de la structure narrative obligea constamment à reconsidérer la musique, lui ajouter du contenu, voire même la réécrire. Combiné à la maigre quantité de temps alloué pour composer, cet aspect eut raison de la volonté d'enregistrer des instrumentistes. Lorsque les partitions furent finalement terminées, il était trop tard pour une telle entreprise.

#### 4.1.2 Film

Il ne faut pas croire que la situation exposée plus haut pour le film soit idéale pour autant. En effet, comme la postproduction audio arrive au terme du processus de réalisation, les étapes précédentes accumulent fréquemment un retard qui compresse le temps alloué au compositeur. Il peut ne rester que deux à quatre semaines pour livrer la musique finale (naturellement soumise à l'approbation de l'équipe de réalisation), incluant l'enregistrement et le mixage.

---

<sup>30</sup> Le nombre de ces étapes intermédiaires ainsi que leur dénomination et définition exactes peuvent varier d'un studio à l'autre.

« *There will be many times when you will be prodded to do something quickly. Film studios or directors want to hear themes tomorrow, you have five minutes to fix and record the last cue before the band leaves, you get a new edit of the film the night before you begin recording—all of these things can and will happen.* » (Kompanek 2004, 130)

Ici encore, le temps peut s'avérer un ennemi plus redoutable que le budget.

Quel que soit le média, on comprend donc que les conditions de production en général représentent des contraintes majeures et influencent la musique finale. Comme toute contrainte, elles peuvent cependant être exploitées avec créativité. Dans les lignes suivantes, nous étudierons comment ces exigences furent abordées de façon non conventionnelle lors du travail sur un film : *l'Amant revenant*, et un jeu vidéo : *Livelock*. Une description de la manière dont la musique de *Stories : The Path of Destinies* fut adaptée pour la scène achèvera notre réflexion sur les processus de production en musiques à l'image.

## 4.2 *L'Amant revenant*

### 4.2.1 Présentation et mise en contexte

Réalisé au cours de l'année 2012 par Serge Gouin, *L'Amant revenant* est un court-métrage conçu en vue de participer à l'événement *À court de mots*, pensé et organisé par le compositeur québécois Maxime Goulet. *À court de mots* se proposait de jumeler six réalisateurs à six compositeurs pour créer autant de courts-métrages originaux muets, c'est-à-dire sans dialogue (mais pouvant comporter des onomatopées ou des effets sonores, contrairement au véritable cinéma muet). Les films résultants furent projetés sous forme de ciné-concert dans le cadre des *Rendez-vous du cinéma québécois*<sup>31</sup>. L'ensemble *Arkea*, constitué de 25 instrumentistes et dirigé par Dina Gilbert, y interpréta les partitions. Les musiques furent également enregistrées en studio le mois suivant afin de permettre une distribution traditionnelle des films.

Si la perspective du ciné-concert et l'absence de dialogue préfiguraient déjà une relation musique/image hors du commun, Serge Gouin proposa d'amplifier l'expérience en bousculant les conventions de collaboration entre compositeur et réalisateur. C'est ainsi qu'un travail actif d'écriture musicale débuta dès la première ébauche de scénario.

---

<sup>31</sup> <http://www.inis.qc.ca/nouvelle/a-court-de-mot-cine-concert-dans-le-cadre-des-rendez-vous-du-cin>

Le film, décrit comme une « comédie d'amour noire », met en scène deux amants qui, passionnés au départ, glissent progressivement dans une dispute conjugale. Dans l'escalade de violence qui s'ensuit, la femme brise de façon plus ou moins délibérée la nuque de son partenaire, le plongeant dans un coma définitif. Peu après, le fantôme de celui-ci reprend vie pour se venger et réussit à la blesser au bras. Il abandonne pourtant son entreprise devant l'émotion de son ancienne amante, qui donne aux médecins l'autorisation de le débrancher. Le film s'achève sereinement par une réconciliation entre la femme et le revenant.



Image reproduite avec l'aimable autorisation de Serge Gouin.

**Figure 65 : L'esthétique rétro de l'*Amant revenant*.**

Il s'agit bien sûr avant tout d'un film comique où les situations sont grandement exagérées. Ceci dit, le rire est ici une arme qui permet de communiquer en douceur un message sensiblement plus profond sur l'équilibre du couple et les relations amoureuses. Outre cette dimension tragicomique, le film, par sa gestion des lumières, des costumes et de la pellicule, multiplie les hommages au cinéma de la première moitié du XXe siècle, hommages qui devaient bien entendu se retrouver dans la partition. Finalement, l'absence de dialogues rehausse encore l'importance de la musique pour la compréhension du film dans toute sa subtilité.

#### 4.2.2 Premières esquisses musicales — Thématique

C'est à partir de ces indications, mais sans aucun support visuel, que la composition musicale se mit en œuvre. Le thème principal émergea de ces premières ébauches. Il s'agit d'une valse qui rappelle les grandes comédies musicales. L'atmosphère est à la détente et à la tendresse. La mélodie se découpe en un couple antécédent/conséquent, chacun constitué d'une phrase et de sa réponse.

Un film de Serge Gouin  
Musique de François-Xavier Dupas

Figure 66 : Thème principal de l'*Amant revenant*.

Symbole de la relation entre les deux amants, le thème traverse l'œuvre en se métamorphosant selon les sentiments vécus par le couple : passion, peur, colère, remord, etc. Si le motif le plus caractéristique est sans conteste la tête de l'antécédent, c'est sa réponse, plus neutre, qui est la plus développée.

L'immense majorité des motifs de la partition découle de ce thème générateur. On trouve toutefois un second thème contrastant, celui de l'amante esseulée. Lent et grave, il se pose comme une méditation, incitant à aborder l'histoire avec un certain recul.

Figure 67 : Thème secondaire de l'*Amant revenant*.

Ces différentes idées musicales furent présentées au réalisateur simplement au piano avec le scénario en main. La séance de travail qui s'ensuivit, fort plaisante, fut l'occasion d'échanger, d'improviser et d'expérimenter. En quelques heures, la structure musicale du film s'était précisée, ouvrant la voie aux étapes ultérieures de la collaboration.

### 4.2.3 Maquettage et tournage

L'un des objectifs de cette coopération précoce consistait à éviter l'usage de musiques temporaires<sup>32</sup>. Serge Gouin désirait en effet travailler directement avec la musique originale. Une première phase de maquettage fut donc entreprise. Si l'orchestration et la simulation n'étaient que provisoires, et furent par conséquent simplement esquissées, les maquettes, en plus de constituer un outil de travail, permettaient au réalisateur de se faire une première idée de la façon dont les thèmes sonneraient à l'orchestre. Cinq extraits furent ainsi produits, correspondant aux temps forts du scénario.

1. Thème principal et premier combat ([AR\\_Au01\\_Maquette\\_Theme\\_Principal](#)) ;
2. Le spectre ([AR\\_Au02\\_Maquette\\_Spectre](#)) ;
3. L'amante esseulée ([AR\\_Au03\\_Maquette\\_Amante\\_Esseulee](#)) ;
4. Réveil ([AR\\_Au04\\_Maquette\\_Reveil](#)) ;
5. Happy End ? ([AR\\_Au05\\_Maquette\\_Happy\\_End](#)).

Dans les faits, Serge Gouin les utilisa même lors du tournage, diffusant la musique sur le plateau pour inspirer l'équipe et les comédiens. Ils jouèrent donc un rôle important dans l'élaboration de l'atmosphère générale. Mais c'est au cours du montage qu'ils révélèrent toute leur valeur. En effet, Serge Gouin monta son film directement sur les extraits qu'il traita avec la plus grande liberté, les plaçant comme bon lui semblait, découpant, dupliquant et juxtaposant selon les besoins. Suite à cela, il me fournit une version du montage final contenant les sons et onomatopées sur le canal de gauche et son assemblage musical sur le canal de droite.

---

<sup>32</sup> Afin de faciliter le montage et de donner un exemple musical, l'équipe visuelle place fréquemment des pièces de musique préexistante comme musique temporaire. Les compositeurs ont des réactions mitigées face à cette pratique. Pour certains, cela éclaire les désirs du réalisateur. D'autres trouvent difficile de s'éloigner de la musique temporaire, à laquelle le réalisateur se sera souvent attaché.

Si le résultat ([AR Vid01 Montage Musique Temp](#)) était pour le moins déroutant à l'écoute, avec des coupures brutales, des transitions inexistantes, des répétitions et des juxtapositions chaotiques, il donnait en revanche une idée extraordinairement claire des désirs du réalisateur. Certaines altérations majeures avaient été introduites dans l'association des musiques avec les différentes scènes. C'est ainsi que le thème de l'amante esseulée, *a priori* peu essentiel et uniquement présent un court instant avant la manifestation du revenant, s'est vu mis en avant pour illustrer la mort de l'amant puis la longue scène de l'hôpital et l'apparition de l'écran titre, augmentant son importance de façon considérable. Fort de cette belle communication et de ce formidable outil, il était temps d'entamer la composition définitive.

#### 4.2.4 Analyse de la musique finale

##### 4.2.4.1 Développement thématique et évolution texturale

Comme indiqué précédemment, le thème principal ([AR Au06 Theme Principal](#)) a une importance capitale afin d'assurer l'homogénéité du discours. Il navigue cependant dans différents systèmes d'écriture en vue de s'adapter aux circonstances et aux émotions.

On l'entend à la clarinette dès les premières secondes. On retrouve ensuite sa seconde partie à la lettre B, où le timbre nasillard du hautbois, le contrechant du basson et la rythmique sautillante des cordes lui confèrent un aspect narquois ([AR Au07 Theme Dev Lettre B](#)). À la lettre D, on l'entend avec plus de violence au basson et aux violoncelles ([AR Au08 Theme Dev Lettre D](#)) pour soutenir la rythmique des cordes durant la scène d'action. La lettre F le réexpose dans le grave, lent et menaçant, pour accompagner l'éveil du fantôme. C'est alors qu'il est le plus éloigné de son itération originale. Si le profil mélodique reste identique, les intervalles, le rythme, le registre et l'instrumentation transforment radicalement son caractère. De thème d'amour, il devient thème de mort ([AR Au09 Theme Dev Lettre F](#)).



The image shows a musical score for woodwinds, measures 106-112. It consists of four staves. The top three staves are for woodwinds (flute, clarinet, and bassoon/saxophone). The bottom staff is for the bass line. The score is marked with dynamics *p* (piano) and *f* (forte). There are trills and tremolos indicated by 'tr.' and wavy lines. The word 'menaçant' (menacing) is written above the bass line. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

Figure 68 : *L'Amant revenant* — Lettre F, mes. 106-112 (bois).

Dans cette section, le langage utilisé est également très différent. L'écriture est dissonante, sans tonalité définie. Les cordes présentent un accord en trémolos qui rappelle le *cluster* de *Chromosphère*, générant une atmosphère inquiétante qui prépare l'arrivée imminente du spectre. On retrouve une texture similaire dans la toute dernière scène du film (lettre M), où l'amant visite une ultime fois son ancienne aimée afin de lui pardonner. Cette fois-ci, pourtant, l'accord dissonant a laissé la place à un accord de septième majeure. Cette harmonie équilibre l'atonalité de la partie centrale. Quant au thème, il est exposé au timbre velouté de la flûte, tandis que l'utilisation générale du registre aigu engendre une atmosphère lumineuse ([AR\\_Au10\\_Theme\\_Dev\\_Lettre\\_M](#)).

Les trémolos de cordes aigus de la lettre F, rendus instables par les demi-tons situés aux seconds violons, sont rapidement rejoints par les trilles et appoggiatures des bois, les sons bouchés aux cors et les cuivres durs en sourdine. Les hauteurs n'ont ici aucune importance, il s'agit d'une pure écriture texturale qui produit une sorte de grouillement, un fourmillement dérangeant rappelant la vie qui réinvestit les membres du fantôme.

À la mesure 157 de cette même partition, c'est cette fois une orchestration basée sur les oppositions de registre qui est proposée. Chaque instrument est cantonné à son registre extrême de prédilection, martelant de violents agrégats *staccato fortissimo* qui évoquent les coups de couteau visibles à l'écran. Les appoggiatures à la flûte et aux violons sont un clin

d'œil à la musique de Bernard Hermann pour le film *Psycho* d'Alfred Hitchcock<sup>33</sup>. Trombone, basson, violoncelles et contrebasses jouent les notes les plus graves de leur tessiture (qui parfois donnent lieu à une hauteur plutôt approximative) sans aucune considération pour leurs voisins. Il résulte de tous ces procédés deux *clusters* qui s'opposent, l'un dans l'extrême aigu, l'autre dans l'extrême grave, provoquant une sorte de saturation sonore ([AR\\_Au11\\_Oppositions\\_Registres](#)).

Contrairement aux recommandations de l'orchestration traditionnelle, le milieu du registre est laissé totalement vide, afin de mieux faire ressortir l'acidité et la violence des extrêmes. Il est toutefois promptement comblé. Aux mesures 162 et 163, les traits rapides et autres *glissandi* contractent l'écriture pour réduire l'ambitus à une seconde majeure. Pendant quelques mesures, toutes les cordes sont emprisonnées dans cet intervalle minuscule, qui contient à la fois des trilles, des trémolos et des phrases rapides en doubles croches et en sextolets. Cela suscite un effet de bourdonnement qui provoque un sentiment de désorientation, renforcé par les *bends* de la flûte et de la clarinette.

---

<sup>33</sup> Composée en 1960. Nous parlons ici bien sûr de la fameuse « scène de la douche ».

The musical score consists of five staves. The top three staves are for the first, second, and third violins, and the bottom two are for the first and second violas. The score begins at measure 157 with the tempo marking 'Avec urgence' and 'tranchant' and a tempo of quarter note = 138. The first three staves play a rhythmic pattern of eighth notes with accents. The fourth and fifth staves play a bass line with chords. Dynamics include 'ff' and 'ff' with 'tranchant' markings. At measure 161, the tempo slows down ('rit.') and the dynamics change to 'p' and 'fff'. The score includes 'sul D' and 'sul pont.' markings, 'gliss.' effects, and '6' markings in the bottom two staves.

Figure 69 : *L'Amant revenant* — Jeu sur les registres, mes. 157-174 (cordes).

Un autre intérêt de ces textures est bien sûr le contraste qu'elles offrent par rapport à celles, beaucoup plus « traditionnelles », que l'on trouve au début ou à la fin de la pièce. Le ton du film justifie ces langages disparates qui soulignent parfaitement le côté grotesque et exagéré du scénario.

#### 4.2.4.2 Apports et particularités de la musique finale

Malgré les intentions claires communiquées par le réalisateur à travers son montage musical, un important travail compositionnel était nécessaire pour rendre cohérente la structure définitive. Afin que la musique se rapproche de l'image, il convenait avant tout d'effectuer

une session de pointage<sup>34</sup> sur le film pour repérer les points de synchronisation. Ceux-ci s'avèrent nombreux, ce qui n'est pas surprenant pour une comédie de ce type. Le meilleur exemple de cette démarche se situe à la lettre B, où chacune des petites tapes de l'amante occasionne un brusque arrêt de la musique et un jeu avec le silence ([AR\\_Vid02\\_Lettre\\_B](#)). Ce procédé, qui accentue le comique de la situation, était totalement absent du montage musical temporaire. Citons aussi le coup de bouquet de fleurs qui introduit la lettre D ou le soudain cluster de la lettre J lorsque l'amante aperçoit la tête de mort. Le point culminant de la mesure 70, alors que la femme brise le cou de son amant, était évident et déjà prévu par le réalisateur.

Une autre part majeure du travail consistait à écrire précisément les parties non thématiques, autrement dit les scènes « d'action ». Le meilleur exemple se situe à la lettre G, lorsque l'amante reçoit la visite du fantôme. Cette section, jusqu'à la lettre L, fut intégralement réécrite pour mieux suivre les péripéties présentes à l'écran. Seule survivance du montage du réalisateur, la courte reprise romantique du thème principal à la lettre H continue de mener la danse des amoureux ([AR\\_Vid03\\_Lettre\\_G](#)).

Finalement, une certaine adaptation de la thématique était requise pour mieux structurer le discours. Dans la première partie, le thème principal est un peu plus rapide et dispose d'un accompagnement retravaillé, plus léger et dynamique. Il est également introduit par une parodie de solo romantique au premier violon. Le thème de l'amante esseulée fut lui aussi revisité. Transposé pour s'intégrer dans le parcours tonal général, il fut ensuite allongé pour se conformer à la scène de l'hôpital. Enfin, le thème disparaît de la seule place où il était prévu au départ, à savoir la scène où l'amante, de retour chez elle, pleure en coupant ses oignons. En plus d'être trop proche de la longue itération précédente, cette scène s'avéra trop courte pour que le thème s'y épanouisse. À la place, on le retrouve lors de la seconde scène de l'hôpital. Outre une meilleure association à l'image, cette solution permet de conserver le retour serein du thème principal à la flûte pour la scène de la réconciliation.

---

<sup>34</sup> *Spotting session* en anglais. Durant cette session, réalisateur et compositeur s'entendent sur les endroits comportant de la musique (*cues*) ainsi que sur le contenu musical prévu de chacun d'eux (Lavoie 2007, 38).

#### 4.2.5 La dimension du ciné-concert

La partition est également écrite en vue d'être interprétée en ciné-concert. Ce type de manifestation peut s'aborder de deux manières différentes. Soit le chef dirige l'orchestre en se fiant à son seul tempo intérieur et à sa connaissance du film et sa musique, soit il reçoit un métronome dans ses écouteurs. Le premier cas produit une musique fluide et naturelle et facilite la communication entre le chef et les interprètes, mais le manque de repère précis complique la synchronisation avec l'image. C'est la seconde approche qui fut favorisée dans notre cas.

