Approches narratologiques de la musique des jeux de rôles japonais Final Fantasy

Kevin Courcelle

▶ **To cite this version:**

Kevin Courcelle. Approches narratologiques de la musique des jeux de rôles japonais Final Fantasy. Art et histoire de l'art. Université Gustave Eiffel, 2022. Français. NNT : 2022UEFL2058 . tel-04068655

HAL Id: tel-04068655
https://theses.hal.science/tel-04068655

Submitted on 14 Apr 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

ÉCOLE DOCTORALE UNIVERSITÉ PARIS-EST
Cultures et Sociétés

Université Gustave Eiffel

École Doctorale n° 529 : Culture et société
Laboratoire Littératures, Savoirs et Arts (EA 3347)

THÈSE

pour obtenir le grade de docteur délivré par
L'Université Gustave Eiffel
Discipline : Arts, spécialité Musicologie

préparée et présentée par

Kevin Courcelle

le 20 Juin 2022

APPROCHES NARRATOLOGIQUES DE LA MUSIQUE DES JEUX DE ROLE JAPONAIS FINAL FANTASY

DE FINAL FANTASY A FINAL FANTASY X

Directeur de thèse : Martin Laliberté

Jury

M. Kevin Dahan	MCF, Université Gustave Eiffel	Co-Encadrant
Mme. Cécile Carayol	MCF, Université de Rouen	Rapporteure
Mme. Isabelle Pires	Professeure Agrégée, Université Nova	Rapporteure

Université Gustave Eiffel
Bâtiment Copernic, Salle 3V071

Remerciements

Ma famille pour m'avoir soutenu, plus particulièrement mon père, Pierre Courcelle, pour m'avoir transmis son amour pour la musique classique, de film et de comédie musicale. Je n'oublierai jamais ce jour où j'ai découvert *The Planets* de Holst, ce qui a éveillé ma curiosité. Et ma tante, Gwenaël Cerveaux, chez qui j'ai découvert par hasard, un après-midi de l'année 1997, une boîte de jeu Playstation inhabituelle qui fut celle de *Final Fantasy VII* (que je ne lui ai jamais rendue…).

Martin Laliberté pour ses (nombreux) conseils de lecture et ses multiples retours sur l'avancée de mes travaux, sa curiosité sur l'univers vidéoludique et son ouverture d'esprit sur cette pratique.

Alexia, Laura, Andréa, Oriane, Pierre, Nadir, Léonard, Jérôme des communautés *Final Fantasy Memorial* et http://ff7.fr pour leurs échanges toujours plus nourris de réflexion, leur aide sur certains points et pour avoir réussi à réunir d'incroyables communautés autour de la licence.

Fanny Rebillard et Antoine Morisset pour avoir réunis les Ludomusicologues de francophonie sur un serveur discord propice à de nombreux échanges.

Lucas Boissié pour m'avoir supporté lors de multiples et longs débats sur l'analyse musicale et les différentes interprétations de langage.

Hélène Debrabandère pour m'avoir accompagné sur une partie de la thèse et éclairé sur l'axe méthodologique de la recherche et pour ses nombreux échanges sur la linguistique.

Julien Buseyne pour son soutien moral de thésard accompli.

Romain Dasnoy pour nos discussions autour de la musique de Nobuo Uematsu, ses bons conseils et tous les concerts qu'il a organisé autour des musiques de la saga.

Georges Grouard pour avoir accepté de s'entretenir avec moi à de multiples reprises et pour ses incroyables connaissances dans le milieu du jeu vidéo japonais.

Damien Bellamy pour m’avoir aidé financièrement dans une période où ce n’était pas facile pour moi de se procurer des livres.

Squaresoft et Square Enix, Hironobu Sakaguchi pour avoir créé la série et Nobuo Uematsu, notre compositeur moustachu favori, pour l’avoir mise en musique.

Résumé

Cette thèse s'intéresse au rôle de la musique, composée par Nobuo Uematsu, dans la série de jeux vidéo japonais *Final Fantasy*. A travers les dix premiers jeux principaux de la série, sortis sur les consoles de Nintendo et de Sony, la NES, la SNES et les deux Playstation entre 1987 et 2001, la musique sera confrontée à son rôle narratif pour installer et accompagner le joueur dans le processus de ludus cher au genre du J-RPG. Les différentes technologies à disposition du compositeur imposent des contraintes de composition dont Uematsu a réussi à s'affranchir pour construire un discours cohérent tout au long de la saga. La particularité structurelle de ces jeux fait qu'ils se déroulent chacun dans un univers unique, sans aucun rapport direct avec les précédents ou les suivants. Chacun de ces jeux déroulent une intrigue basée sur une cosmogonie similaire, mais dont les enjeux restent cependant différents. Malgré tout, nous avons pu isoler des thèmes, motifs et *Leitmotive* qui, bien qu'habillant des scènes d'un univers singulier, communiquent d'un jeu à l'autre. Cette communication entre éléments sémantiques de la musique pousse à croire que chaque jeu est la réinvention d'un mythe auquel prend part le joueur à travers ses différentes itérations. En confrontant l'association des thèmes, des structures et de l'instrumentation aux théories narratologiques du récit de Gérard Genette, nous avons également mis en avant une communication sémantique de la musique au sein même d'un jeu : certains motifs ou thèmes jouent un rôle analeptique ou proleptique, selon les définitions de Genette, qui permet au joueur de comprendre plus que le jeu ne lui propose. Avec une telle analyse, il est ainsi possible de voir, dans une musique jouée en début de jeu, des éléments musicaux indiquant une révélation scénaristique à venir et dont le joueur n'a, lors de son premier parcours du jeu, pas conscience. Ce « non-dit », à l'écran, mais mis en avant dans l'accompagnement musical, permet de renforcer le *lore* des jeux et d'inscrire la musique des jeux *Final Fantasy* dans une démarche narrative travaillée, pertinente, et qui justifie, en quelque sorte, le retentissement international de ces musiques de jeu vidéo. La principale caractéristique des jeux vidéo – jouer selon un rythme voulu et temporellement flexible – impose un décalage entre action et accompagnement musical. La musique entendue n'est donc jamais réellement synchronisée avec l'action à l'écran. Après avoir dégagé ces différentes mécaniques de communication motiviques, nous avons théorisé un principe d'habillage sonore narratif agissant sur l'instant à l'aide d'une intelligence artificielle. De ce fait, la musique pourrait accompagner le joueur en faisant entendre des éléments pertinents au moment même où l'action est déclarée, faisant fi du décalage temporel entre temps du jeu, temps du joueur et musique.

Mots clé :

Jeu vidéo, Final Fantasy, Nobuo Uematsu, Narratologie, Ludomusicologie, Game Studies

Abstract

Throughout the ten first main game of the series, released on Nintendo's and Sony's game system, the NES, SNES and both PlayStation console between 1987 and 2001, the score written by Nobuo Uematsu is purposefully part of the narrative, meant to spring the ludus process in the player's mind and accompany them all along. The composer had to work with technologies which reduced its artistic freedom, but he successfully managed to build a meaningful musical discourse along the series. The structural peculiarity of these games means that each take place in a unique universe, without any link between the previous and next games. Each game depicts a scenario based on a similar cosmogony, but the stake of which, however, remain slightly different. Nevertheless, we were able to insulate themes, motives and leitmotifs which, although they adorn a scene from a unique universe, communicate with each other, from one game to another. This communication between semantic musical elements leads to think that the games are, in fact, the rewriting of a same myth in which the players take part, throughout its numerous iteration. Using the narratological theories of Gérard Genette as a framework, we analysed the association of themes, structures and instrumentation, we also highlighted semantic musical communication inside a sole game: some motives or themes play an analeptic or proleptic role, according to Genette's definition, which allows the player to understand more than the game permits. For instance, a piece played at the beginning of an adventure can use musical elements indicating an upcoming script revelation that the player is unaware of during his first playthrough. This « unsaid », on screen, but highlighted in music accompaniment allows reinforcing the lore of the games and to put Final Fantasy's music in a thorough, relevant narrative approach that justifies, in a way, the international impact of those video games music. The first characteristic of video games – playing at one's own pace and temporally free – causes a shift between music and action, which prevents any real synchronism between music and the player's actions. In these pages, we expose motivic communication mechanisms and theorise a process to accompany the player as he progresses in the game, in order to playing strict synchronised music, with the help of an artificial intelligence. This way, music could follow the player's actions by hearing pertinent pieces at the exact moment the action is played, ignoring the temporal shifting between play time, fiction time and music.

Keywords :

Video Game, Final Fantasy, Nobuo Uematsu, Narratology, Ludomusicology, Game Studies

Sommaire

INTRODUCTION 1

Un peu de contexte 1
Présentation de la recherche 4
Présentation du plan 12

1. CONSIDERATIONS GENERALES 15

1.0 Prérequis 15
1.0.1 Le *gamedesign* : du RPG au J-RPG 16
1.0.2 Le *gameplay* : des jeux aux systèmes communs, mais différents 20
1.0.3 Fonctionnement épisodique des *Final Fantasy* 29
1.0.4 La musique : un paramètre qui rythme le jeu. 32
1.1 Objectifs 34
1.2 Méthodologie 35
1.3 Outils d'Analyse 37
1.3.1 La conduite musicale 37
1.3.1.1 Explication de la méthode 37
1.3.1.2 Utilisation du tableau pour recouper les thèmes entre eux 42
1.3.2 Allen Forte et la notion de « Pitch Class » 44
1.3.2.1 L'idée d'un nouveau concept d'analyse 44
1.3.2.2 Le modèle de Forte 45
1.3.2.3 Comparer les thèmes avec cette méthode 47
1.3.2.4 Problème et limite de cette méthode 48
1.4 Cinéma et Jeu Vidéo : un lien étroit ? 51
1.4.1 Points de convergence, des similitudes de production 51
1.4.2 Points de divergence, l'interactivité et ses conséquences 56
1.4.3 Approche analytique et parallèle de fonction 72
1.5 Le son dans le jeu vidéo 79
1.5.1 Fonctionnement interne du son dans les consoles 79
1.5.2 Jeu vidéo et temporalité : l'émergence de la boucle musicale 84
1.5.3 Temps « du jeu » et Temps « du joueur » 89
1.6 Différents types de boucle au service du scénario 94
1.6.1 La boucle linéaire 94
1.6.2 La boucle dynamique 97
1.6.3 Variations possibles des boucles dynamiques 98

1.6.3.1 Dynamisme Instrumental....99
1.6.3.2 Dynamisme Tonal....99
1.6.3.3 Dynamisme d'intervalle....100
1.7 « Thème » ou « *Leitmotiv* » ? 104
1.8 Catégorisation des musiques 114
1.8.1 Musique d'Espace 115
1.8.1.1 La Zone sûre....115
1.8.1.1a Musique de villes 115
1.8.1.1b La Mappemonde.... 118
1.8.1.2 La zone de danger....122
1.8.2 Musique d'Information 125
1.8.2.1 La personnalité 125
1.8.2.2 Affect....127
1.8.2.2a Le « *storytelling*• »....127
1.8.2.2b Le thème d'usage 128
2. LA MUSIQUE QUI RACONTE UNE HISTOIRE 131
2.1 Musicologie et Ludomusicologie : Aspects et Définitions.... 131
2.1.1 Quand parle-t-on de Musicologie ?.... 131
2.1.2 La Ludomusicologie.... 133
2.2 Procédés narratologiques, ou comment raconte-t-on une histoire ?.... 139
2.2.1 Généralités Littéraires 139
2.2.2 Dans les jeux vidéo 140
2.3 Etat des lieux de la narratologie musicale 147
2.3.1 Dans la littérature musicologique.... 147
2.3.2 Problème sémiotique de la musique.... 152
2.3.3 Problème sémantique de la musique.... 156
2.4 Développer une sémiotique de la musique.... 163
2.4.1 Identifier ce qui fait sens 163
2.4.2 Comment se construit le sens ?.... 168
2.4.3 En rendre compte avec une notation 172
3. ANALYSE DES MUSIQUES 179
3.1 Panorama du langage musical.... 179
3.1.1 Une grande hétérogénéité à travers les jeux 187
3.1.1.1 L'exploration du langage à travers la musique de combat....188
3.1.1.2 Les pistes de donjon : une évolution narrative....194

3.1.2 Vers une harmonie plus complexe 200
3.1.3 Vers une instrumentation protéiforme 207
3.2 Répertoire motivique 215
3.2.1 Les motifs récurrents (tous jeux confondus) 215
3.2.1.1 La genèse, le codon du Cristal et de la création (C) 216
3.2.1.2 L'annonce du danger, le codon des combats (B) 225
3.2.1.3 La Divinisation (D) 232
3.2.1.4 La manifestation du Mal (M) 240
3.3 Analyse mélodico-harmonique en regard des fonctions scénaristiques 253
3.3.1 Les musiques d'Espace 253
3.3.1.1 La zone de sûreté 254
3.3.1.1a Les épisodes NES 254
3.3.1.1b Les épisodes SNES 265
3.3.1.1c La césure : les épisodes Playstation 277
3.3.1.2 Les zones de danger 285
3.3.1.2a D'une harmonie plus colorée… 285
3.3.1.2b … vers la stase 296
3.3.2 Les musiques d'Information 303
3.3.2.1 La personnalité : les « Thèmes Personnages » 304
3.3.2.1a Personnages et lieux 308
3.3.2.1b Personnages et psyché 326
3.3.2.2 Entités et organisations 349
3.3.2.2a L'Empire Gestahl 350
3.3.2.2b La Shinra, les Anciens et La Planète 363
3.3.2.2c La Foi et la Religion et la Mort 378
3.4 Conclusion de la 3e partie 393
3.4.1 La mécanique de rappel 394
3.4.1.1 Le rappel de thème 397
3.4.1.2 Le rappel d'instrument 403
3.4.1.3 Le rappel de *Leitmotiv* 408

4. RESULTATS ET CONTINUITE DE LA RECHERCHE 417

4.1 Intelligence narrative et séquençage des évènements 417
4.1.1 Hiérarchie et couches musicales 418
4.2.1.1 La trame de fond 419
4.2.1.2 Les briques élémentaires ou « codons » 425
4.2.1.2a Les variations harmoniques 425

4.2.1.2b Les variations de motif 428
4.2.1.2c Les autres variations 432
4.1.2 Difficultés de mise en place 439
4.1.2.1 Le problème des ressources 439
4.1.2.2 Le problème de la musicalité 441

CONCLUSION 445

TABLE DES FIGURES 457

GLOSSAIRE 465

INDEX 471

INDEX DES MUSIQUES 475

BIBLIOGRAPHIE 479

Littérature 479
Jeux 485
Bandes Originales 485

ANNEXES 487

Annexe 1 : Durée en secondes des boucles des musiques d'Overworld 487
Annexe 2 : Durée en secondes entre chaque rencontre aléatoire 488
Annexe 3 : *End-Game* de *Final Fantasy VII* et mécanique de *farming*. 491
Annexe 4 : Résumé des épisodes 495
4.1 Final Fantasy I 495
4.2 Final Fantasy II 497
4.3 Final Fantasy III 499
4.4 Final Fantasy IV 504
4.5 Final Fantasy V 508
4.6 Final Fantasy VI 511
4.7 Final Fantasy VII 520
4.8 Final Fantasy VIII 525
4.9 Final Fantasy IX 529
4.10 Final Fantasy X 533
Annexe 5 : Partitions et musiques 541
Annexe 6 : Effet des musiques de donjon sur le ressenti 543

Introduction

Un peu de contexte

Nous sommes en 1997. L'Europe et les Etats-Unis voient arriver sur leur contrée un jeu tantôt mystérieux, tantôt attendu. Il s'agit de *Final Fantasy VII*, un jeu vidéo au nom et à la boîte intrigante : sa numérotation indique qu'il existe au moins six épisodes précédents et pourtant aucun n'est encore sorti en Europe, sa double boîte contenant 3 CD-ROM est imposante, sa jaquette, au fond blanc avec uniquement le nom du jeu et un logo ; se démarque par sa sobriété. L'épisode original sur Playstation, jusque dans l'objet qu'il représente, sera un phénomène mondial. Il sera vendu à plus de 12 millions d'exemplaires[1], dont environ 58% en dehors de son pays d'origine, le Japon[2]. Pourtant, aucun des six épisodes précédents n'est sorti en Europe, et seuls quelques épisodes furent exportés aux Etats-Unis, moyennant une renumérotation confuse : *Final Fantasy II*, *IV* et *VI* seront respectivement numérotés *Final Fantasy*, *II* et *III* aux Etats-Unis pour que le public américain se retrouve dans une numérotation « logique »[3]. Si *Final Fantasy VII* a su séduire les occidentaux, c'est par sa narration, son système de jeu et sa musique. Également, car contrairement à ce que sa numérotation laisse penser, il n'est pas la suite du sixième épisode mais bien un jeu ayant son propre univers et ses propres personnages. Ainsi, pour les occidentaux découvrant la série en 1997, commencer au septième épisode n'est pas réellement un problème puisqu'il est à considérer comme un jeu à part entière. L'arrivée de *Final Fantasy VII* a marqué une révolution dans le jeu vidéo. Pour les occidentaux, il représente un style de jeu qui avait du mal à s'exporter du Japon et qui a pourtant réussi à séduire des millions de nouveaux joueurs : le jeu de rôle japonais. Pour les Japonais, il représente le passage de la 2D à la 3D, une révolution dans une série de jeux de plus en plus connue et appréciée. C'est grâce à cet épisode que de jeunes joueurs européens ont découvert la série, leur ouvrant une porte dans l'univers de son créateur, Hironobu Sakaguchi, et de son équipe de développement

[1] « Sorti en 1997, il a attiré de nombreuses personnes avec ses histoires grandioses et émouvantes, ses personnages fascinants et ses images qui utilisent pleinement la technologie la plus avancée de l'époque, et s'est vendu jusqu'à présent à plus de 12,6 millions d'unités dans le monde. », traduit du japonais, https://www.famitsu.com/news/202004/21197153.html

[2] https://vgsales.fandom.com/wiki/Final_Fantasy

[3] Nous garderons, au sein de cette étude, la numérotation japonaise.

des studios Squaresoft (aujourd'hui Square Enix, depuis la fusion de Squaresoft et Enix en 2001).

La musique des dix premiers épisodes principaux de la série de jeux est composée par Nobuo Uematsu, un jeune compositeur autodidacte, qui, nous le verrons (3.1), s'est retrouvé dans cette aventure par hasard. La série est pourtant reconnue pour la qualité de ses musiques, ce qui a mené la société de développement, Squaresoft à commercialiser des bandes-originales et à proposer des albums d'arrangement ou des séries de concerts pour populariser et partager la pratique de la musique de jeu vidéo. Démarrée en 2007, la tournée *Final Fantasy : Distant Worlds*, propose des concerts orchestraux des œuvres de Nobuo Uematsu. Dirigée par le chef d'orchestre Arnie Roth, elle comptabilise à ce jour plus de 160 représentations dans plus de 20 pays[4]. Récemment, la musique de *Final Fantasy* a été entendue, aux côté de celle de *Nier* (2010, Square Enix), *Tales Of* (1995, Namco), *Dragon Quest* (1986, Enix), *Kingdom Hearts* (2002, Squaresoft), *Monster Hunter* (2004, Capcom) et d'autres ; lors de la cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques de Tokyo 2020, confirmant et scellant leur impact dans le paysage patrimonial et culturel du Japon.

Aujourd'hui, *Final Fantasy* s'est vendu à plus de 150 millions d'exemplaires dans le monde (tout jeu et plateforme confondus), générant plus de 13 milliards de dollars (28 milliards en comptant l'inflation) et plaçant la série à la troisième place des licences générant le plus de chiffre d'affaires derrière *Pokémon* et *Super Mario*[5].

Pour une première exportation à l'international, *Final Fantasy VII* comporte un défaut majeur : sa traduction. Il a été traduit dans plusieurs langues jusqu'alors inexplorées pour un jeu de la franchise. Outre les traductions anglaises des épisodes cités plus haut, aucun jeu *Final Fantasy* n'avait été officiellement traduit en français, en espagnol ou en allemand. Pour ce faire, Véronique Raguet, traductrice pour la société anglaise SDL[6] semble suggérer que le processus de traduction n'était pas adapté. Matt Léone affirme « Pour les versions françaises, allemandes et espagnoles, ils confient le travail à l'agence anglaise SDL. Un fournisseur déjà connu de Sony, mais *FFVII* est un projet complexe, et Square, inquiet des éventuelles fuites concernant le

[4] A date, en 2021, https://ffdistantworlds.com/concert/
[5] https://vgsales.fandom.com/wiki/List_of_highest-grossing_video_game_franchises
[6] LEONE Matt, *Les mémoires de Final Fantasy VII : confession des créateurs,* Third Editions, 2020, p138

scénario, impose aux traducteurs de travailler sans voir le jeu ni accéder au script complet »[7]. Le japonais n'étant pas une langue, en France et à cette époque, disposant d'un grand nombre de traducteurs, le choix a été de traduire la version anglaise, elle-même traduite du japonais. De fil en aiguille, la *localisation*•[8] du jeu, consistant en une traduction des textes et éventuellement quelques adaptations culturelles, a commencé à s'émanciper de son matériau d'origine. La version américaine de *Final Fantasy VII* est elle aussi vivement critiquée par les anglosaxons pour ses approximations, et c'est le matériau de base pour l'équipe de traduction française, couplée à un « logiciel spécial, fourni par Square » et des « phrases coupées »[9]. Ces approximations successives, couplées à d'autres problèmes structurels et de programmation, comme le nombre limité de caractères pour constituer une phrase dans un espace donné ; ont mené certains passages du jeu à être confus, incompréhensibles, abscons et parfois drôles.

Le résultat de cette traduction est, disons le, à la frontière du catastrophique. Certains passages scénaristiques sont vides de toute émotion, des informations sont masquées à cause d'une syntaxe maladroite et peu adaptée, obligeant l'équipe en charge de la localisation de mettre de côté des éléments de langage qui auraient pu paraître important. Si bien que, à une époque où l'internet publique et les forums commençaient peu à peu à émerger, un grand nombre d'utilisateurs ressentaient le besoin de communiquer leur frustration et comparer leur compréhension du scénario pour être en mesure de se dire « j'ai bien compris le scénario ». Nous étions de ceux-ci. Derrière cette incompréhension, un grand nombre de joueur n'avaient pas compris, à l'époque, ni la nature même de l'antagoniste du jeu ni de ses motivations[10]. En somme, une partie importante de la narration n'était pas comprise en l'état.

[7] Ibid, p.137
[8] Tous les termes en italique suivis du symbole « • » sont définis dans le Glossaire.
[9] Idit, p.138
[10] Et c'est même toujours le cas en réalité. Dans son ouvrage *Reverse Design – Final Fantasy VII (CRC Press, 2019)*, Patrick Holleman considère encore que durant le jeu, c'est Sephiroth que l'on poursuit alors que ce n'est pas le cas (voir annexe 4.7). Mais sa méthode d'analyse du jeu est sujette à débat. Nous considérons que cet ouvrage n'est pas sérieux et est une catastrophe méthodologique.

Présentation de la recherche

Face à ce constat, nous avions entrepris lors de notre mémoire de Master[11] d'explorer le prisme musical, et commencer à entrevoir les mécanismes musicaux derrière *Final Fantasy VII* et *Final Fantasy VIII* pour voir si de l'information n'y était pas dissimulée (ou tout du moins « précisée »). Lors de cette première exploration, nous avons mis en avant la mécanique de communication entre thèmes, *Leitmotiv*, motifs et scénario. Nous avons également fait un parrallèle structurel entre l'opéra et le jeu vidéo. Les jeux vidéo sont construit, à l'image de la musique ou de bon nombre de drame, sur une mécanique de tension et de détente. A l'image de l'opéra, la musique de jeu vidéo peut être grossièrement scindée en deux catégories parrallèles à l'aria et le récitatif, utilisant alors les mêmes mécaniques de pause et transmission de l'information narrative. Dès lors, le jeu vidéo et probablement plus particulièrement le jeu de rôle, semble être un héritier direct et de l'opéra, wagnérien principalement, concernant sa musique ; et du film, tel qu'Hollywood en a définit les contours à son apogée des années 1950. C'est ainsi que nous retrouverons des sèmes musicaux comme le *Leitmotiv* qui, nous le verrons partie 1.6, est un objet, malgré la littérature très fournie à ce sujet, difficile à définir en l'état.

En étendant les travaux effectués dans notre mémoire de Master à tous les jeux de la série dont la musique est composés par Nobuo Uematsu, pour vérifier s'il y existe une filiation stylistique, nous postulons que la musique peut aider à comprendre les ramifications de l'intrigue, indiquer au joueur dans quel type de situation il se trouve (danger, repos) sans avoir à lui transmettre d'information narrative à l'aide du texte du récit. La musique semble alors agir comme un hypertexte[12] narratif.

Pour contribuer à une meilleure connaissance de l'œuvre, cette thèse analyse une partie des musiques de cette série en les confrontant avec les situations scénaristiques dans lesquelles elles sont entendues, permettant de donner différentes informations au joueur. Pour des raisons pratiques, nous restreignons

[11] COURCELLE Kevin, *Techniques d'écriture musicales dans le J-RPG, Exemples de Final Fantasy VII et Final Fantasy VIII*, sous la direction de LALIBERTE Martin, Université Marne-La-Vallée, 2014-2015.

[12] Un *Hypertexte* est un document qui permet de tisser des liens entre les deux médias. Ici, la musique agit en *hypertexte* à la narration en ce qu'il permet de lier l'expérience narrative du joueur et la musique entendue, contenant également des éléments narratifs différents et complémentaires à la première source.

l'étude aux dix premiers épisodes[13]. Ce clivage n'est pas arbitraire, car il nous permet d'étudier le langage d'un unique compositeur, celui de Nobuo Uematsu qui, après *Final Fantasy X*, quitte Square Enix et devient compositeur indépendant tout en gardant contact avec la série[14]. Ce clivage a également lieu d'être, car le corpus généré par l'étude de ces dix jeux représente plus de 600 morceaux de musique, une masse d'information conséquente à traiter, lier, recouper et comparer. Il est ici question de borner le sujet. Cette recherche permet de mettre en avant les différentes mécaniques opérantes de la musique pour véhiculer une idée et un sens, liée à un média vidéoludique à travers lequel interviennent d'autres médias empruntés au cinéma et à la narration.

Nous inscrivons notre recherche dans la discipline des *game studies*•, et plus particulièrement en *ludomusicologie*[15]. Les *game studies* sont un champ de recherche qui est, plus particulièrement aux Etats-Unis, exploré depuis quelques décennies notamment grâce aux travaux de Jesper Juul[16]. La ludomusicologie quant à elle, est une discipline émergente en Europe, mais de nouveau installée aux Etats-Unis depuis environ deux décennies. Plusieurs auteurs majeurs, comme Karen Collins[17], Winifred Phillips[18], Tim Summers[19] ou Melanie Fritsch[20], ont contribué à fixer les bases de cette discipline. En France, Fanny Rebillard a récemment publié un ouvrage sur la musique des jeux *The Legend of Zelda*[21] après un mémoire de

[13] Les *Final Fantasy* comptent une série de jeu principale numérotée à 16 épisodes, et beaucoup de jeux dérivés, plus de 100, dont le nombre exact est difficile à déterminer compte tenu des toutes aussi nombreuses rééditions comportant, parfois, quelques changements. Faut-il considérer ces rééditions comme des jeux différents ? En fonction de la réponse à cette question (ouverte), constatons qu'il est difficile de comptabiliser le nombre total de jeu de la série.
[14] Il interviendra notamment comme compositeur « invité » sur les futurs jeux de la licence, pour quelques pistes, et non plus comme compositeur « attitré ».
[15] Un mot-valise entre l'étude des jeux, la ludologie, et l'étude de la musique, la musicologie.
[16] JUUL Jesper, *The Art of Failure, an Essay on the Pain of Playing Video Games*, MIT Press, 2013
JUUL Jesper, *A Casual Revolution*, *Reinventing Video Games and their Players*, MIT Press, 2010.
[17] COLLINS Karen, *Game Sound, an Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, MIT Press, 2008.
COLLINS Karen, *Playing with Sound, A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press, 2013.
[18] PHILLIPS Winifred, *A Composer's Guide to Game Music*, MIT Press, 2014.
[19] SUMMERS Tim, *Understanding Video Game Music*, Cambridge University Press, 2016.
[20] FRITSCH Mélanie *et al*, *Ludomusicology, Approches to Video Game Music*, Equinox Publishing Ltd, 2016.
[21] REBILLARD Fanny, *La Musique dans Zelda, les clefs d'une épopée hylienne*, Third Editions, 2021.

Master sur le même sujet[22]. Il n'existe, à notre connaissance, pas d'autres publications francophones qui étudient l'apport musical d'une série de jeux vidéo.

Analyser la musique des *Final Fantasy* permet, en plus d'apporter une nouvelle matière à la recherche scientifique sur la musique de jeux vidéo, d'analyser le langage d'un unique compositeur, l'un des plus connus dans le domaine[23], et d'analyser près de 20 ans d'histoire du jeu vidéo. Ceci permettra de mettre en confrontation les méthodes de composition de 4 générations de consoles - la Nintendo Entertainment System (NES, 1983), la Super Nintendo (SNES, 1990) et les Playstation 1 et 2 (PS1, 1995 et 2, 2000) -, chacune de ces consoles étant plus performante que la précédente sur l'aspect technologique. Nous nous plaçons alors au carrefour entre langage, méthode, technologie et scénarisation.

En étant une série de jeu vidéo, et plus particulièrement une série dont les épisodes numérotés ne constituent pas les épisodes successifs d'une longue narration, faire une analyse des musiques des *Final Fantasy* du premier au dixième épisode peut sembler étrange puisqu'il n'y aura aucune filiation scénaristique entre les épisodes. Cependant, cette particularité peut se révéler être une force concernant les choix de composition de Nobuo Uematsu. Bien que les épisodes ne se suivent pas scénaristiquement, ils partagent pourtant des points communs. L'intrigue générale gravite toujours autour de la présence d'une entité divine, le Cristal, qu'un antagoniste vient chambouler pour prendre le contrôle du monde. Plusieurs créatures, amies ou ennemies, sont présentes à travers les jeux, comme les *Chocobos*•, les *Mogs*•, ou une grande partie du bestiaire d'ennemis que le joueur rencontrera. La licence ira même jusqu'à partager le nom de quelques personnages, n'ayant pourtant aucun lien de parenté entre eux, puisque les jeux se déroulent dans des univers différents les uns des autres. Ainsi, on retrouvera toujours au poste de mécanicien principal, ingénieur en chef d'un Empire, ou simple bricoleur du dimanche le personnage de Cid, qui nous permettra plus tard dans le jeu d'obtenir différents moyens de locomotion pour évoluer dans le monde. La présence de deux miliciens dont les noms

[22] REBILLARD Fanny, *La structure des bandes-son de jeux vidéo et leur rôle dans l'immersion du joueur, points communs et différences avec les bandes-son de films, l'exemple de The Legend Of Zelda : Ocarina of Time*, préparé sous la direction d'Olivier Julien, Université Paris-Sorbonne, 2013.
[23] Avec Kōji Kondō (*Super Mario*, *The Legend of Zelda*), Junichi Masuda (*Pokemon*) Yūzō Koshiro (*Streets of Rage*), Hirozaku « Hip » Tanaka (*Donkey Kong*, *Metroid*, *Kid Icarus*), Akira Yamaoka (*Silent Hill*) et Yoko Shimomura (*Street Fighter*, *Parasite Eve*, *Kingdom Hearts*), entre autres.

ont été volontairement emprunté à la saga *Star Wars*, Biggs et Wedge[24], est quasi systématique à partir de l'épisode IV. Des déités mineures empruntant à différents folklores sont également présentes comme Shiva, Ifrit, Odin, Bahamut ou Léviathan.

Mais qu'en est-il de la musique ? Malgré les différents systèmes utilisés pour jouer à *Final Fantasy* il est possible de trouver une certaine unité dans les musiques composées. Nous le verrons plus en détail partie 3.2, les jeux partagent des motifs qui ont la même fonction scénaristique et sémantique. Ainsi, la pensée motivique de Nobuo Uematsu traverse les consoles de jeux et leurs différentes technologies de synthèse et restitution du son, mais également les univers *fantasy* dont ils sont extraits. Ces motifs communs aux jeux seront l'origine de développements futurs qui, selon un procédé de modalités et de mutations à fonction Leitmotivique, feront émerger les thèmes principaux à chaque épisode de la série. Les racines de la série sont donc communes, permettant de construire une cohérence dans la série sur tous les plans du développement, allant des inspirations mythologiques et cosmogoniques, à la musique en passant par les inspirations graphiques et différents clins d'œil entre les épisodes. Tout ceci contribue à la création à postériori d'un multivers, que des jeux comme *Dissidia : Final Fantasy* (2008, Playstation Portable, musique composée par Takeharu Ishimoto) ou *World of Final Fantasy* (2017, Playstation 4, Xbox One, musique composée par Masashi Hamauzu) sauront exploiter, à travers une intrigue propre, un mélange des différents jeux précédents dans lequel bon nombre des personnages de la série se côtoient.

L'un des principaux freins à une telle analyse est le manque cruel de sources d'informations officielles sur la musique[25]. Afin d'être en mesure d'analyser une musique qui est avant tout vouée à être entendue plutôt que jouée[26], nous avions dû nous pencher sur la recherche de partitions. Malheureusement, et nous le rappellerons, la musique de ces jeux vidéo n'était pas pensée pour être écrite sur partition, mais bien directement programmée dans le logiciel. Les partitions

[24] En référence à *Biggs Darklighter* et *Wedge Antilles*, deux pilotes de X-Wing du *Red Squadron* qui accompagnent Luke Skywalker dans la destruction de l'Etoile Noire dans *Star Wars IV : A New Hope* (1977).
[25] Une biographie, rédigée avec l'aide du compositeur, est sortie en 2020. Mais pour des raisons que nous mentionnerons plus tard, il est assez timide concernant son regard sur son travail.
[26] Même si nous retrouvons comme cité plus haut des concerts et arrangements officiels et des arrangements de fans. C'est en réalité plus une conséquence naturelle du succès des musiques qu'une volonté de « faire jouer » la musique par des musiciens.

« officielles », afin de trouver une source au plus proche de l'exactitude, n'existent tout simplement pas [27]. Toutes les partitions que nous utilisons ici sont des transcriptions que nous avons faites pour les besoins de l'analyse, évidées en principe de toute erreur de relevé. Ces transcriptions ont été faites grâce à différentes méthodes selon les jeux : simple relevé à l'oreille pour les musiques les plus abordables, ou grâce à des fichiers interprétés, directement issus des données des jeux, permettant d'isoler les différents canaux sonores pour plus de facilité, notamment sur les morceaux à l'effectif chargé, comme un orchestre complet. Pour relever de telles musiques, nous avons utilisé des fichiers non officiels créés par Neill Corlett en 2003, le fichier « Portable Sound Format » (PSF) pour les jeux Playstation, et les fichiers SPC pour les jeux SNES, dont le nom est tiré de la puce SPC700 CPU, un circuit intégré gérant le son de la console. Les PSF sont des fichiers extraits directement des données du jeu, utilisant le code du périphérique musical de la Playstation [28] permettant de restituer avec fidélité les séquences musicales. En d'autres termes, le fichier PSF contient les instructions pour jouer la musique et un exécutable permettant d'être interprété par un logiciel utilisant un émulateur du système audio de la Playstation[29]. De leur côté, les fichiers SPC contiennent les données musicales et le code envoyé dans la puce S-SMP de la console, qui contient le SPC700 CPU permettant la restitution audio des données (voir 1.5). En utilisant ces fichiers dans un logiciel adapté, il est alors possible d'écouter la musique avec un niveau de fidélité proche, si ce n'est égal, aux fichiers d'origine. Pour les fichiers PSF, nous avons utilisé le logiciel Audio Overload[30] qui permet, en plus de la lecture, de filtrer les canaux audio de la console à l'aide d'un émulateur intégré ; et pour les fichiers SPC nous avons utilisé SPCTool[31] qui permet à son tour de filtrer les canaux sans les désagréments d'Audio Overload[32]. En filtrant ainsi les canaux et grâce à un

[27] Nobuo Uematsu a très certainement compilé ses travaux sur partitions, mais celles-ci n'ont pas été partagées ni publiées.

[28] « The general idea is that a PSF file contains a zlib-compressed program which, if executed on the real console, would simply play the music. », https://gist.github.com/SaxxonPike/11618bd321a45a70c01febae43ff564e
Web Archive du site de Neill Corlett : https://web.archive.org/web/20030803010630/http:/www.neillcorlett.com/psf/

[29] D'une manière un peu détournée, nous pourrions dire que les bandes originales des jeux contiennent des exportations de ces fichiers.

[30] https://www.bannister.org/software/ao.htm

[31] https://www.romhacking.net/utilities/1422/

[32] Sur un système Windows, Audio Overload permet d'extraire les canaux à vitesse réelle seulement, sans la possibilité de choisir l'instant du morceau à extraire. Il est ainsi plus judicieux d'extraire tous les canaux un à un et de faire le tri après. Pour plus de détail sur cette tâche

relevé à l'oreille des différentes voix, nous avons pu être en mesure de graver des partitions fidèles, ce que d'autres internautes n'ont probablement pas pris la peine compte tenu du très grand nombre de fichiers erronés que l'on peut trouver sur différents sites, y compris celui de MuseScore qui possède une très grande communauté de contributeurs. En plus des partitions utiles à cette thèse, nous avons commencé à constituer un catalogue de partitions fidèles des musiques de la série (voir annexe 5).

L'architecture logicielle des consoles de jeu pose des conditions de réalisation sur la musique. La première console à accueillir un *Final Fantasy* est donc la NES, disposant d'uniquement 3 canaux de synthèse audio aux timbres basiques (ondes rectangulaires et triangulaires), limitant les possibilités musicales à 3 sons en simultané. La dernière console est la Playstation[33], permettant de jouer de la musique sur 24 canaux différents, aux variétés de timbres infinies. Bien que cette transition technologique se soit faite sur un laps de temps relativement court, de 1988 à 1995, le langage musical de Nobuo Uematsu a évolué entre ces deux bornes temporelles sans pour autant abandonner la pensée motivique qui nourrira la narration de tous les épisodes.

Compte tenu du nombre de musiques à étudier, et du nombre d'angles possibles pour la réaliser, nous ne retenons que les principaux motifs de la série pour mettre en avant leurs particularités et la manière dont ils communiquent avec d'autres motifs et la narration. Nous avons donc réuni les différentes analyses selon la catégorisation des musiques que nous avons établie, dont nous extrairons pour chacune, les principaux morceaux que nous avons choisis d'isoler (3.3.1 et 3.3.2). Cet angle a été choisi afin d'éviter de constituer un catalogue des musiques, et l'analyse sans grand sens qui en aurait découlé. Une analyse morceau par morceau met de côté leur apport narratif puisque certaines musiques n'ont pas de but narratif en soi, ou un but bien en retrait par rapport à d'autres. C'est le cas du thème des Chocobo qui traverse tous les jeux de la série depuis l'épisode III et qui n'a aucun autre but que de signifier que nous sommes en présence de Chocobo. Il en sera de même pour la thème de la

fastidieuse, voir notre article de blog « Le cas de The Landing – Final Fantasy VIII » https://finalfanthesis.com/2021/04/08/le-cas-de-the-landing-final-fantasy-viii/

[33] Excluons brièvement l'unique épisode sur Playstation 2, *Final Fantasy X*, dans lequel Nobuo Uematsu n'est plus l'unique compositeur (annonçant son départ de Squaresoft qui suivra la sortie de cet épisode).

victoire, entendu à la fin de chaque affrontement et qui permet d'indiquer au joueur la fin d'un combat dont il sort victorieux. Ces musiques-là ne seront pas analysées ici car leur apport est minime, le sens est évident et sans grande profondeur. Une analyse encore plus approfondie et complète des musiques est possible, et constitue un projet de continuité de la recherche. Malgré cela, les exemples pris ici sont suffisants pour démontrer nos propos et mettre en avant les particularités musicales des *Final Fantasy*.

Le jeu vidéo est un média interactif. Le joueur, à travers trois éléments, le contrôleur, la console de jeu (comprenant le jeu) et l'écran de télévision, interagit avec l'univers vidéoludique. Il est placé dans un état semi-actif : ses actions dans le monde réel, véhiculées par le contrôleur de jeu (la « manette ») ont une répercussion sur l'univers vidéoludique : le personnage qu'il incarne, son « avatar », rentre en action. Les possibilités permises par le jeu en termes d'actions (ouvrir une porte, prendre un objet) ou de déplacement sont propres à chaque jeu. Ainsi, en étant bridé par le logiciel, le joueur ne peut pas effectuer toutes les actions qu'il pourrait souhaiter. Si un objet ne peut pas être récolté car le programme de jeu n'a pas prévu une telle action, il est impossible de passer outre cette interdiction. Il en est de même pour les déplacements : si le logiciel n'a pas été programmé pour autoriser la présence de l'avatar du joueur à « tel endroit », il est impossible pour le joueur d'y accéder[34]. Entre toutes ces bornes d'interdiction, le joueur est libre de se mouvoir et de vaquer à ces occupations en autant de temps qu'il le souhaite, sauf si le jeu à prévu une section « contre-la-montre » durant lequel le jouer devra effectuer une action avant la fin d'un décompte, menant souvent à un *game over*• s'il échoue. Ce procédé impose une non-linéarité du parcours du joueur pour venir à bout du jeu. Certains jeux ou séquences de jeu sont plus linéaires que d'autres en fonction du *gamedesign*•, y compris au sein du corpus que nous étudions, ce qui impose de prendre énormément de précautions pour définir et établir les conditions d'étude de leur musique.

En plus d'être une analyse musico-narrative des *Final Fantasy*, cette étude proposera une réflexion sur l'intégration d'une musique plus interactive dans ce type de jeux

[34] Nuançons. Il est possible d'accéder à des lieux imprévus en utilisant certains *bugs*•. Mais la nature même du terme « *bug* » explique pourquoi il n'est à l'origine pas possible d'accéder à de tels endroits. De plus, il y a de grandes chances que le jeu ne se comporte plus de façon attendue une fois cette barrière invisible franchie. La recherche de tels *bug* ou endroits s'appelle un « OOB » (*Out of Bounds*, « en dehors des frontières »).

(4.0). Ainsi, nous visons deux objectifs : analyser le fonctionnement et l'impact scénaristique des musiques, permettant de proposer une première perspective sur leur compréhension, que de plus en plus de chercheurs proposent à leur tour[35] ; et de faire évoluer nos conclusions vers un système d'intégration d'une musique narrative, répondant aux besoins et au comportement du joueur en jeu.

Afin d'en venir à des conclusions sur la narrativité de la musique, nous étudierons la narrativité dans la littérature écrite. Nous avons scindé ce dernier détour de nos préoccupations principales selon deux axes : étudier la manière dont un récit est construit dans sa globalité, notamment à travers les travaux de Gérard Genette[36] en Littérature, afin de pouvoir être en mesure de faire des parallèles ou des dissociations avec le jeu vidéo ; et de confronter cela aux questions de la narrativité musicale qui est discutée à travers les travaux de Jean-Jacques Nattiez[37], Marta Grabócz[38], entre autres musicologues. Certaines publications, comme la contribution de Dominic Arsenault[39], participent à faire le lien entre les deux axes de réflexion récit/narration et jeu vidéo.

La question de la sémantique est un grand débat en musicologie, auquel il est difficile de répondre puisqu'il dépend de l'approche abordée sur le sens du « sens musical », ainsi que du média d'origine dont est tiré la musique : musique « pure », musique avec du chant, musique de film, la musique de jeu vidéo etc…. Ces différents types de musique apportent à leur façon une réponse sur la sémantique inhérente de la musique, notamment grâce aux différents médias qui l'accompagnent (hypertexte musical, comme un programme de poème symphonique, l'image, le montage pour le film et le jeu vidéo, etc). Dans tous les cas, aucun consensus n'a été établit dans la littérature scientifique sur le sujet, et nous intégrons nos réflexions au débat à travers le prisme du jeu vidéo et de la musique « interactive ».

---

[35] Depuis quelques années, notamment après le début de cette thèse, de nombreux articles universitaires ayant pour objet la musique des *Final Fantasy* ont fait l'objet de publications, montrant bien que le sujet est digne d'intérêt. Nous nous plaçons dans cette dynamique.
[36] GENETTE Gérard. *Figure III*, Editions du Seuil, 1972.
[37] NATTIEZ Jean-Jacques, *La narrativisation de la musique. La musique : récit ou proto-récit ?*, Cahiers de Narratologie [En ligne], 2011, p3. Consulté en mai 2019.
[38] GRABOCZ Marta, *Métamorphoses de l'intrigue musicale (XIXe-XXe siècle)*, Cahiers de Narratologie [En ligne], 2011, p3. Consulté en avril 2019.
[39] ARSENAULT Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Mémoire de Master, sous la direction de Bernard Perron, Université de Montréal, 2006.

Présentation du plan

Nous commencerons par présenter l'objet étudié en chapitre 1. Cette première mise en bouche permet de situer l'étude dans un contexte précis, en définissant les caractéristiques inhérentes au corpus étudié. Nous y intègrerons nos objectifs, la méthodologie employée et les différents outils d'analyses dont nous avons eu besoin pour faciliter la recherche. Plus loin, le fonctionnement de la musique à l'intérieur des circuits informatiques des consoles considérées sera expliqué afin de saisir toutes les conditions et contraintes qu'implique la programmation d'une musique de jeu vidéo. Celle-ci partage, dans sa construction, des points communs avec la musique de film - sur le principe d'accompagnement narratif de l'œuvre -, mais des différences dans la façon dont elle est abordée, puisque contrairement au jeu vidéo, un film n'est pas interactif mais linéaire. Ceci pousse alors l'équipe de développement à ruser pour combler les potentiels moments d'errance du joueur au sein de l'univers vidéoludique tout en continuant à faire entendre de la musique. La solution choisie est celle de la boucle musicale, qui permet de jouer sans interruption une portion de musique jusqu'à ce que le joueur ait un comportement demandant au logiciel de passer à une autre instruction. Nous détaillerons le fonctionnement des différents types de boucles musicales en fonction des besoins et des situations. Les différentes situations scénaristiques imposent de catégoriser les musiques, qui auront des caractéristiques compositionnelles propres. Aussi prendrons nous le temps de détailler les caractéristiques de cette catégorisation en s'appuyant sur le travail effectué par Alyssa Aksa[40].

En seconde partie, nous établirons un état des lieux de la ludomusicologie en France et à l'international, puisque les études universitaires sur le sujet commencent à peine à s'introduire dans le débat. La musique de jeu vidéo intéresse de plus en plus les chercheurs comme objet d'étude multidisciplinaire, et nous voyons fleurir depuis quelques années seulement, différentes publications françaises sur le sujet. L'idée ici est bien de présenter en quoi le jeu vidéo est un média particulier, et d'étudier les différentes interactions musicales qu'il impose. Ainsi, la ludomusicologie est une pratique pluridisciplinaire qui, en plus de constituer pratique musicologique à part entière, demande à cerner le fonctionnement interne des jeux vidéo à travers ses

[40] ASKA Alyssa, *Introduction to the study of video game music*, Edition à compte d'auteur, 2017, https://www.alyssa-aska.com.

différentes méthodes et étapes de développement, jusqu'à son appropriation par le joueur. Cela va des différents procédés narratifs, en fonction du style de jeu, jusqu'à l'étude des interactions du joueur sur le monde virtuel. Chaque partie de jeu sera nécessairement différente d'une autre en fonction du goût du joueur et de son parcours, créant alors une multitudes de conditions pour déterminer une étude au plus neutre possible. Pour déterminer les différentes modalités narratives qui seront considérées dans les *Final Fantasy*, nous ferons une approche des études du récit proposées par Gerard Genette dans son essai *Figure III*. Plusieurs parallèles peuvent être effectués avec le jeu vidéo malgré son interactivité, ainsi que plusieurs divergences, concernant en particulier la place du narrateur. En liant alors les deux disciplines que sont la ludomusicologie et l'étude du récit, nous proposerons une discussion autour du sujet de la narratologie musicale en balayant les différents points de vue de plusieurs chercheurs dans le domaine : Michael Toolan[41], Nicolas Marty[42], Mathias Rousselot[43], etc. En s'insérant ainsi dans le débat de la sémantique musicale, nous proposerons notre approche de la pratique en l'appliquant au jeu vidéo, et encore plus particulièrement, au style fermé du jeu de rôle japonais.

Par la suite, nous nous plongerons pleinement dans l'analyse musicologique en prenant en compte tous les paramètres déterminés précédemment. Avant de s'attarder sur les motifs que nous avons isolés, nous présenterons une vision globale de la carrière musicale de Nobuo Uematsu à travers son langage qui a, nous l'avons précisé, évolué au fil du temps en concomitance avec les technologies utilisées. Nous tracerons alors le fil rouge de cette évolution en parcourant des pièces particulières du corpus dans le sens chronologique et selon deux axes déterminés par deux catégories majeures de la musique de jeu vidéo : la musique des combats et la musique des donjons. Enfin, nous nous plongerons dans l'analyse pure en présentant quatre motifs principaux qui transcendent les jeux de la série, et en présentant quelques thèmes majeurs, propres à chaque jeux cette fois-ci, qui ont un intérêt scénaristique notable. Nulle question ici de dresser un inventaire exhaustif de tous les thèmes ayant un intérêt relatif, ce serait hors propos car tel n'est pas le but de

[41] TOOLAN Michael, *La narrativité musicale*, Cahiers de Narratologie [En ligne], 2011, p1. Consulté en avril 2019.
[42] MARTY Nicolas, *Vers une narratologie naturelle de la musique*, Cahiers de Narratologie [En ligne], 2011, p2. Consulté en mai 2019.
[43] ROUSSELOT Mathias, *Le sens de la musique, Ontologie et téléologie musicales*, L'Harmattan, Paris, 2016.

cette étude. Analyser tous les thèmes, très nombreux, du corpus n'est pas adapté car une telle approche mènera vers une étude exhaustive et hors propos, en plus de représenter une tâche incommensurable dans le cadre d'une thèse de doctorat. Nous n'avons ici, qu'exploré la surface de l'univers musical des *Final Fantasy*, mais de manière néanmoins suffisante.

Enfin, grâce à l'analyse des thèmes et de tous les procédés narratifs qui en découlent, nous proposons, de manière purement spéculative, une réflexion autour d'une musique pleinement interactive dans l'univers des jeux de rôle japonais. Nous aurons l'occasion de constater que, dans sa mise en place, la musique des *Final* Fantasy n'est pas interactive. Cette non-interactivité des musiques n'est pas réservée à ces jeux, puisque tous les jeux vidéo dans ce genre ont une mise en place musicale similaire : un morceau de musique donné ne change pas qu'il soit entendu au début ou à la fin de l'aventure. Les variations nécessaires de l'information musicale se font en changeant de musique, tout en utilisant des éléments des musiques précédentes auxquelles elle fait référence. En un sens, bien que la musique accompagne la partie de jeu, elle n'accompagne pas le joueur dans ses interactions narratives avec l'univers vidéoludique. Ainsi, nous avons commencé une réflexion autour d'une musique purement interactive qui, grâce aux actions du joueur, évolue tout au long de la partie. Dans cette dernière partie, nous déterminerons plusieurs critères de mise en place et de composition afin d'établir un tel système. Ce projet de recherche reste encore au germe de futures explorations puisque, pour des raisons de moyens, nous n'avons pas pu explorer, concrètement, un tel procédé, ni créer un prototype de réalisation. De futures recherches dans le domaine seront explorées si les moyens nous le permettent.

1. Considérations générales

Ce chapitre a premièrement pour but d'exposer le contexte, les différents objectifs de cette recherche, les différentes méthodes utilisées pour récolter et traiter les informations utiles ainsi que l'exposition des outils d'analyses développés. Très loin des préoccupations principales de la thèse, cette partie est néanmoins nécessaire pour faire comprendre au lecteur les enjeux et l'originalité d'une telle analyse.

Nous présenterons ensuite les différentes conceptions et les différents rôles des musiques de jeu vidéo.

1.0 Prérequis

Cette thèse a pour but d'analyser la musique d'un objet un peu particulier. Premièrement, car c'est un jeu vidéo, média nouveau s'étant entièrement installé dans la culture dans les années 1970 et 1980. Deuxièmement car c'est un jeu de rôle, un des sous-genres du jeu vidéo. Et enfin car c'est un jeu de rôle japonais, aussi appelé jeu de rôle à la japonaise, ou J-RPG pour *Japanese Rôle Playing Game*, ce qui le détache du jeu de rôle occidental (RPG) sur beaucoup d'aspects.

Afin de cerner tous les tenants et aboutissants de cette étude, il convient de comprendre à quoi nous avons affaire. Avec quel média nous interagissons, et en quoi son traitement de la musique lui est si particulier. Pas seulement car son compositeur, Nobuo Uematsu, est aujourd'hui considéré comme le « John Williams du jeu vidéo »[44], mais aussi car le J-RPG est le résultat d'une assimilation du genre occidental par une culture qui ne l'est pas. Et toute la subtilité du genre est là : la différence d'appropriation culturelle. Nous allons donc prendre le soin d'expliquer le fonctionnement de tels jeux : de la façon dont il est pensé (*gamedesign*), de ses mécaniques (*gameplay*) à ses musiques. Nous aurons le loisir de développer tous les éléments brièvement présentés ici dans les parties correspondantes.

[44] FONTANAROSA et KERMAREC, p178

1.0.1 Le *gamedesign* : du RPG au J-RPG

Le jeu de rôle occidental, avant d'être un genre de jeu vidéo, est avant tout un style de jeu. Inspiré des *Wargames*, héritiers des conquêtes Napoléoniennes, des jeux de guerre où il est question de manipuler une armée fictive pour gagner une guerre qui l'est tout autant, ou qui retrace des guerres s'étant déroulées dans le passé, le jeu de rôle s'est vite imposé comme un jeu très poussé et très complet. Dans les *Wargames*, les joueurs posent des pions représentant leurs unités militaires, les déplaçant sur un plateau ou une simple table décorée d'éléments figurant un espace réel, afin de faire preuve de toute la stratégie militaire nécessaire pour gagner la partie. Le *Wargame* a par la suite évolué pour devenir moins *macro* : les joueurs ne jouent plus des armées, mais des personnages uniques. Le jeu de rôle est né. Ne demandant parfois rien d'autre qu'un crayon et du papier, les joueurs font évoluer des personnages qu'ils peuvent créer de toute pièce et qui possèdent plusieurs caractéristiques pour réaliser leurs actions : la force, l'endurance, l'agilité, la sagesse, l'intelligence, etc… Une action mettant en jeu la caractéristique de force du personnage est nécessaire pour déplacer un objet massif, ou ouvrir avec violence une porte fermée. Si le personnage n'a pas assez de force, l'action échoue. De même que l'intelligence, qui permet de déjouer des pièges ou des ruses. Les possibilités sont infinies, et la seule limite à ce type de jeu est l'imagination des joueurs :

> Le jeu de rôle, qu'il soit de papier ou numérique, c'est donc d'abord un ensemble de règles qui régissent d'une part la progression du joueur au sein d'un univers simulé par des statistiques, d'autre part les interactions entre cet univers et ledit joueur ou sa représentation (les figurines dans les jeux de plateau, l'avatar dans les jeux vidéo). Les règles en question dérivent des Wargame, avec comme ancêtres principaux *Tactics* (1954) puis *Chainmail* (1971).[45]

Mais le RPG inclue une autre dimension dans ses mécaniques de jeu : l'aléatoire. En effet, bien que le joueur dispose de caractéristiques de base, il doit, pour réaliser une action, lancer un dé (à six, douze, vingt, cent faces !) qui lui permettra d'obtenir selon les situations, un bonus ou un malus. Si le résultat global de cette union caractéristiques de base + bonus au lancer n'atteint pas un seuil déterminé par les règles du jeu, l'action échoue. Et si l'action échoue, ce n'est pas seulement

[45] LUCAS Raphaël, *L'Histoire du RPG*, Pix'n'Love, France, 2014, p24

une impossibilité de réaliser ce qui était prévu. Le joueur peut dans certains cas obtenir un malus : perdre des points de vie, perdre un objet, mourir, avoir un désavantage au prochain lancer de dés etc.

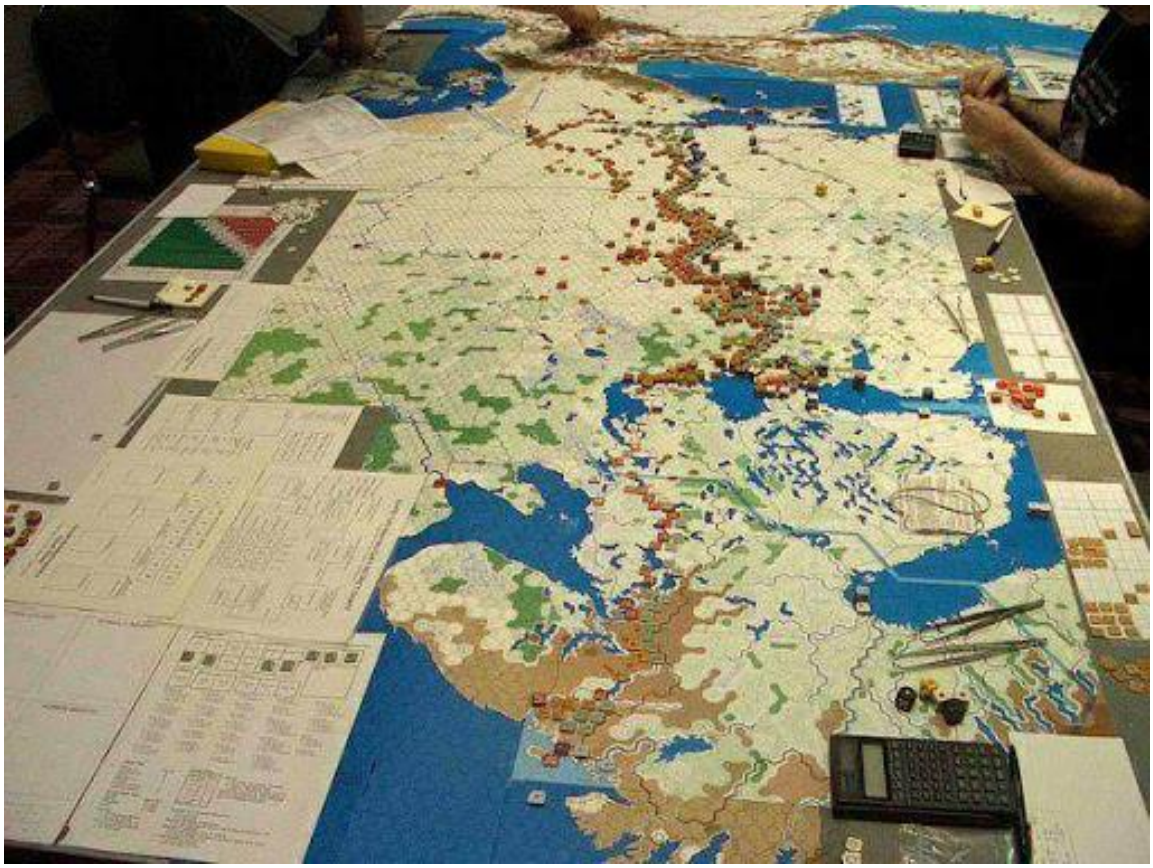


Figure 1 - Plateau de Jeu - The Campaign for North Africa

Il n'en fallait pas plus aux universitaires pour transposer leur jeu favori du papier à l'informatique. Certains jeux de rôle ont des règles si denses, avec des calculs si compliqués, que la puissance de calcul des unités informatique de leur université est salvatrice. Le record étant tenu par le jeu *The Campaign for North Africa* (figure 1) qui affiche un temps de jeu nécessaire de 1500 heures à la bonne résolution de la partie :

> Le jeu comprend 1800 pions, des cartes assez grandes pour couvrir plusieurs tables et des règles de jeu en trois volumes. Selon SPI [ndr : la société qui a créé le jeu], une partie peut durer 1500 heures.[46]

[46] https://en.wikipedia.org/wiki/The_Campaign_for_North_Africa, traduit par nos soins.

Figure 2 - Un plateau de jeu du jeu Warhammer Battle

Nous n'oublierons pas de mentionner le jeu de figurine *Warhammer* (GamesWorkshop) pour lequel le joueur est invité, avant de jouer une partie, à peindre lui-même ses figurines ou les décors du jeu (figure 2).

D'abord développé dans des jeux vidéo comme *Wizardry* (Sir-Tech, 1981) ou *Ultima* (Origin Systems, 1981), le jeu de rôle vidéoludique occidental saura évoluer vers un genre plus immersif. De prime abord, dans les premiers jeux de rôles vidéoludiques, le joueur incarne un personnage qu'il joue à la première personne, c'est-à-dire en ayant le point de vue de son personnage. Pour jouer, il doit rentrer des commandes de textes que la machine devra interpréter pour le faire évoluer dans l'espace de jeu (figure 3). De fait, le joueur est directement plongé dans l'univers du jeu et n'a plus (ou moins) besoin d'imaginer cet univers pour jouer. Les règles, régies par un système informatique programmé pour, sont strictes, et il n'est plus possible d'adapter la situation pour rendre le jeu plus facile selon les situations ; adaptations qui peuvent être associées à de la triche.

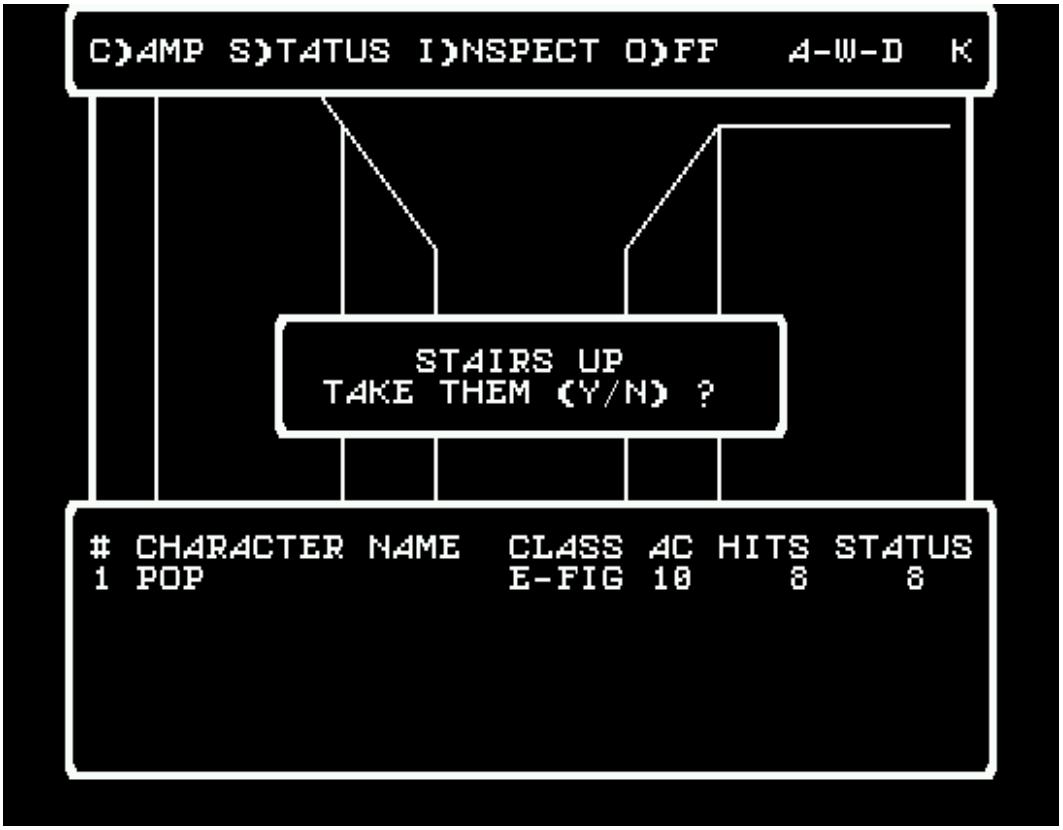


Figure 3 - Wizardry - Capture d'écran

Les caractéristiques principales de ce genre de jeu sont : la création d'un personnage sans nom, autre que celui que lui donnera le joueur (souvent le sien), l'évolution des caractéristiques du personnage au fil de l'aventure via un système d'expérience, gagnée en réussissant certaines actions (tuer un ennemi, réaliser une quête…) et dont le joueur doit veiller à la bonne répartie, figurant une montée de niveau et donc de puissance du personnage ; un univers médiéval fantastique empreint de mythes et légendes[47], un système de classes jouables parmi un nombre variable au fil des jeux.

Le système de classe varie grandement d'un jeu à l'autre, mais l'on y retrouvera toujours les stéréotypes du genre : le guerrier, à la force surhumaine et qui occasionne beaucoup de dégâts ; le voleur, agile et roublard ; le magicien, à la grande sagesse et lançant des sorts. Chaque classe peut évoluer en une sous-classe : le guerrier peut devenir un paladin s'il équipe un bouclier, le voleur un archer, le mage un nécromancien s'il manipule la magie occulte, etc. Actuellement,

[47] A son origine tout du moins, le style évoluera volontiers vers des univers de science-fiction par la suite.

on trouvera dans ce genre des jeux comme la série *The Elder Scrolls* (Bethesda 1994), *The Witcher* (Atari, CD Projekt – 2007), *Diablo* (Blizzard – 1997), *Dragon Age* (Bioware – 2009), *Baldur's Gate* (Bioware - 1998), *Neverwinter* (Perfect World Entertainment - 2013) ou encore *Mass Effect* (Bioware – 2007).

Fort du succès des jeux occidentaux (principalement américains), les Japonais ont vite souhaité, dès les années 1980, à en faire de même. Ainsi naquirent des jeux comme *The Legend Of Zelda* (Nintendo – 1986), *Dragon Quest* (Enix – 1986), *Pokemon* (Game Freak – 1994) ou encore *Final Fantasy* (Squaresoft – 1987). Naturellement, nous nous intéresserons à ce dernier.

Une question se pose désormais : en quoi le jeu de rôle japonais se distingue-t-il du jeu de rôle occidental ? Bien que des jeux cités précédemment se déroulent dans un univers médiéval-fantastique (*The Legend Of Zelda*, *Dragon Quest*, *Final Fantasy*[48]), leur *gamedesign* est cependant différent. Dans ces jeux, le joueur n'incarne plus un personnage *lambda* auquel il doit donner vie. Le jouer incarne Link dans *The Legend of Zelda*, un personnage nommé qui dispose de certaines caractéristiques, ou encore *Le Guerrier de la Lumière*[49] dans le premier *Final Fantasy*. Autre différence : l'espace dans lequel évolue le joueur.

1.0.2 Le *gameplay* : des jeux aux systèmes communs, mais différents

Si les jeux occidentaux se jouent soit à la première personne (*Elder Scrolls*) ou à la troisième personne (*Dragon Age*, *Mass Effect*) (figure 4), les jeux de rôle Japonais, eux, se jouent premièrement via une vue plongeante[50] (figure 5).

[48] A ses débuts tout du moins
[49] Bien que le nom soit générique au début, il s'agit bien d'un personnage nommé.
[50] Le style évoluera par la suite, par ses propres mutations et les avancées technologiques.

Figure 4 - Vue à la première personne (The Elder Scrolls - Skryrim, en haut) et à la troisième personne (Mass Effect, en bas)

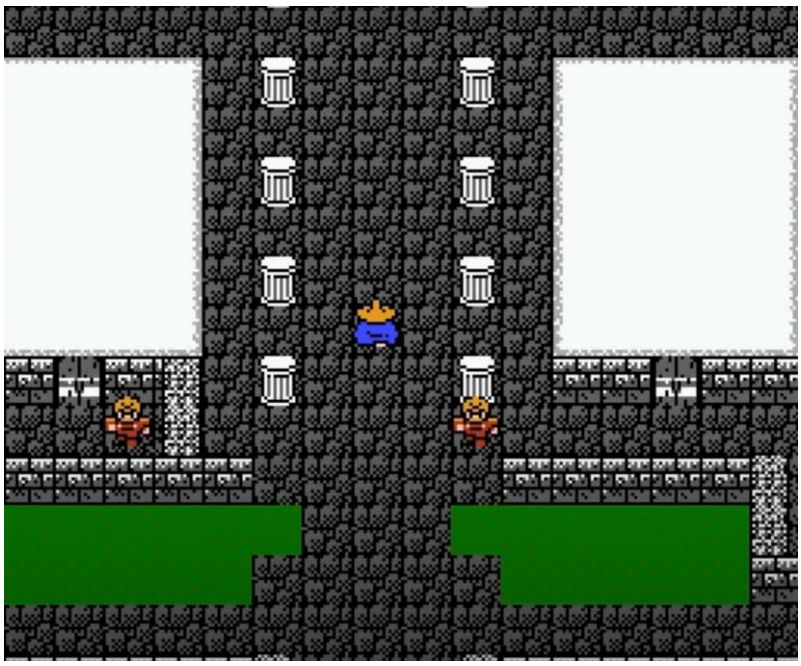


Figure 5 - Vue Plongeante sur Final Fantasy (1987) – Capture d'écran

Figure 6 - Ecran de combat - Final Fantasy VII - Capture d'écran

Une autre grande différence des genres est la séparation entre écran de jeu, de mouvement et d'évolution ; et l'écran de bataille. Nous observons figure 4 que le joueur affronte un arachnide avec son arc. Cela se passe sans séparation avec l'espace de jeu : le joueur évolue dans l'espace de jeu lorsqu'un groupe d'arachnides l'attaque. Grâce à diverses commandes il dégaine son arme pour s'en débarrasser, bien qu'il puisse aussi fuir s'il estime le danger trop important pour ses capacités. Dans les *Final Fantasy*, l'écran de combat est séparé de l'espace de jeu et rend état d'une mise en scène à part (figure 6)[51]. Cette particularité suivra la série, a l'exception des épisodes XII, XV et probablement les suivants, l'épisode XVI n'étant pas encore sorti bien qu'il ait été annoncé officiellement le 16 Septembre 2020[52]. De même, si dans les RPG le joueur avait besoin de répartir ses points de caractéristiques gagnés par une montée en niveau, ce n'est plus le cas dans les *Final Fantasy*. L'augmentation de telles caractéristiques se fait désormais automatiquement, en montant de niveau grâce à une valeur fixe (parfois déterminé par la classe jouée) ou par l'équipement de nouvelles armes et armures. Le joueur n'a également plus la possibilité de sauvegarder sa partie - c'est-à-dire enregistrer son avancement dans le jeu, éteindre la console et y revenir plus tard - où il le souhaite. Dans les *Final Fantasy*,

[51] L'explication sur ce qui est affiché à l'écran est donné figure 58 p.123
[52] https://www.gamekult.com/actualite/final-fantasy-xvi-en-ouverture-du-ps5-showcase-3050831671.html, consulté en Février 2021.

il faut, pour ce faire, trouver un « point de sauvegarde », qui sont disséminés à travers le jeu. Les *Final Fantasy* proposent également une « Mappemonde », un espace ouvert dans lequel le joueur peut voyager entre les différentes localités du jeu, et sur laquelle il est possible de sauvegarder comme bon lui semble (figure 7)

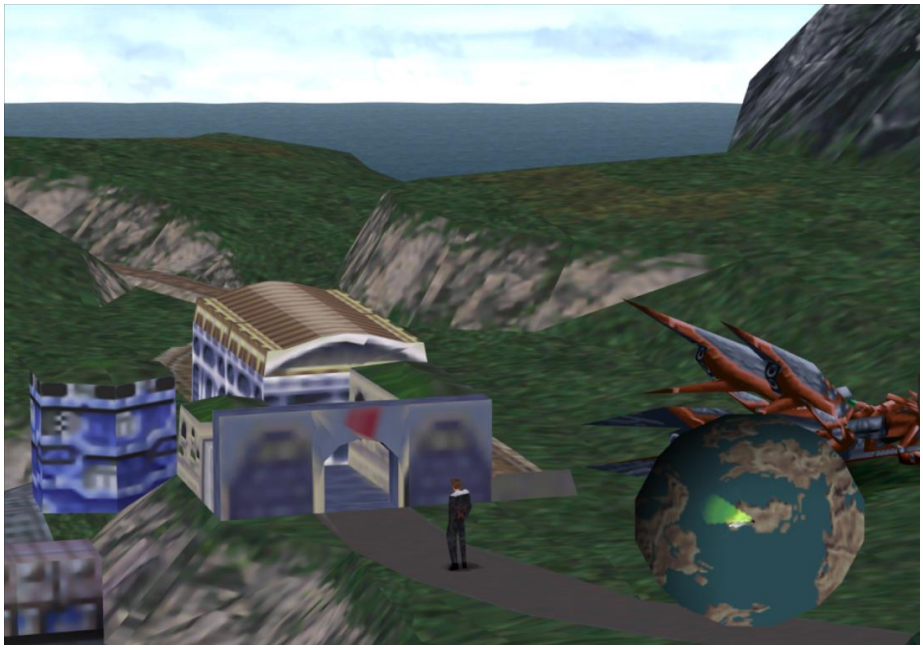


Figure 7 - Mappemonde de Final Fantasy VIII - Capture d'écran

La mappemonde, nouveauté du J-RPG, permet au joueur de se déplacer dans l'immensité du monde sans avoir recours à la magie de la téléportation. Pour ce faire, un espace de jeu y est dédié, où figure le personnage à déplacer, ses moyens de transports s'il en dispose (le vaisseau à droite de l'image sur la figure 7) et les localités (villes, forêts, grottes) aux dimensions altérées pour des soucis pratiques de mémoire graphique.

Le joueur se déplace sur ce que nous nommerons des « tableaux ». De mini-espaces de jeux, parfois limités aux bords de l'écran, parfois le dépassant, induisant alors un défilement du tableau. Par exemple, dans *The Legend of Zelda* figure 8, si le joueur atteint le bord de l'écran, il passera au tableau adjacent. Sur cette figure, les zones par lesquelles il est possible de marcher pour accéder aux tableaux voisins sont indiquées par un trait violet.

Figure 8 - Changement possibles de tableaux - The Legend of Zelda (1986)

La taille de certains tableaux peut grandement varier, si bien que les programmeurs du jeu ont opté pour l'option du défilement du tableau sur l'écran (*scrolling* dans la terminologie anglaise). Cette mécanique étant difficilement visible sur une image, nous nous reporterons à la vidéo *Final Fantasy V PC Gameplay*[53] en guise d'illustration figurant à la fois le défilement et la nature de la mappemonde. De manière plus globale, si le personnage évolue dans le jeu à travers différents tableaux, son avancée est également séquencée scénaristiquement.

Dans les *Final Fantasy*, et dans beaucoup d'autres jeux d'autres franchises utilisant le même *gamedesign*, le joueur doit, pour avancer dans l'histoire, se rendre à un endroit précis et effectuer une action précise. Ces « points chauds » du scénario, comme nous les nommerons, représentent des passages obligatoires pour avancer. Entre deux points chauds, le joueur est libre d'évoluer dans l'espace qui lui est laissé. Cet espace est borné par les tableaux auxquels le joueur a accès. Afin d'illustrer plus significativement cette mécanique un peu abstraite à expliciter

[53] https://youtu.be/CGdalXdeJ0g?t=513 , timecode adapté

dans un document textuel, prenons l'exemple d'une séquence de *Final Fantasy VII* : l'arrivée de Cloud dans les taudis du secteur n°5 de Midgar. Après l'explosion d'un robot de défense de la Shinra, Cloud tombe de la plaque supérieure du secteur n°5 pour atterrir dans une église des taudis du même secteur. Il y fait la rencontre d'Aerith, habitante des taudis, qui prend soin des rares fleurs qui peuvent pousser en cet unique lieu de la cité. Début de séquence : Cloud est dans l'église. S'en suivent des dialogues et quelques péripéties qui mènent Cloud et Aerith à fuir l'église. Cette scène se déroule sur un « rail » scénaristique durant lequel le joueur n'a d'autre option que de suivre le cours du scénario, il n'est pas libre de ses déplacements. On dira que la scène est *scriptée.* Une fois l'Eglise quittée, Aerith propose à Cloud de se rendre chez elle afin d'être en sécurité, et le joueur reprend le contrôle du personnage. Le joueur possède alors un point de départ – l'extérieur de l'église – et un point d'arrivée – la maison d'Aerith –. Il comprend alors que, pour continuer l'aventure, il doit se rendre chez Aerith. Or, entre ces deux points chauds, le joueur est libre de vaquer à ses occupations dans l'espace de jeu qui lui est donné à partir du moment où il n'atteint pas la maison d'Aerith. Le joueur peut évoluer entre 6 tableaux principaux (figure 9) :

1- Le village des taudis, possédant de multiples sous-tableaux non représentés (boutique, maisons d'habitants etc…).
2- La maison d'Aerith et son jardin.
3- L'extérieur du village, partie adjacente au village.
4- L'église du taudis et ses alentours, possédant également des sous-tableaux si l'on souhaite de nouveau rentrer dans l'église.
5- L'extérieur du village, partie adjacente à l'église.
6- Les abords de Midgar.

Le scénario reprendra son cours si Cloud arrive sur le tableau numéro 2 et qu'il s'approche trop près de la porte de la maison. La figure 10 reprend la numérotation des tableaux présentés, et montre les points de connexion qui permettent de passer de l'un à l'autre. Notons également que, sur le tableau numéro 3, la « porte » creusée à même le mur à l'extrémité gauche est bloquée : si le joueur souhaite s'y diriger, Aerith interviendra pour lui dire que ce n'est pas le bon chemin.

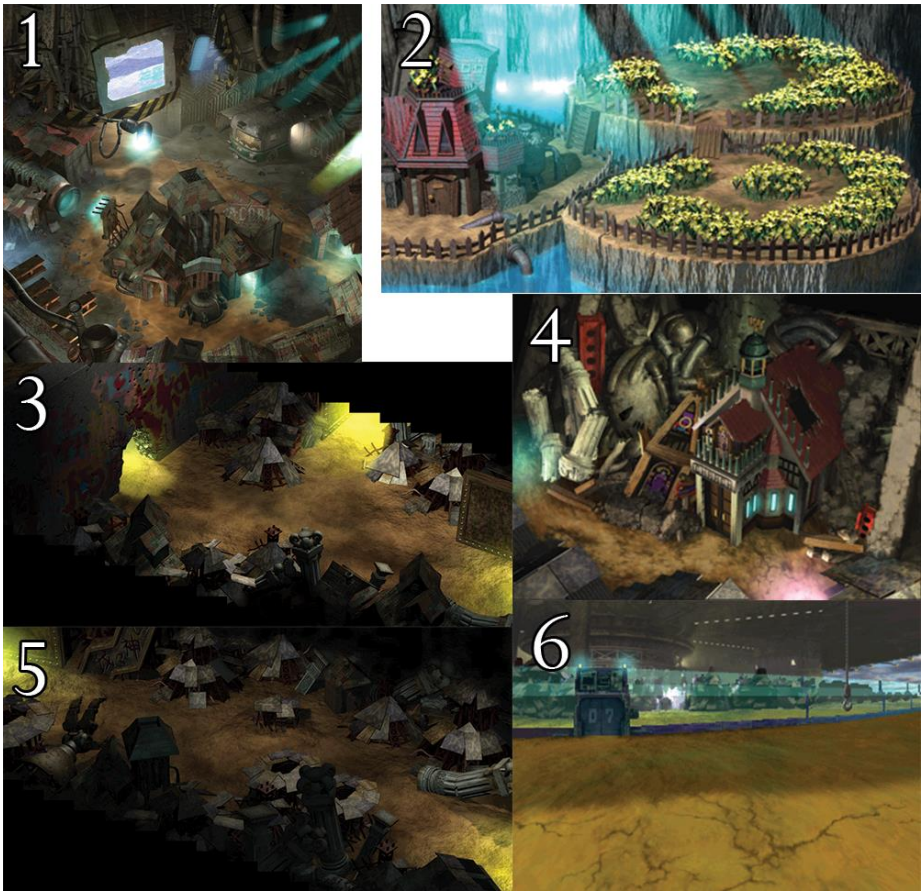


Figure 9 - Tableaux de la séquence dans les taudis du secteur n°5 - Final Fantasy VII

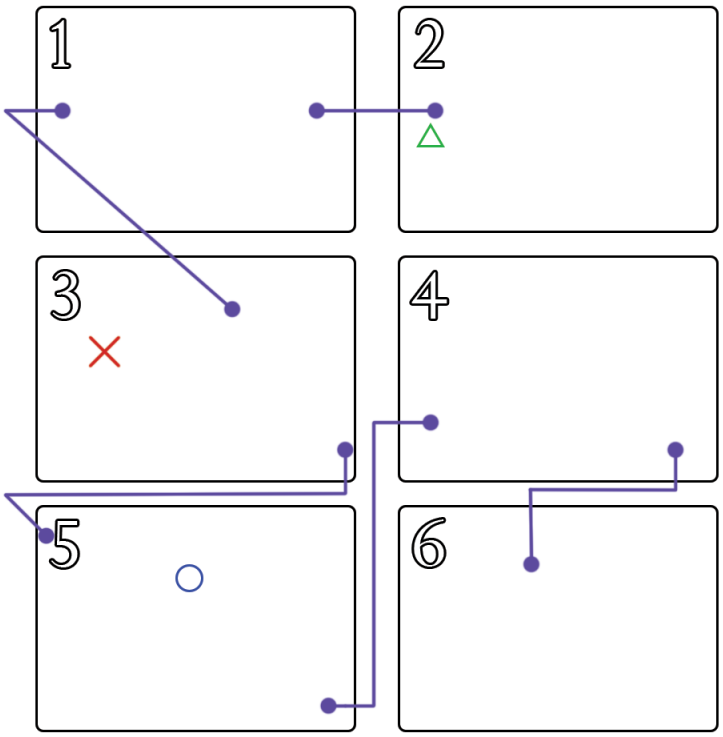


Figure 10 - Schéma de connexion entre les différents tableaux du secteur n°5

L’emplacement relatif de chaque point de connexion a été indiqué avec autant de précision qu’une telle abstraction nous le permet. Notons également que le joueur débute la séquence sur le tableau n°5, au niveau du cercle bleu, représentant alors le point chaud de départ et que le triangle vert du tableau numéro 2 représente le point chaud d’arrivée. Il doit, s’il souhaite emprunter le chemin le plus direct, parcourir les tableaux numéro 5, 3, 1 et enfin 2. Enfin, la croix rouge indique le chemin bloqué, dont nous avons parlé précédemment. Ce sera, cependant, le chemin à emprunter dans la séquence suivante, lorsque le point chaud de départ sera la maison d’Aerith, et que le point chaud d’arrivée se trouvera au-delà du tableau numéro 3. En conclusion, dans cette séquence le joueur peut parcourir les tableaux dans l’ordre qu’il souhaite, voire visiter les tableaux optionnels numéro 4 et 6, faire des aller-retours entre les tableaux, et visiter les sous-tableaux des tableaux numéro 1 et 4 qui ne sont pas représentés ici. On comprend alors que le temps de jeu nécessaire pour parcourir cette séquence est largement variable : les joueurs souhaitant au plus vite parcourir l’expérience de jeu, et connaissant l’emplacement du point chaud d’arrivée, peuvent se contenter de parcourir le chemin minimum nécessaire. D’autres joueurs, souhaitant explorer les tableaux, ou cherchant leur chemin, emprunteront probablement un chemin plus chaotique.

Ce temps de jeu peut également être variable car durant son aventure, le personnage rencontrera divers protagonistes, aussi appelé *personnages non-joueurs* (PNJ) auquel il pourra prendre le temps de parler. Ces PNJ lui permettront d’obtenir des informations sur le monde dans lequel il évolue (*lore* ou *background* en anglais), des indices sur sa destination ou marchander avec eux si ce sont des marchands. Cette interaction se fait à l’aide de « bulles de dialogues » sur lesquelles figureront le nom de l’interlocuteur et son discours. Parfois, un portait dudit interlocuteur sera présent selon les épisodes.

Figure 11 - Scène de dialogue - Final Fantasy VII

Sur cette figure, le personnage d'Aerith (en rose) s'adresse à sa mère pour lui présenter le personnage principal du jeu, Cloud, dont elle vient de faire la connaissance[54].

Les *Final Fantasy* utilisent le système de bulles de dialogues jusqu'à *Final Fantasy X*, à partir duquel la technologie permit d'incorporer des voix et ainsi de doubler les personnages. Cependant, la bulle de dialogue n'a pas totalement disparu de ces jeux : certains dialogues restent écrits, témoin du coût financier et de la mémoire nécessaire pour obtenir un doublage de tous les dialogues. De fait, seuls les dialogues principaux et nécessaires au développement de l'intrigue y sont doublés. Cette mécanique de changement de tableau, de bulle de dialogue et plus tard des doublages auront un impact direct sur la façon dont la musique est agencée au

[54] Par ailleurs, cette séquence dans la maison d'Aerith suit directement la séquence précédemment décrite, puisque nous venons ici de pénétrer dans la maison d'Aerith en arrivant au « point chaud » de la figure numéro 10. Le tableau figure 11 étant le tableau suivant du tableau numéro 2 de la figure 9.

sein de l'aventure. Par exemple, pour permettre d'entendre de manière intelligible les dialogues doublés, le volume de la musique est baissé.

1.0.3 Fonctionnement épisodique des *Final Fantasy*

Le corpus étudié comporte 10 jeux, *Final Fantasy I* à *Final Fantasy X*. Il est cependant crucial de noter que, bien que les jeux soient numérotés selon une série, ils ne font pas partie d'une même intrigue. Là où il est coutume de numéroter une série de jeux ou de film qui se suivent dans un même univers, parfois avec un scénario *fil rouge* commun (la série de jeux *Resident Evil* (Capcom, 1996) fonctionne ainsi, avec *Resident Evil, Resident Evil 2* (1998)*, Resident Evil 3 : Nemesis* (1999) etc… *Resident Evil 8 : Village* étant sorti courant 2021)[55], chaque *Final Fantasy* se déroule dans un univers qui lui est propre. Ainsi, *Final Fantasy II* ne raconte pas la suite des aventures des héros du premier épisode, et ne se passe même pas dans le même univers. Il existe cependant quelques épisodes à suites, comme la *Compilation of Final Fantasy VII* qui regroupe plusieurs jeux et films se déroulant dans cet univers et à différentes époques[56]. Il en est de même, par exemple, pour *Final Fantasy X*, premier jeu bénéficiant d'une suite au nom de *Final Fantasy X-2* (2003) et la trilogie *Final fantasy XIII, XIII-2* et *XIII-3* (2009, 2010 et 2013). Dans tous les cas, les épisodes que nous étudierons ne comporte pas de suite, à l'exception de *Final Fantasy IV* qui est tardivement augmenté d'un épilogue, *Final Fantasy IV : Years After* (2008), sorti sur la console portable de Sony, la PSP (pour PlayStation Portable) ; dont il ne sera pas question ici.

Quoi qu'il en soit, chaque épisode est unique et met en scène des personnages d'univers différents, avec une intrigue propre à cet univers. Ce choix de *gamedesign* aura un impact sur le *gameplay* puisque, si chaque univers est différent, la familiarité des protagonistes avec les aptitudes auxquelles ils ont accès sera différente. Dans les premiers *Final Fantasy*, la magie est une aptitude naturelle des personnages qui reste vaguement justifiée. Dans *Final Fantasy VII*, les personnages auront accès à des pouvoirs magiques en s'équipant de

[55] Mentionnons l'existence de série dérivée (*spin off)* dont les épisodes ne sont pas numérotés comme *Resident Evil* : *Code Veronica* (2000).
[56] Comptons le jeu original, *Final Fantasy VII*, *Before Crisis : Final Fantasy VII, Dirge of Cerberus : Final Fantasy VII, Crisis Core : Final Fantasy VII*, les films *Final Fantasy VII : Advent Children, Last Order : Final Fantasy VII,* et le livre *On the Way to a Smile*.

« matéria », de petits orbes de couleurs à « enchâsser » dans les pièces d'équipement pour avoir la possibilité d'en faire usage. La magie n'est donc plus un don inné mais acquis. Cette « association » (telle que nommée dans le jeu) permet d'ouvrir les possibilités en reliant jusqu'à deux matérias pour mélanger leurs effets, ce qui était encore impossible dans les jeux précédents[57] (et qui le restera dans les suivants). Ainsi, l'univers de chaque *Final Fantasy* permet de justifier l'acquisition et l'utilisation, parfois restreinte, des aptitudes. Un autre exemple est celui des invocations, puissants monstres que le personnage doit appeler pour qu'ils viennent l'aider. Jusqu'à *Final Fantasy VI*, l'invocation est la matérialisation d'un pouvoir magique très puissant, parfois difficile à acquérir ou caché. Dans *Final Fantasy VI*, la capacité d'invoquer un monstre est le point central du scénario puisque Terra, la protagoniste principale, est la fille hybride d'un *Esper*• et d'une humaine. Dans *Final Fantasy VIII*, les invocations (nommées G-Force pour Guardian Force) doivent être associées aux personnages, leur permettant de bénéficier de différentes aptitudes en fonction des G-Force que le joueur décide d'associer à tel ou tel personnage. Du point de vue scénaristique, une G-Force associée à un protagoniste lui offre, certes des aptitudes augmentées, mais lui fait aussi perdre la mémoire. Dans ce jeu, la Mémoire, l'Amour et le Temps sont des thèmes principaux du récit.

Les *Final Fantasy* possèdent ainsi un centre commun, bien que chaque épisode soit unique. Nous avons cité la présence systématique des invocations, mais les jeux possèdent d'autres points communs comme la présence des *Chocobo*• et des *Mogs*•, des créatures aux apparences similaire dans chaque épisode, que l'on peut retrouver dans tous les jeux de la série depuis *Final Fantasy II* pour les Chocobo, et *Final Fantasy III* pour les Mogs. Les Cristaux sont aussi un point commun à tous les épisodes : leur rôle varie cependant grandement, mais ils seront systématiquement présents dans les jeux. Dans les cinq premier *Final Fantasy* ils sont l'incarnation de l'équilibre du monde, guidant les *Guerriers de la lumière*[58] vers leur destin et leur distribuant des aptitudes au fil de l'aventure. Dans *Final Fantasy VI* les cristaux seront symbolisés par une sorte de chrysalide dans

[57] Donnant vie à des possibilités nombreuses de combinaisons, augmentée par la présence de *bugs* avec certaines associations. Léonard Neveu, propriétaire du site *ff7.fr* a entreprit la tâche de toutes les répertorier : https://ff7.fr/materias.php
[58] Le nom générique donné au groupe de héros

lesquels les Esper sont en stase, avant d'être libérés pour être utilisés. Dans *Final Fantasy VII*, à l'image du précédent, ils seront la cristallisation du flux vital de la Planète, la Rivière de la Vie, donnant forme aux matérias, permettant ainsi l'utilisation de pouvoirs magiques, etc…

Certains personnages sont aussi communs, en quelque sorte, aux épisodes. Citons l'exemple de Gilgamesh, un antagoniste burlesque dans *Final Fantasy V*, qui fera son retour en tant qu'invocation dans *Final Fantasy VIII*, et comme le personnage principal d'une suite de quête de *Final Fantasy XII*. Enfin, le personnage de Cid, bien que différent à chaque épisode, sera systématiquement l'ingénieur en chef d'un Empire ou d'une structure, proviseur général d'une école dans *Final Fantasy VIII*, donnant accès à plusieurs moyens de locomotion dont le Hautvent, un vaisseau volant, lui aussi commun à plusieurs épisodes, bien que son *design* varie. La liste des personnages et points communs des *Final Fantasy* est encore longue. Tout cela a été propice à la création d'un multivers ou d'un univers étendu propre à la série, mis en œuvre dans le jeu *Dissidia : Final Fantasy* (2015), un jeu de combat où tous les antagonistes et protagonistes des jeux *Final Fantasy* se rencontrent et s'affrontent pour maintenir l'équilibre du monde.

Du fait de cette unicité des jeux, il sera compliqué, si ce n'est impossible et incohérent, de confronter leurs musiques. La musique propre de *Final Fantasy V* ne saurait être comparée à celle de *Final Fantasy VII*, puisque l'univers dans lequel elles évoluent est différent, avec différentes règles propres à chacun. En revanche, et nous le verrons partie 3.2, il est possible de trouver des points communs, des motifs musicaux récurrents utilisés dans des situations parfois similaires, parfois différentes. L'analyse de la musique ne se fera pas de façon isolée pour chaque épisode, mais par thématiques.

1.0.4 La musique : un paramètre qui rythme le jeu.

Les *Final Fantasy* sont rythmés par un grand nombre de musiques. Leur nombre a grandement varié au fil des jeux, allant de 20 morceaux pour *Final Fantasy I*[59] à 151 pour *Final Fantasy IX*. Les trois premiers jeux possèdent une liste de morceaux réservés au strict minimum afin d'illustrer les différentes situations scénaristiques (musique de ville, de combat, de boutique, de donjon…), tandis que les derniers possèderont des musiques plus adaptées à une situation en particulier, d'où leur nombre grandissant. Leur agencement et fonctionnement sont explicités partie 1.6, tandis que la catégorisation de ces musiques sont explicités partie 1.8. Ici, nous nous intéresserons aux modalités de changement de musique.

Il existe uniquement 3 façons de changer de musique au fil de l'aventure. Notons cependant qu'il est possible de rencontrer des passages sans musiques mais ces moments sont assez rares. Aussi il sera important d'en prendre compte dans une analyse, tant ces moments sont particuliers : qu'est-ce qui a motivé les développeurs à laisser l'habillage sonore « vide »[60] ? A l'exception de ces passages, le jeu est continuellement accompagné de musique. Dès le lancement du jeu, une musique parfois nommée *Prelude* ou *Opening* est jouée, et l'aventure peut alors commencer. Ainsi, *Final Fantasy I* commence par un texte d'introduction présentant le contexte, accompagné du morceau *Prelude*. *Final Fantasy II* en fera de même et *Final Fantasy VI* ouvrira sur une cinématique d'introduction avec *Opening*. Par la suite, la musique aura besoin d'évoluer, de changer, et cette progression se fera sous certaines conditions. En omettant volontairement les passages sans musiques, nous aurons ainsi :

- Par changement de tableau : lorsque le joueur change de tableau (en entrant dans une ville, un donjon etc…) la musique changera pour s'adapter au lieu désormais visité. Sans aucune transition[61], nous passerons de la musique du lieu 1 à celle du lieu 2. La console n'enregistre pas la position de l'arrêt si bien que, si le joueur décide de retourner aussitôt au lieu 1, sa musique

[59] Bien que le nom du premier *Final Fantasy* soit… *Final Fantasy* sans numérotation, nous numéroterons le premier épisode de la série pour différencier les cas où nous parlerons de la série dans sa globalité, ou de cet épisode en particulier.
[60] Parfois à l'exceptions de quelques bruitages (le vent, la mer …). Ces moments ne sont donc pas systématiquement « vides » de tout son.
[61] Autre qu'un léger et rapide *fade in* et *fade out* pour plus de souplesse.

recommencera du début et inversement. Tous les changements de tableaux n'imposent pas nécessairement une modification de la musique. Dans un village il est possible de visiter un certain nombre de bâtiments (auberge, taverne, magasin, maison). Si le joueur rentre dans l'un de ces bâtiments, sauf (rare) exception, la musique du village continuera d'être jouée. Les changements de musique lors du passage d'une partie de jeu à une cinématique sont compris dans ce type de changement.

- Lors d'un dialogue la musique peut parfois être modifiée. Lors de ces phases de jeu, le joueur peut choisir d'appuyer sur la touche permettant de valider la lecture de la bulle de dialogue. Lors de cette validation, la musique peut changer si les développeurs ont jugé nécessaire qu'une certaine musique entendue à un certain moment du dialogue soit nécessaire. Ceci entraîne indubitablement des conséquences sur la perception de la musique dont nous discuterons partie 1.5.3.
- Les combats : si le joueur est attaqué, il passe dans la phase de combat induisant un changement de scène (1.0.2). Cependant, ce cas est particulier et est donc détaché du simple changement de tableau. La musique s'adapte pour faire entendre le thème principal des combats, ou une musique particulière (de *boss*•, de combat spécial) qui seront, sauf exception encore une fois, réservé à ces passages.

Nous ne comparerons pas ces modalités avec celles du RPG dans sa globalité, tant il existe de cas différent en fonction du *gameplay* choisi pour celui-ci. Les modalités des J-RPG sont assez simples en soi, il n'existe pas une infinité de manière pour passer d'une musique à une autre. Mais ces quelques changements ont une grande conséquence lorsqu'il s'agit de questionner le rapport entre la musique et le scénario des jeux. Le passage d'une musique à une autre n'est pas anodin et a bel et bien été choisi dans un but précis par l'équipe de développement. Que les conséquences soient volontaires ou inconscientes importe peu, l'étude ne se fera pas sur la volonté et le but des développeurs mais sur les conséquences que de tels choix ont eu sur la perception du joueur.