Malgré l'aide du métronome, il était nécessaire de se pencher sur les nombreux changements de tempo qui jalonnent la partition de manière à ce que les musiciens ne soient jamais pris au dépourvu. Les modifications mineures ou progressives, comme le passage de la lettre G à la lettre H ou le ralenti de la lettre C, s'intègrent facilement à l'exécution et ne méritent donc pas d'attention particulière. En revanche, les plus importants sont introduits par des silences, à l'occasion desquels le chef entend le nouveau tempo et peut l'indiquer aux interprètes. Prenons par exemple la mesure 44. Les deux mesures qui la suivent permettent au chef d'intégrer le tempo durant la première, puis de battre la mesure pendant la seconde. On s'assure ainsi d'une exécution parfaite. On retrouve le même procédé aux mesures 49, 71 (lettre E) ou 220 (lettre N). Dans les cas où des *tempi* contrastants s'enchaînent directement, on conçoit un système facile à interpréter. Par exemple, à la lettre D, la pulsation reste en fait constante, mais le passage de valeurs longues à brèves et l'introduction d'une rythmique sautillante sonnante comme du 6/8 donnent l'impression d'une accélération subite.

#### 4.2.6 L'ordinateur et l'humain dans *l'Amant revenant*

Plusieurs passages de *l'Amant revenant* sonneraient très mal en simulation et sont destinés à tirer parti de « l'imprécision » humaine. Ainsi, dans la texture de la mesure 164, l'ordinateur interpréterait beaucoup trop précisément les parties écrites, alors que la superposition des différents rythmes couplée à la rapidité du tempo, induit de façon quasi certaine de légers décalages chez les instrumentistes, générant un « flou » qui va renforcer l'effet recherché. Il en va de même pour les trilles de la mesure 161. À moins d'effectuer une longue et fastidieuse édition en profondeur, l'ordinateur les jouerait tous à la même vitesse, entraînant un résultat bien trop mécanique.

#### 4.2.7 Conclusion

*L'Amant revenant* montre qu'il est possible de contourner les conventions établies pour atteindre des résultats créatifs. La collaboration entre compositeur et réalisateur, initiée très tôt, permit une fascinante influence mutuelle des aspects visuels et sonores, et laissa le temps de murir la composition et l'orchestration. Finalement, la dimension du ciné-concert et la participation de l'ensemble *Arkea* mirent la musique particulièrement en valeur, lui offrant une vie propre au-delà de la relation à l'image.

## 4.4 *Livelock*



Image reproduite avec l'aimable autorisation de *Tuque Games*.

**Figure 70 : Esthétique de *Livelock*.**

### 4.4.1 Présentation

*Livelock*, dont le développement s'achève à l'heure de l'écriture de ces lignes, est un jeu vidéo créé par *Tuque Games* et édité par *Perfect World*. Destiné à la *Playstation 4* et la *Xbox One*, il prend place dans un univers post-apocalyptique peuplé de robots, dont certains ont hérité d'une conscience humaine.

Une campagne de financement participatif *Indiegogo*, lancée au printemps 2014, expose l'idée et l'esthétique initiales du jeu, alors intitulé *World War Machine* : « *a fast-paced, Action-RPG set in a procedural post-human world with meaningful customization, tactical*

*coop and steel-shattering destruction* »<sup>35</sup>. Quelques mots clés sont à retenir dans cette définition : « *Action-RPG* », qui implique une personnalisation de l'avatar et un développement de ses capacités (terme renforcé par « *meaningful customization* ») et surtout « *procedural* » qui indique une génération aléatoire de l'environnement pour des parties chaque fois différentes, notion qui devait naturellement se retrouver dans la musique. Deux autres compositeurs, Mathieu Lavoie et Baptiste Cathelin, ont contribué à *Livelock*, quoique les pièces décrites ici soient exclusivement des compositions personnelles.

#### 4.4.2 Premières musiques de *Livelock*

La commande initiale, émise à l'hiver 2014, aiguillait vers une musique plutôt atmosphérique, privilégiant les textures, manipulations sonores, et autres effets. Certains types de synthèse, granulaire et spectrale en particulier, semblaient également bien adaptées. L'orchestre n'était pas souhaité. Cependant, un quatuor ou ensemble à cordes plus intime pouvait s'avérer intéressant, surtout en exploitant certains procédés d'écriture modernes. En complément, certaines références *post-rock*<sup>36</sup> présentées par le studio suggéraient l'utilisation de cellules harmoniques ou mélodiques simples répétées en ostinato (un peu dans l'esprit des minimalistes américains), ainsi que de lents *crescendos* et *diminuendo* entraînant des différences dynamiques marquées sur de longues périodes de temps. Finalement, les instruments typiques du *rock* (guitares électriques, guitare basse et batterie) devaient être mis en avant d'une manière ou d'une autre.

##### 4.4.2.1 *Escort the Hulking Hound* ([LL\\_Au02\\_Escort\\_PreAlpha](#))

L'une des pièces composées pour la première version du jeu, intitulée *Escort the Hulking Hound*, accompagnait la protection d'un convoi au cours de sa traversée de la ville. La mission se divisait en quatre phases. Tout d'abord, parvenir au point de rendez-vous avec le convoi. Ensuite, l'escorte proprement dite. Au bout d'une certaine distance, les embuscades

---

<sup>35</sup> <https://www.indiegogo.com/projects/world-war-machine-a-post-human-action-rpg#/>

<sup>36</sup> Sous-genre expérimental du rock, le *post-rock* déploie des morceaux généralement longs, instrumentaux et répétitifs explorant des textures et sonorités extérieures au rock traditionnel, qu'elles soient acoustiques ou électroniques. Selon Simon Reynolds (1994), qui officialise le terme dans son article pour *The Wire*, « *Post-rock means using rock instrumentation for non-rock purposes* ». Les exemples donnés par le studio comprenaient notamment des compositions du groupe montréalais *Godspeed You ! Black Emperor*.



ennemies redoublaient d'intensité, introduisant la troisième phase, la plus violente. Finalement, le calme revenait une fois la destination du convoi atteinte.

La première partie, au faible niveau d'action, est plutôt atmosphérique et contemplative. À l'image de la carte du secteur, générée de manière procédurale, il s'agit d'une musique générative, assemblée dans *Wwise* à partir de courts segments d'instruments individuels. Ceux-ci se composent de sons de gongs et cymbales frottés à l'archet, d'une basse de synthèse, de trémolos de cithare et de deux guitares électriques, l'une jouée à l'*Ebow*<sup>37</sup>, l'autre, plus mélodique, improvisée en sons clairs. Afin d'offrir plus de repères à l'auditeur, les motifs musicaux sont joués dans un ordre défini au cours de la première minute. Le jeu de questions/réponses entre guitare mélodique et *Ebow* est particulièrement important et établit une thématique. Une fois passé ce premier moment, c'est l'algorithme qui prend le relais. Les fragments sont joués de façon aléatoire, et c'est un travail sur leur fréquence d'apparition qui équilibre leurs manifestations, excepté pour la guitare mélodique. Les phrases de celle-ci sont regroupées en séquences prédéfinies au sein d'une *playlist* de *Wwise* afin de conserver une cohérence dans leur enchaînement, comme le jeu d'un véritable soliste ([LL\\_Vid01\\_Escort\\_PreAlpha](#)).

---

<sup>37</sup> Pour « *Electronic bow* ». Inventé par Greg Heet en 1969, cet appareil provoque le mouvement des cordes grâce à un champ électromagnétique.

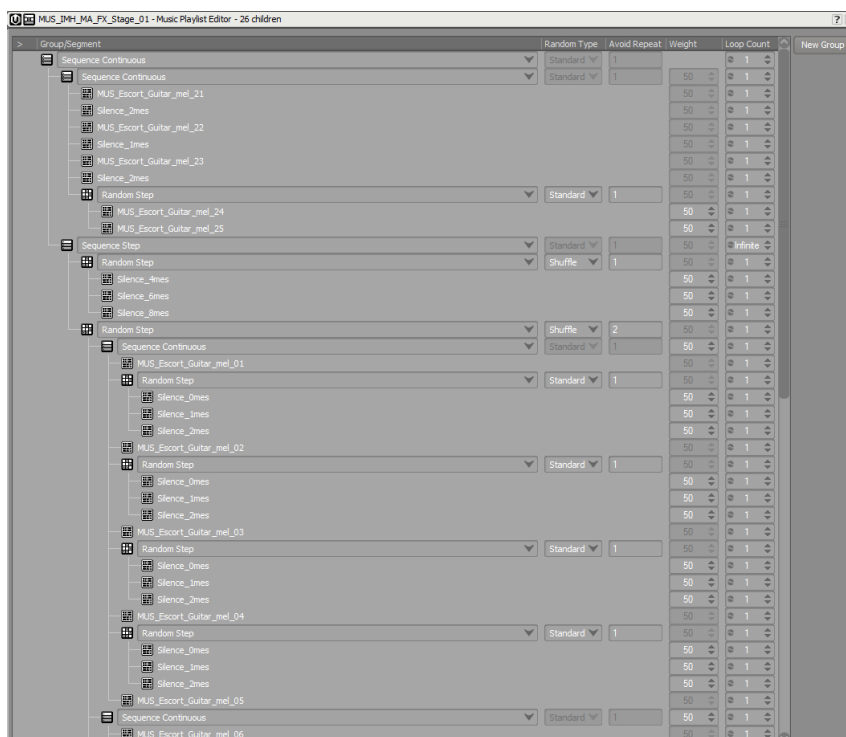


Figure 71 : *Livelock* « Escort » — *Playlist* de la guitare mélodique dans *Wwise*.

La deuxième partie ([1 min 20 s](#)) démarre dès que le joueur rejoint le convoi. Les fragments instrumentaux énumérés plus haut s'espacent progressivement pour laisser la place à un court ostinato de guitare, bientôt rejoint par une basse, une batterie et des interventions aux altos. L'énergie est un peu plus haute que précédemment, et la rythmique produit une sensation de mouvement qui illustre la marche de l'*Hulking Hound*. La structure est similaire à la première partie, à savoir un début précisément écrit suivi d'une partie où les ponctuations musicales sont gérées de façon semi-aléatoire.

Pour soutenir l'intensité féroce des combats, la troisième partie ([2 min 46 s](#)) s'ouvre sur un climax d'esprit *post-rock* où prédomine la guitare, avec deux solos qui dialoguent sur des accords de puissance saturés. Arrivée à son apogée, elle enchaîne sur des nuages dissonants de cordes ([4 min 28 s](#)) qui tourbillonnent dans un lent *decrecendo*. Tout comme dans *Chromosphère* ou *Stories*, cette troisième partie écrite et linéaire contraste avec les précédentes en développant une musique plus complexe, et plus reconnaissable.

#### 4.4.2.2 *Lower Town* ([LL\\_Vid02\\_Lower\\_Town\\_PreAlpha](#))

Autre pièce composée pour la version initiale du jeu, *Lower Town* était entendue lorsque l'Archive de conscience (l'avatar du joueur) émergeait pour la première fois de son

laboratoire souterrain et découvrait la ville décimée par la catastrophe. Si elle avait d'abord été pensée comme générative et constituée de petits fragments à l'instar d'*Escort the Hulking Hound*, la pièce fut finalement assemblée dans *Wwise* de façon linéaire pour n'être jouée qu'une seule et unique fois dans le déroulement du jeu. Son principal élément thématique est un motif de guitare jouée à l'*Ebow* puis passé dans un synthétiseur granulaire. Le résultat sonne comme un appel, intemporel et doté d'une certaine mélancolie.

C'est un solo isolé de guitare qui prend le relais, introduisant progressivement une texture composée de plusieurs basses de synthèse, d'accords égrainés de piano, d'harmoniques de guitare, de percussions profondes et de lentes harmonies aux cordes. Celles-ci sont caractéristiques sur plusieurs points. Tout d'abord, les cordes sont divisées et toutes, graves comme aigües, se mélangent dans un registre commun. En outre, elles jouent de façon légèrement désaccordée, subtilement au-dessus ou au-dessous de la note écrite. La grande homogénéité des cordes donne à cette écriture une sonorité douce, aérienne et délicatement dérangement. La courte pièce s'achève sur un méditatif solo de piano traité par des délais et réverbérations à convolution.

Ici encore, cette pièce linéaire permettait de souligner un moment clé de l'histoire, de travailler l'écriture plus en détail et de développer certains éléments thématiques, pour contraster avec les pièces génératives plus neutres et atmosphériques présentes lors des plus longues séquences de *gameplay*.

#### 4.4.3 Processus de production

Si *Stories* avait continué d'être travaillé jusqu'à la dernière minute, compliquant par là le processus compositionnel, *Livelock* est un exemple plus extrême encore. Comparativement à la description de *World War Machine* citée plus haut, l'énoncé qu'on trouve deux ans et demi plus tard sur le site officiel de *Livelock* est le suivant :

*Livelock is a co-operative top-down shooter where you play solo or with up to two allies to break the cycle of infinite war between machines. As one of the remaining Capital Intellects, your role is to unlock Eden and revive Humanity. Take control of one of three mechanical chassis – Hex, Vanguard of Catalyst – to defeat intelligent mechanical enemies.*<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> <https://www.aregames.com/fr/splash/ads/livelock>

Si certaines idées, comme la coopération, sont restées présentes, on constate que les notions d'univers procédural, de jeu de rôle (*RPG*) et de personnalisation ont complètement disparu. Le jeu propose au contraire d'incarner un personnage prédéfini et se détermine comme un « *shooter* », autrement dit un pur jeu d'action.

Dans les faits, la présence des trois personnages principaux est le résultat d'une refonte totale du script. Le monde ouvert<sup>39</sup> procédural a cédé la place à une aventure beaucoup plus scénarisée et dirigiste. Symptôme de cette mutation, le nombre de lignes de dialogues a augmenté de quelques-unes à plus de 3000. La direction artistique a elle aussi pris un virage à 180°. De l'atmosphère froide, grise et réaliste de *World War Machine*, on passe à un univers coloré plus proche des *comics*, comportant même quelques touches d'humour.



Image reproduite avec l'aimable autorisation de *Tuque Games*.

---

<sup>39</sup> Terme commun en jeu vidéo décrivant un univers au sein duquel le joueur peut évoluer librement, effectuant ses choix dans l'ordre et au moment qui lui convient.

**Figure 72 : Évolution artistique de *World War Machine* (2014) à *Livelock* (2016).**

La musique dut bien sûr s'adapter à ces bouleversements, et les pièces décrites précédemment, qui fonctionnaient bien avec la première mouture du jeu, furent rendues totalement caduques. À cet égard, l'expérience vécue sur *Stories* nous permit de mieux gérer la situation. Ainsi, au vu des profondes métamorphoses tant esthétiques que conceptuelles, nous décidâmes de ne composer que le strict minimum jusqu'à ce que le visuel, le scénario et les mécaniques de jeu soient plus clairement définis. La nature modulaire des pièces existantes nous permettait néanmoins de les ajuster assez facilement en cas de besoin.

Au final, la musique devait sonner plus « épique » et « cinématique » (selon les termes du développeur), avec un niveau général d'intensité nettement plus haut pour soutenir l'action omniprésente. La bande originale du film *Mad Max Fury Road* (2015)<sup>40</sup>, mélange détonnant d'orchestre, de percussions, de synthétiseurs, de *riffs* de guitares et de textures proches du *sound design*, fut donnée en exemple. L'orchestre réapparut donc au premier plan. L'aspect génératif, quant à lui, ne correspondait plus au rythme du jeu, et les pièces se divisèrent au contraire en sous-sections écrites afin de mieux soutenir les dialogues et le scénario.

#### 4.4.3.1 Enregistrements et improvisations dirigées

En matière de production, nous savions d'avance ne pas disposer du budget pour enregistrer un ensemble de cette taille. *Stories* nous avait également appris que les modifications incessantes du jeu nous empêcheraient probablement de considérer une pièce comme définitive avant l'extrême fin du développement. Nous désirions malgré tout exploiter plus de matériel original. Des séances d'enregistrement furent donc programmées, avec une approche artistique différente, plus semblable à la composition électroacoustique : plutôt qu'enregistrer une partition finalisée, l'objectif consistait à récolter des échantillons, puis les travailler et les incorporer au reste de la production. Vu l'univers post-apocalyptique, nous cherchâmes des sonorités non conventionnelles. C'est ainsi que les enregistrements inclurent un *dulcimer*<sup>41</sup> désaccordé et partiellement brisé, une guitare, un violon et un piano préparés, plusieurs flûtes ethniques et ocarinas, une énorme malle métallique mise en résonance ou

---

<sup>40</sup> Film réalisé par George Miller en 2015. La bande originale fut composée par l'artiste néerlandais Tom Holkenborg, mieux connu sous le nom de *Junkie XL*.

<sup>41</sup> Instrument de la famille des cithares.

frappée de toutes sortes de façons, et bien entendu les enregistrements de guitare (notamment jouée à l'aide de *l'Ebow*) déjà effectués.



Figure 73 : Quelques « instruments » échantillonnés dans *Livelock*.

La plupart des instruments furent joués par nos soins. Dans certains cas, le manque d'expérience et de technique instrumentale fut considéré comme une force. En complément, une séance d'improvisation avec le violoncelliste Jean-Christophe Lizotte nous permit de collecter nombre d'échantillons intéressants, en exploitant notamment des effets tels que :

- *Glissandi* d'harmoniques ;
- Jeu sur les cordes graves désaccordées jusqu'à la limite des possibilités d'émission sonore ;
- *Clusters* en doubles ou triples cordes ;
- Pizz Bartok sur une ou plusieurs cordes ;
- Jeu détimbré ;
- Attaques forcées ;
- Jeu *sul ponticello* ;

#### 4.4.3.2 Performance réelle et orchestration virtuelle

Recourir à une orchestration virtuelle représente une économie non négligeable de temps comme d'argent. Budgétairement, on pense au coût d'embauche des musiciens et du reste du personnel (ingénieur du son, assistants, chef d'orchestre, régisseur...), à la location de la salle ou du studio, du matériel, etc. L'investissement en temps est lui aussi considérable, puisque, en dehors du temps de studio, il faut prendre en compte l'organisation (incluant tous les aspects légaux comme les contrats), la préparation du matériel, la récupération des pistes après la session, le montage, le mixage...