1.1 Objectifs

Grâce à une telle étude, ce document sera dans la capacité de prodiguer la fondation d'une analyse musicologique approfondie des musiques de jeu vidéo[62], ce qui commence à apparaître dans différents types de littératures, que ce soit du côté des articles de journaux[63], ou d'ouvrages issus du milieu universitaire[64]. Cependant, il n'a pas pour ambition d'être la référence de l'analyse des VGM. Le corpus étant restreint aux *Final Fantasy*, il ne sera alors ici pas question d'analyser d'autres musiques, ce, pour des raisons premièrement pratiques, mais aussi afin de constituer une cohérence dans le discours. En revanche, une telle analyse peut être utile à tout compositeur qui souhaite se renseigner sur les méthodes utilisées dans les jeux analysés. Aussi, il a pour but de donner les clés en main pour les générations futures, ou tout simplement pour les quelques curieux qui souhaitent enrichir leurs connaissances sur le sujet. Notons tout de même que l'accès aux curieux restera restreint par l'utilisation d'un langage musical qui demande à être initié au solfège.

Le jeu vidéo possède des styles nombreux et très différent entre eux. Aussi, au sein d'un même style comme le jeu de rôle[65], il existe d'autres sous-genres auxquelles *Final Fantasy* n'est qu'une branche sur l'extraordinaire arbre des styles. Sans oublier que, et ce sera le propos de la partie correspondante, l'analyse musicale des jeux vidéo nous semble, en France tout du moins, être en retard comparé aux pays anglosaxons[66]. Nous en ferons l'état le moment venu (2.1.2). L'ambition de ce manuscrit est de présenter l'analyse des musiques de *Final Fantasy* la plus complète et la plus poussée possible, en temps et en moyen, afin de participer à l'émancipation de ce style de musique et d'analyse, ce qui sera aussi le propos d'une partie ultérieure.

---

[62] Appelées *VGM* par la suite pour *Video Game Music.*
[63] Série d'articles « Gammes Kultes » sur le site https://www.gamekult.com, ou encore le site http://www.musicaludi.fr.
[64] Tim Summers, *Understanding Video Game Music*, Cambridge University Press, 2016
[65] Appelé « RPG » par la suite pour *Role Playing Game*
[66] Le retard ne se compte qu'en nombre de publications scientifiques. Les Français ne sont pas plus en retard que d'autres quand il s'agit de créer des jeux et leur musique.

1.2 Méthodologie

Afin d'analyser un corpus aussi massif que celui-ci, qui représente dix jeux étalés sur vingt ans d'histoire du jeu vidéo, il s'agit d'être très méthodique. La rigueur vient de deux aspects :

- Le nombre important de morceaux à analyser, environ 650, ainsi que ce que veut la contrainte : jouer aux jeux semble être le seul moyen d'en comprendre la musique. Les *Final Fantasy* sont des jeux réputés pour avoir une durée de vie correcte, changeante selon l'époque de développement du jeu, mais avoisinant les trente heures en « ligne droite » (du début du scénario à la fin, sans détour). Afin de récolter une telle somme de données, nous avons dû développer une méthode spécifique. L'exposition de cette méthode sera discutée dans les Outils d'analyse (1.3).
- Il s'agit ici d'une étude musicologique, il faut donc au maximum se défaire l'existence de fausses données, d'oublis ou d'interprétations fausses dans les partitions qui, nous le mentionnons plus tard, n'existent pas. Ce qui renforce un niveau de rigueur à maintenir.

Ainsi, il nous est venu à l'idée de construire un document nous permettant d'accéder aux données musicales du jeu quand nous le souhaitions. C'est-à-dire, savoir à quel moment du jeu une musique est entendue afin de la confronter à son contexte dans son utilisation, et donc, par extension, au scénario. Ce document constitue ce que nous appelons la « conduite musical », c'est-à-dire une façon musicale de suivre le bon déroulement de l'intrigue. Les détails concernant cet outil sont rapportés plus bas. Concernant l'analyse musicale à proprement parler, il est quasiment impossible dans le laps de temps permis par la rédaction d'un manuscrit de thèse d'analyser un tel volume de partitions[67].

Premièrement, car se procurer les partitions est en soi une étape à franchir. Étape qu'un simple relevé de notes à l'oreille ne semble pas pour autant accélérer, puisque cela permet aussi l'apparition d'éventuelles erreurs, inacceptables pour une analyse

[67] A titre d'exemple, l'intégralité des partitions de *Final Fantasy VII* que nous avons constitué représente 981 pages de partitions avec une mise en page aux standards de l'édition de partitions.

de ce type. L'accès à de telles partitions est freiné par la culture musicale autour du jeu vidéo et, en surcouche, par la culture japonaise dont elle dépend. La culture musicale, bien que présente individuellement, ne permet pas ou peu l'édition de partitions. Il faudrait pour cela estimer qu'il est utile d'obtenir et d'utiliser ces partitions. La plupart des partitions, il y a quelques années, étaient alors éditées par des particuliers et mises en ligne sur internet sans pour autant demander une autorisation de diffusion au dépositaire des droits. Pour les quelques sociétés qui disposaient d'un catalogue de partitions sur leurs propres jeux, inutile d'insister et sur la rareté d'un tel objet, et de sa valeur résultante de cette rareté. Ainsi il nous a été possible d'obtenir les partitions des *Final Fantasy* IV, V, VI, VII, VIII, IX et X uniquement à des prix parfois très élevés[68]. Encore que, ces ouvrages ne constituent pas de réelles partitions, mais des réductions pour piano ! L'orchestration est donc pleinement absente, tout comme certaines voix, non réalisables au piano ; qui sont alors effacées. Nous avons en conséquence entreprit la tâche d'éditer nous-même les partitions des jeux avec le plus de rigueur possible, grâce à l'aide de Lucas Boissié[69]. En second, car la méthode d'analyse musicologique sur partition ne semble pas s'adapter à 100% à un média tel que le jeu vidéo, tout simplement car ces musiques n'ont pas été pensées pour être retranscrites sur partition[70]. Cette transcription est le résultat d'une demande des consommateurs d'accéder à la musique de jeu vidéo, mais elle ne fait pas l'objet de genèse de la musique elle-même. On voit ici une limite de plus à la partition classique pour les musiques du XXIe siècle, sans s'attarder pour autant sur les autres limites des autres styles de musiques, comme les méthodes de jeux contemporains qui ont dû établir une symbolique transcriptive pour apparaître et être comprise sur une partition « classique ». Il a donc fallu que nous trouvions nous-même une méthode pour analyser une telle quantité de données musicales. Nous détaillerons la méthode utilisée qui sera tirée du livre *The Structure of Atonal Music* d'Allen Forte dans la partie suivante.

[68] Allant de 40€ à 70€ en fonction de l'évolution des prix. Les réductions pour piano des 3 premiers épisodes n'existant pas.

[69] Qui édite les partitions de *Final Fantasy VI* pour les besoins de son mémoire de Master à l'Université de Tours, *Du jeu en œuvre à l'œuvre en jeu. L'exemple de Nobuo Uematsu dans Final Fantasy VI*, sous la direction de Sarah Benhaim et Vincent Cotro.

[70] Certaines conduites des voix sont curieuses et il existe des timbres difficiles à assimiler à des instruments qu'il nous serait peu pertinent de tous regrouper sous la dénomination « synthétiseur », voir Annexe 5, dans l'*Avant-Propos* du livret de partitions de *Final Fantasy VII*. On retrouve également des sorties de tessiture, dont les notes peuvent être synthétisées malgré tout.

1.3 Outils d'Analyse

Puisque le sujet est nouveau, il convient de tenter de développer des outils pour analyser cette nouvelle musique. Nous disposons d'outils, développés par nous-même ou empruntés à d'autres théoriciens, comme Allen Forte, cité supra. Le premier outil est ce que nous avons appelé la « conduite musicale », c'est-à-dire un déroulement scénaristique détaillé dans lequel les musiques entendues ici et là sont notées, répertoriées et classées. Vient ensuite la méthode d'analyse d'Allen Forte, dont nous exposerons ensuite les rudiments nécessaires et suffisant à la compréhension de nos notations.

Les limites et défauts de ces outils seront aussi explicités. Nous sommes conscients que chaque méthode d'analyse a ses limites. C'est ce recul qui nous sera nécessaire pour traiter au mieux les informations récoltées.

1.3.1 La conduite musicale

Comme expliqué précédemment, la conduite musicale est une façon de voir l'enchaînement des musiques du jeu au cours du déroulement de l'intrigue. Mais noter de façon linéaire les musiques entendues ne suffit pas. Dans des jeux de rôle comme *Final Fantasy*, il faut une certaine rigueur afin de ne pas se noyer sous le nombre de musiques entendues. Voici ainsi, comment nous procédons.

1.3.1.1 Explication de la méthode

Afin de construire la conduite musicale, il s'agit de parcourir le scénario du jeu en notant tout changement de musique. Pour cela, nous avons créé un tableau comme suit :

Numéro et nom	Lieux	Contexte	Personnages	Commentaire
I/02 - Memories Lost In The Storm	Alexandrie	Le Prima Vista arrive à Alexandrie, la Princesse Grenat regarde par la fenêtre	DG	Melodies Of Life – Première Cinématique D'intro
I/03 – Battle Strategy Conference	Prima Vista	Réunion pour expliquer le plan d'enlèvement de la princesse	D	
I/04 – The Skies Of Alexandria	Alexandrie	Le Prima Vista arrive à Alexandrie, on voit Bibi et le titre s'affiche	B	Oath – seconde cinématique d'intro
I/05 – Vivi's Theme	//	Bibi tente d'assister à la pièce jouée par les Tantalas. Mais son billet est un faux ! Il va voir Jack pour Connaître les règles du jeu de cartes car le caissier lui a donné des cartes en dédommagement	B	Quiproquo, le Jack qui explique les Règles du jeu de cartes n'est pas Jack le souriceau qui embrigade Bibi dans ses bêtises pour Assister à la pièce gratuitement
PDM	//	Ouverture du spectacle	BGS	Descriptif – On y voit Grenat qui déprime Malgré que le spectacle commence
I/06 – Living By The Blade	Prima Vista	Debut de la pièce de théâtre	D	Combat d'épée

Figure 12 - Conduite musicale de Final Fantasy IX - Extrait

- CD/Numéro du morceau – Nom de la piste : ici de façon très méticuleuse, le morceau entendu est noté. On trouve le numéro du disque de la bande-son en chiffres romains, les bandes originales des *Final Fantasy* étant édités sur plusieurs disques lorsque le nombre de musique est trop important pour être gravé sur un seul. Le numéro du morceau sur le disque est indiqué en chiffre arabe, ainsi que le nom du morceau[71]. Cette notation permet, avec les filtres intégrés dans le tableur, de ne faire apparaître que les itérations du morceau souhaité, peu importe sa position dans le tableau.
- Le lieu : Chaque fois qu'un morceau et joué, il est rattaché au lieu où se trouvent les personnages. Cette colonne sert à noter ce lieu, ce qui peut être utile à la fois pour l'analyse, et pour s'y retrouver dans le scénario.
- Contexte : Que se passe-t-il lorsque ce morceau est entendu ? Quelles actions entreprennent les personnages ? A quel passage de l'intrigue entend-t-on ce morceau ? Ici sont notés tous ces détails, sous forme de résumé scénaristique.
- Personnages présents : Chaque personnage jouable présent lors de l'écoute du morceau est noté dans cette colonne. Cela permet, entre autres, de comparer les thèmes musicaux et les personnages auxquels ils sont rattachés, si tel est le cas. Nous insistons sur la notion de personnage jouable. Chaque personnage non joueur (PNJ) n'est ainsi pas répertorié, à l'exception des personnages très importants, comme les antagonistes des jeux. Nuançons tout de même que la présence d'un antagoniste n'est pas systématiquement précisée, c'est même très rare, car il faut qu'il ait une importance cruciale dans la scène en question, pour ne pas surcharger inutilement le tableau.
- Commentaire : Pour tout commentaire utile, en cas de besoin.

Cependant, noter tout changement de musique de façon stricte, ne servirait à rien à part surcharger le tableau d'informations inutiles. En effet, dans les jeux de rôle, le joueur est amené à faire beaucoup d'allers-retours[72]. Si la musique change à chaque passage d'un écran à l'autre, avec les allers-retours, cela revient à noter plusieurs

[71] Les noms sont publiés en anglais par Square Enix. Nous garderons cette notation anglaise dans le reste de l'étude, sauf s'il est pertinent d'en invoquer le nom japonais.
[72] Dans un jeu vidéo, le joueur est parfois amené à se déplacer d'un lieu 1 à un lieu 2 pour aller chercher un objet, revenir au lieu 1 pour le donner à un personnage, repartir au lieu 2, revenir au lieu 1… Ce type de petite quête est composée d'allers-retours parfois très longs.

fois le même morceau de façon totalement inutile. Pour cela, nous nous sommes bornés à réfléchir à plusieurs règles, afin d'uniformiser les conditions de notation

La première règle, et certainement la plus importante, est de ne se consacrer uniquement qu'au cheminement principal pour terminer le scénario du jeu de la façon la plus directe. En d'autres termes, il faut finir le jeu « en ligne droite »[73]. Cela revient à passer à côté de toutes les quêtes annexes, et des musiques entendues pour celles-ci. Par exemple, dans *Final Fantasy VII*, il est optionnel de passer à Wutai, la ville natale de Youffie, située sur un continent à part. Il est tout à fait possible de terminer le jeu sans jamais y mettre les pieds, cela n'influence pas la compréhension générale du scénario, et il n'est jamais utile de s'y rendre pour obtenir une clé que l'on serait obligé d'utiliser ailleurs pour avancer dans le scénario. Ainsi, toutes les musiques spécifiques à cette ville ne seront jamais notées dans la conduite musicale. Il en est de même pour Daguerreo de *Final Fantasy IX*, une localisation cachée du jeu, et qui possède son propre thème musical.

Cela peut paraître un peu drastique, mais puisque ces lieux sont optionnels et accessibles n'importe quand (à partir d'un certain moment dans le scénario tout de même) il ne serait pas pertinent d'y aller et d'inonder le tableau du scénario musical. Quelle version serait la bonne ? Y aller dès que possible ? A la toute fin du jeu ? N'importe quand ? Voilà le principal problème de ce genre de relevé. Il n'existe pas de meilleure version, de meilleur relevé. Ce parti pris nous est propre. De plus, avec notre angle d'attaque scénaristique, si ces quêtes et leurs musiques propres sont optionnelles, c'est qu'elles n'ont aucune utilité dans l'analyse musique/scénario. Il ne s'agit donc pas ici d'un relevé parfait, mais d'un relevé efficace et optimisé pour l'utilité que nous en aurons. Nous pourrons aussi débattre sur la question du scénario. Ces lieux, optionnels, ne font-ils pas partie du scénario en tant que tel ? Pourquoi ne pas les prendre en compte ? Nous toucherions ici à une branche du *game design*, discipline dans laquelle l'équipe de développement décide -ou non- d'y intégrer une fonctionnalité du jeu (choix de *gameplay*, aspect scénaristique…) et de la façon dont celle-ci sera intégrée. Les quêtes annexes des jeux sont pourtant bien pensées comme *annexes*, justement. Et à ce titre, le joueur est libre de choisir d'utiliser cette

[73] Lorsque l'on parle de « ligne droite » dans un jeu vidéo, il s'agit de suivre le cheminement le plus cours afin de parcourir le scenario. En effet, certains jeux possèdent des « quêtes annexes » optionnelles, qui demandent de s'éloigner du chemin pour suivre le scénario principal du jeu. Finir le jeu en « ligne droite » impose alors de ne suivre que le scénario principal sans faire aucune autre activité annexe proposée.

fonctionnalité du jeu, ou de l'éviter, selon l'intention qui gouverne sa décision de jouer. Dans notre cas, puisqu'il s'agit d'analyser le rapport entre la musique et la trame principale du jeu, nous avons décidé de ne pas en tenir compte. Mais cela ne veut pas pour autant dire que les quêtes annexes, et leurs musiques, sont dénuées d'intérêt.

La seconde règle importante est une sorte de limite à ne pas dépasser. Revenons à notre problème d'aller-retour qui surcharge la notation inutilement. A partir de quand, pouvons-nous considérer qu'une musique déjà entendue dans ce lieu est pertinente à noter, malgré un aller-retour ? C'est un problème assez compliqué à résoudre car il n'existe, selon nous, pas de meilleure méthode qu'une autre. Nous avons donc préféré nous restreindre à reprendre la notation à partir de deux tableaux d'écart. Pourquoi cette valeur ? Car dans beaucoup de jeux, *Final Fantasy* ou pas, les monstres réapparaissent de façon instantanée si le joueur s'écarte de deux écrans. C'est notamment le cas pour *Kingdom Hearts*, ou *Final Fantasy XII* (bien que dans *Final Fantasy XII*, attendre un peu suffit aussi). D'une façon logique, nous nous sommes dit qu'il serait pertinent de reprendre cette valeur pour faire « apparaître de nouveau » un morceau entendu dans un lieu. L'autre raison, c'est qu'entre deux écrans, il peut se passer tout un tas d'avancées scénaristiques. Le déroulement du jeu peut évoluer, et la musique peut avoir une autre signification, même si c'est la même qu'entendue auparavant.

Voici un schéma pour illustrer ces propos, avec deux cas de figure différents :

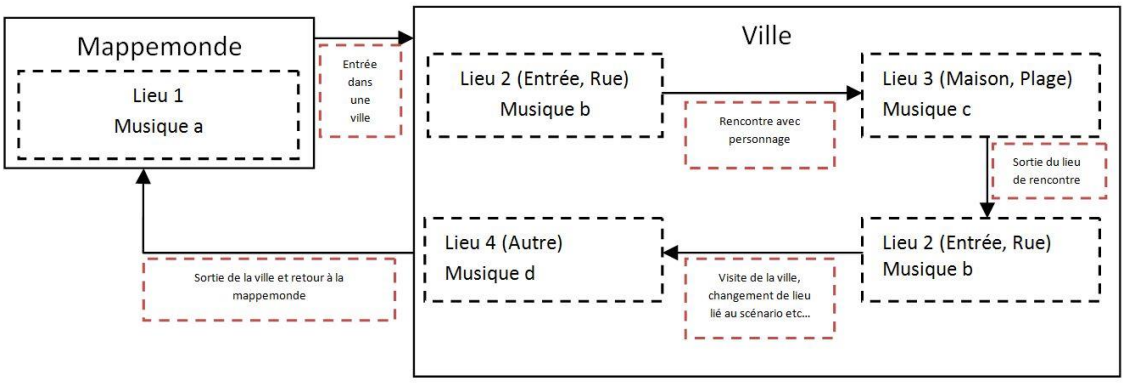


Figure 13 - Parcours du scénario musical - Exemple 1

Dans ce premier exemple (figure 11)[74], en suivant les règles préétablies plus haut, le relevé musical sera : a, b, c, d et a.

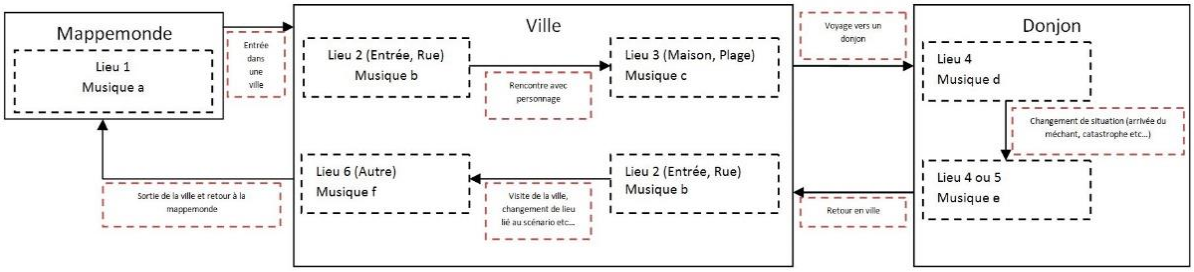


Figure 14 - Parcours du scénario musical - Exemple 2

Dans le second exemple (figure 12), le relevé est un peu différent dû à l'écart de deux écrans pris en compte : a, b, c, d, e, b, f et a.

Analysons. Dans le premier cas, bien que l'on retourne au lieu 2 après être passé par le lieu 3, comme il n'y a pas deux écrans de différence, ou deux changements de musiques, nous ne notons pas la seconde itération de la musique b comme étant pertinente. En revanche, dans le second cas, le héros est passé par un donjon avec deux modifications musicales. Le scénario peut alors avoir évolué, et il nous semble pertinent de noter la seconde itération de la musique b dans le même lieu que précédemment.

Bien entendu, cette méthode est perfectible et possède quelques défauts dont nous sommes pleinement conscients. Par exemple, un retour vers une musique entendu moins de deux changements après son apparition précédente peut, dans certains rares cas, être pertinent. Mais surcharger le tableau en notant parfaitement chaque changement de musique est une méthode bien trop lourde, pour le tri et l'analyse, pour ces quelques cas particuliers. Nous avons ici établi des règles permettant de trouver un juste milieu entre un relevé au maximum pertinent et une analyse des données plus efficace.

[74] Le terme « Mappemonde » est définit partie 1.8.1.1b

1.3.1.2 Utilisation du tableau pour recouper les thèmes entre eux

Établir la conduite musicale n'est que le début de la construction des données. Bien que le tableau soit très intéressant en l'état, l'intérêt est de pouvoir recouper les informations récoltées pour dégager des notions musicales utiles à l'analyse.

Ainsi, grâce à cette méthode, il est possible de compter le nombre d'itérations de chaque musique, et voir ainsi son importance relative à travers son nombre d'occurrence. Les résultats sont parfois surprenants. Par exemple, *Aerith's Theme* de *Final Fantasy VII*, un morceau emblématique du jeu, n'est en réalité entendu qu'une fois. Or, il n'en reste pas moins un des thèmes les plus connus du jeu, voire du compositeur. Comment, en seulement une apparition, a-t-il pu autant marquer les joueurs ? Voici une piste analytique très intéressante, qu'il aurait été sûrement impossible d'éclairer sans le scénario musical[75].

A côté de ce tableau, un second est créé (figure 13). C'est un tableau à double entrée qui fonctionne comme suit : en colonnes, les différents thèmes majeurs du jeu que nous avons dégagé à la suite d'une analyse des partitions (Pour l'exemple de *Final Fantasy VII* : Cloud, la Shinra, le Motif « Birth of a God » etc…), et sur les lignes, tous les morceaux du jeu selon l'ordre établi dans la bande originale du jeu. Au croisement de chaque thème et chaque morceau, nous entrons un « 1 » si le thème est présent dans le morceau, un « 0 » le cas échéant. Un rappel des lieux majeurs où sont entendus les thèmes est aussi présent. Grâce à cette notation, il est possible de faire apparaître tous les morceaux dans lesquels le thème de Cloud est présent. Il suffit pour cela de filtrer tous les « 1 » présents dans la colonne du thème. Inversement, il fait aussi apparaître tous les thèmes contenus dans chaque morceau. Il est alors possible de faire apparaître des statistiques qui peuvent dégager, encore une fois, des pistes d'analyse.

[75] Un début de réponse vient de son utilisation. Il est entendu lors de la scène toute aussi emblématique de la mort d'Aerith. Cette scène a marqué les joueurs car c'est le premier personnage des *Final Fantasy* à mourir à l'écran, et qu'il n'est plus possible de contrôler par la suite. Ainsi, toute l'affection que le joueur a pu ressentir envers ce personnage est mise à l'épreuve par sa mort. Les joueurs furent tellement secoués par cette perte qu'un grand nombre de théories pour récupérer le personnage sont apparues sur les forums, notamment grâce à une quête annexe secrète (qui ne fonctionnait pas, bien entendu), mais surtout à cause d'un possible bug qui faisait apparaître le personnage, vers la fin du jeu, pendant quelques images dans l'église dans laquelle nous l'avions rencontrée.

	Lieu 1	Lieu 2	Signature	Cloud	Shinra	BoG	Barr	Aer	Carl Sith	atio	Cll	Jénd	Cid
The Prelude			1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0
Opening - Bombing Mission	Midgar		1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
Mako Reactor	Midgar		1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
Anxious Heart	Midgar		1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0
Tifa's Theme			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Barret's Theme			1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0
Hurry!	Midgar	Junon	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lurking in the Darkness	Midgar	Wutai	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0

Figure 15 - Tableau de réunification des thèmes - Extrait

Toutes les cases en vert indiquent que le thème, nommé en indice sur la première ligne du tableau, est présent dans le morceau indiqué dans la première colonne de gauche. Nous voyons ici apparaître un procédé de réutilisation des thèmes ou des motifs dans différentes musiques, à l'image du procédé Leitmotivique utilisé par Wagner dans sa Tétralogie. Les morceaux dont la ligne est grisée indiquent qu'ils n'ont aucun intérêt narratif pour diverses raisons. Dans l'exemple utilisé ici, *The Prelude* n'est jamais entendu dans le jeu mais sur l'écran du menu principal qui propose de lancer une nouvelle partie ou de charger une sauvegarde précédente. Il est donc entendu « en dehors » du jeu et de son intrigue. *Tifa's Theme* de son côté a été rajouté en fin de production, à l'image du personnage dont il est le thème principal. Il ne possède aucun rappel dans d'autres morceaux, et n'est entendu qu'au début du jeu à de très rares occasions.

C'est ainsi grâce à ce tableau que nous avons pu dégager que le thème d'Aerith est entendu seulement 3 fois, une fois dans *Flower Blooming in the Church*, *Aerith's Theme* et *World Crisis*. Sa popularité auprès des joueurs n'est donc pas particulièrement dû à son utilisation et ses rappels dans le jeu, mais grâce à une des scènes les plus emblématique de la culture vidéoludique : la mort inattendue d'Aerith, premier personnage de la série à mourir à l'écran pour des besoins scénaristiques.

1.3.2 Allen Forte et la notion de « Pitch Class »

Allen Forte est un théoricien de la musique et musicologue américain. Il est spécialiste dans l'analyse des musiques atonales du XX^{e} siècle. Dans ce but, il a développé un système d'analyse basé sur les mathématiques et la combinatoire. Ce système a été développé lorsqu'il s'est rendu compte que l'analyse de la musique atonale moderne ne pouvait pas être réalisée avec les outils que les musicologues ont l'habitude d'utiliser pour analyser les musiques savantes plus anciennes, comme la progression harmonique à l'aide d'un chiffrage, ou le classement des accords conventionnels.

1.3.2.1 L'idée d'un nouveau concept d'analyse

Il est possible d'analyser le caractère de chaque instrument, faire une analyse théorique de la musique en comparant les différents degrés employés, les modulations etc. Il est aussi possible d'en faire une analyse « imagée », c'est à dire en décrivant les mouvements des mélodies, l'intérêt et la place des accompagnements, et d'en tirer des conclusions. Par exemple, une élévation pourrait être symbolisée par des accords majeurs, harmonieux, ascendant et s'élevant dans les aigus, comme un Saint s'élèverait dans les cieux. La descente aux enfers serait, d'une même manière, symbolisée par une descente de gamme, voire chromatique, dans les graves[76], etc... Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise technique à employer, cela dépend du matériau sur lequel nous travaillons, et de l'angle d'analyse souhaité. C'est le propre même de la métaphore musicale très employée chez les romantiques (*Erlkönig*, Franz Schubert, 1815). En nous plongeant dans le concept, nous en sommes arrivés à étudier la notion de *Leitmotiv* initié par Richard Wagner et largement exploité dans sa tétralogie *Der Ring Des Nibelungen* (1849-1876).
De tels motifs existent-t-ils dans la franchise *Final Fantasy* ? C'est ce que nous estimons avoir réussi à démontrer dans notre mémoire de Master. Mais pour analyser les thèmes de dix jeux, une approche conventionnelle n'est pas forcément ce qu'il y a de plus simple, et donc rentable en termes de temps. Nous avons donc commencé à chercher un modèle d'analyse original, et comme déjà précisé plus haut, c'est celui d'Allen Forte qui nous convenait.

[76] Ce procédé, nommé madrigalisme, a été popularisé par le premier opéra de l'histoire de la musique, l'*Orfeo* de Claudio Monteverdi.

1.3.2.2 Le modèle de Forte

De façon arbitraire, Forte va donner une valeur à chaque note du système chromatique occidental.

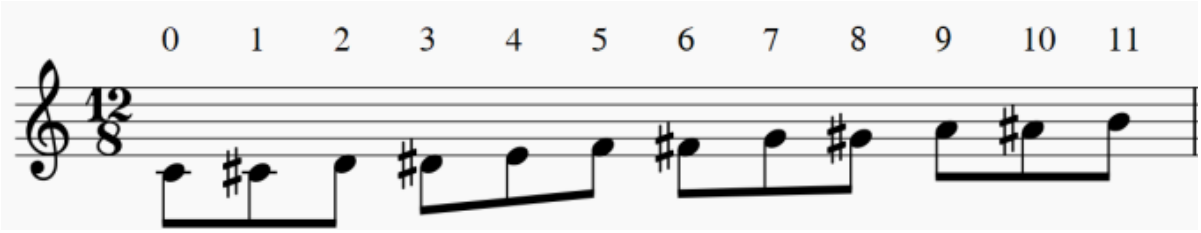


Figure 16 - Gamme chromatique ascendante et sa notation Allen Forte

Ainsi, chaque note peut, de façon complètement détachée du contexte, de la tonalité (puisque son ouvrage se base sur la musique atonale) être comparée à d'autres et manipulée dans un logiciel via un algorithme. De plus, ce système met de côté les éventuellement enharmonies (Si$^{\sharp}$ = Do, Mi$^{\flat\flat}$ = Ré etc…) puisque, quel que soit le morceau de musique étudié ou sa tonalité, ce qui importe est la fréquence des notes entendues, donc notées sur la partition. Ainsi, l'exemple suivant est équivalent au premier :

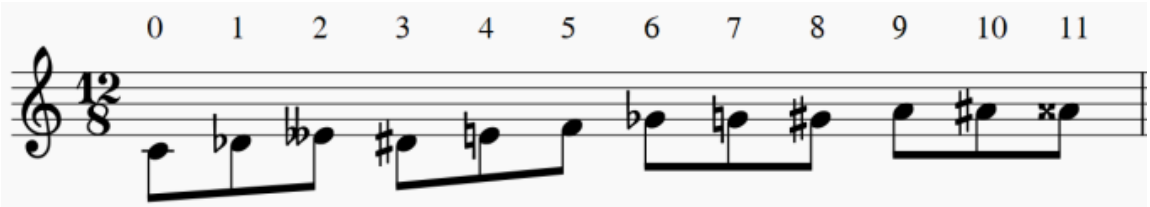



Figure 17 - La même gamme avec des altérations différentes

De même, le système de notation met de côté les octaves. Tous les Do seront notés 0, tous les Ré 2, peu importe leur place dans le spectre. Pour cela, il introduira la notion de modulo qui indique que toute note supérieure à 11, sera rabattue sur sa vraie valeur. On applique alors un modulo 12. Par exemple, si l'on avait continué la montée chromatique sur le premier exemple, on aurait très bien pu noter le second Do « 12 » et le second Do$^{\sharp}$ « 13 ». Mais cela n'est en aucun

point pratique à manipuler. On gardera ainsi la notation Do « 0 » et Do♯ « 1 » quelle que soit l'octave.

Que faire à partir de ça ? Pour faire ressorti les structures propres à la musique atonale, Forte propose de noter les ensembles de notes verticaux ou horizontaux dans un ensemble qu'il appelle le Pitch Class Set[77], que l'on pourrait traduire par « catégorie de notes ».

Ainsi, le thème de Cloud, personnage principal de *Final Fantasy* VII, tiré du morceau *Main Theme – Final Fantasy VII*, se note de la façon suivante. Les notes indiquées entre parenthèses sont celles qui sont répétées :

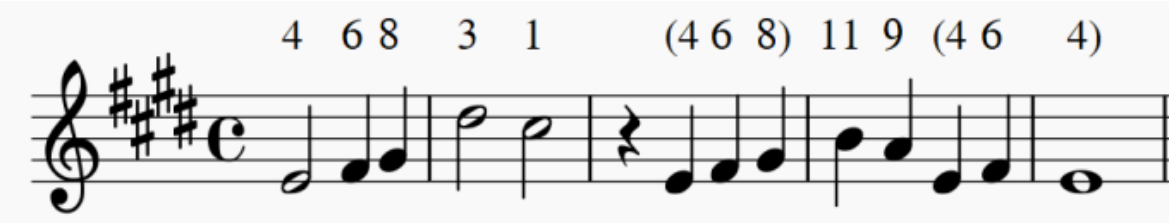


Figure 18 - Le thème de Cloud et sa notation Allen Forte

Comme les PcSet se nomment entre crochets (notation d'Allen Forte), on a alors [4, 6, 8, 3, 1, 11, 9]. Précisons qu'il est inutile de noter les répétitions de notes indiquées entre parenthèses sur la figure 16. De façon ordonnée, cela donne [3, 4, 6, 8, 9, 11, 1]. Mais on observe que le thème est séparé en deux sous parties, la séparation étant indiquée par le soupir de la 3e mesure. Pour la démonstration, on retiendra alors la première partie du thème, [4, 6, 8, 3, 1] ou, de façon ordonnée [1, 3, 4, 6, 8].

Qu'est-ce que la notation ordonnée ? Forte y introduit ici une notion particulière de son système. Les notes entrées dans les PcSet doivent être dans l'ordre numérique de façon que la première et la dernière note aient l'intervalle le plus petit possible et que les deux premières notes de l'ensemble aient aussi la plus petite différence d'intervalle. Pour cela, il introduit le système de permutations. On notera pour la démonstration le PcSet entre crochets, la différence entre la première et la deuxième note par la suite, et la différence entre la première et la dernière note entre parenthèses.

Si l'on applique cette notation au PcSet vu précédemment, on obtient :

[77] PcSet par la suite pour plus de confort.

[1, 3, 4, 6, 8] 2 (7).

Voici les différentes permutations de ce set :

P0: [1, 3, 4, 6, 8] 2 (7) mod 12.

P1: [3, 4, 6, 8, 13] 1 (10) mod 12.

P2: [4, 6, 8, 13, 15] 2 (13) mod 12.

P3: [6, 8, 13, 15, 16] 2 (10) mod 12.

P4: [8, 13, 15, 16, 18] 5 (10) mod 12.

P5: [13, 15, 16, 18, 20] 2 (7) mod 12.

On observe que P0 = P5 en vertu du modulo 12. La « meilleure » notation est celle où la différence entre première et seconde note et la différence entre première et dernière note sont toutes les deux les plus basses. Ici, la meilleure différence entre première et deuxième note est 2, et la meilleure différence entre première et dernière note est 7. Ainsi, la meilleure notation possible de ce set est bien P0 soit [1, 3, 4, 6, 8].

1.3.2.3 Comparer les thèmes avec cette méthode

Maintenant que le système de notation est mis en place, il faut comparer les mélodies. On a vu que dans *Main Theme – Final Fantasy VII*, le premier morceau du thème de Cloud se note [1, 3, 4, 6, 8]. Donnons-lui un nom pour plus de confort, appelons le C1.

Donc, C1 = [1, 3, 4, 6, 8].

Voici une autre occurrence du thème de Cloud, C2, cette fois-ci dans *Who Am I ?* :

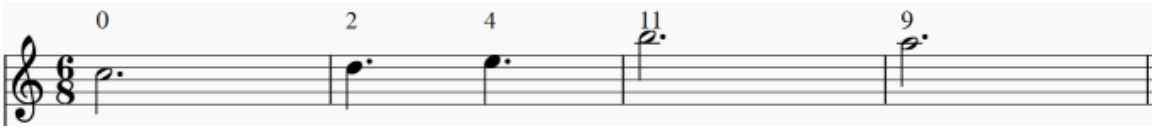



Figure 19 - Le thème de Cloud dans le morceau Who Am I ? et sa notation Allen Forte

C2 = [0, 2, 4, 11, 9], ou, une fois remis dans le meilleur ordre avec le système de permutations : [9, 11, 0, 2, 4]. Les deux PcSet sont-ils égaux ? Forte explique que, pour comparer deux sets, on doit trouver un facteur de transposition t tel que C1 + t = C2.

Pour cela, le modulo 12 sera un allié très utile, puisqu'on observe que C1 + 8 = C2, soit :

C1 [1, 3, 4, 6, 8] mod 12.
+8 [9, 11, 12, 14, 16].
soit [9, 11, 0, 2, 4] mod 12.
Mais la technique est un peu barbare et peut s'avérer peu facile à manipuler. Pour répondre à cela, Forte introduit la notion de *PrimeForm* (forme primordiale ou forme première). La *PrimeForm* est une forme de PcSet dans laquelle la première note est toujours Do, donc 0. Il utilise, pour mettre un PcSet en *PrimeForm*, la notion de transposition. Ainsi, la *PrimeForm* de C1 est définie telle que : C1 + 11 = pfC1. Soit, [12, 14, 15, 17, 19] mod 12, donc [0, 2, 3, 5, 7]. Cette technique de calcul est beaucoup plus légère à programmer que la précédente, et on a, de fait, C2 + 3 = pfC2, soit, [12, 14, 15, 17, 19] et donc [0, 2, 3, 5, 7]. Une fois encore, les deux sets sont équivalents. Les deux mélodies appartiennent alors au même thème.
Cette façon de « calculer » l'appartenance d'une mélodie au même thème permet de confronter deux mélodies qui, à l'oreille semblent proches grâce à leur enveloppe, mais dont la similitude n'est pas clairement établie pour diverses raisons, en particulier si la mélodie est renversée et commence sur un ton différent, rendant la comparaison plus fastidieuse. De même, les manipulations basiques des données musicales sous leur notation de Pcset ou de Primeform (une simple addition pour le facteur de transposition, ensuite une comparaison des résultats) permet de coder un programme qui, une fois que l'on y aura rentré le répertoire mélodique à comparer, permettra de trier toutes les mélodies appartenant au même thème des autres. A travers un corpus de plus de 600 musiques, cet outil permet de trier de manière rapide et efficace les musiques sur lesquels nous devons effectuer une étude analytique. Il permet, en d'autres termes, d'effectuer un premier niveau de tri des informations. Ainsi fait, nous avons tiré profit d'un système de notation adapté à la musique atonale dans une musique qui, nous le verrons en partie 3, est tonale ou modale.

1.3.2.4 Problème et limite de cette méthode

Le système de Forte est utilisé dans une musique atonale, beaucoup plus libre que le système tonal ou modal. Dans un système tonal, nous n'aurons maximum que 7 notes différentes (les 7 notes d'une gamme), si l'on met de côté modulations

et emprunts, et il est alors très facile d'obtenir des *PrimeForm* similaires, bien que les thèmes n'aient rien à voir entre eux. Pour montrer cela, il suffit de mélanger l'ordre des notes dans C2 de cette façon :

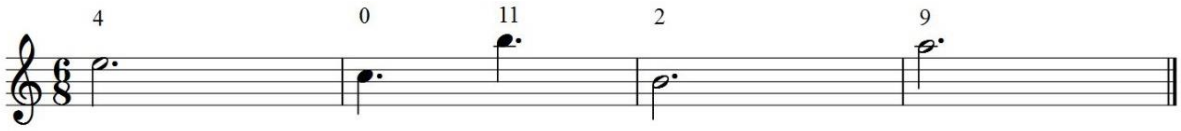


Figure 20 - Une autre façon de jouer le PcSet extrait de Who Am I ?

Les notes utilisées sont les mêmes, nous auront donc le même PcSet et la même *PrimeForm*. Or, le thème C2 est ici déstructuré et bien différent de C1. Pour pallier ce problème, il faut coupler le système de Forte avec un autre système de notation, celui des neumes. La notion de neume est ici à différencier des neumes grégoriens, utilisés dans la musique pré-Baroque. Nous garderons l'idée générale de « mouvement » ou « d'enveloppe » que nous utiliserons librement. Le neume, comme nous l'utiliserons, est donc un indicateur général de mouvement. Il peut être représenté par une courbe, ou une suite de lignes, qui donne un aspect général de la mélodie. A l'inverse de la notation de Forte, et c'est en cela qu'elle est complémentaire, la notation neumique fait abstraction de la hauteur des notes, mais donne une échelle assez fidèle aux intervalles. Elle donne, de surcroît, le « sens » des intervalles, c'est à dire ascendant ou descendant, là où la notation de Forte ne nous donne aucune information le sens de progression des intervalles. Elle lui est donc totalement complémentaire, et permet de régler le problème des *PrimeForm* similaires dans une mélodie différente. Enfin, le neume utilisé pour une mélodie sera celui de son PcSet et non de sa *PrimeForm*. En effet, les neumes des *PrimeForm*, si elles sont similaires, seront les mêmes et n'auront donc aucun intérêt.

Pour illustrer le tout, reprenons le *Main Theme – Final Fantasy VII* et le thème dans *Who Am I ?* sous sa forme neumique (figure 21).

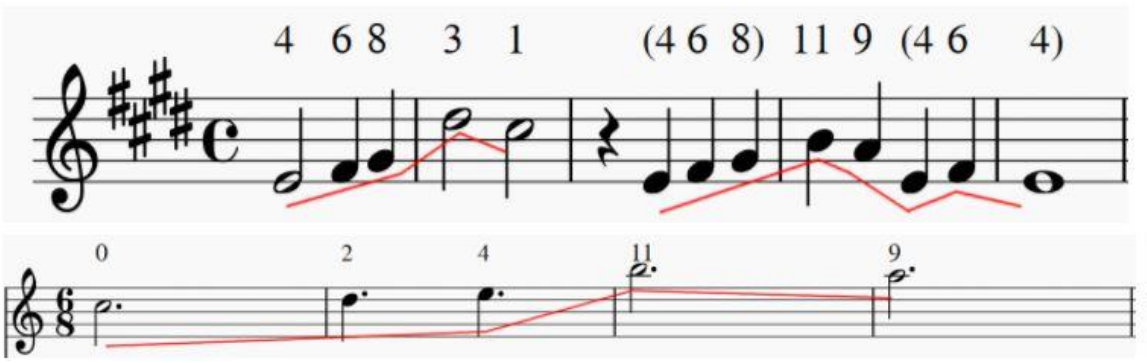


Figure 21 - Les deux thèmes réunis

On remarque avec cette méthode que le neume de la première partie du *Main Theme* (en haut) et celui dans *Who Am I ?* (en bas) sont les mêmes. Les *PrimeForm* de ces thèmes peuvent donc être comparés. Cet outil paraît ici anodin, puisque la ressemblance est frappante avec les exemples présentés. Mais cette technique complémentaire permet d'éviter les déboires, pour des thèmes plus compliqués.

Grâce au programme de tri dont nous avons fait mention précédemment, nous avons pu établir un programme complémentaire, permettant d'indiquer sur un graphique la « courbe neumique » des PcSet étudiés, et de faire ainsi un second niveau de tri et de comparaison en éliminant les PcSet dont les courbes sont trop différentes.

1.4 Cinéma et Jeu Vidéo : un lien étroit ?

1.4.1 Points de convergence, des similitudes de production

Le jeu vidéo est depuis 2006, en France, considéré comme une forme d'expression artistique à part entière[78], tandis que la Cour Suprême des Etats-Unis d'Amérique lui attribue ce statut en 2011[79]. En ce sens, il rejoint la classification des arts au préalable établie par Hegel, qui ne concernait que les arts contemporains de l'écrivain, à savoir l'architecture, la sculpture, la peinture, la musique et la poésie. Depuis, cette classification a été augmentée en fonction des arts naissants - ou les pratiques préexistantes depuis reconnues comme tel - et le cinéma en prit la septième place. A la sixième place se trouvent les « arts de la scène » (théâtre, mime), à la huitième les « arts médiatiques » (radiophonie, télévision), et la neuvième les bandes-dessinées et dérivés (*comics* américain et *manga* japonais, principalement). Le jeu vidéo, quant à lui, accède à cette classification, vecteur de reconnaissance internationale de la pratique artistique, en étant classifié de « dixième art ». Ce panthéon des arts a subi de nombreuses modifications concernant sa classification en fonction du point de vue de l'auteur qui discute de ces sujets là, mais chacune des mises à jour redistribue la classification et la terminologie des arts sans en sortir d'entrée.

Ce qui est intéressant de noter concernant le cinéma et le jeu vidéo, est que ce sont les deux seuls arts de la liste à intégrer, de manière concrète ou indirecte, l'intégralité des autres arts précédents. Ainsi, en cinéma, la sculpture ou l'architecture qui lui sont des arts antécédents, sont directement intégrés dans son processus créatif. Ces deux arts représentent, par exemple, les moyens de production de plateau de tournage où l'on intègre, selon les cas, des décors construits pour l'occasion. La peinture, de son côté, est, avec le dessin, largement

[78] CRAMPTON Thomas, *For France, Video Games Are as Artful as Cinema*, The New York Times, 6 novembre 2006, https://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html, Consulté en Janvier 2022.
[79] SUTTER John D, *Supreme Court sees video games as art*, CNN, 28 Juin 2011, http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/, consulté en Janvier 2022

exploitée lors de la production de *concept art*• ou de *story-board*• (figures 22 et 23). La musique, quant à elle, y a été intégrée progressivement[80], et la poésie représente les messages véhiculés par l'objet en tant que tel. Il en est de même pour le jeu vidéo, où tous ces procédés existent également : l'architecture se retrouve dans la construction des décors numériques et des « niveaux », prenant alors le nom de *level design*• (figures 24 et 25). La sculpture est apparentée à la modélisation des personnages et des objets, premièrement en deux dimensions puis en trois dimensions par la suite lorsque les technologies le permettent. La peinture et le dessin, ainsi que la musique et la poésie suivent ceux attribués au cinéma. Les différents *artbook* édités par une multitude de maisons d'éditions témoignent de ce procédé :

Figure 22 - Concept Art des différentes robes et coiffures d'Aerith pour le jeu Final Fantasy VII : Remake[81]

[80] ALTMAN Rick, *The Silence of the Silents*, Oxford University Press, 1996.
[81] *Final Fantasy VII Remake Material Ultimania*, Conçu par Studio BentStuff/DIGITAL HEARTS, Mana Books, 2020, p78-79.

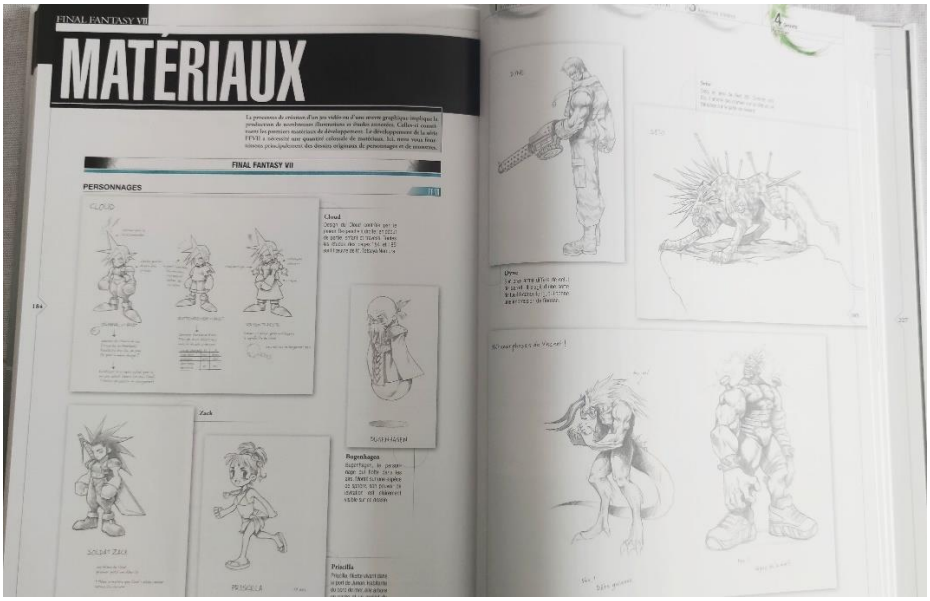


Figure 23 - Concept Art de Final Fantasy VII[82]

Sur la première page de la figure 23, on peut lire en texte liminaire :

> Le processus de création d'un jeu vidéo ou d'une œuvre graphique implique la production de nombreuses illustrations et études annotées. Celles-ci constituent les premiers matériaux de développement. Le développement de la série FFVII (*sic*) a nécessité une quantité colossale de matériaux. Ici, nous vous fournissons principalement des dessins originaux de personnages et de monstres.[83]

Ce court texte montre à quel point les arts graphiques prennent une place importante dans le développement d'un jeu vidéo, mais également d'un film, puisque les processus seront similaires : avant de filmer ou de construire un univers vidéoludique, on théorise, on dessine, on *conceptualise* le projet.

De prime abord, il semble donc n'exister aucune réelle différence entre un film et un jeu vidéo, puisque leurs processus de création sont similaires, *a minima* parallèles. D'autant plus que, si la création d'un jeu vidéo se déroule dans un univers pleinement numérique, ce qui constituait éventuellement un point de divergence avec le cinéma ; les films d'animation 3D ont, depuis *Toy Story* (Pixar, 1995), connu une progression fulgurante en termes de technologies. Si bien que, certaines techniques comme la capture de mouvement (*motion capture*•), propre

[82] *Final Fantasy VII Ultimania, Les coulisses du chef-d'œuvre de Square Enix*, Mana Books, 2009, p184-185
[83] *Ibid.*

au cinéma, ont été pleinement intégrées dans le jeu vidéo qui en est devenu l'un des principaux marchés[84].

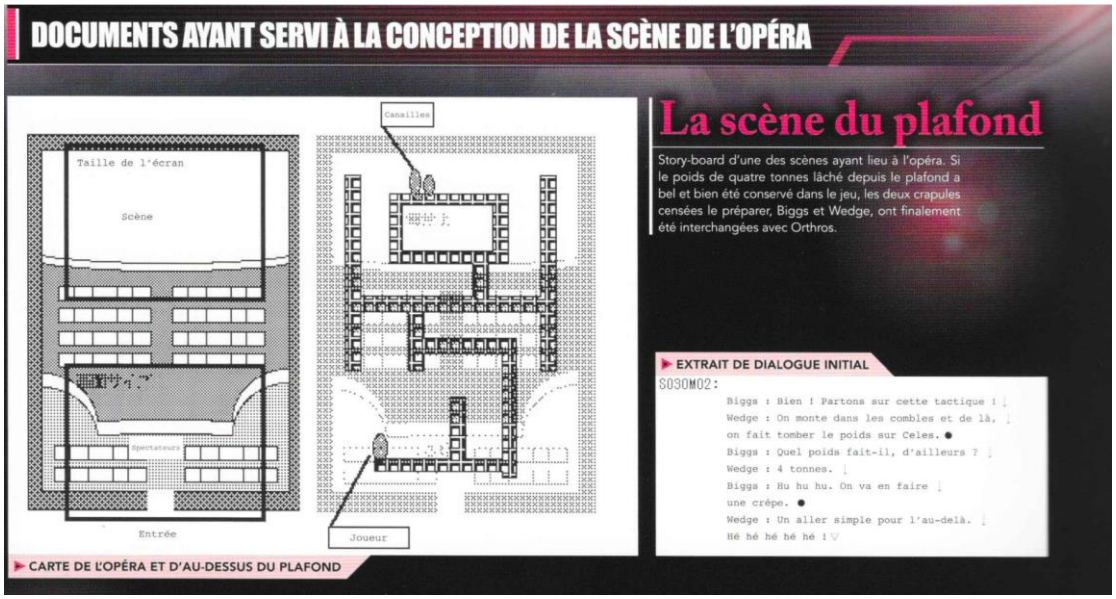


Figure 24 - Concept art, Storyboard et level design de la scène de l'Opéra de Final Fantasy VI – numérisation

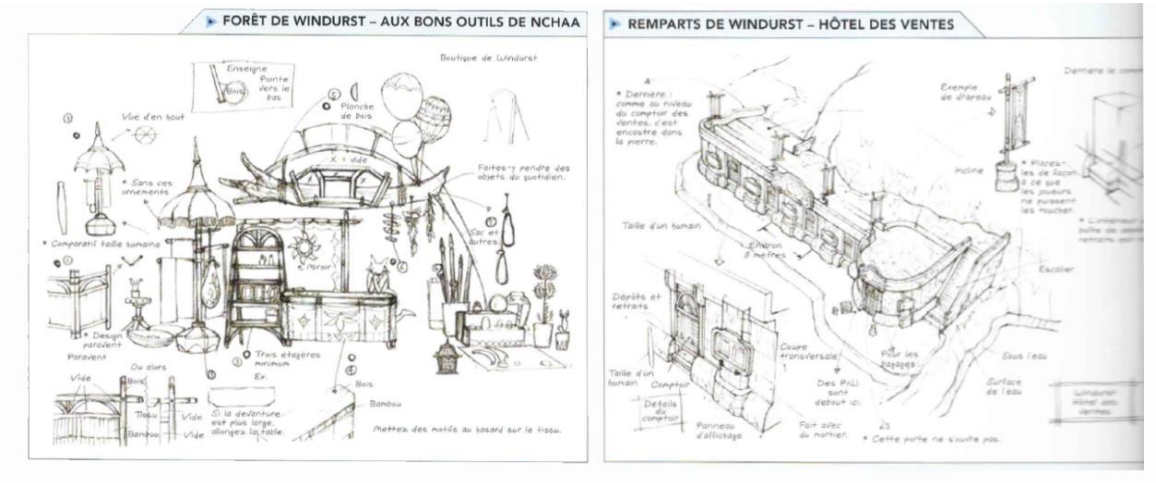


Figure 25 - Concept art et level design de quelques bâtiments de la ville de Windurst - Final Fantasy XI - numérisation

On notera, à titre de prouesse technique inspiré des techniques utilisées au cinéma, le jeu *God of War* (Santa Monica Studio, 2018) qui se déroule sur son entièreté dans un plan séquence. Un « plan séquence » est une technique utilisée en cinéma qui consiste à ne faire aucune coupure de point de vue dans le

[84] En effet, l'animation des modèles 3D constitue un défi dans le jeu vidéo, tout autant que dans le film d'animation, afin de réaliser une animation la plus naturelle possible. Ainsi, se baser sur des mouvements réels à l'aide de la *motion capture* permet de dégrossir le travail, ou trouver des *keyframes* (points clés de l'animations) réutilisables plus tard dans d'autres productions.

déroulement d'une séquence, d'où son nom, un unique « plan » (captation de l'image) pour une seule « séquence » (partie narrative). Là où les films font s'enchainer différents plans, tournés à des moments différents de la production et juxtaposés entre eux par le montage, permettant de créer une narration lors d'une séquence, le plan séquence se différencie par le fait que, sans coupure, la caméra continue de capter l'action. Dori Arazi, directeur de la photographie sur le jeu *God of War* témoigne à ce sujet :

> Tout filmer en plan séquence. Quand j'ai lu le script, j'ai pensé que c'était impossible. Quand j'ai vu le matériel, j'ai pensé que c'était impossible. Quand j'ai vu la chaîne de production, j'ai pensé que c'était impossible. Mais c'est possible. Juste incroyablement difficile.[85]

Ce jeu vidéo, initialement sorti sur Playstation 4, propose une expérience narrative et technique inhabituelle pour un jeu vidéo, basé sur le simple fait qu'il est, à lui seul, un gigantesque plan séquence de plusieurs dizaines d'heures, où la caméra ne « coupe pas » entre les phases de *gameplay* et les phases de cinématique.

Le jeu vidéo va même plus loin en intégrant de nouveau tous les arts qui le précédent dans la liste. Ainsi, s'il intègre le cinéma à travers les « cinématiques » dont nous préciserons la nature en partie 1.5.2, il intègre également à ses débuts la bande-dessinée à travers la mécanique de « boîte de dialogue », assimilable, nous l'avons rappelé, aux bulles de la bande-dessinée (1.0.2).

Force est de constater qu'à défaut d'être strictement similaires dans le rendu final par l'interactivité que le jeu vidéo induit, le cinéma et le jeu vidéo, partagent, *a minima*, leurs techniques de production. Il en est de même pour la partie concernant la production musicale, à deux détails près. Le premier concerne l'approche artistique de la composition musicale dans un jeu vidéo, et le second, plus anecdotique mais témoin d'une pratique particulière, concerne les possibilités musicales offertes par la programmation possible dans un univers entièrement numérique et simulé dont nous discutons partie 1.5.

[85] *God of War, créer un jeu en plan séquence*, https://www.youtube.com/watch?v=NEuuS9C4qTA. Notons également l'emploi du terme « filmer », puisque les animations ont été réalisées en *motion capture*.

1.4.2 Points de divergence, l'interactivité et ses conséquences

Dans son ouvrage *Film/Music Analysis : A Film Studies Approach*, Emilio Audissino donne un point d'entrée pertinent pour saisir la différence du procédé compositionnel entre un compositeur d'opéra et un compositeur de musique de film ; dans les deux cas, un compositeur de musique « à l'image »[86] :

> The difference is that an opera composer does not generally compose the music with such a clear idea of what staging is going to be. There might be staging indications in the score, but an event-based analysis of, say, a Wagner's opera would describe the interaction of the music with that singular and specific performance, and that analysis would not be valid for another performance – and, obviously, Wagner did not compose that music having that one particular performance in mind.[87,88]

Selon Audissino, ce qui différencie les deux pratiques compositionnelles est leur rapport avec la mise en scène. Elle est variable et modulable dans le cas de l'opéra selon les metteurs en scène, la troupe ou la production ; et fixe dans le cas du film une fois le montage final réalisé et la bobine prête pour la projection. Nous pouvons même retourner le problème : le compositeur de musique de film écrit une musique adaptée à *un* montage[89], tandis que le compositeur d'opéra écrit une musique pensée pour *plusieurs* « montages ». Il y a donc une sorte de symétrie méthodologique entre les deux pratiques. Ce parallèle entre l'opéra et le film est intéressant, puisqu'il permet de mettre en avant les enjeux de la composition d'une musique pour un jeu vidéo. Dans notre mémoire de master[90], nous avons rapproché le jeu vidéo et l'opéra : leur principe de narration est en effet similaire,

---

[86] C'est, pour le cinéma, une extension de la musique *à programme*. Pour le cas de l'Opera, il est possible de le rapprocher à de la musique à programme, mais ce terme définit principalement des œuvres de musique « pure » issues de la période romantique et développées par la suite.
[87] AUDISSINO Emilio, *Film/Music Analysis : A Film Studies Approach*, Palgrave Studies in Audio-Visual Culture, 2017, p20.
[88] Bien que Wagner eût des idées assez précises de sa mise en scène dans son idée d'Œuvre d'Art Totale. Il n'en reste pas moins que les différentes représentations de Wagner restent relativement différentes dans leurs applications du livret.
[89] Bien entendu, le compositeur de musique n'est pas nécessairement convié à composer la musique une fois le montage final réalisé. En réalité, en fonction des réalisateurs, producteurs, compositeur ; le musicien peut être amené à composer des brouillons avant le montage (voire le tournage), qui seront adaptés au fur et à mesure de l'avancée du projet. Toutes les pratiques existent simultanément selon les cas, également au sein d'une même production.
[90] COURCELLE, *op. cit.* n°11 p 4.

puisque l'on observe, dans le jeu vidéo, des séquences « récitatives » (narration au premier plan) et des « airs » (mise en pause de la narration), le liant étant bien entendu l'articulation de la musique selon l'un des cas considérés. Nous l'avons vu, le jeu vidéo est un média clos, borné, limité, à l'image du film : celui-ci n'évoluera pas avec le temps une fois le programme et toutes les règles écrites[91]. A l'image du cinéma, la musique est donc soit composée avant, pendant, ou après la production principale du jeu, dépendant des studios ou des méthodes. En revanche, là où le film contient une mise en scène figée une fois le produit terminé, le jeu vidéo quant à lui contient une part de liberté donnée au joueur que nous nommons « interaction ». A l'image de l'opera qu'Audissino décrit comme un « art du spectacle »[92], jouer à un jeu vidéo constitue en soi une performance artistique : la création *d'une version* de la mise en scène. Nous avons décrit ce phénomène en partie 1.0.2 concernant la modularité du *gameplay* (figures 9 et 10) et verrons en partie 1.5.3 les conséquences de cette modularité sur la (non-)synchronisation de la musique et de l'image.

Ainsi, le compositeur de musique de jeu vidéo ne compose pas nécessairement la musique comme un compositeur de musique de film ne le ferait : il ne compose pas pour une mise en scène pensée, figée et écrite[93], mais pour une mise en scène malléable. Le geste compositionnel et les intentions ne sont pas les mêmes. Nobuo Uematsu témoigne à ce sujet dans l'interview effectuée à la Philharmonie de Paris en Juin 2017 à laquelle nous avons assistée et dont nous avons effectué une retranscription à l'aide d'un enregistrement audio :

> Ginette Decuyper : Une question que beaucoup de nos auditeurs se posent, comment se passe la composition musicale d'un nouveau jeu. Entre le créateur et vous-même, le compositeur, à partir de quand qui a influence sur qui ?
> Nobuo Uematsu : Ça dépend du jeu vidéo. Quelque fois le producteur me donne des consignes assez détaillées. Par contre avec Sakaguchi c'est très simple. Il me donne un scénario et il me dit « Occupe-

[91] Mettons de côté les patchs correctifs de *bugs* depuis l'arrivée d'internet, qui permet de déployer des ajouts ou modifications du code et du comportement du jeu aux joueurs, en mettant « à jour » leur programme. De même, les ajouts de scénario à posteriori de la sortie initiale du jeu, ou *DLC*• (*Downloadable Content*) ne sont pas concernés ici.
[92] « *Performing Art »*, AUDISSINO, *Ibid.*, p20.
[93] En l'état à partir de la projection de film. Durant la production, tout le processus de composition/montage est assez flexible, l'un influençant constamment l'autre jusqu'au point d'équilibre, comme nous l'avons précisé en note n°89.

> toi de ça d'ici telle date » et c'est tout. Moi je préfère qu'on ne me dise rien, car comme ça je suis totalement libre de faire mes expériences.[94]

Ici, ce que nous dit Nobuo Uematsu, c'est que le producteur des jeux, Hironobu Sakaguchi, se contente de lui donner des idées, des ambiances ou quelques éléments de scénario afin d'habiller l'univers sonore du jeu, mais Nobuo Uematsu ne compose probablement pas la musique en ayant une idée, ni de l'aspect graphique du jeu, ni de son organisation concrète. Il préfère même « qu'on ne [lui] dise rien ». En d'autres termes : il compose déjà la musique sans avoir vu le jeu. Et possiblement, le jeu n'existe peut-être même pas autrement que sous l'aspect de *concept art* à ce stade de la production. Cette méthode de composition a l'air, d'après les dires du compositeur, d'être appliquée systématiquement concernant les jeux de leur collaboration, témoin que le système fonctionne bien pour leurs méthodes de production. Elle constitue un point névralgique afin de comprendre ses intentions. Si Nobuo Uematsu ne souhaite rien savoir de plus que quelques éléments d'ambiance, d'atmosphère ou de la présence ou non de tel ou tel personnage c'est, probablement, pour deux raisons. La première est la liberté de composition. Sans être influencé par des éléments trop précis, trop sémiotiques ou sémantiques, sa composition se retrouve libre de toute contrainte jugée négative, sans vecteurs imposés. Il peut développer une atmosphère propre selon son affinité avec les éléments qu'on lui donne. En second, la musique se doit d'avoir un rôle quelque peu détachée de l'image puisque sa non-synchronisation impose cette distance. Ainsi, composer une musique en ayant trop d'informations précises sur ce qu'il se passera à l'écran pourrait, consciemment ou inconsciemment, guider le compositeur vers *une* version figée de la narration : celle qu'il a lui-même établie en lisant les éléments du cahier des charges. Cette version figée de la narration, en étant imposée au joueur, met de côté toute partie interprétative de la liaison entre musique et scénario, ou impose un rythme qui pourrait ne pas être adéquat avec la façon de jouer d'une certaine population de joueur. Si la distance, fragile, entre musique et scénario est trop déséquilibrée,

[94] COURCELLE Kevin, *Rencontre avec Nobuo Uematsu à la Philharmonie de Paris*, Article de blog, 2017 [En ligne : https://finalfanthesis.com/2017/06/18/rencontre-avec-nobuo-uematsu-a-la-philharmonie-de-paris/]

cette partie de la population aura un ressenti négatif, la sortant probablement de l'immersion qui fait l'essence du jeu vidéo.

Si le compositeur de jeu vidéo ne compose pas pour un montage fixé, c'est bien parce que ce montage n'existe tout simplement pas au préalable. Il n'y a aucun moyen efficace de prévoir à quel moment le joueur va décider d'effectuer une action qui nécessite une synchronisation image et son parfaite afin d'être mise en valeur par la musique. Dans les faits, les compositeurs de musique de jeu vidéo composent plus pour des blocs de séquences que pour un fait précis à l'image. Comme le mentionne Audissino :

> Opera is […] never stable from one event to the other. On the contrary, film events – the screenings – are much more stable, as the screened film is a reproductible artwork with a fixed form. Film composers write their music with one precise film in mind, and the music is designed to fit that film […].[95]

Sous cet aspect, le jeu vidéo se rapprocherait donc plus d'un geste compositionnel de l'opéra. Si l'on met de côté les parties cinématiques, le compositeur ne compose pas pour une mise en scène exacte, mais pour toutes les possibilités ou éventualités de mise en scène pour une séquence prédéfinie, mettant de fait la synchronisation image/son de côté dès le processus de création enclenché. Cette approche pose le principal problème de l'analyse narrative de la musique :

> The problem of this opera-based approach, because of the aforementioned difference, is that it does not provide specifc tools to analyse how the music operates in connection with the other cinematic elements.[96]

On voit ici le principal problème d'une telle approche, la « connexion avec les éléments cinématiques ». Il s'agit alors de considérer la musique de jeu vidéo non pas comme une musique parfaitement adéquate à telle ou telle scène, mais comme une musique adéquate à telle ou telle *séquence*. Une séquence en jeu

[95] AUDISSINO, *Ibid*. ; exception faite de certains réalisateurs comme Stanley Kubrick qui montent le film sur des musiques non-originales et tirées du répertoire «savant » de la musique. Ici le procédé est inverse.
[96] AUDISSINO, *Ibid.*

vidéo étant une portion narrative comme elle l'est dans le cinéma. C'est-à-dire : une intrigue, un ou plusieurs lieu(x), une quête principale, etc… Par exemple, dans *Final Fantasy VIII*, le joueur commence son aventure à la Balamb Garden University, une université formant une milice militaire. La première séquence tutoriel du jeu nous amène à remporter une épreuve de force en allant vaincre un monstre se logeant dans une caverne, le tout avec une limite de temps. Une fois l'épreuve réussie, la séquence se termine et l'on rentre dans la seconde : l'examen final. Celui-ci consiste à déloger les forces armées adverses d'un point stratégique dans une guerre qui commence à se dessiner et à s'installer progressivement dans le scénario principal du jeu. Ces deux séquences permettent ainsi d'apprendre les règles du jeu (séquence 1) et à lancer le scénario du jeu (séquence 2).

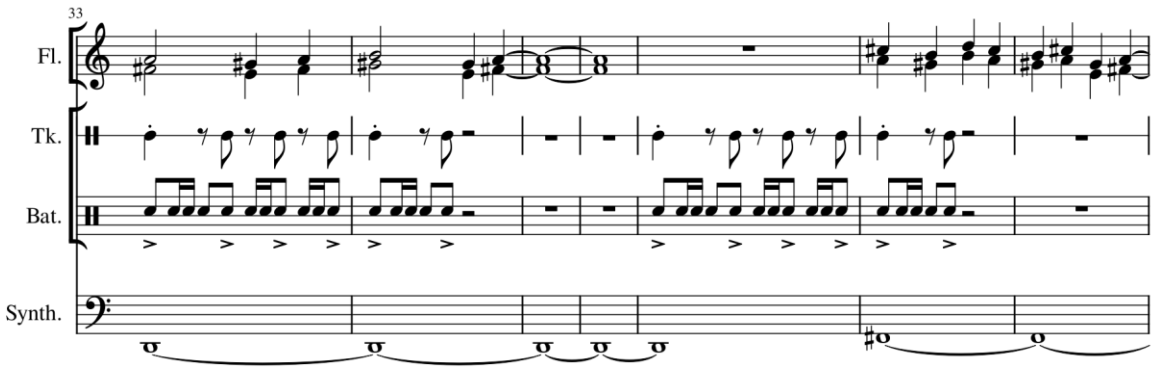



Figure 26 - SeeD - Final Fantasy VIII

Ainsi, lorsque l'on entend le morceau *SeeD* lors d'une réunion préparatoire de la mission de l'examen final, jouant une mélodie aux flûtes soutenue par une pédale et des rythmes militaires à la caisse claire, on comprend que cette musique est associée à la milice (c'est d'ailleurs son nom, les Seeds, mais ça, ne le joueur ne le sait pas puisqu'il n'a aucune information en jeu sur le nom des musiques). La mélodie jouée est celle associée aux « Sorcières », antagonistes du jeu et contre lesquelles se battent les Seeds. La première filiation narrative de la musique commence à se dessiner : le thème a déjà été entendu dans la cinématique d'introduction (*Liberi Fatali*) et sera entendu dans la cinématique juxtaposée de l'atterrissage sur la plage de Dollet, lieu de l'examen final (*The Landing*). Cette mélodie et plus globalement cette esthétique, est pertinente dans cette séquence, mais également dans toutes les séquences similaires à venir et qui auront les sorcières ou la milice comme centre d'intérêt.

De son côté, le cinéma exerce un pouvoir remarquable et particulier sur le spectateur. Si l'on décompose ses composantes, aujourd'hui un film n'est qu'une image (ou une association d'images balayées à un rythme précis), et du son (ou une association de sons simultanés). Mais Michel Chion définit le son comme un « plus » :

> Ontologiquement parlant, […] la situation du son au cinéma tient dans un « en plus ». […] Un film sans le son demeure un film ; un film sans image, ou du moins sans cadre visuel de projection, n'en est pas un.[97]

Pour Chion, le son est un ajout, une qualité supplémentaire à l'image. Il est même optionnel, puisque le cinéma est longtemps resté muet par des restrictions technologiques bien que que le cinéma muet reste malgré tout du cinéma. Depuis l'arrivée du son, ses conditions de mise en place sont mesurées, et connues. Le secteur des radiocommunications de l'Union Internationale des Télécommunications considère à ce titre qu'une image doit être synchronisée avec sa source sonore sans dépasser une marge d'erreur d'une demi-image afin d'être considérée comme « synchronisée » :

> la précision de calage des informations de son et d'image doit être telle que l'écart maximal entre celles-ci soit limité à ± 1/2 image. Pour un film à 24 images par seconde, cela correspond à une variation acceptable d'environ ± 22 ms.[98]

La synchronisation image et son est donc, au cinéma, très stricte. Tout décalage au-delà de cette marge sera considéré comme non synchronisé et produira alors un sentiment étrange de malléabilité du temps, accentué bien entendu plus le décalage est important. Puisque le flot d'image est incessant, à un rythme régulier, le spectateur considèrera alors naturellement que la mauvaise synchronisation vient du son si un tel phénomène surgissait. En un sens, lors du montage, le son est « ajouté » à l'image.

---

[97] CHION Michel, *Audio-Vision, son et image au cinéma*, Armand Colin 3e Edition, 2005-2013, p131.

[98] Recommandations ITU-R BT.1359, Synchronisation relative du son et de l'image en radiodiffusion, 1998, consulté en ligne en Février 2022 : https://www.itu.int/dms_pubrec/itu-r/rec/bt/R-REC-BT.1359-0-199802-S!!PDF-F.pdf.

Pour le cas de la musique de film, les standards sont les mêmes. Au détail près que la musique jouée et enregistrée par un orchestre possède aussi cette particularité d'avoir une pulsation et un tempo malléable. La pulsation étant battue par un chef d'orchestre[99], sa régularité n'est pas parfaite. Des micros-variations de battue peuvent, au cumul, créer un décalage avec l'image. Le travail du chef est alors de compenser sans cesse ces légères variations de régularité afin d'emmener l'orchestre vers un jeu le plus parfaitement synchronisé avec l'image. De même, le rythme d'enchainement des plans du film obéissant à ses propres règles, la musique de film doit être composée pour s'allier avec ce rythme hégémonique de l'image. Ainsi, on retrouvera de nombreuses métriques irrégulières dans les compositions de musique de film pour se « resynchroniser » avec le rythme du montage, obligeant les compositeurs à utiliser de nombreux artifices afin d'obtenir une composition homogène sans que ces changements de métrique ne soient facilement perçus et que le tout reste cohérent.

Précisons, en faisant une petite parenthèse, que si ces changements de métrique ne sont pas si aisément perceptibles, c'est aussi grâce au rôle de l'image. L'image, et surtout le montage, aide, en quelque sorte, à camoufler les irrégularités de la composition. De même, une musique purement atonale sera perçue comme plus « agréable »[100] à écouter si le soutient de l'image justifie l'emploi de ce langage (ambiance inquiétante, mystérieuse, atemporelle…). Ce phénomène se nomme « parallélisme », son inverse étant le « contrepoint » :

> Consider the traditionnal terminological pairs 'parallelism / counterpoint' and 'comment / accompaniement.' When music is emotionnally and formally linked to the images -for example, a bucolic landscape accompanied by pastoral music- that would be an instance of 'parallelism' or 'synchronism'. When music is in contrast -a bucolic landscape with industrial-rock music, let us say- that would be

[99] Considérons ici la musique de film orchestrale au sens large « d'ensemble de musiciens » avec une pensée particulière pour le jeu acoustique enregistré par des microphones. Cet ensemble a été, et est toujours, un standard depuis ses débuts en musique de film, bien que plusieurs compositeurs explorent aujourd'hui l'ajout d'éléments électronique et synthétiques dans leurs compositions. Cet ajout, bien qu'il n'impose pas systématiquement une pulsation très précise et régulière, tend à mener malgré tout vers une pulsation moins « organique ».

[100] Mettons de côté les goûts personnels à chacun concernant les différents langages musicaux, notamment ceux issus de la Seconde Ecole de Vienne. Force est de constater cependant que la musique atonale ou pantonale de Schönberg a trouvé une résonnance particulière en musique de film.

> ‘counterpoint’ or ‘asynchronism.’[101]

Audissino précise par ailleurs qu’ici l’emploi du terme « contrepoint » est maladroit, puisque c’est un terme employé en musique, et qu’il dénature la réalité du conflit qui agit sur l’image et le son dans de tels cas. En musique, un contrepoint n’est pas un conflit entre deux lignes mélodiques (ou plus), mais bien une articulation interconnectée de lignes mélodiques indépendantes permettant de créer un tout, l’œuvre elle-même. L’un des principaux freins de l’analyse à l’image réside ici. L’emploi de termes utilisés, empruntés à l’un ou l’autre média, les mettant en conflit, l’un agissant sur l’autre, le dénaturant, ajoutant une modification sémantique ; est nommé « *visual bias* » par Audissino. Il le définit ainsi :

> Film scholars address music as one of the constituent éléments of the film ‘texte’. Or they simply ignore music altogether and give pre-eminence to the visuals. Our perception of the world is multimodal (Bertelson and De Gelder 2004) but neuro-psychollogically the vision is the dominant sense in humans (Colavita 1974 ; Colavita and Weisberg 1979 ; Posner et al. 1976) which led to a cultural visual bias.[102]

Ce « biais visuel », visiblement issu de la nature sensorielle même de l’être humain, laisse la vue comme part dominante de notre perception du monde, mettant le son sur un plan plus second, ce qui semble être confirmé par l’attribution naturelle au son des manifestations d’un « décalage » entre les deux bandes visuelles et sonores que nous avons mentionné plus tôt. Et Audissino rajoute même que « The visual biais provided a perfect excuse to ignore film music », ainsi que « those few who approached music did so by devising analytical categories that are deeply influenced by the visual bias »[103]. Ainsi, le son, et dans le cas qui nous intéresse, la musique ; est vu(e) comme une partie secondaire du film, la principale étant l’image. Un « plus », comme l’a si bien affirmé Michel Chion. La musique n’est donc pas une part égale aux images du film. Cette distanciation est ce qui pose principalement un problème lorsque l’on doit analyser ces deux parties du média « film » :

> ‘Sound was divided according to its function in the relation to the image : either parallel or in counterpoint

[101] AUDISSINO, *Ibid*, p26.
[102] AUDISSINO, *Ibid*, p25-26.
[103] AUDISSINO, *Ibid*, p26.

> to the visual image. Such nomenclature assumes that meaning is contained in the visual image and that sound can only reinforce or alter what is already there.'[104]

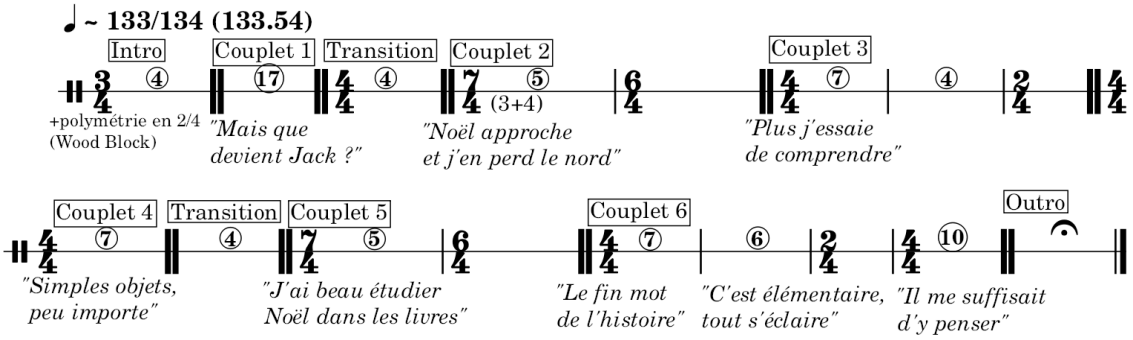


Figure 27 - Structure du morceau "Jack's Obsession"

La figure 27 montre la structure de la chanson *Jack's Obsession* du film *The Nightmare Before Christmas* (1993) dont la musique et les paroles ont été écrits par Danny Elfman. Bien que la chanson ne comporte pas de refrain à proprement parler, nous avons indiqué le nom des parties dans un cadre au-dessus de la mesure, séparant au moins les parties chantées (« Couplet ») des parties instrumentales (« Transition »). Dans les cercles sont indiqués le nombre de mesures correspondantes à chaque partie, une absence de cercle signifiant que la mesure n'est jouée qu'une fois. De même, les paroles débutant chaque partie sont indiquées en dessous en italique afin de figurer comme point de repère. Le tempo est approximatif, constituant une battue manuelle du tempo durant toute la durée de la chanson à l'aide d'une application permettant de calculer le tempo équivalent à une pulsation régulière sur une touche du clavier d'ordinateur[105]. Est indiqué entre parenthèse la moyenne obtenue, donnant un tempo « arrondi » de 133 à 134 battements par minute. On remarque plusieurs choses : les changements incessants de métrique, allant du 2/4 au 7/4, séparant chaque partie et intention musicale de la structure. Le nombre de mesure de chaque partie est aussi assez inhabituel (Couplet 1, 17 mesures en 3/4 ; Couplet 2, 5 mesures en 7/4 + une mesure en 6/4 etc…), coupant alors avec la facilité de la forme « droite » par paquets - ou tout multiple - de 6 mesures (en 3/4) ou 8 mesures (en 4/4) que

[104] KALINAK Kathryn, *Settling the score. Music and the Classical Hollywood* Film, Madison, WI : University of Wisconsin Press, p24 *in* AUDISSINO, *Ibid*, p27.
[105] En l'occurrence, nous avons utilisé ce site internet : https://www.all8.com/tools/bpm.htm. Le relevé a été effectué 5 fois, et nous affichons ici en figure 27 la moyenne obtenue.

l'on retrouve régulièrement dans la chanson. Le plus intéressant se trouve cependant dans les mesures à la métrique nouvelle et n'étant jouée qu'une seule fois (Couplet 2, le 6/4 après le 7/4 ; et Couplet 6, le 2/4 après le 4/4). Nous nommons ces mesures à l'effet particulier des « mesures de resynchronisation ». Cela s'entend à l'écoute, elles servent à redonner une sensation logique à la pulsation, à relancer le mouvement musical pour enchaîner sur la suite et, dans tous les cas, commencer une nouvelle partie. Pour se rendre compte et de l'importance structurelle des métriques irrégulières, et de la malléabilité de la battue, nous avons réalisé deux vidéos montrant ces phénomènes sur les films *The Nightmare Before Christmas* (Henry Selick, 1993) et *Dracula* (Francis Ford Coppola, 1996), dont les liens sont disponibles en note[106]. Un exemple de ces mesures est aisément perceptible à 1 min 59 de la vidéo de *The Nightmare Before Christmas*. A cet instant, nous sommes au Couplet 3 (voir figure 27) dont la métrique principale est le 4/4. Cependant, pour réaliser un raccord de mouvement au montage, Danny Elfman incorpore une mesure à 2 temps, ce qui permet de conserver la logique binaire du passage, tout en étendant légèrement le geste musical.

[106] Vidéo de *Nightmare before Christmas* : https://youtu.be/Yovvh5R_3GU. Vidéo de *Dracula* : https://share.obspm.fr/s/FZHdbAfaZTLxR8K, hébergée sur un serveur à part contenant un lecteur vidéo pour des raisons légales (nudité), empêchant un téléversement sur la plateforme YouTube.

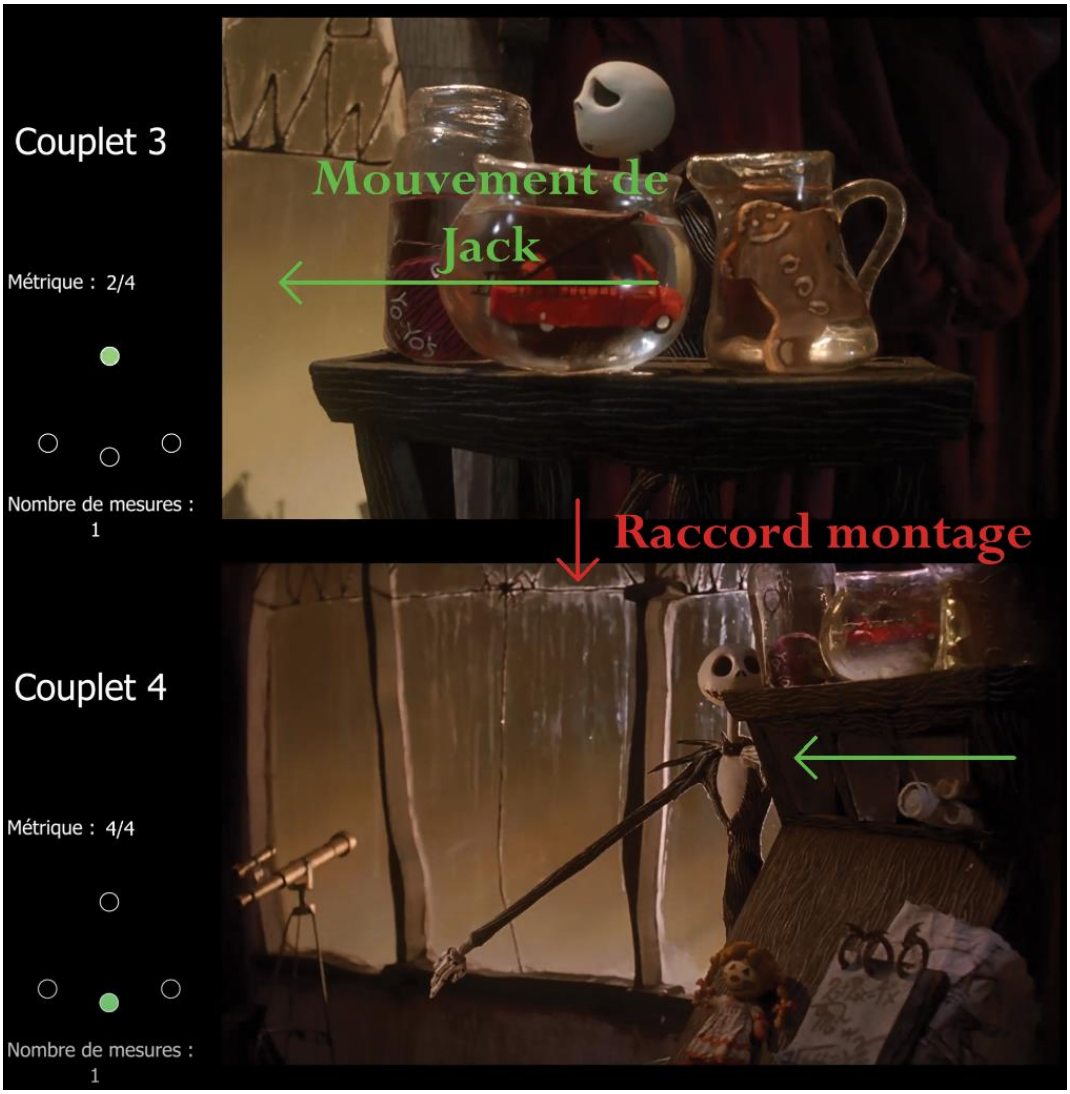


Figure 28 - Raccord mouvement entre le second temps de la mesure 2/4 du couplet 3 et le premier de la mesure 4/4 du Couplet 4 qui suit juste après - Jack's Obsession, The Nightmare Before Christmas

Le raccord mouvement est effectué par un déplacement de Jack vers la gauche de l'écran sur le premier plan, et son arrivée de la droite sur le second. Afin d'initier ce mouvement, de lancer une impulsion au personnage, la mesure en 2 temps est nécessaire, car selon le rythme du film, au dernier temps de la mesure 11 du Couplet 3, Jack n'est pas encore lancé sur ce mouvement.

Mais cette approche ne reste pas particulière à ce film et à l'idée musicale derrière les compositions de Danny Elfman. En effet, on retrouve un peu partout cette pratique muli-métrique dans la musique de film. Nous en donnons un autre exemple en partie 2.1.2 avec le *Prologue : One Ring to Rule Them All* du Seigneur des anneaux (figure 64) dont la musique est composée par Howard Shore ou encore avec *Ce monde qui est le mien* du film des studios d'animation Disney

Hercules (1997), de Alan Menken cette-fois. Un second exemple, concentré cette fois sur la malléabilité du temps, est donnée dans la seconde vidéo tirée du film *Dracula* de Francis Ford Coppola sorti en 1996 et dont la musique est écrite par le compositeur polonais Wocjiech Kilar. On observe une battue de marche en 2/2 dans laquelle la pulsation se situe toujours au fond du temps, ajoutant une lourdeur, un poids à la musique. Ici, la conduite de l'orchestre est focalisée sur cette pesanteur apportée par la battue en deux temps à la blanche[107], permettant de figurer une séduction enivrante palpable à l'image, situation dans laquelle la perte des repères temporels est permanente. Le tempo si situe dans les extrêmes de la lenteur, aux alentours de 40 battements par minutes à la blanche[108]. Ici, nul doute sur le fait que la battue n'est pas faite pour se synchroniser parfaitement au montage du film, bien au contraire. En plus de générer un flou sur la sensation de la battue qui ne tombe jamais réellement où on l'attendrait, ce décalage avec le montage du film créé encore plus de désorientation. Cette sensation est aidée, en plus de l'image qui nous montre une situation de transe érotique, par le mouvement circulaire des violons basé sur des chromatismes, dont une envolée lyrique peut être entendue au passage au 3/4 qui relance le 2/2 par la suite. Nous sommes, à ce moment du film, dans la tête de Jonathan Harker.

In fine, le rythme musical, pour accompagner l'image, est régi selon deux paramètres : la/les métriques, comme nous venons de le voir, et le tempo, agissant à son tour sur la battue de la pulsation. Les variations de tempi annoncées (♩= 122, ♩= 93) sont un premier indicateur, mais si la musique est jouée par un orchestre, le chef peut alors faire légèrement fluctuer la pulsation pour se resynchroniser avec

[107] Ne disposant pas des partitions originales, il n'y aucune certitude sur la métrique utilisée ici. Cependant, après plusieurs échanges avec des chefs d'orchestres, il est, selon eux, plus pertinent de considérer cette composition en 2/2 pour des raisons pratiques : le 2/4 n'aurait pas ajouté assez de pesanteur à la battue et donc à la direction de l'orchestre et le 4/4 aurait été de même, trop « léger » (sic). La pulsation à la blanche à un tempo si lent permet de conduire avec une gestuelle basée sur un rebond du premier temps (1 et 2 en bas avec rebond) pour « alourdir » le jeu de l'orchestre. Ce choix est ici purement subjectif et ne change en rien les propos analytiques tenus dans cette discussion.

[108] Fait intéressant et intriguant, la musique disponible sur la Bande Originale du film est jouée environ 10 à 15 bpm plus bas, montrant une autre version de l'enregistrement, plus lente et donc plus lourde. Serait-ce une version non retravaillée pour le rythme et la durée de la scène ? Cette version peut être entendue ici, à comparer avec la version du film disponible dans notre vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=Gw5GhGIYroU

des passages clés du montage. Cet exercice est devenu visible de nos jours grâce aux différents ciné-concerts qui sont de plus en plus donnés à travers le monde.

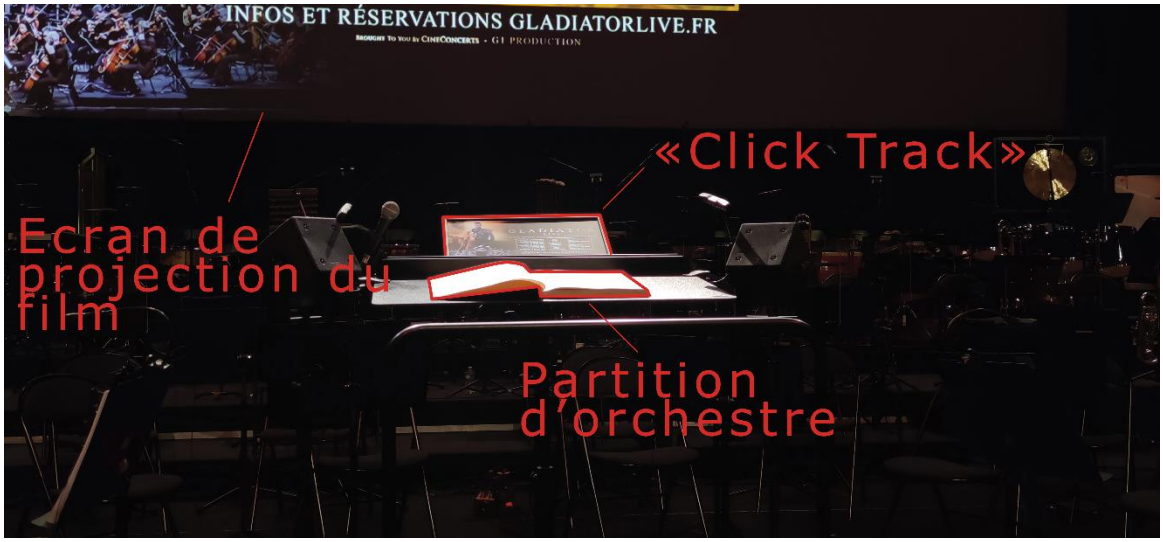


Figure 29 - Le dispositif attendant le chef et son orchestre avant le début du ciné-concert Gladiator, donné le 17 Mars 2022 au Zenith de Paris – Photographie personnelle.

Nous pouvons alors y observer des conditions similaires à celles de studio : le chef et son orchestre jouent devant une projection du film, et tentent, en direct, de jouer la musique originale du film de la manière la plus synchronisée possible. Pour ce faire, le chef est aidé d'un appareil, nommé *Click Track*, en sus de sa partition conducteur. Il s'agit d'un écran, sur lequel figurent les images du film, plusieurs indicateurs (métrique, *timeline* du film en heures minutes et secondes, référencement de l'extrait musical etc) et des barres de défilement de différentes couleurs indiquant soit la pulsation attendue, soit des moments clé, ou des préparations particulières, comme des reprises après un point d'orgue ou des changements de tempi. Le dispositif permettant de doubler un film, c'est-à-dire rajouter une bande sonore des dialogues dans la langue de diffusion du film, est relativement similaire.

Figure 30 - Photographie d'un Click Track indiquant la timeline et la métrique

On peut observer sur la figure 30 un exemple de *Click Track*. Les deux ronds rouges mettent en avant la *timeline* du film, en haut à gauche, et la métrique du passage en question en haut à droite. La barre blanche, présente au centre de l'écran, indique quant à elle un point clé du montage et aide le chef à se resynchroniser avec le rythme du film. La barre défile de gauche à droite, et une fois le bord droit de l'écran atteint, le chef doit avoir à son tour atteint le point musical correspondant à ce point clé en guidant son orchestre.

Le spectateur constatera également un comportement particulier de la part du chef. Celui-ci sera, en fonction de son aisance ou des libertés permises par la production, plus souvent concentré sur la bonne tenue de la pulsation que dans d'autres concerts ou séquences de film ne nécessitant pas une synchronisation avec une projection, ou une synchronisation parfaite avec l'image. Il aura, dans ce cas, un jeu plus académique, plus droit, et sans aucun geste fantaisiste. Son but principal étant de suivre le rythme du film qui est imposé par le rythme de l'image, ne laissant aucune liberté d'interprétation sur la malléabilité du temps, d'ordinaire plus flexible en musique orchestrale.

La synchronisation image-son du cinéma est alors plus stricte que dans le jeu vidéo. On retrouvera bien entendu dans ce dernier, quelques changements de métrique, mais puisque la musique ne nécessite pas d'être synchronisée à l'image avec la marge de manœuvre maximum de 22 ms mentionnée plus tôt, ces variations reflètent plus d'un geste compositionnel, d'une intention particulière.

On retrouvera de tels changement de métrique dans *Don of the Slums* de *Final Fantasy VII*. Ici, le passage en 6 temps montre une volonté de faire durer l'écho induit par la répétition du motif en diminuendo. Nous sommes donc loin des pratiques de la musique de film concernant les métriques étendues. Il s'agit, en réalité, d'un changement de mesure à visée musicale traditionnelle de développement.