Le jeu en vaut pourtant la chandelle. Plusieurs comparaisons récentes entre des simulations et leur enregistrement, notamment pour *l'Amant revenant*, *Miam !* ou *Fide splendet et scientia*, démontrent clairement le formidable bond dans le niveau et l'expressivité de la production. Jeff Rona résume bien cette situation :

*When there is no money for a large group of players, but the project calls for an orchestral approach, then working with samples is simply the only choice. It's important to make sure a client knows there is a difference between real players and samples, and the difference can be profound [...] While samples can accurately depict what the notes you write will sound like once orchestrated, they don't truly express all that can be done with a real orchestra. (Rona 2009, 138)*

Toutefois, ces différences peuvent s'estomper selon le contexte. Dans une musique privilégiant les masses orchestrales, et où les subtilités du jeu individuel sont moins apparentes, les banques de sons permettent souvent d'atteindre un résultat honorable. C'est dans l'écriture pour solistes ou pour ensembles réduits que les contrastes sont les plus criants, et qu'il devient très difficile, voire impossible, de reproduire la finesse, l'expressivité et l'émotion d'un instrumentiste. Comme ce sont les grands ensembles qui occasionnent les dépenses les plus importantes en temps comme en argent, il semble qu'il y ait complémentarité entre les deux approches. Rappelons-nous aussi que la musique d'une œuvre audiovisuelle partage le paysage sonore avec les bruitages et les dialogues et occupe plus rarement le premier plan, ce qui a tendance à rendre l'oreille moins critique.

C'est ainsi que, dans *Livelock*, les masses orchestrales et les percussions furent laissées au domaine de la simulation, et c'est le mélange entre ces textures virtuelles et les enregistrements réels qui produisent une saveur particulière.

Dans certains cas, par exemple une écriture plus rythmique et rapide, la simulation informatique peut même être plus efficace que sa contrepartie interprétée. Non seulement ce genre de trait se simule naturellement bien, mais on pourra atteindre facilement une grande précision dans l'exécution<sup>42</sup>. La seconde vague de compositions de *Livelock* s'appuie beaucoup sur ce type d'ostinatos rythmiques, qui créent une tension tout en restant légers et transparents. Contrairement à *Stories* où l'écriture, même virtuelle, cherchait à imiter le plus possible les êtres humains dans leurs forces et leurs faiblesses, les ostinatos de *Livelock* sont pensés comme de véritables instruments électroniques, sans égard pour les limites physiques de potentiels instrumentistes. Ils bénéficient donc d'une endurance illimitée et d'une précision d'horlogerie. Le son qui en ressort, froid et propre, sied bien à l'univers déshumanisé du jeu.

#### 4.4.4 Composition des musiques finales

##### 4.4.4.1 *Brooklyn Bridge* ([LL Au03 Brooklyn Bridge](#))

L'une des premières cartes à avoir été complétées dans la version définitive du jeu, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un long et violent combat à mesure que les Archives de conscience<sup>43</sup> franchissent le pont pour rejoindre la base ennemie. Cela pose un problème particulier pour la musique, puisque le paysage sonore est déjà très chargé de tirs, explosions, rugissements de machines et autres effets en tous genres. L'objectif est donc de stimuler l'action sans être trop intrusif, avec une intensité ni trop basse ni trop haute. Le premier cas laisserait le combat trop à nu, le second ne conserverait pas assez de marge pour la rencontre avec le général ennemi à la fin du niveau, qui constitue un point culminant.

De tempo moyen, la pièce s'appuie sur des ostinatos rythmiques aux cordes et aux percussions. Plusieurs éléments thématiques se dégagent de cette base. On reconnaît tout d'abord l'appel énigmatique de la guitare jouée à l'*Ebow*, initialement présent dans *Lower Town*. Peu de temps après l'établissement de la rythmique survient « la vague ». Ce *crescendo* d'une mesure suivi de sa relâche est un bon exemple du travail sonore opéré sur

---

<sup>42</sup> On pourrait même théoriser que ce type d'écriture rythmique, notamment aux cordes, s'est répandu dans les musiques à l'image de ces dix dernières années (plus particulièrement dans certains genres comme le cinéma d'action) parce qu'elle se simule aisément et rapidement.

<sup>43</sup> Traduction française de *Capital intellects*, les Archives de conscience sont les trois robots doués de conscience humaine que le joueur incarne dans *Livelock*.



*Livelock*, puisqu'il superpose des cordes, des cuivres graves et des synthétiseurs virtuels à plusieurs enregistrements de violoncelle et guitare préparée. Les premiers apportent l'ampleur, les seconds le relief, le tout fusionnant dans une texture rugueuse et agressive ([LL\\_Vid03\\_Waves](#)). Dernier élément thématique, les cuivres graves clament une cellule mélodique sur les rythmiques endiablées des cordes en *clusters* diatoniques.

Les trois éléments thématiques alternent tandis que la pièce entière, à l'image de « la vague », est construite comme un long crescendo suivi de sa désinence. Le tout boucle sur une durée d'environ cinq minutes. Quoique la durée du niveau ne devrait pas permettre à la pièce complète de jouer plus de deux fois, les cuivres sont exportés sur une piste à part pour ne jouer qu'une fois sur deux. La seconde itération de la boucle est donc purement rythmique, sans aspect mélodique, ce qui intensifie l'action sans fatiguer l'auditeur par une thématique trop présente.

#### 4.4.4.2 *Miniboss* ([LL\\_Au04\\_Miniboss](#))

Cette pièce se situe dans la continuité de la précédente, avec un niveau d'énergie supérieur puisqu'elle accompagne les combats contre les généraux ennemis. Les textures sont toutes créées en superposant des éléments virtuels aux enregistrements de solistes. Ainsi, les *clusters* fourmillants de l'introduction mélangent des échantillons orchestraux aux enregistrements de violoncelle, notamment des *bends* et harmoniques. Les accents de la première partie sont constitués de *pizz. Bartok, col legno*, ainsi que de frappes de guitare et piano préparés ([LL\\_Vid04\\_Miniboss\\_Textures](#)). Quant aux accents plus violents présents par la suite, ils reprennent les éléments précédents et leur ajoutent des percussions ainsi que des coups de marteau sur une énorme malle métallique.

Le tout se déroule sur des rythmiques particulièrement nerveuses aux synthétiseurs, violoncelles et percussions. Ici, on s'éloigne clairement des dimensions mélodiques et harmoniques pour privilégier un langage rythmique quasi primitif.

#### 4.4.4.3 *Noesis Hive* ([LL\\_Vid05\\_Noesis\\_Hive](#))

Cette pièce porte la démarche des œuvres précédentes à son paroxysme, puisqu'ici toute notion de mélodie ou d'harmonie disparaît au profit d'une écriture purement texturale basée uniquement sur le traitement des enregistrements. Elle caractérise les *Noesis*, l'une des trois sociétés de robots antagonistes. Ces machines ont pris des apparences et des comportements

d'insectes, aussi la texture résultante est grouillante, comme un essaim. Elle est principalement construite sur les échantillons de guitare et piano préparés, ainsi que sur des objets plus insolites comme des rangements métalliques de CDs joués à l'archet.

Cette musique apparaît à plusieurs endroits dans le jeu, notamment dans des cinématiques ainsi que dans la cave abritant le premier nid de *Noesis*. À mesure qu'on progresse dans le niveau, la texture de base est enrichie d'une rythmique jouée directement sur la guitare préparée et la malle métallique. L'imprécision rythmique naturelle du jeu humain apporte un côté vivant qui brise la régularité des rythmiques de synthèse.

#### 4.4.4.4 *Democritus* ([LL Au05 Democritus](#))

Chef incontesté et intelligence directrice des *Noesis*, *Democritus* dispose d'une musique qui accompagne ses différentes apparitions et plus particulièrement le combat qui l'oppose aux Archives de conscience. La pièce se base sur un ostinato chromatique en 7/8 aux cordes doublées aux synthétiseurs, au-dessus duquel flottent les cuivres menaçants. Comme la société des *Noesis* fut érigée sur les ruines de *Tokyo*, certains instruments asiatiques, comme des flûtes *Suling*<sup>44</sup> ou les tambours *taiko* sont également présents. Finalement, la section centrale paroxystique est constituée de violents *clusters* frappés au tutti orchestral, accompagnés d'une batterie caractéristique du rock de type *metal*.

#### 4.4.4.5 *Escort the Hulking Hound* ([LL Vid06 Excort Final](#))

On retrouve cette pièce (déjà étudiée au chapitre 4.4.2.1) dans *Livelock*, bien qu'elle ait subi d'importantes modifications. L'objectif est toujours d'escorter un convoi, mais le côté procédural a disparu au profit d'une progression immuable et scénarisée. La musique s'est également transformée et, paradoxalement, est devenue plus interactive. L'ancienne troisième partie (le point culminant mettant en valeur des solos de guitare), jugée trop « musique de concert » par le studio, fut amputée, tandis que le reste fut réorganisé en strates d'intensité liées au niveau d'énergie du convoi. En d'autres termes, plus le convoi est endommagé, et plus les strates d'intensité élevée apparaissent, augmentant par là même le stress communiqué par la musique.

---

<sup>44</sup> Flûte indonésienne en bambou

Le niveau de tension le plus bas (convoi en parfait état) correspond à la texture de la première partie de la version initiale du morceau. Lorsqu'une certaine quantité de dégâts est subie, un ostinato rythmique de cordes accompagnées des cors fait son apparition, remplaçant l'ostinato de guitares de la version précédente. Ce sont ensuite les percussions qui s'ajoutent, suivies des guitares, basses et d'une autre strate de percussions plus réverbérées. Le dernier niveau d'intensité, lorsque le convoi est proche de la destruction, introduit les nuages de cordes présents à la fin de la troisième partie de la première version. Ceux-ci brouillent subitement le rythme et la tonalité, entraînant un sentiment de désarroi et de désorientation.

#### 4.4.4.6 *Livelock Main Titles* ([LL\\_Au01\\_Main\\_Titles](#))

Initialement composée pour l'une des vidéos de la campagne *Indiegogo*, cette pièce a ensuite été retravaillée pour accompagner l'écran titre, et fait donc office de thème principal. Le côté *post-rock* et mélodique y est naturellement plus développé. C'est un simple *riff* de guitare qui introduit la pièce. La texture est déjà d'une importance majeure, puisque la sonorité de la guitare évolue en temps réel d'abord par l'ouverture d'un filtre passe-bas, puis par l'ajout d'une seconde strate jouant le même motif en sons saturés. La basse, les percussions et les cordes rejoignent bientôt notre soliste. La lourde pédale de tonique accompagnée des mélodées de la guitare jouée à l'*Ebow* conclut la boucle dans une atmosphère typique de plusieurs moments du jeu, incluant les musiques de fin de niveau. Le *riff* de guitare, reconnaissable, sera également repris dans d'autres pièces, notamment dans les cinématiques qui séparent les différents actes.

#### 4.4.5 Conclusion

Travailler sur *Livelock* a permis d'expérimenter des manières alternatives d'aborder la production musicale d'un jeu vidéo. Enregistrer les instrumentistes relativement tôt, puis construire à l'aide du matériel récolté introduit un processus compositionnel organique et itératif, capable de s'adapter aux changements ultérieurs apportés au jeu tout en conservant une qualité de son et d'interprétation optimale. Si l'expérience a été ainsi menée avec des solistes, il serait possible de la prolonger avec des ensembles plus conséquents, à condition de les enregistrer d'une manière suffisamment flexible (par exemple en strates ou en pupitres) pour conserver le plus de liberté possible dans l'utilisation des échantillons.

En termes d'esthétique, la musique finale de *Livelock* s'avère violente, primitive. L'orchestre virtuel enrichi d'enregistrements de solistes devient soudain plus tranchant et texturé. Au-delà des recherches sur la couleur et la monochromie d'une pièce comme *Chromosphère*, *Livelock* vise à recréer musicalement des gestes fondamentaux comme la frappe ou le cri. L'expressionnisme résultant est cependant tempéré par certains morceaux atmosphériques, survivance de la première mouture du jeu plus contemplative et moins tournée sur l'action.

## 4.6 *Stories: The Path of Destinies* version concert

Suite à la sortie du jeu le 12 avril 2016, l'opportunité se présenta de donner la musique de *Stories* en version concert ([Sto Vid12 Concert](#)). La première eut lieu dans le cadre du *Chicago International Movies and Music Festival*<sup>45</sup> le dimanche 17 avril 2016<sup>46</sup>. L'orchestre, réuni pour l'occasion et dirigé par Mary Gingris, comprenait flûte, clarinette, cor, percussions, piano, claviers, un multi-instrumentiste pour les instruments ethniques, guitare, 2 violons, alto, violoncelle et contrebasse. La performance fut filmée par une caméra statique placée devant la régie son. Le résultat n'a rien d'une captation professionnelle, notamment au niveau de la prise de son, mais des extraits sont joints à ce document afin d'illustrer plus précisément certains points de l'analyse.

Comme *Chromosphère* avait donné lieu à une version interactive à partir de la version concert, l'idée d'expérimenter le processus inverse, en plus de travailler avec un ensemble virtuose et de diffuser cette musique auprès d'un public plus large était fortement alléchante. Néanmoins, plusieurs défis se présentaient à nous.

Premièrement, l'effectif instrumental, beaucoup plus modeste que l'orchestre virtuel du jeu, allait nécessiter une adaptation. Ensuite, nous désirions conserver au maximum l'interactivité, donc disposer d'un joueur accompagné en direct par l'ensemble. En somme, un concept proche des ciné-concerts. Comme discuté pour *L'Amant revenant*, l'exercice est déjà délicat sur un film, notamment au niveau de la synchronisation à l'image. Et c'est naturellement pire pour le jeu vidéo. À cet égard, la complexité narrative de *Stories* ne nous simplifiait pas la tâche. La conception du concert, la présentation des partitions, la direction et la diffusion allaient donc nécessiter une bonne dose de préparation.

La pièce résultante, qui s'est élaborée sous ma supervision, inclut des compositions personnelles (*Village*, les interludes), d'autres de Mathieu Lavoie (*Tutorial*, *Forest*) et d'autres encore réalisées en collaboration. Le copiste et orchestrateur Éric Jones-Cadieu a également contribué à la mise en forme de la partition, ainsi qu'à l'arrangement des pièces de Mathieu Lavoie.

---

<sup>45</sup> <http://cimmfest.org/>

<sup>46</sup> <http://cimmfest.org/live-score-video-game-performance/>

#### 4.6.1 Adaptation de la musique à la scène

L'écriture de la partition s'est effectuée en deux étapes. Tout d'abord, extraire les données du séquenceur pour les remettre en forme dans un éditeur de partitions. Ensuite, l'arrangement, c'est-à-dire l'adaptation musicalement intelligente au nouvel effectif.

##### 4.6.1.1 Transcription

Cette étape commence par un « nettoyage » de la session de séquenceur. En effet, lors de la simulation, les différentes lignes qui constituent l'orchestration sont pour la plupart jouées et enregistrées par le compositeur, au clavier ou par le biais de contrôleurs MIDI plus spécialisés (*breath controller*, écran tactile, etc.). Cette technique permet d'insuffler plus d'expression mais — comme le calage sur les temps est imparfait — empêche l'éditeur de partitions d'importer les données en l'état. Un travail de *quantification*, qui consiste à rectifier la position des débuts et fins de notes, est donc à prévoir.

D'autres éléments rendent une session de simulation potentiellement très différente d'une partition. Par exemple, une partie de violons peut être « jouée » simultanément par plusieurs banques d'échantillons dont les sonorités complémentaires améliorent la simulation finale, ce qui implique plusieurs pistes, tandis qu'il ne s'agit que d'une seule portée dans la partition. À l'inverse on pourrait trouver tous les *divisi* des mêmes violons sur une seule piste là où il serait plus lisible de les répartir sur plusieurs portées. Dans le même esprit, une piste de séquenceur n'appelle parfois qu'un seul mode de jeu pour un instrument donné. Une même phrase peut donc voir ses notes distribuées sur plusieurs pistes en fonction de l'articulation (*legato*, *staccato*, *sforzando*, etc.).

Les percussions méritent une attention particulière : avec un instrument virtuel, les échantillons sont répartis sur la tessiture du clavier, alors qu'ils s'écrivent sur aussi peu qu'une seule ligne de la partition. Dans le séquenceur, chaque instrument utilise une piste, tandis qu'ils se regroupent dans la partition en fonction du nombre de percussionnistes et de la disposition scénique.

Certains instruments échantillonnés ne déclenchent pas des notes isolées, mais plutôt des phrases ou cellules préenregistrées<sup>47</sup>, des traits comme des gammes ou des arpèges, voire des textures orchestrales complètes<sup>48</sup>. De telles parties doivent être réécrites en notation. Finalement, les enregistrements audio, comme les flûtes en bambou de *Village*, ne contiennent tout simplement pas de données MIDI, et doivent par conséquent être transcrits.

Dernière étape, une première passe de notation (assigner les bonnes clés, préciser les noms d'instruments, etc.) directement dans le séquenceur — lorsqu'il le permet — est recommandée. On exporte ensuite un fichier Music XML qui contient les informations MIDI ainsi que certaines données spécifiques de notation. Une fois ce fichier importé dans l'éditeur de partitions, on peut alors se concentrer sur les indications, phrasés nuances, articulations, ainsi que la mise en page.

#### 4.6.1.2 Arrangement

Étape suivante : s'adapter à l'ensemble de chambre plus intimiste. Plusieurs techniques furent employées pour tenter de conserver au maximum le côté « épique » de l'original.

Premièrement, le piano, très peu présent dans la musique *ingame*, compense partiellement la réduction de l'orchestre en libérant d'autres instruments de l'accompagnement sans appauvrir la texture. De même, le clavier conserve certaines sonorités électroniques particulières, comme les percussions très graves ou autres sons de synthèse. Il double également certaines parties pour les « gonfler », comme les pédales de basse. Finalement, son rôle s'avère crucial dans certaines transitions, comme nous le verrons plus loin.

Sur scène, la sonorisation individuelle de chaque instrument permet de mieux gérer le volume de l'ensemble et d'abandonner le son purement acoustique classique pour quelque chose de plus « produit », typique des musiques à l'image. La guitare, en particulier, bénéficia grandement de l'amplification pour conserver l'avant-plan dans certaines sections ou offrir un soutien plus conséquent dans d'autres (lettre E des *Main Titles* ou début de *Forest*).

---

<sup>47</sup> *Orchestral Tools*, par exemple a utilisé cette technique avec succès dans nombre de ses produits. C'est ainsi que, dans *Berlin Woodwinds*, une touche de piano peut appeler un motif de trois ou quatre notes, les différents motifs pouvant ensuite se combiner pour créer des phrases rapides bien plus réalistes. On trouve ce procédé au début de la musique de combat de *Village* qui présente des traits rapides aux flûtes et clarinettes.