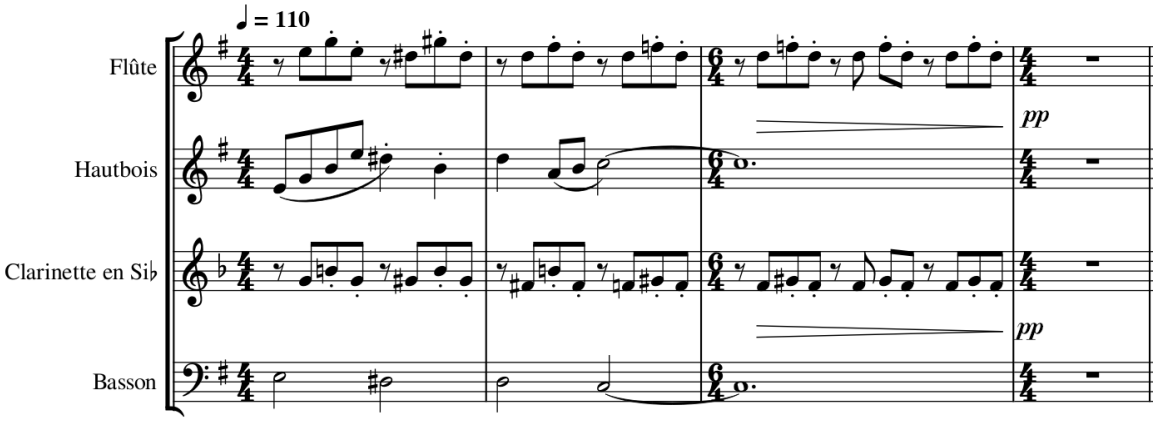



Figure 31 - Don of the Slums - Introduction - Final Fantasy VII

Ou bien dans *Golbez, Cloud in the Dark* de *Final Fantasy IV*, qui commence en 3/4, se termine en 4/4 avec quelques mesures en 4/4 qui viennent s'incorporer dans le thème :

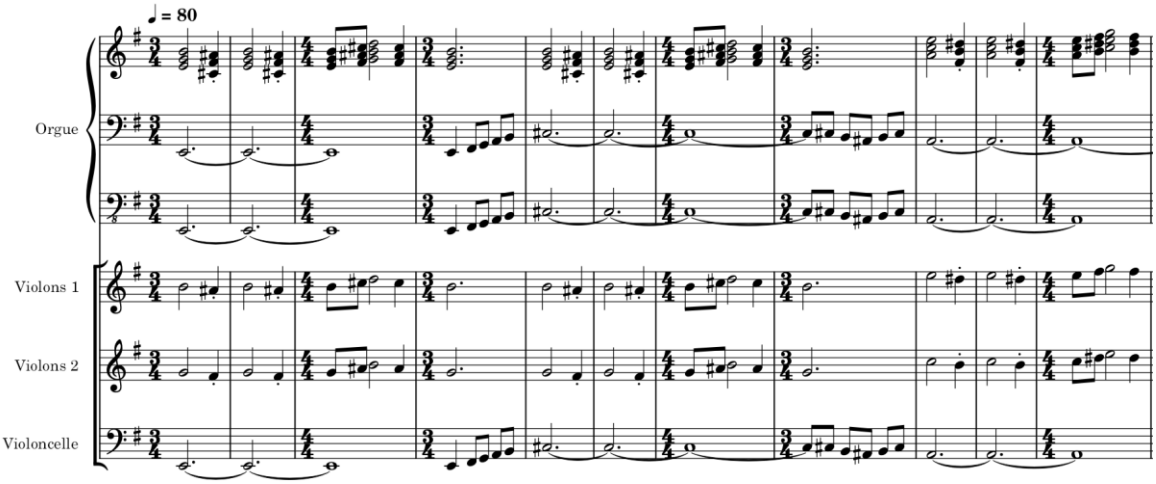



Figure 32 - Golbez Cloud in the Dark - Final Fantasy IV

On retrouve par exemple de tels ajouts métriques, qui jouent également un rôle de développement, dans la musique de Modeste Moussorgsky *Tableau d'une* exposition (1874), notamment dans les *Promenades*, ou encore chez Philip Glass (*Mad Rush,* 1979). Cependant, les changement de métrique restent rares dans la

musique de *Final Fantasy*. Cela peut se justifier pour plusieurs raisons. Premièrement, étant donné que la synchronisation avec l'image n'est pas nécessaire, l'abandon de la métrique variée usitée au cinéma pour suivre le rythme du montage semble justifiée. En second, si ces changements de métrique sont pour la plupart imperceptibles au cinéma, justement aidé, épaulé, par le rythme du montage ; de tels changements dans une musique un peu en dehors du rythme du jeu restent plus flagrants. Chez *Final Fantasy*, ils apparaîtront pour justifier une intention particulière dans la musique autre que cette nécessité de synchronisation, comme par exemple, faire entendre un écho, ou étendre la tenue d'un son. Dans *Final Fantasy VIII* cependant, dont le scénario est articulé autour du voyage dans le temps, les changements de métrique seront plus souvent utilisés et, à juste titre, volontairement plus flagrants.

Cette affirmation possède une exception majeure : la musique de cinématique. Passage de synchronisation image/son obligé, on retrouvera beaucoup plus de changements de métrique dans les musiques dont le but est d'habiller une séquence cinématique durant laquelle le joueur n'a plus le contrôle sur le jeu et devient le spectateur passif d'une scène au montage fixe.

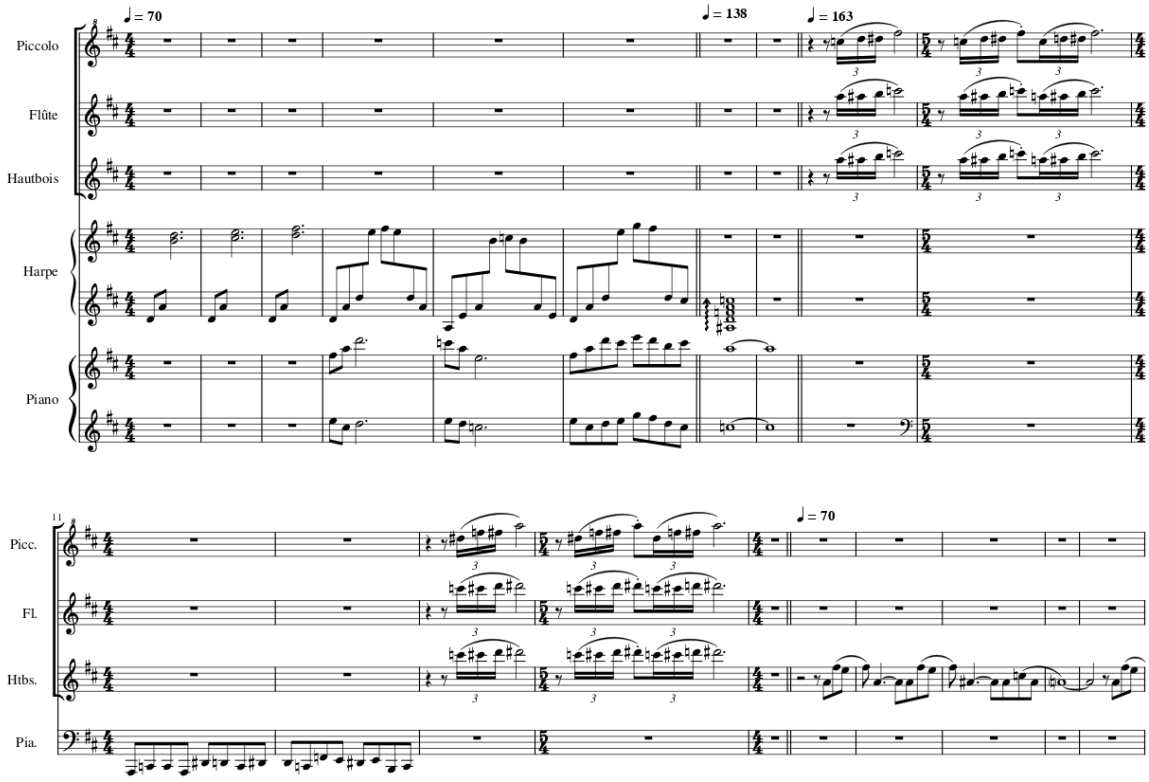



Figure 33 - World Crisis - Introduction Bois-Harpe-Piano - Final Fantasy VII

La cinématique de fin de *Final Fantasy VII* montre un usage de la musique similaire à ce qu'on retrouve en musique de film. Sur la figure 33 sont présentés les bois, la harpe et le piano de l'introduction, tous les autres pupitres ne jouant pas ayant été masqués. On retrouve les changements de métrique avec des mesures étendues en 5/4 et des changements de tempi. La situation est similaire dans une autre musique de cinématique, tirée cette-fois de *Final Fantasy VIII* avec *Liberi Fatali* qui montre l'usage d'un découpage de la pulsation différent lors d'un changement de partie :

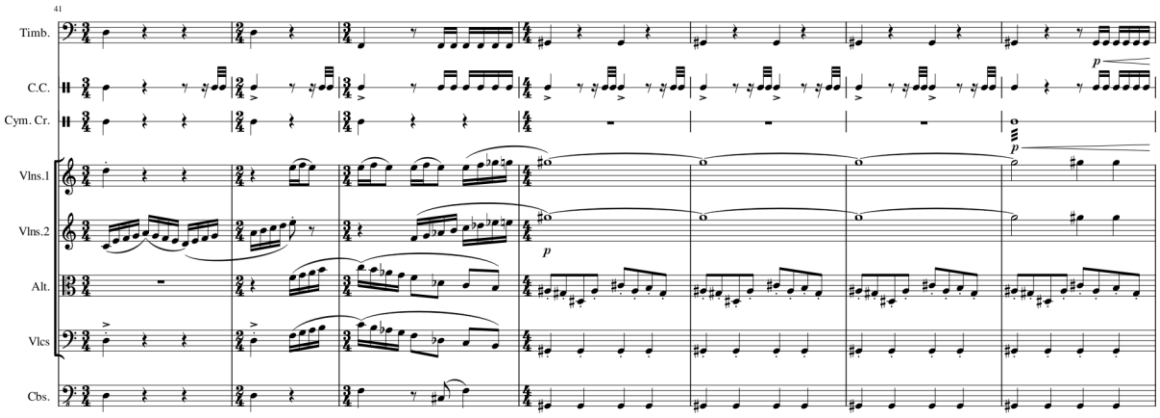



Figure 34 - Liberi Fatali – Pupitre de cordes et percussions Mesure 41 - Final Fantasy VIII

La mesure utilisée en début de morceau est le 4/4, et ce bref passage multi-métrique, calqué sur les accentuations de la caisse claire, montre un découpage en 3+2+3 avant de revenir au 4. In fine, ce découpage rentre dans un cadre de 4/4 (3+2+3 = 8 divisible en deux mesures de 4/4) mais la logique de la pulsation et des accentuations mène vers une division telle qu'utilisée figure 34 sur la partition que nous avons relevée.

Ce constat montre alors que la musique de jeu vidéo, bien qu'elle partage quelques paramètres avec la musique de film, reste malgré tout différente à cause de son interactivité qui empêche toute synchronisation avec l'image, sauf dans le cas des cinématique plus clairement calquées sur … le cinéma justement.

1.4.3 Approche analytique et parallèle de fonction

La fonction de la musique de film est plurielle. D'après Kathryn Kalinak :

> It can establish setting, specifying a particular time and place; it can fashion a mood and create atmosphere; it can call attention to elements onscreen

> or offscreen, thus clarifying matters of plot and narrative progression; it can reinforce or foreshadow narrative developments and contribute to the way we respond to them; it can elucidate characters' motivations and help us to know what they are thinking; it can contribute to the creation of emotions, sometimes only dimly realized in the images, both for characters to emote and for audiences to feel.[109]

Cette liste, exhaustive ou non, de la fonction de la musique de film semble partagée par plusieurs auteurs ayant traité le sujet. Audissino, que nous avons déjà mentionné, résume cette pensée en citant Bernard Herrmann qui s'exprime sur le rôle de la musique :

> For him, music has to add to the images what is not visible : 'Whatever music can do in a film is something mystical. The camera can only do so mush ; the actors can only do so much ; the director can only do so mush. But the music can tell you what people are thinking and feeling, and that is the real function of music'.[110]

Si l'on synthétise les fonctions de la musique proposée par ces deux auteurs - mais néanmoins partagées par tant d'autres qu'il est impossible, voire inutile, de tous les mentionner – nous pouvons les réunir en deux grandes catégories : souligner ce qui est montré à l'image, et indiquer ce qui ne l'est pas. Dans la première des deux catégories, figureraient le soulignement de l'action, un commentaire redondant de ce que le spectateur voit déjà, tandis que dans la seconde, la musique lui donne une information de ce qui n'est pas visible, ou de ce qui est impossible de montrer : pensée des personnages, émotions des personnages, action hors-champ, etc…

Si la première catégorie est assez aisée à analyser, puisque soulignée par l'image, montrée à l'écran (une scène d'action impose des rythmes rapides et percussifs, une harmonie saccadée, par exemple), la seconde est quant à elle plus insidieuse. C'est ici que la mécanique de leitmotiv apparait. Comme nous le préciserons en partie 1.7, nous ne considérons pas le leitmotiv (ou la leitharmonie) comme quelque chose de tangible - un objet musical - mais comme une fonction de la

[109] KALINAK Kathryn, *Film Music, A Very Short Introduction*, Oxford University Press, 2010, p1.
[110] AUDISSINO, p28.

musique. L'objet étant le motif ou le thème. La principale raison menant à ce raisonnement est l'impossibilité d'attribuer une forme précise au leitmotiv de « quelque chose », puisque, c'est dans l'essence même du leitmotiv, sa forme varie librement selon les intentions du compositeur, selon la *fonction* du motif ou du thème à *cet instant précis*. L'attribution faite par Audissino de musique d' « accompagnement » ou de « commentaire » prend ici tout son sens. Soit la musique accompagne la narration faite à l'image, en créant un parallélisme entre le flux vidéo et le flux audio, soit la musique commente le flux vidéo en ajoutant une information supplémentaire. La mise en place de l'information par une mécanique d'acclimatation du spectateur, une mécanique d'apprentissage de la liaison motif-intrigue est discutée en partie 3.4.1.

Lors de l'analyse d'une musique de film, l'analyste considérera la musique dans la scène en question. Ou, selon l'axe proposé, dans une multitude de scènes à mettre en conflit, en parallèle, ou bien encore dans plusieurs types de scènes sur des films différents, du même compositeur ou non, afin d'observer le langage utilisé, la manière de mettre en avant tel ou tel élément, et d'en tirer des conclusions. Nous développons ici au singulier, mais le principe reste cependant applicable sans trop de modification à tous les cas considérés. Dans tous les cas, le matériau de l'analyste est fixe. Il a à sa disposition, d'un côté la musique composée pour cette scène, et les images de la scène. Nous avons un procédé comme suit : la scène, qui ne changera jamais, est associée à une musique, qui ne changera jamais non plus.

Dans le jeu vidéo, l'approche est différente, et nous le verrons en partie 1.5.3 la difficulté de poser une musique (une partition) sur des images du jeu. Le procédé est, disons-le, impossible et ne peut que, comme dans notre cas, être utilisé en guise d'illustration mais jamais pour indiquer avec précision l'apparition d'un phénomène musical sur une image particulière. En ce sens, l'analyste ludomusicoludiste, se concentrera premièrement sur la musique et, ensuite, toutes les séquences dans laquelle elle est utilisée. En musique de jeu vidéo, une musique peut, mais ce n'est pas nécessairement toujours le cas, être utilisée dans plusieurs séquences. Si l'on met de côté la réapparition d'une musique de ville, par exemple, qui a été interrompue par une seconde musique dans une scène particulière, certaines musiques sont parfois utilisées dans des scènes

temporellement très distantes. Il s'agit alors ici de voir 1) le lien entre la musique et la scène en question, 2) le lien entre la musique et les scènes dans lesquelles elle est utilisée, 3) déterminer le rôle global de cette musique en faisant une moyenne des conclusions tirées en 1) et 2). Puisque la musique n'est pas synchronisée à une scène particulière, ayant des évènements qui surgissent au fil de la narration, les conclusions tirées ne concerneront que les éléments généraux de la séquence narrative : il se passe *ceci* à un moment, on parle d'*untel*, on se situe *ici*. Le moment d'apparition de ces éléments n'est pas pris en considération. De surcroît lorsque la musique est réutilisée ailleurs, à l'identique, à un autre moment du jeu. Ce procédé est extrêmement rare en musique de film, et, *a minima*, on réutilisera un thème / une mélodie particulière, orchestrée différemment, puisque le montage de la seconde scène aura son propre rythme. Ces deux musiques sont donc différentes, ce qui n'est pas le cas en jeu vidéo, ou, au moins, dans les jeux vidéo considérés dans cette thèse[111]. Certains thèmes sont bien entendu réutilisés et orchestrés différemment chez *Final Fantasy*. Mais ce changement n'est pas dut à l'hégémonie du montage, mais plus orientée vers un geste compositionnel particulier pour faire ressortir telle ou telle ambiance, telle ou telle couleur.

Si la musique au cinéma joue un rôle d'accompagnement ou d'indicateur d'éléments non présents, en jeu vidéo, bien que le processus soit encore une fois assez proche ; la fonction reste néanmoins différentes dans l'usage. Elle aura toujours comme rôle d'indiquer ce qui n'est pas visible ou pas montrable. L'essence intangible de ces éléments – rappelons le, les sentiments d'un personnage par exemple -, reste la même dans les deux médias. Mais la réutilisation d'une même musique dans plusieurs scènes est significative. Ici, le procédé est d'indiquer à l'auditeur que l'on se situe dans un contexte similaire si ce n'est identique à la scène précédente ayant utilisé cette musique. C'est une manière d'y faire référence, comme si tous les éléments intermédiaires figuraient une pause dans la narration de *cet* élément scénaristique. On voit alors ici

[111] Nous nuançons ici car la pratique a changé avec le temps. Les jeux vidéo sont devenus plus « cinématiques » avec les progrès effectués dans les graphismes. Comme il existe pléthore de style de musique, ou de genre de film, il existe pléthore de styles / genre de jeux vidéo. Certains jeux plus récents auront une approche plus ancrée dans le cinéma que d'autres dans la réutilisation d'une même musique ou d'un même thème selon l'axe choisis lors de la production.

apparaître la mécanique d'air et de récitatif de l'opéra. Les deux scènes considérées ont le rôle d'air, tandis que les éléments intermédiaires prennent la part récitative de la narration. Cette logique d'ambivalence est applicable à tout groupe de musique et de scènes similaires, créant un tout interconnecté extrêmement complexe. Cette modification dans l'attribution des fonctions de la musique impose une méthodologie inspirée, mais différente malgré tout, du cinéma. Si la narration au cinéma est, entre autres, tributaire du montage, sa musique et toutes les fonctions narratives qu'elle porte en découleront. Puisqu'il n'existe aucun montage au sens cinématographique du terme en jeu vidéo, la fonction de la musique de jeu vidéo ne peut pas en être dépendante. L'analyse se focalisera alors plus naturellement vers les autres éléments narratifs : lieu, ambiance, dialogue, action (si présente), présence d'un personnage induite de manière directe (à l'écran) ou non (mention dans les dialogues).

Prenons un cas imaginé afin d'illustrer de manière plus concrète cette approche. Nous nous placerons dans le contexte d'un film imaginaire (le scénario, le réalisateur ou le compositeur importent peu) et dans le cas d'un jeu vidéo type *Final Fantasy*. Dans notre film imaginaire, on entend une musique induisant un doute, et ce doute est montré à l'écran par un plan rapproché du visage du personnage. Ce personnage, lors d'une révélation scénaristique significative, joue ce doute à l'aide d'un jeu d'acteur plissant légèrement les yeux, le regard fixe, et les sourcils légèrement froncés. Cette association « musique de doute » et « jeu d'acteur » créent un lien fort entre ce que l'on entend, ce que l'on voit, et ce que l'on imagine. Cette association est possible grâce au montage : le deux éléments sont exposés de manière synchrone, le plan rapproché sur le visage du personnage et son faciès confirment le sentiment ressentit musicalement (mettons avec une gamme tendue et chromatique comme une mineur harmonique à laquelle on peut rajouter quelques altérations, voire un mode altéré). Le spectateur voit le doute, et entend le doute, ou en tout cas une musique assez particulière qui permet de penser que le personnage doute (évitons les grandes fanfares majeures, pour prendre un cas diamétralement opposé, en « contrepoint »). Dans un jeu vidéo comme les *Final Fantasy*, tout ceci n'est pas possible : les personnages manquent de résolution graphique pour avoir des expressions au niveau de leur visage ; il n'est pas possible, si ce n'est complètement inutile, de faire un plan rapproché du

visage du personnage, puisqu'il n'a pas d'expression ; et, surtout, ce plan rapproché (s'il existait), devrait apparaître quand ? Puisque la musique est jouée de manière automatique et que le joueur se déplace dans l'univers vidéoludique de manière libre, est-il réellement pertinent d'effectuer un montage sur le visage du personnage au moment où la musique/le thème « du doute » est entendu(e) ? Si elle devait apparaître, cette « coupure » nette dans le jeu placerait le joueur dans une instance de sortie d'immersion : on lui arrache son pouvoir de jeu en lui imposant, probablement au pire instant, cette coupure de plan.

L'analyse se fait alors ailleurs que dans les éléments caractéristiques du film. Cette musique, ce thème, peut être associé au doute selon d'autres critères que le montage et le jeu d'acteur. Peut-être que cette musique est utilisée dans plusieurs séquences de tension scénaristique ? Dans des scènes où le doute est présent sous une autre forme, notamment grâce aux dialogues ? Ou cette musique n'est utilisée que dans une seule scène de tension, celle prise en exemple, et dans ce cas il est tout aussi intéressant d'essayer de comprendre les motivations d'un placement si inhabituel.

Nous pouvons résumer notre pensée à l'aide du tableau figure 35 qui met directement en conflit les paramètres inhérent à chacun des médias discutés ici. On comprend vite que toute l'essence du jeu vidéo, qui le différencie du cinéma, réside dans cette interaction qu'a le joueur avec l'univers vidéoludique. De ce simple fait, l'approche analytique est différente, puisque le chercheur doit jouer avec les règles imposées par le média qu'il analyse, malgré des similitudes de production et une approche théorique parallèle mais inadaptée selon l'un ou l'autre média. En plus de tous les paramètres discutés ici, la durée de l'œuvre ainsi que son mode de consommation ont un rôle déterminant dans l'analyse d'un tel corpus. Pour le cinéma, l'œuvre dure entre 20-30 minutes et environ 1h30-2h pour la moyenne. Les films durant plus longtemps font figure d'exception. Du côté des jeux vidéo, un jeu cours durera quelques heures (voire moins !) et la moyenne se situe aux alentours d'une dizaine/une vingtaine d'heure, comme c'est le cas pour les jeux considérés ici. De même, les jeux durant plusieurs dizaines d'heures, allant jusqu'à la ou les centaine(s), font figure d'exception. Certains jeux ne se terminent pas vraiment, comme les jeux en ligne, ou les jeux de société numériques. En réalité, le temps nécessaire pour terminer un jeu est à son tour variable, dépendant

des objectifs du joueur : terminer le scénario, ou terminer le scénario et toutes les quêtes annexes, réaliser des exploits et des donjons optionnels, des objectifs personnels, etc. Dans le cas du film, cette variabilité n'existe pas. Ceci change le mode de consommation. Pour un film, il est, en général, plus confortable de regarder l'entièreté de l'œuvre en une seule session de visionnage lorsque c'est possible[112]. Pour le jeu vidéo, nul besoin d'expliquer pourquoi il n'est pas sain et recommandé de terminer un jeu de 10h, voire plus, en une seule session de jeu[113]. La bascule entre les deux médias se fait alors réellement au seul niveau de l'interactivité, ce paramètre guidant à son tour toutes les composantes du média, dont la musique.

	Cinéma	Jeu vidéo	Similitudes	Commentaire
Pré-production/ Composition / Mise en place	Avant le tournage, pendant le tournage, pendant le montage	Avant la programmation, pendant la programmation, après la programmation	Oui	Procédés similaires, dépendant des productions
Enregistrement	Orchestral, acoustique, electronique	Synthétisé/MIDI jouée par la puce sonore de la console (corpus), Orchestral, acoustique (à partir des années 2000), Electronique (synthétiseur propre)	Eventuellement	Procédés légèrement différents dans le cas de la musique synthétisée
Synchronisation à l'image	Oui, avec une marge de manœuvre stricte	Non, sauf dans les cinématiques. Désynchronisation à cause de l'interractivité entre le jeu et le joueur.	Non	Enregistré ou synthétisée, la musique de jeu vidéo n'est jamais synchronisée à l'image sauf dans les cinématiques tirées du cinéma
Pulsation	Irrégulière, flexible selon les intentions, au plus proche du montage sauf intentions particulières	Fixe et inaltérable dans la musique synthétisée (musique jouée par un programme), sauf intentions particulières (modification de tempo programmée), irrégulière et flexible dans le cas des musiques enregistrées, mais sans la nécessité de la synchronisation image/son	Non	La flexibilité des musiques enregistrées est surtout dûe à l'imprecision du jeu des musiciens et du chef si présent
Placement des musiques	Associées à une scène particulière	Associées à plusieurs scènes	Non	Si musique réutilisée au cinéma, variations dans l'arrangement par le rythme différent du montage
Facteur déterminants				
Durée	20-30 minutes (court métrage) à plusieurs heures. Moyenne aux alentours de 1h30-2h	Quelques heures pour les plus cours, plusieurs dizaines pour les plus longs	Non	La variabilité de ces paramètres est déterminante, mais on observe des moyennes.
Consommation	En une session	En plusieurs sessions	Non	

Figure 35 - Tableau comparatif entre geste compositionnel et mise en place de la musique entre le cinéma et le jeu vidéo

[112] Mettons de côté les séries qui nécessitent également plusieurs sessions par leur format épisodique. Cependant, les séries restent du cinéma. Bien qu'il soit possible selon la série de regarder tous les épisodes en une fois si celle-ci comporte une seule saison et peu d'épisodes.

[113] Également, mettons de côté la pratique du *speedrun*• grâce à laquelle il est possible de terminer, par exemple, *Final Fantasy VII* en 1h30. Le record du monde étant à 1h15:29 en *New Game+* sans restriction de fréquences d'images par seconde (« NG+ Free FPS »). https://www.speedrun.com/ff7#PC, consulté le 19 Avril 2022.

1.5 Le son dans le jeu vidéo

1.5.1 Fonctionnement interne du son dans les consoles

Les consoles de jeu vidéo ont une façon particulière de gérer le son. A l'inverse du cinéma (auquel le jeu vidéo est souvent *injustement* comparé), les consoles ne lisent pas une bande sonore au fur et à mesure que l'image se déroule devant nos yeux. Cette particularité vient du fait que la temporalité est gérée différemment dans les jeux vidéo. Nous le rappellerons aussi souvent que le besoin s'en fera sentir : le jeu vidéo n'est pas du cinéma, et l'interactivité avec le joueur rend impossible une quelconque synchronisation image/son, de même qu'une simple lecture de bande. Ainsi, si le son du cinéma est synchronisé avec l'image sur la pellicule du film, et aujourd'hui directement sur le fichier numérique, ce n'est pas le cas pour le jeu vidéo. En suivant les avancées technologiques dans le domaine, chaque console aura sa façon de traiter le son. Les consoles qui nous intéressent dans cette étude sont : la Nintendo Entertainment System (NES, 1983), la Super-Nintendo Entertainment System (SNES, 1990), Playstation et la Playstation 2 (PS1, 1994 ; PS2, 2000). Le principe reste malgré tout le même selon les consoles qui nous intéressent ici : le son est directement généré par la console. On dira alors que dans le cas du cinéma, le son est lu.

Cette génération du son est intéressante pour plusieurs points.
1. Les données nécessaires à la génération du son doivent être compris dans l'espace de stockage réservé au jeu (disquette, cartouche, CD-ROM, DVD, Blu-Ray…), alors que dans le cinéma, le son ne prend pas particulièrement plus de place sur une pellicule puisqu'il est synchronisé en marge de l'image. La pellicule n'en sera pas plus longue avec ou sans son. Dans le cas des films numériques, bien entendu le son rend le fichier plus lourd. Mais en comparaison avec l'espace de stockage pris par les données visuelles, qui pèsent plus lourd, la place que prend le son reste anecdotique[114]. En d'autres termes, en plus du code-source du jeu qui permet de lancer les *scripts*• que le joueur déclenchera par une action (commencer un dialogue, lancer un sort, ouvrir un coffre…), des ressources

[114] Nous avons réalisé une étude statistique sur un corpus de films au format Blu-Ray. Il en ressort que le son prend un espace de l'ordre de 1% du fichier total. En moyenne, pour 10 giga-octets de film, on aura 100 mégaoctets de son (voix, bruitages et musiques), soit un rapport 1 :100.

graphiques pour afficher tout ce qui attrait au visuel (graphismes purs, texte), le jeu vidéo doit aussi contenir les données relatives à la génération de son (bruitages, musiques, voix éventuellement si la technologie le permet). Cette génération comprend : le code pour demander à la console de générer le son à un moment précis, ou lors d'une action précise, et le code de génération du son à proprement parler. Ceci peut se résumer, de manière très imagée par : a) code d'appel de la fonction « Ici je veux charger un son » et b) le code permettant de générer le son ou d'aller chercher le fichier à lire dans la base de données.

2. Le son étant généré, il est stocké à part du reste des fichiers, et le code-source y fait appel lorsque le joueur effectue les actions adéquates, ce qui demande une puissance de calcul dédiée à cette action, que l'on comprendra dans la mémoire vive (RAM) de la puce sonore de la console, en plus d'autres paramètres comme le *buffer*• ou le *Digital-to-Analog Converter* (DAC•), gérés à la fois par le processeur de la machine, et le processeur audio de la puce audio.

De cette façon, il apparait que lors du traitement du son, le jeu vidéo agit différemment que le cinéma. Bien que le processus de création du son ne soit pas drastiquement différent pour le cinéma -que ce soit lors d'enregistrement ou de composition musicale électronique, on aura besoin d'un DAC et d'un *buffer*•, potentiellement d'un enregistrement ou tout du moins, d'une maquette ou démo en MIDI avec des sons de pauvre qualité[115]-, ce qui est important à noter ici, c'est que le rendu sonore final est greffé à la pellicule du film, tandis que le jeu vidéo continue en permanence de générer ses sons, permettant alors une interactivité avec le joueur.

Chaque console a pu développer sa technologie pour générer le son. Dans le cas de la NES, Nobuo Uematsu affirme dans une interview pour le site

[115] Certaines bandes-son augmentées permettent d'accéder à des versions « démo » des pistes utilisées dans le média. Voir par exemple un des albums de *The Nightmare Before Christmas* (2006, Walt Disney records, Toronto) qui possède un disque bonus avec des démo de certains titres chantés par Danny Elfman. Ceci permet d'entendre des versions préparatoires, inachevées, montrant des différences d'arrangement avec les versions finales et de retracer ainsi une partie du processus créatif.

redbullmusicacademy.com[116], qu'il fallait rentrer chaque note une par une dans le code de la console :

> The NES days were tough. I had to type in every little thing by myself, like for an 8th note in C, C8, for a 16th note in E, E16 and so on.

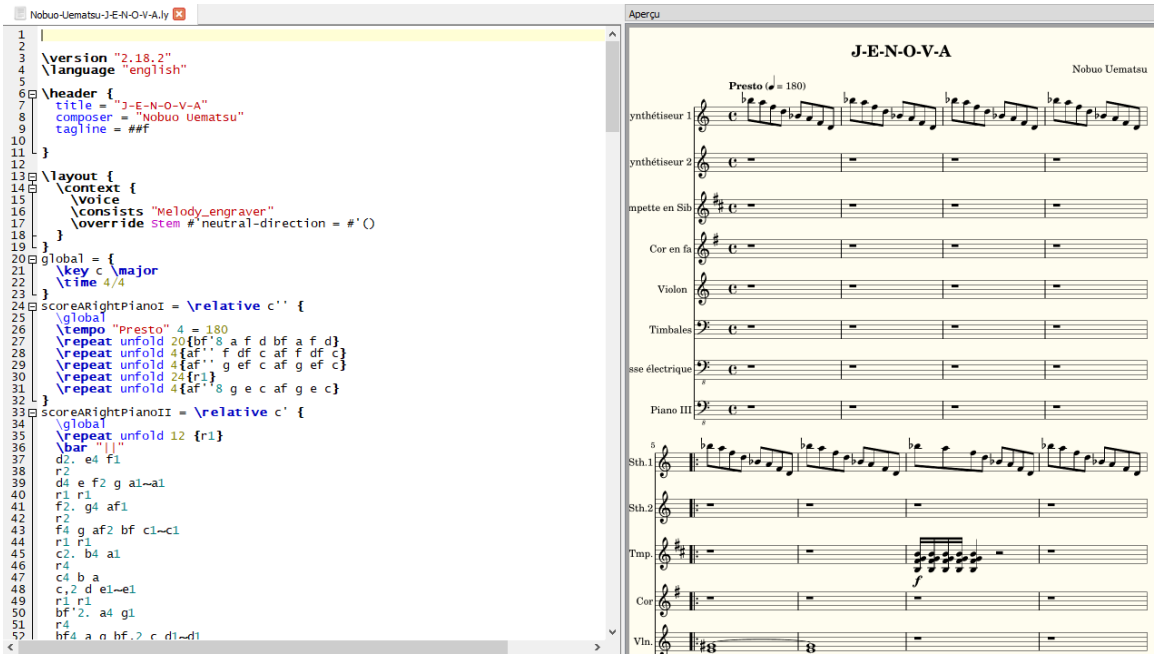


Figure 36 - Code Lilypond[117] sur l'IDE Frescobaldi - Extrait

La musique était alors rentrée sous forme de texte, à l'image du langage Lilypond, utilisé aujourd'hui en gravure de partition (figure 36). Karen Collins parle dans son livre *Game Sound*[118] de « langage assembleur » (*assembly language,* p.10) dans le cas des consoles utilisant des *Programmable Sound Generator* (PSG), des puces audios permettant de générer du son. La NES utilise la puce audio Ricoh2A03 comme PSG, nous pouvons donc penser que la musique était codée en assembleur sur cette console. La musique était codée directement dans la cartouche de jeu. La NES permet notamment de générer plusieurs formes d'ondes via 3 canaux principaux, un canal de bruit blanc (*White Noise*) et un canal dédié au déclenchement d'échantillons (*sample•)*, limité à 1bit. Ainsi, la console peut générer : 2 formes d'onde rectangulaire variable (*Pulse* Wave, canal 1 et 2), et une

[116] https://daily.redbullmusicacademy.com/2014/10/nobuo-uematsu-interview, consulté en Avril 2020.
[117] Programmé par nos soins
[118] COLLINS Karen, *Game Sound, an introduction to the History, Theory, and practive of video game music and sound design*, MIT Press, 2008.

forme d'onde triangulaire (*Triangle Wave*, canal 3). Pour la SNES, la musique était elle aussi codée dans la cartouche de jeu, mais utilisait une autre technologie pour générer les sons : la Synthèse par Modulation, avancée technologique majeure crée par John Chowning en 1973 :

> Frequency Modulation (FM) synthesis was one of the major sound advances avec the 16-bit era […] developed by John Chowning at Standford University in the late 1960s[119]

Le site snesmusic.org[120] indique que le compositeur écrivait sa musique sur un séquenceur, et donnait le tout à un programmeur qui avait la tâche de programmer la musique dans la cartouche, et d'écrire un programme capable d'interpréter ce code. En revanche, nous n'en savons pas plus sur les techniques employées pour programmer cette musique, le langage de programmation employé, notamment. La SNES utilise le circuit intégré Sony SPC700 pour gérer les données audio, puce créée par Ken Kutaragi, le développeur de la future Playstation, capable d'utiliser 8 canaux audio auxquels nous pouvons attribuer différentes formes d'ondes créées par modulation de fréquence, de phase ou de *sample* ; décuplant alors les possibilités sonores. Les canaux audios étant, en eux même, monophoniques, cette augmentation du nombre de canaux audios permet d'ajouter la possibilité de faire de la polyphonie en superposant deux canaux audios synthétisant la même forme d'onde. Les formes d'ondes à synthétiser étant infinies, elle ajoute également la possibilité d'« orchestrer » sa musique à l'aide de formes d'onde imitant des instruments connus, ou de faire part à toutes les fantaisies possibles avec de nouveaux timbres. C'est à l'époque une avancée technologique majeure puisque l'on passe de 3 formes d'ondes figées et ne faisant référence à aucun instrument connu (NES) à 8 canaux audios permettant de synthétiser n'importe quelle forme d'onde complexe (SNES). La Playstation quant à elle utilise la norme General MIDI (GM), créée en 1991, pour transmettre les informations nécessaires à la génération de son synthétisé. La norme GM permet d'uniformiser la qualité et le timbre des sons entendus. En effet, d'abord utilisée sur l'ordinateur personnel (PC), le GM pouvait donner un rendu final différent en fonction de la puce audio

[119] COLLINS, *Ibid*, p10.
[120] http://www.snesmusic.org/files/spc700.html

utilisée d'une machine à une autre. C'est ce qui explique notamment pourquoi la musique est différente sur la version PC du jeu *Final Fantasy VII* édité par Eidos en 1998. Etant donné qu'il pouvait exister, dans le cas de la NES, SNES et autres consoles concurrentes, plusieurs versions différentes d'une console en fonction du constructeur, donc de la puce sonore intégrée, le choix du GM a permis d'uniformiser le rendu sonore des musiques de la console. Ainsi, la musique était la même sur chaque console, peu importe sa version. La Playstation permet la diffusion de 24 canaux audios. Cet ajout d'un grand nombre de canaux permet, entre autres, de multiplier les possibilités de composition en ouvrant alors la voie aux compositions orchestrales :

> Tout au début quand j'ai commencé à composer de la musique de jeu vidéo c'était pour la NES et à l'époque je n'avais le droit de n'utiliser que trois sons. Je suis ensuite passé à la Super NES, et là j'avais le droit à huit sons. Ensuite, la PlayStation. Et là on pouvait vraiment travailler avec une pièce pour orchestre.[121]

Elle est aussi capable de lire des sons échantillonnés codés sur 4bits, sur n'importe quel canal, permettant alors d'intégrer, pour la première fois, des voix pour les dialogues ou pour le chant. Par exemple, le morceau *One-Winged Angel* de *Final Fantasy VII*, utilisé lors du combat contre le *boss* final du jeu, est l'un des premiers morceaux de l'histoire du jeu vidéo à y intégrer des voix chantées par-dessus une composition orchestrale codée sur la norme MIDI[122]. Enfin, la PS2, dernière console qui nous intéresse, profite d'avancées technologiques favorisant le *streaming*• de musiques. Cette pratique n'était pas pour autant systématique pour différentes raisons de coûts et de budget. Il en effet moins cher de synthétiser une composition orchestrale que d'en enregistrer un orchestre[123]. Du côté de la synthèse, le GM reste la norme favorisée. La puissance de calcul d'une telle console permet de ne plus limiter le nombre de canaux disponibles, il n'est alors plus question de parler de canaux, mais de puissance de calcul à partir de cette

[121] Propos recueillis par nos soins, https://finalfanthesis.com/2017/06/18/rencontre-avec-nobuo-uematsu-a-la-philharmonie-de-paris/
[122] « Chose rare à l'époque, il comporte des parties chantées (chœur d'hommes et de femmes en alternance qui chante en latin), accompagnées de parties orchestrales. », https://fr.wikipedia.org/wiki/Musique_de_Final_Fantasy_VII, consulté en Avril 2020.
[123] MECHERI Damien, *Video Game Music, Histoire de la musique de jeu vidéo*, Pix'n'Love, 2014, p34

ère. Le *Sound Processing Unit* (SPU, la puce audio) de la PlayStation 2 possède par ailleurs une particularité : elle est capable de gérer le flux audio des jeux PlaySation 2, mais surtout d'émuler la puce audio de la PlayStation 1, directement codée dans le *BIOS*• de la Playstation 2. Cette prouesse technique permet alors d'utiliser des jeux Playstation avec sa Playstation 2, pratique que l'on appelle « rétro-compatibilité ».

Testuya Iida[124] témoigne à ce sujet :

> Once I was brought onto the PlayStation 2 team, I was given the task of making PS1 games play on the new system. Back then, it was normal for your old games to not be able to run on newer consoles, but SCE (ndlr : Sony Computer Entertainment) wanted to buck that trend, which I thought was forward-thinking of them. […] When this decision to make the PS2 backwards compatible with PS1 games had been made, the plan was already for the PS2 to reuse the main processor on the PS1 as an input/output processor for the new hardware. The catch, however, was that none of the other hardware from the PS1 was, at that point, going to be included, meaning that the rest of it would have to be emulated with software. Having been involved with the software engineering side of things up until that point, it was up to me to write the emulator for the PS1's SPU, or its sound hardware[125].

1.5.2 Jeu vidéo et temporalité : l'émergence de la boucle musicale

Afin de permettre aux jeux vidéo de diffuser du son en permanence quelles que soient les actions du joueur, les compositeurs ont opté pour l'utilisation de la boucle musicale (*loop*•). Ainsi, lorsqu'un joueur évolue dans le monde numérique, une musique de fond est entendue pour soutenir l'image, et continue de jouer jusqu'à ce que le joueur effectue une action qui demande à faire autrement : changement de zone, déclenchement d'un combat, interaction avec le décor, etc. Dans le cas de la NES, certainement aussi de la SNES, Nobuo Uematsu, affirme dans la même interview de redbullmusicacademy citée *supra,* qu'il utilisait alors l'instruction *goto* pour demander au programme de revenir en arrière dans la musique, créant alors une boucle :

[124] Ingénieur chez Sony qui a notamment travaillé sur le rétro-compatibilité de la Playstation 2.
[125] https://medium.com/@freelansations/the-story-of-the-ps2s-backwards-compatibility-from-the-engineer-who-built-it-ec39cf5a0353 consulté en Juin 2020

> I used a goto statement to repeat and such, and had to do that endlessly.

Pour ce qui est du bouclage des consoles utilisant le GM, il existe une donnée qui permet de pointer un endroit du morceau (mesure, partie…) appelée *Song Position Pointer* (SPP). La programmation MIDI contient alors une instruction, intégrée en fin de boucle, lui demandant de revenir à tel ou tel endroit du morceau pour créer la boucle.

De cette façon, les musiques entendues tournent en boucle, à l'infini afin de ne pas laisser de trous dans l'ambiance sonore. En quelque sorte, le programme attend que le joueur effectue une action lui permettant de passer à une autre instruction et changer ou arrêter la musique. Ceci créé alors un décalage avec l'image : la musique n'y est plus synchronisée, et en ressort une expérience musicale propre à chaque joueur et à chaque parcours dans le jeu. Chaque joueur est libre d'apprécier le jeu à sa façon, et il se déplacera dans le jeu au rythme qui lui convient, la musique aussi. Le seul élément commun à chaque expérience de joueur est le moment où la musique se déclenche, et qui sera le même pour tout le monde : la musique peut changer du passage d'une bulle de dialogue à une autre, passage à un moment scénaristique particulier, déclenchement d'un combat, changement de zone etc…

Cette désynchronisation de la musique a un effet sur la perception qu'aura le joueur en jouant. Lorsque le joueur « ne joue plus », pour réfléchir ou se reposer alors que le jeu est encore allumé, le temps continue de passer dans le monde numérique malgré l'arrêt de l'action de jouer.

On distingue alors plusieurs façons de boucler la musique en fonction de la structure du morceau. Certains morceaux commencent par une introduction qui ne fait pas partie de la boucle, d'autres morceaux constituent des boucles à part entière -sans introduction séparée donc-, et certains -cas particuliers- ne bouclent même pas : ce sera le cas pour les musiques entendues lors des cinématiques *Full Motion Video* (*FMV*•), sorte d'emprunts directs au cinéma où le joueur est spectateur d'une scène en images de synthèse, durant laquelle il ne peut pas interagir. Les boucles sont plus ou moins longues en fonction de l'espace de

mémoire disponible. Là où des boucles peuvent faire quelques secondes : 12 secondes pour *Big Chocobo !*, *Final Fantasy III,* certaines peuvent durer plusieurs minutes : 2 minutes environ pour *The Extreme* de *Final Fantasy VIII*. Bien que la technologie et le rôle du morceau dans le jeu y soient pour beaucoup -petit scénette rigolote pour *Final Fantasy III* et combat de *boss* pour *Final Fantasy VIII*- les possibilités offertes par la boucle musicale sont importantes. Par exemple, le premier morceau se contente de boucler à l'identique, tandis que le second incorpore des éléments de son introduction en fin de boucle afin de créer un sentiment similaire à l'illusion de la Gamme de Shepard[126]. Voici un résumé visuel non-exhaustif des différents élément exposés ici :

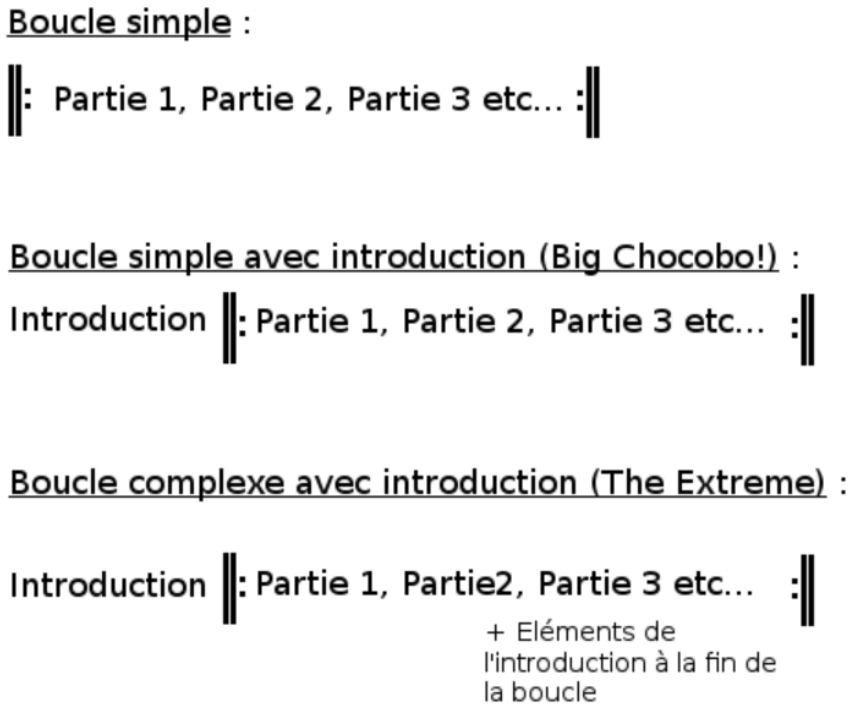


Figure 37 - Schéma de fonctionnement de quelques boucles musicales

Pour que la boucle ait un sens musical, le compositeur doit faire attention à ce que le bouclage se fasse de façon naturelle, sauf si un bouclage surprenant est une volonté particulière. Pour cela, nous avons distingué deux principales tendances dans la manière qu'a Nobuo Uematsu pour faire boucler ses morceaux.

[126] La Gamme de Shepard, nommée d'après son créateur, Roger Shepard, est une suite de note appartenant à une gamme qui monte ou descend infiniment. En résulte une illusion auditive qui laisse penser que la gamme monte ou descend infiniment sans discontinuité, alors que la gamme est simplement répétée successivement sur plusieurs octaves en balayant tout le spectre audible. https://fr.wikipedia.org/wiki/Gamme_de_Shepard

La première consiste à intégrer à la fin de la boucle l'accord qui débute la boucle. C'est le cas par exemple dans *Cinco de Chocobo* de *Final Fantasy VII* (figure 38). Une autre technique consiste à utiliser les cadences musicales avec en fin de boucle l'accord de tension, et en début de boucle l'accord de repos (typiquement, un $V^{(7)}$-I).

Ces deux techniques sont symptomatiques de deux méthodes d'écriture qu'utilise Nobuo Uematsu : l'écriture fonctionnelle (dans le cas, non restreint, des cadences) et l'écriture non-fonctionnelle.

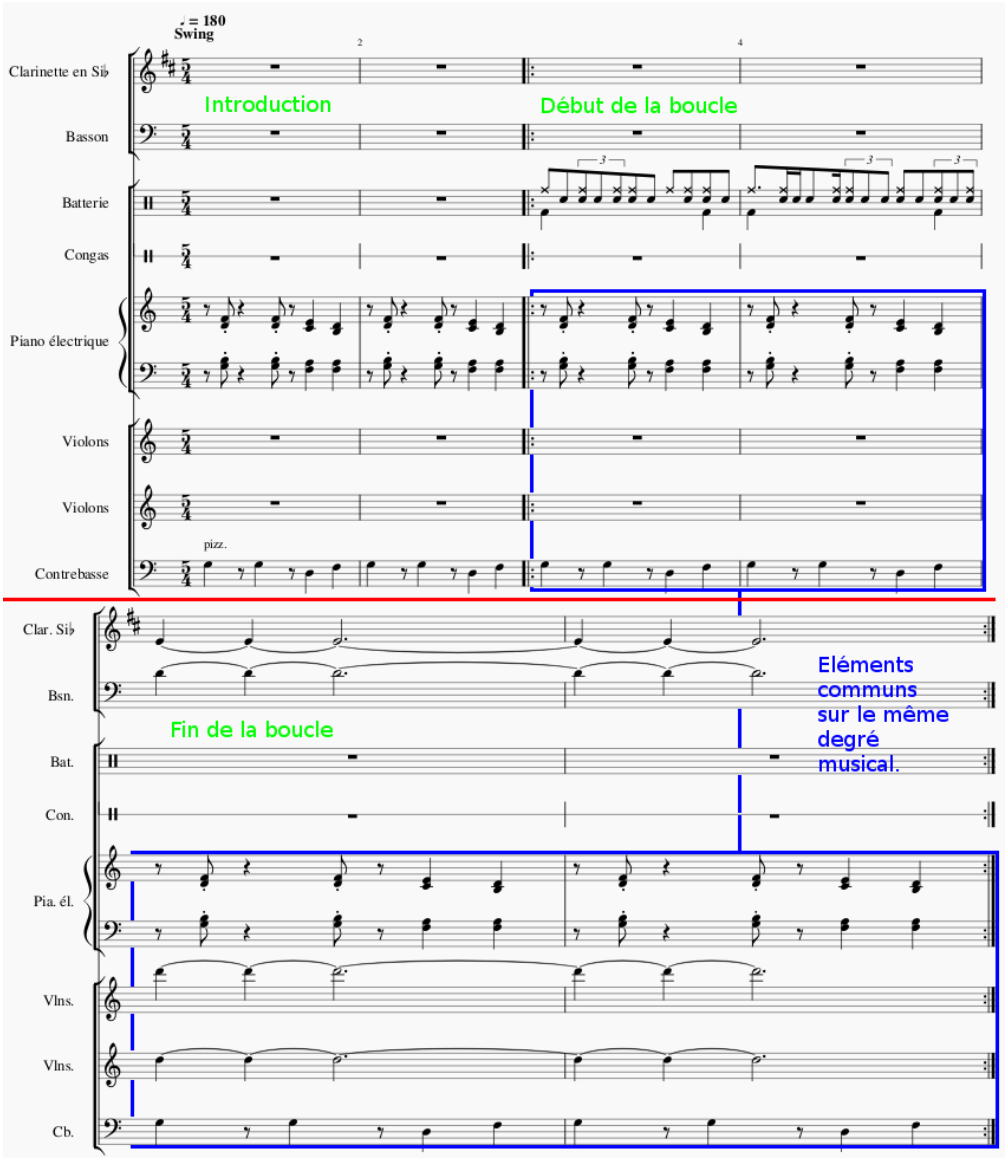


Figure 38 - Illustration des mesures de bouclage dans Cinco de Chocobo

On remarquera de plus dans le cas illustré ici que, malgré les mesures de bouclage entourées en bleu, l'apparition et la disparition d'instruments, dans notre exemple

l'harmonie aux bois et cordes à la fin de la boucle, et la batterie au début de la boucle ; constitue un élément récurrent de bouclage. Grâce à cette méthode, on distinguera alors de façon claire le début et la fin de la boucle : la disparition d'un instrument, ou groupe d'instrument, sera remplacé par un autre, pendant qu'un autre groupe d'instrument permettra de faire la liaison.

Figure 39 - Schéma représentatif d'une boucle - Summoned Beast Battle

Il existe cependant presque autant de cas différents qu'il n'existe de morceaux dans la série *Final Fantasy*. A titre d'exemple arbitraire, le morceau *Summoned Beast Battle* de *Final Fantasy X* est constitué de deux boucles encastrées : une *méta-boucle,* représentant le morceau, dans laquelle se trouve : une introduction, et une boucle que nous nommerons ici « boucle a » (figure 39). Ce morceau recommence la « boucle a » en incorporant des instruments supplémentaires. La « boucle a » commence avec une section de percussion, une harpe et une section de cordes jouées staccato. Lorsque la boucle reprend, des cors et une section de cordes doublant les cors s'ajoutent aux sections initiales. Ces deux nouvelles sections d'instruments sont apparues lors de la fin de la « boucle a » et permettent de faire la liaison sans que le retour au début de la « boucle a » soit facilement perceptible. Après la répétitions de la « boucle a », la « boucle a' » est entendue, et, enfin, une fois la « boucle a' » terminée, le morceau recommence sa *méta-boucle* en comprenant l'introduction.

1.5.3 Temps « du jeu » et Temps « du joueur »

On distingue deux niveaux de temporalité entièrement propres au jeu vidéo, le *play time* (temps de jeu) et le *fiction time* (temps du jeu).

Tels que définis par Jesper Juul dans *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*[127], le *play time*, est le temps réel, qui s'écoule lorsque l'on joue, et le *fiction time*, le temps du jeu, qui s'écoule *dans* le jeu. Par exemple, pour vivre une journée entière dans le jeu, il faudra peut-être jouer 8 heures. Dans ce cas, le *temps de jeu* est de 8 heure et le *temps du jeu* d'une journée, environ (24 heures)[128].

Certains phénomènes intéressants peuvent être perceptibles en jouant avec chacune des temporalités différentes, ayant un résultat sur notre perception de la musique. Le joueur peut influencer sur le *temps du jeu* de deux manières. Il peut tout d'abord appuyer sur le bouton « pause » du contrôleur afin de mettre le jeu en pause, figeant alors le *temps du jeu* pendant que le *temps de jeu* continue de s'écouler. Nous pouvons nuancer le propos en considérant que si le jeu est en pause, le joueur ne joue plus. Mais cette action peut être choisie afin que le joueur puisse prendre le temps de réfléchir à ses actions futures, ou pour récolter des méta-informations : chemin à suivre en consultant une solution[129] s'il est bloqué. En ce sens, bien que le joueur n'interagisse plus avec le jeu, il continue tout même, en quelque sorte, de jouer. Ensuite, si le joueur arrête de se mouvoir dans le jeu, deux cas peuvent être considérés. Soit le *temps du jeu* continue de s'écouler, mais le personnage que le joueur contrôle est immobile, de la même façon que nous sommes immobiles lorsque nous attendons un train sur un quai, par exemple. Sinon, le *temps du jeu* peut s'arrêter, malgré l'illusion saisissante du monde qui continue de se mouvoir sur la toile de fond vidéoludique. Des personnages non-joueur peuvent continuer à vaquer à leurs occupations (en effectuant leur *script* en boucle), mais en réalité le temps ne s'écoule plus. Pour imager cette possibilité, reprenons notre analogie vue plus haut, lorsque le joueur doit passer une journée de *temps du jeu* dans le jeu. Dans notre exemple, le joueur avait accompli cet

[127] Juul, J., *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005

[128] Nous n'avons aucune certitude qu'une journée dans l'univers d'un jeu dure 24 heures, mais prenons ce point de repère réel pour le transposer au jeu.

[129] Est nommé « solution » tout texte ou vidéo permettant d'indiquer au lecteur/spectateur le chemin à suivre pour résoudre une énigme ou continuer l'aventure.

exploit en 8 heures de *temps de jeu*. S'il a choisi d'arrêter de se mouvoir à un ou plusieurs moments de la session de jeu, il se peut alors qu'au lieu d'avoir réussi cet exploit en 8 heures, il l'ait réussi en 9 heures. Cette différence d'une heure de *temps de jeu* entre les deux possibilités pour couvrir 24 heures de *temps du jeu* permet de saisir le pouvoir qu'a le joueur sur l'écoulement du temps. En revanche, de son côté, la musique, elle, n'a pas cessé de jouer en bouclant le temps nécessaire lors de l'arrêt du personnage. En résulte alors un décalage entre les moments scénaristiques vécus par le joueur et les personnages, et la musique entendue à ces moments.

Ainsi, il est possible d'entendre un thème musical précis à un autre moment de l'intrigue dans le sens où, lors d'une même scène, les moments musicaux entendus ne surviendront pas au même moment en fonction du moment où le joueur a décidé de jouer à nouveau en reprenant le contrôle de son personnage.

Là ou dans le cinéma un thème musical symbolisant, par exemple, la défaite des héros prend tout son sens lors d'un moment clé d'un dialogue avec les antagonistes, cette synchronisation n'est plus possible dans le jeu vidéo à cause de la manipulation du joueur sur le *temps du jeu*. Si un tel dialogue devait avoir lieu dans un jeu vidéo, il se pourrait que le thème de la défaite ne soit pas entendu au moment où les antagonistes retournent la situation à leur avantage. Le thème pourrait être entendu avant (anticipation musicale) ou après (retard).

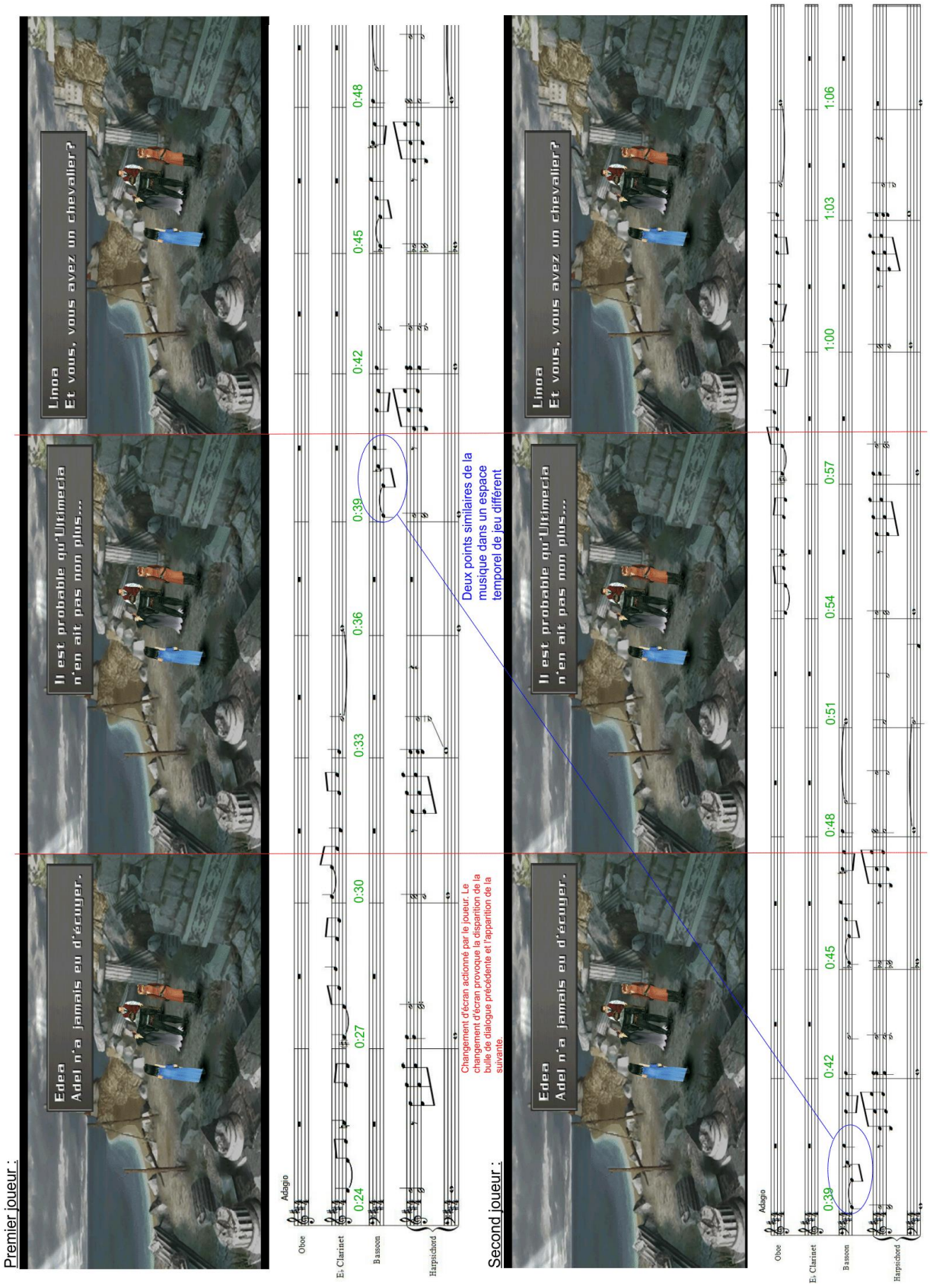


Figure 40 - Illustration du décalage temporel de la musique entre plusieurs parties de jeu – Truth, Final Fantasy VIII

Etudions la figure 40, tirée de *Final Fantasy VIII*. Cette scène représente le dialogue entre deux personnages, Linoa (en bleu) et Edea (en noir). Trois autres personnages sont présents mais n'agissent pas sur ces captures d'écrans : Squall (en noir, de dos), Cid (en rouge) et Quistis (en orange). L'image propose d'observer cette scène à travers l'expérience de deux joueurs différents. Chaque expérience de joueur est accompagnée par un extrait de la partition du morceau *Truth*, joué lors de ce passage. Le morceau étant joué Adagio, à un tempo de 80 pulsations par minutes, il se passe donc 3 secondes à chaque mesure. La référence temporelle (*timecode*) du morceau est indiqué en vert au début de chaque mesure. Entouré en bleu, figure un motif joué au basson, que nous prenons comme point de repère. Chaque impression d'image du jeu symbolise le passage d'une ligne de dialogue à une autre, que le joueur peut actionner en pressant le bouton adéquat, une fois qu'il en aura terminé la lecture. Dans notre exemple, le passage d'une ligne de dialogue a une autre a été actionné par chaque joueur au bout d'environ 7 secondes. En théorie, le joueur peut choisir de passer à la ligne suivante en autant de temps qu'il le souhaite, mais dans notre exemple limité par les conditions du montage photo, chaque joueur effectue ce changement en même temps. Cela signifie tout simplement que nous avons règlementé et synchronisé ces passages. La musique de son côté elle, n'est pas synchronisée dans les deux cas. En effet, le joueur 1 semble avoir entreprit de lancer ces trois lignes de dialogue lorsque le morceau atteint 24 secondes, tandis que le second en a fait de même lorsque le morceau atteint 39 secondes. En résulte alors un décalage perceptible si l'on observe l'entrée du basson. Cette entrée est effectuée à 39 secondes après le début du morceau dans les deux cas (et dans tous les cas quoi qu'il arrive). Mais les joueurs n'ayant pas commencé la lecture de ce dialogue en même temps, le motif n'apparait pas sous les mêmes lignes de dialogue. Chaque joueur a donc influencé le *temps du jeu* de façon différente, tandis que la musique régie par le *temps de jeu* a continué de jouer. Le joueur 2 aurait, par exemple, pu lire les lignes précédentes (non visibles sur cette figure) en plus de temps que le joueur 1. Si le motif du basson a une signification narrative, chaque joueur n'expérimente pas de la même manière cette signification, puisqu'elle est entendue à des moments différents de l'intrigue. Au même titre, si nous multiplions

les expériences avec d'autres joueurs, il en résultera des décalages différents. Chaque expérience de joueur est alors unique.

Cette expérience permet de se questionner sur l'effet de la musique lors du jeu. Si la musique contient une information de sens (ce dont nous discutons 2.3 et 2.4), il serait théoriquement important de maîtriser à quel moment de l'intrigue cette information est perceptible afin qu'elle révèle tout son potentiel, comme c'est le cas dans le cinéma (et nous en proposons une solution partie 4.2). Or, grâce au mécanisme décrit précédemment, nous voyons qu'il n'en est rien. De même, certains morceaux sont entendus à des moments différents de l'intrigue, tandis qu'au cinéma, chaque passage musical est unique, même s'il contient un ou plusieurs thèmes récurrents. L'orchestration et l'intention du compositeur entre chaque musique y est différente, malgré la présence de thèmes communs aux morceaux. Dans le jeu vidéo, c'est quasiment l'inverse : l'orchestration et l'intention du compositeur sont les mêmes, puisque le morceau entendu est identique dans les différentes situations. La question du sens n'est alors pas qu'une manipulation de thème ou de *Leitmotiv*, mais également une question de temporalité.

1.6 Différents types de boucle au service du scénario

1.6.1 La boucle linéaire

Ce type de boucle est la plus simple. Elle se répète encore et encore, éternellement, sans aucune modification interne. Elle ne comprend aucune variation, tant du niveau musicologique (instrumentation, mélodie, arrangement) que du *gameplay*.

Elle a l'avantage d'être affirmée par sa persistance. Par exemple, si l'effet souhaité auprès du joueur est d'insister sur l'état émotionnel d'un personnage au travers d'un thème musical reflétant cet état, la boucle linéaire y est parfaitement adaptée. Pour illustrer ces propos par des extraits du corpus, les morceaux *Trust Me* (*Final Fantasy VIII*, figure 41); *Qu's Marsh* (*Final Fantasy IX*) et *Troops March On* (*Final Fantasy VI*) sont constitués d'une boucle linéaire.

La particularité d'une boucle linéaire, c'est qu'elle ne change pas sa structure interne d'une boucle à l'autre ni n'est soumise à des changements dus aux *inputs*• du joueur, donc dépendant du *gameplay*.

Au sens strict du terme, toute la musique de *Final Fantasy* est constituée d'une musique bouclée linéairement. Les morceaux sont figés, et ne changent pas en fonction de la situation scénaristique du moment. Le morceau *Summoned Beast Battle* se déroulera toujours de la même façon à chaque écoute : introduction, boucle « a », boucle « a' » avant de reprendre. D'autres jeux que les *Final Fantasy* font en revanche évoluer leurs boucles grâce à la méthode du *layering*•[130]. Cette méthode permet de faire jouer simultanément plusieurs versions du morceau, mais d'activer uniquement certaines pistes en fonction de prérequis définis au préalable (avancement sur la carte de jeu, action précise du joueur…). Elle donne la possibilité aux *Gamedesigners* de faire entendre le même morceau, avec les mêmes thèmes, dans plusieurs versions différentes sans aucune interruption.

[130] Les exemples sont nombreux, mais c'est par exemple le cas du jeu *Fallout 76* (Bethesda, 2015). Dans ce jeu, la transition entre les différentes ambiances musicales (intérieur de bâtiment, extérieur, certaines zones à l'extérieur etc…) est assurée par une transition par couche de la musique. Ce système permet d'imbriquer les ambiances entre elles lors de la transition et de créer une évolution lisse de la musique.

L’instrumentation peut par exemple changer en fonction du lieu où l’on se trouve : un piano et un saxophone pour un bar, un orchestre pour des lieux plus ouverts, une guitare solo dans une chambre… Les exemples sont infinis. La boucle évolue de façon interactive en fonction des actions du joueur : elle est dynamique.

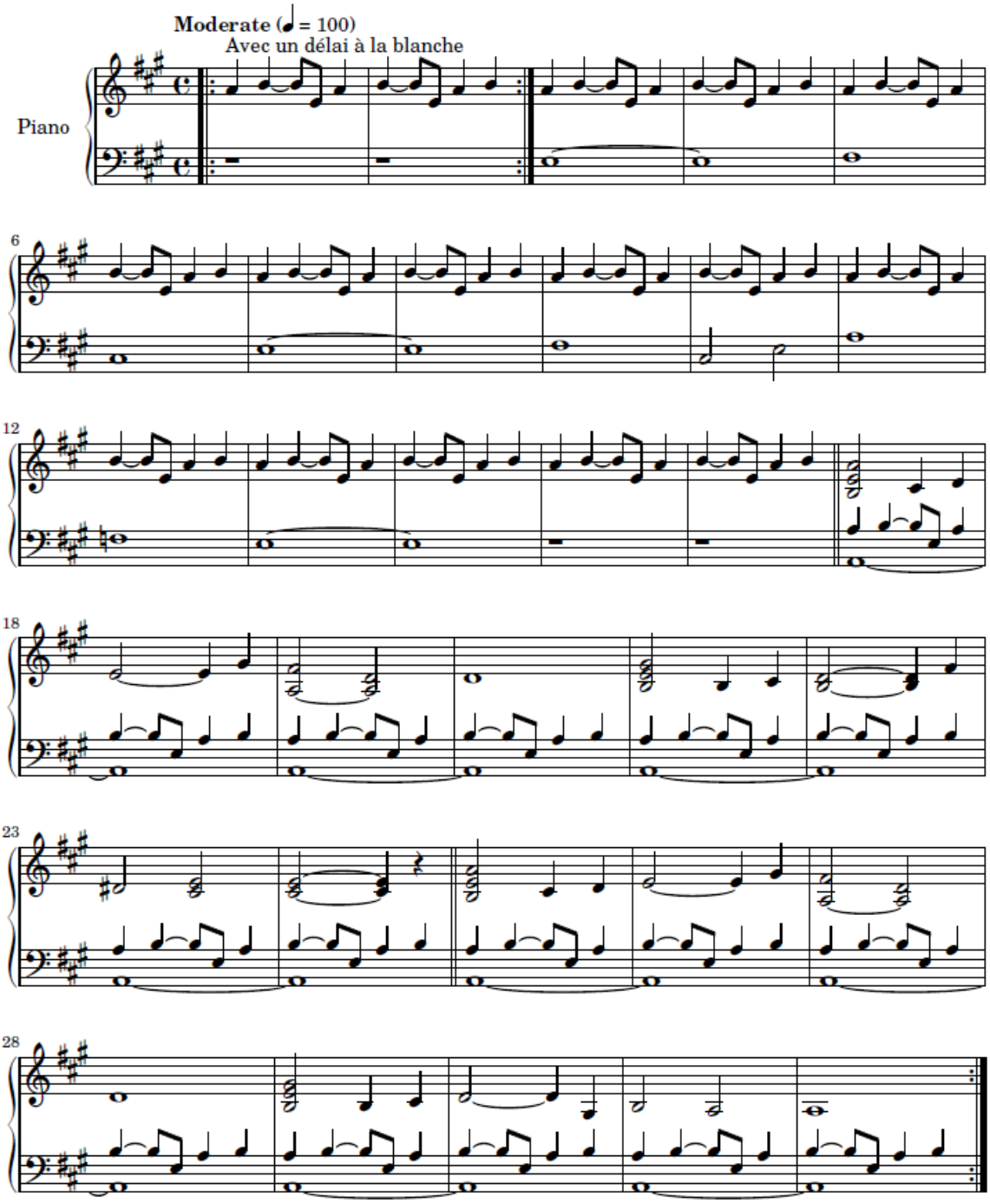



Figure 41 - Trust Me de Final Fantasy VIII

La particularité d'une boucle linéaire, c'est qu'elle ne change pas sa structure interne d'une boucle à l'autre ni n'est soumise à des changements dus aux *inputs*• du joueur, donc dépendant du *gameplay*.

Au sens strict du terme, toute la musique de *Final Fantasy* est constituée d'une musique bouclée linéairement. Les morceaux sont figés, et ne changent pas en fonction de la situation scénaristique du moment. Le morceau *Summoned Beast Battle* se déroulera toujours de la même façon à chaque écoute : introduction, boucle « a », boucle « a' » avant de reprendre. D'autres jeux que les *Final Fantasy* font en revanche évoluer leurs boucles grâce à la méthode du *layering*•[131]. Cette méthode permet de faire jouer simultanément plusieurs versions du morceau, mais d'activer uniquement certaines pistes en fonction de prérequis définis au préalable (avancement sur la carte de jeu, action précise du joueur…). Elle donne la possibilité aux *Gamedesigners* de faire entendre le même morceau, avec les mêmes thèmes, dans plusieurs versions différentes sans aucune interruption. L'instrumentation peut par exemple changer en fonction du lieu où l'on se trouve : un piano et un saxophone pour un bar, un orchestre pour des lieux plus ouverts, une guitare solo dans une chambre… Les exemples sont infinis. La boucle évolue de façon interactive en fonction des actions du joueur : elle est dynamique.

Toute la musique des *Final Fantasy* est donc linéaire. En revanche, nous nous permettons d'adapter la définition de la boucle linéaire afin de lui donner plus d'épaisseur et de consistance dans notre corpus. Ainsi, ce que nous entendrons ici désormais par une « boucle linéaire » est une boucle qui ne comprends pas de variation interne. C'est-à-dire une boucle qui n'arrange pas son propre thème, tandis que les boucles dynamiques proposeront plusieurs versions ou variation de leur thème. Ces variations peuvent être du type mélodique ou harmonique, instrumental ou timbrale. La nature de ces variations sont exposées plus tard.

La boucle peut-être en une partie : un thème, une phrase musicale, qui est répétée ; ou en plusieurs parties.

Ce qui est important à retenir ici, c'est la nature non-évolutive de la boucle linéaire. Chaque thème doit être propre à sa boucle, et ne doit pas apparaître une seconde

[131] Les exemples sont nombreux, mais c'est par exemple le cas du jeu *Fallout 76* (Bethesda, 2015). Dans ce jeu, la transition entre les différentes ambiances musicales (intérieur de bâtiment, extérieur, certaines zones à l'extérieur etc…) est assurée par une transition par couche de la musique. Ce système permet d'imbriquer les ambiances entre elles lors de la transition et de créer une évolution lisse de la musique.

fois modifié d'une quelconque façon, auquel cas cette boucle sera considérée comme dynamique selon notre définition.
En revanche, un échange d'instrument entre deux thèmes, joués en contrepoint à l'intérieur d'une même boucle ne constitue pas un dynamisme à proprement parler. Cette modification peut être la volonté du compositeur de briser le sentiment d'ennui créé par la lassitude d'entendre encore et encore la même musique.

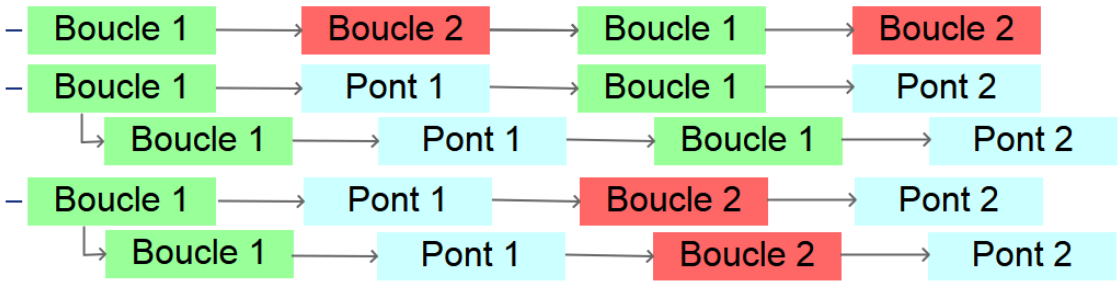


Figure 42 - Schémas d'imbrication possible de boucles

Sur cette figure, nous avons un exemple de quelques possibilités concernant la boucle linéaire. Partons du principe où le thème principal du morceau est compris dans l'encart « Boucle 1 », en vert, et que l'encart « Boucle 2 », en rouge, ne comprend pas le thème du morceau, mais commente celui-ci, ou aère la musique. Ce type de structure est bien équivalent à une boucle linéaire, puisque selon notre définition, le thème n'est pas répété, modifié ou arrangé dans la Boucle 2. Chaque ligné précédée d'un « - » indique une structure musicale différente. La première répète inlassablement l'enchaînement « Boucle 1 + Boucle 2 », tandis que dans les deux autres exemples, une partie « Pont 1 » ou « Pont 2 » est inséré en chaque boucle. Si l'encart « Boucle 2 » comprenait un arrangement du thème principal, nous serions alors dans le cas d'une musique à boucle dynamique.

1.6.2 La boucle dynamique

Par opposition, si la boucle linéaire est définie supra comme étant une boucle figée, la boucle dynamique apporte, comme son nom l'indique, plus de mouvement.
Au sens strict, la boucle dynamique évolue au fil du temps, pendant la répétition (en milieu de boucle) ou à chaque répétition (entre chaque boucle). Puisqu'il existe une multitude de façon de faire changer la boucle en fonction de la façon dont le

code du jeu a été fait, nous ne parlerons pas ici des spécificités de tous les types de changement et de toutes les techniques possibles.
Dans le cas de *Final Fantasy*, ce que nous appelons une boucle dynamique est une boucle dont le(s) thème(s) change(nt) au fil du temps d'instrumentation, de tonalité ou d'harmonie et de rythme. Par exemple, le morceau *Truth* vu précédemment figure 40, est une boucle dynamique comme nous le définissons ici. On observe en effet que le thème joué à la clarinette (0:39) est repris plus loin tel quel : même registre, même tonalité, même accompagnement, au hautbois (0:54). Puisqu'il ne s'agit ici pas d'un échange d'instrument (par exemple la mélodie à la clarinette est jouée au hautbois par la suite ou inversement), mais d'un remplacement, nous ne sommes pas dans le cas de figure d'une boucle linéaire. Ce changement d'instrument est possible grâce à deux méthodes, la bande-son de *Final Fantasy VIII* étant composée en MIDI nous pouvons avoir : les deux instruments sur deux canaux différents, ou les deux instrument sur un même canal, et dont le changement est possible grâce à l'appel de fonction MIDI « *program change 44* » qui indique à la console de changer l'index de l'instrument (et donc tu timbre, ici le hautbois selon la norme GM1) à utiliser dans ce canal.

Le propre même de la boucle dynamique est d'apporter une seconde dimension à l'écoute. Chaque changement dynamique pouvant signifier un apport supplémentaire. De plus, cela permet aussi de ne pas mettre le joueur dans une position d'écoute passive et rébarbative, demandant alors une attention particulière. La boucle linéaire n'est cependant pas dépourvue d'un message à transmettre, aussi l'étude faite dans le cadre de nos travaux ne discriminera pas les différents types de boucle. La différence entre les messages véhiculés par les boucles linéaires et dynamiques se fait dans l'appréciation de son rapport avec ce qui est vécu par les personnages et donc, d'une certaine façon, par le joueur.

1.6.3 Variations possibles des boucles dynamiques

Il existe plusieurs types de dynamisme pouvant survenir individuellement comme collectivement. Rappelons que dans le cas des *Final Fantasy*, le dynamisme est restreint, si on le compare à ce qui a été exploré dans le studio LucasArts avec le logiciel iMUSE (*Interractive MUsic Streaming Engine*) pour le jeu *Monkey Island*

2 : LeChuck's Revenge (LucasArts, 1991) et ses suites, utilisant la technique exposée précédemment du *layering*.

Chez *Final Fantasy*, le dynamisme peut survenir dans les trois dimensions suivantes : instrumentation, tonalité et les variations d'intervalles dans une mélodie. Pour être retenues, ces variations devront survenir lors de boucles différentes d'un même morceau. Il semble en effet plus naturel qu'un thème soit exposé dans d'autres tonalités ou joués avec d'autres instruments dans des morceaux de musique différents.

1.6.3.1 Dynamisme Instrumental

Ce que nous nommons dynamisme instrumental revêt différents aspects. Il peut s'agir soit d'un changement qui expose la même mélodie qu'entendue précédemment, comme c'est le cas de *Truth* où la mélodie est jouée à la fois au basson puis haut hautbois, soit d'un changement dans l'accompagnement de cette mélodie, rarement les deux en simultané.

Sous quelle condition cette analyse serait pertinente ? L'instrumentation doit-être considérée comme dynamique uniquement si elle agit sur un thème musical ou un *Leitmotiv* préalablement présenté et établit. Par exemple, un changement d'instrumentation dans l'*underscore*• ne sera pas pris en compte, sauf si un thème/*Leitmotiv* est inscrit dans ce même *underscore*. *Freya's Theme* de *Final Fantasy* IX est un excellent exemple de dynamisme instrumental. Le thème de Freya est joué sur une *quasi-flûte*[132] accompagnée par un clavecin. Tout au long du morceau le thème reste identique et joue en boucle pendant que l'accompagnement s'enrichit progressivement, ajoutant des violons puis un orgue avant de recommencer au début. A l'image du *Boléro* de Maurice Ravel, l'intensité musicale augmente progressivement avant rechuter brusquement pour redémarrer la boucle. Ce cas de dynamisme instrumental montre un enrichissement de couches musicales dans l'accompagnement.

1.6.3.2 Dynamisme Tonal

Ce type de dynamisme apparaît lorsque le thème change, ou de tonalité : Ré Majeur → La Majeur, voir figure 43 ; ou de degré de la tonalité dans laquelle il

[132] Voir 3.1.3 pour plus de détail sur ce terme

évolue : Do majeur → Mi mineur par exemple, pour un thème exposé dans un ensemble appartenant à Do Majeur.

Le second cas de variation se rapproche beaucoup de la troisième situation de dynamisme, car en changeant de ton (ou de mode) ; hormis dans quelques cas particuliers (les modes qui n'ont qu'une note variable par rapport au mode de Do, comme le mode de Sol dont la sensible est abaissée par exemple) la distribution d'intervalles va être modifiée pour coller au mieux au degré employé. Ainsi, nous détaillerons dans la partie suivante les particularités du dynamisme d'intervalles.

De la même manière que le dynamisme instrumental, le dynamisme tonal n'apparaît pas dans une majorité de morceaux. C'est aussi pour cette raison que nous nous attardons particulièrement sur ce cas de dynamisme lors de nos recherches. Une tonalité ou un mode peut, empiriquement dans un même système de jeu, à force d'être exposé ainsi ; signifier un état ou une situation particulière qui fera son effet sur le personnage ou l'objet dont le thème musical est joué.

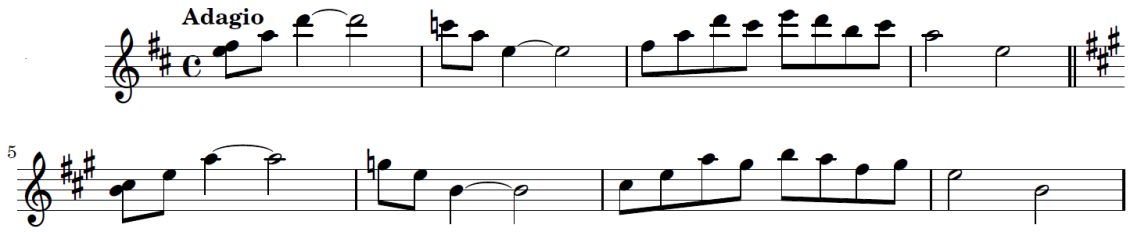



Figure 43 - Un Extrait du thème d'Aerith initialement en Ré Majeur, transposé ensuite en La Majeur

Ainsi, si la tonalité de Fa mineur est favorisée dans des moments de tensions (duel, drame...), nous pourrons logiquement associer cette tonalité pour le restant du jeu à des moments similaires. Et si cette tonalité est utilisée pour articuler un thème qui appartient à un autre moment (amour, victoire…), l'analyse du thème dans cette tonalité pourrait naturellement lier les deux moments (duel d'amour, victoire tragique…). Ainsi, le dynamisme tonal s'annoncerait comme étant une option propice à une narration musicale vectrice de sens. L'analyse du corpus des *Final Fantasy* cherchera à affirmer ou infirmer cette hypothèse.

1.6.3.3 Dynamisme d'intervalle

Comme introduit précédemment, le dynamisme d'intervalle est la particularité qu'ont les thèmes à modifier, au sein d'une structure bornée ou non, la distribution des intervalles. Sur les figures 44 et 45 qui montrent le Thème de Seymour dans

deux morceaux différents, *Seymour's Theme* et *Seymour's Ambition*, on remarque que le thème se place toujours dans une octave, bornée, mais que l'intervalle de la dernière occurrence *Ré-Fa#* de la figure 44 devient *Ré-Fa* bécarre dans la figure 45, changeant alors la couleur de la tierce.

La modification d'intervalle permet de façon évidente d'utiliser un motif mélodique sur un degré différent que préalablement présenté. C'est par exemple le cas en rendant mineur un thème auparavant majeur, il passe alors virtuellement sur le VIe degré du mode majeur (delta d'éventuelles modifications tonales comme l'apparition de la sensible). Mais ces modifications ne se contentent pas d'être une adaptation harmonique des motifs. Ces variations peuvent aussi révéler la présence d'un discours narratif musical.

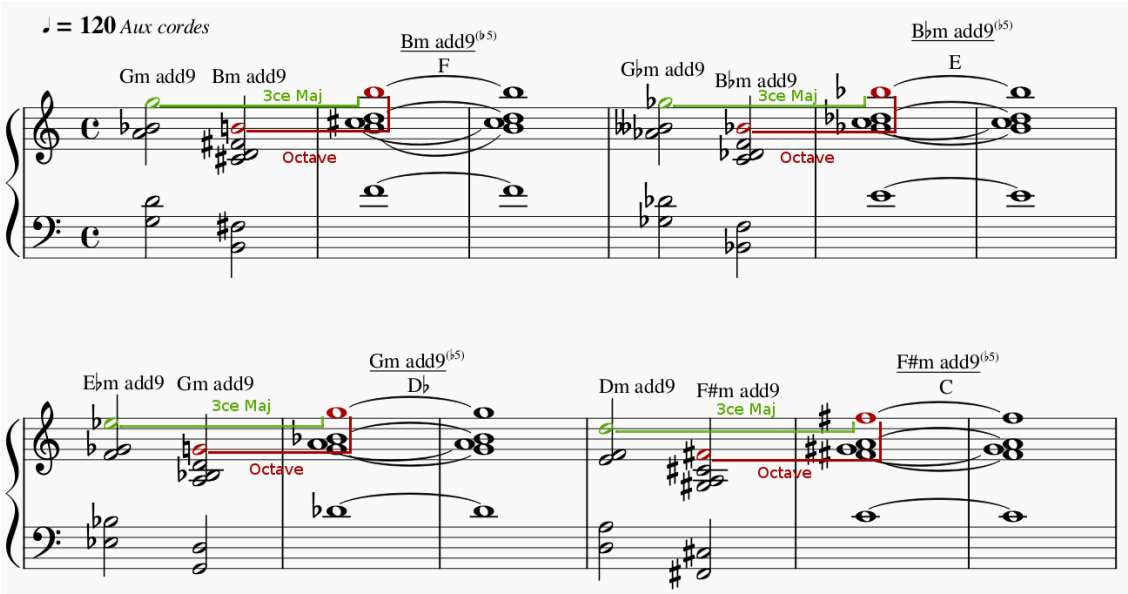


Figure 44 - Le thème de Seymour dans Seymour's Theme – Extrait (Introduction)

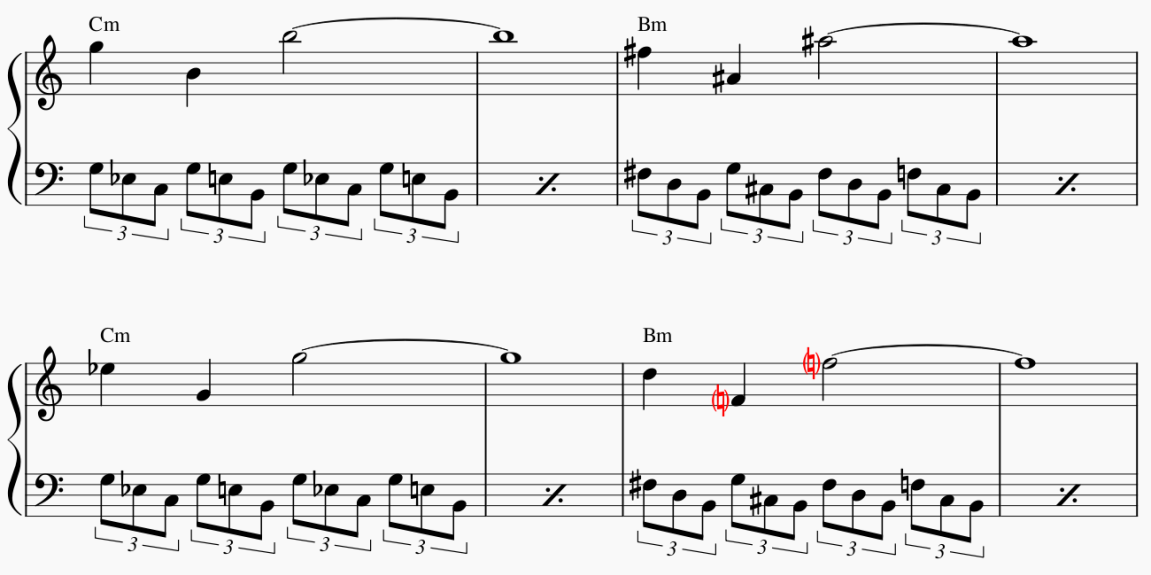


Figure 45 - Le thème de Seymour dans Seymour's Ambition - Extrait

Les figures 46 et 47 -totalement arbitraires- servent d'illustration. Ces deux exemples montrent un cas typique de dynamisme tonal impliquant une modification des intervalles du motif pour convenir au changement harmonique. Précisons qu'un changement tonal n'implique pas nécessairement un changement d'intervalle et inversement, comme le montre l'exemple figure 48, lui aussi arbitraire et trivial.

Concernant le dynamisme d'intervalle pur, c'est à dire n'impliquant pas de modification de l'harmonie, la figure 49 en montre un exemple théorique. C'est là, selon nos hypothèses le côté le plus « Leitmotivique » des motifs et il est tout à fait possible que ce soit la forme de dynamisme la plus répandue.

Sur ce motif, dont seule la dernière note est descendue d'une tierce majeure, on observe bien, grâce à la notation d'Allen Forte, les conséquences de ce changement. Ici, nulle question d'harmonie, cet exemple étant tiré de *Who Are You?* de *Final Fantasy VII*, qui ne comporte pas, à proprement parler, de tonalité fixe (3.3.2.1b).
Nous avons donc exploré les différentes façons de rendre une boucle dynamique. Comme son nom le laisse supposer, le dynamisme n'opère ici qu'à l'intérieur même d'une boucle. Or, ces différentes façons de rendre un motif musical

dynamique, puisque c'est au fond, de cela qu'il s'agit ; sont tout à fait cohérentes entre différentes boucles, donc différents morceaux musicaux. En revanche, l'échelle relative des modifications entre les motifs dans le cadre d'une pluralité des boucles possède un ambitus plus important : les tonalités peuvent varier drastiquement, les intervalles d'un motif peuvent se trouver éclatés, les instruments changer de famille etc... C'est là tout l'intérêt de cette analyse : explorer les dynamismes dans les boucles et entre elles. Pour aider à la compréhension, nous allons introduire une notion qu'il nous semble impératif de présenter : la différence entre un thème musical et un *Leitmotiv*.

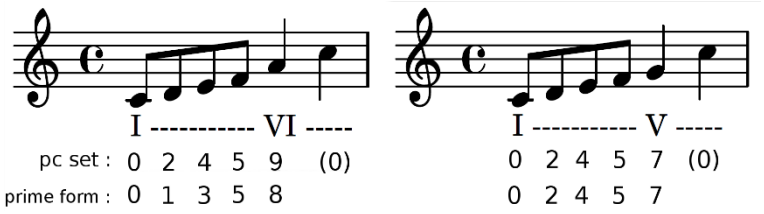


Figure 46 - Premier exemple de dynamisme tonal impliquant un dynamisme d'intervalle

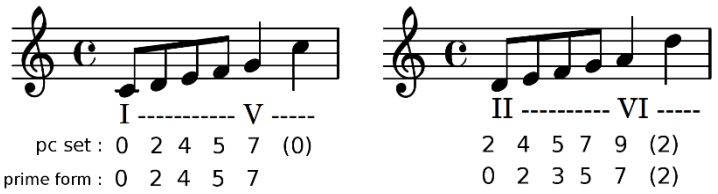


Figure 47 - Second exemple de dynamisme tonal impliquant un dynamisme d'intervalle

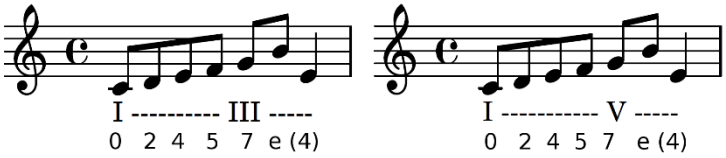



Figure 48 - Ces deux harmonies sont correctes pour la mélodie présentée, n'impliquant aucun changement d'intervalle

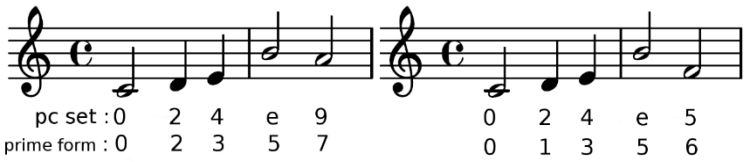



Figure 49 - Modification d'intervalle et conséquences sur un motif

1.7 « Thème » ou « *Leitmotiv* » ?

Ce que nous allons aborder dans cette partie paraîtra certainement un peu essentiel, la réflexion que nous allons établir nous semble importante à mettre en place. Nous y trouvons plusieurs origines, tirées de nos impressions et de notre ressenti. Nous avons constaté une frontière floue entre deux objets musicaux différents, pourtant traités de manière *quasi* similaire dans l'univers de la musique à l'image. Il s'agit de discuter du « thème » et du « *Leitmotiv* ». Prenons la précaution de préciser qu'il ne sera pas sujet ici du sens habituel du thème en musique, celui associé à la forme sonate et à ses divers développements : exposition du/des thème(s), développement et réexposition ; bien que nous en fassions une brève présentation pour placer le contexte de la réflexion. Nous nous plaçons ici bien dans un contexte de l'image et la façon dont les « thèmes » sont amenés et définis dans ce milieu. A cela près que le traitement de la musique des jeux vidéo tire beaucoup de ses origines dans le cinéma. Ainsi, il n'est pas rare de trouver dans la bande originale d'un film le « Thème de […] » (« *[…]'s Theme* » en anglais, puisque les titres des musiques sont souvent en anglais dans les bandes originales), terminologie que nous retrouvons dans la musique de jeux vidéo : *Lenna's Theme*, le thème de Lenna, personnage jouable de *Final Fantasy V*, ou encore *Cid's Theme* pour *Final Fantasy VII*. Afin de confronter l'utilisation concrète de ces deux objets musicaux, il convient d'en donner une définition la plus précise possible, telle qu'établie par différents traités musicaux. Ensuite, nous en discuterons la composition et la manière dont ils sont pensés et utilisés dans les œuvres pour enfin mettre en avant leurs différences.

Nous l'avons brièvement rappelé, le thème musical tire ses origines de la forme musicale des œuvres composées à travers les âges. Afin de guider le parcours musical de l'œuvre, le compositeur intègre un thème, c'est-à-dire une mélodie prédominante qui devient l'origine de développements futurs, où l'œuvre est un laboratoire de manipulations et d'expérimentations. La forme musicale thématique la plus connue est la forme sonate, bi- ou tripartite selon l'œuvre, dont la structure est une exposition du thème (sa présentation pour l'inscrire dans l'œuvre), puis un développement où le thème est retravaillé, étendu, manipulé (soumis à modulations sur tons voisins dans un premier temps) et enfin, une réexposition du

thème. Nous passons ici sur le parcours tonal de l'œuvre, parcours qui a évolué au fil du temps et dont il ne convient pas d'en faire l'inventaire. Ici, le thème se place donc comme la mélodie principale de l'œuvre, mélodie sur laquelle viennent se greffer toutes les autres parties de la composition. C'est la définition que retiendrons les compositeurs de musique de film, bien que dans leurs œuvres, le thème ne se contente plus d'être la « mélodie principale » du film, mais la « mélodie principale » associée à un élément du film. Ainsi, le thème devient celui de « La Force » dans *Star Wars* (John Williams), de La Comté dans *The Lord of the Ring* (Howard Shore) ou de Sayuri dans *Memoirs of a Geisha* (John Williams), figure 50. Nous pourrions citer quantité d'autres d'exemples tant le répertoire cinématographique est fourni.

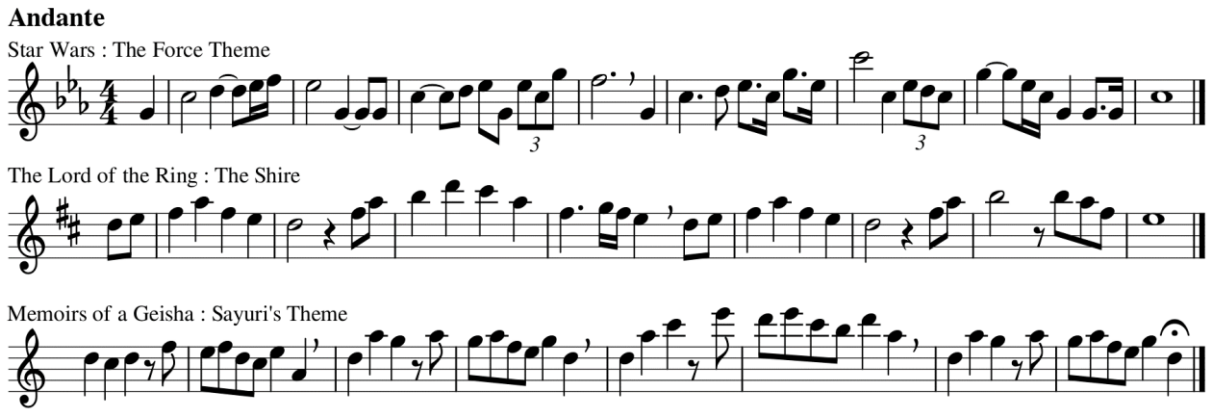



Figure 50 - Les thèmes de La Force, la Comté et Sayuri

Dans ces trois films, les thèmes présentés sont associés à un concept ou une idée (La Force), un lieu (La Comté) et un personnage (Sayuri). Ils ne sont alors plus considérés comme de simples mélodies principales, mais comme objet musical servant à décrire un objet narratif. C'est ce que nous considérerons désormais comme objet musical particulier du milieu cinématographique ou vidéoludique.

Par exemple, La Force est une énergie qui permet à ses utilisateurs d'obtenir d'incroyables pouvoirs (télékinésie, prescience…). Ce pouvoir est ici imagé grâce à la montée dans les aigus, par étapes, de la mélodie. Ces étapes peuvent signifier l'importance de l'apprentissage, des erreurs (retours à la position/note précédente) avant de soudainement rechuter (mesures 2, 4 et 6 avant le retour sur *Sol* puis *Do*). Notons aussi que l'ambitus de chaque rechute est de plus en plus grand (*Mi*

bémol-Sol, puis *Fa*-Sol et enfin *Do-Do*, l'octave), sûrement un moyen de montrer que l'apprentissage du sujet est en bonne voie, tout autant que les responsabilités qu'implique un tel pouvoir. John Williams a ainsi composé non seulement un thème très mélodieux, emplis de mélancolie et de tragique, mais aussi un thème qui figure littéralement l'objet qu'il veut peindre musicalement. Quant aux utilisations d'un tel procédé de composition, nous y reviendrons plus tard après avoir présenté l'autre objet musical dont il est question ici : le *Leitmotiv*.

Le *Leitmotiv* est un « objet » musical presque aussi ancien que le thème, qui signifie « motif conducteur »[133,134]. Cependant, sa terminologie n'a été figée que tardivement, après la révolution Wagnérienne[135], par Friendrich Wilhelm Jähns (1809-1888) dans son catalogue thématique des œuvres de Weber (1871). Non pas que le *Leitmotiv* n'existait pas avant que Wagner compose sa Tétralogie, mais le terme n'était pas utilisé ainsi, et le concept auquel il fait référence n'était pas encore clairement fixé. Hector Berlioz, dans sa *Symphonie Fantastique op.14* (1830) parlera d'« Idée Fixe ». Une idée musicale qui revient çà et là dans l'œuvre, figurant la femme aimée, permettant à l'auditeur de savoir à quel élément de l'intrigue il fait référence :

> Le vocabulaire utilisé dans le programme est sans ambiguïté : « obsession », « cerveau malade », « idée fixe », il s'agit du vocabulaire de l'addiction, qu'il ne faut évidemment pas prendre ici au premier degré[136].

[133] Les premières notes de la *Symphonie n°5 op.67* (1805-1807) de Beethoven, le « destin qui frappe à la porte » constitue en soi un motif qui guidera l'œuvre dans ses développements, mais il n'est pourtant jamais appelé « leitmotif » par le compositeur. Pourtant, dans son utilisation, il est possible de le considérer ainsi, en tant que « motif conducteur » tellement son impact sur la structure et la construction de l'œuvre est important. Nous pouvons voir ici une pensée du motif qui nourrira par la suite la composition de Wagner.

[134] Dans le *New Grove Dictionnary of Music and Musicians,* Sadie, Stanley, Tyrrell, John eds. définissent le « Leitmotiv » comme étant « ***a short musical idea… melodic, harmonic, or rythmic, or all three […] combined with other to suggest a new dramatic condition*** » et comme « *the smallest structural unit possessing thematic identity »* par John White dans *The Analysis of Music*, Prentice-Hall, p 26-27.

[135] « Ce qui explique pourquoi, si vite après Wagner, dont les harmonies apparurent à ses contemporains d'une incroyable audace, on chercha de nouveaux chemins ». SCHOENBGER Arnold, *Traité de l'harmonie*, traduit de l'allemand par Gérard Gubish, collection « Musique et Musiciens », Lattès, 1983, p307.

[136] https://philharmoniedeparis.fr/fr/magazine/berlioz-et-l-idee-fixe consulté en Octobre 2020

Mais c'est bien chez Wagner que le *Leitmotiv* va prendre ses lettres de noblesses, et être sublimé jusqu'à l'impossible : la Tétralogie est composée d'environ 91 *Leitmotive*, dont certains soumis à variations, créant alors un répertoire de plus de 100 motifs musicaux associés à une idée, un personnage, un objet ou un lieu. Ainsi, le *Leitmotiv* est vu comme de petits fragments mélodiques, rythmiques ou harmoniques (parfois combinés entre eux) indubitablement associé à un sujet[137]. L'association au sujet est faite en confrontation directe avec celui-ci : lorsque l'on voit ou entend un personnage, par exemple, son motif est joué. Si bien qu'après un long apprentissage des associations, le compositeur peut suggérer grâce à la musique, la présence ou la référence à ce sujet sans qu'il n'apparaisse directement dans le drame. Le *Leitmotiv* devient une fonction de la narration, si bien qu'il doit, par moment muter, se transformer, pour accompagner son évolution : un motif de l'amour rayonnant et lumineux peut s'assombrir si l'amour est perdu ou en danger. Dans son *Voyage au coeur du Ring*, Bruno Lussato décrit le *Leitmotiv* comme une nécessité pour accompagner le drame complexe que Wagner a écrit et qui constituera plus tard sa Tétralogie :

> La subordination de la musique à un texte, conçu comme une pièce de théâtre et non comme un livret d'opéra, posait des problèmes que vint résoudre l'invention d'un médium sonore adapté : le système Leitmotivique.[138]

Ainsi, le système Leitmotivique semble, selon Lussato, venir sauver la complexité du Ring qui n'aurait pu, sans cela, fonctionner autrement qu'en une pièce de théâtre, donc sans musique. Il rajoute :

> La substance musicale se trouvait fragmentée en modules assez courts pour pouvoir suivre, avec la précision d'un sismographe et mot à mot, les vers du poème.[139]

---

[137] Dans cette étude, le terme « sujet » fera ici référence au « sujet de conversation », c'est-à-dire l'objet (inanimé), l'être (animé) ou le lieu dont il est narrativement question tout au long de la scène et non pas au « sujet » comme « être pensant » dans le sens philosophique du terme. Le sujet peut ne pas être au premier plan mais malgré tout présent narrativement. Nous sommes en présence de « ce/ces personnage(s) », qui discute(nt) de « tel objet » à « tel lieu ». Ainsi, dès qu'une scène s'établit dans un contexte, ces « sujets » sont susceptibles d'être moteurs de la narration musicale.
[138] LUSSATO Bruno, *Voyage au cœur du Ring – Wagner, l'anneau du Nibelung, Encyclopédie*, Fayard, 2005, p316
[139] Ibid.

La force de ce système repose dans des fragments courts et assez évocateurs, permettent de passer de l'un à l'autre au fur et à mesure que le texte est récité ou chanté.

Nous avons donc ainsi :

- Le thème, utilisé comme « mélodie principale » d'un sujet (un objet, un lieu, un personnage, un concept abstrait)
- Le *Leitmotiv*, utilisé comme motif accompagnant la narration et figurant … un sujet.

L'utilisation concrète de ces deux objets semble fortement se ressembler, tous deux ayant pour mission d'accompagner, musicalement, un objet narratif.

En revanche, un élément dans ces définitions permet de se lancer sur la piste de la différentiation : la narration. Par sa dimension dynamique, un *Leitmotiv* est une cellule musicale génératrice de la narration. C'est en quelque sorte une machine à générer des éléments narratifs par le biais de la musique. Le thème, lui, à défaut d'avoir une dimension narrative permet l'identification. Il donne de l'unité à l'œuvre. Le thème peut alors être définit comme *la principale pièce d'éléments musicaux qui permet l'identification d'un sujet*, le *Leitmotiv* étant, lui, *l'élément musical permettant l'évolution de la narration au travers de variations sémantiques du discours musical*[140]. Ce seront les définitions utilisées dans cette étude.

Le *Leitmotiv* permet de conduire la narration à travers la musique. Et c'est pour cette raison que le motif évolue avec le sujet qu'il représente. Les différentes méthodes de variation musicale permettent de le faire évoluer de façon quasi infinie selon la volonté et l'imagination du compositeur. Cela devient intéressant lorsque l'on commence à mélanger et imbriquer les différents motifs entre eux pour sublimer la narration par la musique.

[140] C'est nous qui soulignons nos propres définitions en usage dans ce texte.

Avec ces deux définitions, dans quelle catégorie pouvons-nous ranger le « Thème » de La Force ? Bien que cette mélodie ne soit jamais altérée[141], son accompagnement musical est variable. Parfois utilisée comme simple monodie (aux cors la plupart du temps) elle est quelquefois accompagnée par différents instruments : des cordes, des cuivres, voire un chœur. A l'image du *Leitmotiv*, c'est cette variation d'accompagnement qui donnera tout son caractère au thème. L'association mélodie + accompagnement permet de mettre en avant différentes situations aux ambiances pourtant bien opposées. Par exemple, la scène du duel entre Anakin et Obi-Wan sur Mustafar, à la fin de *The Revenge of the Sith*[142] (John Williams, 2005) montre un thème assombri par le chœur, instrument de prédilection de tragique dans cette œuvre, et de la manifestation du côté obscur de La Force. Toute la tragédie se déroule dans cette scène, clé de voûte de la transformation d'Anakin en Dark Vador : l'élève, bien que battu, a dépassé le maître. Le thème de La Force est donc bien à ranger dans la catégorie du thème. C'est son accompagnement, seul paramètre variable, qui en constituera la dimension Leitmotivique. Cela n'en fait pas pour autant une limite claire entre les deux objets, l'un partageant nombre de caractéristiques avec l'autre. Ainsi, nous préfèrerons voir le thème comme un objet (d'identification) et le *Leitmotiv* comme une fonction (qui modifie le thème dans un but précis, et ce de diverses manières). Le *Leitmotiv* ne décrivant pas à proprement parler l'objet musical en soi, c'est certainement pour cette raison que l'industrie du cinéma, et du jeu vidéo plus tard, a gardé l'habitude d'appeler de tels objets musicaux des « *Theme* ». Aussi certainement car sémantiquement le thème parle plus au grand public que le mot *Leitmotiv*[143].

En soi, dans cette étude et dans la pratique, nous considérerons tous les thèmes comme des *Leitmotive*. Les deux ayant des valeurs narratives similaires, mises en avant dans ce graphique :

[141] Transposée tout du moins, mais la ligne mélodique reste exactement la même. Elle est parfois coupée en deux, au niveau de la respiration mesure 4, la première partie étant perçu comme le « côté lumineux » de La Force, imbibé d'espoir.
[142] https://youtu.be/60g8TL059qg?t=186, timecode adapté
[143] Il aurait été curieux, par manque d'habitude pensons nous, mais néanmoins intéressant ; de voir les bandes originales composées de « Force's Leitmotiv » ou « Sayuri's Leitmotiv » pour reprendre nos exemples précédents.

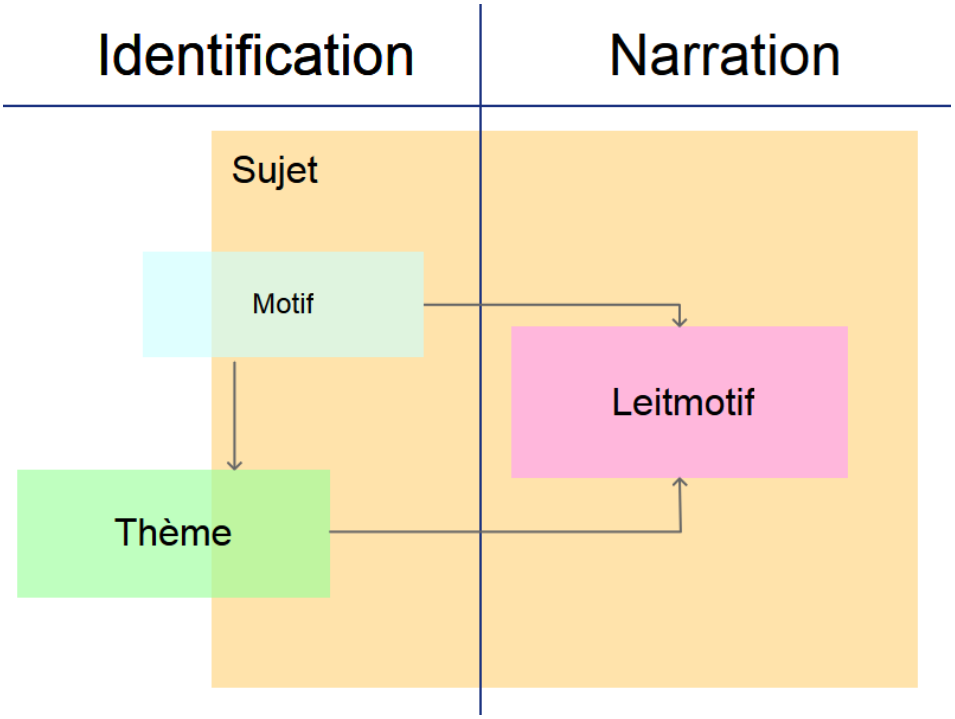


Figure 51 - Schéma récapitulatif des rapports et positions entre les valeurs narratives

Ce graphique met en avant les deux catégories considérées ici, l'identification attachée au motif, qui développé en une mélodie principale donne le thème, et la narration attachée au *Leitmotiv*. Le sujet, représenté par un cadre orange dans le fond, symbolise l'espace d'appartenance à l'une ou l'autre catégorie. Si le motif et le thème sortent sur la gauche du cadre du sujet, c'est parce que dans l'absolu, un motif ou un thème ne sont associés à rien tant que le média dans lequel ils apparaissent ne les associe pas à l'image à un sujet précis. En ce sens, le *Leitmotiv* évolue avec l'intrigue, sans jamais se répéter (dans la *Tétralogie* de Wagner[144], ce ne sera pas systématiquement le cas ici). Le thème, figé, sert de base génitrice ou, selon le cas, de retour à la source première du matériau musical. Il sert à la fois d'exposition et de création au *Leitmotiv* et ses variances tout comme conclusion dans un cycle fermé. Dans le cas de la musique à l'image, c'est un indicateur de temporalité et de narration fixe. Une sorte de point de repère, de phare qui illumine les lecteurs perdus. En quelque sorte, pour conserver un parallèle avec le jeu vidéo, c'est un point de sauvegarde de l'unité musicale.

[144] « Un Leitmotiv évolue avec l'action : dépendant de ce fait de son contexte, il ne se répète jamais à l'identique », LUSSATO Bruno, *Voyage au cœur du Ring, Encyclopédie*, Fayard, 2005, p358.

Dans la catégorie des motifs, on trouve par exemple chez *Final Fantasy VII*, le PcSet [0, 2, 4, 7] correspondant à la partie gauche de la figure 52. C'est ce motif qui sera à l'origine de nombreux thèmes, dont par exemple celui de Cloud, d'Aerith ou de Cid. C'est l'équivalent du « codon », terme employé par Bruno Lussato. Le codon se rapproche du motif en ce qu'il est défini comme étant l'atome de la musique à thème, où le *Leitmotiv* en est la molécule : un *Leitmotiv* peut être constitué de plusieurs codons, créant un élément musical à la construction complexe mais à la suggestion narrative efficace :

> On peut considérer les cellules musicales expressives comme des codons qui présentent une double spécificité : signifiants sonores tributaires d'un système esthétique, ils sont en même temps couplés à des signifiés (émotions) ou à des images qui leur confère une signification. Ces codons, équivalents musicaux des sémèmes linguistiques, sont à leur tour composés d'unités élémentaires de signification ou « sèmes »[145].

Nous utiliserons librement la notion de codon présentée par Lussato. Les codons représenteront chez nous la brique élémentaire, indivisible, des motifs musicaux chez Nobuo Uematsu, tandis que chez Lussato, le codon est encore divisible en sèmes.

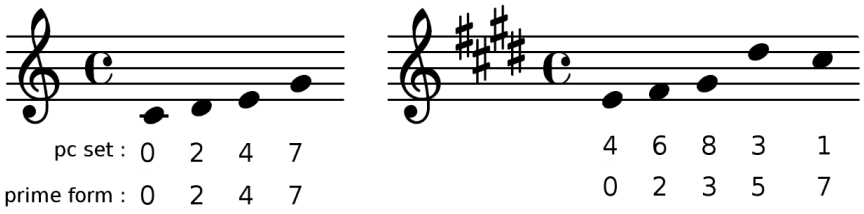



Figure 52 - À gauche, la cellule musicale mère, à droite le thème de Cloud en Mi Majeur

Remarquons que le motif [0, 2, 4, 7] n'est pas strictement identique au *Leitmotiv* de Cloud [0, 2, 4, 5, 7]. Cela s'explique par le fait que le *Leitmotiv* de Cloud découle du motif initial appelé ici « cellule musicale mère », qui découle du *Prelude* commun à tous les épisodes de la série (voir 3.2.1.1). Le thème de Cloud en est une évolution. La nature de telles évolutions sera explicitée dans leurs parties correspondantes, au cœur de l'analyse (partie 3.2).

[145] *Ibid*, p354-355.

Notons que la figure 53 montre leur lien de parenté. C'est donc par une association de motifs ou une simple extension de ceux-ci que l'on passera du motif au *Leitmotiv*.

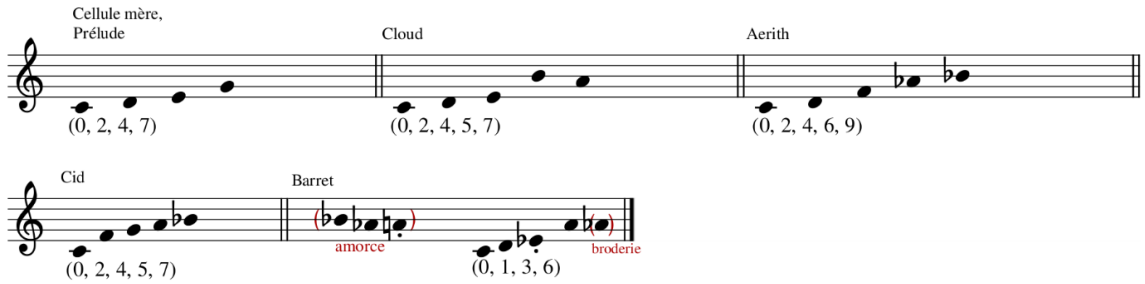


Figure 53 - Lien de quelques motifs de Final Fantasy VII

Tous les motifs ont été transposés pour commencer sur *Do* et faciliter la comparaison. Conformément à notre présentation de la *Set Theory* d'Allen Forte vue en 1.3.2, cela ne change en rien leur caractère. Remarquons que tous les motifs commencent par une lancée sur *Do Ré Mi*, bémol chez Barret, d'où sa *prime form* (0, 1, 3, 6), caractéristique du mineur. Le motif associé à Cid fait figure d'exception, étant renversé. Le motif d'Aerith quant à lui a été comprimé pour ne plus faire apparaître l'arpège ascendant et descendant du thème : les notes ont été rabattue dans l'ambitus global de la mélodie, et prise dans l'ordre d'apparition des notes, manipulation encore une fois permise par la *Set Theory*. Enfin, nous avons laissé apparaître l'amorce et la broderie du motif de Barret pour montrer quelle partie constitue le motif principal de son thème.

La composition chez Uematsu, qu'elle soit consciente ou non, semble montrer une approche Leitmotivique de ses thèmes afin de soutenir la narration parfois dense des jeux, à l'image d'un Ring complexe dont seul la musique peut faire apparaître toute la subtilité et aider à la compréhension profonde de l'intrigue. Nous aurons le loisir d'explorer cette voie d'analyse dans la partie 3.3.

Outre ces particularités structurelles des éléments musicaux, la musique de jeu vidéo peut, sur un niveau supérieur d'analyse, se structurer en différentes catégories. Chaque catégorie aura, nous le verrons, un rôle prédéfini, et des

caractéristiques relativement commune[146]. Encore une fois, le tri des musiques en différentes catégories n'est pas absolu. Certaines musiques possèdent des caractéristiques communes à deux catégories à l'utilisation pourtant bien différentes, et elles seront en conséquence utilisées dans des situations narratives différentes. Nous allons établir ici la base d'une telle catégorisation permettant de faire un premier tri des musiques, mais dont il est possible de creuser bien plus profondément. Action que nous ne ferons pas ici premièrement pour des raisons pratiques, et parce qu'une telle terminologie des fonctions est une discipline à part entière qui n'est pas le sujet de cette étude, mais également car catégoriser plus profondément les musiques ne nous apporte aucun intérêt pour ce que nous en ferons.

[146] Précisons ici que « relativement commune » signifie bien que les caractéristiques d'appartenance à l'une ou l'autre catégorie ne sont pas strictement fixées. Ceci part surtout d'un constat global auquel il existera, bien entendu, toujours des exceptions notables.

1.8 Catégorisation des musiques

La différence musicale entre le cinéma étant précisée, et après voir fait état de la différence thème/*Leitmotiv* en partie 1.7, il convient, afin de mettre en avant le rôle particulier de la musique de jeu vidéo, de définir quels sont les catégories de musique au sein du corpus. Par « catégorie », nous entendons établir des caractéristiques communes à plusieurs musiques, permettant d'en dégager un patron, plus ou moins flexible. Du nombre réellement important de titres, en résultera une transversalité des caractéristiques. Certaines musiques auront tout de même une forte tendance à se démarquer, tandis que d'autres seront dans une zone stylistique plus floue, ne permettant pas de dégager une appartenance claire à une catégorie particulière. Il sera cependant possible de clarifier l'appartenance à une catégorie en fonction de l'utilisation de la musique vis-à-vis du scénario.

Cette discrimination des musiques nous permet d'écarter d'office de l'analyse une partie du corpus, la catégorie en question ne montrant que peu d'intérêt dans ses caractéristiques. On trouve deux principaux types de catégories, accompagnés d'une troisième forme hybride, tantôt à part, tantôt à cheval entre les deux catégories clairement définies. La première sera appelée « musique d'espace »[147], la seconde « musique d'information ». Les caractéristiques de chaque musique vont être détaillées dans leurs parties respectives. En ce qui concerne la troisième catégorie, ses caractéristiques ne seront pas données avec autant de détails que les deux premières puisqu'elle concerne les musiques utilisées lors des cinématiques dont leur nom est parlant : elles emploient alors les codes directement puisés dans la musique de cinéma. Elles n'ont alors qu'un intérêt minime dans cette étude pour deux raisons : (1) leur nombre est clairement en deçà des musiques utilisées lors des phases de *gameplay* ; les FMV étant rares, la seule exception étant *Final Fantasy IX*[148], et (2) nous n'entendons ces musiques le plus souvent qu'une seule fois par partie, à des endroits clés du jeu –d'où l'intérêt d'une cinématique-, leur intérêt scénaristique étant dans ce cas, limpide.

[147] Ici dans le sens d'un espace géométrique géolocalisé (une maison, une ville, une forêt…)
[148] Ce jeu est l'unique du corpus à posséder une bande originale à part avec les musiques de cinématique uniquement. Cette bande originale, nommée *Final Fantasy IX Original Soundtrack PLUS* possède 42 titres, tandis que la bande originale du jeu en possède 110, pour un total de 152 morceaux.

1.8.1 Musique d'Espace

La première catégorie est la musique dite « d'espace ». C'est un terme que nous avons attribué aux musiques qui permettent de définir un lieu. Ces musiques seront donc assignées à un lieu, ou un type de lieu, sans pour autant en être impérativement dépendantes. Si la musique *Balamb Garden* de *Final Fantasy VIII* sera attribuée à la Balamb Garden University (BGU), toutes les musiques entendues à la BGU n'auront pas forcément un lien avec *Balamb Garden*. Ces différentes musiques pourront appartenir, ou non, à la catégorie « musique d'espace » sans pour autant être rattachées, ou rattachables, à la BGU. Ces musiques permettent donc d'indiquer au joueur dans quel lieu, ou dans quel type de lieu (c'est plus pertinent) il se trouve. Pour que l'effet soit du plus réussi, il faut au préalable que la musique soit inscrite dans la mémoire du joueur. Pour cela, il convient de présenter au joueur le couple musique/lieu sans aucune ambiguïté, c'est-à-dire en insistant sur ce couple de façon indissociable. Un lieu = une musique. Nous pouvons nous permettre, pour des raisons scénaristiques ou esthétiques, de briser ce lien plus tard dans le jeu, lorsque l'association musique/lieu sera acquise par le joueur. Le jeu de rôle étant une alternance de villes et de donjons, directement inspiré des jeux de rôles *Donjons&Dragons* de Gary Gygax[149], il est alors possible de scinder cet espace musical en deux nouvelles sous catégories : la « zone de sûreté » (*safe zone*) et la « zone de danger » (*danger zone*).

1.8.1.1 La Zone sûre

1.8.1.1a Musique de villes

Comme son nom l'indique, la zone de sûreté permet au personnage-joueur d'être en sûreté, en sécurité. Afin de permettre au joueur de s'assurer qu'il est bien en sûreté, la musique est un élément crucial, car elle seul sera l'indicateur, jusqu'à la rupture nous basculant la plupart du temps dans la zone de danger. Les caractéristiques les plus souvent rencontrées sont les suivantes :

[149] Et dont un bon nombre d'ennemis du bestiaire des *Final Fantasy* est issu… du bestiaire de *Donjon&Dragons* !

- Tempo moyen : Le tempo typique d'une zone de sûreté est moyen, si situant entre 80 et 100 battements par minute (bpm). Cela permet de faire ressurgir le côté reposant de ce genre de lieu qui est souvent un petit village, halte entre deux donjons. Remarquons que le tempo moyen est équivalent aux battements d'un cœur, sinon plus lent, ayant aussi un effet physique miroir sur le joueur, en synchronisant son rythme cardiaque avec celui de la musique entendue.
- Très peu d'instruments[150] : Afin de conserver cet aspect de repos des petits villages, cette musique a une instrumentation très légère, dépassant rarement le quatuor. Ceci renforce l'aspect de paix grâce aux rythmes très réguliers du jeu des instruments, et nous éloigne de l'extravagance des musiques orchestrales-rock des combats par l'intimité dégagée des petits effectifs.
- Instrumentation inédite et/ou caractéristique : Cette condition est très importante car elle permet au joueur de clairement identifier cette zone comme étant sûre. L'instrumentation peut changer en fonction du jeu, afin de respecter une charte sonore. Par exemple, dans *Final Fantasy VIII*, *Breezy* (figure 54) fait jouer une guitare Folk comme seul instrument de la composition ; instrument utilisé nul par ailleurs dans le jeu, à l'exception de *Roses and Wine*. *Breezy* correspond à la musique entendue dans les villes de repos, bien que ce ne soit pas la seule musique de zone de sûreté du jeu, on y trouve aussi par exemple *Fisherman's Horizon*.

En fonction du jeu, les petits villages pourront tous avoir la même musique ou en partager plusieurs, dépendant de leur localisation, de leur style architectural, ou époque. Cela a pour effet de lier musicalement des lieux similaires et de donner une vraie identité à ces différentes zones de sûreté.

[150] A confronter, dans tous les cas, au nombre de canaux audio disponibles. Dans les jeux Playstation, cette tendance s'est conservée malgré la présence d'un plus grand nombre de canaux.

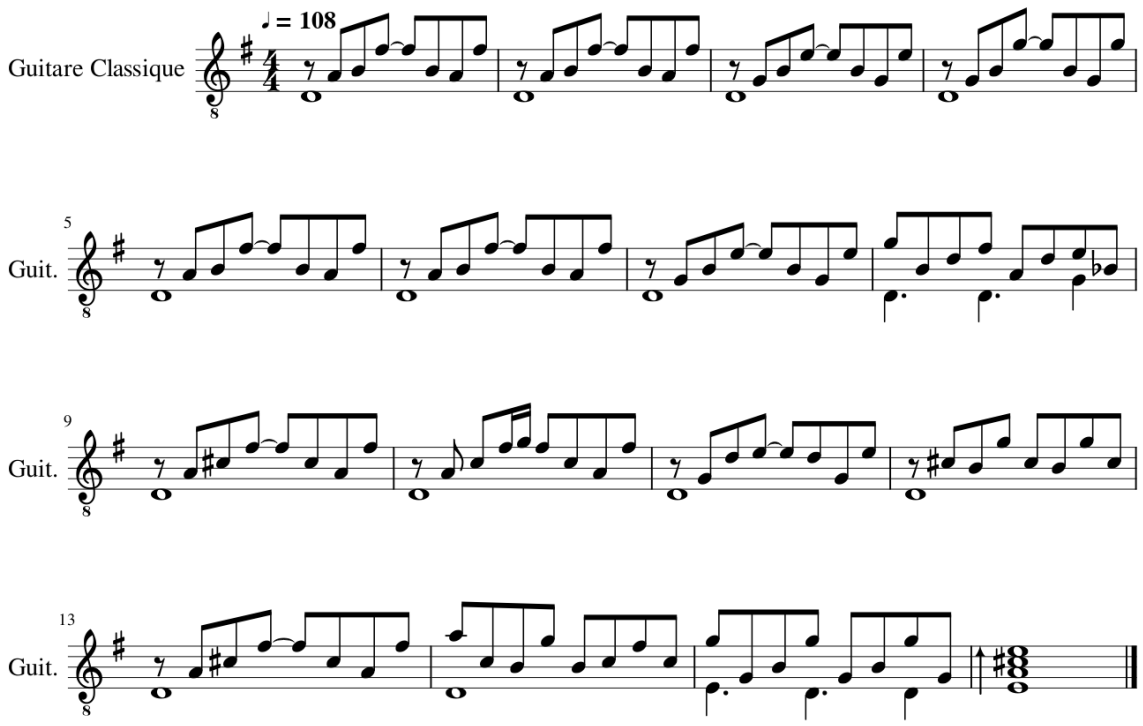



Figure 54 - Breezy - Extrait

On peut aussi noter que les musiques de zone de sûreté ont une durée de boucle relativement longue.

Par exemple, si l'on garde notre exemple de *Balamb Garden*, la longueur de la boucle de ce morceau est de 1 minute et 39 secondes. Cette longueur a plusieurs buts. Les zones de sûreté, bien que reposantes, c'est-à-dire ne comportant que très peu de combats, n'en sont pas moins exemptes d'énigmes ou de puzzle à résoudre. Ce sont également des lieux propices à l'exploration, encore une fois car le nombre de combats aléatoires possibles coupant alors l'exploration, est nul[151]. Il y fait bon vivre et l'on aime y flâner. Cela a pour effet de faire défiler la musique dans un *temps de jeu* pendant une durée qui dépasse souvent la durée propre à la boucle. Avec une musique comme *Balamb Garden* ; on n'entend alors la même musique que toutes les 1 minute 39 secondes. C'est une durée acceptable pour écouter, parfois pendant plus de 10 minutes, la même boucle qui tourne encore et encore tandis que l'on visite les lieux ou cherche le mécanisme qui nous permettra d'avancer dans notre objectif ou le scénario du jeu. La structure

[151] Cette affirmation n'est pas tout à fait vraie. Il est possible de transformer temporairement une zone de sûreté en zone de danger, si le scénario le permet. Mais ces passages sont tellement particuliers, cours et exceptionnels que nous n'en tiendront pas rigueur ici. Notre propos principal étant de généraliser l'utilisation des musiques.

même du morceau propose, à juste titre, de naviguer à travers différentes ambiances, rompant le sentiment de lassitude qui pourrait éventuellement s'installer.

Voici à titre d'exemple le relevé de structure du morceau *Balamb Garden* :

Nom de la partie	Introduction	Pont/Liaison	Couplet A (Motif 1)	Couplet A' (Motif 1)	Couplet B (Motif 2)	Refrain (Thème principal)
Instruments	Guitare Harpe Piano électrique	Guitare Piano électrique Violons	Flûte Piano électrique Violons	Flûte Piano électrique Violons	Hautbois Piano électrique Violons	Harmonica Guitare Piano électrique
Nombre de mesures	4 + 4 (développement)	2	4	4	8	8

1.8.1.1b La Mappemonde

La « Carte du monde » (ou « Mappemonde », *Overworld* en Anglais) est un endroit spécial dans les jeux de rôles japonais comme les *Final Fantasy* (figure 55). Comme un planisphère que nous utilisons pour figurer une représentation de notre monde, la mappemonde des *Final Fantasy* permet de voyager entre différents lieux. Dans cet espace particulier, les proportions des distances, villes et personnages sont déformées (figure 57). Le joueur sera ainsi amené à se déplacer, en quelques secondes, entre différents lieux pourtant distants de plusieurs « kilomètres ». Il est difficile d'établir le nombre de « kilomètres » séparant plusieurs lieux, puisqu'aucune indication de distance fixe n'est jamais faite dans les *Final Fantasy*. En revanche nous pouvons imaginer que les villes, villages, donjons et autres châteaux soient séparés de plusieurs dizaines, si ce n'est centaines, de kilomètres.

Figure 55 - Mappemonde de Final Fantasy (1987)

Bien qu'elle figure comme « zone de sûreté », la mappemonde n'est pas exempte de combats aléatoires, pour scander le voyage. Les *Final Fantasy* différencient alors plusieurs sous-locations où des combats peuvent être générés : les plaines, les forêts, les plages et dans de très rares cas, la mer ou les airs. Dans *Final Fantasy III* il est possible par exemple d'entrer en combat en utilisant un moyen de transport aérien ou marin, voire sous-marin. Ainsi, la mappemonde est un lieu hybride entre voyage agréable et lieu hostile. La phrase « It's dangerous to go alone ! Take this. », tirée du jeu *The Legend of Zelda* (1986) est devenue très populaire pour imager la frontière existante entre le « dedans » et le « dehors », l'intérieur sûr d'un village, et l'extérieur hostile du monde.

Figure 56 - The Legend Of Zelda (1986) - Capture d'écran

Cette phrase a été reprise dans nombre de jeux pour illustrer cette frontière, comme c'est le cas dans *Pokémon* (1994) : si le joueur tente de quitter son village natal sans posséder de Pokémon, le professeur Chen interviendra pour lui dire de ne pas sortir sans en avoir un : « Hey ! Wait ! Don't go out ! It's unsafe ! Wild Pokémon live in tall grass. You need your own Pokémon for your protection».

Ce lieu privilégié à l'exploration possède ses propres thèmes musicaux. Différents cas coexistent :

- Le jeu peut proposer plusieurs versions de la carte du monde ou plusieurs mappemondes différentes. *Final Fantasy III* et *Final Fantasy VI* possèdent plusieurs cartes du monde. Chacune de ces mappemondes auront un thème musical associé. Le changement de carte peut se justifier par le scénario : une catastrophe a modifié l'apparence du monde, ou il demande aux personnages de voyager entre différentes cartes.
- La même carte voit son thème modifié à la suite d'un évènement scénaristique. L'apparition du météore de *Final Fantasy VII* qui menace de détruire la planète est l'un de ces évènements. A partir de ce moment, la musique entendue sur la carte du monde est modifiée, indiquant un changement d'état.

- La musique peut changer lorsque le joueur utilise un moyen de transport pour se déplacer plus vite (Voiture, Chocobo, Bateau volant, Sous-marin etc…).

Les musiques de ces lieux possèdent des caractéristiques principalement communes. Il convient ici de différencier les différentes musiques entendues en fonction du contexte. La musique principale de la carte du monde possèdera une boucle très longue, tandis que les musiques propres aux moyens de transports seront plus courtes. Ces dernières n'ayant aucunes incidences scénaristiques seront ignorées. Par exemple, le thème des Chocobo que nous pouvons entendre lorsque le joueur monte un Chocobo est relativement court pour l'utilisation qui en est fait. Plus de détails en Annexe 1.

La musique d'Overworld est ainsi constituée :

- Une esthétique reflétant son état : verdoyante dans le cas d'une carte laissée intacte, plus sombre dans le cas des mondes détruits ou modifiés par le scenario du jeu, comme c'est le cas dans *Final Fantasy VI* ou *Final Fantasy VII*. Il est important avec ce genre de mécanique du figurer au joueur dans quel univers il évolue. Il aurait en effet été curieux, bien qu'intéressant à analyser, d'avoir un thème champêtre pour dépeindre un monde détruit, en proie au chaos. On retrouvera alors naturellement un des manichéismes les plus connus de l'imaginaire musical : les mondes sains auront un thème en majeur, tandis que celui des mondes détruits sera mineur.
- Un effectif instrumental similaire entre les titres : présence systématique de cordes et bois[152]. Figuralisme champêtre ici encore une fois, l'effectif des mondes détruits sera plus sombre ou plus timbrés (cuivres, synthétiseurs…).
- Des rythmes constants et réguliers à un tempo modéré, voire lent. Sorte de respiration musicale propre à l'exploration, la musique entendue se veut reposante. Dans les deux cas constamment précisés lors de cette liste, les rythmes resteront droits et constants, emprunts à l'ostinato.
- Une forme libre à grande boucle. On peut (encore) revoir un figuralisme évident : le monde à explorer est gigantesque, la musique aussi, en un sens.

[152] Exception faite des trois premiers titres, dont les sons ne permettent d'établir une relation avec un instrument connu.

Figure 57 - Cloud devant la ville de Kalm - Final Fantasy VII

1.8.1.2 La zone de danger

On ne trouve dans la zone de danger qu'un seul et unique type de musique dite « de donjon », appelée dans le milieu anglosaxon « *Underworld* » en opposition à l'« *Overworld* », correspondent en français aux musiques des zones de sûreté. Avant de s'attarder au côté musical des donjons, il est préférable de commencer par regarder comment est construit un donjon du point du vu du *gameplay*, ainsi que de leur architecture. Par opposition aux zones de sûreté, les donjons sont des lieux où le danger peut survenir à n'importe quel moment de leur traversée par le joueur. Dans des jeux comme *Final Fantasy*, ce danger est représenté par l'apparition soudaine d'un combat contre des ennemis à occire. Dans le corpus étudié, les combats se déroulent sur un écran particulier qui leur est dédié (figure 58), comme présenté en 1.0.2. Les ennemis ne sont pas visibles sur les écrans où le joueur évolue. Le passage en « mode combat » se fait donc par une transition soudaine de l'écran de donjon à l'écran de combat. Cela, en quelque sorte, surprend le joueur.

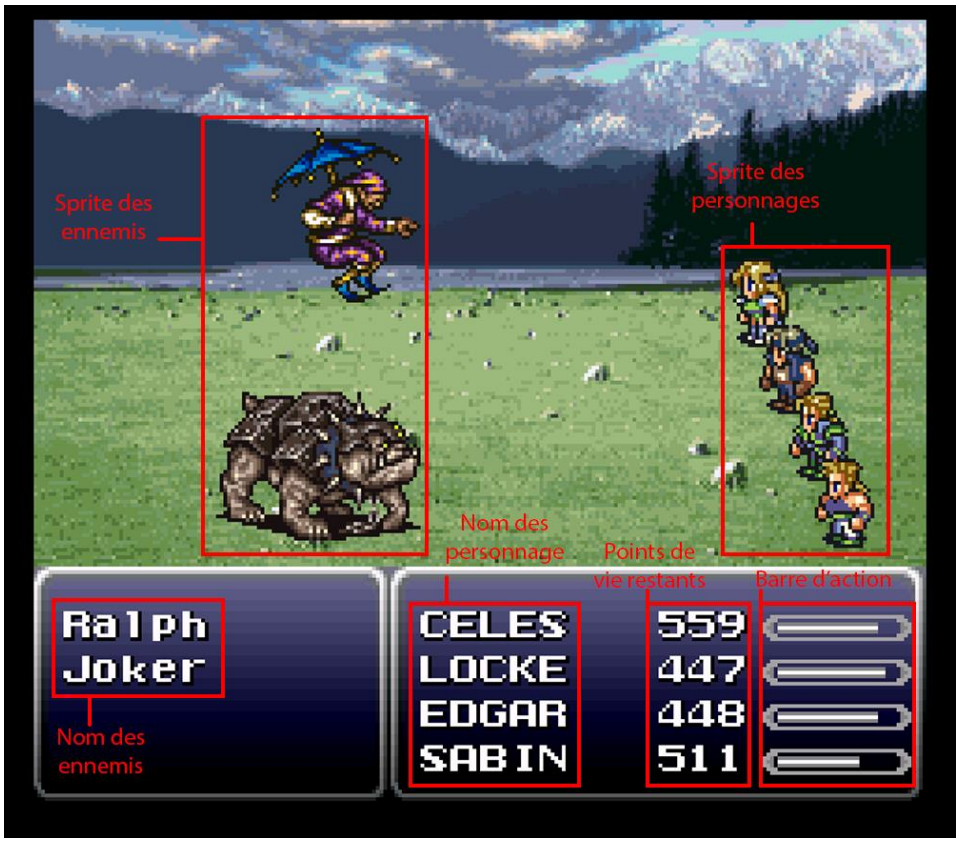


Figure 58 - Capture d'écran d'une phase de combat - Final Fantasy VI - détail

La phase d'exploration des donjons s'en retrouve entrecoupée par des phases de combat, spatialement à la fois au même endroit (le lieu dans lequel nous nous trouvons), et sur un écran différent. Ces phases de combat apparaissent de façon aléatoire, mais il arrive qu'elles soient parfois déclenchées par un *script* qui mène le plus souvent à un combat contre un *boss*, monstre ultime du donjon, sorte de passage obligatoire pour en sortir, qui est donc plus puissant qu'à l'accoutumée.

La musique des zones de danger possède des caractéristiques naturellement différentes de celles des zones de sûreté. Elles sont mêmes pour la plupart opposées. En effet, contrairement aux zones de sûreté, dont la phase d'exploration n'est pas coupée par des phases de combat, la musique doit être pensée en ayant conscience que le joueur ne l'entendra que très rarement dans son entièreté. Ainsi, ses caractéristiques sont les suivantes :

- Une orchestration plus éparse : l'inconfort de telles zones est suscité par le choix d'instruments parfois plus éclatés. Par exemple, la mélodie peut faire jouer des instruments de familles opposées, avec d'abord un instrument à cordes puis

un cuivre dont le timbre est drastiquement différent. Ce changement brutal de timbre a pour effet de surprendre le joueur comme le ferait le déclenchement aléatoire d'un combat, mais aussi de le garder en alerte face au danger imminent.

- Une mélodie moins fluide : Toujours dans le but de surprendre le joueur en alerte, et de le mettre dans un certain inconfort, la mélodie d'un morceau de la zone de danger sera plus hachée. On trouvera des sauts parfois de plusieurs octaves, ou des arpèges sur de grands intervalles. L'harmonie souvent tendue va renforcer le malaise créé, avec ce côté instable donnant l'impression que quelque chose ne va pas, qu'il faut rester sur ses gardes.
- Des boucles plus courtes : C'est ici une idée pour faire ressurgir un sentiment d'urgence et de mise en garde. En effet, des boucles plus courtes impliquent, qu'avec un peu de chance si l'aléatoire ne démarre pas un combat, le joueur entendra plusieurs fois la boucle, car elle ne dure en général que quelques dizaines de secondes. Mais cette boucle plus courte nous indique aussi qu'elle n'est pas sensée se répéter plusieurs fois. Aussi, il y a de grandes chances qu'un combat aléatoire surgisse avant la fin de la première boucle. Il est possible de réaliser une étude statistique pour montrer cette hypothèse. Dans les *Final Fantasy*, les combats sont enclenchés par une mécanique d'aléatoire semi déterministe basée sur le mode déplacement (marcher, courir) et le nombre de pas effectués sur la carte, dont le mécanisme et les détails de l'étude qui en a été faite sont disponibles Annexe 2. Il en ressort qu'en moyenne, un combat aléatoire est déclenché environ toutes les 10 secondes, soit bien avant la fin de la boucle.
- Un rythme parfois jazz : dépendant des jeux, la mélodie sera plus scandée qu'une musique de village. On trouvera le plus souvent des musiques shuffle ou un effet similaire plus ternaire. L'utilisation des triolets de croches est aussi très fréquente. Encore une fois, le choix du rythme jazz dépend grandement de l'ambiance dépeint dans le jeu. Dans *Final Fantasy IX*, se passant dans un univers médiéval fantastique, il semble logique de n'avoir que peu de musiques jazz en comparaison à *Final Fantasy VII*, dont l'intrigue démarre dans une mégalopole inspirée de New York.

1.8.2 Musique d'Information

Cette seconde catégorie aidera à percevoir les motifs qui permettent de définir un état ou un sujet. Les « Thèmes personnages » que Nobuo Uematsu ne trouve pas efficaces sont dans cette catégorie[153], car ils permettent d'identifier, par la mélodie que l'on retient, et de définir par le caractère, la couleur du morceau, le passé d'un personnage par la construction même du morceau. Comme la musique d'espace, cette catégorie se divise en deux catégories, l'« Affect » et la « Personnalité ».

1.8.2.1 La personnalité

La musique de « Thème personnage » est directement issue de cette catégorie. Le terme « Thème Personnage » est directement issu du format des titres de chaque morceau : « *Character's Theme* ». Le modèle en Japonais est le même : バレットのテーマ (*Baretto no Tēma* - *Barret's Theme*). Ces morceaux sont donc rattachés à des personnages et constituent une catégorie à part entière. On y trouve une mélodie marquante, clairement exposée sans ambiguïté, le plus souvent avec un accompagnement léger, pour permettre de clairement identifier le thème. L'instrumentation peut aussi être particulière à chaque musique de cette catégorie. Par exemple, l'instrument « violon pizzicato » du thème de Barret a un rôle spécifique dans la compréhension du passé du personnage. L'analyse approfondie de cet exemple sera exposée partie 3.3.2.

On remarque que cette catégorie partage des similarités avec la musique de village. En effet, à de rares exceptions, l'effectif est réduit ce qui permet d'alléger l'accompagnement, le tempo est moyen et les instruments rigoureusement choisis.

[153] « Si Nobuo Uematsu affirmera plus tard que les thèmes des personnages ne fonctionnaient pas si bien, *Final Fantasy VI* tire néanmoins sa particularité des couleurs instillés dans la narration des compositions […] », *L'Histoire de Final Fantasy VI, la Divine Epopée*, DASNOY Romain, BOUTON-DROUARD Nathanaël, Editions Pix'n'Love, Houdan, 2017.
Note : Si Nobuo Uematsu ne les trouve pas efficaces, c'est parce que les « Thèmes personnages » forcent, en quelque sorte, le joueur à associer une ambiance au personnage, ne lui laissant pas autant de marge imaginative que souhaité. Cette affirmation se trouve dans le livret de la bande-originale de *Final Fantasy VIII*, en langue japonaise, et corrobore les propos tenus en partie 1.4.2 sur les méthodes de production de Nobuo Uematsu et Hironobu Sakaguchi.

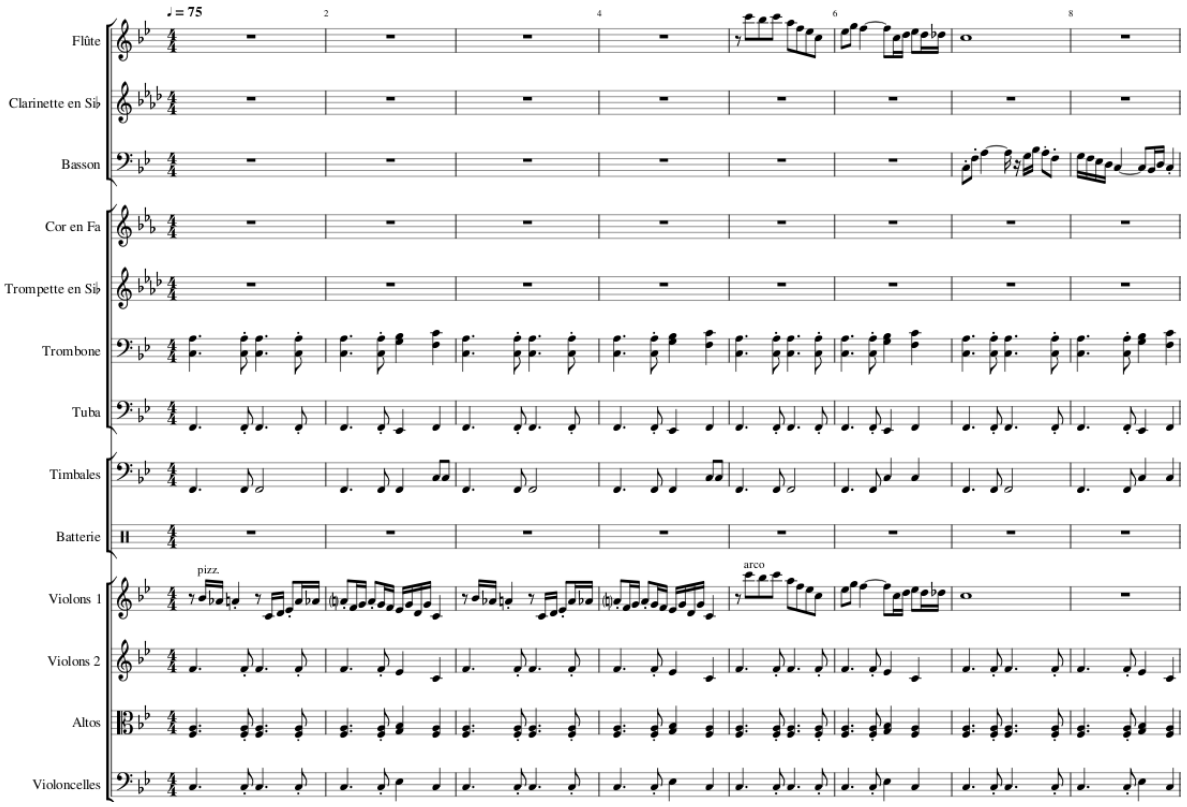



Figure 59 - Barret's Theme - Extrait

Ce rapprochement est tout naturel car ces deux catégories permettent d'identifier une idée (un lieu) et un sujet (un personnage). Ce qui les différencie plus clairement, afin de les séparer en deux catégories distinctes, est leur utilisation : il est extrêmement rare d'utiliser le thème d'une ville dans un contexte hors de cette ville, alors que le thème personnage pourra être utilisé de façon plus libre, du moment qu'un lien, aussi faible soit-il, existe entre la situation et le personnage.

Ces musiques ne décrivent donc pas un lieu particulier, leurs usages et apparitions sont différentes des musiques d'espace. Par exemple, elles peuvent apparaître lors d'un dialogue sans que le lieu ni le contexte ne change, en forçant alors l'idée qu'elles soient liées soit à un personnage, soit à un affect (voir partie suivante). Les musiques d'espace, elles, n'apparaissent uniquement que lorsque d'un changement de tableau est effectué. Il existe alors deux déclencheurs différents qui nous permettent de définir la catégorie de la musique entendue :

- Si le déclencheur est un changement de tableau, c'est que nous sommes en présence d'une musique d'espace
- Si le déclencheur est un changement de bulle de dialogue, nous sommes en présence d'une musique « récurrente » d'information.

1.8.2.2 Affect

1.8.2.2a Le « *storytelling*• »

Le *storytelling*, littéralement « Raconter une histoire », est la partie « Affect » du thème personnage. Elle se situe en quelque sorte entre les deux catégories puisque chacun de ses critères est une évolution d'un des critères du thème personnage. Ainsi, formant alors un *Leitmotiv*, la mélodie marquante du morceau thème personnage sera reprise avec ou sans modification dans le morceau *storytelling*. L'instrumentation peut subir un traitement similaire en fonction des besoins.

Puisque cette catégorie ne contient que des critères modifiés, elle permet aussi l'identification. En cela, elle se place alors concrètement à cheval entre la « Personnalisation » et « l'Affect ». Tout le principe de l'analyse proposée ici repose sur l'étude de cette ambivalence. C'est ici le cœur même de la notion de *Leitmotiv*, tout l'intérêt d'une telle étude : déceler les mécaniques de modification et leur sens, pour mieux comprendre l'œuvre.

Voici un exemple tiré de *Final Fantasy X*, dont l'analyse sera brièvement évoquée ici (mais développé en 3.3.2.2c), pour illustrer nos propos :

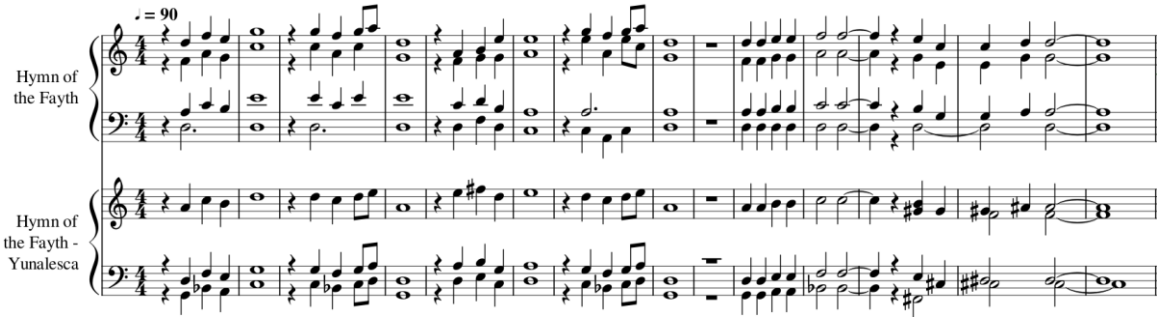



Figure 60 - Comparaison Hymn of the Fayth et Hymn of the Fayth – Yunalesca

L'*Hymn of the Fayth* (« Chant des Priants ») est une musique utilisée comme chant dans la religion principale du jeu *Final Fantasy X*. L'antagoniste du jeu, Yunalesca, possède son propre arrangement du chant, et il nous est possible de voir des modifications à la fin de celui-ci, en comparaison à l'original. Cette version plus colorée est plus sombre, allant de pair avec la personnalité du personnage. Pourtant, la ligne mélodique du chant reste identique, permettant une comparaison efficace. La version de Yunalesca est en réalité la superposition de trois fois la ligne mélodique sur des tons différents, tandis que le chant d'origine est un

accompagnement. L'harmonie résultante n'est donc, quant à elle, pas identique, ce qui donne un caractère propre à Yunalesca. La fin annonce une sortie du ton d'origine, de *La* mineur naturel vers *Si* Majeur, éloignés de 5 dièses. Ce changement soudain provoque une surprise, et les dissonances utilisées renforcent l'inconfort ressenti.

1.8.2.2b Le thème d'usage

Catégorie encore plus expressive mais dissociée du thème personnage, le thème d'usage est indissociable d'une situation. Comme précisé supra, les thèmes personnages peuvent être utilisés dans une multitude de situations différentes. Ce n'est pas le cas des thèmes d'usage qui, une fois associés à une situation, ne peuvent pas être utilisés dans une autre. Ce sont des thèmes forts qui servent d'avertisseurs et/ou d'indicateurs. Ces thèmes d'usages peuvent se présenter sous deux formes : un thème déjà employé dans une autre catégorie, auquel cas il forme une espèce de *Leitmotiv*, ou un thème original et entièrement spécifique.

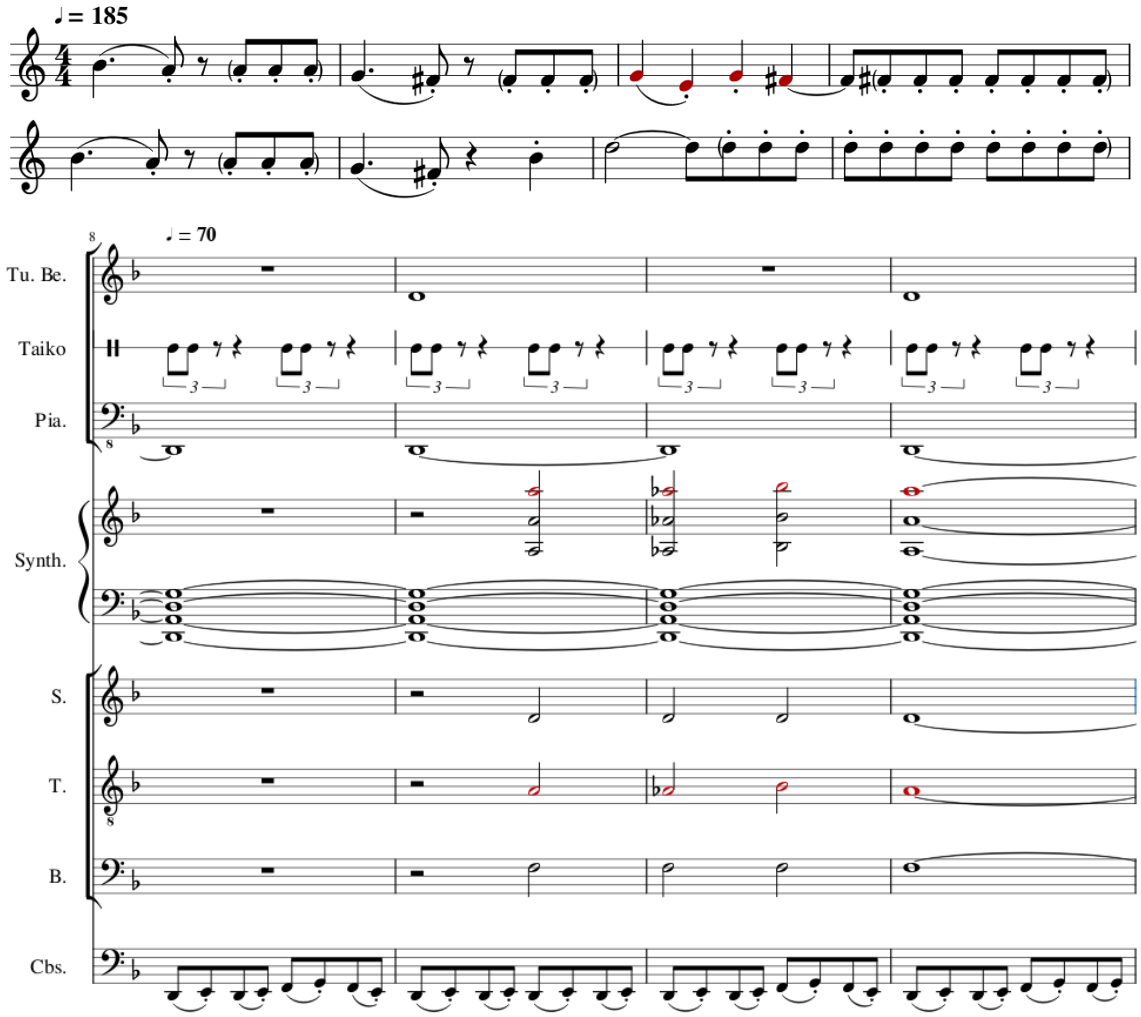



Figure 61 - Motif Birth of a God (en haut) et son utilisation dans Those Chosen By the Planet (en bas)

Dans le cas du thème déjà utilisé, cela peut paraître contradictoire avec les propos tenus juste au-dessus. Nous insistons alors sur le fait que ce n'est pas le thème en soi qui caractérise un thème d'usage, mais son accompagnement, le fameux *underscore* en question. C'est le cas du motif « Birth of God » (BoG, issu du morceau du même titre) de *Final Fantasy VII*, utilisé dans le thème de Séphiroth. Ce motif est utilisé dans plusieurs morceaux pour parfois former des *Leitmotive*, mais c'est dans *Those Chosen by the Planet* qu'il prend son rôle de thème d'usage. La musique dans son intégralité (mélodie, BoG, contrepoint, harmonie, instrumentation) signale que Séphiroth est en colère, il nous avertit : le Taiko dans la figure 61 imite des battements de cœur, pendant que le Carillon (*Tubular Bells,* Tu. Be.) fait appel au funeste. Le chœur soutenu par un synthétiseur expose la mélodie de façon courroucée, la contrebasse en ostinato met en place le sentiment

d’être poursuivit (non sans rappeler le motif inquiétant des *Dents de la Mer*). L’harmonie est statique, restant sur un accord de Do Majeur pour *Birth Of a God* et Ré mineur pour *Those Chosen by the Planet*. Cependant, bien que le motif soit d’abord joué sur une harmonie majeure et ensuite une harmonie mineure, cela ne change pas sa qualité, nous nous retrouvons dans les deux cas avec un ambitus de tierce mineure : en faisant ressortir la *prime form* de ces deux occurrences, leur équivalence est évidente, les motifs peuvent être comparés et rapprochés :

	Birth Of God	**Those Chosen by the Planet**
Pitch Class Set	Mi – Fa♯ - Sol [4, 6, 7]	La♭ – La – Si [8, 9, 11]
Prime Form	(0, 1, 3)	(0, 1, 3)

Le morceau *Those Chosen by the Planet* a un lien avec Séphiroth dont le motif BoG est l’une de ses caractéristiques musicales. Cette musique est entendue à chaque fois que Séphiroth est en colère et provoque des dommages autour de lui, alertant alors le joueur sur la gravité de la situation. Le morceau est entendu 10 fois conformément au protocole établit 1.3.1, ce qui en fait l’un des morceaux les plus entendus (en termes d’occurrence et non de temps d’écoute) du jeu. La moitié des situations (6) se passent à Nibelheim, lieu principal des évènements tragiques qui ont menés à l’histoire se déroulant lors du jeu, l’autre moitié (4) se déroule dans des lieux liés aux Anciens, dont Séphiroth prétend être l’un des derniers descendants. Il fait donc office de déclencheur narratif et émotionnel chez le joueur, placé à des moments clés du scénario.

2. La musique qui raconte une histoire

2.1 Musicologie et Ludomusicologie : Aspects et Définitions

2.1.1 Quand parle-t-on de Musicologie ?

La musicologie est un domaine d'étude extrêmement vaste et, en quelque sorte, requiert une certaine polyvalence par la multiplicité des disciplines transversales requises. De manière générale, et c'est là où convergent toutes les sources qui définissent la musicologie ; on parle de musicologie lorsque l'on étudie les phénomènes musicaux. Il est alors naturel que tout ce qui se rapporte à la musique puisse être analysé avec un but musicologique. On y étudiera alors les objets suivants : la musique, bien entendu, mais aussi tous les phénomènes proprement musicaux gravitant et influençant l'œuvre musicale étudiée : contexte socioculturel et historique ; pour les plus étudiés, mais aussi ce qui semble être des épiphénomènes comme l'humeur du compositeur -si l'on a accès à de telles données-. Ainsi, il est possible d'étudier, pour une même œuvre, tous les paramètres qui rentrent en compte dans la composition : l'importance d'un instrument, influence d'une ville sur la créativité, la position personnelle du compositeur sur une règle d'harmonie, empathie vis-à-vis d'un événement contemporain ou passé, etc. Il n'existe en conséquence aucune bonne ou mauvaise analyse musicologique, puisque chacun des paramètres apporte un angle d'attaque qui lui est propre.

Les musicologues doivent alors développer ou étendre leurs champs d'études, non plus restreint à la musique, mais aussi à l'ethnologie (ce qui donne l'ethnomusicologie, par exemple), la psychologie, la sociologie, etc. Le musicologue étudie en plus de l'œuvre elle-même ; à travers des paramètres

comme l'orchestration, l'instrumentation, l'analyse harmonique ; des données traitables en sociologie (rapport avec ses contemporains), la psychologie (état mental du compositeur sur la période de composition) etc. Grâce à ces études aux domaines croisés, on a pu alors établir ce qui aujourd'hui caractérise le style de chaque compositeur dûment étudié. Par exemple, le trille cadentiel de Mozart (figure 62) ou l'harmonisation à quatre voix de Bach (figure 63).

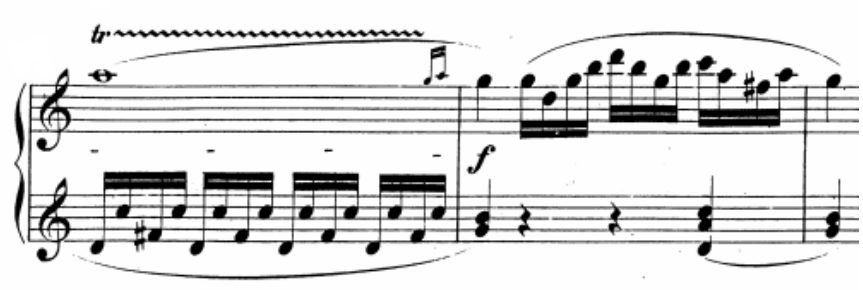



Figure 62 - Trille cadentiel chez Mozart

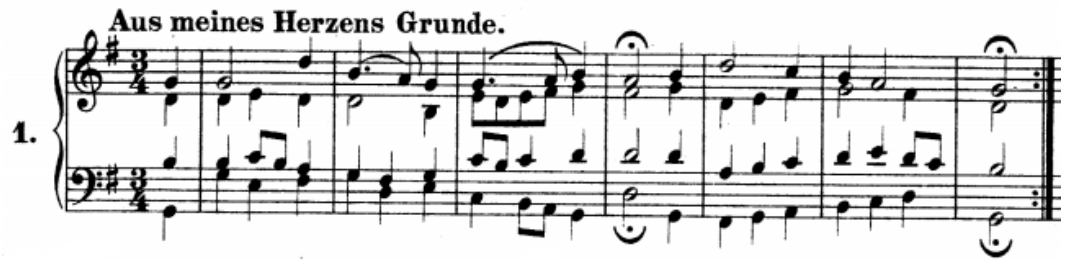



Figure 63 - Composition à 4 voix chez Bach

De nos jours, avec des compositeurs contemporains, notamment en musique de film comme John Williams (1932-) -dont un des paramètres extra musicaux est, par ailleurs, son rythme lié au montage, donc à une autre discipline que la musique-, il est facile, surtout pour une oreille entraînée, de reconnaître un style très percussif et cuivré. C'est notamment le cas dans sa période fin 70, durant laquelle il composait en simultané les musiques des sagas *Indiana Jones* (1981-1989) et *Star Wars* (1977-1983). On y retrouve des cellules quasi identiques si ce n'est s'influençant mutuellement.

Aussi, le morceau *The Map Room*[154] du film *Indiana : Raiders of the Lost Ark* (1981) ressemble beaucoup au passage à 1 minute 47 sur le morceau *The Land of the Sand People*[155] de *Star Wars : A New Hope* (1977). On obtient le même

[154] https://www.youtube.com/watch?v=xgK0KlCMnKw
[155] https://youtu.be/6F-M2VQnBRk?t=107 (Timecode adapté)

effet avec ces deux morceaux : *Indy Rides the Statue*[156] (1981) et *Into The Trap*[157] (*Star Wars VI : The Return of the Jedi*, 1983). Les exemples ici sont flagrant (même compositeur, dates se chevauchant), ils ne demandent pas une recherche musicologique très approfondie. En revanche, lors de la sortie de *Rogue-One : A Star Wars Story* (2016), premier film de la franchise *Star Wars* dont les musiques ne sont pas composées par Williams, mais par Michael Giacchino (1967 – ; *The Incredibles* (2004), *Mission: Impossible III* (2006), *Ratatouille* (2007), Up (2009), Super *8* (2011), *Star Trek Into Darkness* (2013), *Dawn of the Planet of the Apes* (2014), *Jurassik World* (2015), *Zootopie* (2016), *Jurassik World: Fallen Kingdom* (2018), *Spider-Man Far From Home* (2019), …), Giacchino a essuyé plusieurs critiques, certains internautes trouvant son style éloigné de celui de Williams :

> Rogue One is different though – while it's a Giacchino score through and through, the effort that went into getting close enough to Williams's sound from the original Star Wars trilogy that the use of themes would not have that jarring quality is evident for all to hear. […] It would be remiss not to also say that another thing this score shows is just how damn good Williams is: for all its quality, and it's undoubtedly one of the most impressive Hollywood scores of the year, at no point does it come close to being as good as Williams's own music.[158]

Afin de répondre à ces critiques, une analyse musicologique approfondie est requise. Celle-ci permettra de savoir si les styles sont similaires ou réellement contradictoires. Le chercheur se posera alors les questions musicologiques habituelles : l'analyse du langage musical dans son ensemble, et devra aussi enquêter sur d'éventuelles interactions entre les deux compositeurs.

2.1.2 La Ludomusicologie

Lorsque l'on s'intéresse à la musique de jeux vidéo, on ne fait pas qu'étudier la musique. Comme pour la musique de film, sortir la musique de son média n'a aucun intérêt. Bien qu'aujourd'hui, écouter de la musique de film hors du contexte de la projection soit ancré dans les mœurs, il ne faut jamais perdre de vue que

156 https://www.youtube.com/watch?v=AgrhIZE8WSk
157 https://www.youtube.com/watch?v=vpj1DYK4fCs
158 http://www.movie-wave.net/rogue-one-a-star-wars-story/, consulté en Août 2020.

cette musique a été composée pour un film dont elle devient indissociable. Il deviendrait ardu d'analyser une musique de film sans son support visuel, partie intégrante de son nom : le film.

En effet, elle possède des caractéristiques et des codes propres à ce support : le montage du film est un paramètre important à prendre en compte, à tel point que parfois, selon le mode opératoire de composition, le montage influence grandement la musique en contraignant le compositeur, si celui-ci doit composer la musique une fois le film monté (ou l'adapter au montage si la musique a été au préalable composée) ; à insérer des carrures rythmiques particulières afin de garder sa synchronisation avec le rythme des images, ralentir ou accélérer le tempo, etc. En figure 64, la particelle du *Prologue : One Ring To Rule Them All* tiré du film *Le Seigneur des Anneaux : la communauté de l'anneau* (Howard Shore, 2001). On remarque, en rouge, les changements de métrique ainsi que les changements de tempo très fréquents, avant l'arrivée du thème aux violons qui impose une certaine stabilité.

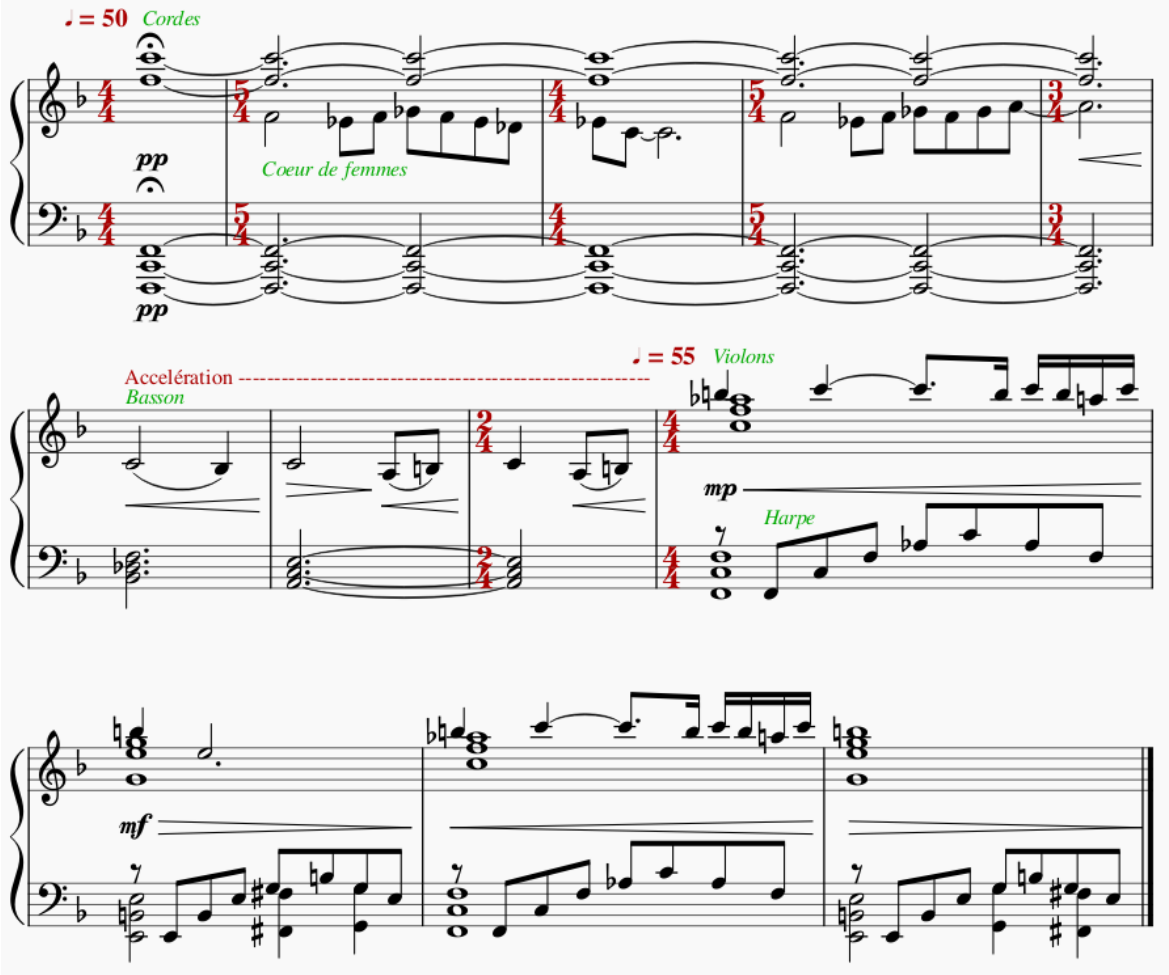



Figure 64 - Particelle du Prologue : One Ring to Rule them All – Le Seigneur des anneaux : La communauté de l'anneau

Certains de ces changements de carrure peuvent être des effets de style. On pense à un changement de métrique binaire/ternaire (4/4 vers 9/8). Ce genre de changement a parfois un but plus musical que technique : *Main Title* (Danny Elfman, *Spider-Man 2*, 2004) où l'on passe d'un 3/4 à un 4/4 alors qu'à l'image, rien ne justifie ce changement. De la même manière, les mesures en 2/4 dans *Ce monde qui est le miens* (Alan Menken, *Hercules*, 1997), initialement en 4/4 peuvent s'interpréter comme des *ritardando* plutôt que des mesures à 2 temps.

Il en est de même en ludomusicologie, qui est une sous branche des *game studies*, qui s'intéresse à la musicologie appliquée aux jeux vidéo. Il est impensable d'analyser cette musique sans prendre en considération tous les paramètres vidéoludiques qui influencent inévitablement la composition et/ou l'exécution de la musique. À l'inverse du cinéma, le montage au sens où on le connait n'est plus un

paramètre à prendre en compte, puisque le propre du jeu vidéo est d'avoir une musique qui n'est pas toujours pensée pour être synchronisée avec l'image, à l'exception des FMV et de quelques séquences où le gameplay est effacé pour contraindre une synchronisation image et son (Séquence dans l'Hydre, *Final Fantasy VIII*, avec *Eyes On Me*).

D'autres paramètres peuvent être pris en compte, notamment le *gameplay*, dont il n'est pas sujet ici puisque le corpus étudié ne propose pas une interaction musique-*gameplay*. Cela sera le cas dans deux jeux comme *Rez* (2001, SEGA) dont le *gameplay* a été pensé pour la musique ou *Remember Me* (2013, Capcom), dans lequel notre style de jeu façonne la musique. Ces musiques font l'objet d'études dans le domaine des musiques interactives, ce qui n'est pas notre domaine ici, les musiques de *Final Fantasy* étant tout sauf interactives. En revanche, on pourra se poser la question d'intégrer une réelle interactivité dans des J-RPG (voir 4.2).

Quoi qu'il en soit, la ludomusicologie comme étude de la musique de jeu vidéo a été explorée par les anglophones, principalement, à partir des années 1990 et est aujourd'hui en plein essor, en témoigne le nombre de publications toujours plus important depuis quelques années (Karen Collins, Winifred Philipps…). En revanche, en consultant ces études, on constate que la musique est traitée dans sa globalité plutôt que comme élément particulier du jeu vidéo. De surcroît, ces ouvrages balayent l'aspect historique et technologique sans, à proprement parler, s'arrêter sur l'aspect musical de ce qui est entendu. Rares sont les partitions à y apparaître, et lorsqu'elles sont présentes, sont affichées comme illustration du propos, mais ne sont pas analysées de façon harmonique. Nous pouvons alors nous poser les questions suivantes :

- Est-il réellement pertinent de faire une analyse musicologique des VGM ?
- Ces ouvrages ont-ils une portée musicologique ?
- Ont-ils pour but d'expliquer les mécanismes musicaux ou de retracer l'histoire, technologique, de la VGM ?

Pour notre part, ces ouvrages répondent à une problématique musicologique en ne prenant en compte que l'histoire et notamment les raisons qui ont poussé tel ou tel éditeur (SEGA, Nintendo, Sony…) à se focaliser sur une technologie plutôt

qu'une autre. Du côté de l'analyse musicale, des recherches effectuées et des documents trouvés, le constat penche pour un manque, mais pas une absence d'études[159]. En France, les documents se rapprochant le plus de ce que nous attendons d'une étude musicologique sont les mémoires de Master de Fanny Rebillard[160] et de Lucas Boissié[161]. Nous n'avons, à date d'écriture de ces lignes, pas trouvé d'autres publications francophones traitant avec autant d'implication de la musique dans les jeux vidéo.

L'exercice ludomusicologique constitue une épreuve, dans le sens où Galloway (cité dans Collins[162]) explique que le jeu vidéo est une interaction entre un « opérateur » (le joueur) et la « machine » (par extension, le jeu). Ces interactions, outre le fait qu'elles font évoluer l'expérience de jeu, ont un effet sur la musique : chez les *Final Fantasy*, le passage d'un tableau à l'autre peut faire changer la musique, tout comme le passage d'un tableau à un écran de combat. Cet effet opérateur/machine peut modifier l'expérience à un tel point que, d'une expérience à l'autre (d'un joueur ou d'une partie différente), l'effet de la musique peut être ressenti par le joueur comme radicalement différent (1.5.3). Ces propos sont une réponse partielle à la question posée supra « Est-il réellement pertinent de faire une analyse musicologique de la VGM ? » puisque la façon d'analyser la musique dépendra de l'expérience de jeu de l'analyste, et est donc relative à chaque joueur, là où une musique de film est indissociable de son film par la synchronisation image/son, bien que le résultat sur le vécu de chacun puisse changer d'un spectateur à l'autre en fonction de ses expériences et de son affinité avec le sujet filmé. Ces propos justifient aussi notre vision de tous les ouvrages sur les jeux vidéo que nous avons pu consulter, surtout ceux sur la ludomusicologie ; et expliquent pourquoi nous ne nous sommes pas entièrement retrouvés dans certains textes : nous avons eu des expériences de jeu différentes, donc une vision ou un axe d'analyse et d'intérêt différents.

---

[159] Propos constaté en 2017, les choses commencent à évoluer positivement depuis.

[160] *La structure des bandes-son de jeux vidéo et leur rôle dans l'immersion du joueur, points communs et différences avec les bandes-son de films, l'exemple de The Legend Of Zelda : Ocarina of Time*, Mémoire « Musique et Musicologie » préparé sous la direction d'Olivier Julien 2013.

[161] BOISSIE Lucas, *Du jeu en œuvre à l'œuvre en jeu. L'exemple de Nobuo Uematsu dans Final Fantasy VI*, Mémoire d'étape sous la direction de Sarah Benhaim et Vincent Cotro, Université de Tours, 2010.

[162] COLLINS Karen, *Game Sound, an introduction to the History, Theory, and practive of video game music and sound design*, MIT Press, 2008.

De fait, avec toutes ces informations, il devient clair que l'analyse musicologique ne peut pas être universelle, puisque le ressentit émotionnel de la musique couplée avec l'interaction personnelle qu'a un joueur avec un jeu, sont deux paramètres subjectifs, qui, collés entre eux, font de la ludomusicologie un sujet tout aussi subjectif. Il convient alors de séparer les faits, le vérifiable, du personnel et du subjectif. Exercice de surcroît plus compliqué en jeu vidéo lorsque la musique et le jeu sont tous les deux des expériences subjectives qui communiquent entre elles. Ce qui devient intéressant en revanche, c'est de croiser toutes les analyses que l'on peut trouver. Du très intéressant « *La narrativité musicale dans Final Fantasy VII* »[163] au relativement intéressant « *The Narrative Role of Music in Role-Playing Games : Final Fantasy VII* »[164], certaines approches sont originales. Foison trouve une façon similaire à la nôtre de classer les musiques des jeux (musique de lieu, de personnage, de situation…), Chong voit lui une utilité méta aux musiques (« Temporal Shifting » ; « Personifying Pixels ») et tous deux utilisent des partitions, mais aucun ne parle réellement de la composition, de la façon dont sont agencés les accords pour donner l'impression de situer un lieu, une situation ; en d'autres mots : comment ça marche ? Mais surtout, pourquoi ça marche ? Nous traiterons ces questions ultérieurement.

[163] FOISON Fabrice, Mémoire de DEM, communication à David Colosio, 2013
[164] CHONG Christopher, Bachelor Degree, Department of Music University of Nottingham, 2007

2.2 Procédés narratologiques, ou comment raconte-t-on une histoire ?

2.2.1 Généralités Littéraires

Aussi loin que l'on puisse remonter dans l'histoire de l'humanité[165], les humains (se) racontent des histoires. Quelle que soit la forme, orale puis écrite, cette transmission d'un savoir au départ immatériel puis appliquée sur un support contient chacun des codes, des moyens mis en place pour rendre *ce qui est raconté* plus vivant, plus proche du réel. Ainsi, il est différent de raconter une histoire à l'oral ou à l'écrit. Il existe une pluralité de contextes sociologiques propre à chaque histoire. Il est alors drastiquement différent de raconter à l'oral une histoire dans un contexte clos (un salon, un feu de camp) ou ouvert (au coin d'une rue, devant une école) tout comme il est différent de raconter une histoire à l'écrit dans un poème, un roman ou une biographie. Ce procédé est nommé *théorie des genres* et a été largement exploité ou documenté tout au fil des études narratives et littéraires.

Selon Genette, « Sans acte narratif […] pas d'énoncé, et parfois même, pas de contenu narratif »[166]. Genette considère par ailleurs que toute œuvre qui fonctionne selon une suite d'évènements, peu importe leur hiérarchie, est un récit[167]. Nous pouvons donc considérer qu'à l'image du livre ou du cinéma, le jeu-vidéo rend bien compte d'un récit, puisque celui-ci est constitué d'une suite d'évènements. Les mécaniques de mise en place de ce récit seront expliquées dans la partie suivante (*2.2.2*). Puisque tout récit sous-entend une narration, nous pouvons considérer que chaque récit met en place un narrateur. Le narrateur est la première composante principale d'un récit, puisqu'il permet de fixer la fenêtre par laquelle le destinataire observe le monde dépeint. Le narrateur aura pour

[165] A titre d'exemple, l'*Epopée de Gilgamesh* (XVIIIe siècle avant J.C) est un des récits écrit les plus anciens que l'on ait retrouvé. Nous n'avons, concernant les récits oraux, aucune trace restante de cette pratique dans l'histoire de l'humanité. En revanche, nous pouvons postuler que, compte tenu que la civilisation Egyptienne, par exemple, est bien plus antérieure au récit babylonien, leur cosmogonie était transmise à l'oral ou bien à l'écrit, mais il n'en reste que très peu voir aucune trace.

[166] GENETTE Gérard, *Figure III*, Editions Le Seuil, 1972, p94.

[167] « Dans un premier sens, […] *récit* désigne l'énoncé narratif, le discours oral ou écrit qui assume la relation d'un évènement ou d'une série d'évènement » *Ibid*, p93.

fonction de poser le contexte d'exposition du récit, à savoir le temps, le lieu et les personnages. Le récit est-il au passé, se déroule-t-il au présent de la narration ? Qui sont les personnages, où se trouvent-ils ? Quel est l'enjeu ? Ce sont ces codes, parmi d'autres encore, tels que la place de ce narrateur au récit (participe-t-il, observe-t-il ?), qui permettront de déterminer le genre de récit auquel nous faisons face. Notons que même si ce narrateur est très peu présent, voire complètement effacé du récit pour différentes raisons, il existe toujours. Il est toujours là, puisque sans narrateur, un récit n'existe pas. Genette déterminera alors différents critères permettant de cerner l'axe de narration souhaité comme la distance du narrateur, sa fonction, la place de la voix narrative ou encore le temps de la narration. L'exercice se complexifie lorsqu'il est possible d'emboîter les narrations les unes dans les autres, ou même parfois, de changer de narrateur selon le point de vue souhaité. La théorie des genres est alors une science complexe et non close, en perpétuelle évolution au fil des analyses et des textes créés.

Le narrateur a de plus la charge de doser le nombre d'informations qu'il donne au destinataire de l'œuvre. C'est lui qui, littéralement, manipule le récit. Il le forge selon sa vision. On trouvera alors dans l'acte de raconter, une légère dose de subjectivité qui biaise, parfois volontairement, les informations données. Il ne serait pas rare dans le cas de certains récits que le narrateur donne, volontairement ou non, des informations légèrement erronées, dont le but de l'histoire sera de rétablir la vérité.

2.2.2 Dans les jeux vidéo

Le jeu vidéo est un média particulier lorsqu'il s'agit de narration, et pourtant, nous verrons que tous les codes mis en avant par Genette dans la littérature peuvent y être retrouvés. De façon assez triviale, lorsque l'on joue à un jeu vidéo de type jeu de rôle japonais comme un *Final Fantasy*, nous prenons le contrôle d'un personnage qui, aidé par d'autres personnages dont nous n'aurons le contrôle que lors des phases de combats[168], devra lutter contre une menace qui vise à détruire *leur* monde. Ce qui rend le jeu vidéo si particulier, nous ne nous lasserons pas de

[168] A quelques exceptions, lorsque le personnage principal n'est par exemple plus disponible pour des raisons scénaristiques (FF VII, FF VIII) ou que la narration demande à voir le travail de plusieurs équipes en simultané (FF VI, FF IX…).

le rappeler car c'est le paramètre déterminant, est son rapport au temps. En ce sens, il est plus proche d'un livre que d'un film, puisque seul le livre nous permet en tant que lecteur, de manipuler la vitesse de lecture pour modeler nous-même, une des couches de la vitesse de narration :

> [Le récit littéraire] comme le récit oral ou filmique, […] ne peut être « consommé », donc actualisé, que dans un temps qui est évidemment celui de la lecture, et si la successivité de ses éléments peut-être déjouée par une lecture capricieuse, répétitive ou sélective, cela ne peut même pas aller jusqu'à l'analexie parfaite : on peut passer un film à l'envers, image par image ; on ne peut, sans qu'il cesse d'être un texte, lire un texte à l'envers, lettre par lettre, ni même mot par mot ; ni même toujours phrase par phrase. Le livre est un peu plus tenu qu'on ne le dit souvent aujourd'hui par la fameuse linéarité du signifiant linguistique.[169]

Le personnage dont nous prenons le contrôle peut, si l'on décide de faire ainsi, s'arrêter de bouger et rester statique à l'emplacement où nous l'avons laissé, pendant que le reste du monde continue de s'agiter autour de lui (1.5.3). Que se passe-t-il dans ce cas ? Le monde autour de lui continue-t-il véritablement de se mouvoir, le temps s'écoule-t-il normalement, ou sommes-nous en présence d'une illusion du temps qui s'écoule ? Cette particularité du jeu vidéo, que Mathieu Triclot dans *Philosophie des jeux vidéo*[170] appelle l'« hallu-simulation » met en avant le monde étrange dans lequel nous évoluons lorsque nous jouons aux jeux vidéo :

> S'il fallait désigner d'un mot la zone d'expérience qu'occupent les jeux vidéo, on pourrait sans doute parler d'une forme d'« hallu-simulation », d'hallucination dans la simulation, de production de vertige dans des univers engendrés par le calcul ; une forme sans équivalent direct du côté des jeux classiques.[171]

C'est ce paramètre qui va permettre de mettre en avant l'un des autres paramètres de la narration propre au jeu vidéo : la musique. Dans un film, si l'on arrête l'image, on arrête la musique. Dans un jeu, si l'on arrête l'image (nous arrêtons de bouger notre personnage, ce qui est différent que de mettre le jeu en « pause »), la

[169] *Ibid*, p78. C'est Genette qui souligne les termes en italique dans le texte d'origine.
[170] TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, 2011.
[171] *Ibid*, p 58

musique elle, continue de jouer. Pour pallier cette non-synchronisation de l'image et de la musique, les concepteurs de jeux ont eu l'idée de boucler la musique lorsque celle-ci arrive à sa fin. Ainsi, la musique recommence à jouer le plus souvent dans une illusion qui ne nous permet pas de distinguer le début de la fin : une cadence musicale, ou présence de l'accord de début de boucle à la fin de la boucle par exemple, pour citer les exemples que nous avons présenté précédemment.

Concentrons-nous sur la narration des jeux vidéo en mettant l'aspect musical de côté, ce qui sera largement déployé plus tard. Musique mise à part, cette flexibilité du temps permet de conceptualiser la narration d'une autre manière que dans n'importe quel autre média. L'action décrite lors d'une scène est réelle, puisque nous, en tant que joueur/personnage y assistons directement. Ce qui est narré apparait donc à l'écran, même dans le cas très particulier des ATE[172] de *Final Fantasy IX*. Les seules actions rapportées seront celles qui seront rapportées par des personnages lors de dialogues pour nous dire, par exemple que « [tel personnage] a fait [ça] dans le passé ». Il n'existe alors que deux niveaux de narration dans les jeux vidéo. La narration directe, et la narration rapportée :

- La narration directe est l'acte narratif que l'on rencontre le plus souvent dans les jeux. Il s'agit d'une scène que le joueur observe sur l'écran, et dont il contrôle la vitesse. Ses seules actions sont de passer d'une bulle de dialogue à une autre au moment où il le souhaite, ou de déplacer le personnage et d'interagir avec l'univers vidéoludique (ouvrir une porte, ouvrir un coffre…) en prenant le temps qu'il lui faut. Le temps de la narration est la plupart du temps au présent si l'on met de côté les quelques *flashbacks* que proposent les jeux (épisode de Kalm dans *Final Fantasy VII,* de l'orphelinat dans *Final Fantasy VIII*, ou mêmes des ATE qui, concrètement, se passent parfois dans un passé très proche (quelques minutes) si ce n'est en simultané en *temps du jeu*, mais dans un autre espace géographique, etc[173]) et l'on vit l'action telle qu'elle est décrite sous nos yeux.
- La narration rapportée, comme son nom l'indique est un acte narratif qui n'apparait pas à l'écran. Ce sera le cas d'informations rapportées dans les bulles

[172] *Active Time Event*, de petits évènements optionnels qui nous permettent de voir ce qui se passe hors cadre, simultanément à notre situation de base. Une sorte « d'aparté », empruntée directement au théâtre.

[173] Ces *flashbacks* seront l'objet d'un traitement particulier.

de dialogues. Un personnage prend la parole pour nous informer qu'un autre personnage a effectué une action dans le passé : un passé lointain ou proche, si proche qu'il peut potentiellement se coller au présent de la scène, comme dans le cas des ATE, encore une fois. Dans ce cas, il est du devoir du joueur d'imaginer l'action narrative induite de ce rapport en imaginant le personnage effectuer l'action décrite dans la bulle de dialogue. Ce glissement narratif a un effet non négligeable sur la narration : le narrateur n'a pas trouvé utile de nous faire assister à l'acte. Cette utilisation décalée de la narration a elle-même une utilité narrative, pour que la narration ne soit pas hachée par une multitude de scénettes envahissantes et inutiles, perdant le destinataire de l'histoire dans un flot d'informations qui ne sont pas directement reliées entre elles. Nous pouvons voir dans ce phénomène un choix de l'auteur induisant une dimension de « non-montage » vidéo, puisque la scène n'est pas montée mais inscrite directement dans le texte du jeu. La musique peut parfois jouer ce rôle de commentaire narratif sur des actions hors-cadre ou faisant référence à une action passée, situation que nous étudierons le moment venu (3.3).

La question de l'identité du narrateur est plus épineuse puisqu'aucun narrateur n'apparait dans les jeux. On ne sait pas qui raconte l'histoire : est-ce le personnage principal, puisque c'est lui que l'on contrôle et que *toute* l'action est observée de son point de vue ? Chaque personnage que l'on sera amené à manipuler se fait-il narrateur de sa propre histoire ? Ou existe-t-il un narrateur au niveau du dessus, omniscient, qui décide de nous montrer un aspect de l'histoire dont il aurait déterminé l'observation comme digne d'intérêt ?
Pour montrer ce phénomène, prenons en exemple une scène banale de *Final Fantasy VI* (figure 65). Durant ce passage du jeu -qui se situe vers son milieu-, nous contrôlons Edgard (en bleu sur l'image), qui n'est pas le personnage principal du jeu[174]. Le *sprite*• d'Egard, Roi et ingénieur en chef du royaume de Figaro, représente à lui seul, pour des soucis de mémoire vidéo, l'équipe entière. En réalité, contrairement à ce qui est affiché, une équipe de personnage est représentée par la seule présence d'Edgard à l'écran. Un autre personnage non-

[174] La question du personnage principal de *Final Fantasy VI* est un débat, puisque l'on sera amené à contrôler plusieurs équipes durant la majeure partie du jeu, le « personnage principal », Terra, étant parfois absent de ces équipes sur de relativement longues périodes.

joueur est présent, il s'agit de Cid, ingénieur en chef de l'Empire de Gestahl, empire qui est l'ennemi premier des protagonistes du jeu. L'action de la scène se situe dans l'usine Magitek[175] de Vector, une ville sous l'emprise de l'Empire. La scène montre un dialogue entre les personnages, durant lequel Cid s'excuse de travailler pour l'ennemi, n'ayant pas conscience que ses travaux étaient utilisés pour le faire le mal. Le cadre de l'écran permet de délimiter les informations données au joueur tandis que les bulles de dialogues construisent le récit. La narration dans cette scène est donnée par les éléments suivants : le dialogue, le déplacement des personnages dans le cadre, le cadre lui-même et la musique entendue lors de ce passage.

Figure 65 - Impression écran de Final Fantasy VI -Vector

L'histoire est donc vue du point de vue d'Edgar qui, avec son équipe invisible à l'écran, sera le seul au courant ce qui est dit et fait à ce moment du jeu. Les personnages extérieurs à cette équipe n'auront aucunement accès à ces

[175] *Magitech* est un mot-valise pour exprimer la fusion entre la Magie et la Technologie.

informations. En tout cas, pas directement, elles devront leur être rapportée. Il convient alors de penser que lors de ce passage, c'est Edgar qui joue le rôle du narrateur. Il nous guide dans son arc scénaristique et nous montre ce qu'il faut regarder. Mais en rentrant à l'intérieur du système informatique du jeu, Edgar a-t-il conscience de notre présence, nous, joueur/spectateur ? Cette conscience d'être regardé par quelqu'un n'existe pourtant pas dans les *Final Fantasy*, car cela reviendrait à briser le quatrième mur. Ce qui est pourtant fait à de très rares occasions, comme dans *Final Fantasy VIII* avec cette phrase prononcée par Squall « (C'est un jeu vidéo, pas un conte de fée, Mr Hibou!) » (figure 66). Les parenthèses sont importantes pour montrer l'aparté faite à la narration. La pensée de Squall est quant à elle montrée dans une bulle de dialogue légèrement plus transparente pour la différencier des autres bulles, comme on trouvera dans les bandes dessinées des bulles reliées par des nuages pour exprimer une pensée interne au personnage.

Figure 66 - Impression écran de Final Fantasy VIII – Train de Timber

Le procédé décrit pour expliquer le cas de *Final Fantasy VI* ne fera défaut à aucun autre des jeux étudiés. Ce sont dans ces conditions, modifications d'interface entre les jeux prises en compte, que la narration sera mise en place.

Nous pensons être en présence, comme le précise Genette, d'un cas où le narrateur n'est pas présent dans la narration. En effet, bien que l'on puisse croire que le personnage joué lors d'une scène se fait narrateur de sa propre histoire, comme cela serait le cas dans l'exemple de *Final Fantasy VI*, rien ne nous dit que c'est *ce* personnage qui a décidé de nous raconter son histoire dont il est l'acteur. Nous suivons les aventures des héros, mais ne savons pas qui nous raconte cette aventure ni pourquoi les décisions scénaristiques et de mise en scène ont été choisies ainsi. Cela permet de montrer que quelles que soient les technologies employés (NES, SNES, Playstation), le mode opératoire narratif utilisé est le même. Peu importe si nous avons une vue en contre plongée comme c'est le cas dans les six premiers opus de la série, ou une vue 3D dans les suivants, la narration se fait à l'aide du cadre, des dialogues, de l'action et de la musique. Cette uniformité narrative nous facilite la tâche, puisqu'elle permet de considérer et d'analyser tous les jeux avec les mêmes paramètres à prendre en compte. Le seul paramètre changeant sera la qualité et les détails des graphismes : palette de couleurs, taille du cadre, nombre d'éléments présents sur l'écran concomitant avec la puissance de calcul de la machine utilisée, le nombre de polygones ou de pixels utilisés pour représenter les éléments du décor et des personnages, expressions des personnages, la présence très rare de cinématiques jouables un cours un instant, etc.

2.3 Etat des lieux de la narratologie musicale

2.3.1 Dans la littérature musicologique

La question de la signification musicale a des origines dès la construction même de la théorie musicale, c'est-à-dire dès l'antiquité. Tandis que Pythagore théorise l'échelle musicale que nous connaissons actuellement en occident, à l'aide de formules mathématiques mettant en évidence la relation harmonique entre plusieurs notes, Aristote considère, lui, que la musique est un des paramètres de sa théorie cathartique[176].

Plusieurs musicologues (Nattiez, Meeùs, Grabócz…) se sont intéressés à la narratologie, la sémiotique ou la sémantique musicale, c'est-à-dire à rendre compte des phénomènes mis en place lorsque l'on souhaite raconter une histoire en utilisant la musique et son langage, que ce soit au travers de la signification même de la musique, ou aux moyens de l'exprimer ; à l'écrit comme à l'oral. Par ailleurs, l'utilisation de termes comme « langage » ou « phrase », utilisés en musicologie, pour décrire quelques aspects de la musique, interroge les linguistes et les musicologues.