<sup>48</sup> *Symphonic Sphere*, également d'*Orchestral Tools*, emploie un tel procédé. En plaquant un accord sur un clavier, on déclenche une texture orchestrale définie sur cette harmonie. Cette banque fut utilisée dans *Village* pour générer une texture d'arrière-plan mouvante constituée de trémolos de cordes et de bois.

Afin d'exploiter au maximum les compétences des interprètes, certaines sections furent retravaillées en profondeur. Ainsi, le cimetière de *Village* ou la forêt morte de la seconde île contiennent des parties quasi improvisées, ainsi que l'utilisation d'effets comme frapper l'estrade du pied, ou souffler dans les instruments à vent sans timbrer le son. Le résultat, vivant et organique, s'adapte bien aux environnements visités.

**Repeat ad lib until cue**  
**On cue go to Intro Castle**

## DarkForest

(Read like a traditional score, no alternation between Battle and Exploration)

Take flûte in C  
♩ = 69  
Very rubato

Very rubato

Bass Clarinet Very rubato

Tremolo on lowest Tom  
with hard mallets  
throughout the section

pp

Figure 74 : *Stories*, « Dark Forest » — Liberté d'interprétation, mes. 1-11 (bois).

Finalement, l'usage de traits rapides ou l'emploi judicieux de doubles cordes permet là encore de compenser partiellement la réduction de l'effectif, avec modération cependant compte tenu du peu de temps de répétition et de l'aspect interactif surprenant pour les musiciens.

#### 4.6.2 Musique de scène et interactivité

La forme finale de la partition scénique s'est élaborée progressivement après plusieurs essais-erreurs. Des solutions « technologiquement avancées » furent d'abord envisagées, comme une partition dynamique pour tablettes en réseau. Le chef déclencherait une transition sur sa tablette, actualisant l'affichage des instrumentistes. Une telle solution fonctionnerait probablement d'une façon admirable, mais le peu de temps et de ressources disponibles, sans compter les problèmes de logistique (une tablette par musicien, mise en



réseau des dispositifs, etc.) nous dissuadèrent de nous lancer dans une telle entreprise. L'utilisation optimale de l'éprouvé papier fut donc privilégiée.

Revenons aux trois formes d'interactivité de *Stories*, étudiées plus haut. En ce qui concerne les thématiques liées aux choix, vu la courte durée du concert (une demi-heure) comparativement aux nombreuses heures nécessaires pour explorer différentes destinées au sein du jeu, il fut convenu d'éliminer purement et simplement le problème en définissant à l'avance le chemin du joueur. Le parcours irait de l'introduction du jeu à la fin de la deuxième île, soit environ la moitié d'une destinée au complet.

L'alternance entre combat et exploration se régla en superposant les portées de chaque situation sur une même page, puisque les deux musiques partagent une structure commune. Il suffit ainsi de passer du groupe de portées supérieures au groupe de portées inférieures lors des combats, et réciproquement lors de l'exploration, éliminant par là les tournes de pages problématiques.

**Stories 04 - Village**

Piano  
Top Staves = Exploration  
Bottom Staves = Battle

♩ = 92

Repeat "Village" ad lib until cue  
On cue, go to "Cimetary" on next bar

Figure 75 : *Stories*, « Village » — Superposition portées combat et exploration, mes. 1-4 (piano).

Des indications précises de direction furent définies pour communiquer les moments de transition. Dans le cas d'un passage en combat, lever la main gauche avec le poing fermé. Pour le retour à l'exploration, ouvrir le poing et présenter le dos de sa main aux instrumentistes. Ceux-ci ne permutent pas forcément immédiatement, mais l'imprécision résultante crée un fondu enchaîné qui adoucit la transition, tandis que les percussions graves, absentes des parties d'exploration, entrent de façon plus dramatique.

Le dernier aspect interactif, consistant à suivre la progression du joueur à travers les niveaux et les cinématiques, s'avéra plus problématique. En effet, comme les changements de zone peuvent survenir n'importe quand, comment conserver une cohérence et une synchronisation parfaites malgré d'inévitables sauts à travers la partition, impliquant parfois des tournes de pages malcommodes ?

Les transitions furent toutes étudiées individuellement pour trouver la meilleure solution au cas par cas. Les moments les plus évidents se situent entre les niveaux, où le temps de chargement offre à l'ensemble le loisir de terminer une partie et de se préparer pour la suivante. La conclusion musicale peut d'ailleurs soit être précisément écrite, soit survenir au milieu d'une boucle. Dans ce second cas, les instrumentistes se taisent en un fondu de sortie empirique sur un signe du chef.

Au sein d'un même niveau, cependant, les musiques devaient se succéder directement. Il s'agissait donc de ne jamais impliquer l'orchestre au complet, et de réserver un ou plusieurs instrumentistes capables d'amorcer la partie suivante immédiatement, allouant aux autres du temps supplémentaire pour rejoindre le nouveau repère de la partition. Le clavier et les percussions jouent un rôle clé dans ce type de transition. En effet, peu présents dans les parties d'exploration, ils sont généralement capables d'établir la nouvelle atmosphère à eux seuls, par exemple grâce à une pédale, occupant ainsi l'espace sonore en attendant le reste de l'ensemble.

The musical score for 'Stories 03 - Tutorial End' spans measures 13 to 21. It features several specific cues for different instruments:

- Flute (Fl.) and B♭ Clarinet (B♭ Cl.):** Cues for 'Give cue for crescendo when predator shoots' and 'Give cue when Reynardo looks at the ashes'. Dynamics range from *p* to *ff*.
- Horn (Hn.):** Cues for 'Give cue for crescendo when predator shoots' and 'Give cue when Reynardo looks at the ashes'. Dynamics range from *p* to *ff*.
- Percussion (Perc.):** Cues for 'Give cue for crescendo when predator shoots' and 'Give cue when Reynardo looks at the ashes'. Includes a 'Sus Cymbal' cue. Dynamics range from *p* to *ff*.
- Piano (Pno.):** Cues for 'Give cue for crescendo when predator shoots' and 'Give cue when Reynardo looks at the ashes'. Includes an 'Occasional hit, gliss or scratch on strings' cue. Dynamics range from *p* to *ff*.
- Pad:** Cues for 'Give cue for crescendo when predator shoots' and 'Give cue when Reynardo looks at the ashes'. Dynamics range from *p* to *ff*.
- Synth Perc.**: Cues for 'Give cue for crescendo when predator shoots' and 'Give cue when Reynardo looks at the ashes'.
- Violins (Vln. I, Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Double Bass (D.B.):** Cues for 'Give cue for crescendo when predator shoots' and 'Give cue when Reynardo looks at the ashes'. Dynamics range from *p* to *ff*.

Additional annotations include 'Repeat until cue' and 'On cue jump to next section on next bar' for the Flute and B♭ Clarinet parts.

Figure 76 : *Stories*, « Tutorial End » — Cues spécifiques, mes. 13-21.

Dans les cas les plus complexes où aucune solution ne semblait satisfaisante, le fait de collaborer avec un joueur présent sur scène fut exploité. C'est ainsi que, lors de certains passages, les rôles sont inversés et c'est le joueur qui réagit à la progression musicale. Ce cas de figure se présente deux fois. Durant la musique de l'écran titre (*Main Titles* mesure 31), le joueur débute la cinématique d'introduction sur une indication du chef, ce qui permet d'exposer le thème principal deux fois et de conserver une cohérence dans la progression harmonique. La seconde fois a lieu à la fin du village, où le joueur attend le fondu de sortie de l'orchestre et entame la cinématique de Lapino lorsque les instrumentistes sont prêts.

### 4.6.3 Conditions de diffusion

La sonorisation individuelle des instruments fut d'une importance cruciale. En effet, elle permit de compenser certaines différences naturelles de volume (notamment pour la guitare et la contrebasse *pizzicato*) pour se rapprocher du mixage de la bande sonore du jeu. Elle offrit aussi un meilleur mariage entre les instruments acoustiques et les sonorités électroniques du clavier. Les instruments ethniques (flûtes, mandolines, etc.) disposèrent de plusieurs micros, certains associés à des processeurs d'effets tels que délai et réverbération, s'éloignant là encore du son purement acoustique pour un résultat enrichi. Enfin, l'ensemble instrumental se combinait mieux aux effets sonores et dialogues du jeu, conservés pour recréer l'expérience complète, quoique sous-mixés afin de placer la musique en avant-plan.

Le jeu en tant que tel fut diffusé depuis un PC portable, plus facile à gérer qu'une console *Playstation 4*, joué à l'aide d'une manette *Xbox* et projeté sur un écran situé en arrière de la scène. Le chef pouvait ainsi suivre le déroulement de l'action. Le joueur se trouvait près de la régie son, dominant la salle et disposant d'une belle visibilité.

### 4.6.4 Conclusion

Transposer une musique de jeu à la scène fut une expérience enrichissante. Cette opération peu commune a quelques précédents, car les musiques de jeu, de plus en plus populaires, tendent à investir progressivement les lieux de concert. L'originalité de notre démarche fut toutefois de conserver l'aspect interactif. Bien que *Stories* soit particulièrement complexe sur le plan narratif, la courte durée d'une seule destinée (environ cinquante minutes) le prédisposerait à développer l'expérience pour imaginer un « jeu-concert » (l'équivalent du ciné-concert) qui lui serait entièrement dédié, et au cours duquel plusieurs séries de choix seraient explorées, laissant le public entrer plus profondément dans l'histoire.

Suivre un jeu en temps réel avec un orchestre en direct présente toutefois de nombreux défis et est difficilement conciliable avec une formation 100 % classique. Au contraire, la présence de certains improvisateurs et l'exploitation d'une sonorisation élaborée permettent une interaction encore plus poussée entre le joueur, le chef d'orchestre, les instrumentistes et, bien entendu, le public.

## 5 CONCLUSION

Dans la nature extérieure, il est des harmonies qui, si elles sont incompréhensibles, n'en sont pourtant pas moins réelles. J'ai très souvent eu la pensée occupée par cet exemple que je vais vous donner : l'araignée « danse » sa toile sans savoir que des mouches viendront s'y prendre ; la mouche, elle, qui va dansant dans un rayon de soleil, ignore ce qui se trouve devant elle et se prend dans cette toile. Mais, dans l'araignée comme dans la mouche, « Quelque chose » danse et, dans cette danse, extérieur et intérieur sont un (Herrigel 1984, 43).

Le premier objectif de ce doctorat consistait à me définir musicalement. Effectuer des choix. Tracer les limites d'un style personnel. En finir enfin avec l'excès : trop de curiosité, trop de connaissances, trop de pratiques (interprétation, improvisation, composition...), trop de styles abordés, etc. Après cinq ans de travail acharné, je suis fier de constater qu'il s'agit d'un échec. Ou, plus précisément, les résultats sont bien différents de ce que j'envisageais.

Ce n'est pas que la question : « Qui suis-je ? » ait trouvé une réponse. C'est plutôt qu'au terme de cette introspection, elle semble peser beaucoup moins lourd. Ma personnalité musicale s'est clarifiée, mais plus sous la forme d'une pondération des différentes influences qui la composent. C'est un processus d'acceptation, de reconnaissance qui a eu lieu, presque à mon insu. La question elle-même a évolué, de « Qui suis-je ? » à « Qui suis-je aujourd'hui ? ». Car cette thèse n'est pas vue comme un aboutissement, mais plutôt un instant isolé d'une progression constante.

Les musiques à l'image se révèlent un terrain particulièrement propice pour ce cheminement intérieur. Leurs fortes contraintes exigent une parfaite maîtrise technique, tant au niveau de l'écriture que des procédés de production, de l'organisation voire de la communication.

Quant au fait de contribuer à une création commune, cela incite à délaisser l'égo pour se mettre au service de quelque chose de plus grand. Trouver, au-delà des styles, des systèmes, et parfois même de ses propres compétences et croyances, la véritable musique de l'image. Or, chaque œuvre visuelle est unique, et demande à être approchée avec humilité et ouverture d'esprit, ce qui fait dire au compositeur Mychael Danna « qu'à chaque nouveau projet, il ne se rappelle plus comment faire ce métier » (Kevin Cassidy 2012). Et lorsque l'alchimie opère et qu'on assiste à une authentique fusion des pouvoirs expressifs du visuel et du sonore, on se trouve émerveillé, comme témoin d'une de ces « harmonies incompréhensibles » que mentionne Herrigel.

Toutefois, quoique l'image ait contribué à sa mise au monde, la musique d'un film ou d'un jeu reste avant tout une musique, avec son existence et ses intentions propres. Son retour à la scène est donc possible, et même légitime dans certains cas. À cet égard, conserver l'aspect dynamique d'une musique de jeu est particulièrement pertinent. Selon Karen Collins, « *symphonic performances of game music [...] have been bringing the orchestra to younger people, and bringing game music to their parents.* » (Collins 2008, 1). Ainsi, une performance ludique impliquant joueurs, musiciens et public n'est-elle pas un reflet de notre société ?

En effet, le jeu vidéo dépasse déjà sa vocation de divertissement pour conquérir de nouveaux territoires : éducation, recherche, formation continue... Avec le développement des réalités virtuelles ou augmentées, avec notre usage constant d'internet et des applications mobiles, notre monde repose de plus en plus sur une interaction homme/machine, un phénomène qui influence les arts en retour. Dans ce contexte, jusqu'à quel point l'interactivité musicale deviendra-t-elle la norme au lieu de l'exception ?

L'Avenir se joue des prédictions, et entraîne sur des voies toujours surprenantes les artistes qui l'écoutent et, surtout, qui s'écoutent eux-mêmes. Car la quête la plus ardue est celle de sa propre vérité, c'est pourquoi j'aimerais clore cette thèse par une autre citation de l'ouvrage d'Herrigel : « Alors, si la grâce lui en est réservée, l'élève découvre en lui-même que l'œuvre intime qu'il doit réaliser est bien plus importante que les œuvres extérieures les plus prestigieuses, s'il lui arrive un jour de suivre sa vocation d'artiste véritable. »

## BIBLIOGRAPHIE

- Bosseur, Jean-Yves. 1998. *Musique et Arts Plastiques: Interactions au XXe siècle*. Minerve.
- Chion, Michel. 1995. *La musique au cinéma*. Fayard.
- . 1993. *Le poème symphonique et la musique à programme*. Fayard.
- Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: MIT Press.
- Davis, Richard. 1999. *Complete Guide to Film Scoring: The Art of Business of Writing Music for Movies and TV*. Berklee Press.
- Fontaine, Olivia. 2008. *Le monde des jeux vidéo : leur histoire, leur création, leur futur*. Monaco: Alpen Éditions.
- Fred Karlin, Rayburn Wright. 1990. *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring*. New York: Schirmer Books.
- Gallagher, James. 2009. «Heavy Rain's David Cage and I, Tellin' Stories.» *Playstation.blog*. 24 Août. Accès le Août 24, 2016. <https://blog.eu.playstation.com/2009/08/24/heavy-rains-david-cage-and-i-tellin-stories/>.
- Herrigel, Eugen. 1984. *Le Zen dans l'art chevaleresque du tir à l'arc*. Paris: Dervy-Livres.
- Hoover, Tom. 2010. *Soundtrack Nation: Interviews with Today's Top Professionals in Film, Videogame, and Television Scoring*. Course Technology PTR.
- ICSS/InMiCS. 2015. *ICSS Interviews*. Accès le 08 24, 2016. <https://vimeo.com/album/3804988/video/155816068>.

- ICSS/InMiCS. 2015. «Music Composition for the Screen: Picture of a Profession and Challenges for Higher Education.» [www.inmics.org](http://www.inmics.org).
- Ince, Steve. 2006. *Writing for videogames*. Loondon: A \$ C Black.
- Kevin Cassidy, Shirley Halperin. 2012. «THR's Composer Roundtable: 6 Movie Maestros on Severed Heads, Stubborn Directors and Feeling "Like Frankenstein".» *The Hollywood Reporter*. 20 12. Accès le 05 16, 2016.  
<http://www.hollywoodreporter.com/news/zero-dark-thirty-life-pi-404029>.
- Kompanek, Sonny. 2004. *From Score to Screen: The New Film Scoring Process*. New York: Schirmer Trade Books.
- Lavoie, Mathieu. 2007. *Le petit guide pour les nouveaux musiciens du cinéma*. SPACQ.
- Marks, Aaron. 2009. *The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers*. Focal Press.
- Martin, Denis-Constant. 1998. *Le Gospel Afro-Américain : des spirituals au rap religieux*. Cité de la musique/Actes sud.
- Mecheri, Damien. 2014. *Video Game Music: Histoire de la musique de jeu vidéo*. Pix'n Love.
- Messiaen, Olivier. 1986. *Musique et couleur : nouveaux entretiens avec Claude Samuel*. Paris: Belfond.
- Moore, Allan F. 2001. «Categorical Conventions in Music Discourse.» *Music & Letters*, vol. 82, No 3 (Oxford University Press) 432-442.
- Newton, Isaac. 2015. *Optique*. Traduit par Jean-Paul Marat. Paris: Dunod.
- Phillps, Winifred. 2014. *A Composer's Guide to Game Music*. MIT Press.
- Potter, Gary Morton. 1977. *The Role of Chance in Contemporary Music*. University Microfilms International.
- Reynolds, Simon. 1994. «Shaking the Rock Narcotic.» *The Wire* (123).
- Rona, Jeff. 2009. *The Reel World: Scoring for Pictures*. New York: Hal Leonard.



- Schelle, Michael. 1999. *The Score: Interviews with Film Composers*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Stone, Kurt. 1980. *Music Notation in the Twentieth Century: A Practical Guidebook*. New York: Norton.
- Sweet, Michael. 2015. *Writing Interactive Music for Videogames: A Composer's Guide*. Addison-Wesley.
- Touma, Habib Hassan. 1996. *La musique arabe*. Paris: Buchet/Chastel.
- Ulehla, ludmila. 1967. *Contemporary Harmony: Romanticism through the Twelve-tone Row*. New York: Free Press.
- Valeur, Bernard. 2012. *Sons et couleurs : de la science à l'art*. 13 06. Accès le 05 19, 2016. <http://www.futura-sciences.com/magazines/matiere/infos/dossiers/d/physique-sons-couleurs-science-art-1460/>.
1994. *Toru Takemitsu: musique de films*. Réalisé par Charlotte Zwerin.

## FILMOGRAPHIE

*2001: A Space Odyssey*. Dirigé par Stanley Kubrick. USA : Metro-Goldwyn-Mayer, 1968.

*The Shining*. Dirigé par Stanley Kubrick. USA : Warner Bros, 1980.

*Dead Man*. Dirigé par Jim Jarmusch. USA : Miramax, 1996.

*Tron Legacy*. Dirigé par Joseph Kosinski. USA : Walt Disney Pictures, 2010.

*L'Amant revenant*. Dirigé par Serge Gouin. Québec, Canada, 2013.

*Hier, aujourd'hui, hier*. Dirigé par Xavier Beaudesne-Rondeau. Québec, Canada. Les productions iXe, 2015.

*Autour d'une table*. Dirigé par Parissa Mohit. Québec, Canada.

## LUDOGRAPHIE

*The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986)

*Castlevania* (Konami, 1986)

*Shining Force* (Sega, 1993)

*World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004+)

*Stories: The Path of Destinies* (Spearhead Games, 2016)

*Livelock* (Perfect World, 2016)

*Dysan the Shapeshifter* (Wild Games Studio, 2012)

*Day One: Garry's Incident* (Wild Games Studio, 2012)

*Child of Light* (Ubisoft, 2014)

## ANNEXE A : PARTITIONS, EXEMPLES AUDIO ET VIDÉO

Adresse pour télécharger l'archive de documents :

<http://goo.gl/r0O4c2>

### *L'amant revenant*

#### **Partition format papier**

- Amant\_Revenant\_Film\_Final.mp4
- Amant\_Revenant\_Liens.pdf
- Amant\_Revenant\_Musique\_Finale.wav
- Amant\_Revenant\_Partition.pdf

#### **Exemples audio (.wav ou .mp3)**

- AR\_Au01\_Maquette\_Theme\_Principal
- AR\_Au02\_Maquette\_Spectre
- AR\_Au03\_Maquette\_Amante\_Esseulee
- AR\_Au04\_Maquette\_Reveil
- AR\_Au05\_Maquette\_Happy\_End
- AR\_Au06\_Theme\_Principal
- AR\_Au07\_Theme\_Dev\_Lettre\_B
- AR\_Au08\_Theme\_Dev\_Lettre\_D
- AR\_Au09\_Theme\_Dev\_Lettre\_F
- AR\_Au10\_Theme\_Dev\_Lettre\_M
- AR\_Au11\_Oppositions\_Registres

#### **Exemples vidéo (.mp4)**

- AR\_Vid01\_Montage\_Musique\_Temp
- AR\_Vid02\_Lettre\_B
- AR\_Vid03\_Lettre\_G

### *Autour d'une table*

- Autour\_Table\_Film\_Complet.mov
- Autour\_Table\_Partition.pdf

### *Chromosphère*

#### **Partition format papier**

- Chromosphere\_Liens.pdf
- Chromosphere\_Partition.pdf

#### **Exemples audio (.wav)**

- Chrom\_Au01\_Simulation.wav
- Chrom\_Au02\_Partie\_01
- Chrom\_Au03\_Partie\_03\_Intro
- Chrom\_Au04\_Partie\_03\_Fin
- Chrom\_Au05\_Partie\_03\_Dev

#### **Exemples vidéo (.mp4)**

- Chrom\_Vid01\_Lecture\_OUM
- Chrom\_Vid02\_Partie\_01\_Generative
- Chrom\_Vid03\_RTPC\_Harmony
- Chrom\_Vid04\_RTPC\_Int\_Lvl
- Chrom\_Vid05\_Rythme\_Aleatoire
- Chrom\_Vid06\_Rythme\_Semi\_Aleatoire
- Chrom\_Vid07\_Rythme\_Intensite
- Chrom\_Vid08\_Complete\_01
- Chrom\_Vid09\_Complete\_02

### *Dungeon Gate*

#### **Partition format papier**

- DG\_Liens.pdf

#### **DG Complete Soundtrack (.wav)**

- 1\_Dungeon\_Gate\_Main\_Theme
- 2\_The\_Human\_Village

3\_Exploring\_the\_valley

4\_Mystery

5\_Evil\_Presence

6\_Majesty\_of\_Darkness

7\_The\_Barbarian\_Camp

8\_Quest\_for\_Identity

9\_Rise\_of\_a\_New\_Power

10\_The\_Swamp\_Forest

11\_Gate\_to\_the\_Underworld

#### **DG Extraits Audio (.wav)**

- DG\_Au01\_Main\_Theme
- DG\_Au02\_Main\_Theme\_Part02
- DG\_Au03\_Valley
- DG\_Au04\_Rise\_New\_Power
- DG\_Au05\_MajDarkness\_MainTheme
- DG\_Au06\_Quest\_Identity
- DG\_Au07\_Mystery
- DG\_Au08\_Village
- DG\_Au09\_MajDarkness
- DG\_Au10\_Evil\_Presence
- DG\_Au11\_Gate\_Underworld

#### **DG Partitions (.pdf)**

- Dungeon\_Gate\_Partition\_Complete

#### **DG Videos (.mov)**

- Dungeon\_Gate\_Gameplay\_Trailer

### *Fide splendet et scientia*

- Fide\_Splendet\_Enregistrement.wav
- Fide\_Splendet\_Partition.pdf
- Fide\_Splendet\_Simulation.wav

### *Hier, aujourd'hui, hier*

- HAH\_Liens.pdf

## *Incantation #2*

#### **Partition format papier**

- Incantation\_II\_Liens.pdf
- Incantation\_II\_Partition.pdf
- Incantation\_II\_Video.mp4

#### **Exemples audio (.wav)**

- Inc2\_Au01\_Complet
- Inc2\_Au02\_Motif\_Appel
- Inc2\_Au03\_Theme\_Incantation
- Inc2\_Au04\_Trane
- Inc2\_Au05\_Questions\_Reponses
- Inc2\_Au06\_Motif\_Quintes\_Paralleles
- Inc2\_Au07\_Theme\_Danse
- Inc2\_Au08\_Couleurs\_Harmoniques
- Inc2\_Au09\_Kaleidoscope
- Inc2\_Au10\_Ecriture\_Solistes

#### **Incantation #1**

- Inc2\_Au11\_Incantation1.wav
- Incantation\_I\_Partition.pdf

## *Livelock*

- Livelock\_Liens.pdf

#### **Exemples audio (.wav)**

- LL\_Au01\_Main\_Titles
- LL\_Au02\_Escort\_Pre\_Alpha
- LL\_Au03\_Brooklyn\_Bridge
- LL\_Au04\_Miniboss
- LL\_Au05\_Democritus

#### **Exemples vidéo (.mp4)**

- LL\_Vid01\_Escort\_PreAlpha
- LL\_Vid02\_Lower\_Town\_PreAlpha
- LL\_Vid03\_Waves
- LL\_Vid04\_Miniboss\_Textures
- LL\_Vid05\_Noesis\_Hive
- LL\_Vid06\_Escort\_Final

## *Miam !*

- Miam\_Enregistrement\_RM\_Master.wav
- Miam\_Film.mov

## *Stories: The Path of Destinies*

### **Partition papier (version concert)**

- Stories\_TPoD\_Liens.pdf

### **Stories concert**

- Stories\_Complete\_Score.pdf
- Sto\_Vid12\_Concert.mp4

### **Stories gameplay exemples audio (.wav)**

- Sto\_Au01\_Theme
- Sto\_Au02\_Lapino
- Sto\_Au03\_Lapino\_Complet
- Sto\_Au04\_Zenobia
- Sto\_Au05\_Zenobia\_Variations
- Sto\_Au06\_Iblis\_Stone
- Sto\_Au07\_Redemption
- Sto\_Au08\_Skyripper
- Sto\_Au09\_Empire
- Sto\_Au10\_Calaveras
- Sto\_Au11\_Scientists
- Sto\_Au12\_Rebellion
- Sto\_Au13\_Village\_Part\_01
- Sto\_Au14\_Village\_Well
- Sto\_Au15\_Village\_Graveyard
- Sto\_Au16\_Desert\_Intro
- Sto\_Au17\_Desert\_Temple
- Sto\_Au18\_City\_Battle
- Sto\_Au19\_City\_Sewers
- Sto\_Au20\_Nexus\_Evil
- Sto\_Au21\_Mountains01\_Ships
- Sto\_Au22\_Mountains\_02\_Ruins
- Sto\_Au23\_Mountains\_03\_Ascension
- Sto\_Au24\_Mountains\_04\_Summit

### **Stories gameplay exemples vidéo**

- Sto\_Vid01\_Transitions.mp4
- Sto\_Vid02\_Mountains\_Different\_Paths.mp4

- Sto\_Vid03\_City\_Answers.mp4
- Sto\_Vid04\_Nexus\_Different\_Paths.mp4
- Sto\_Vid05\_Mountains\_Combat\_Layers.mp4
- Sto\_Vid06\_Desert\_Combat\_Layers.mp4
- Sto\_Vid07\_Combat\_Stingers.mp4
- Sto\_Vid08\_Choice\_Music.mp4
- Sto\_Vid09\_City\_Gameplay.wmv
- Sto\_Vid10\_Nexus\_Gameplay.wmv
- Sto\_Vid11\_Mountains\_Gameplay.wmv

## *Univers V*

- Univers\_V\_CeCo\_Transmission.wav
- Univers\_V\_Partition.pdf

# Incantation #2

à l'ensemble Nouvelle Génération

FX Dupas

Lent et mystérieux

Musical score for measures 1-9. The score includes parts for Cymbalum, Violin solo, Violin I, Violin II, Viola solo, Viola, Violoncello solo, Violoncello, and Contrabass. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The tempo is 'Lent et mystérieux'. The score features various dynamics (p, mf, mp, f, pp) and articulations (pizz., div., non div.). The Violin solo part includes a triplet of eighth notes in measure 8. The Viola solo part includes a triplet of eighth notes in measure 8. The Violoncello solo part includes a triplet of eighth notes in measure 8. The Violoncello part includes a triplet of eighth notes in measure 8. The Contrabass part includes a triplet of eighth notes in measure 8.

Musical score for measures 10-19. The score includes parts for Cym., V. I solo, V. I, V. II, Vla. solo, Vla., Vc. solo, Vc., and Cb. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The tempo is 'Lent et mystérieux'. The score features various dynamics (p, mf, mp, f, pp) and articulations (pizz., arco, non div.). The V. I solo part includes a triplet of eighth notes in measure 18. The V. I part includes a triplet of eighth notes in measure 18. The V. II part includes a triplet of eighth notes in measure 18. The Vla. solo part includes a triplet of eighth notes in measure 18. The Vla. part includes a triplet of eighth notes in measure 18. The Vc. solo part includes a triplet of eighth notes in measure 18. The Vc. part includes a triplet of eighth notes in measure 18. The Cb. part includes a triplet of eighth notes in measure 18.

rall. . . . **A** **Meno mosso**  
♩ = 72

20

Cym. *Libre* *mf en dehors*

V. I solo *mf* *3* *p*

V. I

V. II *senza sord.* *div.* *p*

Vla. solo

Vla.

Vc. solo

Vc. *arco* *mp* *p < mf*

Cb. *pizz.* *mf* *p < mf*

28

Cym. *3* *3* *3*

V. I solo *pizz.* *p*

V. I

V. II *p* *mf* *uniss.* *p* *3* *3*

Vla. solo *mf* *mp* *mf* *p* *3* *3*

Vla. *mf* *mp* *mf* *p* *3* *3*

Vc. solo *p* *mp* *mf* *p* *3* *3*

Vc. *p* *mp < mf* *arco* *p < mf* *mp* *mf* *p* *3* *3*

Cb. *p* *p < mf* *mp*

36

Cym. *f* *ff* *mf* arco *8va*

V. I solo

V. I *mp* *mf* *f* *ff* *p* *div.* *5* *6*

V. II *mf* *mp* *mf* *f* *ff* *p* *div.* *5* *6*

Vla. solo *mf* *mp* *mf* *f* *ff* *p* *3*

Vla. *mf* *mp* *mf* *f* *ff* *p* *3*

Vc. solo *mf* *mp* *mf* *f* *ff* *p* *3* *6*

Vc. *mf* *mp* *mf* *f* *ff* *p* *3* *6*

Cb. *f* *ff* *p* *3*

44

Cym. *p* rit.

V. I solo *f* *mf* *3* *3* *cadenza*

V. I *mf*

V. II

Vla. solo

Vla.

Vc. solo

Vc.

Cb.



A tempo

50 **B** ♩ = 76

Musical score for measures 50-55. The score includes parts for Cym., V. I solo, V. I, V. II, Vla. solo, Vla., Vc. solo, Vc., and Cb. The key signature is B-flat major. The time signature changes from 4/4 to 3/4 and back to 4/4. Dynamics include *p*, *mf*, *f*, *passionné*, *mp*, *pizz.*, and *arco*. Performance instructions include *en dehors*, *div.*, and *passionné*. A double bar line is present at the end of measure 55.

**C** accel.

♩ = 120

Musical score for measures 56-60. The score includes parts for Cym., V. I solo, V. I, V. II, Vla. solo, Vla., Vc. solo, Vc., and Cb. The key signature is B-flat major. The time signature changes from 4/4 to 3/4 and back to 4/4. Dynamics include *mf*, *f*, and *mp*. Performance instructions include *pizz.* and *arco*. A double bar line is present at the end of measure 60.

62 *accel.*  $\text{♩} = 160 \text{ accel.}$   $\text{♩} = 190 \text{ accel.}$

Cym. *f*

V. I solo

V. I *non div.*

V. II *f simile*

Vla. solo *mf f*

Vla. *mf f*

Vc. solo *f*

Vc. *f*

Cb. *f arco*

72  $\text{♩} = 220 (\text{♩} = 110)$  *accel.*  $\text{♩} = 130$

Cym. *ff*

V. I solo *non div. gliss. ff*

V. I *non div. ff gliss.*

V. II *ff*

Vla. solo *ff simile*

Vla. *ff simile*

Vc. solo *ff simile non div.*

Vc. *ff simile*

Cb. *ff*

79

Cym.

V. I solo

V. I

V. II

Vla. solo

Vla.

Vc. solo

Vc.

Cb.

*gliss.*

87

**D** Sans battue

Battue ♩ = 80

Sans battue

Cym.

V. I solo

V. I

V. II

Vla. solo

Vla.

Vc. solo

Vc.

Cb.

*fff*

*Très libre, avec violence non div.*

*fff*

*fff*

*Très libre, avec violence non div*

*fff* *sempre*

*fff*

*f*

*f*

*f*

*f*

*f*

*f*

95 Battue

Cym.

V. I solo

V. I

V. II

Vla. solo

Vla.

Vc. solo

Vc.

Cb.

*f*

*ff*

*pizz. ♩*

104

Cym.

V. I solo

V. I

V. II

Vla. solo

Vla.

Vc. solo

Vc.

Cb.

*fff*

*arco (non div.)*

*ff*

*arco*

110  $\text{♩} = 190$   $\text{♩} = 80$   $\text{♩} = 190$

The musical score consists of eight staves. The top staff is for Cym. (Cymbal) in bass clef, starting with a  $f$  dynamic. The next three staves are for Violins (V. I solo, V. I, V. II) in treble clef, with  $f$  dynamics and triplets. The next two staves are for Violas (Vla. solo, Vla.) in treble clef, with  $f$  dynamics and triplets. The next two staves are for Violas (Vc. solo, Vc.) in bass clef, with  $f$  dynamics, pizz. (pizzicato) and arco (arco) markings, and triplets. The bottom staff is for Cb. (Cello) in bass clef, with  $f$  dynamics and arco markings. The score includes various time signatures (7/8, 3/4, 2/4, 3/2, 3/4) and articulations like  $f$ , pizz., and arco.

120 **E** ♩ = 190

Cym. *ff* non div.

V. I solo *ff* non div.

V. I *ff*

V. II *ff* non div. arco 3 3 *f* non div. o ille 0

Vla. solo *ff* non div. pizz. *f* arco *f*

Vla. *ff* pizz. *f* arco *f*

Vc. solo *ff* pizz. *f* arco *f*

Vc. *ff* pizz. *f* arco *f*

Cb. *ff* pizz. *f* arco *f*

---

127

Cym. *ff* non div.

V. I solo *f* non div.

V. I *f*

V. II *f*

Vla. solo *f*

Vla. *f*

Vc. solo *f*

Vc. *f*

Cb. *f*

132

Cym. *mf en dehors* *ff*

V. I solo

V. I *f*

V. II *f*

Vla. solo *f p sub.* *f*

Vla. *f p sub.* *f*

Vc. solo *p sub.* *f*

Vc. *p sub.* *f*

Cb. *p sub.* *f*

138

Cym.

V. I solo *mf en dehors* *f*

V. I *f*

V. II

Vla. solo *p sub.* *mf* *3*

Vla. *p sub.* *mf* *3*

Vc. solo *p sub.* *mf*

Vc. *p sub.* *mf*

Cb. *p sub.* *mf*

**F**

142

*ff*

5

V. I solo *ff*

V. I *ff*

V. II *non div.*  
*f*

Vla. solo *f*

Vla. *f*

Vc. solo *f* simile

Vc. *f* simile

Cb. *f*

147

Cym.

V. I solo *f*

V. I *f*

V. II *f* (II)

Vla. solo

Vla.

Vc. solo

Vc.

Cb.



151 **G**

Cym.

V. I solo

V. I

V. II

Vla. solo

Vla.

Vc. solo

Vc.

Cb.

*div.*

*simile*

157

Cym.

V. I solo

V. I

V. II

Vla. solo

Vla.

Vc. solo

Vc.

Cb.

*f espress.*

*mf*

*mf*

*mf*

*en dehors*

*en dehors*

163

Cym. *f* *ff*

V. I solo *f* *ff*

V. I *f* *ff*

V. II *f* *ff*

Vla. solo *en dehors* *ff*

Vla. *ff*

Vc. solo *f* *ff*

Vc. *f* *ff*

Cb. *f* *ff*

169 **H**

**Cym.**  
*pp* *ff*

**V. I solo**  
*f* *ff* non div. *fff*

**V. I**  
*f* *ff* non div. *fff*

**V. II**  
*mf* *ff* div. *fff* non div.

**Vla. solo**  
*mp* *ff* *fff*

**Vla.**  
*p* *ff* *fff*

**Vc. solo**  
*pp* *ff* *fff*

**Vc.**  
*pp* *ff* *fff*

**Cb.**  
*pp* *ff* *fff*

# Dungeon Gate

Un jeu de Wild Games Studio

Musique de François-Xavier Dupas

## NOTE

La production musicale de *Dungeon Gate* a été réalisée intégralement à l'ordinateur. La présente partition a été écrite dans l'unique but de faciliter la visualisation et l'analyse de la musique. En conséquence, elle est volontairement simplifiée, et la graphie n'a pas été poussée aussi loin que pour une partition destinée à des interprètes.