Un langage étant « la capacité d'exprimer une pensée et de communiquer grâce à différents moyens comme des signes conventionnels, graphique ou vocaux, constituant une langue »[177], nous pouvons de fait penser que la musique est bel et bien un langage, puisqu'elle permet aux hommes et à d'autres espèces[178] de communiquer. Or :

> Jamais une œuvre musicale ne nous dira quelque chose comme « Longtemps je me suis couché de bonne heure ». Sinon, il n'y aurait pas de différence entre la musique et le langage comme formes symboliques.[179]

[176] Aristote, *La Poétique*, Le Livre de Poche, 1990.
[177] https://www.cnrtl.fr/definition/langage, consulté le 18 juillet 2019
[178] *The origins of Musicality*, Henkjan Honing; foreword by W. Tecumseh Fitch., Cambridge, MA
[179] NATTIEZ Jean-Jacques, *La narrativisation de la musique. La musique : récit ou proto-récit ?*, Cahiers de Narratologie [En ligne], 2011, p3. Consulté en mai 2019.

Les moyens de communiquer en utilisant la musique semblent donc très limités. Pourtant, nous sommes en mesure de comprendre ou d'interpréter des évènements ou suite d'évènements musicaux :

> La validité de l'applicabilité de la notion d'événements à la forme d'art ou à l'objet étudié est donc une condition nécessaire pour le développement de réagencements temporels dans la représentation narrative, mais ce n'est pas une condition suffisante.[…] Or, il arrive à de nombreux auditeurs et interprètes de se référer à un certain nombre de moments dans un morceau musical en affirmant qu'ils constituent des événements, c'est-à-dire des passages dans lesquels quelque chose de distinct arrive, c'est-à-dire quelque chose qui diffère nettement de la plupart des choses qui précèdent et qui suivent.[180]

Toolan[181] précise que la notion d'évènement est applicable, nécessaire, mais non suffisante pour se faire une représentation narrative de la musique. Pourtant, cette notion d'évènement implique que nous sommes capables d'établir une logique hiérarchique dans ce que l'on écoute et d'établir un « avant » et un « après » tel ou tel évènement. C'est suivant ces critères que l'on peut considérer qu'il existe une forme de narration dans la musique, quelle qu'elle soit : nous sommes en mesure d'imaginer une intrigue en interprétant la suite d'évènement et donc de construire une histoire. En revanche, le processus dont nous venons de faire état possède déjà une faiblesse alors que nous n'avons pas encore essayé d'expliquer comment cela se manifeste : en invoquant l'imaginaire de l'auditeur, l'intrigue créée s'établit comme étant purement subjective et non-partagée. Ce qu'imagine un sujet sera différent d'un autre, et l'histoire résultante en sera donc différente :

> Fludernik définit donc la narrativité comme une fonction des textes narratifs, centrée sur l'expériencialité […] de nature anthropomorphe.[182]

[180] TOOLAN Michael, *La narrativité musicale*, Cahiers de Narratologie [En ligne], 2011, p1. Consulté en avril 2019.
[181] Michael Toolan est professeur d'anglais à l'Université de Birmingham. Il s'intéresse aux théories du discours et aux styles narratifs, ayant un léger attrait pour ces questions appliquées en musique.
[182] MARTY Nicolas, *Vers une narratologie naturelle de la musique*, Cahiers de Narratologie [En ligne], 2011, p2. Consulté en mai 2019.

Nous pensons que cette impasse trouve sa solution si nous considérons la musique comme partie d'un tout pluri-médiatique. Les auteurs cités plus hauts s'intéressent à la musique pure, la musique instrumentale, qui n'est rattachée à aucun texte permettant de mettre en place un récit univoque. Mais si l'on prend en compte les musiques soutenues par un texte (le script, le montage pour le cinéma et le jeu vidéo, les paroles pour la chanson, les annexes d'œuvres de musique savante etc…), la question du récit musical semble plus claire :

> Pensons à Berlioz qui demande expressément, en tête de la partition de la Symphonie fantastique, à distribuer son texte liminaire aux spectateurs, et à Dukas qui reproduit la ballade de Goethe en tête de L'apprenti sorcier, en souhaitant probablement qu'il soit publié dans le programme du concert. À n'en pas douter, dans les poèmes symphoniques, le titre et/ou le programme narratif font partie intégrante de l'œuvre. Privée du soutien linguistique, l'œuvre musicale n'est pas un récit, mais elle peut être un proto-récit.[183]

Il nous semble donc plus adapté de parler de récit musical pour les œuvres accompagnées d'un texte[184]. Toolan considère que la musique semble inadaptée à la réalisation d'une intrigue, donc à la mise en place d'un récit[185], mais nous considérons qu'elle y contribue fortement. Cette pensée est partagée par Stravinsky : « Je considère la musique par son essence, impuissante à *exprimer* quoi que ce soit : un sentiment, une attitude, un état psychologique, un phénomène de la nature, etc… L'*expression* n'a jamais été la propriété immanente de la musique »[186]. Nattiez exprime bien cette dimensions de la musique à participer au récit par ses « répétitions, [ses] rappels, [ses] préparations, [ses] et attentes et résolutions » permettant de construire un « discours musical »[187] D'elle-même, la musique ne peut donc pas ex nihilo construire un récit puisqu'aucune information sémantique n'est contenue en elle. En revanche, si on lui attache des indications, son potentiel narratif semble plus complet.

---

[183] NATTIEZ, *Ibid,* p3.
[184] Nous considérons ici que la partition permettant l'exécution d'une œuvre n'est pas un texte accompagnant son exécution, mais *est* la musique sous une forme écrite. L'exécution étant le rendu sonore de la partition.
[185] TOOLAN, *Ibid*, p8.
[186] STRAVINSKY, Igor, *Chroniques de ma vie*, Denoël, 2000, p63.
[187] NATTIEZ, *Ibid*, p3.

> La mélodie du basson, dans le Pierre et le loup de Prokofiev, peut devenir le personnage du grand-père, mais seulement une fois éclairé par un texte verbal qui lui assigne un sens dénotatif.[188]

Cette pensée est rejointe par Royal S. Brown, qui dans l'article *Music and/as Cine-Narrative or : Ceci n'est pas un leitmotif*, paru dans le recueil d'articles *A Companion to Narrative Theory*[189], précise que la musique, étant un art utilisant le son, ne représente rien de tangible, mais que si la musique veut soutenir une narration, elle doit être associée à un programme qui lui servira de soutient narratif[190].

Grabócz considère de son côté que la signification musicale est la « reconstruction verbale d'une compétence musicale perdue » et qu'elle « couvrirait les types expressifs au sein de chaque style musical »[191]. Elle fait référence ici aux notions de *topique* et d'*intonation* qu'elle présente juste après dans son texte, en précisant que ces données sont « caractérisé[e]s par les mêmes données techniques (note : à savoir des paramètres musicaux comme hauteur/mélodie ; rythme, timbre/orchestration, etc) »[192]. Pour Grabócz, la signification musicale est donc une expression musicale du contexte sociologique du compositeur. En d'autres termes, le sens de la musique est de nous informer sur le contexte de composition, très pratique lorsque l'on souhaite retracer l'histoire de l'œuvre et de resituer le compositeur dans le(s) genre(s) et style(s) au(x)quel(s) il appartient. Cela est convainquant et a permis, sans aucun doute, de rendre compte de similitudes et disparités inaccessibles sans ce type d'analyse paradigmatique.

> L'analyse narrative en musique viserait le fonctionnement du discours musical du point de vue de la construction des unités expressives (construction dans l'enchaînement des topiques ou des intonations, etc.).[193]

---

[188] NATTIEZ, *Ibid*, p4.
[189] ROYAL S. Brown, *Music and/as Cine-Narrative or :* Ceci n'est pas un leitmotif in *A Companion to Narrative Theory*, Edité par James Phelan, Peter J. Rabinowitz, 2005.
[190] BROWN, *Ibid*, p453.
[191] GRABOCZ Marta, *Métamorphoses de l'intrigue musicale (XIXe-XXe siècle)*, Cahiers de Narratologie [En ligne], 2011, p3. Consulté en avril 2019.
[192] *Ibid*.
[193] *Ibid*, p5.

Nous pouvons très vite voir la bifurcation entre ce que l'on nomme la narratologie musicale et ce que Grabócz appelle l'analyse narrative. Chez Grabócz il n'est pas question de rendre compte de l'établissement d'un récit au sein de l'œuvre, à moins de considérer le récit comme étant le schéma de construction de l'œuvre à travers l'établissement des topiques, notamment. Cette bifurcation de deux domaines musicologiques employant la même terminologie apparaît comme confuse, les domaines d'emprunt de cette musicologie étant divers :

> Pour décrire de manière « scientifique » et non subjective le contenu expressif d'une œuvre perçu par les auditeurs et par les connaisseurs de genre musicaux de telle ou telle période historique, certains musicologues ont eu recours aux modèles offerts par l'évolution récente des sciences humaines, par exemple de la linguistique, de la sémiotique, de la sémantique structurale, de la narratologie et des sciences cognitives.[194]

Grabócz est consciente ici que le recours à d'autres domaines des sciences humaines est nécessaire pour rendre compte d'une narratologie musicale. Les recours aux domaines auxquelles elle fait référence nous semblent pertinents. En revanche, son approche expliquée ici ne nous parait pas emprunter aux domaines qu'elle évoque, puisque rien dans sa démarche ne rend état d'une approche linguistique ou sémantique de la musique.

Tarasti a une approche similaire à Grabócz dans ses travaux. Il fera appel notamment à Jung et à l'expression du *moi* et du *soi* dans l'œuvre d'un compositeur pour expliquer certains aspects de sa musique[195]. La démarche ici est encore historique et esthétique, puisqu'elle permet de nouveau de rendre compte du contexte de composition et de l'influence de celui-ci dans la restitution de l'œuvre. Tarasti évalue la façon dont les compositeurs nous renvoient, à travers leur œuvre, consciemment ou non ; l'image du contexte de leur composition. Mais elle n'établit aucun récit au sens narratologique comme nous l'entendons ici, c'est-à-dire en liaison avec le récit accompagnant la musique. Cette disparité des

[194] *Ibid*, p4.
[195] TARASTI Eero, *Semiotics of Classical Music, How Mozart Brahms and Wagner Talk to us*, De Guyer Mouton, 2021, p17.

courants d'études de la narratologie musicale vient, d'une part, du fait que l'on peut considérer différents types de musique (musique pure, musique accompagnant un texte extérieur) mais également de la manière que nous avons de rendre état de la musique.

2.3.2 Problème sémiotique de la musique

La musique ne permet pas, à priori ou en l'état, de véhiculer au travers de ses signes un sens narratologique qui soit universellement reconnu. Pourtant, son langage et son écriture scripturale (la partition classique pour notre cas, ou tout autre dérivée équivalent comme la partition graphique) sont reconnues de façon plus ou moins consensuelle. C'est en cela que nous différencions le *sens musical* du *sens narratologique*, celui qui nous intéresse ici.

Ce point de vue est discuté par Monique Philonenko dans *Musique et Langage*[196]. Elle discute un point de vue très intéressant mais néanmoins pas exempt de contre-exemple dans le domaine de la ludomusicologie qui, probablement, lui est inconnu. Elle n'oublie pas de préciser en début d'article que :

> [Le langage] consiste à mettre en relation un signifiant et un signifié, de façon purement arbitraire […], ce que manifeste la diversité des langues, chacune constituant un système organisant ces relations suivant des règles précises, qui sont par exemple celles de la grammaire. […] Il n'y a de langage que par une parole intentionnelle, dirigée vers un auditeur, réel ou imaginaire comme dans le langage intérieur.[197]

C'est sur cette notion de « langage intérieur » que Philonenko va dérouler son argumentaire, puisqu'elle détermine que la musique ayant des difficultés à véhiculer du sens, elle n'en est pas moins démunie d'effets sur notre psyché. La musique, en l'état ne signifiant rien, elle ne nous permet pas de véhiculer ni de comprendre un sens, et ferme ainsi ce que nous appelons dialogue (dans le sens langagier classique du terme). Pourtant l'expérience montre qu'écouter de la musique est un dialogue, une communication ou une transmission entre le compositeur et l'auditeur, sans oublier bien entendu la part importante des interprètes qui, pour nous transmettre ce message, ont eux aussi leur rôle à jouer :

---

[196] Philonenko Monique, *Musique et Langage*, Revue de Métaphysique et de morale, Presses universitaires de France, 2997/2 n°54 pages 205 à 219.
[197] *Ibid*, p3.

comprendre la musique, l'intégrer et la transmettre dans son caractère. On pourrait donc penser que pour transmettre cette musique avec justesse selon les intentions du compositeur vers l'auditeur, les interprètes ont besoin de comprendre la musique. Or, nous constatons que l'écriture scripturale de la musique, ne comporte aucune indication de sens :

> Or, dans la musique, cette structure fait absolument défaut : à proprement parler, la musique ne signifie rien. Une note n'est pas un signifiant, elle ne renvoie à rien d'autre qu'elle-même ; isolée, elle n'est qu'un son, lequel en lui-même n'est pas significatif : ce serait une absurdité complète que de tenter d'attribuer à chaque note un sens – le fa exprimerait la joie et le si la tristesse, par exemple.[198]

Pour parer à cette difficulté de justifier de l'existence -ou non- d'un sens en musique, Philonenko propose d'interpréter la musique comme un Métalangage[199]. Mais un Métalangage de quoi ? Comme beaucoup de musicologues ou linguistes qui rencontrent des difficultés de traiter du sujet sémantique de la musique, ceux-ci, face à un échec à expliquer ces phénomènes, proposent d'intégrer une vision ésotérique de la musique qui serait la langue, le « Métalangage universel » de l'âme.

> Si la musique parle, elle parle la seule langue universelle qui soit – mis à part les mathématiques –, celle du sentiment, du vécu, en un mot de l'existence humaine.[200]

Cette vision ethnocentrée de la musique met, de fait, toute communication musicale qui peut exister, et qui existe, entre d'autres espèces que l'homme et qui pourtant, n'est témoin d'aucune communication métaphysique mais bien d'un moyen de communication (les sifflements des oiseaux, les percussions des araignées, etc…)[201] de côté.

---

[198] *Ibid*, p6.
[199] *Ibid*, p7.
[200] *Ibid*, p7.
[201] The Origins of Musicality, Henkjan Honing ; foreword by W. Tecumseh Fitch., Cambridge, MA

De plus, la musique pour être comprise, dépend très fortement de culture à laquelle appartient le compositeur, mais également de l'auditeur. L'écriture de la musique permet, certes de donner des indications sur son harmonie : un accord de 3 sons ayant un sens musical dans son contexte d'exposition, suivit d'un autre, permettant alors de créer une filiation sémantique de la musique ; mais il nous est impossible de comprendre ce que signifie réellement cette musique. Or, depuis que l'industrie du cinéma a transformé la musique de film comme produit de consommation, nous avons pu voir y apparaître des mécanismes sémantiques bien plus convaincants qu'auparavant. Qui, mis à part les personnes n'ayant pas vu les films, n'imagine pas l'Empire Galactique lorsque les notes de la Marche Impériale de *Star Wars IV : A New Hope* (John Williams, 1977) retentissent ? (figure 67). La musique nous transmet grâce à ces notes, une image mentale de ce qu'elle évoque. C'est qu'elle est capable de véhiculer, de façon tout à fait abstraite et méconnue, un sens. Cependant, si nous faisons écouter cette musique à un peuple n'ayant jamais entendu parler de *Star Wars*, cela ne leur évoquera rien, ou autre chose : le côté sémantique de la musique a donc une dimension culturelle, et n'existe pas de façon autonome et universelle. Nous discuterons de ce point dans la partie consacrée à la construction du sens en musique (2.4.2).

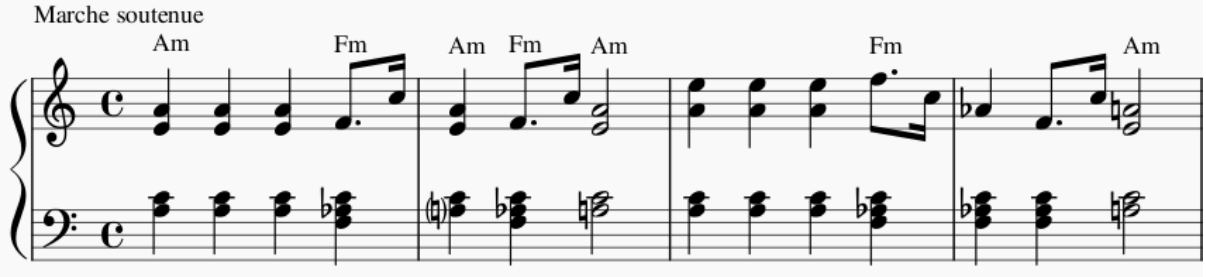



Figure 67 - Réduction pour piano de la Marche Impériale de Star Wars

En ce qui concerne les signes musicaux, la question du sens de ces signes est un grand débat en musicologie. On entendra par signe tout ce qui est utilisé pour signifier la musique. Cela ne prend donc pas en compte que le caractère écrit de la musique, mais aussi les gestes des musiciens. Si l'on ne se concentre que sur l'écrit, c'est-à-dire, mais non restreint à, tout ce qui entre en jeu lorsque l'on doit écrire une partition (ou une tablature, ou tout autre système d'écriture musical…), ce nombre de signe a évolué tout au fil de l'histoire de la musique. Il n'est pas sujet ici de retracer cette histoire, mais c'est au cours du XXe que la musique a gagné en précision grâce à un apport important de nouveaux signes, si ce n'est le plus

important de son histoire sur un si bref laps de temps, grâce à l'arrivée de la musique dite « moderne » ou « contemporaine » et de ses très nombreux nouveaux moyens de générer du son (pizzicato Bartók, Flatterzunge, ligatures accélérantes etc.). Les compositeurs modernes sont en quête perpétuelle de nouveaux concepts et idées qui demandent parfois, pour leur exécution, la création de nouveaux signes afin que chaque musicien exécute le geste aussi précisément que possible.

Nous pourrions alors nous demander quels ajouts, quel confort, quelles facilités, ces signes ont permis de mettre en place dans l'écriture, l'interprétation ou la compréhension des musiques. Si nous considérons le cas théorique suivant, nous pouvons rapidement voir que des ajouts de signes n'améliorent pas, en qualité, la compréhension de la musique :

Plus il y a de signes, plus nous pouvons détailler les actions à entreprendre pour jouer la musique, donc nous pouvons mettre du micro-sens dans chacun des signes utilisés, afin de mieux faire comprendre le sens de la musique aux auditeurs.

Or, il s'avère que l'effet est largement surestimé en comparaison aux apports réels de ces nouveaux signes. Le sens véhiculé par la musique n'est pas plus clair. Il ne semble donc pas efficace de rechercher des explications sémantiques de la musique en utilisant la palette de signes à notre disposition. Ces signes sont, certes, efficaces pour retranscrire la pensée musicale, et rendre compte d'autres phénomènes, mais pour la question du sens narratologique, ils ne semblent pas efficaces. Afin de rendre compte de cette dimension sémantique, il faut donc songer à créer une nouvelle notation. Cette notation devra être en surcouche de la notation scripturale de la musique pour faire apparaître les deux niveaux de sens en musique : le sens musical apparaîtra de façon conventionnelle sur la partition, et le sens narratologique dont il faudra rendre compte.

2.3.3 Problème sémantique de la musique

Dans son ouvrage *Le sens de la musique, Ontologie et téléologie musicales*[202], Mathias Rousselot propose une approche qui nous semble plus convaincante. Il traite, notamment, de points que nous avons soulevés lors de notre tentative de faire un état des lieux de la narratologie musicale. Bien que Rousselot ne s'intéresse pas à proprement parler à la narratologie, mais au *sens* pur de la musique. Voici, pour illustrer, la première phrase de son essai sur le sujet qui résume adroitement sa pensée :

> Il est en musique une force étrange, intense, irrésistible, à laquelle je ne peux me soustraire. Un je-ne-sais-quoi, aurait dit Bremond, dont je n'oserai nier l'existence, tant il me contraint à l'éveil, tant il me pousse à écouter, tant il me transperce, sans que je puisse toutefois *l'entendre*. Et je ne saurais, même si tel était le cas, jamais rien en dire, tant les mots me font défaut, et tant ce que j'en sais appartient à moi et à nul autre.[203]

La musique est donc purement subjective, et son sens nous touche personnellement. Ceci implique que la compréhension, la digestion de la musique reste bien intime et non partagée, comme nous avons pu le souligner partie 2.3.1. Pour cerner cette dissonance sémantique, il caractérise la musique comme une *schizoontologie*, qui met en conflit la musique telle qu'elle est émise (rendu sonore, ou la partition) et telle qu'elle est admise, reçue et entendue. Il oppose ainsi la pratique *éthique* de la musique, toutes les interactions culturelles qui interviennent dans sa création et son rendu, et la *phénoménologie*, c'est-à-dire telle qu'elle est reçue par un public à travers les différents phénomènes sonores. Ainsi, lorsqu'il s'agit de discuter du *sens* de la musique, il convient avant tout de savoir si l'on traite du paramètre *éthique* ou du paramètre *phénoménologique*. Il définit cette ambivalence en d'autres termes par la musique de *profondeur* et la musique de *surface*. Le terme *profondeur* vient décrire ce que les musicologues analysent lorsqu'ils s'intéressent à la création de l'œuvre, au contexte social, politique,

[202] ROUSSELOT Mathias, *Le sens de la musique, Ontologie et téléologie musicales*, L'Harmattan, Paris, 2016.
[203] *Ibid*, p15.

spirituel et mental du compositeur. Ce qui l'a mené à écrire la musique comme elle est à travers son expérience de la musique, et d'autres aspects qui viennent interagir avec sa propre personnalité. En revanche, la musique de *surface* sera la musique que l'on reçoit, les informations et les messages que, à travers une expérience d'écoute de l'œuvre, l'auditeur intègre, comprend, et manipule. En d'autres termes, ce sont les informations qui transparaissent lorsque l'on vit l'œuvre musicale. Et une partie des informations sont perdues lorsque l'on passe de l'aspect *profond* et *de surface* de la musique. Comme pour toutes les expériences de traduction, il y a une différence entre ce que le compositeur a souhaité, consciemment ou non, mettre dans son œuvre, et le message qui est compris par l'auditeur. Cela peut mener, bien entendu, à de fausses interprétations du message. Comme Rousselot le souligne si bien à travers une citation de Jankélévitch :

> « Comment le sens s'inscrit-il en son ? […] Quel est le sens ? Que me dit le son musical, que veut-il dire ? *Rien, et s'il ne dit rien, il peut tout dire*, répond Jankélévitch, dans sa courte critique de la métaphysique musicale (1983). »[204]

Etant soumis à la compréhension et l'interprétation de l'auditeur, qui à travers ses expériences personnelles va faire résonner certains aspects, et non d'autres de la musique entendue, la musique peut assez facilement être surinterprétée puisqu'*elle ne signifie rien, donc elle signifie tout*, si l'on peut paraphraser Jankélévitch. Et c'est là tout le problème du *sens* de la musique : le côté trop personnel de sa réception. Aussi est-il si complexe de s'attaquer à définir le sens *de surface* de la musique. Pourtant, dans le domaine de la musique à l'image, la question semble moins complexe qu'il n'y parait. Rousselot traite de la musique « en général », donc de musique pure, sans autres apports comme une image forcée par le cinéma ou le jeu vidéo. Or, grâce à ce phénomène d'image imposée, le sens de la musique est plus facilement accessible. Le fait d'associer une image à la musique entendue est courant[205]. Dans le cas de la musique pure, les images créées sont elles aussi intimes et tirées tantôt de la mémoire épisodique du sujet,

[204] *Ibid*, p28.

[205] « In a recent study, Küssner and Eerola (same special issue) reported that 77% of music listeners have experienced visual mental imagery during music listening. », TARUFFI Liila & B. KÜSSNER Mats, *A Review of Music-Evoked Visual Mental Imagery: Conceptual Issues, Relation to Emotion, and Functional Outcome*, Music and Mental Imagery, 2018.

que de son imagination. Or, lors du visionnage d'un film ou d'une partie de jeu vidéo, les images associées à la musique sont forcées : ce sont celles que nous impose le film ou le jeu vidéo. Cette mécanique, sans pour autant totalement délaisser l'aspect imaginaire et personnel de la création des images, tend tout de même à imposer sa propre vision de la musique. Le processus de création d'images est pour ainsi dire figé, et la musique semble prendre un sens « plus clair » avec un tel procédé.

Ainsi, ce que nous, occidentaux baignés dans la culture de la construction musicale (fonction, degré, échelle, forme...) définissons comme *sens* de la musique est purement subjectif. En l'état, la musique, que l'on définira comme *agencement de sons dans le temps, en simultané ou dans son enchaînement*, n'a pas de sens propre. Ce qui créé le sens que nous semblons percevoir de manière futile et vaporeuse, ce sont toutes les relations qu'entretient la musique avec elle-même, et avec d'autres formes artistiques auxquelles elle est liée ou mise en regard. Dans notre cas du jeu vidéo, le sens de la musique n'existe pas non plus. Mais la musique prend un sens lorsqu'on la considère liée à d'autres formes de signaux : le scénario, l'image, etc… Et c'est pourquoi nous confronterons systématiquement la musique entendue à la situation scénaristique, au cadre vidéoludique, dans laquelle elle est entendue. Seule, privée de son support, la musique n'a pas de sens. Certains pourront contre-argumenter que lorsqu'ils écoutent la musique d'un jeu vidéo auquel ils ont joué, la musique leur donne du sens malgré tout. Mais c'est parce que notre psyché ne peut se priver de garder en mémoire les autres signaux que nous avons reçu lorsque nous avons entendu cette musique : nous revoyons les images du jeu, nous remettons sans cesse cette musique en regard de la situation dans laquelle nous l'avons entendue en faisant appel à notre mémoire épisodique et notre propre expérience. Et c'est cette liaison, cette fois-ci extirpée de notre mémoire, qui créé le sens. Si l'on fait écouter un morceau de musique tiré d'un jeu vidéo à quelqu'un qui n'y a jamais joué, même si on lui explique le contexte, il n'en ressortira rien d'aussi précis que le sens que nous en avons avec notre expérience personnelle du jeu et de sa musique.

Cette réflexion est corroborée par Rousselot, lorsqu'il affirme que :

> « Le son rebondit dans l'imaginaire et fait écho dans le vécu de l'auditeur, lui procure des émotions, lui fait

> éprouver des sentiments, mais sans jamais l'informer directement sur la *profondeur* de l'œuvre. »[206]

Ceci rejoint le point précédent que dans le jeu vidéo il faut connaître la *profondeur* de l'œuvre, c'est-à-dire la situation scénaristique entendue et tout ce qui gravite autour : le lieu, les images etc... Sans cette information, l'œuvre va percuter l'auditeur, lui transmettre des émotions et lui faire éprouver des sentiments, mais qui ne seront pas en accord avec la raison d'être de la musique. Pour pleinement saisir la pertinence de la musique, son sens *ontologique*, on ne peut pas se séparer des signaux autours desquels elle orbite. S'en affranchir, c'est être dans la négation du sens, l'abandonner.

Ceci a pour conséquence qu'il est difficile d'analyser le sens de la musique, puisque tout ce que l'on dira à ce sujet se raccrochera à notre expérience de la musique et du jeu. D'autant plus que la prose proposée lors d'une telle analyse sera articulée et choisie selon le caractère propre de l'auteur : il utilisera ses mots pour décrire ses propres sensations, ce qui peut dénaturer le propos fondamental de l'analyse. Les mots employés, et les sensations décrites peuvent ne pas résonner de la même manière qu'ils ont été pensés chez le récepteur du discours analytique. Aussi, peut-être que le destinataire ne comprendra pas l'analyse, car les mots employés ne s'inscrivent pas dans *son* expérience de la musique et du jeu. Le *sens* fondamental de la musique semble alors inatteignable, *ineffable* nous dira Rousselot. D'autant plus que, lors d'une analyse à l'écrit, nous rendons compte de nos travaux à partir d'une partie de la musique : sa partition. Or, la partition fait partie de la dimension *profonde* de la musique, et lorsque nous analysons la musique nous faisons référence à une expérience *de surface*. Dès lors, la partition donnée comme figure et exemple de l'extrait étudié doit faire écho au sonore qu'il ne faut surtout pas négliger et écarter de l'analyse. La difficulté de traiter du *sens* de la musique, d'en rendre compte à l'écrit, vient alors de la dichotomie *profonde* et *de surface* de la musique, telle que définit par Rousselot. Pour réellement partager le sens de la musique, à l'écrit dans notre cas, il devient nécessaire de construire un système de sens qui pourra, en principe, rapprocher au maximum la lecture des éléments *profonds* d'une expérience *de surface*.

[206] ROUSSELOT, 2016, p33.

Si l'on s'intéresse à Umberto Eco et à sa *Sémiotique et philosophie du langage*[207], le signe « est un geste, émis dans l'intention de communiquer ou pour transformer sa propre représentation en état intérieure à un autre être »[208]. En considérant le signe, musical ici, comme la restitution sonore d'une intention au préalable écrite, diffusée mais avant tout pensée, la musique aurait pour nature de véhiculer une intention intérieure (celle du compositeur) à un autre être (les auditeurs). Nous sommes donc ici dans le cas d'une communication intime, une porte vers l'intimité du compositeur, qui nous est accessible par la musique. De ce point de vue-là, la musique a bien un sens, puisqu'elle a pour première nature de nous transmettre une pensée via un média faisant écho, chez l'auditeur, à son propre ressenti et son expérience pour défaire le nœud communiqué par le compositeur. Les difficultés arrivent lorsqu'il s'agit de restituer le sens exact du signal. Si aucune information supplémentaire n'est donnée par le compositeur, les analystes qui essaieront de démêler l'œuvre pour y extraire, à l'échelle atomique, un sens, seront contraints de supposer, de théoriser, mais sans aucune certitude d'exactitude. Cette pratique pourrait mener à de mauvaises interprétations des signes et du sens de la musique. L'effort est tel, que certains grands compositeurs (Mozart, Beethoven, Debussy, Boulez…) sont analysés de manière très prolifique par une multitude d'analystes de toutes époques et provenances, et continuent encore à être analysés aujourd'hui. Bien entendu, ces analyses tardives, surtout chez les anciens, sont naturelles étant donné le nombre d'œuvres qu'ils nous ont laissés. Mais continuer à analyser des œuvres déjà analysées, souvent sous un angle différent, est témoin de la complexité de restituer le sens d'une œuvre. Eco cite également Hjelmslev, dont la citation est elle-même tirée de *Prolégomène à une théorie du langage*[209] et qui semble se rapprocher de ce que l'on attendrait pour une analyse ludomusicologique :

> « Les langues ne sauraient être décrites comme de simples systèmes de signes. La finalité que nous leur supposons en fait d'abord de simples systèmes de signes ; mais, d'après leur structure interne, elles sont surtout quelque chose de différent : des systèmes de figures qui peuvent servir à former des signes. La définition du langage comme système de signes ne

[207] Eco, *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Guilio Einaudi editore, Turin, 1984.
[208] *Ibid*, p20
[209] Hjelmslev, *Omkring sprogteoriens grundlasggelse*, Copenhague, Munesgaard ; nouv. Ed., *Prolegomena to a Thoery of Language*, Madison, University of Waisconsin Press, 1961.

> résiste donc pas à une observation plus approfondie. Elle ne tient compte que des fonctions externes du langage, des rapports de la langue avec des facteurs extra-linguistiques, et non de ses fonctions internes ».[210]

Si la langue musicale ne peut « être décrite comme [un] simple système de signes », cela coïncide avec la pensée de Philonenko que la musique ne peut pas être décrite avec de simples notes. En soi, cela voudrait dire que la musique, pour être analysée sémantiquement, ne peut être auto-suffisante, et que l'on a besoin d'y incorporer un autre média pour que le sens prenne forme. C'est ici que viennent s'ajouter les autres langages, les autres médias, que comporte le jeu vidéo. Pour véhiculer un sens, la musique de jeu vidéo a besoin d'une image, réelle et tangible (écran) ou fictive et créée par le joueur (scénario). Toutes ces données nous pensent à croire que la musique ne peut véhiculer du sens par elle-même. De même qu'un « signe n'a pas de signification », comme dirait Buyssens[211] :

> « […] il en est de même pour un mot isolé, par exemple *table* : il nous apparait comme membre virtuel de diverses phrases où il est question de diverses choses ; mais à lui seul il ne permet pas de reconstituer l'état de conscience de celui qui parle »[212].

En continuant le parallèle avec musique et langage, cette affirmation est frappante de vérité : une note, un accord, n'ont pas de sens en dehors de son contexte d'exposition. Il est également un « membre virtuel de diverses phrases » et son interprétation, son essence même dirions-nous, ne peut être perçue que dans une phrase complète, mais pas en tant qu'objet sémantique unique[213]. Si nous prenons l'exemple d'un accord à la couleur assez particulière pour ne pas être *assez triviale*, comme un accord « add2 » tel que : *Do* add2 = *Do Ré Mi Sol* -sous sa forme non renversée-, c'est un accord somme tout assez banal dans son utilisation. A-t-il un sens ? Non. D'aucun pourraient dire que son sens est d'être

[210] ECO, 1984, p26-27
[211] BUYSSENS Eric, *Le langage et le discours ; essai de linguistique fonctionnelle dans le cadre de la sémiologie*, Bruxelles, Office de publicité, 1943.
[212] Cité dans ECO, 1984, p28.
[213] C'est d'ailleurs le propre même des cours de théorie musicale que nous dispensons : donner les outils aux étudiants (les gammes, les accords, les styles etc…) qu'ils pourront exploiter pour développer leur langage musical.

une triade majeure à laquelle nous ajoutons une seconde pour colorer un peu le tout. Certes. Mais a-t-il réellement un sens ? Permet-t-il de dire « cet accord add2 est utilisé pour dire *ça* ? ». Absolument pas. Pourtant, dans un contexte musical particulier, une suite d'accord remarquable, ou augmentée d'une mélodie reconnaissable et reconnue au préalable, a-t-il désormais un sens ? Probablement. C'est exactement ce que nous verrons, en particulier pour cet accord-ci, partie 3.2.1.1. Mais cette interprétation de sens ne pourra se faire qu'en s'aidant de ce qu'il se passe dans les jeux dans lesquels il est utilisé. Le sens ne sera par ailleurs pas le même d'une œuvre à l'autre. Si cet accord possède un sens dans les œuvres de Nobuo Uematsu, il ne sera pas la même chez d'autres compositeurs puisqu'il se lie à la narration de l'œuvre. Nous avons également pu observer une dégradation du sens à partir du moment où les musiques des *Final Fantasy* n'ont plus été composées par Uematsu : cette couleur d'accord n'est plus utilisée dans un but de sémantique musicale et narratologique, mais en tant que couleur à proprement parler[214]. Tout cela vient, selon nous, confirmer ce que l'on peut attendre d'une telle réflexion : la musique n'a pas de sens sauf lorsqu'elle est aidée par un autre média, quel qu'il soit, ni même qu'elle n'a de sens que dans un certain contexte précis et délimité par le même média en question. Au mieux, elle contribue à la communication du sens qu'elle souhaiterait véhiculer. En un sens, elle y participe, elle concentre le faisceau sémantique, mais elle ne le génère pas puisqu'elle est incapable de le faire. Cela ne sonne absolument pas le glas de l'analyse ludomusicologique ni musicologique par ailleurs. Les analyses et interprétations de sens ne pourront se faire, ici, que dans le cadre fermé des *Final Fantasy* et même, si l'on ressert encore un peu l'étau, de la musique de Nobuo Uematsu chez les *Final Fantasy*. Cela coïncide parfaitement avec ce que nous affirmions en début de partie : la musique n'a de sens que dans un cadre culturel définit mais n'est pas un langage universel puisqu'elle n'a pas de sens en dehors de ce contexte.

[214] Ou, à minima, il n'est plus utilisé de la même manière et avec autant d'impact sémantique.

2.4 Développer une sémiotique de la musique

2.4.1 Identifier ce qui fait sens

Afin de développer une notation adéquate pour rendre compte du sens narratologique de la musique, nous devons emprunter des concepts à la linguistique. Il ne s'agira pas ici de trouver des équivalences musicales aux composants de la langue, comme le sujet, le verbe ou l'adjectif ; mais de regarder comment ces composants agissent entre eux, s'influencent et modifient le sens de la phrase en fonction de leurs modalités.

Le domaine de l'énonciation nous permettra de prime abord de comprendre comment les différents niveaux d'énonciation agissent sur une histoire afin de voir à quel niveau la musique agit sur celle-ci. Comme dans tout récit, les œuvres multi médiatiques, telles que le jeu vidéo qui nous intéresse ici, font état de différents niveaux d'énonciation. On peut par exemple retenir le niveau du narrateur, le niveau des personnages et celui du joueur (mais il existe possiblement d'autres niveaux plus subtils en fonction du type de jeu considéré). Le narrateur établit un énoncé dans lequel jouent les personnages et sur lequel agissent (ou interagissent) les joueurs. Dans des jeux comme les *Final Fantasy*, le narrateur n'est pas explicitement établi, puisqu'aucune indication supplémentaire que les paroles des personnages n'apparaissent à l'écran (figure 68).

Aucune entité ne déclare que « Djidane se déplace vers le jeune homme pour discuter avec lui ». Le joueur assiste en direct à ce déplacement du personnage, et à lui d'en conclure ou d'imaginer cette ligne énonciative du récit. La question de « l'identité » du narrateur reste alors ouverte, pourtant il est bien là et agit sur le récit. Nous verrons que la musique peut être une des identités de ce narrateur, son rôle ne sera cependant pas restreint qu'à la musique mais aussi à tous les autres langages vidéoludiques mis en jeu : le cadrage, le montage, par exemple.

Figure 68 - Impression écran de Final Fantasy IX - Condéa

Du côté des personnages, la situation énonciative n'en est pas plus évidente. Le joueur assiste aux péripéties des personnages comme l'on assiste à une pièce de théâtre[215]. Le cadre est clairement défini, et chaque scénette du jeu peut faire penser à une scène d'une pièce de théâtre. L'énonciation est alors rapportée, indirectement aux travers de ces dialogues. Les dialogues sont scriptés et aucune action supplémentaire du joueur n'est requise que celle de passer à la ligne de dialogue suivante. Le seul paramètre variant, pour garder la comparaison avec le théâtre, est celui de la temporalité : le joueur peut décider de suspendre le jeu sur une bulle de dialogue aussi longtemps qu'il en ressent le besoin. En cela, le joueur devient alors lui-même acteur de l'énonciation des personnages, et agit, ainsi, au troisième niveau d'énonciation. Le joueur construit ainsi son récit, en manipulant la dimension temporelle, ce qui peut révéler d'autres aspects et faire surgir d'autres

[215] Installé devant son écran (la scène), où se déroule l'intrigue. La seule différence avec une vraie pièce de théâtre est l'interaction que le joueur a sur le média. Mais dans le fond, le principe est similaire.

émotions selon son rythme de lecture, et ses choix de mise en scène[216]. Toutes ces questions ont été discutées dans la partie « Temps du joueur et Temps du jeu » (1.5.3). Pour identifier ce qui fait sens en musique dans les jeux vidéo, il faut observer et analyser comment celle-ci est introduite et agit sur l'immersion active du joueur.

Nous verrons plus en détails dans la partie 2.4.3 comment la musique est articulée en tant que langage vidéoludique. Mais pour la simplicité de l'explication ci-dessous, partons du principe où la musique peut apparaître, disparaître ou laisser place à une autre musique de deux façons différentes : par changement de tableau, ou par changement de situation scénaristique lors d'un même dialogue ou passage du jeu. Dès lors qu'un changement d'ambiance sonore survient [217] , la situation d'énonciation change, un sens se construit ; puisqu'il s'agit ici de s'interroger sur la pertinence de ce changement. Celui-ci n'est pas dû au hasard, et s'il a d'abord une raison esthétique pour les personnes responsables du placement des musiques[218], il n'en a pas moins une raison sémantique qu'eux-mêmes avaient détectée, très certainement de façon inconsciente. Désormais, en tenant compte de cela, il existe de nouveau plusieurs situations. Nous pouvons passer 1) d'une musique sans thème à une musique avec thème, 2) d'une musique avec thème à une musique sans thème, 3) d'une musique avec thème (a) à une musique avec thème (b). Dès lors que nous avons réussi à déterminer dans quelle situation nous nous trouvons, une partie du sens est déjà construite. L'apparition, la disparition d'un thème ou le relais d'un thème à un autre créé une connexion entre les morceaux entendus, ce qui permet de construire un sens. Mais il reste encore à déterminer le sens de la musique au sein même des morceaux entendus. Et pour cela nous aurons besoin de comprendre les possibilités mises à disposition du compositeur pour faire varier ces thèmes, et donc, leur sens. Notons toutefois que ce qui créé le sens est une réunion de tous les paramètres qui seront mis en jeu.

[216] Notons que dans le cas du *speedrun*, où le joueur décide parfois de ne pas assister à des scènes, le niveau d'implication émotif dans l'intrigue est proche de 0.

[217] On passe du silence à la musique, de la musique au silence ou d'une musique à une autre.

[218] Le plus souvent, c'est le producteur du jeu qui s'occupe de cette tâche : le compositeur livre la commande de musiques mais n'en assure pas le placement. Cette pratique dépend de l'équipe de développement et des ressources disponibles, ou de son mode de fonctionnement. Malheureusement, aucune trace écrite ne peut affirmer quel mode opératoire a été utilisé dans un des jeux du corpus. Ce mode de fonctionnement est souvent caché par un secret professionnel ou n'a tout simplement pas été référencé ou partagé.

Dans sa palette d'outils de modalité, le compositeur dispose d'une grande liberté pour faire varier le sens de sa musique. Il peut agir sur tous les paramètres : la hauteur (horizontale : mélodie ; verticale : harmonie), le rythme, les nuances, l'instrumentation, la forme. Nous avons vu précédemment que pour qu'une musique puisse porter un sens au fil de la narration, celle-ci doit être présentée comme ce que l'on appellera « un thème », pour être ensuite déclinée et répétée dans les situations narratives qui le requiert. Ce n'est ainsi pas anodin si, au début d'un film, d'un opéra ou d'un jeu vidéo, l'ouverture de ces derniers met en avant un « thème principal » (sobrement appelé le *Main Theme* dans l'industrie du cinéma et du jeu vidéo)[219]. Cela sera le cas dans les jeux vidéo qui nous intéressent, à quelques exceptions près, dues principalement aux technologies disponibles[220]. Dans *Final Fantasy VII,* l'ouverture est assurée par une cinématique d'introduction durant laquelle le morceau *Opening – Bombing Mission* est joué. Dans *Final Fantasy VIII*, le procédé est le même avec le morceau *Liberi Fatali*, pour *Final Fantasy X* ce sera *Otherworld*, etc… Ces morceaux contiennent, le plus souvent, les thèmes principaux de leur jeu respectif, et ne sont entendus qu'une seule et unique fois tout au long du jeu, ce qui permet de les encrer inconsciemment dans l'esprit du joueur, celui-ci n'ayant à ce stade, pas encore conscience ni du scénario, ni que la musique entendue lui a déjà livré beaucoup d'informations sur ce qu'il se passe et se passera à l'écran. Un procédé similaire existe en musique de film, et nous choisissons pour l'illustrer, ce qui est certainement l'exemple le plus dense et le plus poussé. Dans l'introduction du film *Le Seigneur des Anneaux : la communauté de l'anneau* (Howard Shore, 2001), l'intrigue nous est présentée à travers une séquence par-dessus laquelle le personnage de Galadriel nous conte, en voix off, l'histoire de l'Anneau. Musicalement, le morceau que l'on entend à ce passage du film, *Prologue : One ring to rule them all*, nous présente une grande majorité des thèmes musicaux qui seront présents, non pas dans cet unique film, mais dans l'entièreté du triptyque de Peter Jackson. Durant cet unique moment du film, Shore nous présente discrètement et intelligemment toute la

[219] On compte notamment comme ouverture : la cinématique d'introduction du jeu vidéo, l'affichage du titre pour le film. Dans l'Opéra, le terme « ouverture » est souvent utilisé, sinon remplacé par des termes comme « prélude », etc. Ces exemples sont non-exhaustifs.

[220] Il est impossible de faire des cinématiques en FMV (*Full Motion Video*), sur NES ou Super NES. Mais le jeu n'en est pas moins exempt de petite scénette d'introduction, avant l'affiche du titre par exemple.

richesse de son langage thématique. Ainsi, lorsque la séquence introductive est terminée, le spectateur possède toutes les informations scénaristiques et musicales pour commencer l'histoire : il a déjà entendu au moins une fois, parfois plusieurs, presque tous les thèmes qui seront utilisés. Cette préparation intelligente qui lie à la fois scénario et musique, est une antichambre dans laquelle le spectateur a été préparé pour entrer dans l'univers cinématographique de Tolkien à travers le prisme de Peter Jackson et Howard Shore. C'est une préparation qui lui permettra de suivre musicalement les 10h57 de films[221]. Le principe est exactement le même dans les *Final Fantasy*, toute proportion gardée : les introductions sont musicalement moins longues, et l'interactivité du jeu vidéo demande une conception toute autre de la musique.

Si l'on quitte le domaine de l'introduction des jeux vidéo, qui est un cas très spécifique, un thème doit pour être clairement identifié, apparaître selon différents critères. Le thème doit être évident, c'est-à-dire au premier plan de la composition. La situation dans laquelle il est entendu se doit d'être marquante, ou, selon les cas, en décalage concret avec la situation précédente. En d'autres termes, il doit y avoir une césure dans l'énonciation afin que le thème soit perçu comme important. Bien entendu, l'évidence du thème est une notion relative. Une différence importante – et ce qui explique pourquoi, contrairement aux apparences, le jeu vidéo n'est pas un film - existe avec la façon de penser la musique dans un film et dans un jeu vidéo. En cela, un thème peut ne pas être évident pour toute personne qui joue au jeu. La temporalité flexible, propre au jeu vidéo, fait qu'un thème pourrait ne pas être entendu à un moment précis. Si le jeu requiert que le joueur passe 15 secondes dans un lieu avant d'en changer et de changer de musique, alors que le thème du morceau joué est entendu plus de 15 secondes après son début : le joueur n'entendra pas le thème. Ainsi, le joueur perdra du sens, et la musique entendue passera alors sur le plan de l'habillage sonore, et non du vecteur sémantique. Dans un film, aucun risque de perdre de l'information, la musique est synchronisée à l'image et l'expérience est la même pour tous[222]. Les éléments sémantiques de la musique font donc parti du « thème » musical, terme utilisé pour

[221] En prenant en compte les versions longues de chaque film soit respectivement 3h39, 3h55 et 4h23. (ISBN respectifs : 1-000-47700-1 ; 1-000-47700-4, 1-000-47699-9)

[222] En partant du principe que le film est visionné dans des conditions correctes, sans bruit ambiant ou distractions diverses.

donner un nom générique à une mélodie, un accompagnement, une figure musicale ou tout autre élément construit de la musique ; bien précis(e), avant que l'on puisse lui donner un nom plus proche de son sens. Ainsi, on nommera par exemple « Thème de l'amour » la mélodie qui accompagnera des scènes de sexe, de doute ou de conquête de l'amour, si et seulement si, ce thème se retrouve entendu dans d'autres situations similaires, delta d'éventuelles modalités narratives.

2.4.2 Comment se construit le sens ?

Le sens musical peut se construire sur deux niveaux :

- Dans la musique elle-même, c'est-à-dire au sein du morceau analysé. Nous y trouverons tous les paramètres analysés dans la littérature musicologique : structure du morceau, chemin harmonique, occurrence des thèmes, *Leitmotive*, instrumentation etc… Cette analyse du sens *intra-musical* n'est pas à discriminer du reste. Il est tout aussi important d'en tenir compte.
- Au niveau supérieur de la musique, comprenant toutes les interactions avec d'autres morceaux musicaux (précédant et suivant, rencontré dans des situations similaires…) ainsi que des autres paramètres du média étudié : montage, cadrage…C'est ce que nous nommerons ici le sens *extra-musical*. Notons tout de même que ce sens extra-musical dépendra aussi, en partie, des technologies employées par les jeux, et donc de leur capacité narrative.

Une analyse sérieuse se permettra de croiser les données intra- et extra-musicales. Nous ne nous étendrons pas dans cette partie sur le sens intra-musical qui fait toute la littérature musicologique d'aujourd'hui. Nous ne pourrons analyser toutes les combinaisons possibles d'interactions intra-extra, il en existerait un trop grand nombre. En revanche, nous pouvons établir des séquences récurrentes qui interviendront dans les différents jeux. Comme introduit précédemment (2.4.1), nous avons 3 archétypes possibles de changement extra-musical :

1) Passer d'un morceau à thème à un morceau sans thème (chaînage athématique)

2) Passer d'un morceau sans thème à un morceau à thème (chaînage thématique)

3) Passer d'un morceau à thème (a) à un morceau à thème (b) (chaînage bi-thématique)

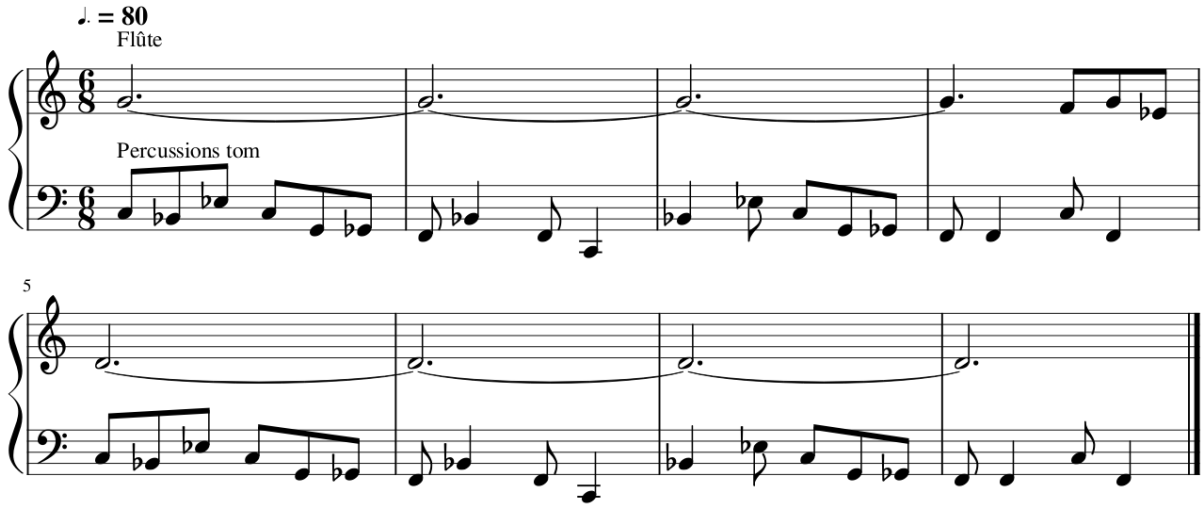



Figure 69 - Guadosalam - Extrait

Ces archétypes peuvent se manifester lors d'une même scène. Prenons par exemple l'arrivée de Yuna et de ses gardiens à Guadosalam dans *Final Fantasy X*. Lors de son pèlerinage, Yuna passe par Guadosalam, une ville habitée par un peuple : les Guado. Les Guado sont un peuple dont est issu Seymour Guado, Maître de Yevon, la religion en place. Celui-ci invite Yuna et ses gardiens dans son manoir pour un entretient. Juste avant de pénétrer dans le manoir, le joueur, qui contrôle Tidus, peut vaquer à ses occupations en visitant la ville. Le morceau *Guadosalam* (figure 69) est alors entendu. Musique d'ambiance indicatrice d'un lieu (c'est donc une musique d'espace telle que définit dans 1.8), elle n'est utilisée nulle part ailleurs qu'en ce lieu. Cette musique ne possède pas de thème à proprement parler, bien qu'une petite mélodie structure le morceau. Lorsque le joueur décide de pénétrer dans le manoir de Seymour, la musique change pour faire entendre *Seymour's Theme*. Comme son nom l'indique, ce morceau présente le thème de Seymour, et nous sommes donc dans ce cas dans un « chaînage thématique ». Bien que Seymour ne soit pas tout de suite présent à notre entrée dans le manoir, ce morceau dépeint une ambiance malsaine et glauque par l'utilisation systématique du chromatisme sur des accords mineurs dans son chemin harmonique - bouclant même sur un triton (figure 70) - et par l'aspect grandiose du manoir.

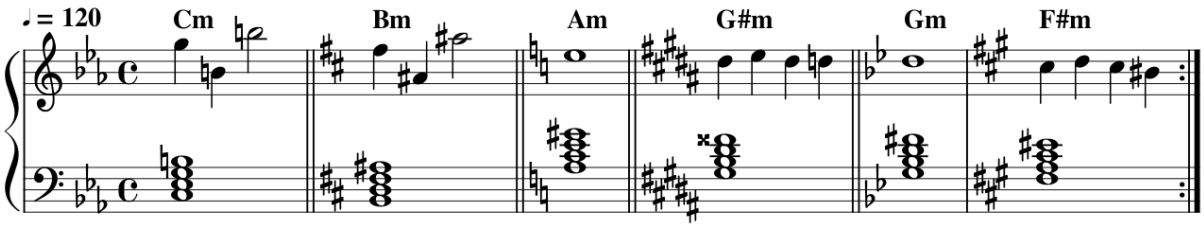


Figure 70 - Seymour's Theme - Réduction Harmonique et structurelle (partie A)

Yuna et son groupe sont placés dans une salle de réception jusqu'à ce que Seymour arrive. Il montre alors, grâce à une « sphère » (dispositif permettant de stocker des images, l'équivalent de nos caméras) une scène qui s'est déroulée 1000 ans plus tôt où l'on voit Yunalesca, l'invokatrice qui a vaincu pour la première fois Sin, la menace permanente du jeu. Lors de cette scène, c'est *Hymn of the Fayth* (figure 60 p.131) qui accompagne les images, dont le thème principal nous permet de rapprocher cette musique et cette scène à la religion Yevonite. Nous sommes donc dans le cas d'un « chaînage bi-thématique ». A la fin du visionnage de la sphère, *Seymour's Theme* revient (chaînage bi-thématique à nouveau) et Yuna fait part à ses camarades de la demande en mariage de Seymour, manœuvre politique plus que sentimentale, en s'inspirant du passé vécu par Yunalesca qui a eu le soutient sentimental de son compagnon pour l'aider à vaincre Sin. Enfin, lorsque l'on sort du manoir, nous réentendons naturellement la musique associée à Guadosalam du même nom : « chaînage athématique ».

Cette scène est intéressante car elle est bornée par une musique sans thème et toute l'action narrative se passe dans le manoir de Seymour, un espace clos. Avant cette scène, il n'y a « rien ». Dans son pèlerinage le groupe arrive à Guadosalam, et en repart pour le continuer. Toute la narration se situe dans le manoir de Seymour, et c'est en ce lieu que les musiques à portée narrative sont entendues. Ici, le sens extra-musical est alors créé grâce à l'énonciation de la scène vécue. L'enchaînement des musiques est une extension de cette énonciation. Nous retrouvons la séparation entre le *dedans* et le *dehors*, établie lors de la présentation de la Mappemonde (1.8.1), mais cette fois d'un point de vue narratif, et non du *gameplay*. Le sens musical est alors généré grâce à des ruptures :

- Une rupture du lieu où se déroule l'action : de l'extérieur du manoir vers l'intérieur de celui-ci

- Une rupture énonciative : dehors, le joueur est libre de ses actions (*temps de jeu* prédominant) tandis que dans le manoir il est contraint (*temps du jeu* imposé).
- Une rupture narrative : cette scène présente une partie du *lore*• du jeu en introduisant Dame Yunalesca qui se verra être l'antagoniste principal du jeu, et met en place la volonté de Seymour de se marier à Yuna, élément qui sera central dans la suite du scénario. L'intrigue principale du jeu, le pèlerinage de Yuna, est mise de côté pour s'intéresser à un aspect politique.

Au niveau intra-musical, les morceaux entendus comportent quelquefois des points communs qui permettent de lier, à minima, leur sens. *Guadosalam* est principalement sans centre tonal. Son armure est laissée vierge, et des altérations accidentelles composent les différentes phrases. L'indication « N.C. »[223] est par ailleurs, présente en début de partition[224]. En revanche, les motifs nous permettent de faire apparaître une tonalité supposée. Sur la figure 70, le motif joué par des « percussions » de type « toms de batterie » peut faire penser à une harmonie appartenant à Do mineur, bien que les dernières mesures (4 et 8) de l'exemple ne possèdent quant à elle, aucune harmonie évidente. On remarque ainsi que *Seymour's* Theme, le morceau suivant dans notre précédent exemple commence sur un accord de Sol mineur (figure 44, p.102), ayant un lien modal avec Do mineur : c'est son 5eme degré minorisé, emprunté au mode myxolydien. Le centre mélodique du morceau (figure 70) commence quant à lui sur la même harmonie. Nous pouvons alors établir un lien harmonique entre les morceaux entendus, permettant de créer une filiation de sens : le centre harmonique des deux morceaux semble être Do mineur. Nous nous permettons ici la supposition, car rappelons-le, le morceau *Guadosalam* ne possède pas réellement d'harmonie. Tout du moins, elle n'est pas évidente.

[223] N.C. signifie « No Chord », soit « sans harmonie ». Cette notation indique que l'interprète ne doit pas ajouter d'accord sous les notes qui sont indiquée. Sous entendant alors qu'aucune harmonie ne soutient les notes présentes.
[224] Sur la réduction pour piano éditée par DOREMI, tout du moins. Cf bibliographie. Puisqu'il n'existe aucun livret de partition officiel des musiques du jeu, nous le prendrons comme autorité. En effet, si les éditions DOREMI ont publié ces réductions pour piano, ce n'est pas sans l'aval et le contrôle de Square Enix.

De son côté, le lien possible entre *Seymour's Theme* et *Hymn of the Fayth* est bien moins évident. Il se situe du côté de la narration et du lien qui existe entre Seymour, Maître de Yevon, et l'Hymne de cette même religion. Nous sommes donc, dans cette séquence narrative, en présence d'un chaînage thématique avec relation intra-musicale (*Guadosalam et Seymour's Theme*) et d'un chaînage bi-thématique sans relation intra-musicale avec relation extra-musicale (*Seymour's Theme* et *Hymn of the Fayth*). A partir de cette étude, aussi rapide soit-elle, il nous est possible déterminer des sous-catégories de fondu pour détailler les catégories précédemment établies :

- Les chaînages avec relation intra-musicale traiteront de leur relation mise en place dans un spectre tonal (à différencier cependant de « la Tonalité » au sens classique du terme) : relations de tonalité – plus exactement de gammes ou de tons, car la tonalité « classique » ne prend pas en compte l'utilisation des modes - , relation de grilles d'accords, rapports harmoniques entre les raccords de boucle, etc…
- Les chaînages sans relation intra-musicale : si aucun lien intra musical, comme présenté *supra*, n'existe entre les deux morceaux bien qu'un chaînage soit présent. Si un lien extra-musical est présent, il conviendra d'utiliser ce terme exact pour définir le phénomène, mais ce ne sera pas systématique.

2.4.3 En rendre compte avec une notation

Traduit sur un système de notation abrégée, nous pourrons noter ces phénomènes comme suit :

- Chaînage thématique : C_t
- Chaînage athématique : C_a
- Chaînage bi-thématique : C_b

Auxquels nous pouvons ajouter les terminaisons (en présence du préfixe Ø si l'absence d'une telle relation est pertinente) :

- Relation intra-musicale : R_i
- Relation extra-musicale : R_e

Dans l'exemple précédent, nous aurions donc le résultat suivant :

- *Guadosalam – Seymour's Theme* : C_tR_i, à lire « chaînage thématique avec relation intra-musicale »
- *Seymour's Theme – Hymn of the Fayth :* $C_bR_{e\emptyset i}$, à lire « chainage bi-thématique avec relation extra-musicale sans relation intra-musicale »

Afin de ne pas surcharger la notation, la seconde occurrence du « R » de « Relation » dans « Relation intra-musicale » a été omise, car sous entendue par sa précédente apparition. Cette notation, adéquate uniquement dans le cas d'étude du manoir de Guadosalam, permet de mettre en évidence que les morceaux sont entendus à la suite, de ce quoi découle leurs différents types de relation.

Nous remarquons qu'à l'aide d'une telle notation, le sens de passation des morceaux importe peu, nous aurions eu le même résultat si nous étions passé de *Hymn of the Fayth* à *Seymour's Theme*. Ainsi, dans un cadre définit, la relation des morceaux n'est pas dépendante de leur sens d'enchaînement. De même, leurs relations musicales intrinsèques ne pourront pas changer, car le contenu musical des morceaux reste fixe. Dans tous les cas de figure possibles, les morceaux précédents auront une relation extra-musicale sans relation intra-musicale. En revanche, ce ne sera pas le cas s'il convient d'établir une relation entre les thèmes et non entre les morceaux.

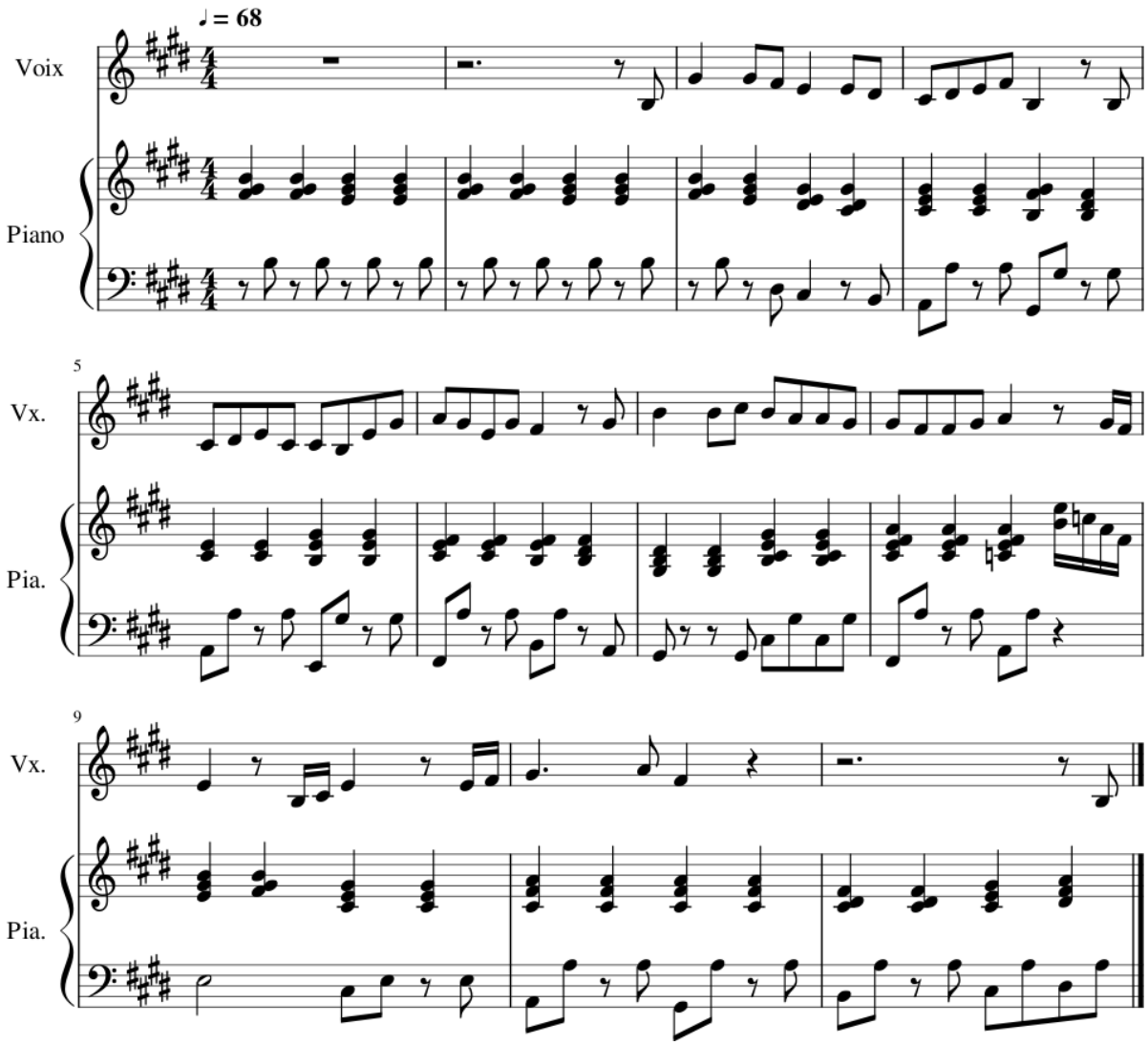



Figure 71 - Melodies of Life - Theme - Extrait

Les morceaux *Memories Washed Away by the Storm*, *Over That Hill*, *Captivating Eyes*, *Memories of that Day*, *South Gate*, *Garnet's Theme* et *Memories of Life* de *Final Fantasy IX* utilisent tous le thème « Memories Of Life », tiré du morceau du même nom[225] (figure 71).

Attardons-nous sur trois de ces morceaux, *Over That Hill* (figure 72), musique de la Mappemonde, *Memories of that Day* (figure 73) et *Captivating Eyes* (figure 74). Nous avons sélectionné la première partie du thème pour ne pas surcharger les partitions. Mise à part la diminution rythmique du thème dans ces trois morceaux

[225] Le thème porte le nom de ce morceau car *Memories Of Life* est le morceau-thème du jeu, accompagné par un chant enregistré, un procédé devenu coutume depuis *Final Fantasy VIII*.

comparés à l'original figure 71 – résultat du changement des tempi - , nous remarquons qu'ils se situent tous dans une nouvelle tonalité : *Sol* Majeur, tandis que l'original est joué en *Mi* Majeur. L'enveloppe mélodique est conservée, mais quelques intervalles sont modifiés, résultat du changement de l'harmonie d'accompagnement. Là où *Over That Hill* joue un accord de *Mi* mineur à sa seconde mesure, *Captivating Eyes* joue un accord de *Fa* Dominante. De même, *Memories of that Day* n'a aucune harmonie clairement établie.

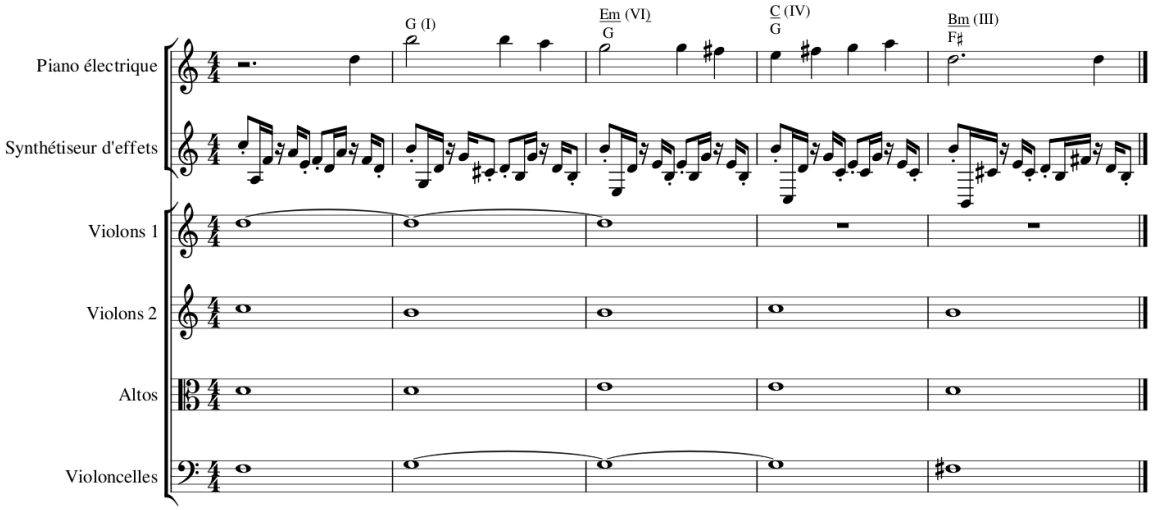



Figure 72 - Melodies of Life dans Over That Hill

Le seul morceau à garder la mélodie intacte est *Over That Hill*, tandis que les deux morceaux restants utilisent le procédé de modification Leitmotivique. En outre, nous aurons, grâce au système de *prime form* d'Allen Forte, les mélodies suivantes :

Melodies of Life, Over That Hill: (024579)
Captivating Eyes: (013468t)
Memories of that Day: (013568t)

Puisque *Over That Hill* est la musique de mappemonde et qu'elle sera entendue souvent, la mélodie se devait de rester intacte, harmonieuse, en un sens, fonctionnelle. Il y a donc un nouveau type de fondu thématique entre ces morceaux, le « chaînage neutre » (C_n), qui consiste à garder le thème à l'identique d'un morceau à l'autre[226]. Ce type de chaînage pourra lui aussi être augmenté des

[226] Précisons que le mot « chaînage », conservé ici pour l'unité de la notation, ne constitue pas un réel chaînage : les morceaux ne s'enchaînent pas.

suffixes « R_i » et « R_e », bien que ceux-ci soient indirectement induits. Il serait étrange d'avoir un chaînage neutre sans relation intra-musicale, par exemple, puisque la nature même de ce fondu comprend forcément une relation intra-musicale : le thème lui-même.

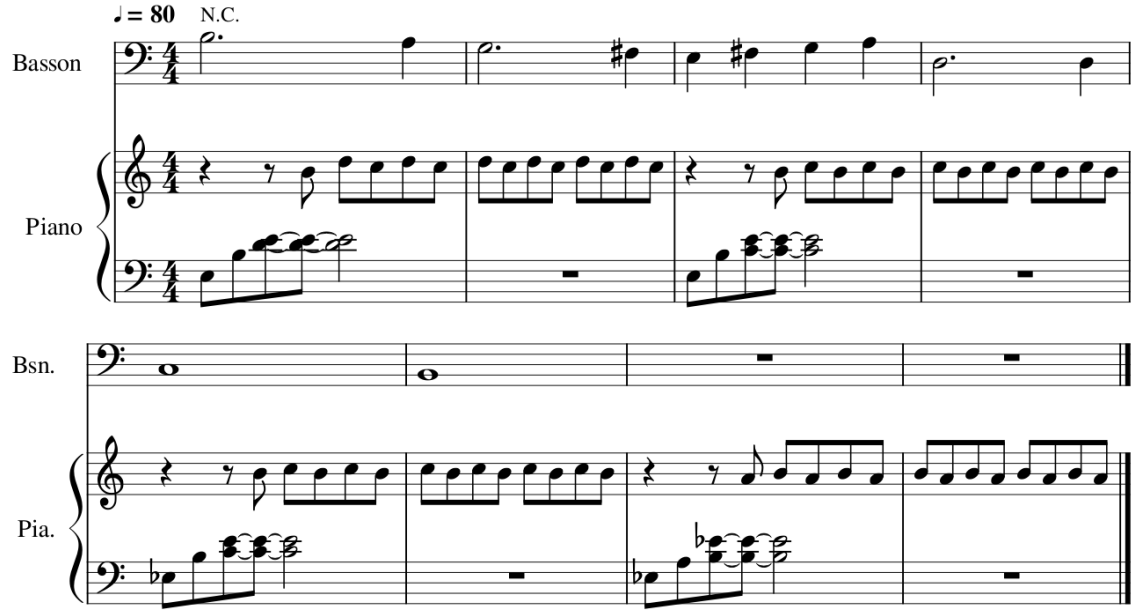



Figure 73 - Melodies of Life dans Memories of that Day

En revanche, les deux morceaux suivants sont utilisés lors de scènes impliquant nécessairement l'apparition d'un leitmotif. *Captivating Eyes* dépeint des moments d'intimité, parfois sous tendu de tension entre le couple principal du jeu -Djidane et Grenat-, tandis que *Memories of that Day* met en relation le passé de la princesse Grenat, la perte de sa mère et la destruction de son village natal. Nous sommes ici dans le cas d'un « chaînage sémantique » (C_s). Le thème de base, « Melodies of Life » met en relation les deux *Leitmotive,* tandis que les modifications du thème, le leitmotif lui-même, permet de relier ces morceaux à un sens musical. Le village natif de Grenat, Madahine-Salee, a été détruit par l'antagoniste du jeu, Kuja, et l'on remarque que l'accompagnement au piano, l'harmonie tendue et la présence de bon nombre d'intervalles dissonants de *Memories of that Day* rappelle le thème de Kuja (figure 75).

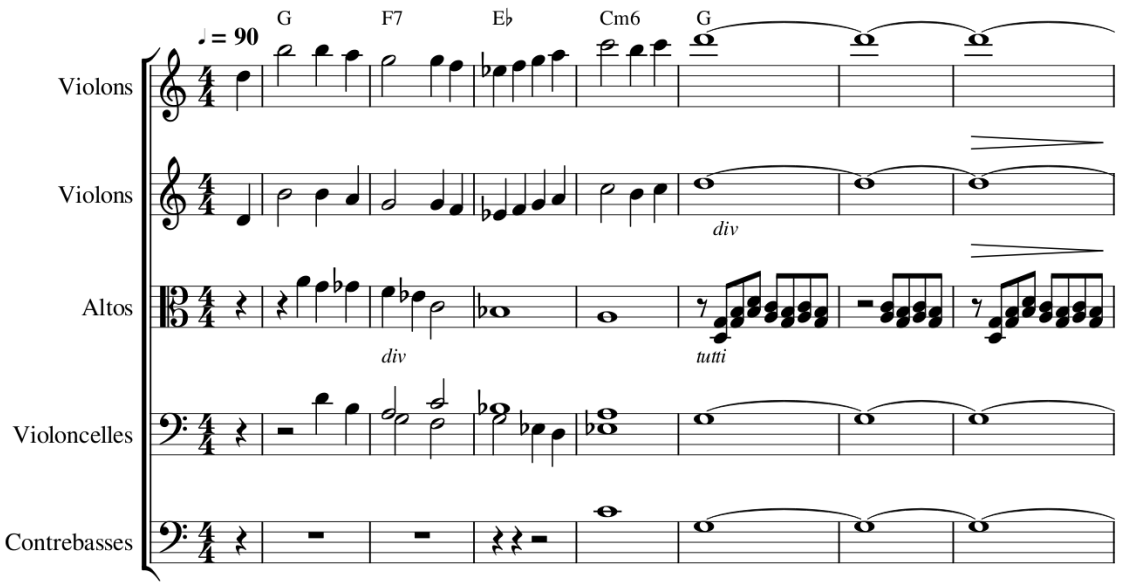



Figure 74 - Melodies of Life dans Captivating Eyes

Le thème de Kuja pourrait être réduit à sa seule harmonie, car sa ligne mélodique décrit des arpèges brisés, en mouvement contraires à la basse. Son thème est donc purement harmonique, conduit par des accords mineurs et diminués. La fusion de *Melodies of Life*, thème en Majeur, avec une harmonie mineure et diminuée mène au morceau *Melodies of that Day*. De fait, la relation entre les deux morceaux devient alors évidente : Kuja (accords mineurs) détruit le thème de Grenat (tonalité Majeure). Le chaînage sémantique permet alors de mettre en avant le sens musical des thèmes.

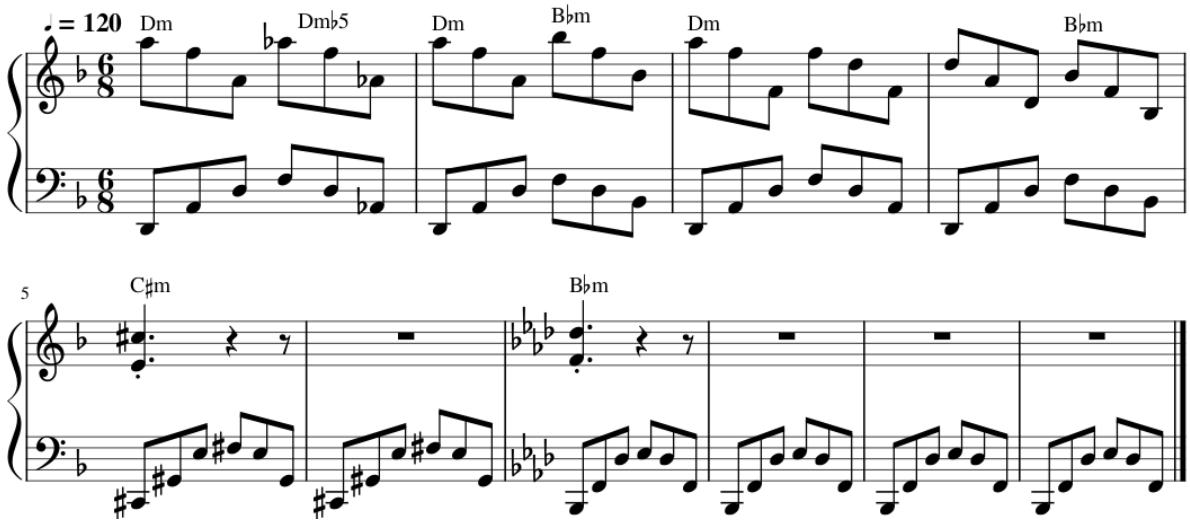


Figure 75 - Kuja's Theme - Extrait

Grâce à de tels exemples rapidement analysés, nous avons pu voir les différentes relations qui existent entre deux morceaux consécutifs dans l'exécution du jeu, et deux morceaux ayant des thèmes en commun. Nous obtenons, en fonction du type d'analyse, différents types de chaînages qui pourront interagir entre eux pour montrer tout le travail artistique derrière la composition des musiques des jeux *Final Fantasy*.

3. Analyse des musiques

3.1 Panorama du langage musical

Nobuo Uematsu intègre la société Squaresoft[227] en 1985, à l'âge de 26 ans. Il est recruté par Hironobu Sakaguchi, le créateur à l'origine de la série des *Final Fantasy*. Appelé pour constituer une équipe avec Sakaguchi et d'autres (Nasir Gebelli[228], entre autres), Uematsu n'est premièrement pas destiné à écrire la musique de *Final Fantasy I*[229], mais pour d'autres jeux (nous en comptons 13 avant *Final Fantasy I,* dont 4 dans l'équipe de Sakaguchi : *Cruiser Chaser Blassty* (1986), *King's Knight* (1986), *Rad Racer* (1987) et *3-D Worldrunner* (1987)). Ce n'est cependant pas son premier coup d'essai en termes de composition : il a commencé à écrire ses propres musiques en autodidacte lorsqu'il découvrait progressivement le monde de la musique, il avait 12 ans [230]. Par la suite, il a été embauché dans une société de radio commerciale[231] pour écrire la musique de quelques spots publicitaires et de façon tout à fait amusante, il avoue avoir composé de la musique de films pour adultes :

> C'est par l'intermédiaire de l'aspirant réalisateur du petit groupe d'ami que Nobuo Uematsu est présenté à la Nikkatsu, une société de média japonaise, pour participer à la création de bandes originales de … films pornographiques[232].

[227] Plus tard Square Enix (SQE) lors de sa fusion avec sa société rivale : Enix. La fusion a été signée le 26 septembre 2002 pour être effective au début de l'exercice fiscal de 2003, le 1er Avril. (Grouard 2018 : 139-141).
[228] Programmeur et développeur de jeu irano-américain de renom, ayant fait ses débuts sur Apple II et étant réputé « pour produire des jeux à un rythme très rapide ».
https://fr.wikipedia.org/wiki/Nasir_Gebelli
Ce sera aussi Gebelli qui s'occupera de la programmation des musiques sur les premiers épisodes
[229] Bien que le nom du premier *Final Fantasy* soit… *Final Fantasy*, sans numérotation, nous numéroterons le premier épisode de la série pour différencier les cas où nous parlerons de la série dans sa globalité, ou de cet épisode en particulier.
[230] « Nobuo Uematsu compose pour la première fois à l'âge de 12 ans lors de cours de piano » https://fr.wikipedia.org/wiki/Nobuo_Uematsu
[231] Dont nous n'avons aucune trace du nom, même dans sa biographie.
[232] FONTANAROSA Denis, KERMAREC Jérémy, *Nobuo Uematsu, Smile Please, Biographie Officielle*, Pix'n'Love, 2020, p36

Lorsque Nobuo Uematsu est employé chez Square, il a donc un passé de petite composition derrière lui. Mais ici, l'enjeu est tout autre : en 1987 il doit composer la musique de *Final Fantasy I*, pensé comme un seul et unique jeu, projet initié par Sakaguchi pour sauver Squaresoft de la banqueroute. En effet, en 1987 l'entreprise affiche un bilan catastrophique (notamment dû au loyer trop élevé de ses locaux), et est au bord du dépôt de bilan, ses jeux ne séduisant pas assez les Japonais malgré leur grande qualité. En 1987, Sakaguchi de décider de concevoir un jeu, qui, si son succès ne permet pas de sauver sa carrière, sera son dernier. Nobuo Uematsu est lié au projet comme compositeur. Dans une interview publique à la Philharmonie de Paris en Juin 2016, Nobuo Uematsu parle de l'univers musical dans lequel il a grandi en répondant à la question d'un membre du public « Quel est le premier compositeur classique que vous avez découvert ? »[233] :

> Ma grande sœur joue du piano. Et donc du coup j'entendais souvent Bach.

Il porte également comme influence plusieurs artistes pop des années 70 :

> Back then, the popular band were Led Zeppelin, Deep Purple, and other progressive rock outfits. Emerson, Lake & Palmer, Yes, King Crimson, Pink Floyd, Elton John, The Carpenters, Paul Mc.Cartney and Stevie Wonder were some others.[234]

Nobuo Uematsu montre alors différents types d'influences : la musique dite « classique » (ou savante, dans le sens aujourd'hui un peu désuet du terme), à commencer par Jean-Sébastien Bach (Bach par la suite) ou en allant jusqu'à Debussy, et la musique populaire de son temps. Notons le nom de Bach, qui reviendra souvent, et qui correspond au compositeur le plus étudié dans les premiers cours d'analyse harmonique. Nous pouvons ici imaginer un parallèle : Uematsu commence la composition comme l'on commence à étudier l'harmonie, avec Bach dans les oreilles. Force est de constater que Bach est une référence majeure dans son style de composition pour ses musiques avant et pendant *Final Fantasy*. Et c'est en effet un style d'écriture qui se retranscrit énormément dans

[233] Retranscription personnelle de l'interview enregistrée par nos propres moyens : https://finalfanthesis.com/2017/06/18/rencontre-avec-nobuo-uematsu-a-la-philharmonie-de-paris/
[234] https://daily.redbullmusicacademy.com/2014/10/nobuo-uematsu-interview

ses compositions, en témoigne la musique de *3-D Worldrunner* ou de *King's Knight* :

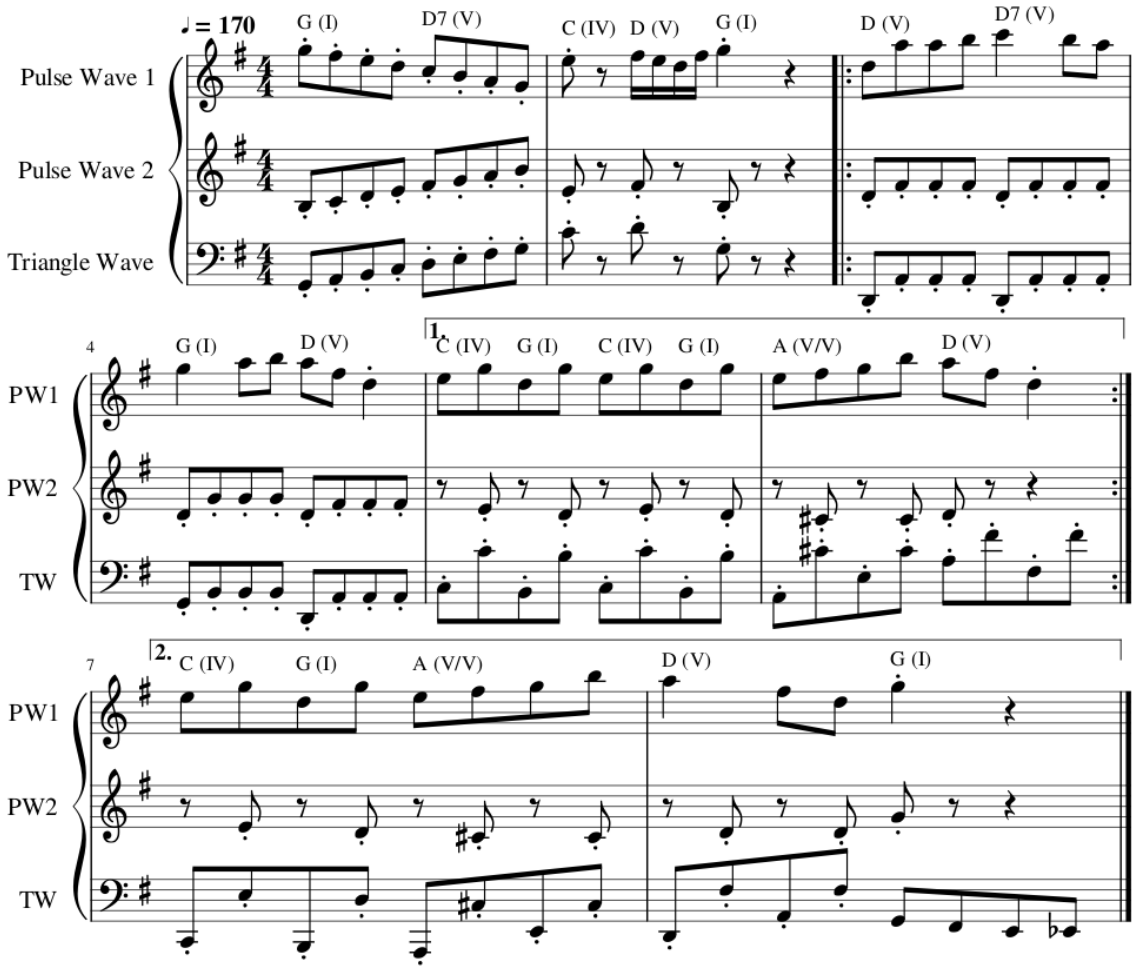



Figure 76 - Premières mesures de 3-D Worldrunner Main Theme

L'influence de Bach dépasse la notion seule d'harmonie, Uematsu ne faisant « que » respecter les règles d'harmonie de base, à savoir l'utilisation des degrés forts d'une tonalité, entre autres règles que nous ne prendrons pas le temps de rappeler ici.

La NES ne propose, comme vu partie 1.5.1, que 3 canaux sonores. Rappelons rapidement que Bach est aussi connu pour son très riche répertoire de chorals, écrit à 4 voix pour 4 pupitres de chant (figure 63). La filiation se fait alors naturellement. L'exemple le plus flagrant de cette écriture similaire à celle de Bach est visible dans le *Main Theme* des *Final Fantasy*[235], mélodie qui fait aujourd'hui

[235] Le thème principal de la série en général, thème récurrent dans les jeux depuis *Final Fantasy III*.

office d'hymne du jeu et dont la première apparition date de *Final Fantasy III* sous le titre *Opening Theme* :

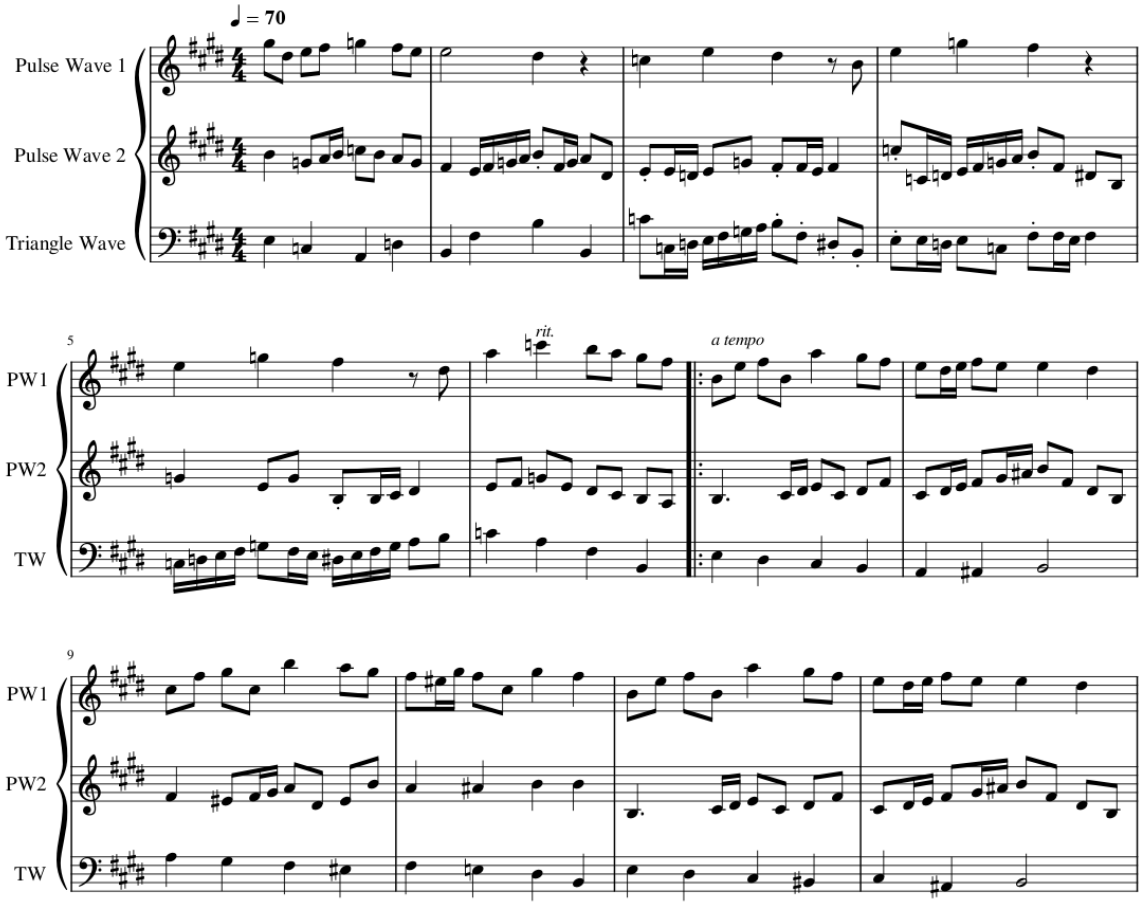



Figure 77 - Opening Theme - Final Fantasy III

L'Hymne apparait mesure 7 à la mention « *a tempo* », après un léger *ritardando* mesure 6, qui apparaitra aussi à la fin de la boucle. L'harmonie employée est purement tonale et fonctionnelle et le morceau montre un début d'étude de contrepoint avec les différentes voix qui « parlent » pendant que les autres se taisent : mesures 1 à 4 le ténor (*Pulse Wave* 2) est bavard, tandis que la basse s'agite dès la mesure 3, et prend le relais mesure 5 alors que le ténor s'assagit un peu. Ce jeu de relais continue jusqu'à la fin du morceau. Nobuo Uematsu est autodidacte dans la musique et la composition. Il n'est alors pas étonnant qu'il ait, dans ses premiers travaux, puisé dans l'harmonie tonale un peu « scolaire » de Bach ou de cette époque, celle de la maîtrise de la pensée harmonique. On retrouvera naturellement beaucoup de grilles d'accord VI-II-V-I ou équivalents, de cadences parfaites exécutées avec brio (mouvements contraires septième/sensible, préparation) malgré la limitation à 3 voix dans un premier

temps, et des modulations tout aussi scolaires (basculement sur un accord diminué, emploi du Ve degré du ton visé, etc). Néanmoins, la qualité de composition d'Uematsu reste une certitude, et comme il l'a dit lui-même dans l'interview à la Philharmonie citée *supra* :

> Je n'ai pas de langage musical complexe[236], je raconte avec mon champ lexical. En conséquence la musique que je compose devient très simple. Qu'il y a-t-il de mal à être simple ? Je pense par exemple aux textes légers et faciles d'accès comme les essais. Dans le monde il y a beaucoup de textes artistiques compliqués. Tout le monde ne cherche pas cela.

Ce qu'entend Uematsu par « raconter avec [son] champ lexical », c'est qu'il compose avec le matériau qu'il a emmagasiné durant toutes ces années, en entendant sa sœur travailler son piano avec Bach (et certainement d'autres compositeurs) sans oublier les groupes rock cité supra qu'il écoutait à longueur de journée. Cette influence de ce qui est considéré comme l'un des plus grands compositeurs de jeu vidéo se poursuivra tout au long de sa carrière. On peut entendre une écriture à l'orgue très (trop) inspirée de Bach dans le thème de fin de jeu de *Final Fantasy VI*, *Dancing Mad* (figure 78) et dans *The Castle* de *Final Fantasy VIII*, sans oublier l'écriture de *Final Fantasy IX*, très inspirée d'un univers médiéval (le rythme global du morceau est en trochée, rappelant alors les danses médiévales) y employant par moments abondamment l'écriture en contrepoint (figure 79).

[236] C'est lui qui le dit, mais ses compositions se complexifient grandement d'épisode en épisode, bien que déjà très riches à ses débuts chez *Final Fantasy*. L'humilité Japonaise.

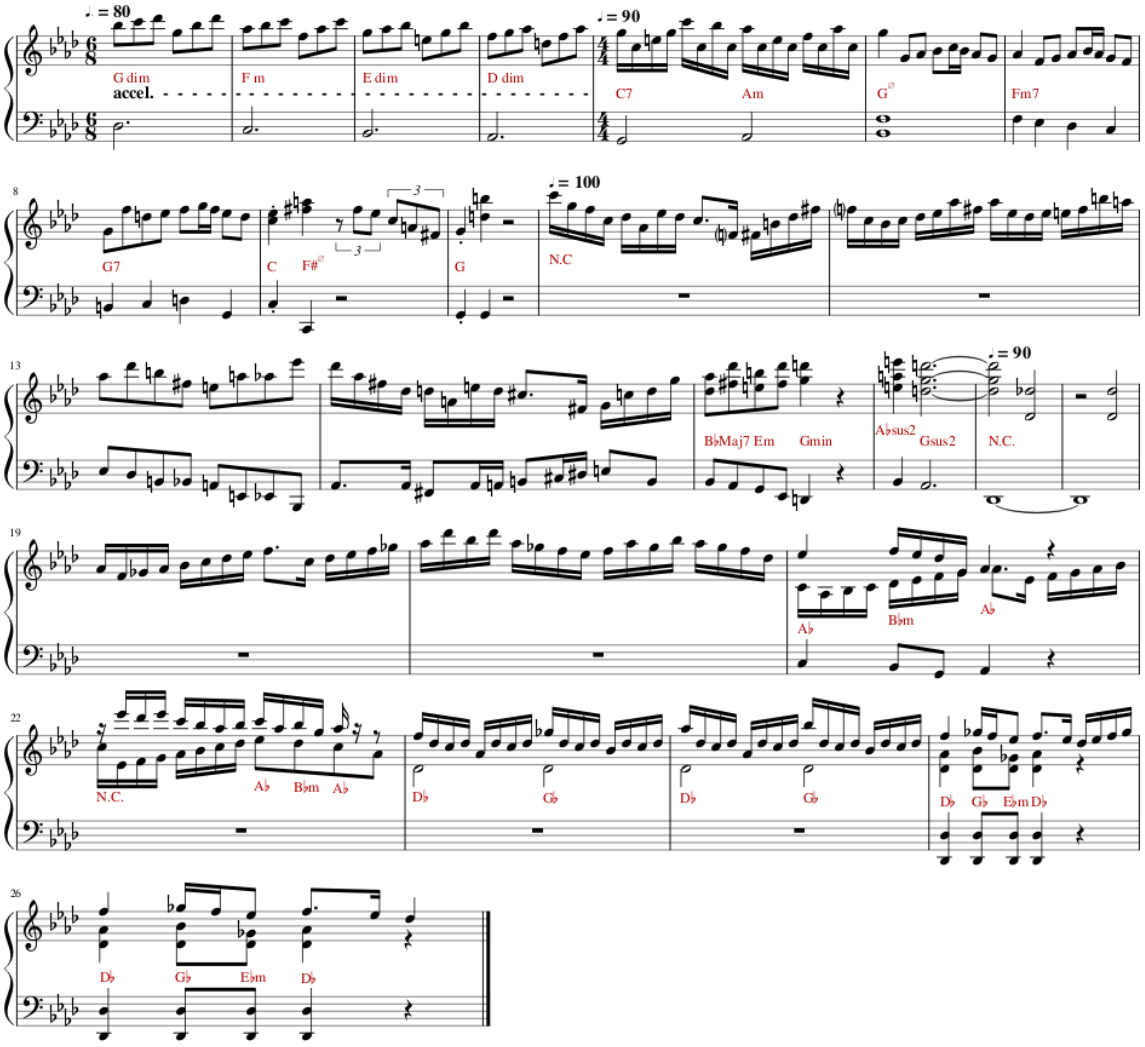



Figure 78 - Dancing Mad - Solo d'Orgue première partie

Le style global d'Uematsu évoluera avec les consoles de jeux, permettant plus de possibilités musicales. Il est en soi important de remarquer l'habilité qu'a Uematsu pour faire convenir une harmonie travaillée dans un système où seulement 3 voix sont possibles (pour la NES uniquement, les « problèmes » sont tout autres dans les consoles suivantes). Pour la plupart des accords à 3 sons cela ne pose aucun problème, mais pour les accords demandant des septièmes, l'exercice est plus délicat. D'autant plus si l'on souhaite une exécution impeccable, en préparant les septièmes dans l'accord précédant.

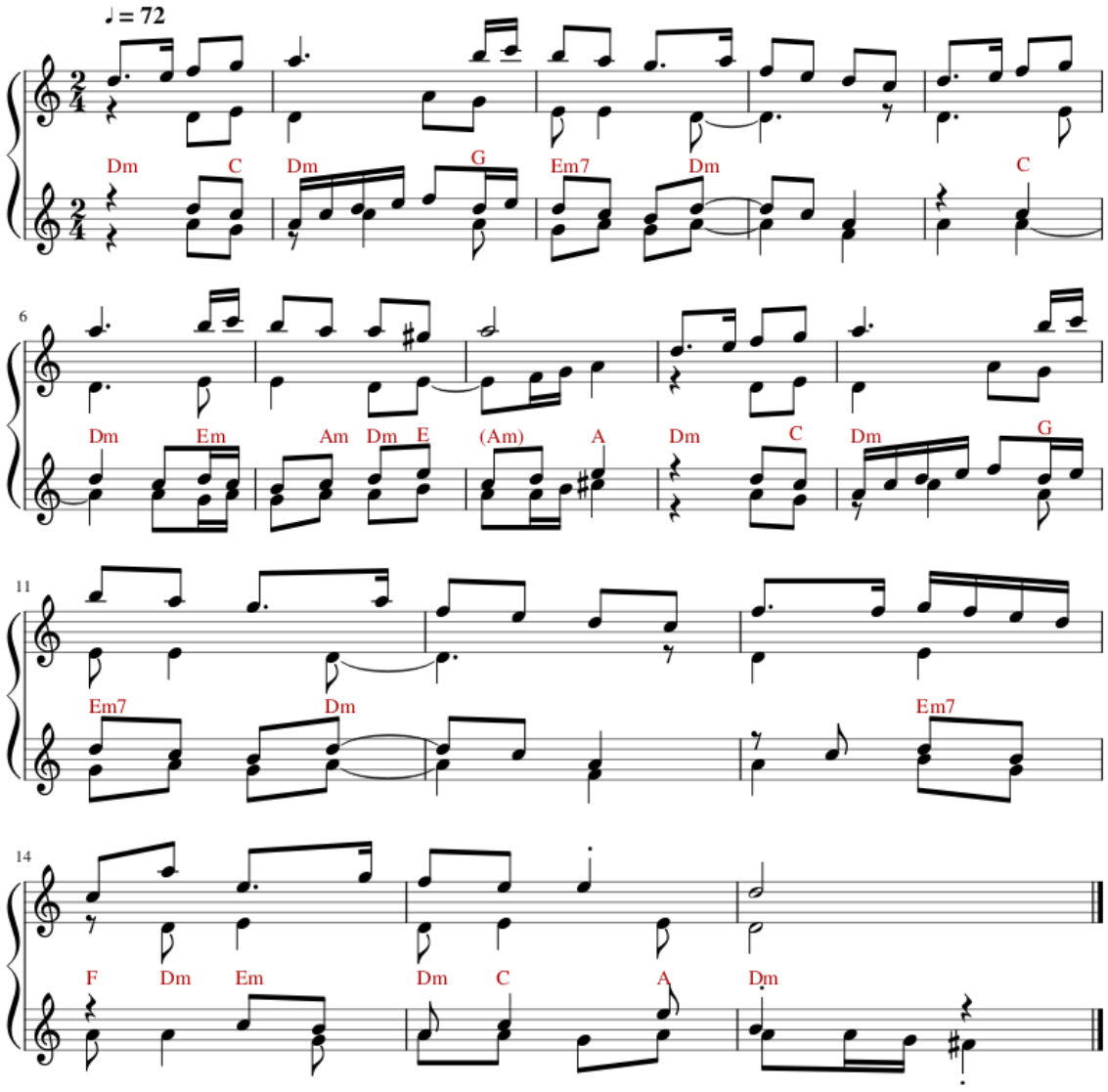



Figure 79 - The Place I'll Return Someday - Final Fantasy IX - Exposition du theme

Fort heureusement, il est tout à fait admis de supprimer la quinte d'un accord de septième[237], laissant alors place aux 3 voix indispensables : la fondamentale, la tierce et la septième. Exception faite des accords septième diminuée, où chaque note est importante, étant chacune une sensible potentielle, justifiant la raison pour laquelle ces accords sont arpégés (figure 80). Il existe en revanche quelques cas particuliers où l'accord est incomplet, souvent composé d'une fondamentale doublée et de sa quinte, empêchant d'identifier clairement la couleur de l'accord. Cependant, sa couleur peut être déduite de l'harmonie l'encadrant, ou par

[237] « D'autre part, la 3ce ou la 5te de l'accord de septième de dominante peut disparaître sans pour autant remettre en cause la nature et le chiffrage de l'accord », GONIN Frédéric, LE TOUZE Denis, *Manuel d'analyse harmonique et tonale*, Editions De Plein Vent, 2002. La citation traite ici des accords de dominante, mais le principe est le même avec les septièmes d'espèces, en conservant toutefois la tierce.

déduction en essayant de jouer par-dessus l'une ou l'autre couleur si l'accord souhaité est un emprunt dans un ton étranger. Ces cas particuliers peuvent, selon nous, venir de deux cas de figure : la volonté du compositeur de ne pas transcrire la couleur de l'accord, pour créer un éventuel flottement harmonique et y faire se dégager une ambiance précise et souhaitée ; ou bien ce sera le résultat d'une conduite des voix problématique à laquelle le compositeur n'a pas su, ou surtout voulu, s'y résoudre.

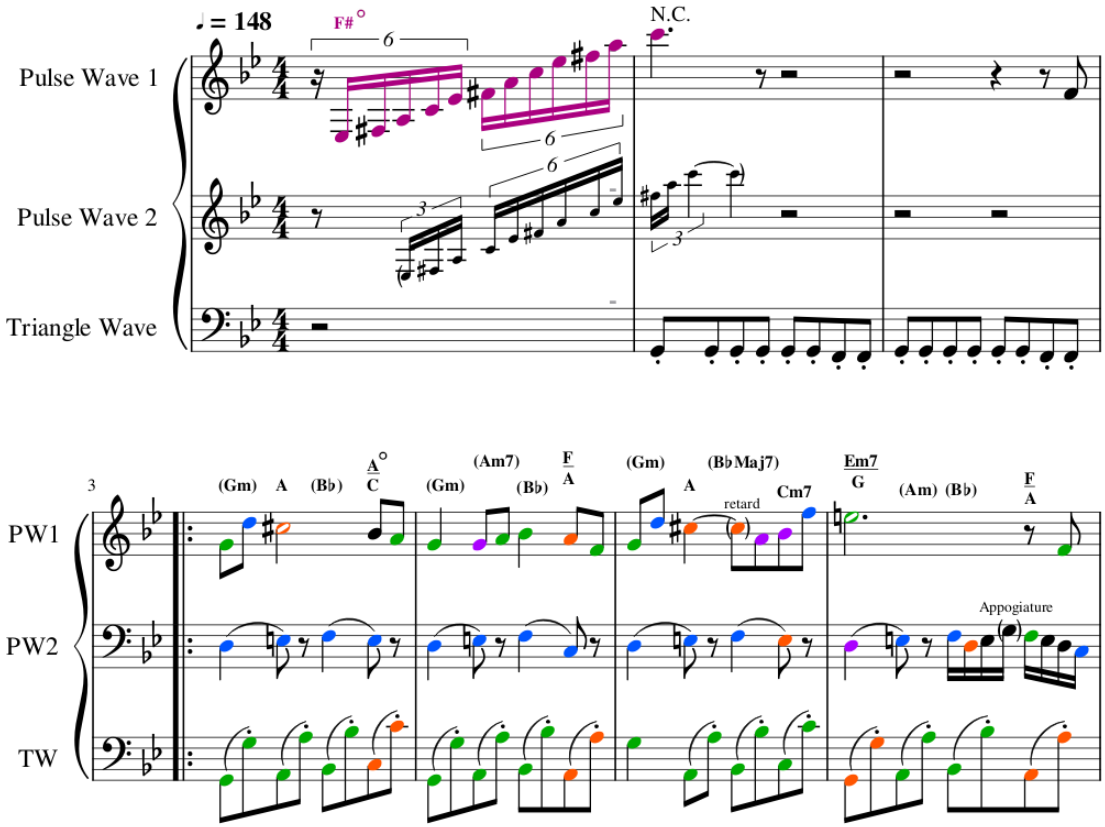



Figure 80 - Battle, Final Fantasy I - détail des accords, Intro et présentation du premier thème

Dans cet exemple tiré du morceau de combat *Battle* de *Final Fantasy I*, la place de chaque note dans l'accord a été indiquée grâce à un code couleur. Les fondamentales sont en vert, les tierces en orange, les quintes en bleu et les quelques septièmes en violet. Les notes de passages sont laissées en noir. Le nom de chaque accord figure au-dessus des portées, avec entre parenthèse les accords incomplets auxquels il manque la tierce. La couleur de ces accords a été déduite grâce à l'armure, induisant une tonalité, donc une couleur d'accord. On

remarque que la basse ne contient que des fondamentales ou des tierces, tandis que la *Pulse Wave* 2, est majoritairement composée des quintes et la mélodie utilise toutes les possibilités de notes. Grâce à ce code couleur, il est facile de repérer qu'il manque souvent des tierces par l'absence de la couleur orange. De même, lorsqu'il y a un accord de septième, la quinte est volontairement omise, à l'exception de l'accord de *La* (mineur 7) mesure 2. Ce cas est particulier, car le *Sol*, septième de *La*, peut aussi être interprété comme un retard de l'accord précédent, bien qu'il n'ait pas été coloré ainsi afin de faire ressortir cette particularité. On retrouve ce cas de figure très souvent dans les jeux NES. C'en est donc peut être une volonté d'Uematsu. Malheureusement il ne s'est jamais exprimé à ce sujet. La question ne lui a certainement jamais été posée, mais nous sommes persuadés que comme beaucoup d'artistes, de surcroit au Japon, il ne souhaite tout simplement pas s'exprimer à ce sujet[238]. Quoi qu'il en soit, cette particularité ne restera pas une marque du style d'Uematsu : son langage va fortement évoluer avec le temps et les technologies disponibles, gage de maturité artistique.

3.1.1 Une grande hétérogénéité à travers les jeux

Tout au long de sa carrière, Nobuo Uematsu a construit de façon progressive son langage musical. D'abord limité à 3 voies et très tonal, son style évoluera de plus en plus vers un langage empreint de modalité, voire non-fonctionnel. Cette évolution peut-être le résultat de plusieurs facteurs :

- Lassitudes/limites du langage tonal pour exprimer des idées nouvelles et nécessaires dans les jeux futurs. Le langage tonal étant « limité » (c'est réducteur mais néanmoins vrai) à deux modes, et la modalité étant plus favorable à des ambiances très caractérisées ;
- Un style propre qui se détache progressivement de la tonalité pour évoluer vers quelque chose de plus personnel ;

[238] Lors d'un entretien privé avec Georges Grouard en 2018 (auteur de 4 volumes sur la licence *Kingdom Hearts*, édité chez Third Edition), celui-ci nous a précisé que Tetsuya Nomura (*Character Designer* sur plusieurs *Final Fantasy*, possédant maintenant sa propre licence, *Kingdom Hearts*), en a « marre qu'on lui pose des questions sur ce qu'il a fait il y a 20 ans » (et il en profite aussi pour brouiller les pistes, cela fait partie du personnage). Grouard nous affirme aussi que cette aversion pour le passé est très répandue chez les Japonais, qui n'aiment pas qu'on les identifie avec ce qu'ils ont fait jadis, mais sur ce qu'ils font actuellement. Fort est à penser que Nobuo Uematsu en est lui aussi.

- Le nombre d'instruments disponibles en évolution et leur qualité sonore pousse Uematsu à explorer d'autres langages musicaux ;
- Le style de musique qu'il écoute évolue lui aussi et tend à gagner en précision avec ses goûts esthétiques, influençant alors indubitablement ses compositions ; etc…

Il existe plusieurs axes pour déterminer quel style de composition correspond à quelle période de sa carrière chez Squaresoft pour la composition des *Final Fantasy.* Un premier axe intéressant consiste à regarder ce qu'il considère comme un terrain d'expérimentation : la musique de combat.

3.1.1.1 L'exploration du langage à travers la musique de combat

> La musique des scènes de bataille est pour moi le moment où je veux expérimenter beaucoup de choses.[239]

Concernant le nom des morceaux, il est intéressant de noter que Nobuo Uematsu ne leur a pas donné de nom avant *Final Fantasy V*. En effet, jusqu'à ce jeu, les musiques de combat se nomment simplement *Battle* suivit d'un numéro s'il y en a plusieurs, avec une petite variante pour les combats contre le *boss* ultime du jeu : *The Final Battle*, ou encore *The Last Battle*. Se trouve en figure 81 la liste des morceaux en question avec leur jeu d'appartenance, le titre original en Japonais, une traduction littérale de ce titre, et celui qui figure sur le dos des boîtes de *l'Original Soundtrack* publiée par Square Enix Music. Notons l'absence de *Final Fantasy X* car sa gestion des musiques de combat est particulière : la plupart des musiques de *boss* sont des musiques qui n'appartiennent pas à la catégorie des musiques de combat, ou n'ont pas été composées par Nobuo Uematsu. Un autre fait intéressant est l'absence de la notation Kanji des musiques de *Final Fantasy VIII*, celles-ci ayant été directement nommées en anglais. Le retour à l'utilisation des Kanji se fait sur l'épisode IX, qui marque aussi un retour aux noms de musiques classiques avec バトル (Batoru, Battle) pour les combats normaux. La

239 https://finalfanthesis.com/2017/06/18/rencontre-avec-nobuo-uematsu-a-la-philharmonie-de-paris/

raison de ce retour aux sources est simple : *Final Fantasy IX*, dernier jeu sur Playstation et dernier jeu sur lequel Hironobu Sakaguchi est producteur, se voulait être un « retour aux sources »[240] de la licence avant le départ de son créateur. Le jeu comporte un grand nombre d'*Easter Egg*[241] faisant référence à tous les épisodes de la série, jusque dans le nom de ses musiques de combat, ou de quelques musiques cachées[242].

Episode	Type	Nom Japonais (Kanji)	Nom Japonais (Romanji)	Traduction littérale Anglaise (Française)	Nom employé sur les BO
I	Tous	バトル	Batoru	Battle (Combat*)	Battle Scene
II	Normal	バトル1	Batoru 1	Battle 1 (Combat 1)	Battle Scene 1
	Boss	バトル2	Batoru 2	Battle 2 (Combat 2)	Battle Scene 2
III	Normal	バトル1～ファンファーレ	Batoru 1 ~ Fanfāre	Battle 1 - Fanfare (Combat 1 - Fanfare)	Battle 1 ~ Fanfare
	Boss	バトル2	Batoru 2	Battle 2 (Combat 2)	Battle 2
	Boss Final	最後の死闘	Saigo no Shitō	Final Struggle to the Death (Dernier affrontement à mort)	This is the Last Battle
IV	Normal	バトル1	Batoru 1	Battle 1 (Combat 1)	Fight 1
	Boss	バトル2	Batoru 2	Battle 2 (Combat 2)	Fight 2
	Boss Final	最後の闘い	Saigo no Tatakai	The Final Battle (La Bataille Finale)	The Final Battle
V	Normal	バトル1	Batoru 1	Battle 1 (Combat 1)	The Battle
	Boss	バトル2	Batoru 2	Battle 2 (Combat 2)	The Fierce Battle
	Boss (particulier)	ビッグブリッジの死闘	Biggu Burijji no Shitō	Battle to the Death on the Big Bridge (Combat à mort sur le grand pont)	Battle on the Big Bridge
	Boss Final	最後の闘い	Saigo no Tatakai	The Final Battle (La Bataille Finale)	The Last Battle
VI	Normal	戦闘	Sentō	Battle (Combat)	Battle Theme
	Boss (partie 1)	決戦	Kessen	Decisive Warfare (Guerre Décisive)	The Decisive Battle
	Boss (partie 2)	死闘	Shitō	Battle to the Death (Combat à mort)	The Fierce Battle
	Boss Final	妖星乱舞	Yōsei ranbu	Wild dance of a calamitous star (Danse sauvage d'une étoile calamiteuse)	Dancing Mad
VII	Normal	闘う者達	Tatakau Monotachi	Fighters (Combattants)	Let the Battles Begin!
	Boss	更に闘う者達	Sarani Tatakau Monotachi	Those Who Fight Further (Ceux qui combattent encore plus)	Still More Fighting
	Boss (particulier)	J-E-N-O-V-A	J-E-N-O-V-A	J-E-N-O-V-A	J-E-N-O-V-A
	Boss (Final)	片翼の天使	Katayoku no Tenshi	One-Winged Angel (L'Ange à une aile)	One-Winged Angel
VIII	Normal	*N'existe pas*	*N'existe pas*	*N'existe pas*	Don't be Afraid
	Normal (passé)	*N'existe pas*	*N'existe pas*	*N'existe pas*	The Man with the Machine-Gun
	Boss	*N'existe pas*	*N'existe pas*	*N'existe pas*	Force Your Way
	Boss (particulier)	*N'existe pas*	*N'existe pas*	*N'existe pas*	Premonition
	Boss Final	*N'existe pas*	*N'existe pas*	*N'existe pas*	Maybe I'm a Lion The Successor The Extreme
IX	Normal	バトル1	Batoru 1	Battle 1 (Combat 1)	Battle 1
	Boss	バトル2	Batoru 2	Battle 2 (Combat 2)	Battle 2
	Boss (Particulier)	破滅への使者	Hametsu e no Shisha	Messenger to ruin (Messager de la destruction)	The Darkness of Eternity
	Boss Final	最後の闘い	Saigo no Tatakai	The Final Battle (La Bataille Finale)	The Final Battle

* Battle pouvant aussi bien signifier "Bataille" ou "Affrontement"

Figure 81 - Liste des musiques de combat par jeu

[240] « Uematsu also noted that because Final Fantasy IX was returning to the series' roots, the soundtrack would be influenced by older titles. For example, the intro to the battle theme from earlier titles was reinstated, and a few of the tracks, such as Pavilion of Doga and Une and Gurgu Volcano, were remixes of their original counterparts. »
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_IX:_Original_Soundtrack consulté en Juillet 2020

[241] Un *Easter Egg* est un élément caché dans un jeu, souvent déblocable grâce à une petite astuce non indiquée dans le jeu – ou bien dans un film, grâce à des éléments cachés dans le décor ou les dialogues. Le nom, qui signifie « Œuf de Pâques », est une référence directe à la coutume de la chasse aux œufs (cachés) durant la fête Chrétienne du même nom.

[242] On retrouve également dans *Final Fantasy IX*, *Rufus' Welcoming Ceremony* de *Final Fantasy VII*.

De même, certaines musiques entendues lors des combats de *Final Fantasy VII* et dans les jeux d'après sont en réalité des musiques entendues avant le déclenchement des combats mais continuant dans ces derniers. Ces musiques n'ont pas été notées comme musiques de combat à proprement parler puisqu'elles ont un effet narratif tout autre. Par exemple, le *Aerith's Theme* continue lors du combat de la fin du disque 1 contre le *boss* Jenova-Naissance, alors qu'Aerith vient tout juste d'être assassinée par Sephiroth. Ce procédé permet d'ancrer de façon efficace la musique entendue avec les évènements du jeu. La musique continue alors qu'un combat contre un *boss* se déclenche subitement, imitant la paralysie relative des personnages face à la mort de leur amie, montrant qu'ils n'ont pas encore le temps de réaliser ce qu'il s'est passé qu'un ennemi les attaque. De la même manière, le morceau *You're Not Alone* de *Final Fantasy IX* n'est pas interrompu par les combats (scriptés) se déclenchant[243]. Situé au climax du jeu, cette scène raconte la détresse de Djidane, qui « reprogrammé » par Garland, son créateur ; souhaite malgré tout ne pas obéir à ses ordres. Il lutte alors contre sa nouvelle identité, et est aidé par ses compagnons qui le soutiennent en lui donnant des raisons de se battre : leur amitié, leur amour et sauver le monde de sa destruction. Durant cette séquence, le joueur doit lui faire traverser un couloir tout au long duquel des combats surviennent. Petit à petit, ses amis le rejoignent dans ces combats pour le soutenir. La musique de son côté, ne s'interrompt pas entre les phases de déplacement du personnage et les phases de combat, créant alors une emphase avec la situation décrite.

Quoi qu'il en soi, la musique de combat est un prisme efficace par lequel nous pouvons apercevoir l'évolution du style d'Uematsu. Nous l'avons vu précédemment, la musique de *Final Fantasy I* est tonale. D'une structure simple (AA transition BB cadence), elle boucle parfaitement sur elle-même grâce à une cadence imparfaite *Ré* Majeur -> *Sol* mineur (à relier avec la figure 80) :

[243] Voir https://www.youtube.com/watch?v=X8hvNlIeY8A

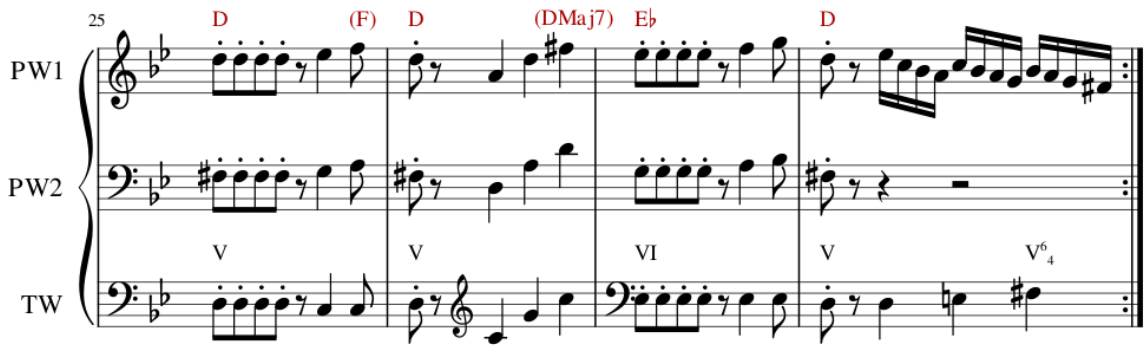



Figure 82 - Mesures conclusive du Battle Theme de Final Fantasy I

Pour ce qui est des musiques des jeux suivants, nous synthétiserons leur grille harmonique dans le tableau suivant (figure 83). Dans ce compte rendu, nous prenons en compte uniquement les accords principaux de la grille, en faisant omission des accords de passage pour ne pas surcharger la notation. Pour la même raison, les renversements ne sont pas indiqués. Certaines sections nécessitant des commentaires particuliers sont indiquées entre parenthèses pour les délimiter. Le commentaire correspondant est référencé grâce aux notes suivantes :

- * Toute la notation des accords découle de ce mode. Les modulations ou longues séquences d'emprunts sont indiquées entre parenthèses.
- 1. Emprunt au mode mineur harmonique.
- 2. Les dernières mesures de C' fusionnent avec la première partie de la cadence.
- 3a. Modulation à la quinte ascendante 3b. descendante du mode relatif majeur.
- 4. Emprunt au relatif majeur.
- 5. Emprunt à Mi majeur, résultant sur un accord de tonique (Fa) avec la couleur mineur 7 bémol 5 d'accord de sensible.
- 6. Modulation sur Ré bémol majeur
- 7. Emprunt au mode mineur mélodique ascendant
- 8. Emprunt à Fa Locrien ?

Plate-forme	Jeu	Nom du morceau	Structure	Centre Tonal*	Grille Harmonique					
					i	A	B	C	t	c
NES	I	Battle Scene	i AA t BB c	Sol min. mel. asc.	vii°	i - III - i - III - i - III - VI (bécarre)[1] - III	i - iv - i - iv - V - Vsus4 - V - i		VI - V - VI - V	i min 7 - III - V - VI - V
	II	Battle Scene 1	i AA t BB c	La min. mel. asc.	vii°	i - III - IV - (VI - ii° - iv min 7 - V)[1]	N.C. - i - v° - iv° - vi°		IV - V - IV - V	N.C. (emprunt à B) - i - IV - ii°[1] - V
	III	Battle 1	i A B A B t CC' c	La min. mel. asc.	vii°	i - III+ - III - i - V/III - III - IV	VI - V - ii° - iv - V	iiØ - IVMaj7 - VMaj9 - i - V - III - vi° C' : iiØ - IVMaj7- VMaj9 - (i - ii - III - iv)[2]	VI	V - V7
SNES	IV	Fight 1	i A t A' BB c	Fa Lydien	vii°	I - iii min 7 - I - vi min 7 - v - V/V	(I - V - I - ii° - vi)[3a]		III - VII	I - vii - vi - vii - I - vii - vii°
	V	The Battle	i A t B C c	La min. nat.	vii°	i - iv min 9 - (V7)[4] - i - iv - i	i - v - iv - (V)[4]	iv - v - i - (V)[4] - i - iii min maj 7	vii°[1]	v
	VI	Battle Theme	i A B A C c	La Phrygien	vii°	i - II	i - II - i - vii - II - i - II - (II)[8]	IImaj7 - i - vii - i - v° - i - II - III - II -		I7b9 - i - V7
PlayStation	VII	Let the Battles Begin !	i A t A i' B C	Fa min. nat.	i - V - i - V7 i' : i - V - i - vii - V/VI	i - V - VI - V - iv - V sus4 - iv min 7 - viiØ	(I - V - I)[6] - V/VI - VI - i - VI - iv - V9	i - iv - VI - V - i - VI - V - V9 sans fond	i - (viiØ)[5] - viiØ	
	VIII	Don't be Afraid	ii' A t A' t BB' i B c	La min. nat.	i : IV - IV7 - V - v i' : ii min 7 - ii min 9 - VII - vii7	A : i - VI - i min 7 - iv - VII - iv - v - iv - v A' : i - VI - i min 7 - iv - VII - i - VII - i	B + B' : i - i min 7 - IV - iv min 7		i - iv - i - iv - i - iv - i - iv	VI - iv min 7 - VI7 - iv
	IX	Battle 1	i A t A BB C D c	La min. nat.	vii°	i	i - III - i - VI - VII - i	(I - vi - V/V - V - I - V7/II - V/V)[3b] - V7	VI - VII	i - (VI)[7] - VII sus 4 - VII

Figure 83 - Grille harmonique simplifiée des musiques de combat

Dans la colonne « Structure », les lettres utilisées signifient :

- i : introduction du morceau. Elle n'est jamais réutilisée dans la boucle, ou alors de façon arrangée signifiée par i'.
- t : transition brève entre deux parties. En général composée d'une à deux mesures.
- c : cadence du morceau. C'est la partie qui permet de conclure et de boucler sur la partie A.

Nous remarquons rapidement que le langage harmonique d'Uematsu reste dans les standards, avec des grilles largement composées des accords principaux de la gamme utilisée (I, IV, V, VI) et ce peu importe le langage musical utilisé. Il perd également l'habitude d'introduire ses morceaux par un accord diminué arpégé dès l'arrivée de la Playstation. Cette habitude revient avec l'épisode IX, encore une fois grâce à la volonté de l'équipe de développement de revenir aux sources de la série, indicateur que cet accord d'introduction est une marque de fabrique de la musique de combat. Il favorise également les modes mineurs, à l'exception de l'épisode IV où un mode majeur (Lydien) est utilisé. Enfin, tous les morceaux bouclent sur une cadence parfaite ou imparfaite, à l'exception de *Final Fantasy VIII* qui effectue son bouclage sur une cadence plagale minorisée, et de *Final Fantasy IX* qui passe, lui par un accord de septième degré majeur.

Les trois premiers épisodes utilisent un langage tonal très marqué par exemple grâce à l'emploi d'accords augmentés (III^{+}) ainsi que bon nombre d'accord diminué (ii° ou $ii^{\varnothing}$). Dès l'arrivée de la SNES et de l'épisode IV, Uematsu voyage progressivement vers la modalité sans pour autant faire drastiquement dériver son langage de la tonalité. Il garde ainsi des couleurs similaires aux modes mélodiques ascendants employés dans les épisodes précédents (vi, iv, V) tout en faisant preuve d'un langage qui a évolué. Le mode Lydien lui permet, entre autres, d'avoir une ambiance plus lumineuse que les modes mineurs utilisées jusqu'alors : Nobuo Uematsu explore différents langages de composition grâce au l'exploitation de nouvelles ambiances et modes. Cela coïncide avec la période à laquelle il a pris conscience du succès grandissant de la série :

> C'était seulement au moment de Final Fantasy III que j'ai réellement pris conscience de l'ampleur du succès.[244]

Toujours un dans une volonté de garder sa proximité avec le langage modal, il n'emploiera par la suite que des modes principaux qui quittent la tonalité : mode mineur naturel (Eolien) et mode Phrygien. On observe alors l'emploi de nouvelles couleurs, beaucoup plus enrichies (ii mineur 9, accords suspendus, I7 bémol 9…), témoin d'un glissement progressif vers un langage plus populaire, langage qui semble lui convenir davantage par son appréciation des musiques rock progressives. Mais la musique de combat n'est pas le seul indicateur d'une exploration de divers langages, la musique employées dans les donjons a elle aussi subit des mutations de styles vers un emploi plus caractérisé.

3.1.1.2 Les pistes de donjon : une évolution narrative

Les donjons sont un centre névralgique du genre RPG. Ce sont des lieux clos où règnent dangers, surprises, et énigmes. Dans les donjons, le joueur est amené à se déplacer sur une carte de laquelle il ne peut parfois pas sortir sans résoudre une énigme ou battre un *boss*. Le chemin à employer est souvent sinueux, remplis de cul-de-sac, ce qui rapproche les donjons de labyrinthes. Cependant, l'erreur d'employer un chemin qui ne mène nulle part est en général récompensé par un coffre contenant un objet (potion, arme ou armure) permettant au joueur d'augmenter sa capacité à combattre les ennemis[245]. La capacité du joueur à sortir du donjon est limité par un aspect particulier : le donjon est remplis d'ennemis, favorisant les affrontements[246]. Pauvre en lieu permettant de soigner gratuitement son équipe, si le joueur ne s'est pas préparé à pénétrer dans le donjon, par exemple en faisant un stock d'objets de soin et en ayant au préalable remis son équipe de personnage d'aplombs (point de vie et de mana au maximum) ; il pourrait rencontrer quelques difficultés à en sortir. A chaque combat,

---

[244] *Ibid*.

[245] C'est une mécanique récurrente du *gamedesign* qui consiste à ne jamais vraiment punir le joueur d'avoir fait un choix menant à une « erreur », en favorisant aussi l'exploration future des lieux que visitera le joueur.

[246] Voir Annexe 2, où l'on constate un taux d'apparition des combats plus élevés que sur les autres cartes permettant l'apparition des combats hors donjon.

l'équipe perd des points de vies (HP pour *Health Point*), résultat des attaques des ennemis, et le joueur doit soigner son équipe grâce aux objets de soin ou à la magie (s'il possède un mage dans son équipe). La magie consomme des points de magie (MP pour *Magic Point*, ou *Mana Point*, la traduction étant équivalente) qui ne sont pas en nombre illimités et qui peuvent, eux aussi, être retrouvés grâce à des objets rares et chers (Ether, Elixir…). Nous trouverons une illustration de ces données sur la figure suivante :

Figure 84 - Statistiques des personnages - Menu Final Fantasy VII – Extrait

Nous constatons ici que Cloud et Aerith disposent tous les deux leurs points de vie et de magie au maximum. L'arrivée à 0 des points de vie résulte de la mort du personnage, qui peut être ramené à la vie grâce à certains objets (rares) ou à la magie (coûteuse en points de magie). Un joueur mal préparé pourrait alors perdre la partie en pénétrant dans un donjon. Dans les RPG, la perte de la partie mène à un retour vers l'écran titre du jeu, obligeant le joueur à re-charger la dernière sauvegarde, le faisant reculer dans sa progression.

Musicalement, les donjons sont accompagnés d'une piste bien particulière dans les trois premiers épisodes, sobrement nommées *Dungeon* ou *The Dungeon*. Quel que soit le donjon, sa nature ou sa localisation, c'est cette même piste qui pose l'ambiance musicale. Cette piste est bien entendu différente d'un épisode à l'autre. Par la suite, les pistes gagneront en personnalité, c'est-à-dire qu'en fonction de la nature du donjon, la piste d'accompagnement ne sera pas la même. Toutefois, les

pistes utilisées en donjon seront exclusives aux donjons : elles ne seront pas utilisées dans un autre contexte. Par exemple, *Chasing The Black-Caped Man* de *Final Fantasy VII*, sera utilisée pour les donjons un peu généraux et *Forested Temple* sera elle, utilisée pour toute l'exploration du Temple des Anciens uniquement. Il est bien plus compliqué d'établir un tableau similaire à celui des musiques de combats pour les musiques de donjon, car leur utilisation varie grandement d'un épisode à l'autre. *Final Fantasy VI* ne semble par exemple pas posséder de piste générale de donjon, mais nous retiendrons *The Mystic Forest* pour l'étude établie dans le tableau suivant, qui suit la même logique que son équivalent pour les musiques de combat (figure 85).

Sur cette figure nous trouverons la même disposition que son équivalent des musiques de combat. En voici la légende des commentaires sous forme de note :

- 1. A la limite de l'atonal
- 2. Tous ces accords sont des accords mineurs majeurs 7
- 3. Tous ces accords sont des triades majeures
- 4a. Modulation 4b. Emprunt au ton relatif majeur
- 5. Modulation en Si mineur
- 6. Modulation en Fa Majeur
- 7. Emprunt au ton d'origine (uniquement présent dans une séquence modulée)
- 8. Modulation Fa# mineur
- 8. Modulation Mi♭ mineur
- 10. Modulation Do mineur

Plate-forme	Jeu	Nom du morceau	Structure	Centre tonal	Grille Harmonique				
					i	A	B	C	t	c
NES	I	Dungeon	AA BB'	Do min. mel. asc.		i - iv	v - VII - vi - VI♭ B' : i - III - ii - II♭			
	II	Dungeon	AA BB'	La min harm. Altéré ♭♭7[1]		i - II	i - ii° - III - ii°			
	III	The Dungeon	AA BB'	Aucun		(Fa - Mi - Mi♭)[2] - Si dim - Do aug - Si♭ aug - La♭ Maj ♭5	(Mi - Fa - Mi - Ré - Ré♭ : Mi - Fa)[3] - Do aug - Si Maj ♭5			
SNES	IV	Into the darkness	i AA BB CC' c	Fa min. nat.	V7	i - II♭ - vii	(I - v)[4a]	(I - VI - I - ii - v C' : i - VI - i)[5]		(V7)[4b] - V7
	V	Fate in Haze	i AA B c	Fa min. nat.	i - vii°[6] - II - vii°[6]	i - II♭ - i - vii	(I - VII - i - v min 7)[4a] - i - II♭ - i -			(V7)[4b] - v°[6] - IV
	VI	The Mystic Forest	i AA' B CC' c	La min. nat.	i - VI - i min 6 - VI	i - VI - i min 6 - VI A' : i - VI - i min 6 - (I - IV - V7 - IV)[6]	(IV - V7 - IV - ii)[6] - i - VI - i min 6 - VI	(I - vi - V - I - V - V7 C' : I - ii - VII - I)[6]		(II - (i°) - V - (i°)7)[6]
PlayStation	VII	Chasing the Black-Caped Man	i AA' i AA' BB' CC	La min. nat.	i - i min 7 - vi°	i - i min 7 - vi°	La 4,7/Fa - v - La 4,7/Fa - v♭5	ii - ii♭5		
	VIII	Find Your Way	ii' AA A'A' t BB'	La min. nat.	iadd2 - v	i - VII - iadd2 A' : (i - VII - iadd2)[8]	(i)[8] - (i)[10]		(i)[9]	

Figure 85 - Grille harmonique simplifiée des musiques de donjon

Final Fantasy IX est absent car c'est le seul jeu qui ne dispose pas d'une piste de donjon générale, chaque morceau de cette catégorie étant attaché à un donjon bien particulier. De même pour *Final Fantasy X* dont la mécanique d'*Overworld/Underworld* lui est particulière, le passage de la Playstation 1 à la Playstation 2 permettant un *gamedesign* différent grâce à la nouvelle puissance de calcul à disposition. Dans *Final Fantasy X* il n'y a pas de mappemonde sur laquelle les personnages peuvent se déplacer librement pour visiter une ville ou un donjon : le scénario du jeu se déroule dans un *couloir*. Le terme *couloir* est utilisé dans le milieu du jeu vidéo pour illustrer un lieu où l'on ne peut se déplacer d'un point A à un point B que par un seul et unique chemin, empêchant le joueur de s'aventurer en dehors du « sentier » du scénario pour participer aux diverses activités annexes proposées par le jeu. En soi, le joueur est forcé de suivre le cheminement du scénario jusqu'à la fin du jeu où, juste avant le combat final ou le dernier donjon, il pourra alors choisir de revisiter les différents lieux du jeu à sa guise (figure 86).

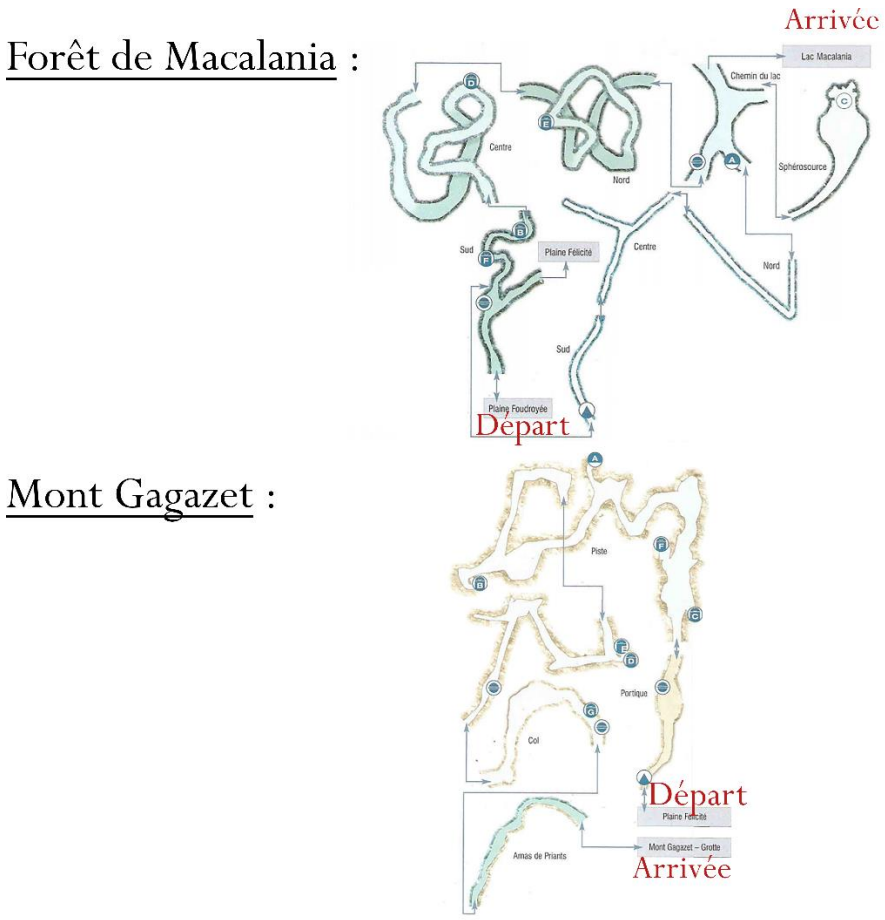


Figure 86 - Exemple de "carte couloir" - Final Fantasy X

Le travail de Nobuo Uematsu pour la musique de donjon est très particulier, car il tend à quitter son mode de composition habituel pour l'époque. On y remarque une prédominance de couleurs tendues (*Final Fantasy III* en est un bon exemple), et une mutation progressive vers la modalité : les deux jeux sur Playstation 1 montrent une stase sur le premier degré du mode mineur naturel tout du long du morceau, augmentée de quelques couleurs caractéristiques du mode Eolien (v mineur, VII majeur…). Le parcours harmonique d'Uematsu sur la musique de donjon semble suivre ce chemin :

Harmonie tendue, presque atonale, recherche de couleurs (NES) -> Retour vers un langage un peu plus tonal, progression plus « classique » (SNES) -> Modalité pure et stase harmonique (Playstation 1)

Ce parcours nous informe que, très probablement, Uematsu a voulu mettre le joueur dans une position d'inconfort et d'alerte grâce à une sortie de la tonalité : *Do* mineur mélodique ascendant (*Dungeon, Final Fantasy I)* vers *La* mineur harmonique altéré ♭♭7 (*Dungeon, Final Fantasy II)* vers une absence de centre tonal (*The Dungeon, Final Fantasy III*). Il revient ensuite vers un langage plus conventionnel mais non moins original : gammes mineures naturelles, en commençant sur un accord de dominante (*Into the Darkness, Final Fantasy IV*), avec une progression harmonique presque chromatique (*Fate in Haze, Final Fantasy V*), et en gardant cette idée de motif chromatique mais avec une progression harmonique moins agressive, très éthérique à la limite de la modalité (*The Mystic Forest, Final Fantasy VI*). Enfin, il impose cette nouvelle modalité grâce à une stase harmonique sur le degré principal de la gamme utilisée (*Chasing the Black-Caped Man, Final Fantasy VII*) ou soumis à des modulations soudaines et plurielles, créant la surprise d'un voyage harmonique sous-entendu (*Find Your Way Final Fantasy VIII*).

Grâce à l'étude rapide de l'harmonie employée à la fois dans les musiques de combats et les musiques de donjons, on constate une mutation commune du langage d'Uematsu vers la modalité, qui lui est probablement plus confortable et à même de véhiculer un sens musical.

3.1.2 Vers une harmonie plus complexe

Néanmoins, on observera une complexification du langage harmonique au fil des jeux. Le langage modal est plus complet que le langage tonal lorsqu'il s'agit d'utiliser des couleurs harmoniques plus précises[247]. Prenons ici le temps de préciser qu'une *complexification* de l'harmonie est somme toute relative aux connaissances de l'auditeur (et du compositeur !). En revanche, nous postulerons qu'une harmonie complexe est une harmonie qui s'éloigne d'un centre tonal facilement identifiable (si ce n'est absent), afin d'exploiter le potentiel caractériel de chaque accord utilisé[248]. En ce sens, la musique *The Dungeon* de *Final Fantasy III*, vue supra, correspond à ce que nous appellerons une harmonie complexe. Mais cet exemple, unique en son genre à son époque et jusqu'à l'arrivée de l'épisode VI, fait figure d'exception.

Nombre d'accords aux couleurs intéressantes sont absents de la tonalité, ou présents sur des degrés faibles de la gamme. De fait, la sensibilité musicale qu'a développé Uematsu au fil de sa carrière le mène à expérimenter et utiliser des harmonies plus complexes. Un point intéressant à relever sur la figure 87 est l'omission du chiffrage occidental classique dans la partie B du morceau *Chasing the Black-Caped Man*. Il n'existe pas de chiffrage fonctionnel pour les accords de quartes superposées, d'où le passage vers une notation plus moderne. L'accord ainsi dépeint, *La* 4,7 sur basse de *Fa* possède les notes suivantes : *Fa*, *La, Ré* et *Sol* :

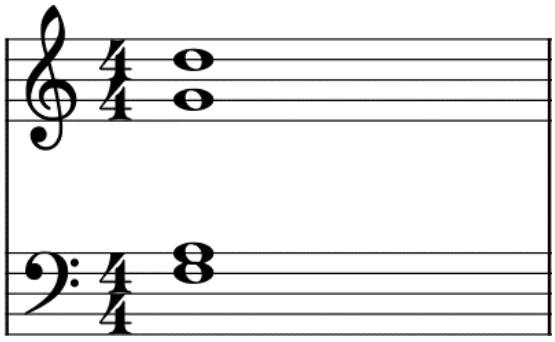


Figure 87 - Accord La 4,7/Fa

[247] Ne serait-ce que parce que la tonalité n'emploie « que » deux couleurs principales, le mode majeur et les modes mineurs.
[248] Cette réflexion fait suite à un échange privé en 2020 avec Mickael Blum, enseignant d'histoire de la musique à l'École Supérieure de Réalisation Audiovisuelle (ESRA) de Bruxelles, et avec LALIBERTE Martin, directeur de cette thèse.

Hors contexte, cet accord est un accord de *Ré add 4*, mais la présence du *Fa* en pédale de tonique le décontextualise de toute harmonie. Ne restent alors que les notes constituant l'accord de quartes superposées sur *La*. Nous pourrions aussi nommer cet accord *La min7 sus4 omit5*, mais cette notation est plus lourde que la précédente. Cette absence de centre tonal, par l'omission des tierces caractéristiques d'un degré spécifique, mène Nobuo Uematsu vers une harmonie plus fouillée, vectrice de couleurs jusqu'alors inédites de son répertoire. C'est dans *Final Fantasy VII* qu'il utilisera des suites d'accords de quartes parallèles, donc non résolues, notamment dans le morceau *Hurry !* :

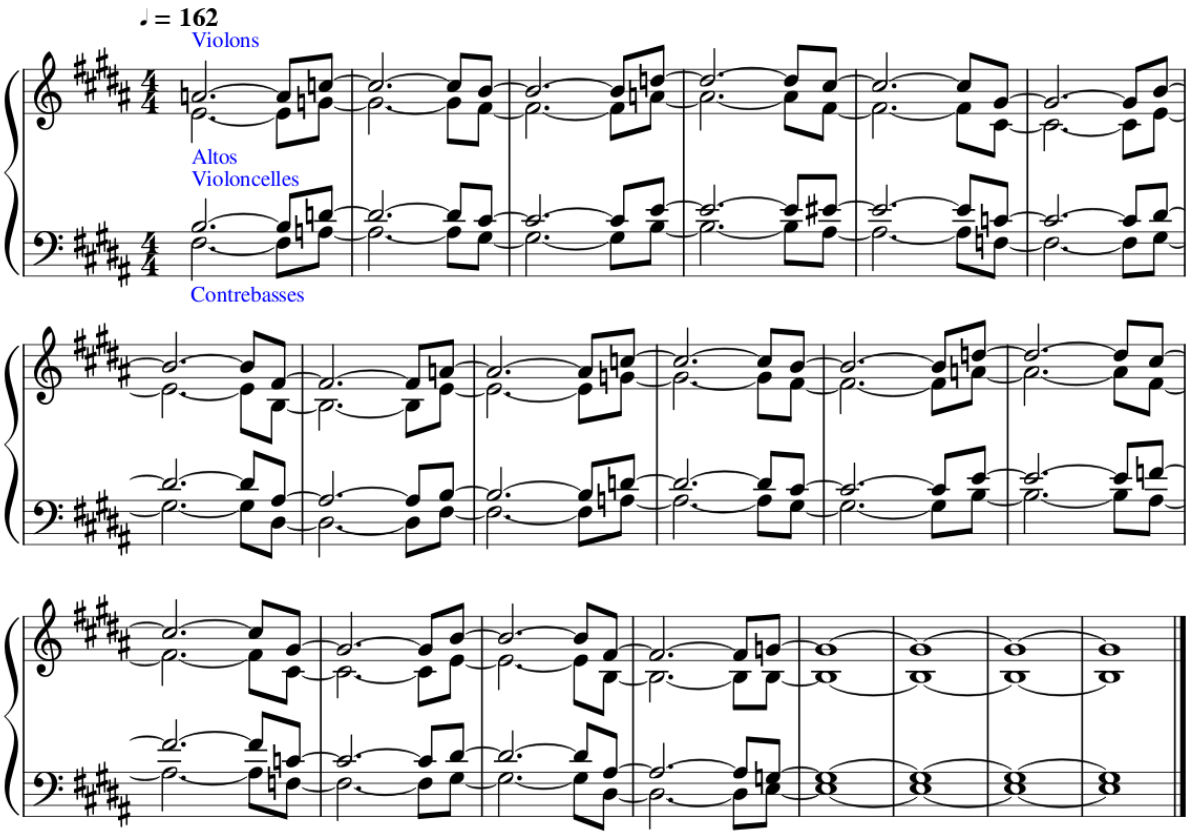



Figure 88 - Harmonie de quartes superposées - Hurry! - Final Fantasy VII

Figure ici le pupitre de corde rassemblé sur une particelle. La progression entière est cependant résolue sur un accord de *Mi* mineur par mouvements conjoints d'un accord de *Si* Majeur7, résolution non conventionnelle s'il en est. L'harmonie tonale « stricte » des débuts d'Uematsu est totalement absente de ce type de composition, bien loin des cadences parfaites V7-I ou des mouvements cadentiels V/V-V7-I que l'on peut trouver dans ses premiers travaux sur la franchise. Ce choix

des quarte parallèles vient de l'idée même du morceau : il est utilisé pour signifier l'empressement, notamment par la présence d'une basse persistante en ostinato de croches staccato, et d'un « tic-tac » assimilable à celui d'une horloge (imitée ici par des Wood Blocks). Parmi les premiers accords que nous croiserons dans ce morceau, figurent des accords de quartes augmentées, joués à l'archet aux violons (en rouge) :

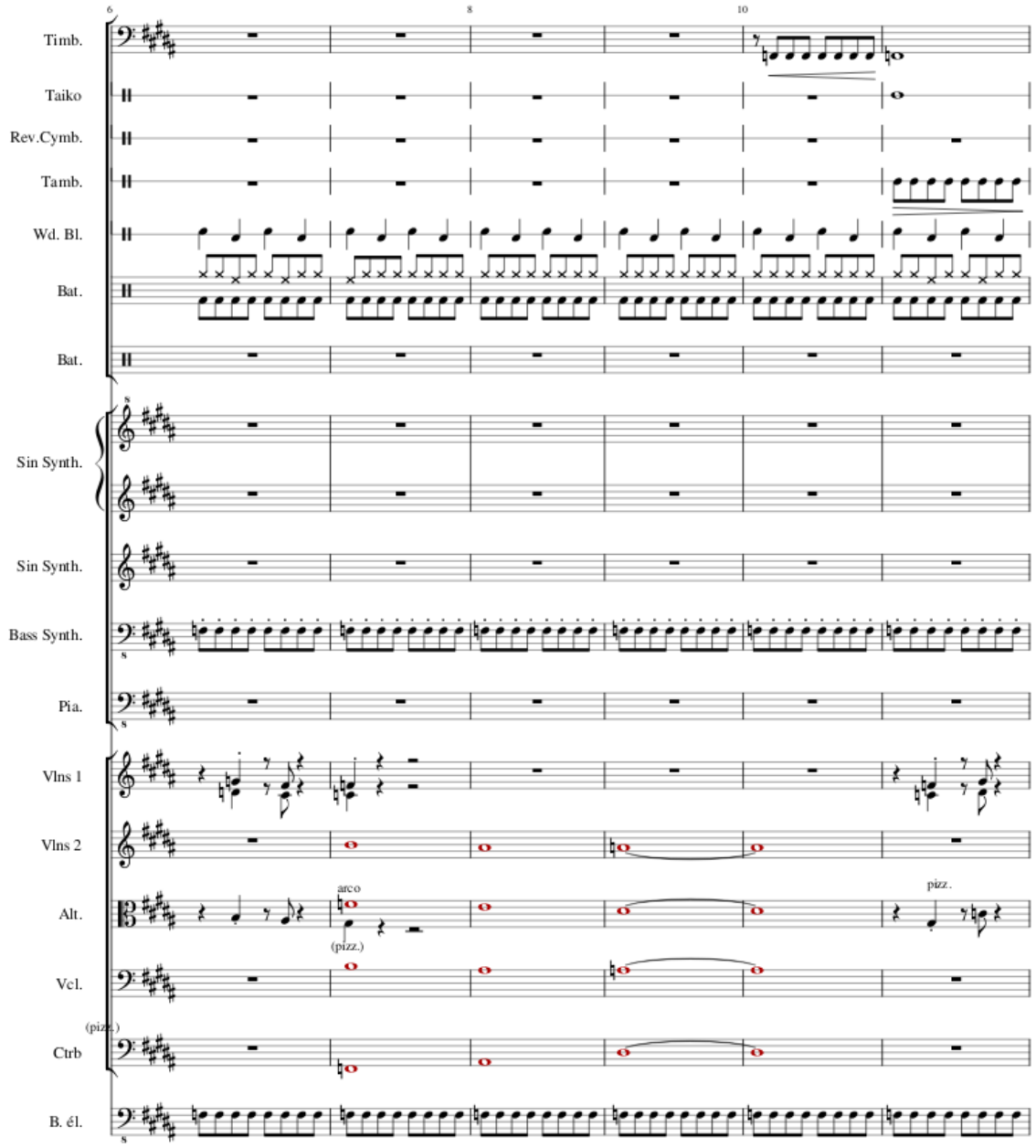



Figure 89 - Accords de quartes augmentées - Hurry! - Final Fantasy VII

L'intervalle de quarte augmentée est certainement le plus connoté de l'univers musical lorsqu'il s'agit d'imager un inconfort, ou -plus simplement- sera avec la seconde mineure une dissonance de choix[249]. L'intervalle de quarte, peu importe sa couleur, est alors le principal intervalle choisi dans ce morceau. L'ostinato de la basse, faisant figure de pédale, joue en faveur d'une harmonie « non classée » et éloignée d'un centre tonal. En ce sens, toute la section illustrée figure 88 peut se noter « N.C. » dans une analyse harmonique. Il est difficile dans ce morceau de trouver un centre tonal à cause de la pédale de basse qui ne passe que par 3 notes - *Fa* ♮, *Fa* ♯ et *Mi*-, hormis sur le passage figure 89, où elle suit la voix basse tout en gardant son caractère d'ostinato en croche staccato.

Nous trouverons une autre utilisation des accords de quartes dans *Martial Law* de *Final Fantasy VIII*, sur lesquels Nobuo Uematsu a superposé des arpèges de gammes pentatoniques sur deux octaves :

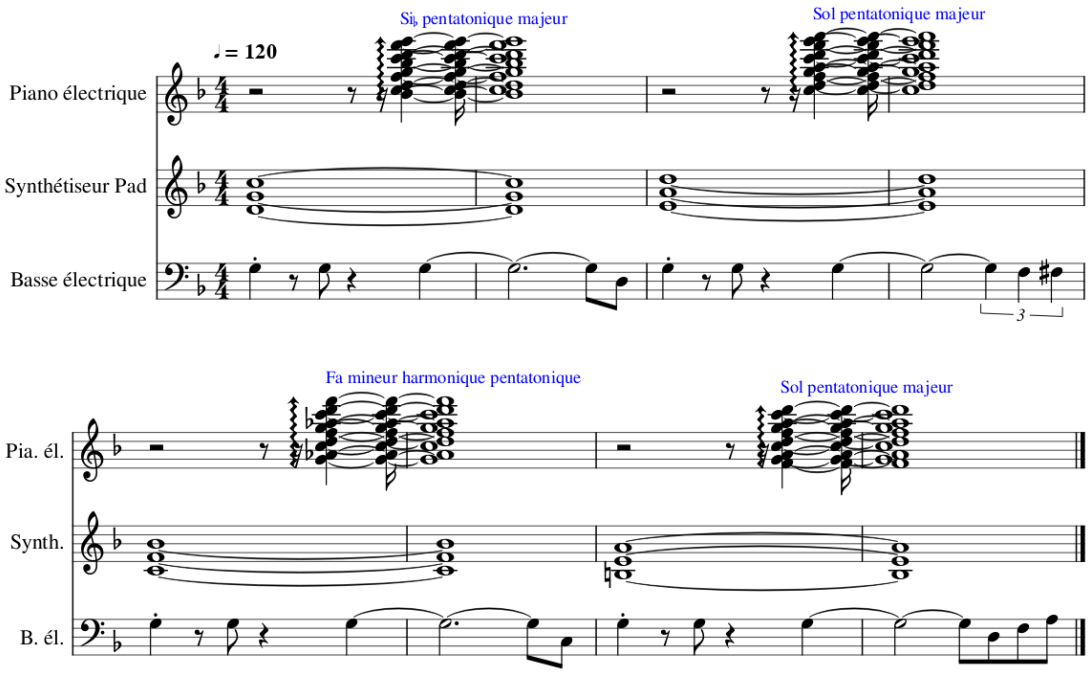



Figure 90 - Harmonique Pentatonique sur des accords de quarte - Martial Law - Final Fantasy VIII

[249] Claude Abromont nous dit, lors d'un échange privé à ce sujet : « Le Triton n'était pas vu comme diabolique au Moyen-Âge, mais évité pour des raisons contrapuntiques. L'idée du Diable apparait très tard, essentiellement dans le traité de Fux (1725) sous la forme « mi contra fa est diabolus in musica ». Le mi, dans la solmisation, peut correspondre au si. Ce sont les romantiques, notamment Liszt, sous l'influence de Goethe, qui partent sur la connotation diabolique de cet intervalle. » Cet héritage a survécu jusqu'aujourd'hui.

Ne figure pas sur cette illustration la batterie qui n'a aucun rôle dans notre commentaire harmonique du morceau. La basse effectue à nouveau une pédale sur *Sol*, raison pour laquelle nous l'avons de nouveau exclu de son rôle harmonique. Les arpèges de gamme pentatoniques ne sont pas en tant que tels des accords, ils ne sont donc pas nommés ainsi. Néanmoins, un lecteur rigoureux nommerait ces accords *Sol min 7 add4*, *Ré min 7 add4*, *Ré min 7b5 add4* et de nouveau *Ré min 7 add4*, ce qui en fait une progression I-V-I sur pédale de tonique. La couleur dégagée par ces accords ne nous pousse pas à prendre une telle progression en considération, mais à bien les considérer comme des arpèges de gammes, imitant, éventuellement des couleurs d'accords enrichies (notons de plus la présence d'une quarte suspendue dans chaque accord si nous les considérions comme tels). Quoi qu'il en soit, Nobuo Uematsu fait ici preuve d'une harmonie largement enrichie, très inspirée de ce qu'on trouve en musique populaire, notamment des groupes dont il fait mention lors de ses interviews[250].

Mais Uematsu ne se contente pas des accords de quarte pour complexifier son harmonie. Nous trouvons ainsi, de nouveau dans *Final Fantasy VII*, une musique à la composition très figurative et complexe : *World Crisis* (figure 91). Cette musique est utilisée pour illustrer la longue séquence cinématique de fin du jeu de 8 minutes 42[251]. Elle en est donc parfaitement synchronisée avec l'image. C'est un morceau joué par un grand orchestre, ainsi les instruments ne jouant pas ont été masqués de la figure 91 pour plus de lisibilité. Les instruments restants sont indiqués en vert au-dessus de leurs portées respectives. Très largement inspiré de ce qui se fait au cinéma, ce morceau est l'un des plus complexes du corpus étudié, rythmiquement comme harmoniquement. Ici, la pensée n'est pourtant pas du tout harmonique -nous sommes persuadés qu'Uematsu ne réfléchissait pas à sa grille harmonique ici-, et chaque instrument qui ne figure pas parmi les pupitres d'accompagnement (Trombone, Tuba, Violoncelles) joue sa propre mélodie dans un jeu de question-réponse. Les doublures de phrases (Trompettes, Altos) montrent également une pensée timbrale de la composition. Nous pourrions ainsi rapprocher le mode de composition de cette œuvre comme une

[250] *Op cit.*
[251] https://www.youtube.com/watch?v=J4fWHaFqdAM

Klangfarbenmelodie, où chaque instrument joue une phrase musicale au contexte propre, dans un assemblage global de timbres : les cors semblent « rigoler » tandis que les pupitres de violons exécutent une mélodie désespérée dans un ambitus de quarte augmentée.

Les trompettes doublées aux altos jouent une progression disjointe d'intervalles de secondes mineures et de quartes augmentées, suggérant une progression infinie, non pas sans rappeler le thème principal de *Mars, The Bringer of War* de Gustav Holst (1874 – 1934, *The Planets*, 1918). L'utilisation de telles harmonies et d'un tel jeu de timbre est favorisée par le nombre de canaux disponibles selon la console de jeu, principale raison pour laquelle nous en trouverons d'avantages sur la Playstation. L'assemblage de timbres et la répartition des notes sur un ambitus plus large permet de mettre en avant de telles harmonies et d'avoir une pensée timbrale plus développée.

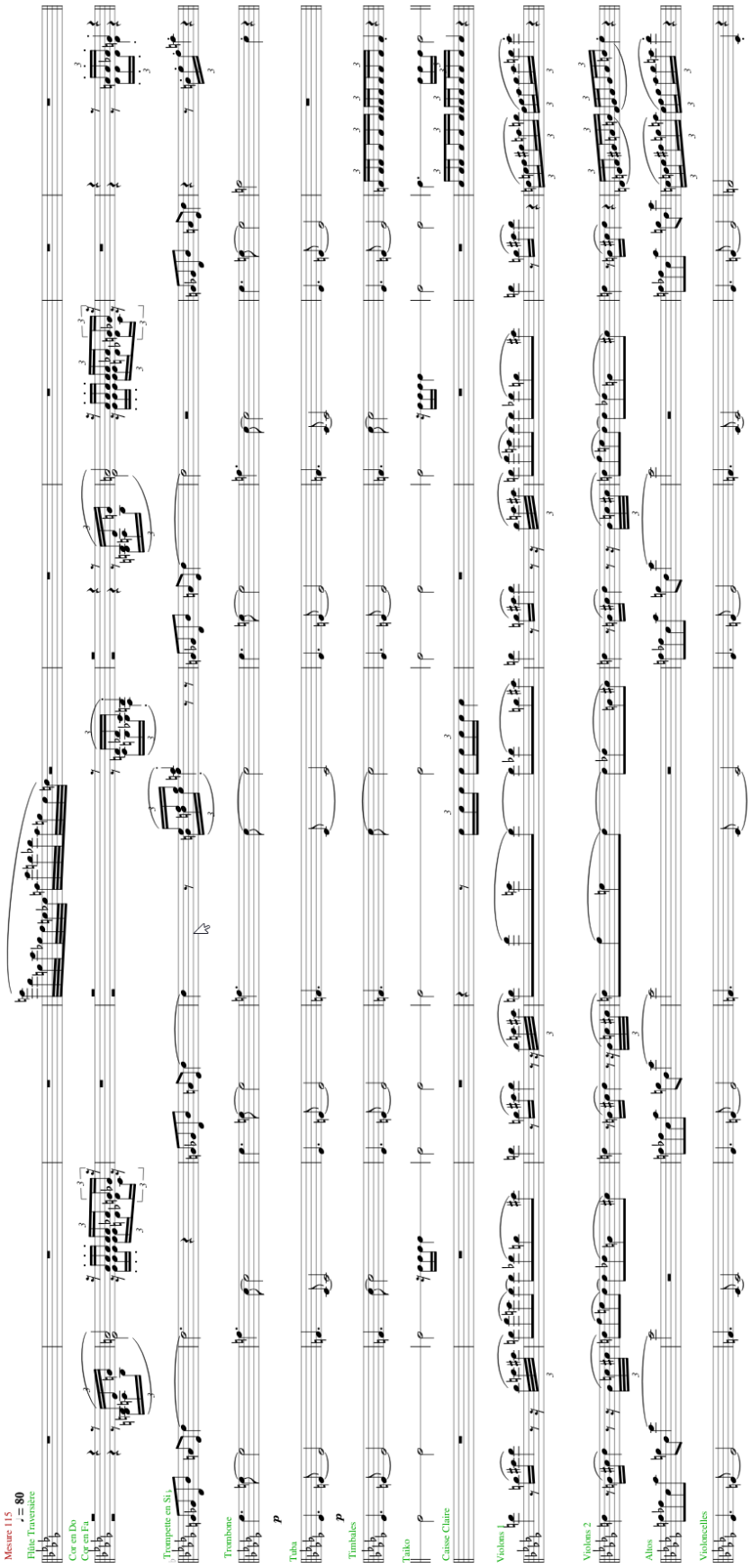



Figure 91 - World Crisis, Final Fantasy VII – Extrait

3.1.3 Vers une instrumentation protéiforme

Ce n'est qu'à partir de 1990 et de la SNES que Nobuo Uematsu pu composer pour de *vrais* instruments[252]. En effet, comme nous l'avons rappelé 1.5.1, la SNES permettait de créer des sons grâce à la modulation de fréquence. La recherche timbrale de Nobuo Uematsu a dès lors commencé. En étant limité à 2 formes d'onde simples[253], les 3 canaux audio de la NES ne permettaient pas de rendre compte d'une instrumentation. Il est alors impossible de rapprocher ces sons à des instruments connus. En revanche, avec la modulation de fréquence de la SNES, il est possible d'effectuer un travail de recherche sur la fabrication de cours échantillons sonores permettant d'imiter le timbre d'un instrument. Avec ses 64kb de mémoire audio, la SNES était très limitée pour contenir toutes les informations musicales et de bruitage du jeu :

> The SNES processed sound with two chips, a processing core and a DSP. They only had a capacity of 64 kb, meaning that all of a game's sounds and music had to fit in this tiny space.[254]

Pour pallier ce souci de mémoire, les compositeurs et programmeurs -dans le cas où les deux sont dissociés- ont utilisé de cours échantillons, d'une durée égale à une période d'onde, pour synthétiser leurs sons. Le tout étant rendu plus *vivant* grâce à une enveloppe de forme de type *ADSR*• (*Attack, Delay, Sustain, Release*). La partie audio de la console est gérée par deux puces, un processeur dans lequel on injecte le code et la programmation nécessaire, le Sony SPC700, et un processeur de synthèse musicale qui s'occupe de restituer les formes d'ondes grâce au programme injecté dans le SPC700, le S-SMP (pour *Sound Symetric MultiProcessing*). Le tout étant géré par un processeur de signal numérique, le S-DSP (pour *Digital Signal Processor*) permettant de gérer tout ce flux de données numérique et de restituer le son dans les haut-parleurs du système d'écoute (une télévision en général). En d'autres termes, les données relatives à chaque instrument simulé étaient stockées dans la mémoire audio du jeu sous la forme

[252] Ce sont en réalité des instruments synthétisés, mais il est désormais possible de rapprocher le son entendu d'un instrument réel qu'il tente d'imiter.
[253] Pour rappel, les ondes carrées (et dérivées rectangulaires aux proportions variées), et triangles.
[254] https://hackaday.com/2019/07/31/creative-limitation-and-the-super-nintendo-sound-chips/

d’une seule période d’onde chacun. Le processeur S-SMP gérant alors la répétition de cette période à différentes fréquences pour créer des notes :

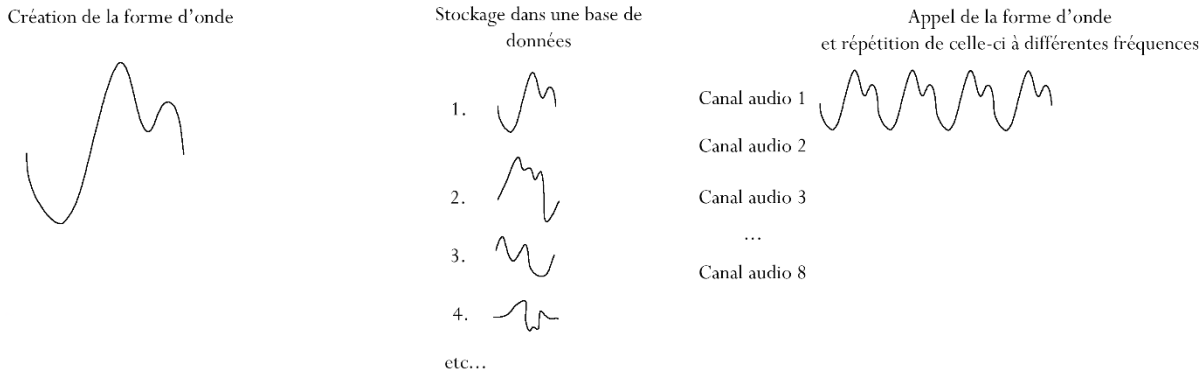


Figure 92 - Illustration simplifiée de la synthèse sonore dans la SNES

Naturellement, le procédé est bien plus complexe mais demande des connaissances techniques qui ne sont pas nécessaires de connaître ici (et hors de notre portée). Une telle simplification du processus est amplement suffisante.

Grâce à cette nouvelle technologie, Uematsu va composer pour de petits ensembles d’instruments. Le timbre résultant de cette synthèse est loin du timbre réel de l’instrument, tant la réalité physique est bien plus complexe qu’une forme d’onde créée artificiellement. En ce sens, nous considérons ces instruments synthétisés comme des *quasi-instruments*[255], c’est-à-dire un son qui tente d’imiter la matière du timbre original de l’instrument à imiter. La synthèse sonore mène aussi à un champ d’expérimentations sur les timbres qui ne peuvent être liés à des instruments connus : nous les appellerons tout simplement des sons synthétisés, ou synthétiseurs, en essayant de décrire le son à l’aide de timbres réels s’y rapprochant (synthétiseur de cordes, synthétiseur de cloche …) lorsque cela est possible.

La logique est la même pour la puce sonore de la Playstation 1, à la différence que les sons seront de meilleure qualité et moins difficiles à rechercher. Utilisant la norme General MIDI, le répertoire d’instruments disponibles sur la Playstation est

[255] LALIBERTE Martin, *Archétypes instrumentaux, analyse et composition musicale*, Mémoire de synthèse pour l’habilitation à diriger les recherches, CCIM Université Paris-8, 2005, p41.

bien plus fourni et accessible. Les instruments du GM sont stockés dans une banque de donnée indexée, où l'index correspondant à chaque instrument n'est pas modifiée selon le matériel utilisé. Ainsi, l'instrument « trompette » correspond au code décimal « 056 » sur toutes les machines (Ordinateur, console, expandeur…), que le programmeur intègre via la commande « MIDI program change 056 » pour passer d'un instrument quelconque à la trompette. Le timbre de l'instrument changera selon la puce de synthèse, mais le code de programmation sera le même pour tous les appareils, résultant d'une universalité du système GM, très pratique pour faire lire une composition sur n'importe quelle machine. Les 24 voix de la Playstation permettent cependant à Uematsu de s'immiscer dans le monde de l'instrumentation d'orchestre et des mélanges de timbres permis par celui-ci. L'ensemble intime des 8 voix de la SNES -donc de 8 instruments différents maximum- laisse place à l'orchestration avec les 24 canaux audios de la Playstation, soit bien plus de canaux audios disponibles que nécessaire pour simuler l'ensemble de timbres qu'offre un orchestre de bonne facture.

La synthèse d'instruments, peu importe le modèle utilisé, pose cependant quelques soucis, le premier étant la synthèse de la voix, le second que certains instruments comme la clarinette changent de timbre selon le registre utilisé, ou encore que certains styles de jeu ou des nuances au cor changent aussi le timbre de l'instrument. La voix est un instrument qui ne se résume pas qu'à son timbre, puisqu'elle consiste en l'utilisation de différentes inflexions du son pour former des phonèmes et donc des mots. D'une grande complexité, la synthèse de la voix a été explorée dans la scène de l'Opéra *Maria and Draco* de *Final Fantasy VI*.

Figure 93 - Premier texte chanté lors de l'Opéra - Final Fantasy VI

Composée de 4 tableaux musicaux[256], cette scène est devenue mythique pour plusieurs raisons : l'intrigue qu'il s'y déroule[257], et l'utilisation, l'imitation d'une voix, figurant le chant des protagonistes de l'opéra se déroulant à l'écran. Pour figurer une voix, le son choisi a été celui d'un synthétiseur à la forme d'onde assez ronde, que vient animer un vibrato imitant le chant lyrique très expressif des chanteurs d'opéra. Les paroles du chant sont quant à elles inscrites à l'écran, intégrées en rythme avec la musique, à l'image d'un karaoké (figure 93) ; et l'on parvient assez facilement à suivre les paroles en fonction de la mélodie. La seule différence notable est la prosodie, adaptée au japonais, qui ne fonctionne pas forcément dans toutes les langues :

[256] Les morceaux sont : *Overture, Aria de Mezzo Carattere*, *The Wedding Waltz-Duel* et *Grand Finale*.
[257] Un parallèle peut être fait entre la relation de plusieurs personnages du jeu, et la relation entre les personnages de l'opéra, créant une mise en abime savamment mise en scène et en musique.

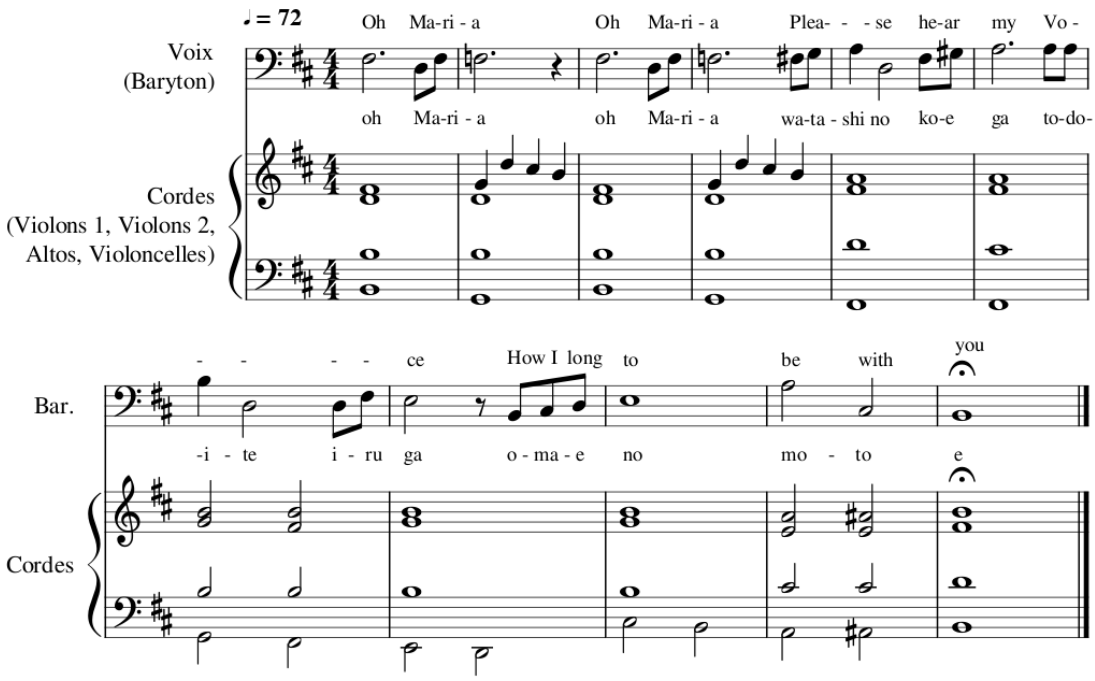



Figure 94 - Prosodie des paroles de l'opéra - exemple

Sur cette figure sont présentés le texte en anglais, en haut tel qu'affiché dans le jeu, et la version japonaise des paroles, en bas. Nous passerons sur la traduction du texte en anglais, qui ne correspond pas tout à fait à ce qui est dit en japonais[258]. La traduction a certainement été modelée pour se rapprocher au maximum de la prosodie japonaise, bien que l'on puisse difficilement interpréter celle-ci sur la phrase « Please hear my voice » des mesures 4 à 8. La prosodie présentée ici est purement subjective et est une tentative musicale d'adapter le texte. Nous remarquons ainsi que la prosodie syllabaire du japonais épouse soigneusement la mélodie chantée par le Baryton, montrant bien que la mélodie a été, en premier lieu, composée pour cette langue.

La Playstation permettant de lire des échantillons sonores de meilleure qualité que la NES ou la SNES, la question de la voix fût plus simple à gérer. C'est sur le morceau *One-Winged Angel* de *Final Fantasy VII*, accompagnant le combat final du jeu, que l'on peut entendre des voix enregistrées chantant en latin[259]. Evolution

[258] Si nous traduisions littéralement ce qui est dit en japonais, nous obtiendrions : « Oh Maria ! Oh Maria ! Has my voice reached your place ? » faisant fi de la dernière phrase « How I long to be with you » de la figure 94.

[259] En extrayant la musique du jeu et en ayant la possibilité de filtrer les canaux du morceau, nous avons constaté que la qualité des échantillons est très basse, et que les phrases sont tout simplement répétées. Certainement le résultat d'une compression de l'enregistrement pour une

majeure et esthétique, *One-Winged Angel* fût le premier morceau de musique de l'histoire du jeu vidéo intégrant des voix enregistrées par-dessus une orchestration synthétique. L'utilisation d'échantillons fût réitérée dans *Final Fantasy VIII* avec par exemple l'utilisation d'une guitare électrique sur le morceau *Mod's de Chocobo (Feat N's Telecaster)*, qui jusque dans son titre indique l'utilisation d'une réelle guitare enregistrée, une Fender Telecaster que Nobuo Uematsu (le *N's* du titre est pour *Nobuo's*) venait tout justement d'acheter[260]. Mais c'est dans *Final Fantasy IX* qu'un schisme se créé. Pour terminer la série de jeux sur la Playstation, il semble que Squaresoft ait mis les bouchées doubles jusque dans la musique. Dans ce jeu, les instruments ne sont plus synthétisés à l'aide de la puce sonore de la console utilisée jusqu'alors dans *Final Fantasy VII* et *Final Fantasy VIII*. Ici, les sons sont enregistrés grâce à différents synthétiseurs, et intégrés dans le jeu sous forme d'échantillons. Cela permet, entre autres, d'utiliser bien plus de timbres que ne le permet le GM et de visiter d'autres horizons sonores. *Final Fantasy IX* possède donc une bande originale aux timbres particuliers, originaux et parfois déroutants, terrain fertile de plusieurs expérimentations. Mentionnons le morceau *The Summoned One* qui possède de tels timbres, dont une restitution audio est nécessaire pour cerner toute l'originalité de la musique de ce jeu.

économie d'espace maximale. L'orchestre synthétique par-dessus les échantillons permet, entre autres, de masquer cette perte de qualité.

[260] FONTANAROSA et KERMAREC, p150.

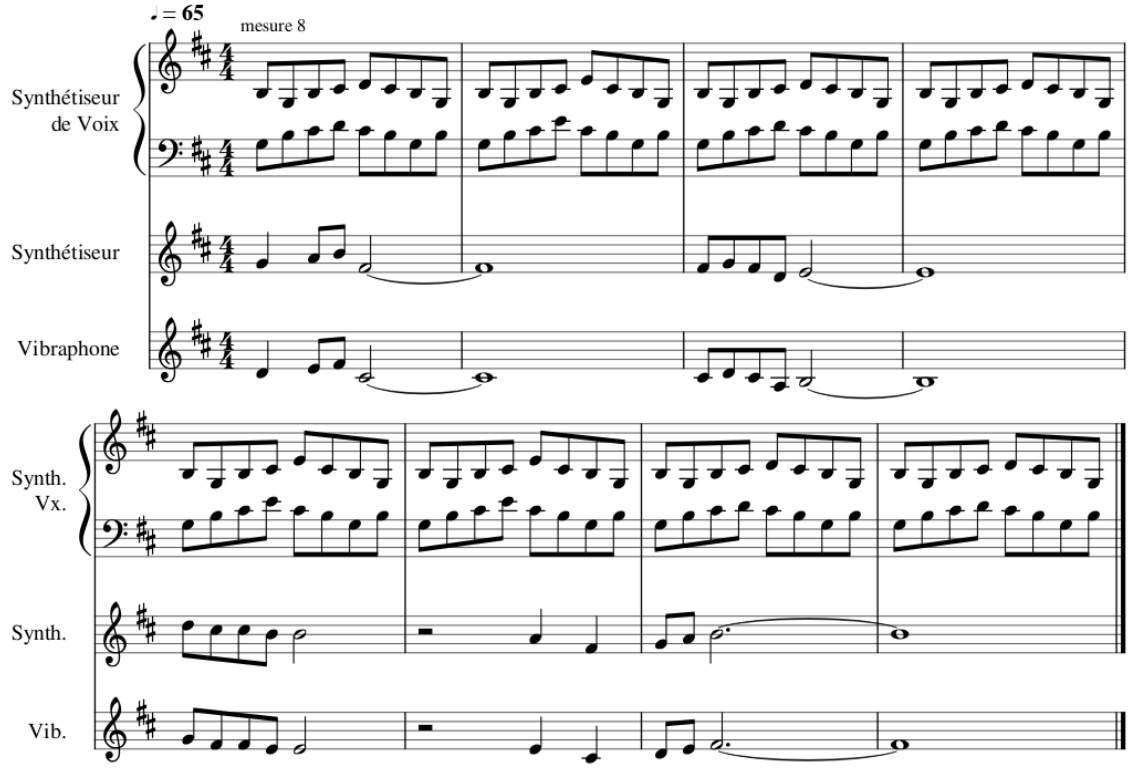



Figure 95 - The Summoned One - Final Fantasy IX - extrait

Le morceau possède quatre canaux : deux avec un synthétiseur imitant une voix, en délai, et deux jouant la mélodie à l'aide d'un vibraphone et d'un synthétiseur qui le double à un intervalle tantôt de quarte, tantôt de quinte, enrichissant son spectre harmonique. Citons également *Ipsen's Heritage*, jouant sur les timbres d'une *quasi-flûte* et d'un *quasi-piccolo* dans une mélodie déstructurée entre les deux instruments, ou en canon. Ici, Uematsu joue avec le registre de chaque instrument sur une mélodie à deux niveaux, le premier étant la flûte, le second le piccolo :

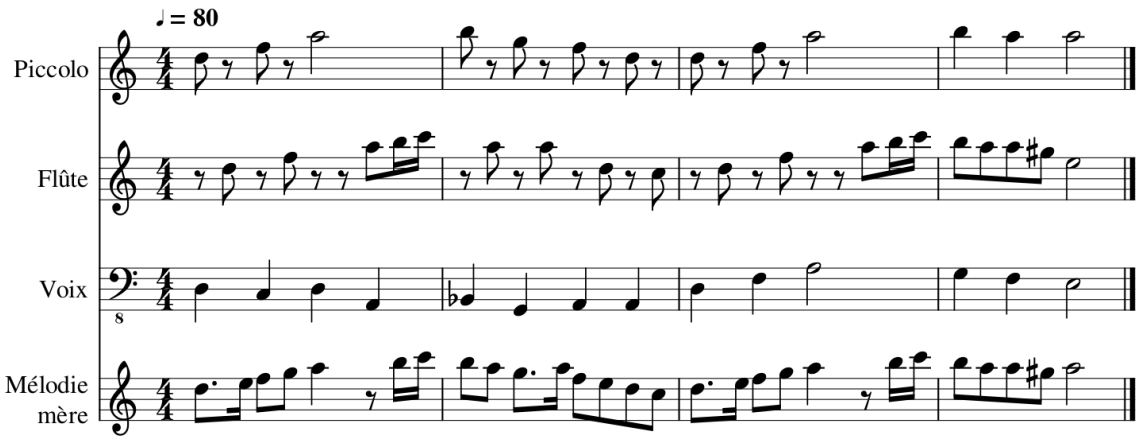



Figure 96 - Mélodie de timbre dans Ipsen's Heritage - Final Fantasy IX

La ligne mélodique « mère » a été indiquée dans la portée portant le même nom en guise de témoin afin de montrer plus aisément à quelle mélodie le jeu de timbre est emprunté. Enfin, l'enregistrement de son synthétisés permet quelques effets qu'il est impossible de créer via un protocole MIDI, comme l'effet *reverse* qui consiste à lire un échantillon à l'envers, procédé notamment présent dans le morceau *Crystal World* de *Final Fantasy IX*.

Nous avons donc vu que la musique des *Final Fantasy* s'est enrichie en timbre au fil du temps, dépassant même le champ des possibilités admises par l'orchestre ou des instruments appartenant au genre populaire, comme la guitare électrique, la batterie ou l'orgue hammond, instruments de surcroît très utilisés dans le genre favori d'Uematsu qu'est le rock progressif. Il est alors plus facile de percevoir à quel point cette évolution de l'instrumentarium disponible favorise la maturité créatrice d'Uematsu : au fil de sa carrière et de sa maîtrise du langage musical, il lui a été possible de jouer avec les timbres permis par les nouvelles technologies de son temps pour créer des ambiances uniques, qui lui sont propres et reconnaissable entre mille pour le public familier de ses musiques.

3.2 Répertoire motivique

Comme nous l'avons vu partie 1.8, les musiques des *Final Fantasy* sont réparties selon plusieurs catégories ayant chacune un rôle à jouer dans la mise en place de l'ambiance du jeu et de son scénario. Cependant, nous l'avons rapidement mentionné en partie 1.0.4, bien que les jeux soient uniques, il est possible de trouver des points communs entre plusieurs motifs réparti sur différents jeux. Durant toute cette analyse, nous nous approprierons le terme « codon » utilisé par Bruno Lussato (1.7) pour illustrer ces motifs. Nous commencerons ainsi l'analyse par la mise en évidence, la construction le rôle et la signification des codons communs aux jeux. Ensuite, nous effectuerons une analyse des musiques d'espace (1.8.1) en mettant à la fois en exergue leur rôle dans leur jeu propre et en les confrontant globalement entre les différents jeux. Nous poursuivrons par la musique d'information (1.8.2) en reprenant le plan propre à chaque partie citée ici. La densité motivique des musiques est telle qu'il est difficile d'établir un plan d'analyse plus logique qu'un autre, aussi avons-nous choisi de procéder par types de motifs. Nous référencerons ces motifs grâce à un système de notation alphanumérique, où la lettre indiquera la nature du codon, et le chiffre sa ou ses variations.

3.2.1 Les motifs récurrents (tous jeux confondus)

Ici, nous analyserons les motifs qui communiquent entre les jeux. Notons toutefois que chaque motif n'est pas strictement présent dans chacun des jeux. Certains motifs disparaîtront, abandonnant leur fonction première dans la catégorie de musique à laquelle il était attaché. Cet abandon est intéressant à mettre en avant puisqu'il constitue, en quelque sorte, une exception.

3.2.1.1 La genèse, le codon du Cristal et de la création (C)

A l'instar de la Tétralogie de Wagner, *Final Fantasy* possède un motif qui signifie la création du monde et son origine. Nous avons appelé ce codon « C » pour « Cristal » (ou « Création »)[261]. Ce motif est le cœur même de la construction du *Prélude*, commun à tous les *Final Fantasy* :

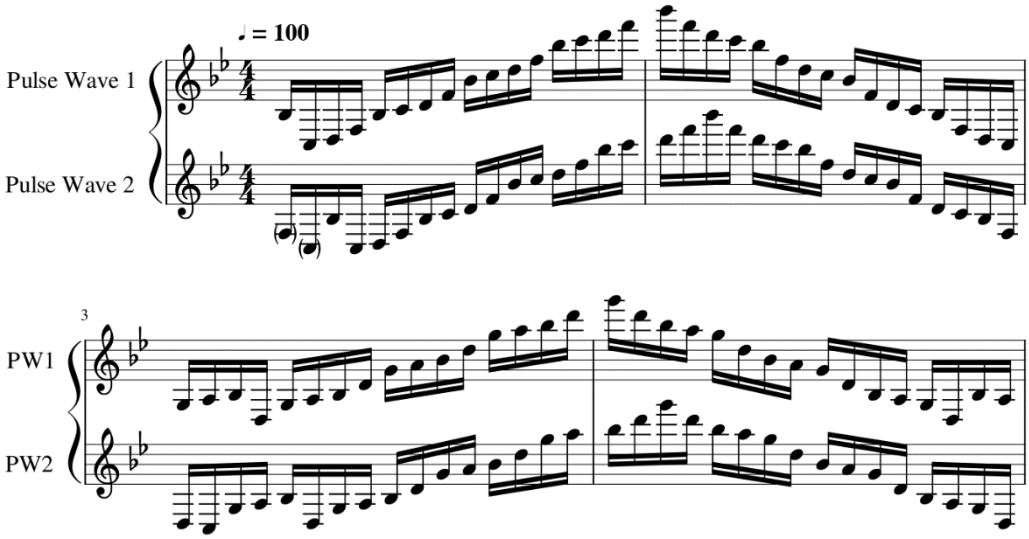


Figure 97 - Prélude (Final Fantasy I)

Ce morceau est entendu dans plusieurs cas de figure : dans les premiers *Final Fantasy*, il accompagne le texte introductif lors d'une nouvelle partie. Dans *Final Fantasy VII*, il est entendu avant de lancer une partie, dans le générique qui apparait avant même la présentation du menu principal qui permet de lancer une nouvelle partie ou de charger une précédente sauvegarde[262]. Cette mise en place particulière avant même le lancement du jeu n'est pas anodin : la séquence d'introduction du jeu, lorsque l'on lance une nouvelle partie, est accompagnée d'une autre musique synchronisée avec l'image. C'est donc un choix purement immersif qui est fait ici. Le *Prélude* n'aura pas attendu *Final Fantasy VII* pour ne plus être entendu au lancement du jeu, *Final Fantasy VI et V*, par exemple, sont

[261] A ne pas confondre avec le motif « C1 » utilisé à titre d'illustration partie 1.3.2.3 et qui ne constitue pas une réelle notation référentielle.
[262] https://www.youtube.com/watch?v=zRZOVNJXkGI

concernés. Cependant, le morceau n'est pas absent des bandes originales pour autant.

Il est constitué d'un arpège ascendant puis descendant, à raison d'un accord pour deux mesures. La grille harmonique du *Prélude* suit toujours cette organisation-ci :

||: I – vi – I – vi – $\frac{\text{IV}}{6}$ – $\frac{\text{V}}{6}$ – VI♭Maj7 – VII♭Maj7 **:||**.

Chaque accord, à l'exception des VI♭Maj7 et VII♭Maj7 qui sont complets, sont des triades majeures ou mineures selon le cas, à laquelle est ajoutée une seconde. Nous avons donc, globalement, le motif suivant, qui correspond au PcSet [0,2,4,7] sous sa forme majeure ou [0,1,3,7] sous sa forme mineure, et dont la dénomination sera C1 (première forme de C):

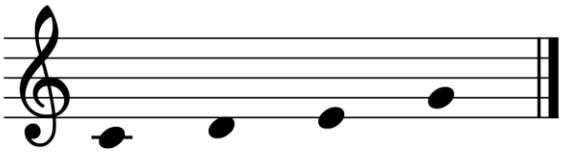



Figure 98 - Forme réduite du Prélude (sur *Do* Majeur add2)

Ce motif peut aisément être associé au Cristal[263] de chaque jeu, puisqu'entendu lorsque la prophétie est présentée lors du texte d'introduction des trois premiers jeux, comme si le Cristal nous exposait lui-même le contexte et la quête à laquelle nous allons prendre part. L'association au Cristal se fait naturellement par la suite, car au fil de l'aventure ce codon est entendu si l'un des cristaux se manifeste. Ce sera le cas dans *Final Fantasy V*, lorsque le joueur rentre dans une salle dans lequel l'un des cristaux élémentaires (air, eau, terre et feu) est conservé[264] avec le morceau *The Prelude*, ou encore dans *Final Fantasy IX* lorsque le joueur atteint le cœur du monde, le Cristal, avec *Crystal World*[265]. Il peut être réduit par la couleur d'accord « add2 », mais ne sera pas systématiquement utilisé ainsi : la seconde peut être une note de passage d'un accord de triade ou de septième. Cette forme réduite peut être croisée naturellement dans plusieurs cas, aussi nous poserons plusieurs conditions pour le considérer comme codon du Cristal :

[263] Ici au singulier, en tant qu'entité divine, non pas en tant qu'objet.
[264] Voir https://youtu.be/CKziRFt7JR8?t=9 puis à partir de 0 minutes 55 secondes.
[265] https://youtu.be/ED3HdDLUEcg?t=322, Timecode adapté.

- Le codon doit contenir toutes les notes du motif : la fondamentale de l'accord, sa seconde, sa tierce, et sa quinte.
- Il est doit être soit ascendant soit descendant (ou les deux de manière alternée), mais jamais brisé.
- Les renversements sont autorisés : l'arpège peut, par exemple, commencer sur la tierce.
- Il n'est pas nécessaire qu'il soit arpégé sur plusieurs octaves. En revanche, le codon aura plus d'impact si la note suivante est plus aiguë (motif ascendant) ou plus grave (motif descendant). Il n'est pas nécessaire que la note qui suit le codon appartienne à celui-ci. Ce cas de figure est illustré figure 99.
- Le rythme intrinsèque au motif peut librement varier.
- Si l'une des notes est répétée à la même hauteur, le motif est interprété comme étant le codon C sous sa forme b.