## TABLE DES MATIÈRES

Dungeon Gate Main Titles .....	01
The Human Village: A Peaceful Hamlet .....	07
Exploring the Valley .....	11
Evil Presence: The Catacombs.....	18
Majesty of Darkness .....	20
Quest for Identity: Elemental Dungeon .....	25
Mystery .....	27
Rise of a New Power: End Credit .....	29

## INSTRUMENTATION

Piccolo

2 Flûtes

Flûte irlandaise

Shakuhachi

2 Hautbois

Cor anglais

Duduk

2 Clarinettes (sib)

Clarinette basse (sib)

2 Bassons

4 Cors (fa)

3 Trompettes (sib)

3 Trombones

Tuba

Percussions

Glockenspiel

Vibraphone

Piano

Piano électrique (Rhodes)

Synthétiseur

Harpe

Célesta

Cordes

# Dungeon Gate Main Theme

Warlike  $\text{♩} = 100$

This musical score is for the 'Dungeon Gate Main Theme' and is marked 'Warlike' with a tempo of  $\text{♩} = 100$ . The score is arranged for a large ensemble, including woodwinds, brass, percussion, choir, and strings. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The score is divided into two systems. The first system includes Piccolo, Flute, Oboe, Duduk, Clarinet in Bb, Bass Clarinet in Bb, Bassoon, Horn in F (two parts), Trumpet in Bb, Trombone, Tuba, Choir, Timpani, Bass Drum, Tam-tam, Gong, Waterphone, Cymbals (two parts), Tambourine, Bell, and Glock. The second system includes Violin 1, Violin 2, Viola, Violoncello, and Contrabass. The score features various dynamics such as *f* (forte), *p* (piano), and *mf* (mezzo-forte), as well as articulation like *div.* (divisi) for the strings. The choir part includes the vocalization 'Aah'. The percussion section includes a complex rhythmic pattern for the Bass Drum and Tam-tam, with the latter having a dynamic range from *p* to *mf*. The woodwinds and brass parts are mostly silent in this section, with some activity in the Bassoon and Tuba. The strings play a rhythmic accompaniment, with the Violins playing a melodic line and the lower strings providing harmonic support.



10

Picc.

Fl.

Ob.

Duduk

Cl.

B. Cl.

Bsn.

Hn.

Hn.

Tutti

Tpt.

Tutti

Tbn.

f

Tba.

Choir

Timp.

B. D.

T.-t.

Gong

W. Ph.

Cym.

Cym.

Tamb.

Bell

Glock.

Hp.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

*p*

18

Picc. *tr* *fff* *rall.*

Fl. *ff* *fff*

Ob. *ff* *fff*

Duduk *ff* *fff*

Cl. *ff* *fff* *p*

B. Cl. *ff* *fff*

Bsn. *ff* *fff*

Hn. *ff* *fff*

Hn. *ff* *fff*

Tpt. *ff* *fff*

Tbn. *ff* *fff*

Tba. *ff* *fff*

Choir *ff* *fff* (shout) Ha!!

Timp. *ff* *fff*

B. D. *ff* *fff*

T-t. *fff*

Gong

W. Ph.

Cym. *p* *fff*

Cym. *ff* *fff*

Tamb. *ff* *fff*

Bell *ff* *fff*

Glock.

Hp.

Vln. 1 *div.* *fff* *rall.*

Vln. 2 *ff* *fff*

Vla. *ff* *fff*

Vc. *ff* *fff*

Cb. *ff* *fff*

Meno mosso  $\text{♩} = 84$

(Creepy door opening)

28

*mf*

*mf espress.*

*p*

*mf*

*mp*

*p*

*mf espress.*

1. solo

*mf espress.*

40

Picc.

Fl. *mf*<sup>3</sup>

Ob. *pp* *mf* *pp*

Duduk

Cl. *pp* *mf* *pp*

B. Cl.

Bsn.

Hn. *pp* *mf* *pp*

Hn. *pp* *mf* *pp*

Tpt.

Tbn.

Tba.

Choir *pp* *mf* *pp*  
*Aah*

Timp.

B. D.

T.-t.

Gong

W. Ph.

Cym.

Cym.

Tamb.

Bell

Glock.

Hp. *mf*

Vln. 1 *pp* *mf* *pp*  
div.

Vln. 2 *pp*

Vla.

Vc.

Cb.

48 Poco più mosso  $\text{♩} = 92$

Picc.

Fl.

Ob.

Duduk

Cl.

B. Cl.

Bsn.

Hn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Tba.

Choir

Timp.

B. D.

T.-t.

Gong

W. Ph.

Cym.

Cym.

Tamb.

Bell

Glock.

Hp.

Poco più mosso  $\text{♩} = 92$

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

# The Human Village: A Peaceful Hamlet

Serenely  $\text{♩} = 120$

Flute

Oboe

Clarinet in Bb

Bassoon

Horn in F

Harp

(laissez vibrer les notes)

Violin 1

Violin 2

Solo viola

Viola

Violoncello

Contrabass

pizz.

$\text{♩} = 120$

*p*

13

Fl.

Cl.

Hn.

Hp.

Vln. 1

Vln. 2

S. Vla.

Vla.

Vc.

Cb.

*p*

25

Fl. *p* *mf*

Ob. *mp* *mf*

Cl. *mp*

Hn. *p* *mf*

Hp. *mp*

Vln. 1 *div.*

Vln. 2 *p* *mp* *p* *mp* *p* *mp* *p* *mp* *p* *mf*

S. Vla.

Vla. *p* *mp* *p* *mp* *p* *mp* *p* *mp* *p* *mf*

Vc.

Cb. *mp*

37

rall. . . . .

Ob. *p*

Cl. *p*

Bsn. *mf*

Hn. *p*

Hp. *mf* *p*

rall. . . . .

Vln. 1

Vln. 2 *p* *mf* *p*

S. Vla.

Vla. *p* *mf* *p* *p* *non div.* *p*

Vc.

Cb. *mf*

50  $\text{♩} = 108$

Fl.

Cl.

Hp.

Vln. 1

Vln. 2

S. Vla.

Vla.

Vc.

Cb.

*p*

*mp tenderly*

En dehors

67

Fl.

Cl.

Hp.

Vln. 1

Vln. 2

S. Vla.

Vla.

Vc.

Cb.

*p*

85

Vln. 1

Vln. 2

S. Vla.

Vla.

Vc.

Cb.

*pizz.*

*p*

*div.*

*p*



98  $\text{♩} = 114 \text{ ca}$

Ob. *Serene*  
*pp*  $\text{—}$  *mp*

Hp. *p*

Vln. 1 *pp*  $\text{—}$  *p*

Vln. 2

S. Vla.

Vla.

Vc.

Cb.

112 **Poco più mosso** **Tempo primo**  $\text{♩} = 120$

Bsn. *p*

Hp. *p*

**Poco più mosso** **Tempo primo**  $\text{♩} = 120$

Vln. 1

Vln. 2

S. Vla.

Vla.

Vc.

Cb.

# Exploring the valley

77

Flute

Irish low whistle

Oboe

Clarinet in Bb

Bassoon

Horn in F

Horn in F

Trumpet in Bb

Trombone

Cymbals

Synth choir

Harp

Celesta

Violin 1

Violin 2

Viola

Violoncello

Contrabass

13

Cl.

Hn.

Hn.

Cym.

Synth Choir

Hp.

Cel.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

21 *Intimate*

Whstl *p*

Hn. *f* *p*

Cym. *f*

Synth Choir *f* *p*

Hp. *p*

Cel. *p*

Vln. 1 *f* *p*

Vln. 2 *f* *p*

Vla. *f* *p*

Vc. *f* *p*

Cb. *f* *p*

31

Fl. *f*

Whstl *mf* *f*

Ob. *mf* *f*

Bsn. *mf*

Hn. *p* *mf*

Cym. *p*

Hp. *mf*

Cel. *mf*

Vln. 1 *f*

Vln. 2 *mf*

Vla. *mf*

Vc. *mf*

Cb. *mf*

39

Fl. *ff*

Whstl. *ff*

Ob. *ff*

Cl. *ff*

Bsn. *ff*

Hn. *ff*

Hn. *ff*

Tbn. *ff non legato* tutti

Cym. *ff*

Vln. 1 *ff*

Vln. 2 *ff*

Vla. *ff* div.

Vc. *ff*

Cb. *ff*



44

Fl.

Whstl.

Ob.

Cl.

Bsn.

Hn.

Hn.

Tbn.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

Musical score for measures 49-53. The score includes staves for Flute (Fl.), Whistle (Whstl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Horns (Hn.), Trombone (Tbn.), Harp (Hp.), Cello (Cel.), Violins 1 and 2 (Vln. 1, Vln. 2), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). Measures 49-50 feature a full orchestral rest. From measure 51, the music begins with a forte (f) dynamic. The woodwinds and strings play sustained notes, while the harp and cellos play rhythmic patterns. The violins play a tremolo accompaniment. The bassoon and cello parts include the instruction 'pizz.' (pizzicato) and 'f espress.' (forte, expressive).

Musical score for measures 54-58. The score includes staves for Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Bassoon (Bsn.), Horns (Hn.), Harp (Hp.), Cello (Cel.), Violins 1 and 2 (Vln. 1, Vln. 2), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). Measures 54-55 feature a full orchestral rest. From measure 56, the music begins with a mezzo-forte (mf) dynamic. The woodwinds and strings play sustained notes, while the harp and cellos play rhythmic patterns. The violins play a tremolo accompaniment.

59

Fl.

Cl. *Nostalgic*  
*mp*

Bsn. *Tenderly*  
*mp*

Hn. *p*

Hn. *p*

Hp. *mp very soft*

Vln. 1

Vln. 2 *p*

Vla. *p*

Vc. *p*

Cb.

*div.*  
*p*



68

Fl. *Tenderly*  
*mp*

Cl.

Hn. *p*

Hn. *p*

Hp.

Vln. 1 *pp*

Vln. 2 *p*

Vla. *p*

Vc.

Cb.

75 *Mysterious*

Fl. *mf*

Hn. *mf*

Hn. *mf*

Vln. 1 *mf*

Vln. 2 *p*

Vla. *mf*

Vc. *pp*

Cb. *pp*



80

Fl. *f*

Ob. *p* *f*

Cl. *p* *f*

Bsn. *mf*<sup>3</sup>

Tpt. *con sord.* *p* *f*

Vln. 1 *p* *f*

Vln. 2 *p* *f*

Vla. *p* *f*

Vc. *p* *f*

Cb. *p* *f*

Musical score for measures 85-89. The score includes parts for Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Horn (Hn.), Trumpet (Tpt.), Violin 1 (Vln. 1), Violin 2 (Vln. 2), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.).

- Fl.:** Measure 85 starts with a dynamic of *mf* and a triplet of eighth notes. A slur covers measures 85-89.
- Ob.:** Rests throughout.
- Cl.:** Measure 85 starts with a dynamic of *mf* and a triplet of eighth notes. A slur covers measures 85-89.
- Bsn.:** Measure 85 starts with a dynamic of *p* and a triplet of eighth notes. A slur covers measures 85-89.
- Hn.:** Rests until measure 89, where it plays a single note with a dynamic of *p*.
- Tpt.:** Rests throughout.
- Vln. 1:** Rests throughout.
- Vln. 2:** Plays a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic of *p* in measures 85-88, and *pp* in measure 89.
- Vla.:** Plays a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic of *p* in measures 85-88, and *pp* in measure 89.
- Vc.:** Rests throughout.
- Cb.:** Rests throughout.



Musical score for measures 90-94. The score includes parts for Flute (Fl.), Bassoon (Bsn.), Horn (Hn.), and Synth Choir.

- Fl.:** Rests until measure 92, then plays a note with a dynamic of *p* in measure 93. A slur covers measures 93-94.
- Bsn.:** Rests until measure 92, then plays a melodic line with a dynamic of *p* in measure 93. A slur covers measures 93-94.
- Hn.:** Rests throughout.
- Synth Choir:** Rests until measure 92, then plays a note with a dynamic of *p* in measure 93. A slur covers measures 93-94.



# Evil Presence: the Catacombs

Slow and looming, free rhythmically

Musical score for measures 1-15. The score includes parts for Flute, Oboe, English Horn, Clarinet in Bb, Bass Clarinet in Bb, Horn in F, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Contrabass. The woodwinds and strings play sustained notes with occasional melodic lines. The cellos and contrabasses have dynamic markings: *pp*, *p*, *mf*, and *pp*.

Musical score for measures 16-26. The Bass Clarinet (B. Cl.) has a solo line starting at measure 16, marked *libre*, with dynamics *p*, *f*, and *p*. The woodwinds and strings continue with sustained notes. The cellos and contrabasses have dynamic markings: *p*, *p*, *p*, and *mf*.

Musical score for measures 27-31. The woodwinds (Flute, Oboe, Clarinet, Bass Clarinet) play melodic lines with dynamics *mf cresc.* and *f cresc.*. The strings (Violin I, Violin II, Viola) play sustained notes with dynamics *mf* and *cresc.*. The section is marked *accel.* at the beginning of measure 27.

A tempo

Musical score for measures 34-39. The score includes parts for Flute (Fl.), Oboe (Ob.), English Horn (Eng. Hn.), Clarinet (Cl.), Bass Clarinet (B. Cl.), Horn (Hn.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), and Viola (Vla.).

- Fl.:** Starts at measure 34 with a *ff* dynamic. Features a triplet of eighth notes. Reaches *fff niente subito* at measure 37.
- Ob.:** Enters at measure 35 with a *ff* dynamic. Reaches *fff niente subito* at measure 37.
- Cl.:** Enters at measure 35 with a *ff* dynamic. Features a triplet of eighth notes. Reaches *fff niente subito* at measure 37.
- B. Cl.:** Enters at measure 34 with a *ff* dynamic. Reaches *fff niente subito* at measure 37 and ends with a *p* dynamic at measure 39.
- Vln. I, Vln. II, Vla.:** All three parts start at measure 34 with a *f* dynamic. They reach *ff* at measure 37 and *fff niente subito* at measure 39.

Musical score for measures 40-41. The score includes parts for English Horn (Eng. Hn.), Bass Clarinet (B. Cl.), and Horn (Hn.).

- Eng. Hn.:** Enters at measure 40 with a *p* dynamic.
- B. Cl.:** Enters at measure 40 with a *pp* dynamic.
- Hn.:** Enters at measure 40 with a *p* dynamic.

Musical score for measures 52-53. The score includes parts for English Horn (Eng. Hn.), Horn (Hn.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.).

- Eng. Hn.:** Enters at measure 52 with a *p* dynamic.
- Hn.:** Enters at measure 52 with a *p* dynamic.
- Vc.:** Enters at measure 52 with a *p* dynamic.
- Cb.:** Enters at measure 52 with a *p* dynamic.

# Majesty of Darkness

Slow and noble

$\text{♩} = 95$

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. The instruments and their parts are as follows:

- Duduk:** Treble clef, 3/4 time, mostly rests.
- Horn in F:** Treble clef, 3/4 time, mostly rests.
- Trumpet in Bb:** Treble clef, 3/4 time, mostly rests.
- Trombone:** Bass clef, 3/4 time, mostly rests.
- Timpani:** Bass clef, 3/4 time, mostly rests.
- Bass Drum:** Treble clef, 3/4 time, rhythmic pattern with *p* dynamic.
- Snare Drum:** Treble clef, 3/4 time, rhythmic pattern with *p* dynamic.
- Cymbals:** Treble clef, 3/4 time, sustained notes with *p* dynamic.
- Tam-tam:** Treble clef, 3/4 time, sustained notes with *p* dynamic.
- Glockenspiel:** Treble clef, 3/4 time, mostly rests.
- Vibraphone:** Treble clef, 3/4 time, mostly rests.
- Harp:** Treble and Bass clefs, 3/4 time, flowing arpeggiated figures with *p* dynamic.
- Piano:** Treble and Bass clefs, 3/4 time, sustained chords with *p* dynamic.
- Violin I:** Treble clef, 3/4 time, melodic line with *p* dynamic, *div.* (divisi) markings, and *non div. pizz.* (non-divisi pizzicato) markings.
- Violin II:** Treble clef, 3/4 time, accompaniment with *p* dynamic.
- Viola:** Bass clef, 3/4 time, accompaniment with *mp* dynamic.
- Violoncello:** Bass clef, 3/4 time, accompaniment with *p* dynamic.
- Double Bass:** Bass clef, 3/4 time, accompaniment with *p* dynamic.

13

Musical score for measures 13-28. The score includes parts for Duduk, Hn., Tbn., B. D., S. D., Cym., T.-t., Hp., Pno., Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., and Db. The Duduk part begins with a *p* dynamic. The Hn. and Tbn. parts enter at measure 13 with a *mf* dynamic. The B. D., S. D., Cym., and T.-t. parts also enter at measure 13 with a *mf* dynamic. The Hp. part enters at measure 13 with a *mf* dynamic. The Pno. part enters at measure 13 with a *mf* dynamic. The Vln. I and Vln. II parts enter at measure 13 with a *mf* dynamic. The Vla., Vc., and Db. parts enter at measure 13 with a *mf* dynamic. The Cym. part has a *p* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14. The Vln. II part has a *mf* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14. The Vln. I part has a *mf* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14. The Vln. II part has a *mf* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14. The Vla. part has a *mf* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14. The Vc. part has a *mf* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14. The Db. part has a *mf* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14. The Vln. II part has a *(pizz.) (non div.)* marking at measure 14. The Vln. I part has a *mf* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14. The Vln. II part has a *mf* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14. The Vla. part has a *mf* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14. The Vc. part has a *mf* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14. The Db. part has a *mf* dynamic at measure 13 and a *mf* dynamic at measure 14.