Ce codon, étant la genèse de beaucoup d'autres motifs, se répercute souvent, mais pas toujours, dans les musiques de combat. Totalement absent des *Battle Theme* des deux premiers épisodes, il fait une première apparition timide dans *Final Fantasy III*. Rappelons que, comme vu 3.1.1.1, c'est à cette période que Nobuo Uematsu commence à réaliser le succès de *Final Fantasy*, et probablement à revoir ses méthodes de composition en conséquence. Il sera ensuite présent sur l'ensemble des *Battle Theme* de la série, à l'exception de *Final Fantasy VIII*. Le Cristal est étrangement très en retrait du scénario de ce jeu, expliquant, peut-être, l'absence de ce motif dans la musique. Dans *Final Fantasy III*, il ne remplit pas toutes les conditions que nous avons exposées supra, d'où l'emploi du terme « timide », et nous pouvons voir ici une première tentative de la part d'Uematsu d'intégrer ce motif dans les musiques de combat :

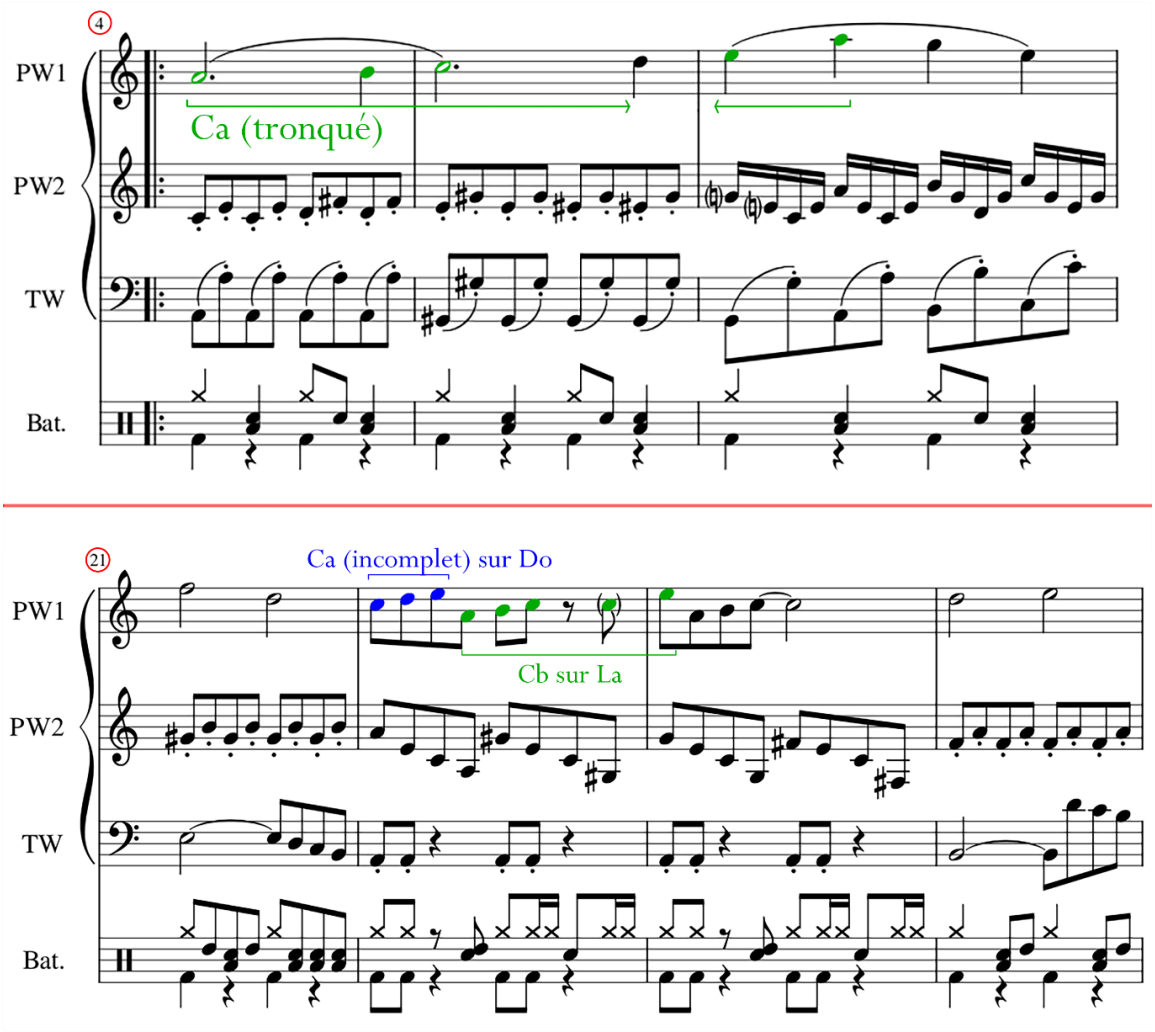



Figure 99 - Premières apparitions de C1 - Battle - *Final Fantasy III*

Le codon est tout premièrement tronqué en deux parties que vient couper un *Ré* passager lors de l'exposition du thème, à la mesure 4. Plus tard dans le morceau, à partir de la mesure 22, il sera incomplet sur *Do* (il manque le *Sol*) et sous sa forme *Cb* sur *La*. La répétition du *Do* à la même hauteur est permise par nos conditions, et a donc été mis en avant par des parenthèses. Notons que le codon est immédiatement répété avec l'ajout, comme dans le premier cas, du *Ré*. Mais ici il est à cheval entre deux phrases musicales, dont la première se termine mesure 23 et la seconde commence aussitôt, mesure 24. De cette manière, le codon est tout de même présent dans les deux thèmes du morceau, bien que sous

une forme encore peu affirmée. En revanche, il sera correctement articulé dans les autres jeux, comme avec cet exemple tiré de *Final Fantasy V* :

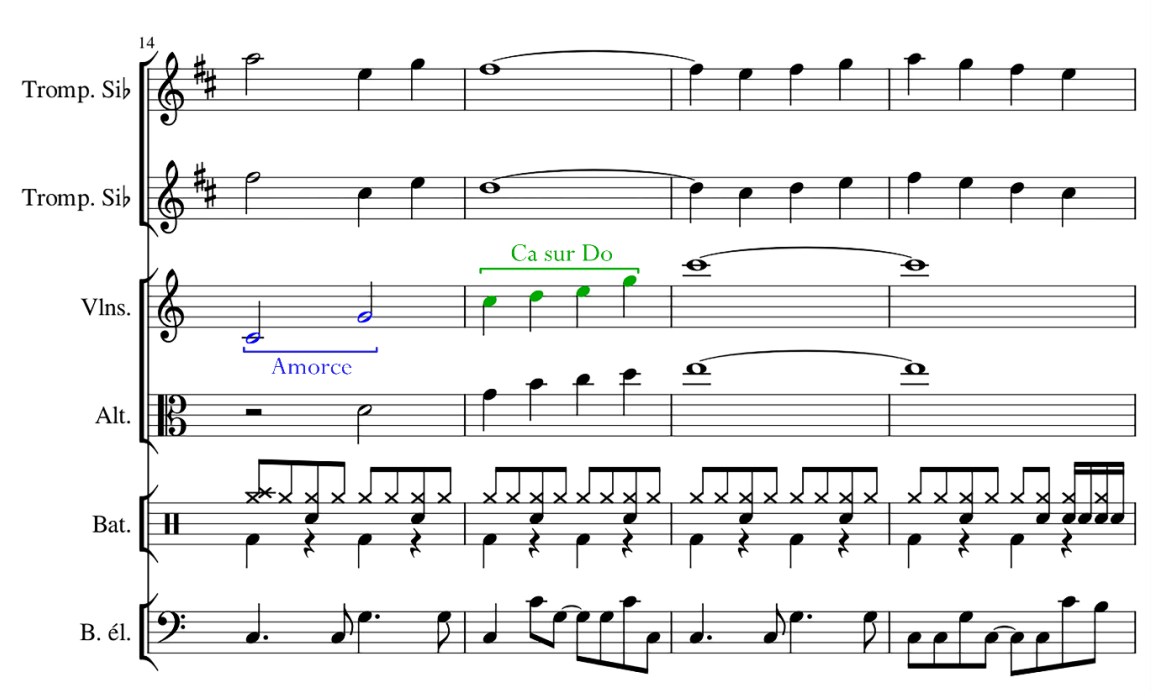



Figure 100 - Le codon Ca dans Battle 1 *- Final Fantasy IV*

Il est ici joué en contrechant par les violons, alors que la trompette s'occupe de jouer la mélodie principale du morceau. Il est harmonisé par l'alto sur une échelle renversée qui rappelle grandement C1, mais qui n'est pas tout à fait exacte : il faudrait remplacer le *Sol* par un *Fa#* et le *Do* par un *Do#*. Le jeu en contrechant est intéressant, puisqu'il peut manifester une intervention du Cristal ou de son pouvoir, figeant la mélodie qui symbolise éventuellement l'entrain des personnages au combat. En ce sens, dans les musiques de combat, la présence du codon symbolise l'influence du Cristal sur les guerriers, en leur donnant une partie de son pouvoir. Enfin, à titre de dernier exemple, voici son intervention dans *Final Fantasy VI*, cette fois de nouveau à la mélodie principale :

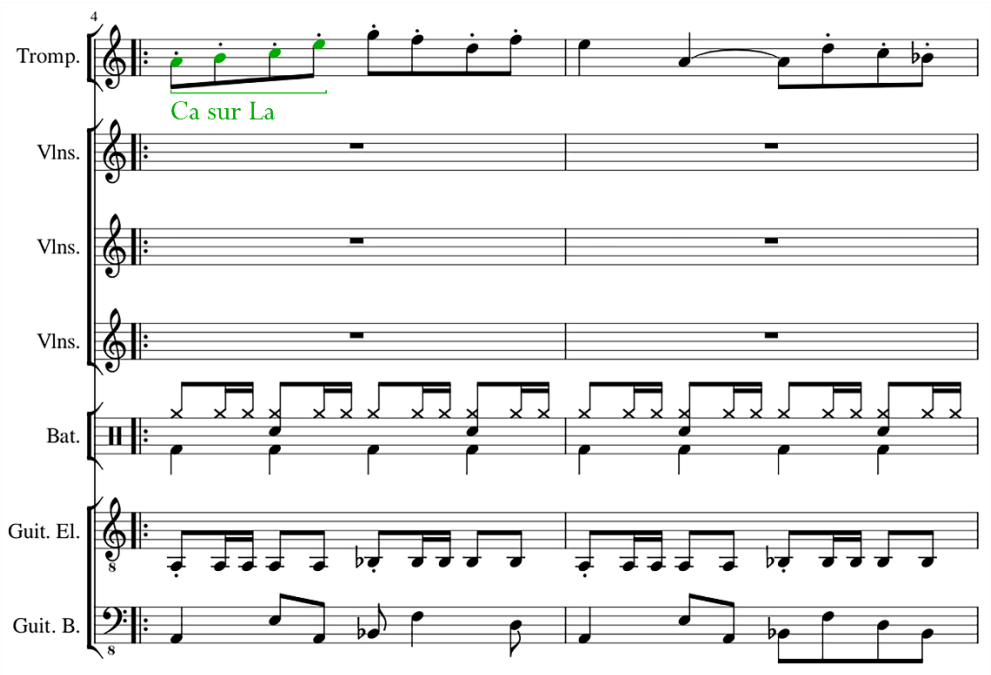



Figure 101 - Le codon Ca dans Battle 1 *(Final Fantasy VI)*

Ici présent dans sa forme primaire, il est immédiatement interrompu par un arpège brisé sur *Sol mineur 7*. Il sera plus tard utilisé sous forme d'accords en arpège descendant, suivi d'un motif que nous étudierons par la suite :

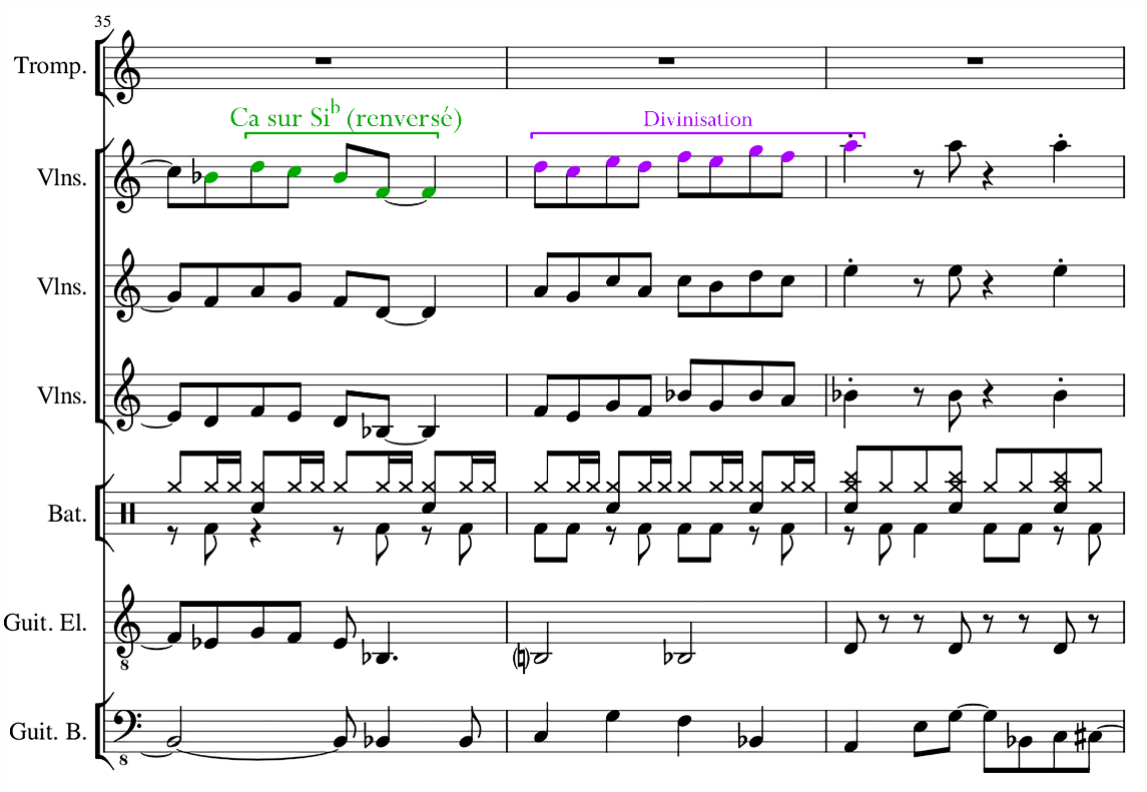



Figure 102 - Codon Ca dans Battle 1 *(Final Fantasy VI) – 2*

Il est, figure 102, harmonisé aux violons, chaque voie d'harmonisation respectant la forme globale du codon sans en respecter les intervalles exacts afin de s'adapter à l'échelle choisie.

Ainsi, les musiques de combat utilisant ce codon possèdent une relation intra-musicale avec le *Prelude*, mais leur relation extra-musicale est un peu plus floue. Elle est liée à la présence des cristaux qui, bien qu'important dans la cosmogonie générale des *Final Fantasy*, ne constitue pas à proprement parler un personnage qui évoluera, mais plus une trame globale, un point de départ commun. Leur présence étant importante dans le *lore* du jeu auquel il est rattaché, nous considèrerons que nous sommes en présence d'une relation extra-musicale. De fait, les musiques de combat entretiennent une relation de type $R_{IE}ØC$, soit « Relation intra- et extra-musicale sans chaînage ». De manière globale, tous les morceaux utilisant ce codon auront ce type de relation entre eux si et seulement si le codon n'a pas évolué en un thème ou motif principal d'un épisode particulier.

On retrouvera de manière un peu moins évidente la présence du codon dans certaines musiques de donjon. Contrairement aux musiques de combat, les musiques de donjon ont un but bien plus narratif : le premier but de la musique de combat est de rythmer la bataille, non pas d'informer le joueur sur certains éléments scénaristiques. Ainsi, la présence du codon dépendra du contexte dans lequel se trouve le joueur lors du donjon, ou de la nature de celui-ci. Par exemple, on l'entendra de façon très évidente dans *Chasing the Black-Caped Man* de *Final Fantasy VII* (figure 103). Le titre (connu à postériori à l'expérience de jeu) fait référence à « l'homme en noir » que le joueur pourchasse à la sortie de la mégalopole Midgar, première zone de jeu faisant office du tutoriel amélioré[266]. L'homme en noir fait référence à Sephiroth, antagoniste du jeu. A ce stade, le joueur n'a pas connaissance de la réelle nature de Sephiroth, mais la musique permet d'en proposer un indice. En effet, on apprendra bien plus tard que le Sephiroth que nous poursuivons n'est pas le vrai, mais Jénova, une entité polymorphe ayant pris son apparence. Le vrai Sephiroth est conservé au Cratère

[266] Toute la partie « Midgar » occupe le joueur pendant quelques heures, lui apprenant à utiliser, progressivement, plusieurs mécaniques de jeu. On apprendra à utiliser les matéria après environ une heure de jeu, et l'utilisation des altérations d'état (poison, lenteur, cécité…) apparaît à la fin de cette section, lors de l'ascension du quartier général de la Shinra Compagnie, au bout d'environ quatre à cinq heures.

Nord, un énorme cratère provoqué par la météorite qui transportait Jénova, il y a 2000 ans. A cet endroit, la planète, ici considéré comme une entité vivante, cicatrise la plaie provoquée par le météore en faisant converger son flux vital, la « Rivière de la Vie » (aussi nommé Mako). Le vrai Sephiroth est tombé dans la Rivière de la Vie lors d'évènements passés antérieurs au début du jeu, et se retrouve donc naturellement au Cratère Nord, puisque le flux, le courant de celle-ci, converge à cet endroit. Depuis, son corps est conservé dans une chrysalide de Mako. Dans *Final Fantasy VII*, le cristal se manifeste via les matéria, condensation de la Mako. En extrapolant un peu la nature du cristal, il est possible de penser que la Rivière de la Vie est le Cristal. Ainsi, Sephiroth est conservé *dans* du Cristal.

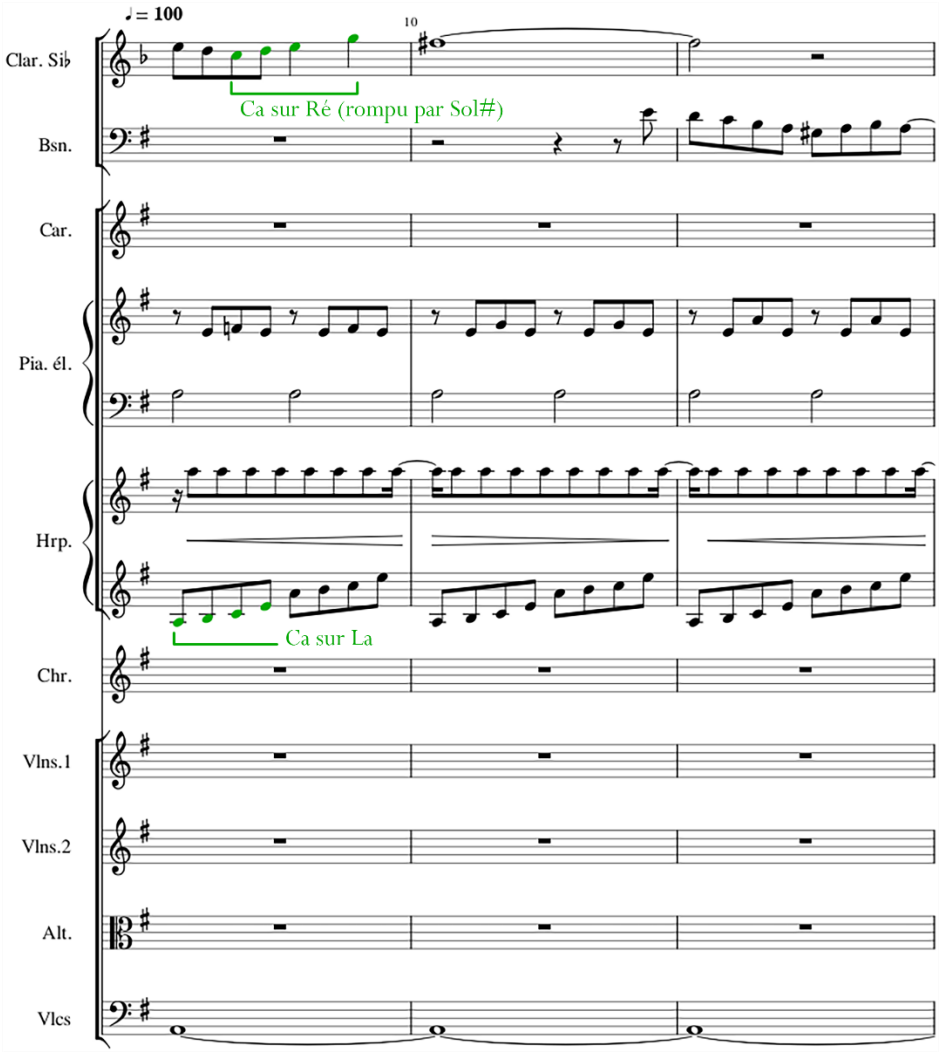



Figure 103 - Codon C dans Chasing the Black-Caped Man - Final Fantasy VII

On retrouve le codon du cristal à la harpe qui effectue l'arpège mineur [0,1,3,7] sur *La* sous sa forme naturelle, ainsi qu'à la clarinette cette fois-ci sur *Ré* sous la forme

majeure [0,2,3,5]. L'arpège à la harpe va rester statique sur *La* pendant la première partie qui dure 24 mesures sur les 60 du morceau. Compte tenu du fait que l'introduction dure quant à elle 8 mesures, cet arpège est entendu pendant environ la moitié du morceau.

La stase est très intéressante, car c'est dans cet état qu'est conservé Sephiroth dans le cristal. Bien que nous n'ayons aucune information sur le fait qu'il soit conscient d'être conservé, son corps est gardé intact depuis 5 ans, moment où il est tombé dans la Rivière de la Vie. Il semble dormir, en attendant qu'on le réveille. Ainsi, le joueur est informé de manière subtile sur la réelle condition de Sephiroth grâce à l'introduction furtive de ce codon dans une musique lui faisant référence.

Figure 104 - Sephiroth dans sa chrysalide de Mako - Final Fantasy VII

Nous n'étudierons pas toutes les occurrences du codon C, ce serait trop long tant ses utilisations et dérivées sont nombreuses. Il sera le point de départ de nombreux thème que nous étudierons une partie à part, dans leurs parties respectives. Nous avons pu voir malgré ces quelques exemples, que son utilisation est très évocatrice narrativement. La relation au cristal de chaque jeu étant différente, il est cependant périlleux d'établir un lien global entre le codon et toutes

ses interactions. Ceci pourra cependant être la base d'une analyse très détaillée des musiques de chaque *Final Fantasy*[267].

De cette analyse, nous tirons les conclusions suivantes : puisque ce codon est utilisé à travers les jeux et dans des catégories de musiques différentes, il entretient un lien intra- et extra-musical, selon le contexte. De même, le type de chaînage dépendra de la musique entendue avant son apparition. Le sens qu'il communique au moment où il est entendu dépend donc grandement de la situation dans laquelle nous l'analysons. Il n'est alors pas possible de fixer ses relations avec les musiques entendues autour de ce passage. Son analyse s'apprécie dans la situation exacte où il est entendu, mettant encore une fois en avant sa particularité.

3.2.1.2 L'annonce du danger, le codon des combats (B)

Nous l'avons vu, dans les jeux de rôles japonais tels que *Final Fantasy*, les combats se déroulent sur un écran qui leur sont réservés. Le passage du tableau de déplacement et d'interaction à celui des combats se fait grâce à une transition graphique qui permet de déplacer le joueur entre les deux espaces. Dès lors la musique réservée au combat s'active et débute toujours par une annonce musicale, un *jingle*, qui est toujours composé de deux éléments[268] : un accord diminué arpégé, parfois en canon, sur des sextolets et une basse réalisant le motif de « l'annonce du danger » :

[267] Et qui constitue un projet de publication des travaux effectués ici.
[268] A l'exception de *Final Fantasy VII* et *VIII* dans lesquels l'arpège diminué n'est pas présent.

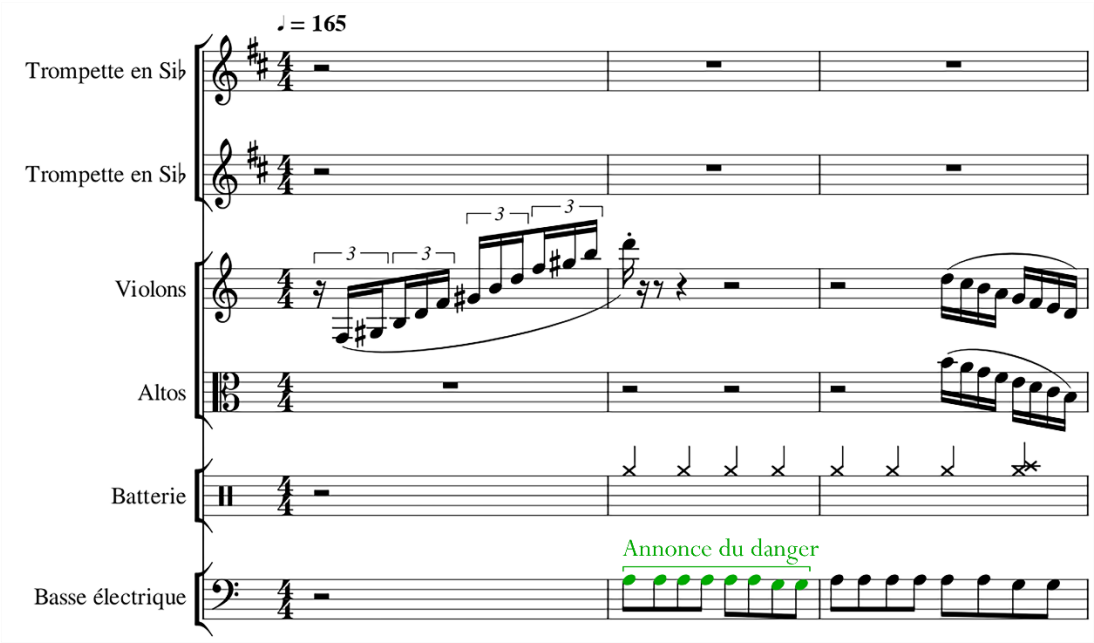



Figure 105 - Annonce du Danger - Battle - Final Fantasy IV

Ce motif, dont le rythme ne changera pas, comprend 8 croches, dont 6 qui sont sur le ton principal du morceau, et 2 sur la seconde majeure descendante. De prime abord, ce petit *jingle* a été instauré pour permettre à la console d'effectuer la transition vers l'écran de combat proprement et d'afficher tous les éléments de l'interface nécessaires à son bon déroulement : les monstres, les personnages, le menu, le fond etc… Grâce à cette petite annonce, la console possède quelques secondes pour charger tous ces éléments en effectuant les calculs nécessaires. Et le joueur ne sera pas « sorti » de l'immersion par l'absence de graphismes et de son : les graphismes sont assurés par une distorsion de l'image (changeante selon les jeux) et du présent *jingle*. Etant donné les nombreux combats qui animeront l'aventure des personnages et du joueur, cette association « danger » + « motif à la basse » se fera naturellement. Dans ce cas-ci, nous serons en présence d'un danger imminent. Nous considérons le codon donnant vie à ce motif narratif comme étant sous sa forme B1.

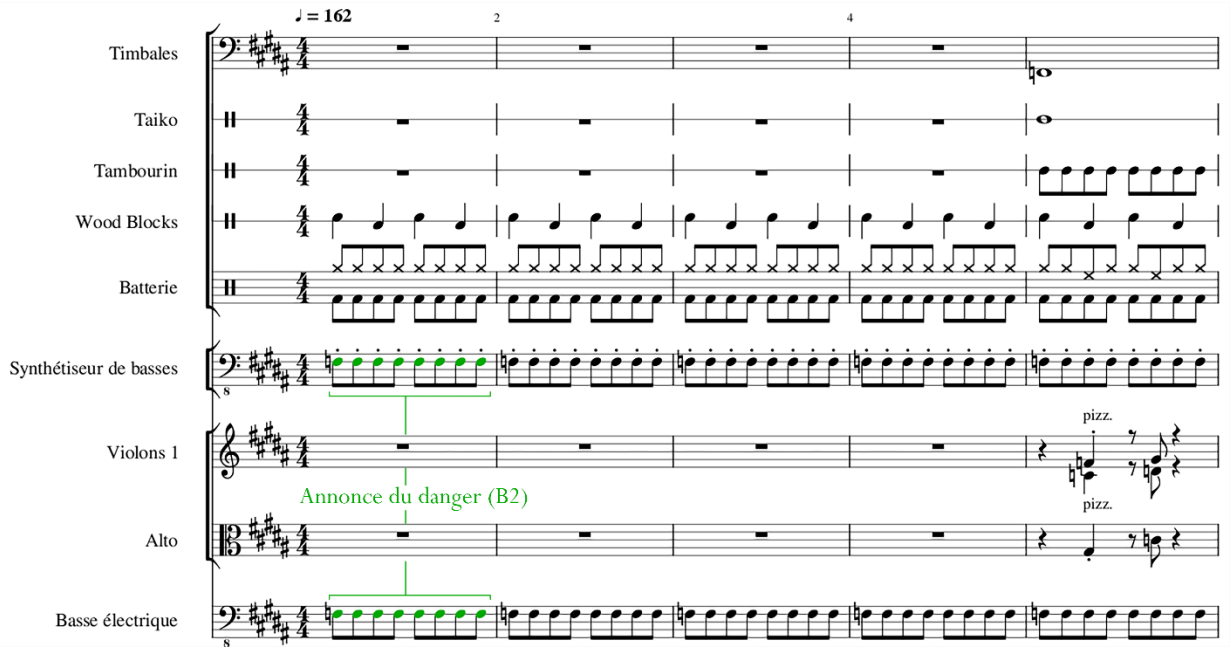


Figure 106 - Codon B2 - Hurry! - Final Fantasy VII

Cependant, par extension, le codon sera aussi présent dans des musiques aux fonctions similaires mais différentes sous une autre forme, la forme B2. Sous cette forme, il favorisera la stase sur un ton, toujours en croche, parfois staccato pour embellir la notion de danger (figure 106).

Dans cet extrait de *Hurry!* de *Final Fantasy VII*, la basse est jouée par deux instruments en homophonie : un synthétiseur de basse de type forme d'onde triangle, et une basse électrique. Ce qui ne figure pas sur la partition est l'effet désiré en liant les deux sons : ils sont chacun joués avec un fondu croisé sur le volume, si bien que lorsque le synthétiseur voit son volume diminuer, celui de la basse électrique rentre progressivement. Cet effet créé une morphose[269] du timbre, très utile pour le propos du morceau. Il faut donc considérer ces deux instruments comme un assemblage qui ne doit pas être dissocié pour créer un son unique. Cependant, puisque ces deux sons sont présents sur deux canaux du fichier audio extrait des données du jeu, ils ont été inscrits sur deux instruments

[269] Sur le Journal Officiel du 27 Février 2003 concernant le vocabulaire de l'informatique, le terme « morphose » est accepté comme équivalent français de l'anglais *morphing* définit comme « Transformation progressive d'une image en une autre par traitement informatique ». La transformation de l'image a ici été transposée au son pour transformer le son en un autre. Voir le site internet archivé : archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fwww.dglf.culture.gouv.fr%2Fcogeter%2F27-02-03-internet.htm# (consulté en Novembre 2020).

dans la partition. Ce morceau est entendu lorsque les personnages doivent fuir une situation dangereuse : lors d'un contrôle d'identité dans un train (alors que les personnages sont sous de fausses identités), lorsqu'Aerith est poursuivie par des miliciens de la Shinra, ou encore lorsque le pilier qui maintient la plaque du secteur 7 de Midgar menace de s'effondrer. Dans ces situations, le danger n'est pas imminent mais latent, et peut survenir à différents moments : l'évènement dangereux peut se réaliser, ou le joueur peut réussir à l'éviter. Des combats aléatoires ne rythment pas nécessairement la scène et constituent, lorsque c'est le cas, un danger latent supplémentaire. Outre le caractère pressant du morceau - les WoodBlocks jouent un « tic-tac » stressant, imitant celui d'une horloge dont l'écoulement du temps est inévitable-, le codon emprunté au motif d'introduction des combats joue une grande part dans la mise en situation du joueur : il y a un danger. Ici le danger est cependant strictement réservé à des évènements du scénario et non à l'apparition aléatoire d'ennemis à combattre.

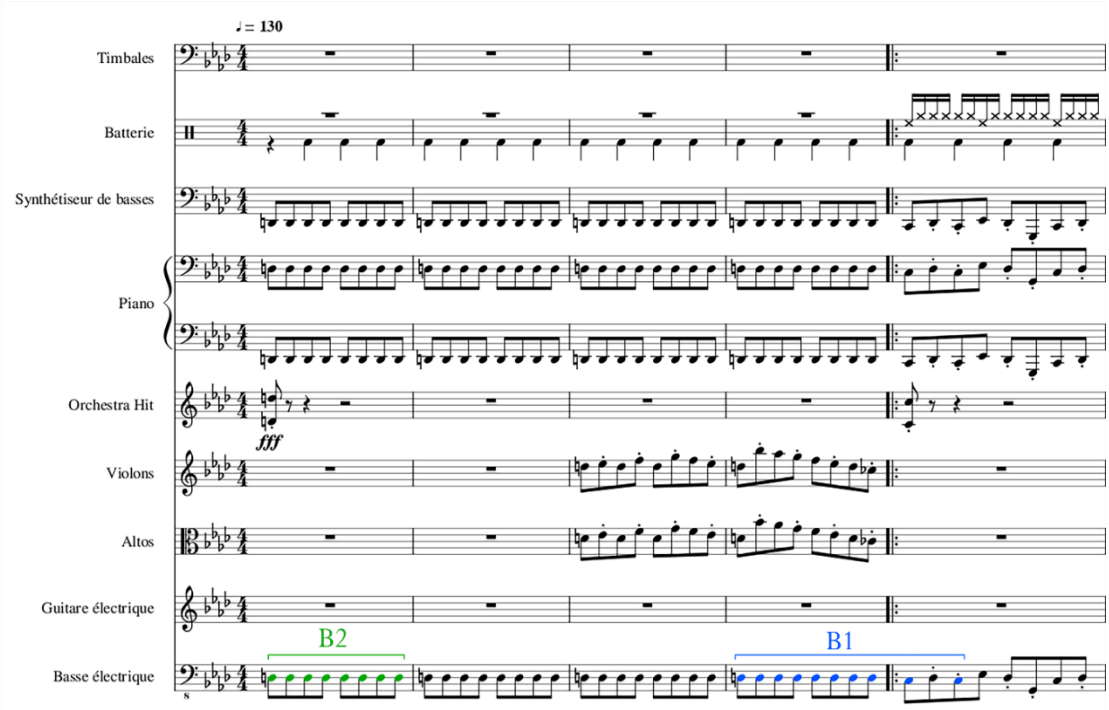



Figure 107 - Codons B1 et B2 - Only a Plank Between One and Perdition - Final Fantasy VII

On observera une utilisation similaire dans *Final Fantasy VIII* avec le morceau *Only a Plank Between One and Perdition* (figure 107) où le motif est d'abord présenté sous sa forme B2 pour se révéler être en réalité sous sa forme B1. Le morceau, utilisé dans des situations similaires à *Hurry!*, commence par une stase en croche

sur *Ré* durant 4 mesures, qui constitue son introduction, pour que la première partie du morceau bascule sur *Do* comme ton principal. Nous sommes bien en présence du motif B1 grâce à la seconde majeure descendante *Ré-Do*. Ici Nobuo Uematsu a certainement voulu retarder un maximum l'apparition de la seconde majeure descendante pour créer un sentiment de tension harmonique. Notons également que la tension harmonique est créée par l'utilisation d'un *Ré* naturel alors que l'armure du morceau « impose » le *Ré bémol*, renforçant par ailleurs le fait que la seconde majeure était bien désirée. L'introduction propose un rythme droit tandis que la première partie montre un découpage des accents sur une clave de 8 temps telle que les accents soient placés sur les croches de la façon suivante : 3+3+3+3+2+2 créant le sentiment de ne plus être dans des mesures régulière :

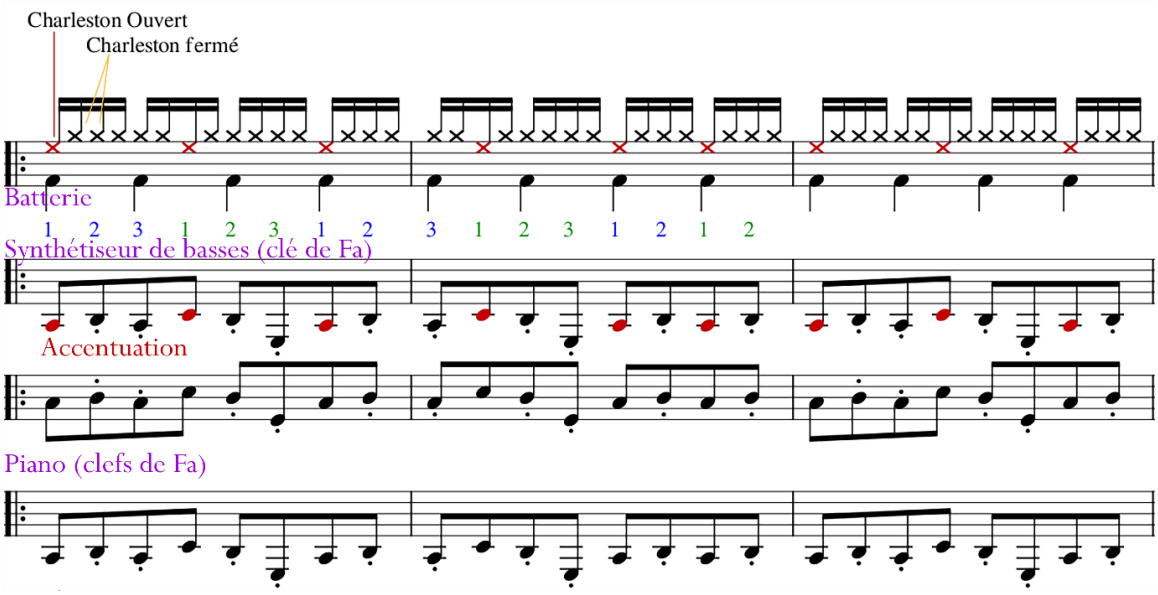


Figure 108 - Accentuation des temps - Only a Plank Between One and Perdition - Final Fantasy VII

Ce sentiment de décalage est renforcé par la grosse caisse de la batterie qui continue de battre le temps de manière droite où deux coups seront à contretemps des accentuations avant d'accentuer les deux derniers groupes de deux croches : nous sommes en présence d'une légère polyrythmie.

Ce procédé qui consiste à sortir le codon B de ses morceaux d'origine est cependant strictement réservé aux épisodes VII et suivants, montrant une évolution stylistique en phase avec les possibilités narratives de la Playstation et de la Playstation 2. Dans *Final Fantasy X*, la musique *Ennemy Attack*, à la fonction similaire, ne sera pas composée par Nobuo Uematsu mais par Junya Nakano. Elle

possèdera plusieurs paramètres introduits par Uematsu comme la stase sur un ton et la clave, cette fois-ci en 3+3+6.

Dans les épisodes antérieurs, le codon n'est présent que dans l'introduction des morceaux de combat. Les scènes d'urgences et de dangers utilisent d'autres procédés musicaux : une basse qui joue parfois des octaves staccato en croche, des rythmes rapides aux instruments qui jouent l'accompagnement, une harmonie dissonante ou encore des accentuations à contre-temps :

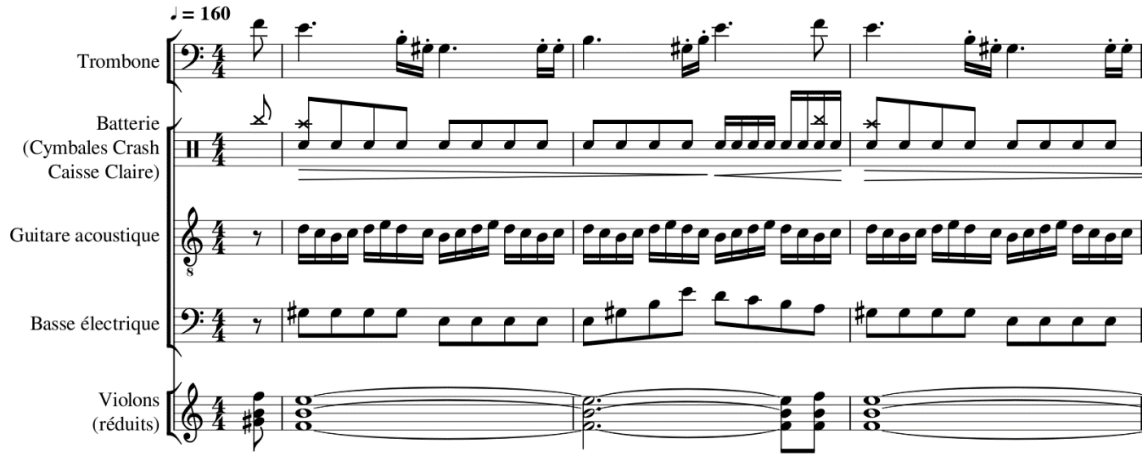



Figure 109 - Run! - Final Fantasy IV

Dans ce morceau issu de *Final Fantasy IV,* utilisé lorsque les héros doivent échapper à un danger, la basse fait apparaître ce qui deviendra plus tard le codon B2, sans toutefois maintenir les croches sur un ton tout au long du morceau. La guitare joue un accompagnement agité décrivant des vagues de notes conjointes, et les violons des accords dissonants, le tout en dehors du ton induit par la basse et le trombone. Les trois premières mesures présentées ici laissent penser que l'accord utilisé est *Mi* Majeur, mais les violons jouent un accord dissonant contenant un triton et une septième majeure, qui est un accord de *Mi* sus2 dans un mode emprunté à *Mi* Phrygien. Le sentiment d'urgence est alors créé par l'agitation à la guitare, l'accélération à la caisse claire et les accents aux cymbales placées à la fin du bloc de deux mesures ; et la dissonance des cordes en dehors du ton supposé par les arpèges au trombone et à la basse. Dans les premiers jeux, Nobuo Uematsu semble alors favoriser l'utilisation des dissonances et des rythmes erratiques plutôt que d'avoir une pensée motivique, montrant clairement une évolution de la pensée musicale. De cette évolution, nous dégageons encore une fois quatre périodes délimitées par les consoles utilisées :

- Final Fantasy I à III (NES) : aucun morceau lié à une scène d'urgence. Procédé inexistant : la pensée n'est pas encore développée pour faire apparaître de tels procédés.
- Final Fantasy IV à VI (SNES) : apparition de morceaux liés à une scène d'urgence, avec accompagnement agité, dissonance prédominante etc.
- Final Fantasy VII à IX (Playstation) : Pensée motivique de l'urgence en empruntant un motif préalablement introduit dans les musiques de combat, dissonance moindre.
- Final Fantasy X (Playstation 2) : Morceaux non composés par Nobuo Uematsu mais empruntant différents éléments utilisés dans les jeux précédents : changement de compositeur donc de pensée musicale.

3.2.1.3 La Divinisation (D)

A l'image des deux précédents motifs, la divinisation sera principalement présente dans les musiques de combats. Arrêtons-nous ici pour faire un constat, sous forme de léger aparté.

Jusqu'alors, chaque codon que l'on retrouve trouve son origine dans un morceau présent dans tous les jeux (le *Prelude*) ou dans une catégorie de musique nécessaire à chacun (la musique de combat ou de donjon). Cela n'est en rien étonnant, puisque pour transmettre des motifs d'un jeu à l'autre, la meilleure option est certainement de placer lesdits codons dans des musiques qui seront systématiquement utilisées quel que soit l'épisode. Difficile en effet de placer un codon, un motif plus développé voire un thème, dans une musique présente sur un jeu et de réutiliser ce même thème dans l'épisode suivant sans y faire directement référence (même mélodie, même mécanique). Un exemple parfait est le thème des Chocobo, une mélodie strictement similaire peu importe l'épisode, la console ou l'époque, qui se retrouve seulement arrangé pour apporter un peu de variation au thème. L'accompagnement change, la métrique sera aussi modifiée (*Cinco de Chocobo* de *Final Fantasy VII*, en 5 ou 6 temps contre 4 pour le morceau d'origine par exemple), mais la mélodie et même la structure globale restera la même. C'est, avec le *Prelude*, et l'hymne présenté plus tôt (figure 77), les seuls thèmes qui resteront inchangés - mais arrangés, surtout à l'accompagnement - d'un jeu à l'autre. Cette mécanique permet de lier les épisodes entre eux, de les faire appartenir à un même méta-univers, une même série de jeux.

La musique marquant la divinisation d'un personnage se décrit comme suit : une progression ascendante « en escalier » sous la forme de tierces alternées passant d'un degré au suivant dans la gamme ou le mode utilisé (figure 110). Encore une fois, l'utilisation motivique de ce codon sera principalement exploitée dans les épisodes sur Playstation, du fait de l'évolution de la pensée musicale de Nobuo Uematsu.

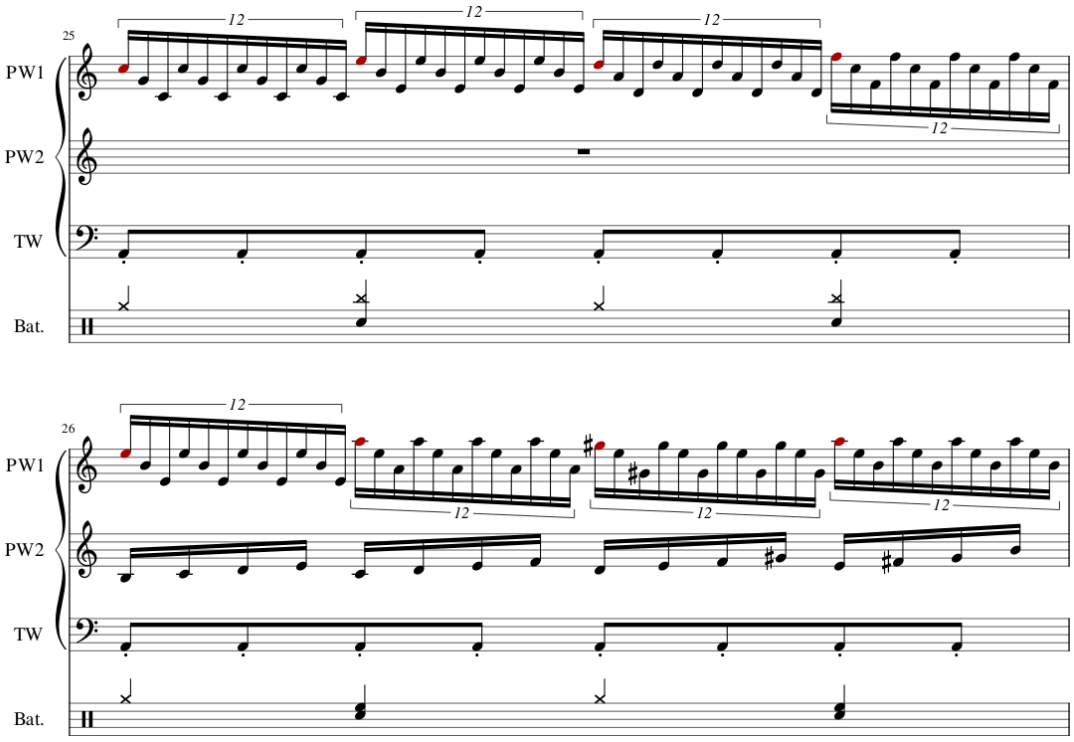


Figure 110 - Codon D1 - This is the Last Battle! - Final Fantasy III

On le rencontre pour la première fois sous une forme stabilisée dans *Final Fantasy III*, bien qu'il soit présent sous forme expérimentale dès *Final Fantasy I* (*Battle)*, et ensuite développée dans *Battle 2* de *Final Fantasy II* (figure 111).

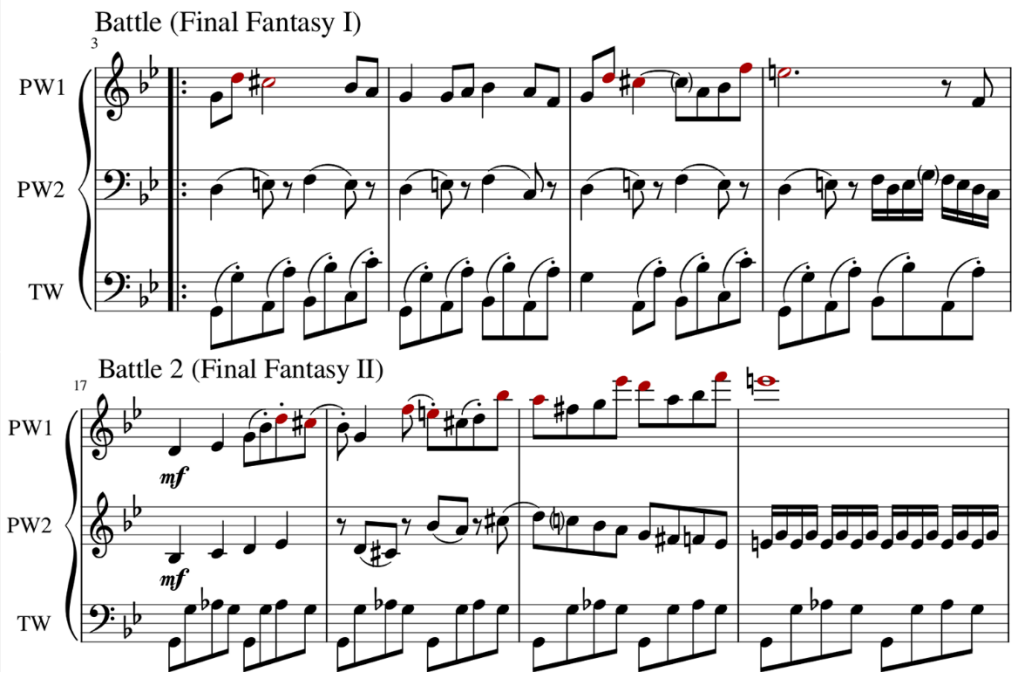



Figure 111 - Codon D0 sous forme expérimentale - Battle 1 et Battle 2 - Final Fantasy I et II

Dans ses deux premières manifestations, le codon n'alterne pas strictement les tierces, qui sont coupées par d'autres notes de la mélodie. Les notes concernées par le codon ont été mises en avant en rouge. De même, le motif n'alterne pas encore des tierces mais des secondes mineures, et les degrés utilisés ne sont pas conjoints. On peut facilement l'observer sur *Battle 2* : les degrés concernés sont *Ré*, *Fa*, *Si bémol*, *Mi bémol* puis *Fa* à nouveau. L'intervalle utilisé pour créer l'escalier sont ici des secondes mineures descendantes, tandis que dans sa version stabilisée nous avons des tierces ascendantes. Ceci constitue deux manifestations du motif, que nous nommerons D0 pour celui utilisé dans *Final Fantasy I* et *II*, et D1 pour sa version stabilisée à partir de *Final Fantasy III*.

Sur la figure 110, nous observons également que l'escalier de tierces alternées est rompu sur la fin de la phrase pour créer une cadence conclusive tonale avec la sensible *Sol#* qui se résous sur *La*, ce qui ne sera pas systématiquement le cas. Enfin, l'arpège en sextolets a pour but de créer un effet de trémolo sur l'accord utilisé.

Ce codon porte le nom « divinisation », car il fait référence aux antagonistes principaux des jeux, et sera très souvent présent dans la musique contre le *boss* final du jeu. C'est le cas de la piste *This is the Last Battle*, comme le laisse le supposer son nom. Il est présent sur la première et la seconde partie du morceau qui est en trois parties, l'exemple figure 110 est tiré de la seconde partie. On le retrouve également dans *The Decisive Battle* (première partie du combat final de *Final Fantasy* V) sous sa forme D0 (figure 112), ce qui laisse supposer que les premiers essais de Nobuo Uematsu ont débouchés sur deux versions différentes du motif. Ici joué aux trompettes, il est accentué par la caisse claire de la batterie pendant que la basse joue un motif très agité. Ces deux mesures concluent une partie du morceau qui fait apparaître au préalable le motif du cristal dans son accompagnement aux cordes. Le codon D0 alterne à nouveau des secondes mineures, cette fois-ci sur des pas de tierces ou des quartes.

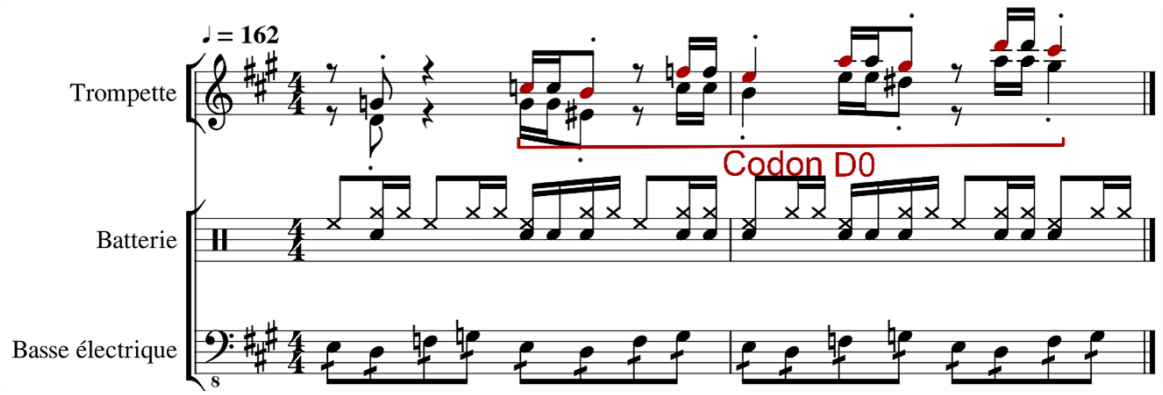



Figure 112 - Codon D0 - Decisive Battle - Final Fantasy V

L'arrangement et l'accompagnement du codon dépendra bien entendu de l'intention qu'Uematsu a voulu donner à son morceau. Le tempo très rapide, le codon joué en doubles croches et staccato, puis la basse sur un motif circulaire en trémolo procure ici un sentiment d'urgence et de danger. Ce sentiment de danger est retranscrit dans *Birth of a God* de *Final Fantasy VII*, avec une basse toute aussi agitée, et la présence simultanée des deux motifs M0 et M1 (voir 3.2.1.4), sur lequel joue le codon B2 au piano avec des accents au synthétiseur (figure 113).

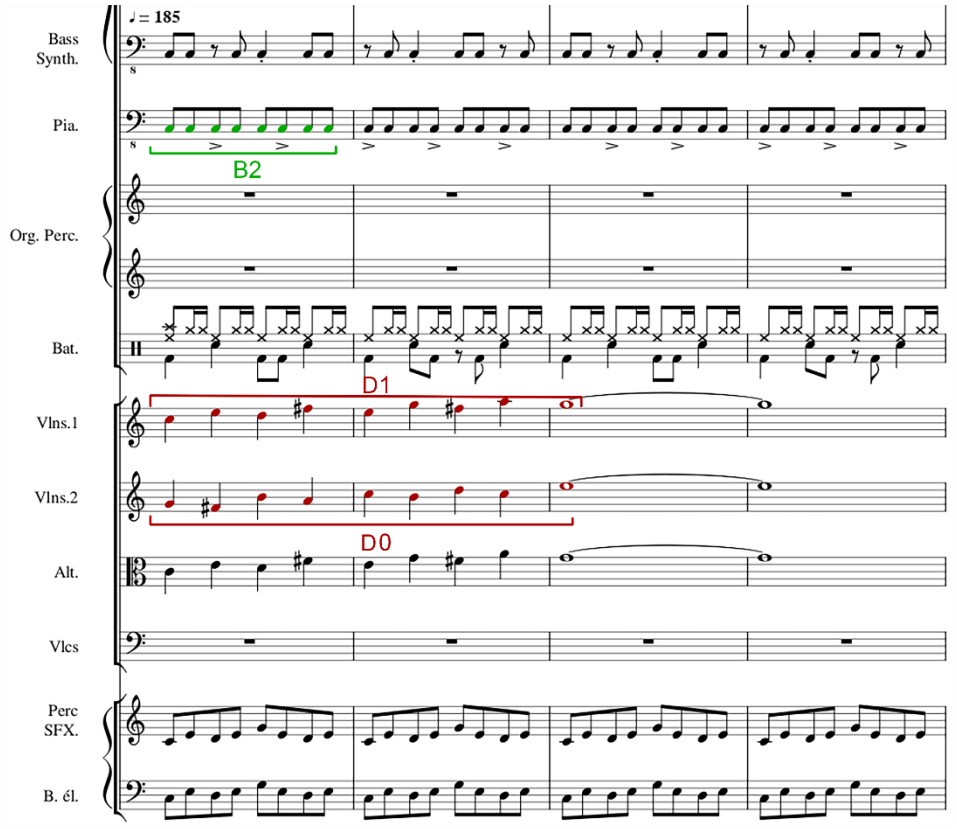



Figure 113 - Codons D0, D1 et B2 - Birth of a God - Final Fantasy VII

Ici la divinisation est bien évidente, puisque le morceau joue pendant le premier combat final du jeu, contre *Bizarro-Sephiroth*, affrontement préparatoire avant la célèbre rencontre contre *Safer-Sephiroth*, *boss* final du jeu durant lequel joue *One-Winged Angel*. En étant constitué d'une montée en escalier inexorable pouvant se poursuivre à l'infini, l'image même de l'accession au pouvoir divin est alors tracée. Cette déification des ennemis finaux est un sujet très présent dans les *Final Fantasy*, où progressivement au fil des jeux, les antagonistes principaux désireront s'élever à l'égal des dieux. La superposition de D0 sur D1 permet de compléter habilement l'harmonie, donnant place à des accords enrichis, alternant accords de passage (temps paires 2 et 4 de chaque mesure) et accords de tonique *Do* Majeur, soutenu par la pédale au piano. L'urgence renforce également le sentiment d'euphorie que peut ressentir le joueur durant un tel affrontement : après des heures de jeu, nous arrivons à la conclusion de l'histoire contre un ennemi que nous savons très puissant. L'affrontement contre le *boss* de fin est l'occasion de faire ressentir le maximum de tension au joueur, le combat s'annonce éprouvant, demandant de maîtriser toutes les mécaniques du jeu et d'avoir préparé son équipe en conséquence. Un échec lors d'un tel combat demande au joueur de charger sa précédente sauvegarde, généralement la dernière sauvegarde permise par le jeu. Dans les *Final Fantasy*, toute la partie de « fin de jeu » consiste en plusieurs affrontements consécutifs contre des *boss* de plus en plus puissants entre lesquels il n'est pas possible de sauvegarder : si le joueur perd, il perd en moyenne une heure de jeu. Jusque dans la musique, cette tension est ressentie grâce aux codons utilisés[270].

Enfin, pour finir, tirons notre dernier exemple de *Final Fantasy X* avec *Fight With Seymour,* qui n'est pas le combat final du jeu, mais contre l'un de ses principaux antagonistes, chef d'une religion protégeant l'existence du *boss* final.

[270] La durée de la phase finale contre les *boss* du jeu varie d'un jeu à l'autre. Mais en moyenne, cette phase est assez longue, environ 1 heure, peu importe les capacités du joueur et de son équipe. D'autant plus que certains *boss* (Safer-Sephiroth par exemple) ont une difficulté modifiable par les actions du joueur : il peut par exemple gagner plus ou moins de point de vie selon plusieurs critères, voir ff7.fr/boss.php#safer-sephiroth pour plus de détails. Ultimécia de *Final Fantasy VIII* est aussi concernée avec une mécanique différente. Également, les stratégies à employer sont parfois complexes et peuvent rallonger la durée de cette phase si elles ne sont pas comprises ou assimilées par le joueur.

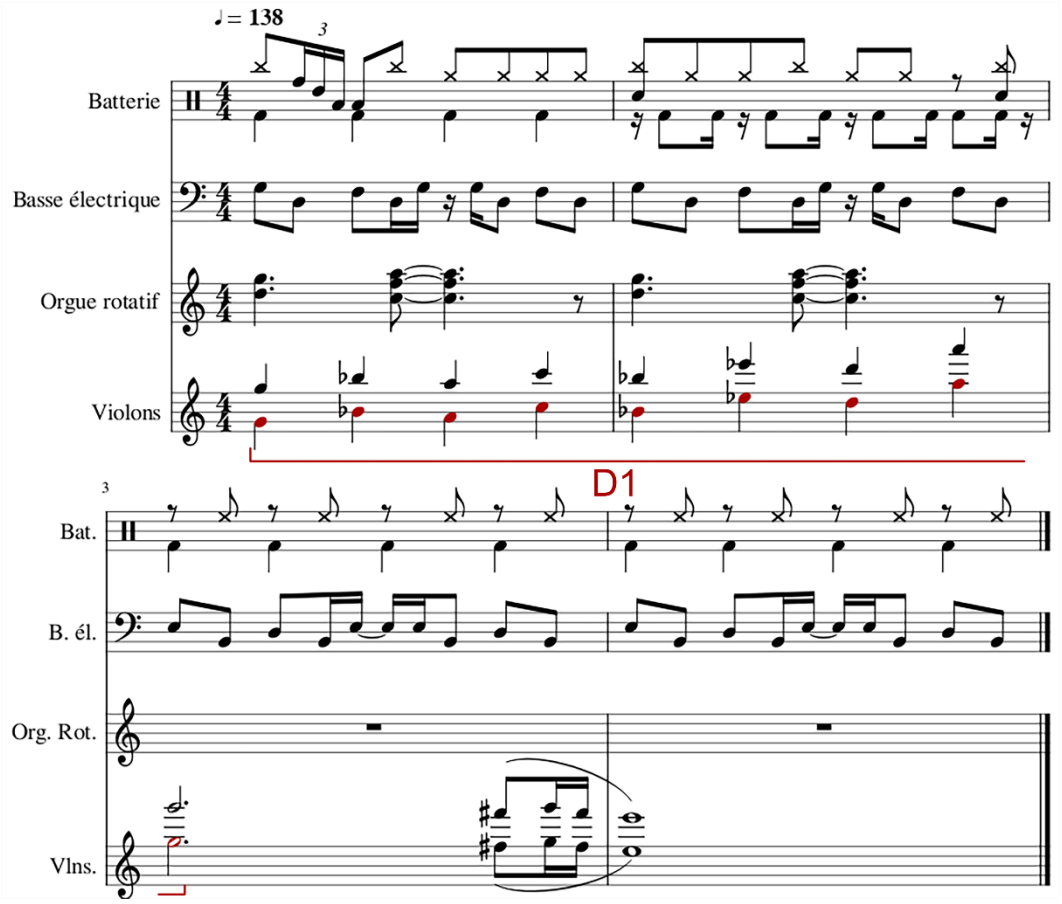



Figure 114 - Codon D1 - Fight With Seymour - Final Fantasy X

Nous retrouvons la basse agitée présentée précédemment, ainsi qu'une batterie avec une grosse caisse en tantôt sur la pulsation, tantôt en contre-temps. Fait intéressant : l'apothéose de Seymour est mise en avant par l'ambitus relatif du motif qui tend à s'écarter. Le motif commence sur un pas de secondes pour terminer par un pas de quarte. L'intervalle des notes brodées augmente lui aussi, nous passons d'une tierce à une quinte. Symboliquement, cela peut représenter l'accession au statut de déité, terminant sur l'un des intervalles à consonnance *parfaite* du mode : la quinte[271].

[271] Les musiques sont jouées sur un tempérament égal. Ne nous attardons pas ici sur la qualité faussement « parfaite » de la quinte de ce tempérament.

Nous pouvons ainsi déterminer les éléments récurrents de ce codon.

Codon D (racine commune) :

- Motif ascendant sur les tons du mode utilisé
- Rythme régulier : uniquement des noires, ou des croches, etc…
- Si accompagnement : basse agitée, batterie sur le temps/en contre-temps en alternance.

Codon D0 :

- Ascendant sur des secondes descendantes
- La dernière note du motif est tenue (Playstation uniquement)

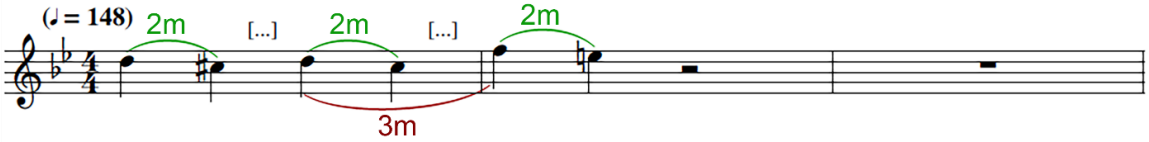
Codon D1 :

- Ascendant sur des tierces ascendantes, parfois des quartes, rarement plus. Les intervalles supérieurs à la tierce servent de conclusion mélodique au motif.
- La dernière note du motif est tenue (Playstation uniquement)

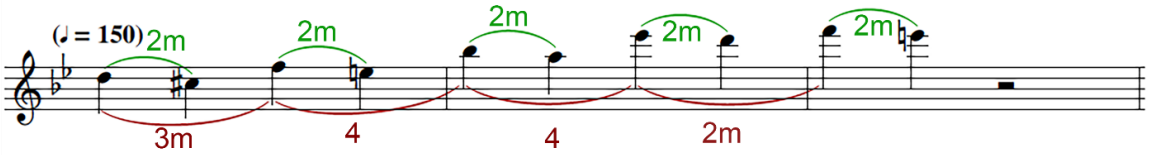
Ce motif a beaucoup évolué au fil de la saga, si bien que son interprétation et ses occurrences peuvent être sujet à débat. En revanche, nous ne le retrouverons uniquement dans des musiques liées, de près ou de loin, aux antagonistes du jeu. Tout d'abord présenté de manière non motivique dans les musiques de combat, il a plus tard évolué vers deux formes complémentaires que l'on retrouvera quasi systématiquement dans les musiques des derniers affrontements du jeu. Tout ceci nous pousse à le considérer comme un motif majeur de la licence *Final Fantasy*, bien qu'il soit encore une fois étrangement absent de *Final Fantasy VIII*. Nous exposons figure 115 un récapitulatif de l'évolution de ce motif en reprenant, sous forme réduite, les exemples utilisés dans cette partie. Ce codon est présent dans beaucoup plus de musique que présentées ici, mais pour des raisons pratiques nous avons choisi quelques exemples extraits de différents jeux.

D0 - *Battle 1* - FFI (prototype)
Première apparition d'un embryon du motif
La notation "[...]" signifie que d'autres notes sont jouées entre les notes.
Secondes mineures alternées sur *Sol* mineur

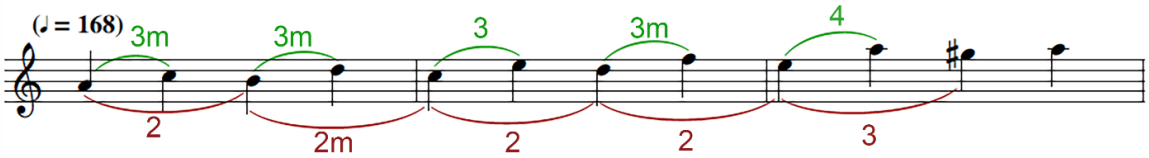
Légende :
Pas entre les degrés
Note «brodée»



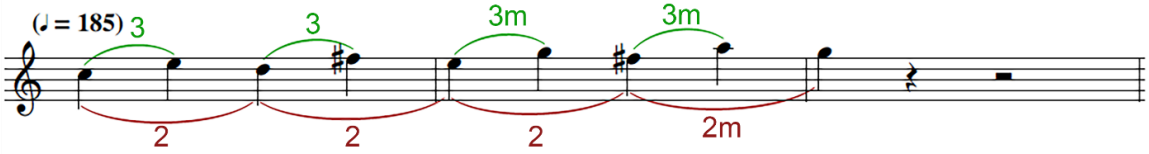
D0 - *Battle 2* - FFII (prototype évolué)
Seconde apparition du motif, plus travaillé
Secondes mineures descendantes alternées sur *Sol* mineur.
Le pas est tantôt de tierces, tantôt de quartes et d'une seconde pour la conclusion



D1 - This is the Last Battle ! - FFIII
Première occurence du motif complet.
Tierces ascendantes alternées sur *La* mineur
Le pas est en secondes, sauf pour la conclusion tonales



D1 - *Birth of a God* - FFVII
Occurence affirmée du motif
En superposition avec D0 et B2.
Tierces ascendantes alternées sur *Do* Lydien.
Le pas est en secondes



DI - *Fight with Seymour* - FFX
L'ambitus s'élargit progressivement
Tierces, quartes ascendantes alternées sur *Sol* mineur (modal)
Le pas est en secondes, puis tierce, puis quarte

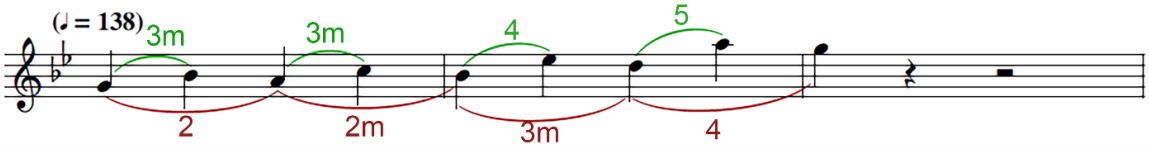


Figure 115 - Récapitulatif de l'évolution du codon D

3.2.1.4 La manifestation du Mal (M)

Ce codon est très différent des précédents, car il n'a aucune forme fixe. Si le codon C ne change que par la couleur de l'accord utilisé -majeur ou mineur- ne laissant que deux possibilités ; et que le codon D varie librement (mais dans un cadre semi-fermé) selon l'intention et le mode utilisé, la manifestation du Mal est beaucoup plus protéiforme. Nous pourrions même considérer que ce codon n'est pas un ensemble de notes ou d'intervalles, mais une enveloppe, une forme mélodique, car son enveloppe restera similaire mais ses intervalles varieront[272]. Il prend racine dans un motif chromatique de trois notes, que l'on retrouvera dans un grand nombre de morceaux. Ce motif résultera d'une grille d'accords choisis, permettant d'y incorporer une conduite des voix chromatique afin de lier les accords entre eux. Il obtiendra par la suite une forme fixe vers *Final Fantasy VII*, époque significative de la maîtrise du langage motivique. En effet, cette idée qui semble germer dans la pensée de Nobuo Uematsu va ensuite se développer pour constituer un motif plus élaboré, quittant son caractère chromatique mais en y restant malgré tout lié par son enveloppe. Notons également qu'on ne trouve aucune mention de ce motif avant *Final Fantasy IV*. Ce motif chromatique sera encore une fois timidement présent dans *Final Fantasy III* (figure 116), mais il ne sera pas utilisé dans le but motivique et narratif que l'on peut attendre de lui. En effet, il est plutôt commun de rencontrer une conduite des voix chromatique dans une composition un peu travaillée[273], sans pour autant considérer le chromatisme comme motivique. Afin qu'il acquière sa condition motivique, il devra remplir plusieurs critères comme se trouver à la mélodie, ou au contre-chant, ou être utilisé dans plusieurs morceaux narrativement liés, de manière que le motif soit facilement assimilable à un personnage ou une situation.

[272] BOULEZ Pierre, *Jalons pour une décennie*, Bourgois, 1989.
[273] Notamment grâce à une note de passage chromatique ou à une légère broderie chromatique également. Ou encore plus souvent dans les gammes mineures, où le degré de sous-tonique est réhaussé d'un demi-ton pour devenir sensible, créant alors une ambiguïté sur la présence ou non de l'altération en fonction du degré et/ou de la gamme utilisée.

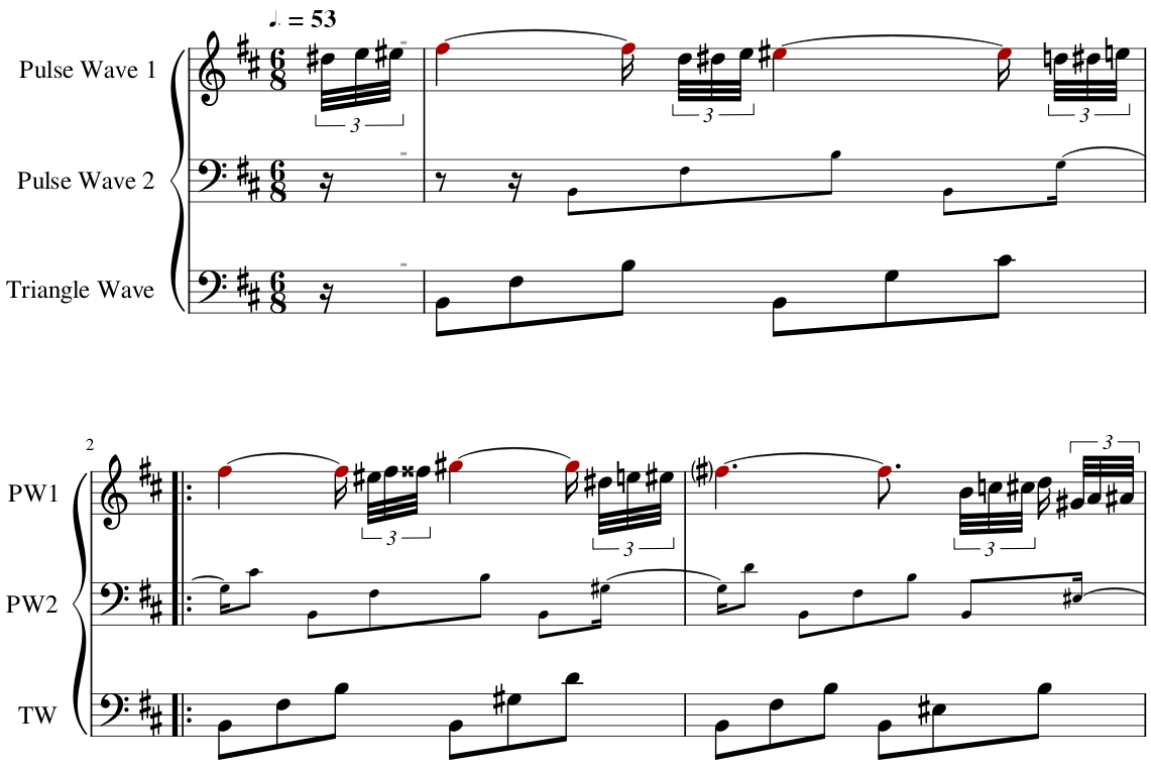



Figure 116 - Codon M0 - Living Forest - Final Fantasy III

La première apparition de la *manifestation du Mal*, sous sa forme prototypale M0 se trouve dans *Living Forest* de *Final Fantasy III*. On peut ici entre-apercevoir la majorité des caractéristiques du codon : un aller-retour lancinant sur des intervalles de secondes mineures et majeures. Le codon n'est pas purement chromatique ici, bien que les levées en triolets de triples croches ancrent ce sentiment chromatique dans le motif. *Living Forest* est utilisé deux fois : une fois pour un donjon, une dernière lors d'une scène importante au scénario dans laquelle nous apprenons qu'il faut quitter le continent flottant sur lequel nous nous trouvons pour gagner le monde des ténèbres. Etant donné son utilisation pauvre et son importance scénaristique moindre, nous ne pouvons pas considérer cette occurrence comme un motif à part entière, mais plus comme une résultante de la composition et de sa conduite des voix.

On le retrouve imbriqué avec le codon D1 dans *The Final Battle* de *Final Fantasy IV* (figure 117), durant les 8 premières mesures de l'introduction.

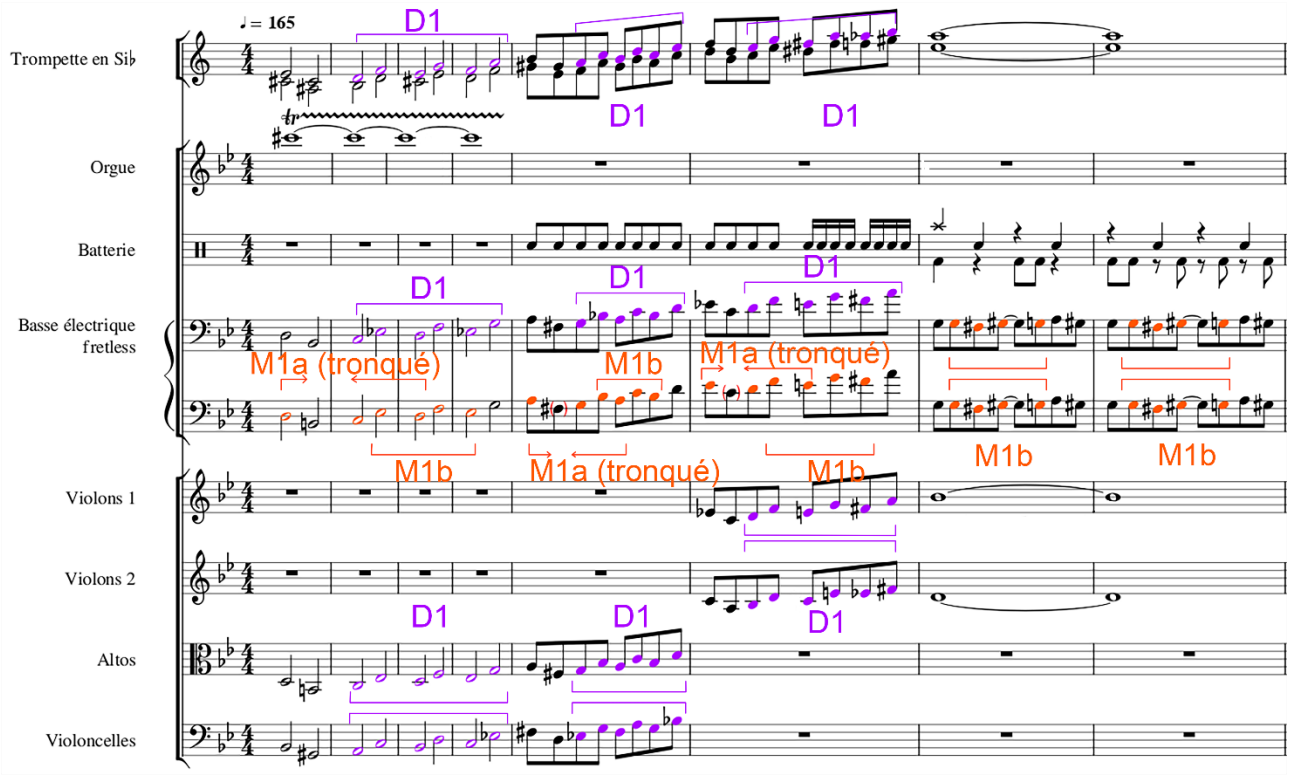



Figure 117 - Imbrication des codons D et M - The Final Battle - Final Fantasy IV

La basse électrique a été doublée pour y faire figurer la double présence des motifs D1 et M1a-b. Le codon M1a correspond à une version tronquée du codon M1, appelé alors M1b. La troncature se fait grâce à une note voisine antéposée, espacée d'un demi-ton avec la note réellement visée dans le motif (mesure 1, Basse, Altos et Violoncelles), préfigurant le caractère « brodé » du motif. Bien entendu, compte tenu du fait que les trompettes, la basse, les altos et les violoncelles jouent la même phrase sur différents degrés, les codons M1a-b sont eux aussi présents sur ces pupitres.

Ici, le codon M1, tronqué ou non, est une double broderie supérieure puis inférieure au degré visé, *Ré* dans le cas des deux premières mesures (M1a), *Mi* dans son apparition suivante (M1b), etc. Le motif est dit « chromatique » bien que la double broderie soit répartie telle que : la broderie inférieure est un demi-ton en dessous du degré initial, et la broderie supérieure un ton au-dessus du degré initial. Le motif est réellement chromatique à partir de la mesure 7, à la basse, où la double broderie est espacée d'un demi-ton inférieur et supérieure au degré visé. C'est ce que nous souhaitions exprimer lorsque nous parlions précédemment d'enveloppe :

le motif M1 est une double broderie qui garde -pour le moment – un intervalle de seconde mineure dans la broderie inférieure et/ou supérieure. L'aspect à proprement parler *chromatique* sera moins évident dans les itérations suivantes, mais nous garderons tout de même cette appellation si nécessaire.

Cet exemple de *The Final Battle* montre pour la première fois une imbrication des motifs. Cela prend pleinement son sens lorsque l'on pense à la situation dans laquelle cette imbrication est utilisée : nous somme à la fin du jeu, lorsque Golbez, l'antagoniste secondaire de *Final Fantasy IV*, est vaincu par Zemus que le groupe de héros doit désormais affronter. Les héros, eux aussi épuisé après leur combat avec Golbez, sont alors revigorés par l'intervention divine de leurs amis, sur fond de *Prologue* -qui est en fait l'hymne des *Final Fantasy*, voir figure 77 - qui continue au début du combat, jusqu'à la première transformation de Zeromus, où l'on entend désormais *The Final Battle*. Zeromus[274] est l'incarnation de l'esprit et la haine de Zemus, antagoniste principal du jeu. En apparaissant comme un esprit remplit de haine, Zeromus atteint le statut divin, et révèle son plein potentiel en même temps que sa forme réelle. L'association de la Divinisation et de la Manifestation du mal prend alors tout sens. La sensation de danger est également mise en musique par l'accélération double et la transposition vers les aigus de la phrase musicale principale des quatre premières mesures. La phrase est identique aux mesures d'après, transposition mise de côté, mais jouée en croche au lieu d'être jouée en blanches. Cette accélération non-progressive du rythme met en exergue le caractère latent et l'apparition soudaine de l'ennemi principale sous une forme très puissante.

Une autre utilisation du motif apparaît dans ***Exdeath's Castle*** (figure 118), entendu dans le donjon du même nom, le repère de l'antagoniste principal de *Final Fantasy V* : Exdeath[275].

[274] Lorsque Zemus « devient » Zeromus, on peut notamment mettre en avant l'apparition de « Zero », figuration nihiliste du souhait de destruction de Zeromus.
[275] Parfois orthographié X-Death. En japonais エクスデス, *Ekusudesu*. La différence phonétique entre « Ex » et « X » n'est pas claire. Mais il est plus souvent orthographié « Exdeath » sur les communiqués officiels.

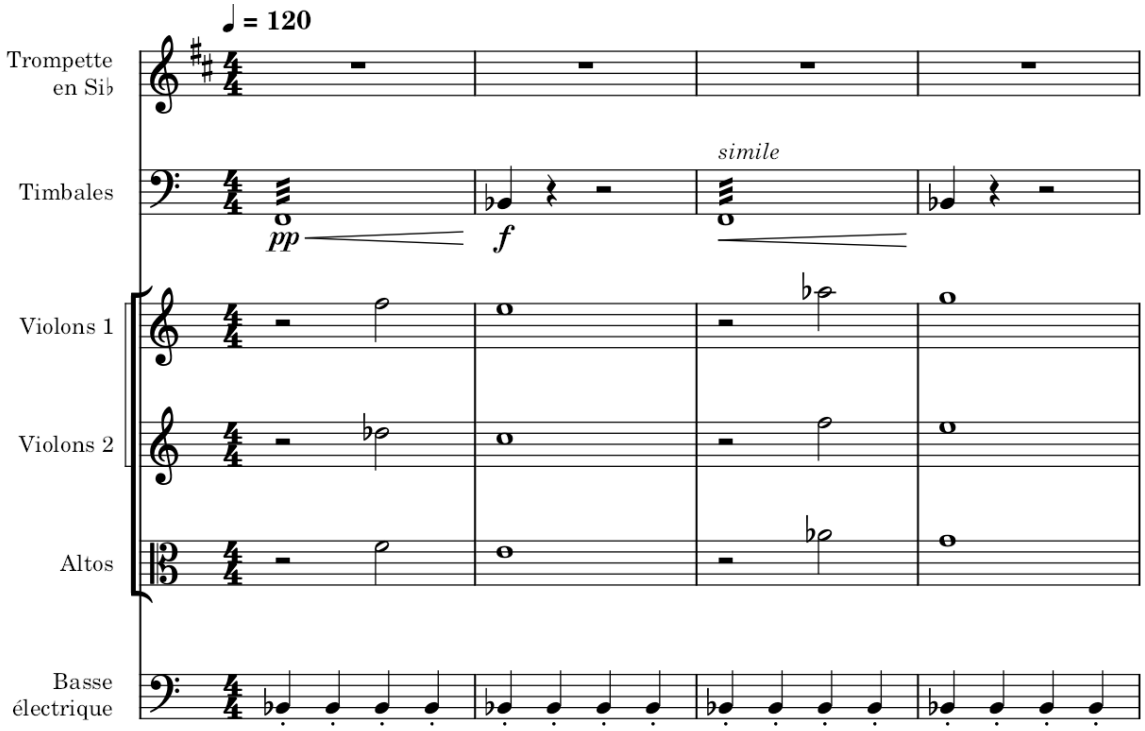


Figure 118 - Codon M1 - Exdeath's Castle - Final Fantasy V – Extrait

Le codon est ici séparé par un silence aux cordes, rempli par une pédale de basse et un tremolo à la timbale. Le repos harmonique s'effectue mesure 2 sur un accord de *Do7*, par la suite transformé mesure 4 en un *Mi* diminué, plus chargé en tension. Le motif consiste en une appogiature chromatique longue de *Si bémol* Mineur sur *Do7*, puis *Fa* mineur sur *Mi* diminué. D'abord moins tendu sur les accords majeurs, le motif se termine sur une tension harmonique. Si l'on réunit les deux morceaux du motif, en faisant fi du silence qui les sépare, le motif apparait dès alors moins chromatique que le précédent, puisque les deux morceaux sont distants d'une quarte diminuée. En revanche, l'enveloppe est malgré tout conservée. Nous avons bien une double broderie chromatique, non résolue -cependant- sur le ton initial. Le motif commence alors dès *Final Fantasy V* à évoluer, à s'étendre en quittant sa forme initiale, que l'on retrouvera malgré tout dans *The Book of Sealing* (figure 119). Entendu dans chaque salle contenant une page du livre qui explique comment lever le sceau d'armes anciennes très puissante, et dans la salle dans laquelle sont contenues ces armes, le morceau fait directement référence aux forces du mal, représentées par Exdeath, qui menacent le monde. Les héros

auront besoin de ces armes pour acquérir la puissance adéquate pour le combat final[276].

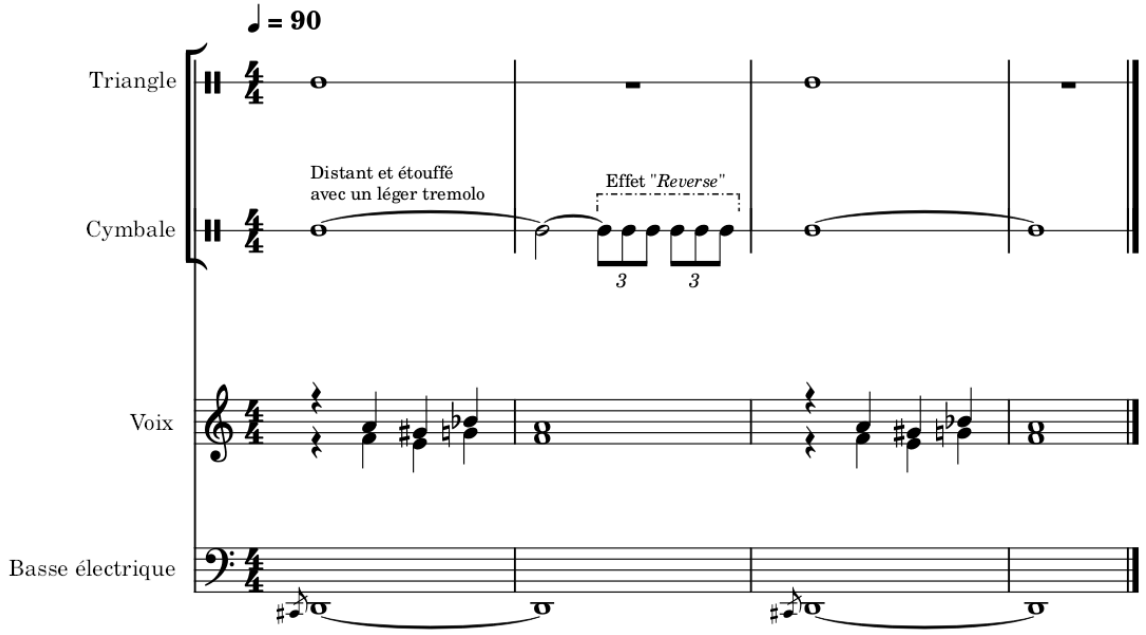


Figure 119 - Codon M1c - The Book of Sealing - Final Fantasy V

Le sens chromatique du codon prend tout son sens, étant à sa forme initiale de double broderie inférieure et supérieure à un demi-ton, en revenant cette fois-ci sur le ton initial. Cette version strictement chromatique sera nommée M1c. En d'autres termes, la note sur lequel terminera le motif sera déterminante, l'intervalle entre la note initiale et la note finale pouvant varier. Il gardera cependant sa broderie au demi-ton.

Dans *Final Fantasy VII*, nous rencontrons ce motif très tôt dans le jeu avec *Anxious Heart*. C'est la troisième musique à être entendue dans le jeu[277], après la vidéo d'introduction et la musique du premier donjon, *Mako Reactor*. Comme son nom l'indique, cette musique a pour but de communiquer de l'anxiété, et se veut alors sombre, à l'harmonie mineure. Introduit par un ensemble de cordes qui jouent des accords mineurs espacés d'une tierce (*Fa* min -> *Ré* min), Uematsu y laisse entendre dès le début un mouvement chromatique résultant de cette transposition

[276] Dans les faits, l'acquisition de ces armes est tout à fait optionnelle. Cependant, il est expliqué dans le jeu que leur utilisation est vivement conseillée.
[277] En mettant de côté toutes les musiques de combat.

d’un accord de tonique, mineur, vers un accord de sus-dominante, mineur lui aussi dans un mode Dorien (figure 120).

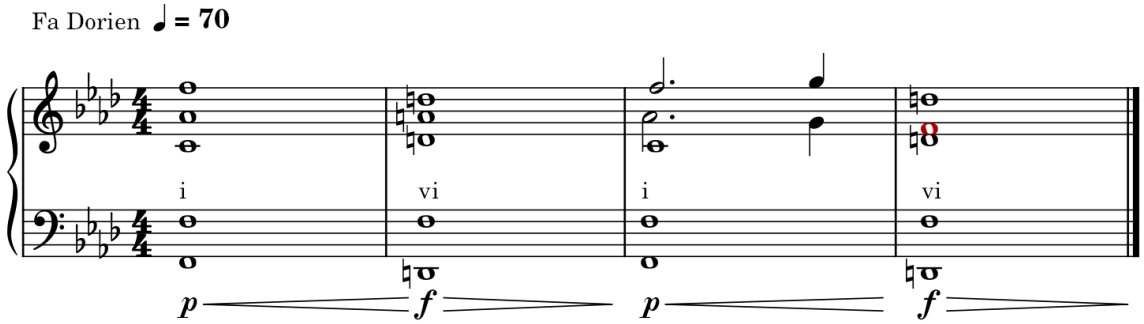


Figure 120 - Anxious Heart - Final Fantasy VII – Introduction

Le motif est introduit mesure 3, mais interrompu mesure 4, à la voix des seconds violons. En effet, l’accord final de cette progression harmonique ne possède pas de quinte (*La*, sur cet accord de *Ré* mineur), qui est remplacé par une doublure de la tierce, en rouge. Si Uematsu avait placé un *La*, le chromatisme *La bémol – Sol – La naturel* aurait été présent, figurant les trois premières notes du motif. Compte tenu fait que, par la suite, la progression est transposée en *Do* mineur, la présence du *La bémol* à la voix de second violon aurait créé le motif. A la place, Uematsu propose de jouer un Sol, septième de l’accord de *La bémol* Majeur, créant une dissonance non préparée, et non résolue[278]. L’accord suivant est un accord de *Do* Majeur, le *Sol* est alors tenu. L’utilisation de *Do* Majeur dans un passage en *Do* mineur surprend par la clarté qu’apporte cet accord majeur inattendu. De surcroît lorsqu’une septième non préparée se retrouve également non résolue. En conclusion, dès l’introduction le motif est suggéré mais évité. En revanche, nous le retrouverons aux mesures conclusives du morceau, toujours aux cordes, soutenu par un piano électrique (figure 121)

[278] Effectuant aussi une symétrie de l’harmonie avec, en première progression *Fa* min – *Ré* mineur, i – vi, et par la suite *Lab* Majeur7 – *Do* Majeur (accidentel), soit vi – I.

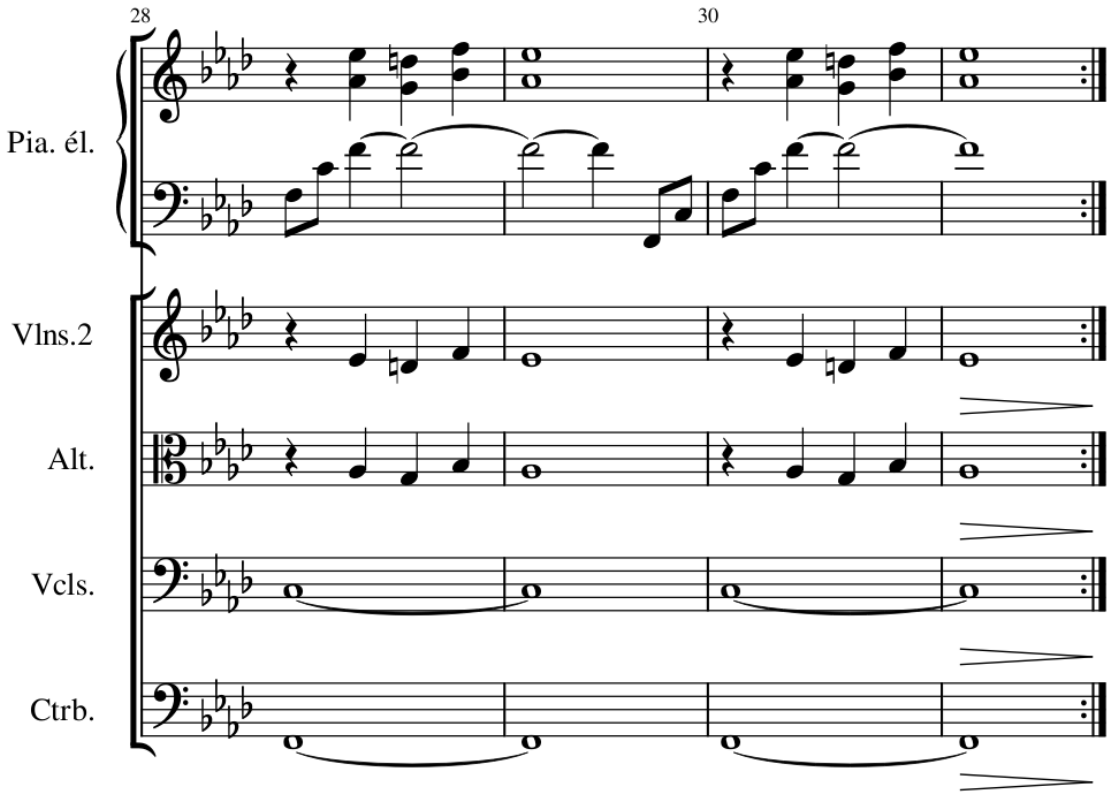



Figure 121 - Codon M1b - Anxious Heart - Final Fantasy VII – Conclusion

Le motif est ici strictement similaire, mais transposé, à celui vu figure 121, et intervient comme un développement motivique avorté dans les premières mesures du morceau. *Anxious Heart* est le morceau que l'on entendra le plus dans *Final Fantasy VII*[279]. Il agit comme une menace, latente et omniprésente, représentant Jénova qui peut, sous l'apparence de Sephiroth, apparaître n'importe où et n'importe quand pour brouiller la quête des héros. Il est par exemple entendu lors d'un flashback où l'on voit Sephiroth (le vrai) avec Cloud arriver dans sa ville natale, Nibelheim, ou encore lorsque le groupe de héros est emprisonné dans le quartier général de la Shinra, avant de se rendre compte que Jénova s'est échappée. Dans cet épisode de la série, ce motif sera même directement attribué à Sephiroth, puisqu'il est aussi présent dans les musiques que l'on entend lorsqu'il apparait, comme *Those Chosen by the Planet* ou encore *Birth of a God*. Le thème de Sephiroth sera le résultat d'une évolution du motif, ayant légèrement changé pour s'approprier le personnage :

[279] Treize fois, selon notre méthode de relevé exposé 1.3.1

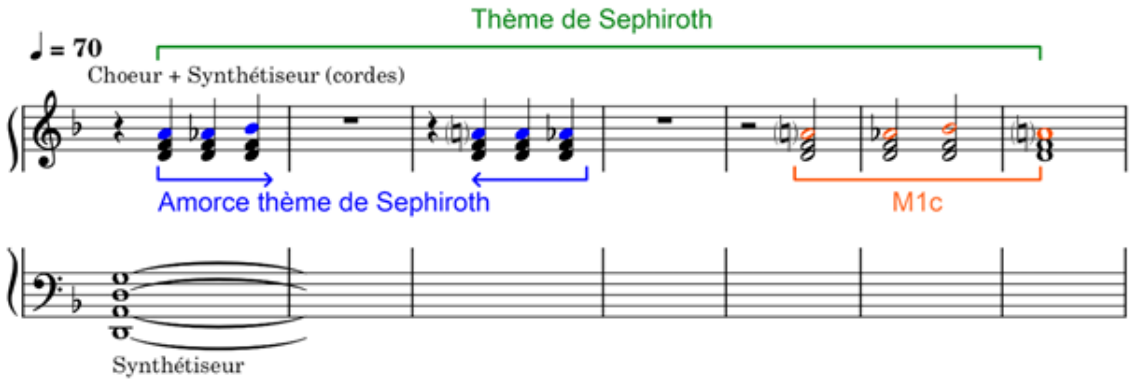


Figure 122 - Codon M1c, Theme de Sephiroth - Final Fantasy VII - Those Chosen by the Planet – Particelle simplifiée

Le thème est ici amorcé par des versions suspensives du motif elles aussi chromatiques (en bleu). Nous pouvons voir figure 61 (p.133), que les percussions imitant le battement de cœur et la contrebasse figurent la présence d'une entité malveillante, imitant de façon anecdotique le motif des *Dents de la Mer* de John Williams (1975). Film dans lequel le danger -le requin- n'est pas vu à l'écran pendant une partie importante du film. Un parallèle figuratif peut être envisagé ici, puisque la réelle menace, Sephiroth ou Jénova, n'est pas montrée de façon claire pendant environ la moitié du jeu. De son côté, cette musique sera entendue dix fois tout au long du jeu, le motif est alors très présent tout au long de la partie et rythme à lui seul l'intrigue. L'omniprésence de cette menace latente tend à injecter un sentiment d'oppression perpétuelle, montrant bien que le Mal est partout.

Enfin, dans *Final Fantasy VIII*, le motif sera entendu dès la cinématique d'introduction du jeu dans *Liberi Fatali* (figure 123). Ici, le pupitre de chant a été isolé du reste de l'orchestration très dense du morceau. Les voix chantent la mélodie principale de ce passage, qui est le thème central du morceau pendant que les violons jouent un contre-chant et que le reste de l'orchestre (cordes, piano, etc) accompagnent le tout. Le motif M1b est d'abord joué en seconde partie de phrase, tandis qu'il sera utilisé en miroir (les intervalles ascendants deviennent descendants et inversement) pour la terminer.