29

Musical score for measures 29-34. The score includes parts for Hn., Tpt., Tbn., Timp., B. D., S. D., Cym., Hp., Pno., Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., and Db. The Hn. part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The Tpt. part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The Tbn. part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The Timp. part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The B. D. part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The S. D. part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The Cym. part enters at measure 29 with a *mf* dynamic. The Hp. part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The Pno. part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The Vln. I part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The Vln. II part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The Vla. part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The Vc. part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The Db. part enters at measure 29 with a *f* dynamic. The Vln. I part has a *f* dynamic at measure 29 and a *f* dynamic at measure 30. The Vln. II part has a *f* dynamic at measure 29 and a *f* dynamic at measure 30. The Vla. part has a *f* dynamic at measure 29 and a *f* dynamic at measure 30. The Vc. part has a *f* dynamic at measure 29 and a *f* dynamic at measure 30. The Db. part has a *f* dynamic at measure 29 and a *f* dynamic at measure 30. The Vln. II part has a *arco* marking at measure 30. The Vln. I part has a *f* dynamic at measure 29 and a *f* dynamic at measure 30. The Vln. II part has a *f* dynamic at measure 29 and a *f* dynamic at measure 30. The Vla. part has a *f* dynamic at measure 29 and a *f* dynamic at measure 30. The Vc. part has a *f* dynamic at measure 29 and a *f* dynamic at measure 30. The Db. part has a *f* dynamic at measure 29 and a *f* dynamic at measure 30.

38

Hn.

Tpt.

Tbn.

Timp.

B. D.

S. D.

Glock.

Vib.

Hp.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Db.

*f*

*mf*

*ff*

*f*

*mf*

*ff*

*f*

*mf*

*p*

48

B. D.

Glock.

Vib.

Hp.

Pno.

Vc.

Db.

*mf*

*espress.*

*mf*

56

Duduk

Hn.

Timp.

B. D.

Glock.

Vib.

Hp.

Pno.

Vc.

Db.

*mf*

*mf*

64

Meno mosso  $\text{♩} = 60$

Duduk

Hn.

Timp.

B. D.

Cym.

Glock.

Vib.

Hp.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Db.

*p*

*tr*

*p*

*mf*

*mf*

*mf*

*pizz.*

*mf*

*pizz.*

*mf*

76 *accel.* . . . . . *Più mosso* ♩=80

Hn. *f*

Timp. *(tr)*

Cym. *f*

Glock. *f*

Hp. *f*

Pno. *f*

Vln. I *f* *accel.* . . . . . *Più mosso* ♩=80 *p*

Vln. II *f* *non div. pizz.* *p*

Vla. *f*

Vc. *f* *arco* *p*

Db. *f*

Quest for Identity: Elemental Dungeon

Mysterious  $\text{♩} = 84$

Duduk

Horn in F

Horn in F

Triangle

Gong

Vibraphone

Harp

Violin 1

Violin 2

Viola

Violoncello

Contrabass

*mf*

*p*

*mf*

*pp*

*mf*

*pp*

*mf*

*pp*

*mf*

*p*

*f*

*p*

*mf*

*pizz.*

*non div.*

*mf*

*pizz.*

*mf*

*arco*

*p*

Hn.

Hn.

Vib.

Hp.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

*p*

*f*

*pp*

*p*

*f*

*pp*

*mf*

*mp*

*mf*

*f*

*pp*

*p*

*f*

*pp*

*p*

*f*

*pp*

*p*

*f*

*pp*

*1. solo arco*

*mp espress.*

*mp*

37

Duduk

Vib.

Vla.

Vc.

Cb.

*mp*

*mf*

*f*

*1. solo*

*mf espress.*

*f*

*mf*

*f*

*mf*



53

Duduk

Vib.

Vla.

Vc.

Cb.

64

Duduk

Vib.

Vla.

Vc.

Cb.

76

Duduk

Hn.

Hn.

Hp.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

90

Gong

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

Mystery

$\text{♩} = 184$

Musical score for Mystery, measures 1-8. The score includes parts for Duduk, Slap Sticks, Bass Drum, Bell, Glockenspiel, Vibraphone, Fender Rhodes, Viola, Violoncello, and Contrabass. The tempo is marked  $\text{♩} = 184$ . The piece is in 7/8 time. The Fender Rhodes part features a complex, syncopated rhythmic pattern. The Bell part has a single note marked *mf*. The Glockenspiel part has a melodic line marked *mf*. The Vibraphone part has a melodic line marked *mf*. The Fender Rhodes part has a complex rhythmic pattern marked *mf*. The Viola, Violoncello, and Contrabass parts are mostly silent, with the Contrabass part having a few notes marked *mf* at the end.

Musical score for Mystery, measures 9-16. The score includes parts for Duduk, Slap Sticks, Bass Drum, Glockenspiel, Vibraphone, Fender Rhodes, Viola, Violoncello, and Contrabass. The tempo is marked *libre*. The Duduk part has a melodic line marked *mf*. The Slap Sticks part has a rhythmic pattern marked *mf*. The Bass Drum part has a rhythmic pattern marked *mf*. The Glockenspiel part has a melodic line marked *mf*. The Vibraphone part has a melodic line marked *mf*. The Fender Rhodes part has a complex rhythmic pattern marked *mf*. The Viola, Violoncello, and Contrabass parts are mostly silent, with the Viola part having a few notes marked *mf* and *1. libre*.

17

Duduk

Sl. Sticks

B. D.

Glock

Vib.

Rhodes

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This system contains measures 17 through 24. The Duduk part features a melodic line with a slur over measures 17-18 and another slur over measures 21-22. The Sl. Sticks part has a rhythmic pattern of eighth notes with rests. The B. D. part has a similar rhythmic pattern. The Glock part has a sequence of chords. The Vib. part has a melodic line with slurs. The Rhodes part has a complex texture with slurs and accents. The Vla., Vc., and Cb. parts have a melodic line with slurs.

25

Sl. Sticks

B. D.

Glock

Vib.

Rhodes

Detailed description: This system contains measures 25 through 29. The Sl. Sticks part has a rhythmic pattern of eighth notes with rests. The B. D. part has a similar rhythmic pattern. The Glock part has a sequence of chords. The Vib. part has a melodic line with slurs. The Rhodes part has a complex texture with slurs and accents.

30

Sl. Sticks

B. D.

Glock

Vib.

Rhodes

Detailed description: This system contains measures 30 through 34. The Sl. Sticks part has a rhythmic pattern of eighth notes with rests. The B. D. part has a similar rhythmic pattern. The Glock part has a sequence of chords. The Vib. part has a melodic line with slurs. The Rhodes part has a complex texture with slurs and accents.

Rise of a New Power: End Credits

Rapide ♩=120

This musical score is for the end credits of 'Rise of a New Power'. It is written in 4/4 time with a tempo of Rapide (♩=120). The score includes parts for a full orchestra and strings.

**Woodwinds:** Flute, Oboe, Clarinet in Bb, Bassoon, Horn in F (two parts), Trumpet in Bb, Trombone.

**Drum Kit:** Bass Drum, Taiko Drum, Snare Drum, Cymbals, Ride cymb., Slap Sticks, Gong.

**Percussion:** Glockenspiel, Vibraphone.

**Other:** Harp.

**String Section:** Violin 1, Violin 2, Viola, Violoncello, Contrabass.

**Key Performance Indicators:**

- Trumpet in Bb:** Features a melodic line starting in the second measure with the instruction "Threatening 1." and a dynamic marking of *f*.
- Cymbals:** A sustained *f* (forte) effect is indicated from the first measure to the second.
- Gong:** A "scrape" effect is indicated in the second measure with a dynamic marking of *f*.
- Snare Drum:** A single note is marked with *mf* (mezzo-forte) in the fifth measure.
- Violin 1:** Plays a rapid, repetitive sixteenth-note pattern starting in the first measure with a dynamic marking of *f*.
- Violin 2, Viola, Violoncello, and Contrabass:** Enter in the second measure with a pizzicato (*pizz.*) accompaniment. The Violin 2, Viola, and Violoncello parts start with a dynamic of *f* and rise to *ff* (fortissimo) by the end of the first measure. The Contrabass part starts with a dynamic of *f* and rises to *ff* by the end of the first measure.

This musical score is for the end credits of 'Rise of a New Power'. It features a variety of instruments and includes several dynamic markings and performance instructions.

**Woodwinds:** Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Horns (Hn.), and Trumpet (Tpt.).

**Brass:** Trombone (Tbn.).

**Percussion:** Timpani (Timp.), B. D. (Bass Drum), Taiko D. (Taiko Drum), S. D. (Snare Drum), Cym. (Cymbal), Gong, and Glock. The S. D. part includes a dynamic change from *f* to *p* and the instruction "(damp quickly)".

**String Section:** Violin 1 (Vln. 1), Violin 2 (Vln. 2), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.).

**Other Instruments:** Harp (Hp.).

**Performance Instructions:** The score includes dynamic markings such as *f* (forte) and *p* (piano). Specific instructions include "non div." (non-diviso), "arco" (arco), and "pizz." (pizzicato). There are also accents and slurs throughout the score.

This musical score is for the end credits of 'Rise of a New Power'. It features a variety of instruments and includes the following parts:

- Flute (Fl.):** Starts with a *tutti* marking and plays a melodic line with a trill.
- Oboe (Ob.):** Enters with a *tutti* marking and plays a melodic line.
- Clarinet (Cl.):** Enters with a *tutti* marking and plays a melodic line.
- Bassoon (Bsn.):** Plays a rhythmic accompaniment.
- Horn (Hn.):** Two horns playing a melodic line.
- Trumpet (Tpt.):** Silent.
- Tuba (Tbn.):** Silent.
- Timpani (Timp.):** Silent.
- Bass Drum (B. D.):** Plays a rhythmic pattern.
- Taiko Drum (Taiko D.):** Silent.
- Snare Drum (S. D.):** Plays a rhythmic pattern.
- Cymbal (Cym.):** Two cymbals, one playing a sustained note.
- V. Sl. (V. Sl.):** Silent.
- Gong:** Silent.
- Glockenspiel (Glock):** Silent.
- Vibraphone (Vib.):** Silent.
- Harpsichord (Hp.):** Silent.
- Violin 1 (Vln. 1):** Plays a melodic line, marked *uniss.*
- Violin 2 (Vln. 2):** Plays a rhythmic accompaniment.
- Viola (Vla.):** Plays a rhythmic accompaniment.
- Violoncello (Vc.):** Plays a rhythmic accompaniment.
- Double Bass (Cb.):** Plays a rhythmic accompaniment, marked *arco* and *f*.

This musical score is for the end credits of "Rise of a New Power". It features a large ensemble of instruments. The score is divided into two systems. The first system includes Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Horns (Hn.), Trumpet (Tpt.), Trombone (Tbn.), Timpani (Timp.), B.D., Taiko D., S.D., Cym., V. Sl., Gong, Glock, Vib., and Hp. The second system includes Violin 1 (Vln. 1), Violin 2 (Vln. 2), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The music is written in a key signature of one flat (B-flat major or D minor) and a 4/4 time signature. The score begins at measure 16. The Flute, Oboe, Clarinet, Bassoon, and Violin 1 parts feature prominent melodic lines with frequent sixteenth-note passages. The Bassoon and Violin 2 parts provide harmonic support with dense sixteenth-note textures. The B.D. and S.D. parts play a steady, rhythmic pattern. The Cym. part has a long, sustained note. The Vc. and Cb. parts play a rhythmic pattern of eighth notes. The Timp. part has a few notes in the later measures. The Vln. 2, Vla., and Vc. parts are marked *ff* (fortissimo) in the later measures. The Flute, Oboe, Clarinet, Bassoon, and Timp. parts are also marked *ff* in the later measures. The score ends with a final chord in the later measures.

23

Fl.

Ob.

Cl.

Bsn.

Hn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Timp.

B. D.

Taiko D.

S. D.

Cym.

Cym.

V. Sl.

Gong.

Glock.

Vib.

Hp.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

Slower  $\text{♩} = 98$

*f*

*p*

*f*

non div.

*f*

*f*

*f*



31

Fl.

Ob.

Cl.

Bsn.

Hn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Timp.

B. D.

Taiko D.

S. D.

Cym.

Cym.

V. Sl.

Gong

Glock

Vib.

Hp.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

Tutti

37

The musical score is arranged in a standard orchestral format with the following parts and details:

- Woodwinds:** Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Horns (Hn.), Trumpets (Tpt.), and Trombones (Tbn.).
- Brass:** Horns (Hn.), Trumpets (Tpt.), and Trombones (Tbn.).
- Percussion:** Timpani (Timp.), Bongos (B. D.), Taiko Drum (Taiko D.), Snare Drum (S. D.), Cymbals (Cym.), Gong, and Glockenspiel (Glock.).
- Strings:** Violin 1 (Vln. 1), Violin 2 (Vln. 2), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.).
- Other:** Harp (Hp.).

Key features of the score include:

- Dynamic Markings:** *ff* (fortissimo) is used extensively, particularly in the woodwinds, brass, and strings. *p* (piano) is used for the Cym. part.
- Performance Instructions:** *Tutti* is indicated for the brass section, and *non div.* (non-diviso) is marked for the string parts.
- Key Signature Change:** The score changes from a key signature with one sharp (F#) to one flat (E-flat) at the beginning of the final measure.
- Phrasing:** Numerous phrasing slurs are used to indicate musical phrases across measures.

This musical score is for the end credits of "Rise of a New Power". It features a variety of instruments and includes the following parts:

- Flute (Fl.):** Starts at measure 42 with a melodic line, marked *mf*.
- Clarinet (Cl.):** Plays a rhythmic accompaniment of eighth notes.
- Bassoon (Bsn.):** Provides a rhythmic accompaniment similar to the clarinet.
- Horn (Hn.):** Two parts, both playing sustained notes with long breath marks.
- Trumpet (Tpt.):** Plays sustained notes with long breath marks.
- Trombone (Tbn.):** Plays sustained notes with long breath marks.
- Timpani (Timp.):** Plays a rhythmic pattern of eighth notes.
- Bass Drum (B. D.):** Plays a rhythmic pattern of eighth notes.
- Taiko Drum (Taiko D.):** Plays a rhythmic pattern of eighth notes.
- Snare Drum (S. D.):** Plays a rhythmic pattern of eighth notes.
- Cymbal (Cym.):** Two parts, one playing a rhythmic pattern and the other playing sustained notes.
- V. Sl. (Viol. Sl.):** Plays a rhythmic pattern of eighth notes.
- Gong:** Remains silent throughout the piece.
- Glockenspiel (Glock):** Enters in the final measure with a melodic line, marked *mf*.
- Vibraphone (Vib.):** Enters in the final measure with a melodic line, marked *mf*.
- Harpsichord (Hp.):** Remains silent throughout the piece.
- Violin 1 (Vln. 1):** Starts at measure 42 with a melodic line, marked *mf*.
- Violin 2 (Vln. 2):** Plays a sustained accompaniment.
- Viola (Vla.):** Plays a sustained accompaniment, marked *mf*.
- Violoncello (Vc.):** Plays a sustained accompaniment.
- Contrabass (Cb.):** Plays a sustained accompaniment.

48

Fl.

Ob. *mf* 1.

Cl.

Bsn. *mf* 1.

Hn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Timp.

B. D.

Taiko D.

S. D.

Cym.

Cym.

V. Sl.

Gong

Glock. *p*

Vib. *p*

Hp. *mp*

Vln. 1 *pizz.* *p*

Vln. 2 *pizz.* *p*

Vla. *p*

Vc.

Cb.

61

Meno mosso  $\text{♩} = 108$

Fl. *mf*

Ob.

Cl. *mf*

Bsn.

Hn.

Hn.

Tpt. *mf* 1. solo

Tbn.

Timp.

B. D.

Taiko D.

S. D. *mf*

Cym.

Cym.

V. Sl.

Gong *mf*

Glock.

Vib.

Hp. *mf*

Vln. 1 *mf* non div. arco

Vln. 2 *mf*

Vla. *mf* nondiv.

Vc. *mf* non div.

Cb. *mf* pizz.

72 *accel.*

Fl.

Ob.

Cl.

Bsn.

Hn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Timp.

B. D.

Taiko D.

S. D.

Cym.

Cym.

V. Sl.

Gong

Glock

Vib.

Hp.

*accel.*

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

*pizz.*

Cb.

80 **Tempo primo** ♩=120

This section of the score covers measures 80 to 83. It includes parts for Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Horn I (Hn.), Horn II (Hn.), Trumpet (Tpt.), Trombone (Tbn.), and Timpani (Timp.). The woodwinds and strings (from the previous page) play a melodic line starting in measure 80, marked *p*. The percussion section includes B.D., Taiko D., S.D., Cym., V. Sl., and Gong, with various rhythmic patterns and accents. Dynamics range from *ff* to *mf*. The score concludes with a double bar line and repeat dots.

**Tempo primo** ♩=120

This section of the score covers measures 80 to 83 for the string ensemble. It includes parts for Violin 1 (Vin. 1), Violin 2 (Vin. 2), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The strings play a melodic line starting in measure 80, marked *ff* and *arco*. Dynamics range from *ff* to *p*. The score concludes with a double bar line and repeat dots.

François-Xavier Dupas

# Chromosphère

Pour grand orchestre



Piccolo  
2 flûtes  
2 hautbois  
2 clarinettes en si b  
Clarinette basse en si b  
2 bassons

4 cors en fa  
3 trompettes en ut  
2 trombones  
Trombone basse

Glockenspiel – Timbales – Grosse caisse  
Marimba – Toms – Tam tam – Cymbales  
Vibraphone – Caisse claire – Tam tam – Cymbales

12 violons 1  
12 violons 2  
8 altos  
8 violoncelles  
4 contrebasses

# Chromosphere I

**3/4 = 86**      **Mystérieux**      **A**

**3/4 = 86**

**pp** con sord., sul tasto, non vib.

**mf** **pp**

**pp** con sord., sul tasto, non vib.

**mf** **pp**

**pp** con sord., sul tasto, non vib.

**pp** con sord., sul tasto, non vib.

**pp** con sord., sul tasto, non vib.

**pp**

**mf**

**pp** **f**

**pp** **f**

**pp** **f**

**pp** **f**

**pizz.**

**pizz.**

**pizz.**

**pizz.**

**pizz.**

**pp** **f**



**B** **C**

Picc. *ff* *fff*

Fl. *ff* *fff*

Htb. *ff* *fff*

Cl. *ff* *fff*

Cl. B. *ff* *fff*

Bsn. *ff* *fff*

C. *ff* *fff*

Trp. *ff* *fff*

Trb. *ff* *fff*

Trb. B. *ff* *fff*

Timb. *ff* Glockenspiel

Tom. *ff* Tam-tam *fff* (l.v.) Marimba

Cymb. *ff* To T.-t. Tam-tam *fff* (l.v.) Vibraphone

**B** **C**

V. 1 *ff* *perdendosi* *ppp* *molto fff*

V. 2 *ff* *perdendosi* *ppp* *molto fff*

A. *ff* *perdendosi* *ppp* *molto fff*

Vc. *ff* *perdendosi* *ppp* *molto fff*

C. B. *ff* *perdendosi* *ppp* *molto fff*

*f con forza* *à 2*

**D**  
**4**  
**4** 2 fois plus vite ♩=170

4

42

Picc. *f* *pp*

Fl. *f* *pp*

Htb. *f* *pp*

Cl. *f* *pp*

Cl. B. *f* *pp*

Bsn. *f* *pp*

C. *pp* *f* *p*

Trp. *pp* *f* *p*

Trb. *p* *f*

Trb. B. *p* *f*

Glock. To Gr. C. Grosse caisse

Mar. To Cymb. Cymbales

Vib. To S. D. Snare Drum

*mp* *f* *pp*

**D**  
**4**  
**4** 2 fois plus vite ♩=170

V. 1 *pp*

V. 2 *pizz.* *p* *f* *pizz.* *p* *f* *pizz.* *p* *f* *pizz.* *p* *f*

A. *f con forza* *à 2* *f con forza* *à 2* *f con forza* *à 2* *f con forza* *à 2* *f con forza*

Vc. *f* *pp*

C. B. *pizz.* *f* *arco* *p*

56

Picc. *ff*

Fl. *ff*

Hrb. *ff*

Cl. *ff*

Cl. B. *f*

Bsn. *f*

C. *f* *p* *ff* *f*

Trp. *ff*

Trb. *f* *p* *ff* *f*

Trb. B. *f* *p* *ff* *f*

Gr. C. *f* *p* *ff* (étouffer immédiatement)

Cymb. *f*

C. Cl. *f* *p* *ff*

V. 1 *ff* *ff avec violence*

V. 2 *ff avec violence* *non div.* *à 2* *ff avec violence* *non div.* *à 2* *ff avec violence* *non div.* *à 2* *ff avec violence* *non div.* *à 2* *ff avec violence* *non div.*

A. *arco* *à 2* *non div.* *ff avec violence* *arco* *à 2* *non div.* *ff avec violence* *arco* *à 2* *non div.* *ff avec violence* *arco* *à 2* *non div.* *ff avec violence*

Vc. *non div.* *ff avec violence* *non div.* *ff avec violence* *non div.* *ff avec violence* *non div.* *ff avec violence*

C. B. *ff avec violence*



**3<sup>E</sup>**  
**4** Tempo primo ♩=86

**4**  
**4**

**3**  
**4**

72

Picc. *fff*

Fl. *fff*

Htb. *fff*

Cl. *fff*

Cl. B. *fff*

Bsn. *fff*

C. *fff*

Trp. *fff*

Trb. *fff*

Trb. B. *fff*

Gr. C. *fff* (étouffer les peaux)

Cymb. *fff* (étouffer les peaux)

C. Cl. *fff* (étouffer les peaux)

Glockenspiel

Marimba

Vibraphone *mp*

bouché *pp* *mf* *ppp*

bouché *pp* *mf* *ppp*

**3<sup>E</sup>**  
**4** Tempo primo ♩=86

**4**  
**4**

**3**  
**4**

V. 1

V. 2

A.

Vc.

C. B.



3/4 Un peu plus lent ♩=72

Picc. *p* *f*

Fl. *1. solo*  
*mp en dehors* *mp* *ppp* *f*

Htb.

Cl. *1. solo*  
*pp* *mf* *f*

Cl. B.

Bsn. *mp* *ppp* *f*

C. *con sord.*  
*pp* *mf* *mp* *ppp* *pp* *f*

Trp.

Trb.

Trb. B.

Glock.

Mar. *mf*

Vib. *mf*

3/4 Un peu plus lent ♩=72

V. 1 *1. solo*  
*pp* *mf espress.*

V. 2 *ppp* *mp* *f*

A. *div.*  
*pp* *mf* *ppp* *mp* *f*

Vc. *1.*  
*pp* *p* *mf* *ppp* *mp* *f*

C. B. *à 2*  
*pp* *mf* *ppp* *mp* *f*

*à 2 pizz.*  
*mp*

96

Picc. *mf* *ppp* *f* *mf*

Fl. *mf* *ppp* *f* *mf*

Htb. *f* *mf*

Cl. *mf* *ppp* *f* *mf*

Cl. B. *mf* *ppp* *f* *mf*

Bsn. *mf* *ppp* *f* *mf*

C. *mf* *ppp* *f* *mf*

Trp. *mf con sord.* *ppp* *f* *mf*

Trb. *mf con sord.* *ppp* *f* *mf*

Trb. B. *mf con sord.* *ppp* *f* *mf*

Glock.

Mar.

Vib.

V. 1 *pp* *f* *mf* *pp*

V. 2 *ppp* *mf* *f* *mf* *pp*

A. *ppp* *mf* *f* *mf* *pp*

Vc. *pp* *f* *espress.* *pp* *f* *mf* *pp*

C. B. *mf* *f* *arco* *mf* *pp*

108

**Woodwinds:**  
Picc.: *p* → *ppp*  
Fl.: *p* → *ppp*  
Htb.: *p* → *ppp*  
Cl.: *p* → *ppp*  
Cl. B.: *p* → *ppp*  
Bsn.: *p* → *ppp*  
C.: *p* → *ppp*  
Trp.: *p* → *ppp*  
Trb.: *p* → *ppp*  
Trb. B.: *p* → *ppp*

**Other Instruments:**  
Glock.:  
Mar.:  
Vib.: *p* → *mp* (triplets)  
V. 1: *mp* → *ppp*  
V. 2: *mp* → *ppp*  
A.: *mp* → *ppp*  
Vc.:  
C. B.:

Picc. Fl. Hrb. Cl. Cl. B. Bsn.

C. Trp. Trb. Trb. B.

Glock. Mar. Vib.

V. 1

V. 2

A.

Vc.

C. B.

# L'amant revenant

Un film de Serge Gouin

Musique de François-Xavier Dupas

## Instrumentation

Flûte

Hautbois

Clarinette en si b

Basson

2 cors en Fa

2 trompettes en si b

Trombone

Cordes (5-4-4-3-1)

# L'amant revenant

Un film de Serge Gouin  
Musique de François-Xavier Dupas

**3/4** (2 mesures de clic avant le début)  
**Joyeux** ♩=102

Flute

Oboe

Clarinet in Bb

Bassoon

2 Horns in F

2 Trumpets in Bb

Trombone

Violin solo

Violin I

Violin II

Viola

Violoncello

Double Bass

*romantique*  
*mp*  
*en dehors*

*alla cadenza*  
(coups d'archet ad lib.)  
1. solo  
*f*

*léger et piquant*  
div.  
*mp*   *pp* <   *mp*   *pp* <   *simile*

*léger et piquant*  
div.  
*mp*   *pp* <   *mp*   *pp* <   *simile*

*pizz.*  
*mp*

*pizz.*  
*mp*

Fl.

Ob.

Cl.

Bsn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Db.

*tendrement*  
*mp*  
*en dehors*   *mf*

*1. tr.*  
*p*   *mf*

*comique*  
*mf* *en dehors*

*langoureux*  
*tutti*  
*mf*

*mf*

*mf*

*mf*

*mf*

**B** Légèrement plus allant ♩=114

4/4

3/4

Fl. *p* *mf* *mp* *f sub.*

Ob. *narquois* *p en dehors* *f sub.*

Cl. *p* *mf* *p* *f sub.*

Bsn. *moqueur* *mf* *p* *f sub.*

Hn. *f sub.*

Tpt. *f sub.*

Tbn. *f sub.*

Vln. I *div.* *f* *f sub.*

Vln. II *unis. furtivement* *p* *f sub.*

Vla. *unis. furtivement* *p* *f sub.*

Vc. *f* *p* *f sub.*

Db. *f* *p* *f sub.*



39 Un peu plus vite ♩=132

Rapide ♩=180

Plus calme ♩=148

Fl. *p* *f sub.* *f* *ff*

Ob. *p* *f sub.* *f* *ff*

Cl. *p* *f sub.* *f* *ff*

Bsn. *p* *f sub.* *f* *ff martelé*

Hn. *div.* *f* *ff*

Tpt. *1. con sord.* *mp en dehors* *2. (senza sord.)* *f sub.* *f* *ff*

Tbn. *f* *f* *ff*

Vln. I *f* *f* *ff*

Vln. II *p* *f sub.* *f* *ff*

Vla. *p* *f sub.* *f* *ff martelé*

Vc. *p* *f sub.* *f arco* *ff martelé*

Db. *f* *f* *ff*



**C** *rall.* *Modéré* ♩=106

Fl. *p*

Ob.

Cl. *p*

Bsn.

Hn. *p* *quasi gliss.* *mf* *pp* *quasi gliss.* *mf*

Tpt. *p* *quasi gliss.* *mf* *pp* *quasi gliss.* *mf*

Tbn. *p* *quasi gliss.* *mf* *pp* *quasi gliss.* *mp*

Vln. solo *éperdu d'amour (coups d'archet ad lib.)* *mp* *en dehors*

Vln. I *div.* *p* *quasi gliss.* *mf* *pp* *quasi gliss.* *mp*

Vln. II *div.* *p* *quasi gliss.* *mf* *pp* *quasi gliss.* *mp*

Vla. *div.* *p* *quasi gliss.* *mf* *pp* *quasi gliss.* *mp*

Vc. *p* *quasi gliss.* *mf* *pp* *quasi gliss.* *mp*

Db.

**D**

Fl. *pp* *fff*

Ob. *p* *fff*

Cl. *pp* *fff*

Bsn. *marcato* *f* *mf* *fff*

Hn. *pp* *f* *fff*

Tpt. *pp* *f* *mf* *fff*

Tbn. *marcato* *f* *pp* *f* *ff* *fff*

Vln. I *non div.* *tutti* *f* *ff* *fff*

Vln. II *agressif* *f* *non div.* *ff* *fff*

Vla. *agressif* *f* *ff* *fff*

Vc. *marcato* *f* *ff* *fff*

Db. *f* *fff*

**E** Lent et grave  $\text{♩} = 72$

71

Fl. *p* *mf*

Ob.

Cl.

Bsn. *p* *mf*

Hn. *grave*  
*p en dehors* *p* *mf* *p*

Tpt.

Tbn.

Vln. I *non div. pizz.* *mf*

Vln. II *div.* *p* *mf* *p* *mf* *p*

Vla. *p en dehors* *pizz.* *p* *mf* *p*

Vc. *mf* *pizz.*

Db. *mf*



$\text{♩} = 76$  **F**

92

Fl. *p* *p* *p* *f*

Ob. *p* *f*

Cl. *p* *f*

Bsn. *p* *menaçant* *p* *f*

Hn. *p* *f*

Tpt. *con sord. 1.* *p* *f* *(con sord.)*

Tbn. *con sord.* *p* *f* *(con sord.)*

Vln. I *sul tasto arco* *pp* *p* *f*

Vln. II *sul tasto* *pp* *p* *f*

Vla. *sul tasto* *pp* *p* *f*

Vc. *arco* *p* *menaçant* *p* *f*

Db. *arco* *p* *menaçant* *p* *f*

113 **G** Désolé ♩=82 **H** Nostalgique ♩=88

Fl. *douloureux* *p* *fl. mystérieux* *p* *tendrement* *p en dehors*

Ob. *p*

Cl. *mystérieux* *p*

Bsn. *p*

Hn. *p*

Tpt.

Tbn.

Vln. I *div. sul pont. gliss.* *p* *f* *pp*

Vln. II *div. sul pont. gliss.* *p* *f* *pp* *ord. p*

Vla. *ord. non div. p avec douceur romantique*

Vc. *p* *pizz.*

Db.



129

Fl. *mp* *mf*

Ob. *p* *mp* *mf*

Cl. *mp*

Bsn. *mf*

Hn. *mp*

Tpt.

Tbn. *senza sord. mp*

Vln. I *ord. mp* *mf*

Vln. II *mp*

Vla. *mp*

Vc. *mp* *mf*

Db. *mf*

137 *explosion d'amour* **I** **Plus vite** ♩=104

Fl. *f* *explosion d'amour*

Ob. *f* *explosion d'amour*

Cl. *mf* *f*

Bsn. *f* *terrifiant*

Hn. *mf* *f* *terrifiant*

Tpt. *f*

Tbn. *mf* *f*

Vln. I *f* *explosion d'amour* *div.* *fp*

Vln. II *f* *explosion d'amour* *div. sul pont.* *fp*

Vla. *f* *explosion d'amour* *div.* *fp*

Vc. *f* *terrifiant*

Db. *f* *terrifiant arco*

145 **J** **4/4**

Fl. *f* *ff* *fff*

Ob. *f* *ff* *fff*

Cl. *ff* *fff*

Bsn. *ff* *fff*

Hn. *pp* *ff* *fff* *pp*

Tpt. *pp* *ff* *fff* *pp*

Tbn. *pp* *ff* *fff* *ff*

Vln. I *arco non div.* *fff*

Vln. II *non div.* *fff* *ff*

Vla. *non div.* *fff* *ff*

Vc. *non div.* *fff* *ff*

Db. *arco non div.* *fff* *ff*

Avec urgence ♩=138

4/4

157

Fl. *tranchant* *ff*

Ob. *tranchant* *ff*

Cl. *tranchant* *ff*

Bsn. *tranchant* *ff*

Hn. *ff* *tranchant*

Tpt. *ff*

Tbn. *tranchant* *ff*

Vln. I *arco* *tranchant* *ff*

Vln. II *tranchant* *ff*

Vla. *tranchant* *ff*

Vc. *tranchant non div.* *ff*

Db. *tranchant non div.* *ff*

*fff*



Fl. *pp* *rit.*

Ob. *pp*

Cl. *pp*

Bsn. *pp*

Vln. I *gliss.* *p*

Vln. II *sul D sul pont.* *gliss.* *p*

Vla. *sul D* *gliss.* *p*

Vc. *gliss.* *p*

Db. *gliss.* *p*

**3**  
**4** Légèrement plus lent ♩=116

165

Fl. *gliss.*

Ob. *pp*

Cl. *gliss.* *p*

Bsn.

Hn.

Tpt.

Tbn. *p* *gliss.*

Vln. I *6*

Vln. II

Vla.

Vc.

Db.



*molto rall.*

Grave ♩=80

**K**

**L**

170

Fl.

Ob. *p*

Cl.

Bsn. *p*

Hn. *p*

Tpt. *p* con sord. grinçant

Tbn. *p* con sord. grinçant

Vln. I

Vln. II *poco a poco ord.* *ord.* *perdendosi*

Vla. *pp* *p* *perdendosi*

Vc. *pp* *p* *ord.*

Db.

Lent et méditatif ♩=71  
avec douceur et sérénité

M

190

Fl. *p* *p en dehors*

Ob. *p* *mécanique, sans expression ni vibrato*

Cl. *p* *clair et limpide* *p en dehors*

Bsn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Vln. I *div. sul tasto* *pp* *p*

Vln. II *sul tasto* *pp* *p*

Vla. *sul tasto div.* *p*

Vc.

Db. *ord.* *p*



204

Fl. *mf en dehors*

Ob. *mf en dehors*

Cl.

Bsn. *mf en dehors*

Hn. *con sord.* *p* *mp* *perdendosi*

Tpt. *con sord.* *p* *mp* *perdendosi*

Tbn. *con sord.* *p* *mp* *perdendosi*

Vln. solo

Vln. I *mf*

Vln. II *mf*

Vla.

Vc.

Db.

**N**

220 **Énigmatique** ♩=90

Musical score for measures 220-230. The score includes parts for Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Horn (Hn.), Trumpet (Tpt.), Trombone (Tbn.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Double Bass (Db.).

- Fl.: Rests, then melodic line starting at measure 229.
- Ob.: Rests, then melodic line starting at measure 229.
- Cl.: Melodic line starting at measure 220, marked *p*.
- Bsn.: Melodic line starting at measure 220, marked *p*.
- Hn.: Rests, then melodic line starting at measure 229, marked *p* and *(con sord.)*.
- Tpt.: Rests.
- Tbn.: Rests.
- Vln. I: Rests, then melodic line starting at measure 229, marked *ord.* and *p*.
- Vln. II: Melodic line starting at measure 220, marked *ord.* and *p*.
- Vla.: Melodic line starting at measure 220, marked *ord.* and *p*.
- Vc.: Melodic line starting at measure 220, marked *pizz.* and *p*.
- Db.: Melodic line starting at measure 220, marked *pizz.* and *p*.



Musical score for measures 231-240. The score includes parts for Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Horn (Hn.), Trumpet (Tpt.), Trombone (Tbn.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Double Bass (Db.).

- Fl.: Melodic line starting at measure 231, marked *mf en dehors*.
- Ob.: Melodic line starting at measure 231, marked *mf en dehors*.
- Cl.: Melodic line starting at measure 231, marked *mf*.
- Bsn.: Rests.
- Hn.: Melodic line starting at measure 231, marked *mf*, *mp*, and *p*.
- Tpt.: Rests.
- Tbn.: Melodic line starting at measure 231, marked *mp* and *p*, with *(con sord.)* above.
- Vln. I: Rests, then melodic line starting at measure 231, marked *mp* and *p*, with *con sord. div.* above.
- Vln. II: Melodic line starting at measure 231, marked *mf* and *mp*.
- Vla.: Melodic line starting at measure 231, marked *mf arco* and *mp*, with *div. con sord.* above.
- Vc.: Melodic line starting at measure 231, marked *mf en dehors* and *mp*.
- Db.: Melodic line starting at measure 231, marked *mf* and *mp*.

**rall.** . . . . .