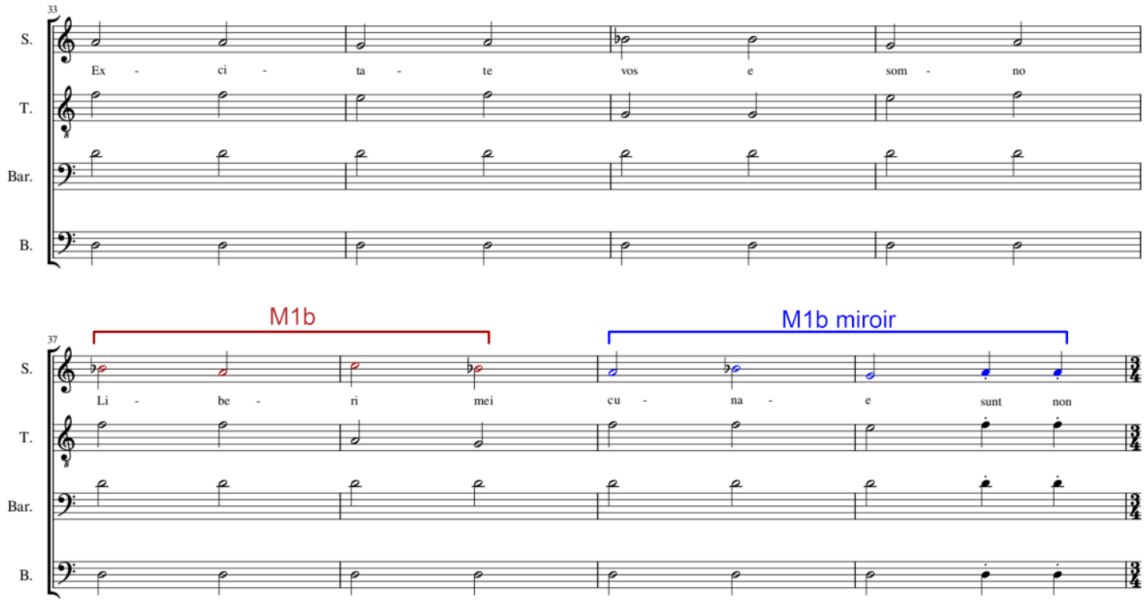


Figure 123 - Codon M1b - Final Fantasy VIII - Liberi Fatali - Pupitre de chant

L'accompagnement est similaire à celui de *Those Chosen by the Planet,* puisque les voix accompagnant la mélodie au Soprano tiennent le *Ré* et le *Fa*, a l'exception du Ténor qui rejoint le Soprano sur une tierce mineure inférieure à la fin de chaque cellule du thème. Cela semble montrer une réutilisation claire et définie du motif dans un but similaire puisque le motif M1 deviendra, dans *Final Fantasy VIII*, un thème en relation avec les antagonistes principaux du jeu : les sorcières. On retrouvera par exemple le même thème dans *SeeD*, morceau rattaché à la milice dont fait partie Squall, personnage principal, et qui a été créée pour lutter contre lesdites sorcières afin de garder un certain équilibre dans le monde. Les sorcières étant des êtres surnaturels qui interviennent régulièrement dans l'univers de *Final Fantasy VIII* afin de perturber l'ordre politique qui y règne[280].

Quoi qu'il en soit, le motif peut être retrouvé dans un nombre important de morceaux, tous les jeux confondus, montrant bien qu'il s'agit d'un matériaux thématique important de la licence. Ce n'est qu'à partir de *Final Fantasy VII* qu'il sera utilisé, nécessitant modifications, pour devenir la source d'un ou de plusieurs thèmes principaux du jeu. Le procédé est ici purement Leitmotivique, puisque

[280] Adel, sorcière antérieure au jeu ayant par le passé instauré une dictature, Edea, première sorcière que l'on rencontre souhaitant faire de même sous le contrôle d'Ultimécia, sorcière également et antagoniste principal ayant réussi, dans le futur, à réduire à néant toute opposition.

chaque intervention sera légèrement modifiée (tonalité, intervalle, renversements, miroirs…) afin de s'associer avec la situation en cours.

En conclusion, nous constatons que les motifs communs à tous les jeux traitent d'une thématique forte de la série : l'opposition entre le bien, les *Guerriers de la Lumière*, et le mal, leur(s) antagoniste(s) respectifs. Ce manichéisme est une marque de fabrique de la licence qui essaye malgré tout de développer la personnalité de ses personnages et la profondeur de son univers afin de construire un scénario plus dense, avec plus de nuances qu'une simple opposition du « gentil héros » contre les « méchants ». Les motifs et thèmes propres à chaque jeu seront, la plupart du temps, des déclinaisons de ces codons, ou y tirerons à minima leurs racines. A travers une série de jeux se passant dans un multi-univers, Nobuo Uematsu semble avoir mis en place un univers musical propre, permettant à son tour de développer ce multi-univers même jusque dans ses compositions musicales. Prenons le soin de garder une distance quant à cette affirmation. Rien ne nous prouve qu'Uematsu a bien « pensé » sa musique jusque dans ses motifs, aussi microscopiques soient-ils. Il n'a jamais confirmé de tels propos et s'exprime très peu à ce sujet, comme nous l'avions déjà précisé. Il en dit même le contraire, mais prenons en compte son humilité qui voile très probablement la vérité. Rien n'écarte la possibilité que ces motifs réutilisés ne soient pas des tics de langage, témoins du style propre au compositeur. On retrouve, par exemple, un motif de 3 notes dans un grand nombre de musiques, mais son rôle n'a pas été strictement identifié. Ce motif est utilisé dans tellement de morceaux aux significations diverses (affrontement, ambiance, thème principaux…) qu'il est impossible de lui attribuer un rôle précis. Aussi avons-nous choisi ce motif pour être la « signature » du compositeur, bien que ce motif mélodique puisse être une conséquence de la grille harmonique et du mouvement attendu de la mélodie. Sa place dans les thèmes forts de certains jeux (le thème de Seymour de *Final Fantasy X*, le thème des sorcières de *Final Fantasy VIII* etc…) nous pousse à croire qu'il possède un lien étroit, encore une fois, avec les antagonistes des jeux. Mais sa présence dans des morceaux plus légers (*Theme of Love* de *Final Fantasy IV*, *In the Covert Town* de *Final Fantasy III* etc…) semble indiquer qu'il n'a pas de réel but narratif. Également, le motif n'est pas figé sur des intervalles stricts et s'adapte aisément à la situation, ce qui rend son identification bien plus aléatoire. Encore une fois, la

terme « signature » ici n’affirme pas que Uematsu a pensé sa musique en choisissant, consciemment, d’y apposer sa marque ; mais bien d’un tic de langage propre et identifiable.

3.3 Analyse mélodico-harmonique en regard des fonctions scénaristiques

3.3.1 Les musiques d'Espace

Dans cette partie nous allons analyser les musiques d'Espace telles que définies en 1.7.1 afin de mettre en avant des similitudes entre ces morceaux. Rappelons brièvement que les musiques dites « d'espace » sont des musiques que l'on entend dans les lieux clairement identifiés (une ville, un bois, une grotte…) et qui permettent d'indiquer au joueur dans quel lieu il se trouve. Nous avons pu dégager deux grandes catégories de lieux : les zones de sûreté, où le joueur peut vaquer à ses occupations sans craindre un affrontement, et les zones de danger, propices à ces derniers. Ces deux catégories sont radicalement distinctes en termes de composition musicale afin d'affirmer sans aucune ambiguïté le sentiment de sûreté ou de danger. Ce qu'il sera intéressant de dégager, bien que les musiques seront confrontées à travers les jeux, ce sont les points communs de ces dernières : qu'est-ce qui indique au joueur qu'il est en sûreté ? Pourquoi cette musique laisse-t-elle penser que le joueur est en danger ? Sans aucune surprise, le langage d'Uematsu va évoluer au sein même des sous-catégories. Il est alors très important de commencer à dégager la filiation de ce langage dès les débuts de la série en commençant le plus possible par étudier la construction de telles musiques dès *Final Fantasy I*. Également, et nous l'avions par ailleurs précédemment évoqué, la liste de morceaux disponible pour chacun des jeux va progressivement s'étoffer. Là où la zone de sûreté de *Final Fantasy I* est mise en musique par deux morceaux, il existera beaucoup plus de musiques de sûreté pour *Final Fantasy VII*[281]. Ce déséquilibre parmi les bandes originales complique la mise en regard des analyses. En effet -à titre d'exemple bien entendu faux-, si l'on trouve des similitudes entre *Town* de *Final Fantasy I* et *Provencial Town* de *Final Fantasy VII*, cela sera-t-il pour autant le cas entre *Town* et *Oppressed People*, une autre

[281] Et ce sera bien entendu également le cas pour les zones de danger.

musique de sûreté de *Final Fantasy VII* ? D'avance, la réponse sera très certainement non, puisque le langage d'Uematsu a très largement évolué. Nous pouvons cependant voir apparaître une migration progressive du langage d'Uematsu en voyant disparaître des structures de composition au profit de nouvelles. Cette migration amène alors le questionnement du genre et de l'association de ce langage différent pour une situation scénaristique similaire : pourquoi avons-nous un sentiment de sûreté dans *Provencial Town* et *Oppressed People* si le langage utilisé diffère de *Town* ? En ce sens, il ne sera pas pertinent de comparer, de façon générale, des musiques aux fonctions similaires mais espacées dans le temps. Entre *Final Fantasy I* et *Final Fantasy VII*, le langage d'Uematsu a eu dix années pour évoluer.

3.3.1.1 La zone de sûreté

3.3.1.1a Les épisodes NES

Dans *Final Fantasy I*, la zone de sûreté est mise en musique par *Town* et *Cornelia Castle*. La composition est assurée par une grille harmonique aux standards du langage tonal :

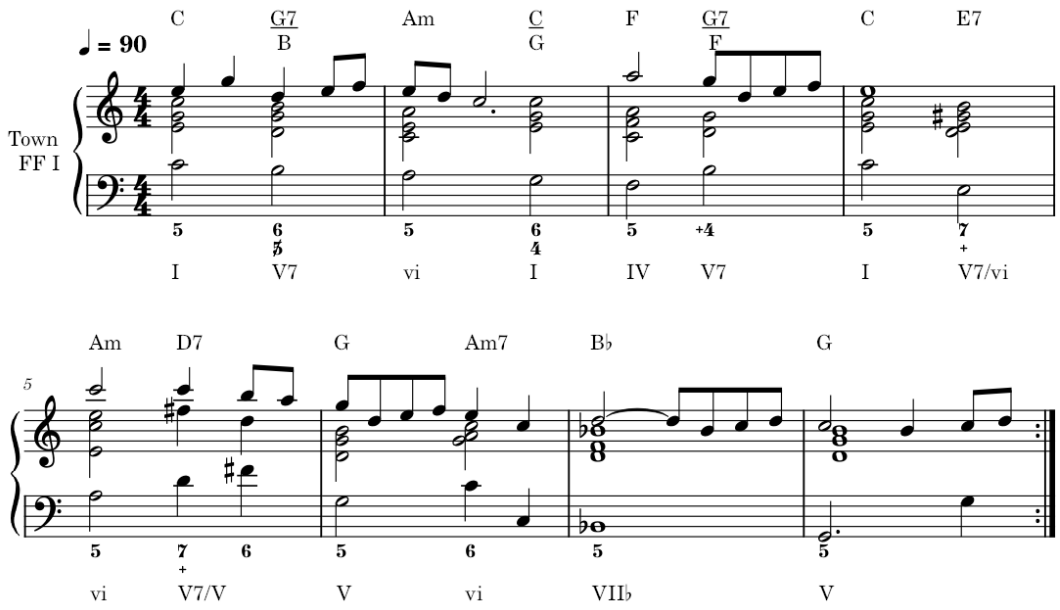



Figure 124 - Town - Final Fantasy I – Réduction harmonique

La grille d'accord est indiquée au-dessus de la partition en notation américaine, tandis qu'une analyse fonctionnelle est présente sous la partition. Bien que l'on puisse assimiler la mesure 5 comme étant un emprunt à *La* mineur, nous avons choisi de conserver le chiffrage en *Do* étant donné la rapidité à laquelle nous revenons sur le ton d'origine. Également, dans le morceau d'origine les accords indiqués ne sont pas joués tels qu'écrits mais sont arpégés à la voix du milieu. Ceci constitue donc une réduction harmonique de premier niveau. On remarque ainsi une écriture très tonale, constituée principalement des accords I, IV et V, ainsi que de quelques accords de dominantes secondaires résolues sur le ton visé. De la mesure 6 jusqu'à la fin, nous pourrions également considérer que l'harmonie s'installe en *Sol* Majeur - avec une légère déviation sur l'accord de *Si bémol* Majeur - constituant presque une fin de morceau axée sur l'accord de dominante du ton initial, permettant à la boucle musicale de se résoudre sur un accord de tonique après la répétition. Concernant *Cornelia Castle*, l'harmonie est similaire, bien que les accords soient moins renversés, et l'on constate aussi l'absence d'accord de septième dominante :

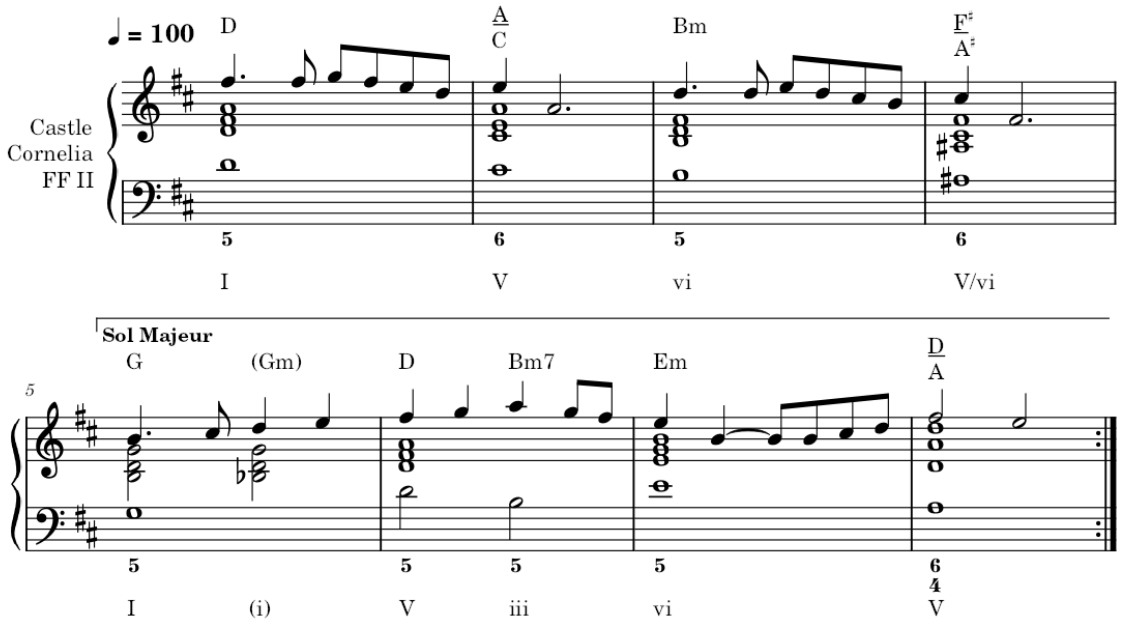



Figure 125 - Castle Cornelia - Final Fantasy I – Réduction harmonique

Le morceau est premièrement constitué d'une marche harmonique sur le relatif mineur afin de moduler sur la sous-dominante grâce à un accord de préparation chromatique. La cadence qui permet de boucler le morceau est moins franche, puisque le dernier accord, Ve degré de *Sol* Majeur, change de fonction lors de la

répétition pour redevenir accord de tonique. Les deux morceaux sont alors constitués d'une harmonie tonale dans les standards, utilisant plus ou moins brièvement des modulations ou des emprunts aux tons voisins. Cette harmonie permet d'instaurer une certaine sérénité, la conduite des voix est fluide, bien que quelques règles de contrepoint stricte ne soient pas respectées[282]. L'accord VII♭ de *Town* est quant à lui un emprunt direct au mode mixolydien de *Do*, référence à l'accord de la même couleur présente dans le *Prelude* lui aussi emprunté à ce mode.

Le principal parallèle que l'on peut détecter, hormis l'harmonie, la conduite des voix et le tempo qui sont similaires ; est la ligne de basse. Remis sur *Do* comme ton de comparaison, il apparait clair qu'elles sont *quasi*-strictement similaires :

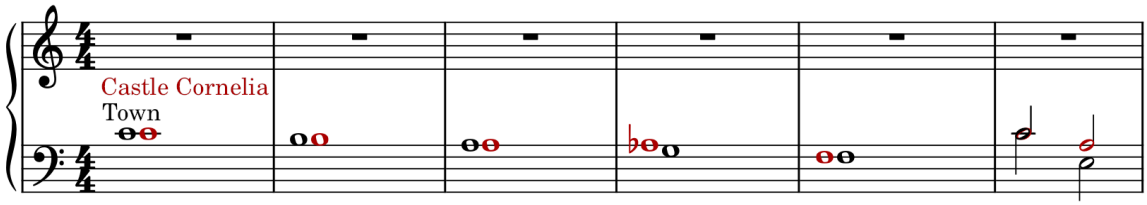


Figure 126 - Town, Cornelia Castle - Comparaison de la ligne de basse

Le rythme harmonique a été synchronisé pour favoriser la comparaison. L'apparition du *La bémol* mesure 4 chez *Castle Cornelia* est le résultat de la marche harmonique, et l'on constate une séparation des voix lors de la deuxième partie de chaque morceau (mesure 6 figure 126) : juste avant l'emprunt en *La* mineur sur *Town,* et la modulation en *Sol* sur *Castle Cornelia*. La basse identique dans les deux morceaux permet de lier leur fonction : ce sont les deux musiques de zone de sûreté, et elles ont une construction similaire, malgré quelques disparités dans les processus modulatoires. Fort est à penser que les deux ont été composées en même temps, et il est fort probable que ces deux musiques aient été composées pour la musique de ville, *Town*, dont l'une a été à posteriori attribuée au château de Cornelia.

Une analyse des phrases harmoniques permet de mettre en évidence le développement motivique de la mélodie :

[282] La septième de l'accord de *Mi* dominante sur *Town*, mesure 4, ne descend pas, par exemple.

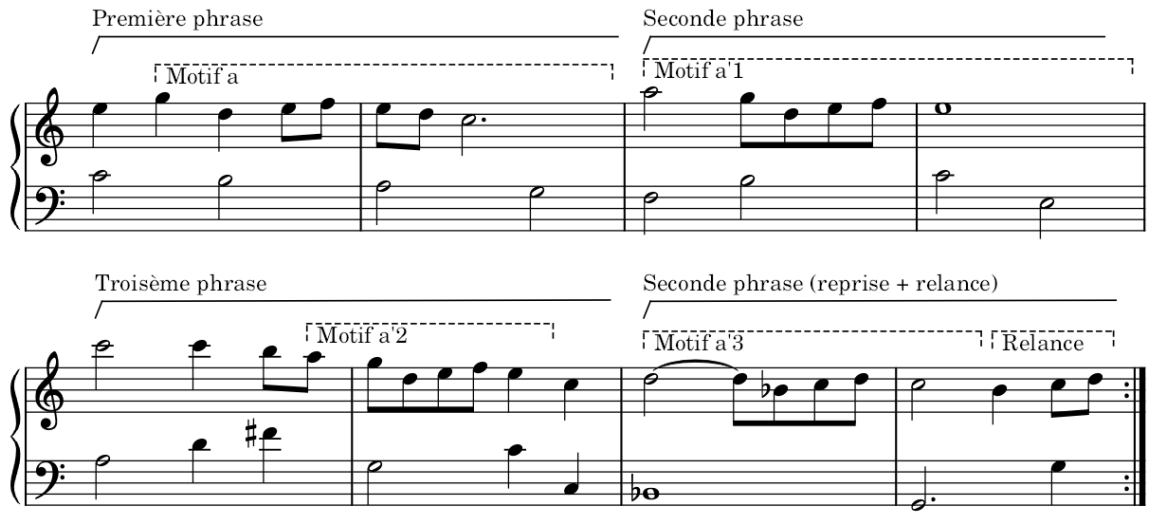



Figure 127 - Town - Final Fantasy I - Découpage motivique

La présence d'un motif qui revient dans chaque phrase apparait alors. Sa composition rythmique est variable, mais les notes principales sont toutes présentes. *Town* est construit sur un unique motif, une idée simple, que Nobuo Uematsu prend la liberté de faire varier dans chacune des phrases tout en respectant l'harmonie présente. Nous obtenons deux constituantes des musiques de zone de sûreté dans *Final Fantasy* : la ligne de basse et ce motif.

La ligne de basse est-elle aussi présente dans *Castle Cornelia*, constituant le premier élément commun, et le motif apparait lui aussi sous une forme variée, aux mesures 7 et 8 :

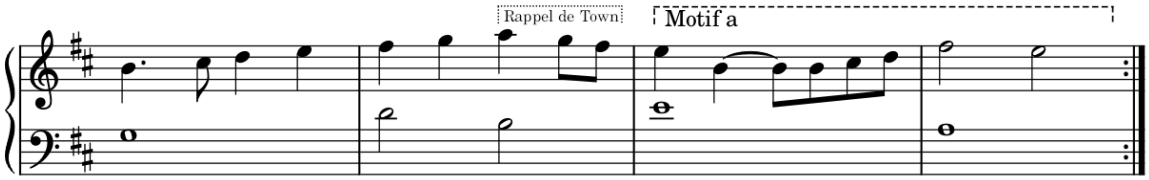



Figure 128 - Castle Cornelia - Final Fantasy I - mes 5-8

L'encart « Rappel de Town » fait référence à l'élément précédent le motif a'2 de la mesure 5, figure 127. La seule différence notable entre le motif a de *Town* et celui présenté figure 128 est sa conclusion, résultat direct de l'harmonie de dominante. Le motif est donc bien présent, bien que plus effacé que dans *Town*. Cela conforte notre hypothèse que les deux morceaux ont été composés pour la même fonction scénaristique. En outre, cela permet de créer le procédé suivant :

- Faire entendre un motif et ses variations dans une musique clairement identifiée comme « zone sûre », puisque c'est la musique principale de toutes les villes du jeu, où aucun affrontement ne peut venir interrompre le joueur.
- Faire un rappel de ce motif désormais associé dans l'inconscient du joueur dans une autre zone sûre, celle du château de Cornelia. Le château de Cornelia est une zone importante du jeu car c'est fief du Roi de Cornelia, qui nous demande pour notre première quête (et le début de l'aventure), d'aller sauver sa fille, la princesse Sarah, qui s'est fait enlever par l'antagoniste principal Garland.

De plus - bien que ce soit une conséquence des limitations techniques - les deux boucles sont assez courtes (environ 20 secondes chacune), ce qui permet d'ancrer plus efficacement le motif dans la mémoire du joueur.

De fait, ces deux musiques de zone sûre possèdent une unité : leur basse et leur mélodie empruntant à un motif commun. La grille harmonique des morceaux permet de « remplir » l'espace laissé par les deux voix extrêmes d'une manière cohérente tant par les couleurs qu'elle apporte que par la conduite des voix. Nous avons ici, en témoin, des morceaux qui puisent dans l'écriture classique de la musique sans aucune frivolité. Les dissonances ne sont amenées que par les tensions obligatoires d'une progression d'un tel langage, et résolues aussitôt la phrase musicale terminée. Ici, Uematsu montre à quel point son apprentissage autodidacte de la musique classique, nourrit en écoutant sa sœur jouer du piano, l'a profondément marqué.

Pour *Final Fantasy II*, la musique de zone sûre est réduite à un unique morceau, homonyme du premier : *Town*. Afin de bien séparer la mention du *Town* de *Final Fantasy I* et de *Final Fantasy II,* nous nommerons librement ce morceau « *Town II ».* Le « motif a » précédemment mis en évidence se retrouve à son tour dans *Town II*, lui aussi de manière plus effacée au profit d'une musique beaucoup plus longue et en deux parties :

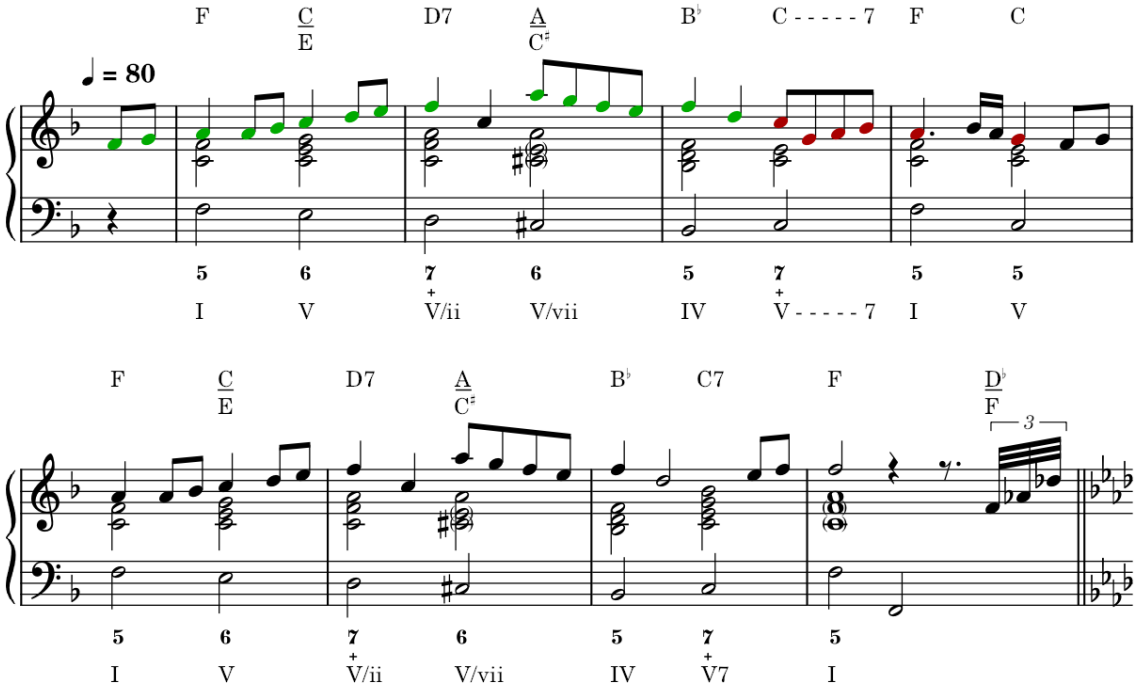


Figure 129 - Town II - Final Fantasy II - Première partie

A l'instar des précédents morceaux, la figure 129 propose une réduction harmonique du morceau. Les notes entre parenthèses ne sont pas directement jouées par l'accompagnement, mais ont été indiquées pour compléter l'harmonie. Nous retrouvons une harmonie tonale, avec des emprunts à des tons étrangers mesure 2 et 7. Les deux phrases constituant la première partie sont similaires, à la différence de leur cadence finale : la première permet de relancer la phrase par un arrêt sur un accord de dominante, tandis que la seconde est conclusive et relance sur la deuxième partie du morceau en *Ré bémol* Majeur. Nous pouvons observer en vert une phrase très similaire à celle de la seconde partie de *Cornelia Castle*, mais sur un mode différent, et une articulation un peu plus étendue, comme si cette phrase était un développement ou une variation de la première. En rouge figure le « motif a » utilisé dans *Town* et *Cornelia Castle* de *Final Fantasy I*. Nous retrouvons alors deux des trois caractéristiques principales de ces musiques : l'harmonie tonale à la conduite des voix douce, et la réutilisation de motif. Ce qui permet de lier de façon plus certaine les morceaux est la présence de la ligne de basse, troisième caractéristique principale, une fois de plus similaire à ceux de *Final Fantasy I* :

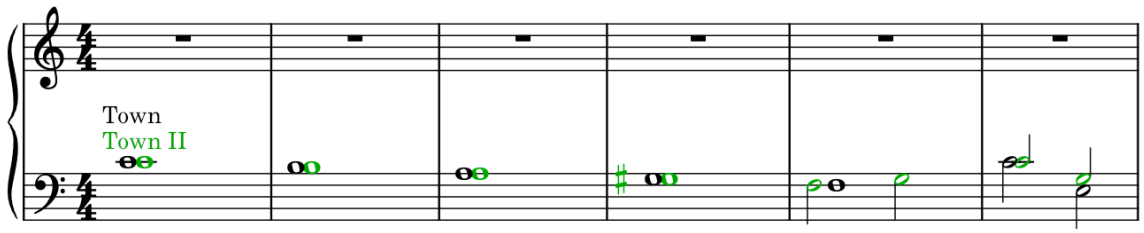


Figure 130 - Town, Town II - Final Fantasy I & II - Comparaison de la ligne de basse

Quoi qu'il arrive, la ligne de basse est strictement identique sur les trois premiers accords, tandis qu'Uematsu opère différentes variations sur les accords suivants - où il fait varier l'harmonie en empruntant des accords à d'autres tonalités - tout en conservant la même logique : une phrase descendante par tons conjoints. Enfin, les basses convergent de nouveau pour effectuer la cadence finale de la phrase.

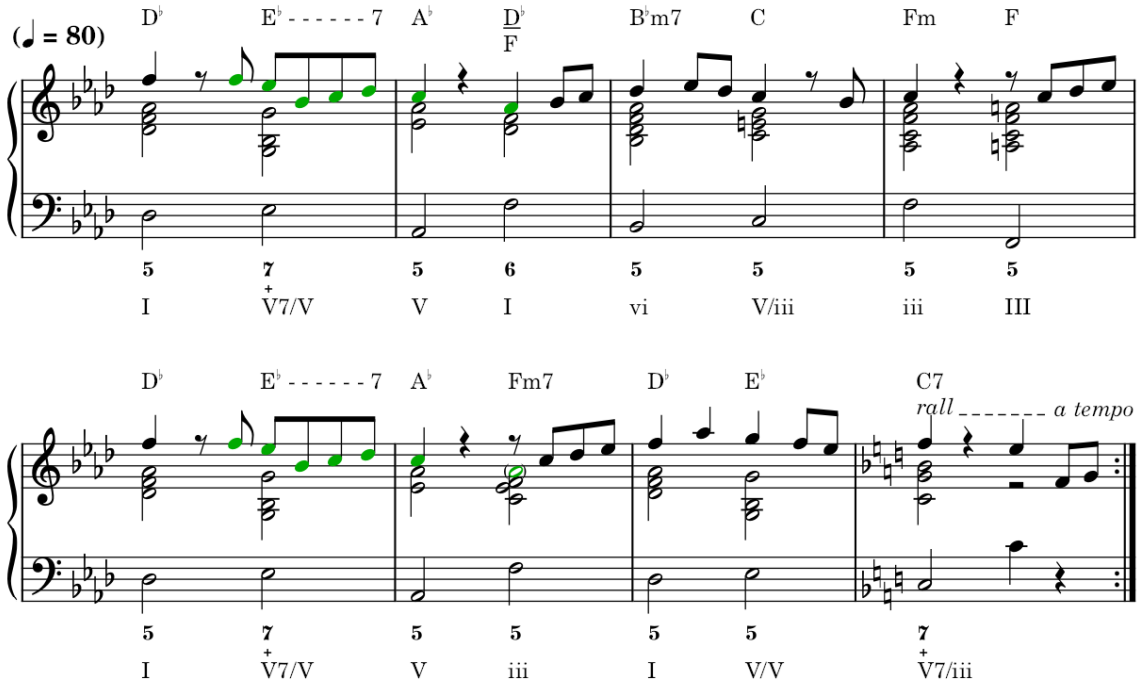



Figure 131 - Town II - Final Fantasy II - Seconde partie

En seconde partie, Uematsu module donc en *Ré bémol* Majeur. Il utilise de nouveau une harmonie tonale, avec une brève référence au ton d'origine à la fin de la première phrase, mesure 4, introduite par une dominante secondaire. Une fois de plus, nous retrouvons le « motif a » à la mélodie en début de chaque phrase. En revanche, la phrase descendante à la basse est abandonnée dans cette partie. Néanmoins, la seule présence du motif en début de phrase, accompagnée de nouveau de son harmonie tonale, suffit afin de maintenir une cohérence dans le discours. Compte tenu des accords utilisé, comme la dominante

secondaire *Mi bémol*, l'absence de cette basse était inévitable. Enfin, nous pouvons de surcroit expliquer cette disparition par la seule particularité de *Town II* : une seconde partie qui développe le motif introduit dans la première.

Dans *My Home Town* de *Final Fantasy III* (figure 132), Uematsu réutilise les mêmes ingrédients : une harmonie tonale - un peu plus évoluée - et une ligne de basse elle aussi similaire que dans les deux précédents opus. Cependant, nous constatons que la ligne de basse va très rapidement s'émanciper du motif vu précédemment. Elle conservera, au début au moins, une progression descendante par tons conjoints chromatiques cette fois-ci. Nous observons alors une filiation, une évolution globale, des musiques de zone sûre.

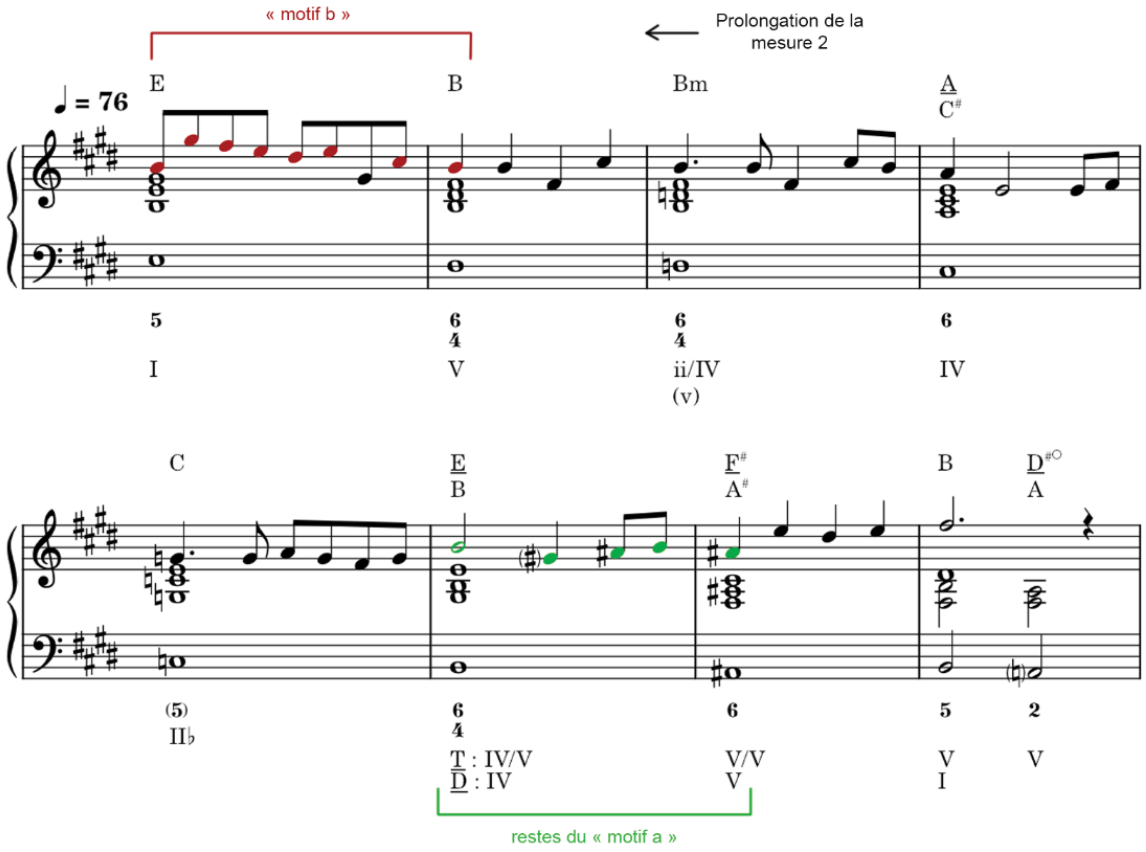


Figure 132 - My Home Town - Final Fantasy III - Première partie

Néanmoins, on retrouve quelques traces du « motif a », légèrement modifié et dont l'enveloppe mélodique a été adaptée à l'harmonie présente. Il intervient dans de la seconde phrase de la première partie, lors de l'emprunt au ton de la dominante, *Si* Majeur. Les valeurs rythmiques ont également été modifiées. Ce qui créé la

filiation, c'est la réutilisation d'un motif, en rouge, présent dans *Town II*, à la mesure 2 (figure 129). La note basse du motif, le *Sol*, est omise car elle constitue une répétition de l'arpège joué par la voix medium. La mesure 3 est une prolongation minorisée de la mesure précédente, permettant d'inscrire la phrase mélodique dans une carrure à 4 mesures et de créer un mouvement chromatique descendant (*Ré#, Ré, Do#, Do*), qui sera par la suite poursuivit (*Si, La#*) ; permettant de lier les deux phrases tout en faisant un rappel de la basse. La seconde partie du morceau fait également un bref rappel à la seconde partie de *Town II*. Les deux parties commencent avec le même motif rythmique (une longue, un silence et une note antéposée) :

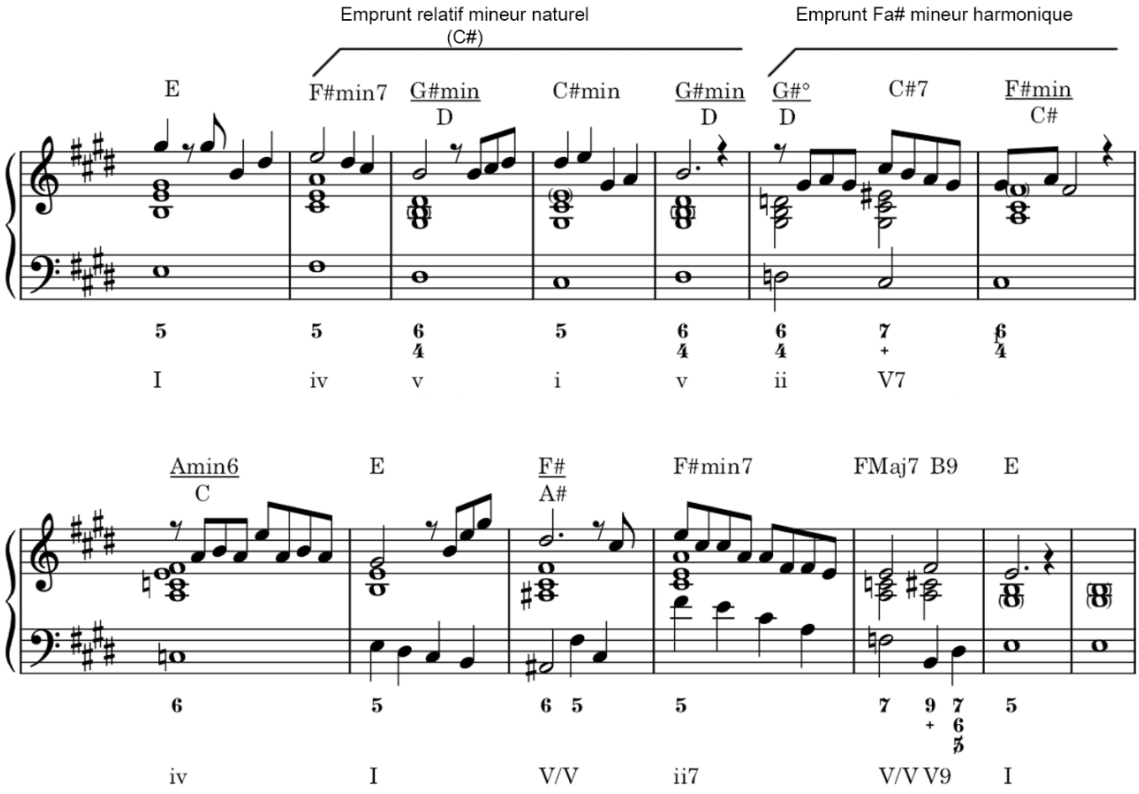


Figure 133 - My Home Town - Final Fantasy III - Seconde partie

L'harmonie utilisée est un peu plus dense que lors des précédents morceaux, ou de la précédente partie, ce qui permet de les séparer clairement. On observe un double emprunt mineur, le premier au relatif mineur de la tonalité d'origine, et le second à la sous-dominante de cet emprunt, avant de revenir dans la tonalité initiale par un accord de passage. Enfin, Uematsu effectue la cadence finale, avant de boucler sur la première partie. La phrase musicale, commencée ici sur la première mesure qui effectue la liaison entre les deux parties - elle résout la

dernière mesure de la figure 132, et commence la partie 2 - ; est un développement direct de la phrase équivalente de *Town II* (figure 134). Nobuo Uematsu semble ici montrer un lien entre ces deux phrases musicales, qui bien que dans des tonalités différentes et évoluant sur des degrés tout aussi différents ; possèdent un lien de parenté.

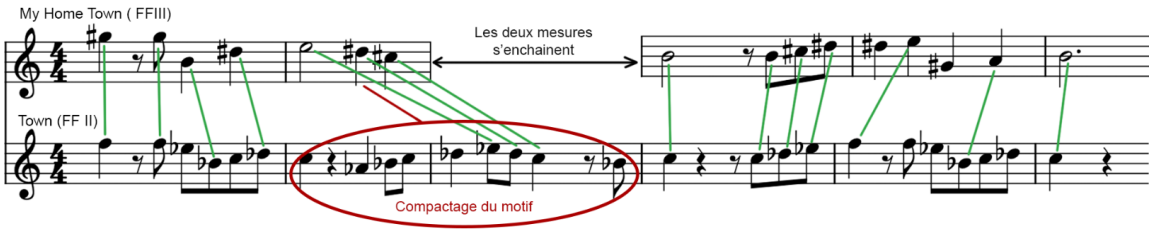


Figure 134 - Relation - Town II et My Home Town

En ce sens, cette phrase est, chez *My Home Town,* une réduction plus qu'un développement. Tout le passage entouré en rouge a été « compacté » dans une unique mesure, qui n'en reprend en réalité que le mouvement final. De même, la phrase de *My Home Town* abandonne toutes les notes de passages de l'équivalente chez *Town II*, pourtant emprunt au « motif a » que nous avons précédemment définit. Le « motif a » semble alors peu à peu s'effacer.

Cette analyse des motifs, certes un peu rapide, des musiques de ville des trois premiers opus de la série nous permet de voir le lien de filiation qui existe entre ceux-ci. Si nous résumons notre pensée aux fondamentaux, nous avons en premier lieu Uematsu qui écrit deux compositions, *Town* et *Cornelia Castle* pour *Final Fantasy I*, probablement dans le but d'être chacun la musique de ville de cet opus. Cette théorie vient du fait que les deux morceaux utilisent le même motif, et qu'il est probable que l'un soit le second jet de l'autre. Si ce n'est pas le cas, nous pouvons supposer que, étant tout deux des musiques de zone sûre, Uematsu a réutilisé le motif de l'un dans l'autre pour créer une filiation motivique. A partir de ce constat, il a composé la musique de ville de *Final Fantasy II* sur la même base motivique et harmonique. Il en conserve donc l'harmonie tonale, le motif descendant à la basse ainsi que le « motif a », pilier mélodique du premier épisode. Notons que *Final Fantasy II* est sorti – au Japon – presque un an jour pour jour après le premier épisode[283]. Une telle proximité dans le temps de composition

[283] Le 18 Décembre 1987 pour le premier, et le 17 Décembre 1988 pour le second.

laisse penser que *Town II* peut être lui aussi la réutilisation d'un brouillon mis de côté pour le premier épisode, qu'Uematsu a ressorti, arrangé et amélioré à l'occasion. Dans la seconde partie de *Town II*, Uematsu présente l'utilisation d'un motif qui initie la phrase mélodique que l'on retrouvera dans *My Home Town* de *Final Fantasy III*, sorti à son tour un peu plus d'un an plus tard, le 27 Avril 1990, sous une forme développée plus compacte, montrant tout de même un parallèle assez évident. Il y fait disparaître le « motif a », que l'on peut malgré tout retrouver avec des restes très altérés, au profit d'un nouveau motif, le « motif b ». Le mouvement descendant de basse est conservé dans la première partie du morceau, mais abandonné dans la seconde partie. Voici, pour conclure cette filiation motivique des musiques de zone sûre de la NES, un diagramme expliquant le lien entre chaque motif :

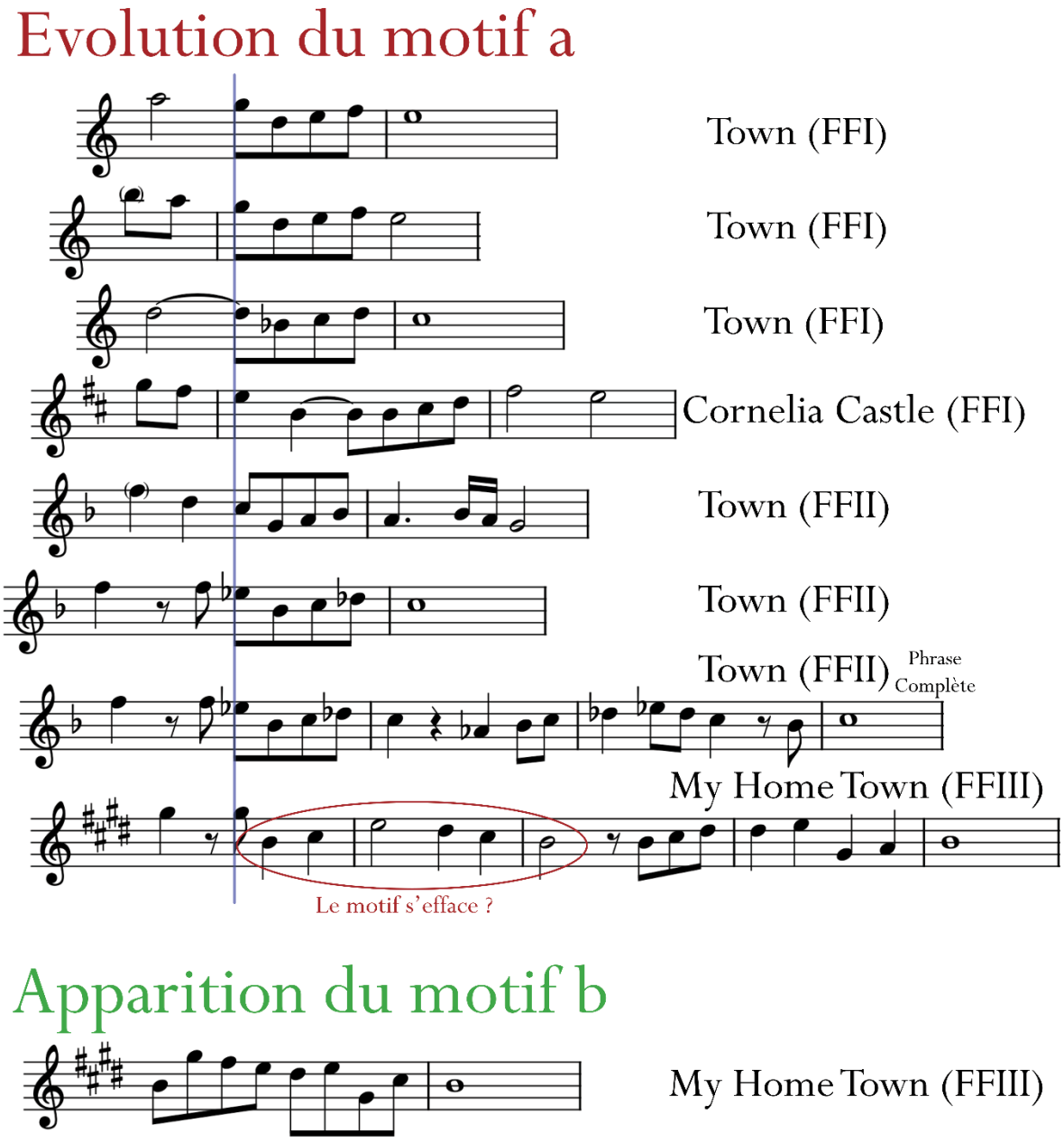


Figure 135 - Analyse paradigmatique - Evolution du "motif a"

3.3.1.1b Les épisodes SNES

Dans les épisodes SNES, la conception de la musique a évolué. Le premier changement est bien entendu, comme vu partie 1.5.1, la technologie de synthèse du son qui permet l'utilisation d'instruments synthétisés. En second, nous avons le regard même de Nobuo Uematsu sur son métier de compositeur, et l'apport d'une unité qu'il va donner dans ses œuvres. Dans les trois premiers épisodes de la série, nous l'avons vu, les musiques de zones sûres sont assurées par un ou deux morceaux, pas plus. Dès *Final Fantasy IV*, cette assignation des musiques va être

plus complexe. En ce sens, Nobuo Uematsu va commencer à donner une identité propre à ses compositions, en regard du lieu ou de la situation nécessaire. Ainsi, la musique de « ville » (diverse) est *Welcome to Our Town*, tandis que d'autres lieux, eux aussi catégorisés « zone sûre » auront d'autres thèmes plus caractéristiques. Les châteaux de Baron, Fabul, le château du roi Nain Giotto ou encore le royaume des *éons*• feront respectivement entendre *Kingdom Baron*, *Fabul*, *Giott the Great King* et *Illusionary World*[284]. Puisqu'aucun affrontement non-scripté n'est possible en ces lieux, ce sont bels et bien des zones sûres. Pourtant, rien ne laisse penser, à l'oreille ou lors de la session de jeu, que les motifs précédemment extraits des épisodes NES ne sont présents. Lorsque l'on analyse ces morceaux, nous pouvons cependant retrouver des bribes de motifs, parfois très évolués ou fondus dans une mélodie comprenant de nombreux ornements.

Si l'on s'intéresse en premier lieu à *Welcome to Our Town*, on retrouvera en ouverture le « motif b » apparu dans l'épisode précédent, tout de suite suivit par le « motif a » :

[284] Bien que *Illusionary World* soit un morceau plutôt hybride. Il sert aussi pour certaines zones de danger, démontrant alors la transition de pensée.

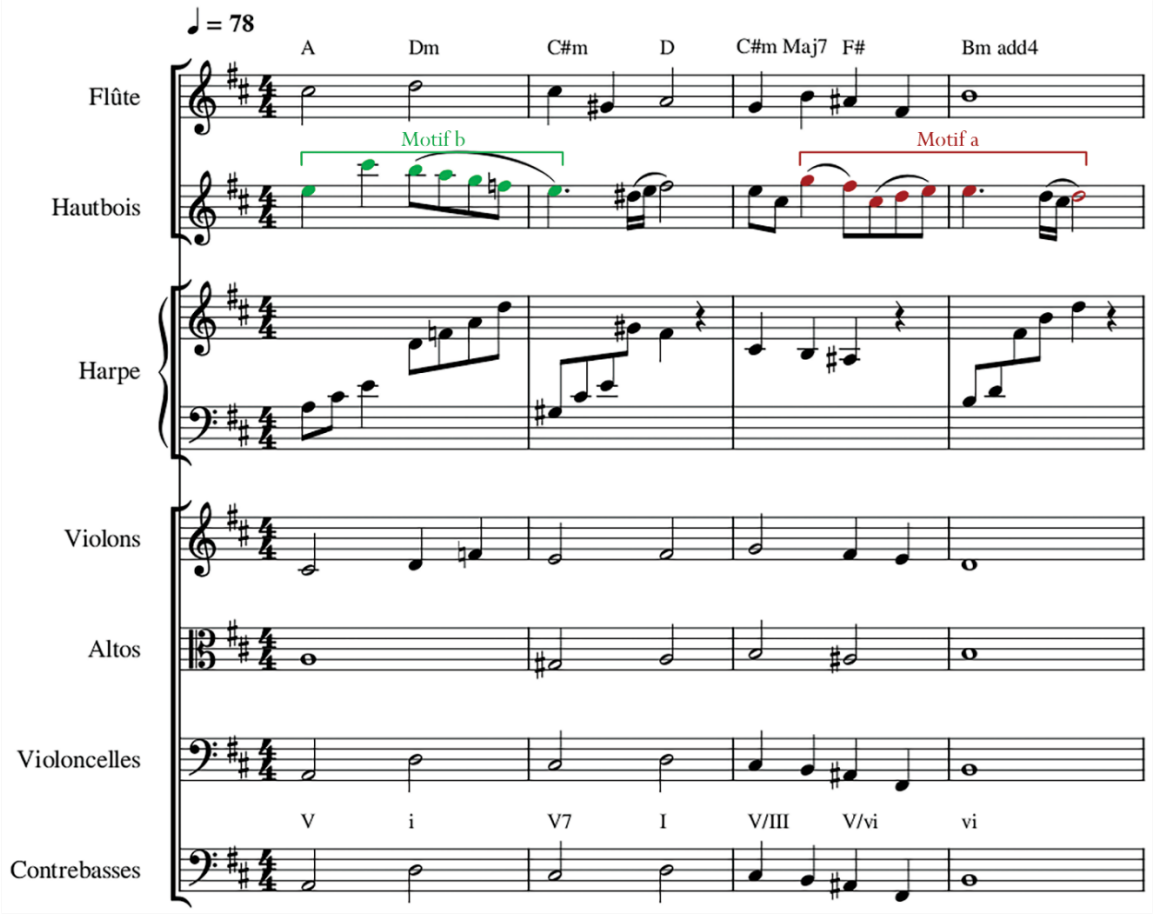



Figure 136 - Welcome to Our Town - Final Fantasy IV - Motif a + b

Dans cette version du « motif b », les ornements que l'on pouvait observer dans *My Home Town* (figure 135) ont été supprimés pour donner une ligne mélodique plus droite. Quant à lui, le « motif a » se voit au contraire augmenté d'une petite ornementation à la fin. L'harmonie utilisée est à nouveau tonale, bien que Uematsu semble tromper l'harmonie en commençant par un accord de dominante suivit par un accord de tonique en *Ré* mineur. Par la suite il effectue une modulation sur le relatif mineur grâce à la descente de quintes *Do#*, *Fa#*, *Si*. Le seul élément que nous avons perdu de nos précédentes analyses est la ligne de basse, qui ne respecte plus le motif descendant par tons conjoints. Encore une fois, cet abandon peut s'expliquer par l'emploi de la succession d'accord qui est différente.

En revanche, ce paramètre va être échangé avec un autre : l'instrumentation. Nous l'avons vu partie 1.8.1.1a, la musique de zone sûre possède de petits effectifs instrumentaux. Le qualificatif « petit » est à considérer relativement, puisque la

console permet l'utilisation d'un nombre restreint de canaux sonores, 8, ce qui mis en parallèle d'effectifs orchestraux restera toujours « petit ». Mais l'on peut contourner cette attribution au nombre de pupitres ou de familles d'instruments. Ici, un ensemble de quatre cordes joue, avec la basse doublée à l'octave, ce qui permet de réduire le nombre d'instruments jouant des voix différentes à trois. La mélodie est assurée au hautbois, tandis que la flûte l'accompagne sans interférer, et une harpe joue les accords en arpèges. Nous pouvons alors abstraire la notion d'instruments en les identifiant à leur rôle : les cordes et la harpe ont un rôle harmonique, le hautbois est purement mélodique et la flûte tient un rôle d'accompagnement de la mélodie. Cette intimité accompagne parfaitement l'ambiance reposante des villes. De plus, le timbre même des instruments est extrêmement important, puisque qu'avec un pupitre de bois, une harpe et des cordes, nous avons des timbres simples ; non agressifs et doux. Cette instrumentation sera désormais le pilier principal des musiques de zone sûre, propre à une douceur harmonique importante lorsqu'il s'agit de figurer le repos.

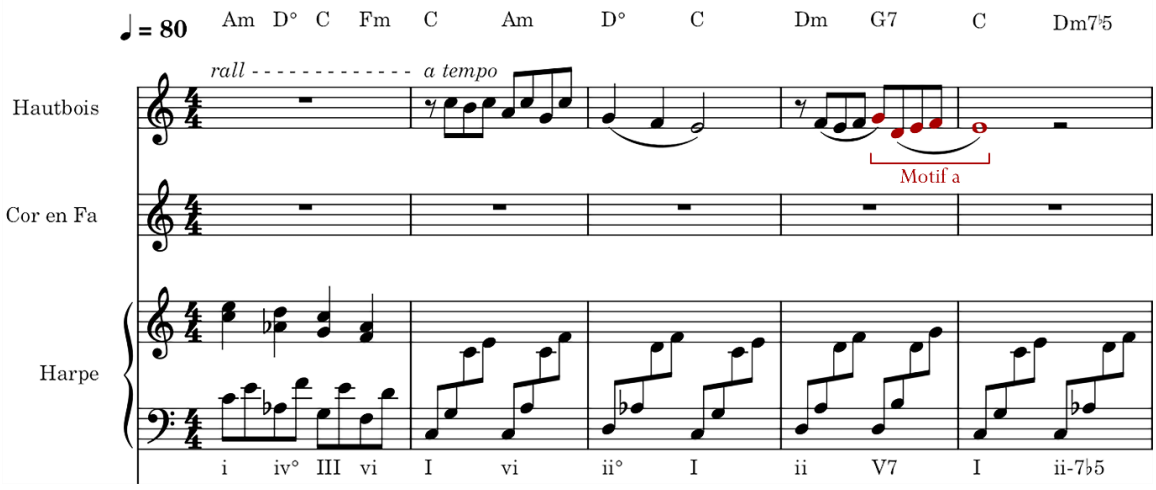


Figure 137 - Tenderness in the Air - Final Fantasy V - mes. 1-5

Nous retrouverons cet effectif instrumental dans *Tenderness in the Air* de *Final Fantasy V*, confirmant l'importance et l'efficacité de ce paramètre. Ce morceau est composé d'un pupitre de cordes (violons 1, 2, altos, violoncelles et une contrebasse en pizzicato), d'une harpe, un cor et un hautbois. Encore une fois, la harpe joue la grille d'accords en arpèges ascendants, plus ou moins réguliers, se permettant de légères disgressions sur quelques mesures. Les cordes animent

cette grille harmonique encore une fois grâce à une conduite des voix bien travaillée. Enfin, les vents se donnent tour à tour la parole pour jouer la mélodie. Ce sera une des seules différences de traitement en comparaison à *Welcome to our Town*, où les vents jouaient simultanément une mélodie et un contrechant d'accompagnement. Le langage est à nouveau tonal, bien qu'Uematsu semble progressivement s'émanciper d'une pensée clairement tonale pour explorer des couleurs qui sortent un peu de la tonalité usitée. Il choisit, en quelque sorte, d'emprunter plus d'accords à d'autres tonalités afin de colorer son harmonie. Ce sera un paramètre déterminant qui sera utilisé à foison lors des prochains jeux, favorisant par-là la volonté de donner un caractère particulier et contrasté à ses compositions, en alliance avec la narration vidéoludique : ce ne sont plus de simples villes de passages, mais des lieux propices au développement scénaristique.

On retrouve à nouveau le « motif a » qui nourrit les musiques de villes depuis le début de la série, joué au hautbois dès la première partie. En revanche, le motif joué au hautbois ne sera plus utilisé dans le reste du morceau, et sera confié par la suite au cor. Nous avons ici une structure du morceau plus compliquée, souhait, très certainement, de donner plus de particularité aux morceaux dès l'épisode IV. La structure est ainsi construite :

1 - Introduction d'une mesure à la harpe
2 - Premier thème au hautbois, comprenant le « motif a »
3 - Second thème au hautbois également, comprenant le « motif b »
4 - Pont avec un motif au cor
5 - Premier thème (2), joué au cor cette fois-ci
6 - Retour sur 3

Ainsi, les parties 1 et 2, visibles sur la figure 137, ne seront plus jamais entendus une fois dépassés, car la boucle musicale utilise les parties 3 à 5. Dès lors, la boucle alterne entre le hautbois jouant le « motif b » et le cor jouant le « motif a ». Nous sommes en présence d'un essai de variation, et d'évolution *pseudo-dynamique* de la musique, où les thèmes sont répartis sur plusieurs instruments au fil de la lecture. Ces structures plus complexes sont permises grâce à la

technologie de la Super NES, et surtout grâce à sa mémoire étendue en comparaison à sa prédécesseur.

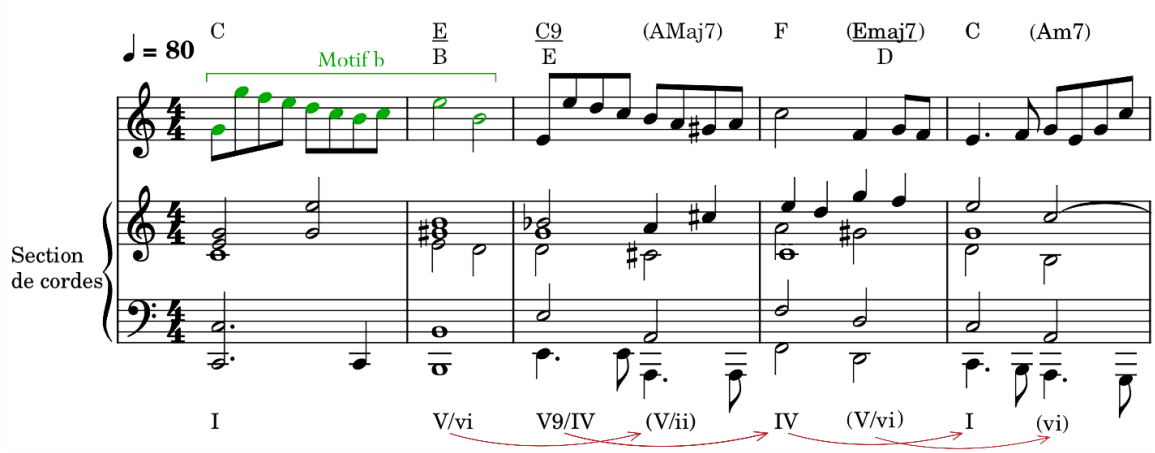


Figure 138 - Tenderness in the Air - Final Fantasy V - mes. 11-15 - Réduction harmonique

Sur la figure 138, le « motif b » est visible au hautbois, et est accompagné par une réduction de la section de cordes. En comparaison au motif équivalent de *Welcome to our Town*, le motif retrouve sa forme initiale visible dans *My Home Town* (figure 135), c'est-à-dire un rythme droit, en croches. L'amplitude du motif s'est agrandie, en passant d'une sixte pour revenir sur le ton initial à une octave se concluant sur la tierce du motif, sensible non résolue de la tonalité. S'en suit une réutilisation du motif dans une marche harmonique sur un ton de dominante secondaire. Ce qui est encore plus intéressant ici, c'est l'harmonie employée. Elle se rapproche d'une esthétique jazz, et l'on peut observer sur la figure précédente que les accords se résolvent en créneau : les accords principaux (début de mesure) se résolvent entre eux, et les accords de passage (entre parenthèse) également. Ce *voice leading*• est le résultat d'une composition et d'un arrangement de grande qualité, prouvant ici la maîtrise progressive du langage tonal. De plus, outre sa résolution alternée, l'harmonie s'enchaîne parfaitement, sans accroc à l'oreille. Nobuo Uematsu semble alors quitter progressivement l'harmonie tonale du XVIIIè siècle pour s'approprier une harmonie plus « populaire »[285]. Nous pouvons - sûrement d'une façon surinterprétée - rapprocher ce caractère populaire

[285] En référence à la « musique populaire » qu'est le jazz, qui donnera plus tard le rock progressif et d'autres styles à l'harmonie tonale très fouillée.

de la musique au caractère populaire des villes des jeux, en opposition à la noblesse des châteaux. Ces couleurs jazz des musiques de ville se retrouveront de manière encore plus marquée dans les musiques de *Final Fantasy VII* et *VIII*[286]. Notons également qu'une telle harmonie peut difficilement être retranscrit sur une console de jeu comme la NES, avec pour cause le manque de canaux pour faire sonner un accord de neuvième de dominante comme c'est le cas ici. La Super NES se place donc favori pour réaliser une telle écriture, et force est de constater que Nobuo Uematsu exploite pleinement son potentiel.

C'est à partir de *Final Fantasy VI* que Nobuo Uematsu va changer de paradigme concernant les musiques de zones sûres. Déjà enclenché dans l'épisode IV, la personnalisation des musiques de ville se fera clairement ressentir dès l'épisode VI. Dans le quatrième épisode, nous avions une musique pour les villes générales, et une musique par châtellerie[287], correspondant également parfois au thème principal du personnage jouable qui y réside ou dont il est l'une des personnalités importantes. Jusqu'alors, Uematsu avait réussi à faire entendre deux motifs que nous avons mis en avant précédemment, dans chacune des musiques de zones sûres des cinq premiers épisodes. Avec l'épisode VI et sa volonté d'affirmer le lien entre musique et narration qu'il souhaite établir, les musiques de zones sûres de l'épisode VI ne feront plus entendre ces motifs. Elles seront composées de manière à faire ressortir l'ambiance générale qui y règne. Dans cet épisode, il se concentrera sur des motifs qu'il pourra largement plus développer en *Leitmotiv*, faisant de *Final Fantasy VI* le premier épisode à utiliser, de manière dense, ce matériau thématique. Ceci peut en partie être dû au nombre beaucoup plus important de personnages jouables dans cette épisode[288], possédant chacun un thème musical et un arc narratif que l'on peut découvrir dans le scénario principal. Mais Uematsu ne se contente pas d'écrire un thème (ou un motif) pour chaque personnage. Il a également écrit des motifs assimilables, par exemple, à l'Empire de Gestahl (*The Gestahl Empire*), à l'antagoniste principal (*Kefka*) ou encore le

[286] Sentiment renforcé par le fait que ces deux jeux ne se déroulent plus dans des univers purement « f*antasy*• », mais dans des mondes modernes calqués sur le nôtre, plus proche de notre réalité.
[287] Entendons par là que le monde de *Final Fantasy IV* est divisé en différents territoires, que chacune des châtelleries contrôle. Certains châteaux sont accompagnés d'une ville. On entend la musique de zone sûre dans les villes, et la musique du château correspondant lorsque l'on entre dans ledit château.
[288] C'est l'épisode possédant le plus grand nombre de personnages jouables, dont trois sont optionnels. On en dénombre quatorze au total.

Présage (*Omen*). Ainsi, la ville de Narshe possèdera son propre thème musical, *Narshe*, et de même pour la ville de Zozo, *Slam Shuffle*. Les villes générales sont mises en musique par *Kids Run Throught the City*, mais comme nous l'avons dit juste avant, les motifs a et b n'y sont plus réellement présents. Leurs évolutions successives, en parallèle de l'évolution de la pensée musicale d'Uematsu, mènent à un motif tellement distillé, qu'il est difficilement reconnaissable ou attribuable. On peut cependant en retrouver des traces, bien que l'on puisse tout à fait (à raison) contester l'appartenance de ces résidus mélodiques aux motifs a ou b. C'est-à-dire que l'on peut retrouver l'enveloppe générale d'un des deux motifs dans la mélodie du morceau, mais les évolutions progressives des motifs font qu'il devient, au cumul, difficile d'entendre le motif dont la mélodie est le résultat :

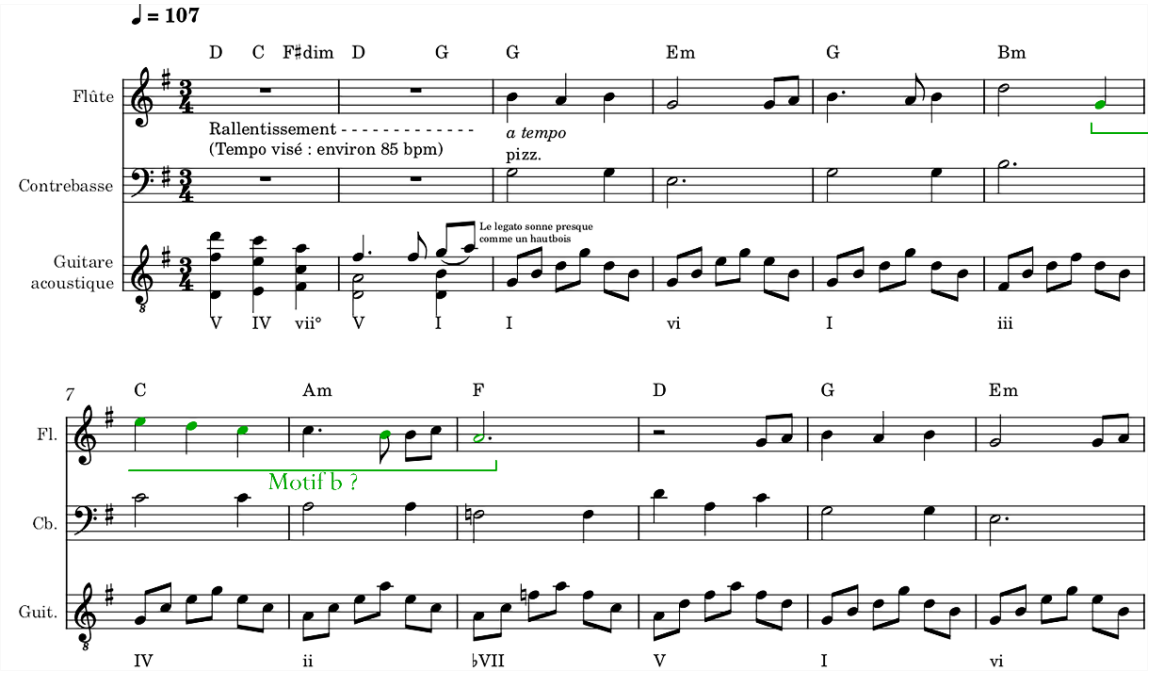



Figure 139 - Kids Run Throught the City Corner - Final Fantasy VI - mes1-12

La figure 139 dépeint ce problème d'identification. L'élément mélodique en vert est-il un résidu du « motif b », ou le résultat d'une écriture musicale très proche ? Nous pourrions penser que l'enveloppe du motif correspond à celle du « motif b », mais le résultat sonore n'est pas convainquant. A l'image du « motif b » de *My Home Town* (figure 132), le motif effectue un saut de sixte ascendant, pour rejoindre, presque conjointement, une note proche de la note initiale, ici la seconde majeure ascendante. Tous les éléments qui construisent ce motif semblent montrer que nous sommes effectivement en présence du « motif b ». Mais à

l'opposé, plusieurs éléments montrent que son appartenance au « motif b » n'est pas si évidente : le motif n'est pas joué en début de phrase, comme cela a toujours été le cas jusqu'ici, mais en milieu/fin de phrase ; il est contenu dans trois mesures au lieu d'une ; ses ornements sont différents ; et l'harmonie qui le soutient également :

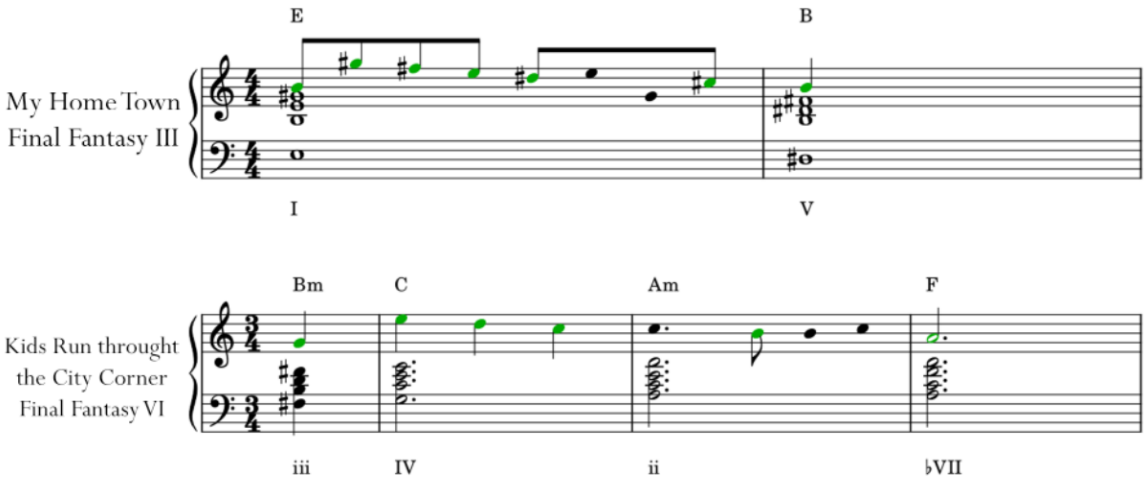


Figure 140 - Comparaison des "motis b" - Final Fantasy III & VI

Là où le « motif b » de *Final Fantasy III*, *IV* et *V* se terminent sur un Ve degré, initiant le retour sur I par la suite, celui de *Final Fantasy VI* se termine sur un accord ♭VII pré-cadentiel : l'intention n'est alors pas du tout la même. Si la fonction des accords soutenant ce motif est différente, nous pouvons conclure que la fonction du motif l'est elle aussi. Nous pourrions nous permettre d'affirmer que le motif mis en avant dans *Kids Run Through the City Corner* n'est alors pas le même en dépit de son enveloppe similaire à celui utilisé dans les précédents épisodes de la série. Ou nous pourrions penser que ce changement de fonction harmonique est le résultat, lui aussi, de l'évolution du motif. En effet, la suite de cette première partie est constituée d'une seconde phrase plus conclusive. Elle est dérivée de la première, qui joue le rôle d'antécédent. Nous avons alors une première partie constituée de deux phrases similaires au début, mais qui dévient sur leur conclusion, initiant un mouvement antécédent/conséquent :

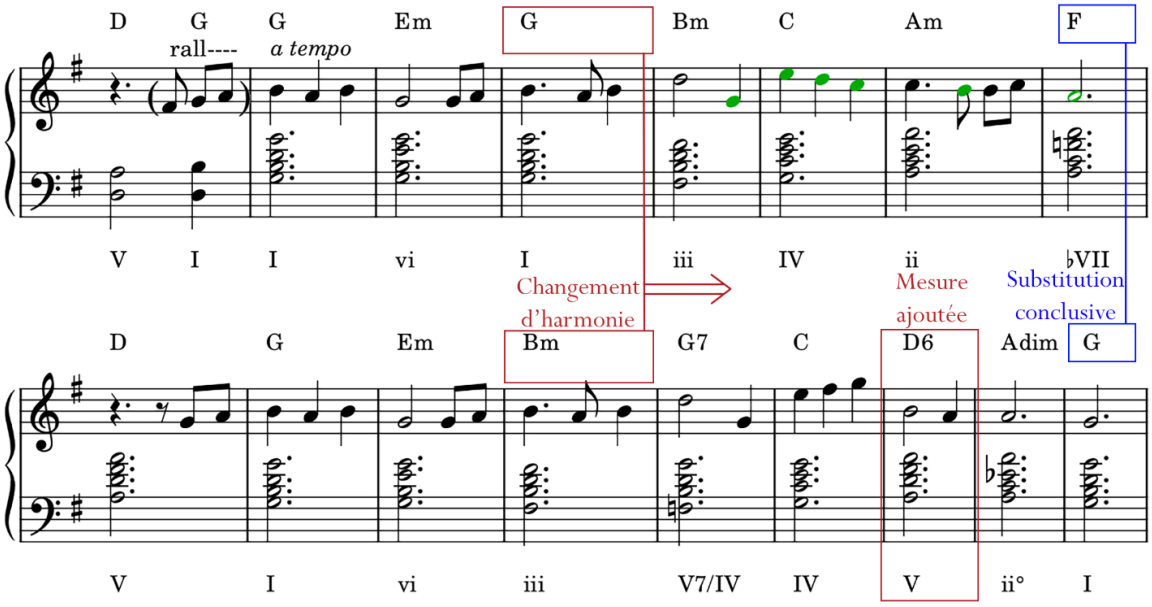


Figure 141 - Kids Run Through the City Corner - Final Fantasy VI - Antécédent/Conséquent de la première partie, mes2-18

La mélodie est similaire sur les cinq premières mesures de chaque partie de la phrase, et dévie à partir de l'apparition du « *simili*-motif b » (en vert) afin d'amener sur une harmonie moins suspensive. L'ajout d'une mesure permet de retarder artificiellement la conclusion. Nous constatons par ailleurs que la mélodie se termine sur le ton initial du « *simili*-motif b », affirmant alors le côté conclusif de celui-ci. Si nous fusionnions le « *simili*-motif b », en vert, avec sa version modifiée de la seconde partie de la phrase, nous obtiendrons quelque chose qui se rapproche plus du motif initial. Nous conclurons en supposant que Nobuo Uematsu a, probablement inconsciemment, réutilisé une enveloppe similaire à celle du « motif b », mais sans pour autant penser clairement celui-ci comme en étant une évolution. Par là-même, nous pouvons également rapprocher le motif mesure 14, sur *Do* Majeur, comme étant un dérivé du « motif a ». En effet, par la suite, la mélodie de la première partie est rejouée, accompagnée par une section de cordes (Violons 1, Violons 2 et Altos). La flûte, quant à elle, sera doublée à la tierce inférieure par une autre flûte. S'en suit la partie 2, où la flûte joue une seconde phrase, visible sur la figure suivante :

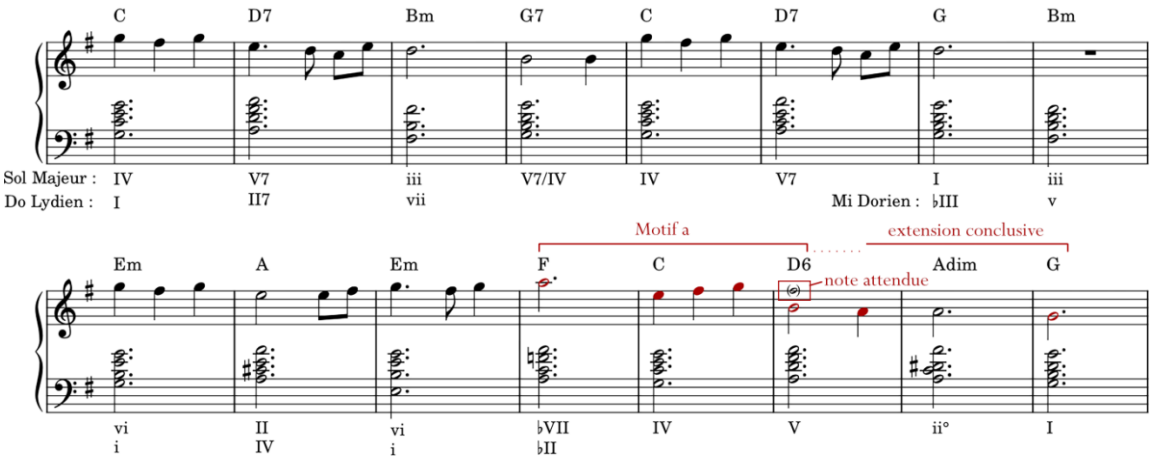


Figure 142 - Kids Run Through the City Corner - Final Fantasy VI - Motif a

La grille harmonique est conservée pour cette variation, et ce qui était auparavant la seconde itération, modifiée, du « motif b », se rapproche en définitive plus du « motif a ». Celui-ci est augmentée d'une formule conclusive, directement héritée de la première phrase du morceau.

En conclusion, jusqu'à *Final Fantasy VI*, Nobuo Uematsu semble faire perdurer sa pratique des motifs de zone de sûreté. En revanche, l'aspect plus Leitmotivique de cet épisode fait apparaître des motifs amplement modifiés, - dirions-nous quelque peu atrophiés - à tel point qu'il n'est plus réellement possible de les relier aux motifs initiaux. Mais ceci va de paire avec la pensée wagnérienne du *Leitmotiv* : celui-ci (ou ceux-ci) se retrouve(nt) dilué(s) dans une mélodie ou dans un accompagnement, figurant inconsciemment leur présence pour une oreille attentive. L'attention portée à la détection de ces motifs est telle, qu'il est beaucoup plus compliqué de les détecter. La question reste cependant entière quant à la véritable présence de ces motifs, ou d'une éventuelle coïncidence dans l'articulation de la phrase mélodique. Un tableau récapitulatif de chaque itération du motif, remis sur le même ton, accompagné de son *pc set* et de sa *prime form*, permet de saisir toute son évolution et de trancher sur l'appartenance, ou non, des motifs présents dans l'épisode VI :

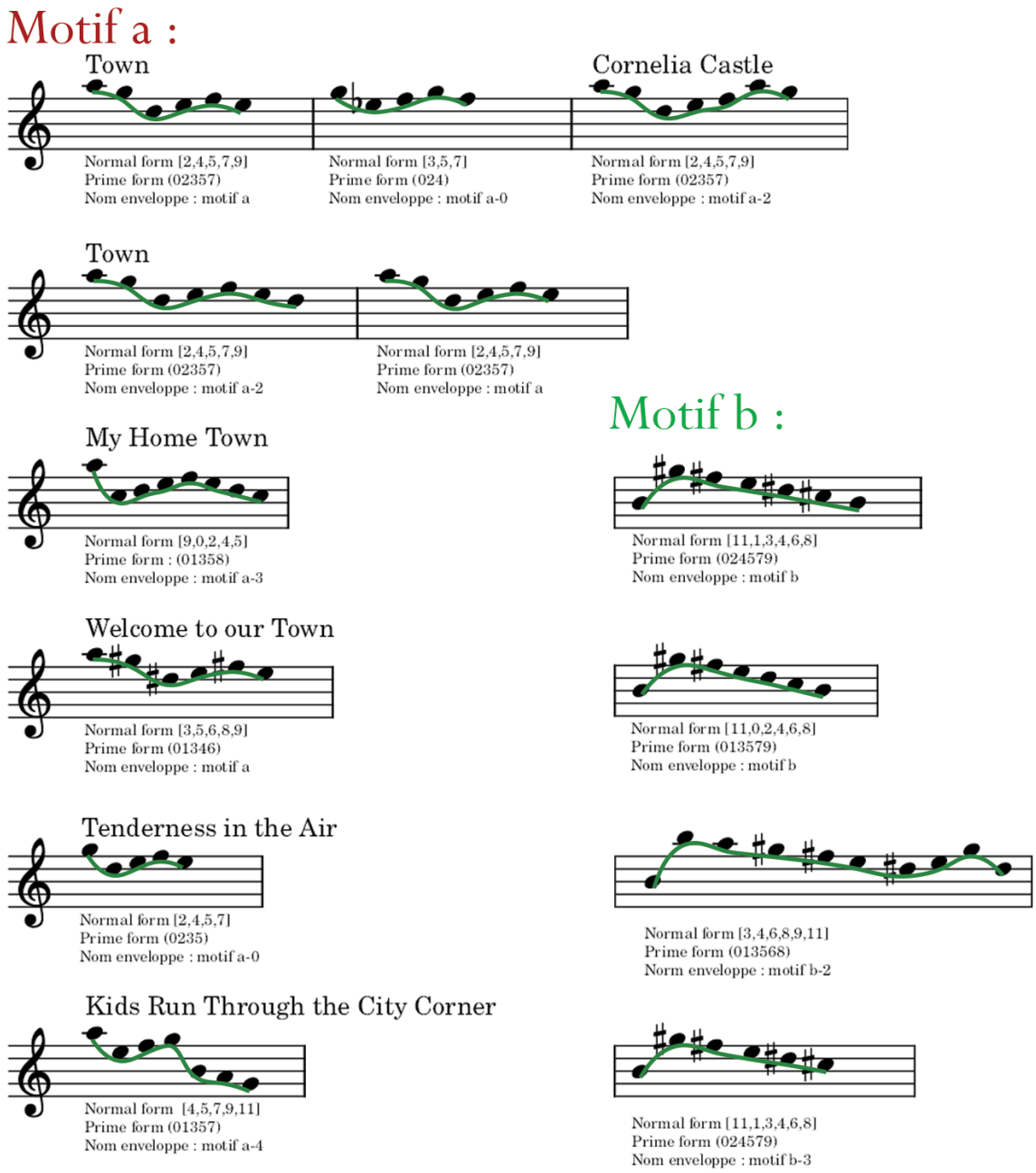


Figure 143 - Récapitulatif de l'évolution des motifs a et b - NES-SNES

Cette figure permet de confronter en face à face tous les motifs étudiés jusqu'alors. Les *normal form* et *prime form* ont été indiquées afin d'être en mesure de comparer efficacement ces différentes versions des motifs. Les *prime form* en « 023 » sont issues d'un mode majeur, et que celles en « 013 » sont issues d'un mode mineur. Les motifs ont été réduits au strict minimum : une suite de notes sans valeurs rythmiques, et sans harmonie. Chaque motif est accompagné, en vert, de son enveloppe mélodique afin de faciliter à nouveau la comparaison. Il apparait que le « *simili*-motif b » de *Final Fantasy VI*, hors contexte harmonique et articulation

musicale, possède bel et bien la même enveloppe que ses homologues. Son « motif a », quant à lui diffère grandement des autres par son extension conclusive atypique. Pour le « motif a », les formes atypiques sont celles de *My Home Town* avec son saut de sixte descendante, et *Kids Run Through the City Corner* et sa fin conclusive sur ton de sus-tonique (la note attendue est *Fa#* et nous avons un *Si*, qui descend au *Sol*). Toutes les autres itérations du « motif a » sont similaires. Le paramètre variant sera sa longueur, qui détermine ici la nomenclature de l'enveloppe que nous avons indiqué : 6 notes pour la version « a », 5 notes pour la version « a0 », 7 notes pour sa version « a2 », etc… Le motif de *Final Fantasy VI* est nommé « a4 » non pas pour sa longueur, mais pour la forme inhabituelle que prend son enveloppe pour les raisons vues précédemment. Il en est de même pour le « motif b », où la forme atypique est cette fois-ci présente dans *Tenderness in the Air*, avec une extension d'ornements conclusifs.

3.3.1.1c La césure : les épisodes Playstation

Comme nous l'avons précisé dans la précédente partie, les motifs seront de plus en plus effacés dans les épisodes Playstation (comprenant aussi l'épisode X sur Playstation 2). A tel point qu'ils n'y figureront presque plus. *Final Fantasy VII* possède un grand nombre zones de sûreté ayant chacun leur musique associée. Nous en proposons une liste figure 144. La frontière entre zone sûre et zone de danger sera également plus effacée. En effet, le prologue du jeu se passe dans la mégalopole Midgar, que le joueur pourra quitter après plusieurs heures de jeu. Midgar étant, en soi, une ville, d'aucun pourrait penser que la musique entendue en ce lieu serait celle d'une zone de sûreté. Il n'en est rien, puisque Midgar est construit comme un univers à part entière, et possède en son sein des zones plus sûres que d'autres. Etant un cas particulier de *game design*[289], il faudrait

[289] Ce qui a permis par ailleurs à Square Enix de proposer une expérience de jeu basée sur cet unique lieu-univers dans *Final Fantasy VII : Remake* (2020). La première partie du remake (annoncé en plusieurs épisodes) se passe en effet uniquement durant le prologue de l'épisode original. Cet arc scénaristique a été développé et étendu afin de proposer un jeu complet.

considérer Midgar comme un univers isolé afin de pouvoir le traiter de la manière la plus fidèle et respectueuse possible.

Lieu	Musiques entendues (*Safe Zone*)	Commentaire
Midgar	Anxious Heart	Anxious Heart et On That Day[…] possèdent une dimension
	On That Day 5 Yeras Ago	"Affect".
	Tifa's Theme	Entendu qu'en ce lieu. Thème de Tifa
	Flower Blooming in the Church	Seul lieu où cette musique est entendue. Thème d'Aerith.
	Oppressed People	
	Cosmo Cayon	Thème de Rouge XIII, musique de la ville du même nom
Kalm	Ahead on our Way	Musique principale des villes générales, sans identité propre
Ferme des Chocobo	Farm Boy	Entendue qu'en ce lieu
Fort Condor	Fort Condor	Entendue qu'en ce lieu
Junon	Ahead on our Way	Ville Basse
	Rufus' Welcoming Ceremony	Ville Haute, musique diégétique
Costa Del Sol	Costal Del Sol	Entendue qu'en ce lieu
Corel Nord	Mark of the Traitor	Possède de l'affect. Thème de Barret
	Mining Town	Possède de l'affect. Thème de Barret
Gold Saucer	Gold Saucer	Entendue qu'en ce lieu
Maison du vendeur d'armes	Ahead on our Way	Optionnel
Gongaga	Anxious Heart	Possède de l'affect
Canyon Cosmo	Cosmo Canyon	Thème de Rouge XIII
Nibelheim	Anxious Heart	Possède de l'affect
Village de la Fusée	Oppressed People	
Village des ossements	Parochial Town	
Village Glaçon	Buried in the Snow	Entendu qu'en ce lieu
Wutai	Wutai	Optionnel
Mideel	Parochial Town	

Figure 144 - Détail des musiques de zone de sûreté - Final Fantasy VII

Quoi qu'il en soit, la technologie permise par la Playstation donne l'opportunité à Nobuo Uematsu de diversifier ses musiques et de rendre chaque lieu aussi unique qu'un autre. Face à cette nouvelle façon de penser la musique des lieux, il n'est pas illogique de penser que Nobuo Uematsu ait abandonné son idée de motif pour signifier le repos en se concentrant sur plus essentiel : la narration[290], l'implication du joueur dans son expérience de jeu, et approfondir l'univers à travers la musique en donnant une identité propre à chaque localité visitée. Nous pouvons tirer plusieurs conclusions de la figure 144. Premièrement, comme annoncé plus tôt, Midgar concentre à elle seule plusieurs musiques signifiant à leur façon la sûreté. En effet, *Anxious Heart* et *On That Day, 5 Years Ago* ont une ambiance très sombre, à l'opposé de ce que l'on pourrait attendre pour signifier le repos. Également, plusieurs morceaux possèdent comme mélodie principale le thème d'un des personnages, comme c'est le cas pour Aerith, Tifa, Barret ou Rouge XIII. Ensuite, outre que certaines musiques ne soient entendues qu'en un seul et unique lieu, renforçant le caractère « personnifié » de la ville ou du village, nombre d'entre eux sont à cheval entre deux catégories en partageant leur positionnement avec

[290] Une narration qui commence à se densifier dès l'épisode IV et qui atteint une forme stable entre l'épisode VI et VII.

« l'Affect ». Ceci a pour résultat de brouiller la catégorisation des musiques, mettant un terme définitif à cette coutume - si l'on peut le définir ainsi – de faire figurer un unique motif comme étudié précédemment. Enfin, les joueurs les plus aguerris commenteront que certains lieux, comme Junon, ne sont pas à proprement parler des zones sûres, puisque sur certains tableaux de la ville, ou en fonction de l'évolution du scénario ; des affrontements aléatoires ou scriptés peuvent survenir. Ceci contribue une fois de plus à brouiller ce clivage des zones sûres ou de danger. Dès lors, une telle étude motivique devient caduque.

Cette pratique sera conservée dans les épisodes suivants avec comme point culminant *Final Fantasy IX*, où chaque ville se verra attribué un thème propre, expliquant aussi le grand nombre de pistes sur cet opus. A partir de cette période-ci, Uematsu se concentrera beaucoup plus sur l'exploitation de motifs à caractère émotif relevant de l'Affect pour signifier certaines parties de l'histoire à travers la musique des zones sûres. L'exercice sera d'autant plus compliqué que certaines villes de *Final Fantasy IX* possèdent plusieurs musiques utilisées en fonction de la situation scénaristique, montrant bien qu'Uematsu souhaite se concentrer sur la narration. Dès lors, les villes auront, bien entendu, un thème principal comme *Lindblum*, pour la ville de Lindblum de *Final Fantasy IX*. Mais ce morceau ne sera utilisé que lors des phases d'exploration de la ville par le joueur. Ainsi, dès qu'un élément scénaristique surgit (rencontre d'un personnage, dialogue…), la musique changera pour faire entendre le morceau jugé le plus adéquat pour accompagner la narration à cet instant précis. Ce n'était pas systématiquement le cas dans les épisodes précédent.

Enfin, comme présenté sur la figure 145, un observateur consciencieux aura remarqué que les *prime form* du « motif a » se rapprochent grandement de celle du codon C (1.6, 3.2.1.1). Deux hypothèses ici :

1) Cette similitude est due au peu de notes utilisables en musique (7 maximum dans une gamme tonale standard). Ainsi, il n'est pas extraordinaire de retrouver des structures similaires entre plusieurs motifs de musique tonale, puisque le système d'Allen Forte trouve principalement son intérêt dans la musique atonale, structurée autrement.

2) Dans une pensée Leitmotivique, le « motif a » peut-être interprété comme une référence au motif du cristal. Etant une entité qui aide les protagonistes à réussir leur quête, à réaliser leur destin ; le « motif a » peut-être vu comme sa manifestation. Intervention manifestement protectrice, puisqu'encore une fois, aucun affrontement ne survient en ces zones.

Si l'on observe les formes mélodiques du codon C et du « motif a », leur rapprochement parait plus évident :

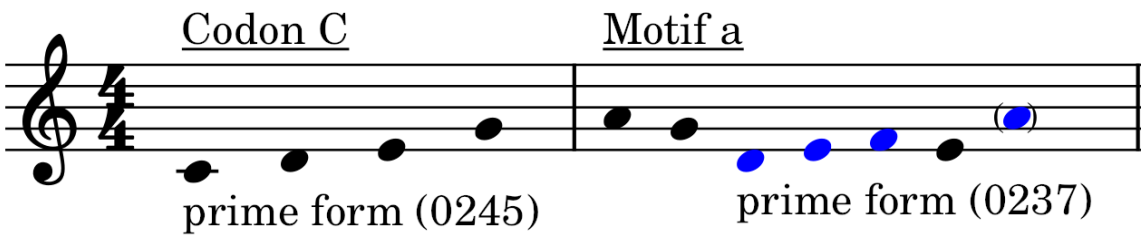


Figure 145 - Comparaison codon C et "motif a"

La première note du « motif a » a été répétée pour faire apparaitre de manière plus évidente la similarité. Les deux éléments musicaux partagent plusieurs points communs : un ambitus de quinte et une progression par tons conjoints entre la tonique et sa tierce (majeure pour C, mineure pour « a »). De fait, *set theory* mise de côté, ces deux éléments semblent partager des points communs qu'il est possible de lier entre eux narrativement. Le Codon C s'affirme comme codon, puisque qu'il permet de donner naissance à un motif important de la série, devenant dès lors une brique de construction, tout en gardant sa dimension narrative.

Nous retrouverons cette similitude entre codon C et « motif a » dans *Final Fantasy* VII. Son équivalent du « motif a » sera grandement altéré. A tel point que les deux seuls éléments permettant de faire le lien entre le « motif a » des épisodes NES/SNES et ce nouveau motif se fera grâce à deux éléments : l'enveloppe globale, grossièrement dessinée, partagera des points communs avec le « motif a » ; la présence de cet ambitus de quinte et de progression par tons conjoints. La musique choisie pour démontrer cela est *Ahead on Our Way*, qui, conformément au tableau figure 146 est la « musique de ville générale, sans identité propre » :

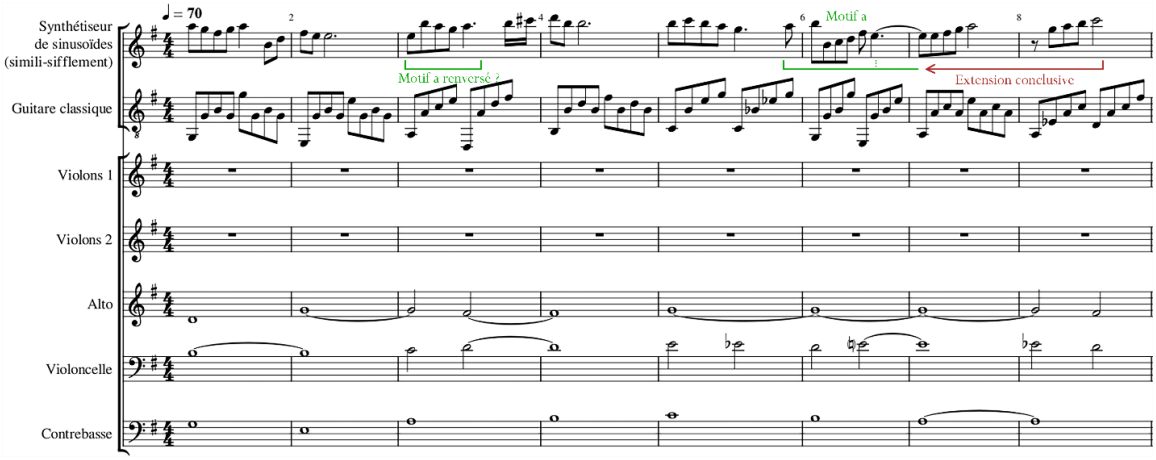



Figure 146 - Ahead on Our Way - Final Fantasy VII - Motif a, mes1-8

Une fois de plus, l'instrumentation utilise des timbres conviviaux, presque bucoliques, de cordes et ce qui ressemble à un sifflement, symbolisé ici par un « synthétiseur de sinusoïdes »[291]. On voit apparaître quelques enveloppes qui ressemblent à celle du « motif a ». La première semble être une enveloppe renversée en miroir, où les intervalles ascendants et descendants s'inversent, augmentée d'une petite conclusion (le motif commençant par des doubles croches juste après). Enfin, la seconde enveloppe est presque celle du « motif a », à deux détails près : le premier intervalle devient ascendant, et l'ambitus du motif a été augmenté à l'octave. On y voit malgré tout apparaître le codon C, visible plus en détail sur la figure suivante. Le motif est de plus agrémenté d'une extension conclusive de deux mesures avant de recommencer la phrase entière.

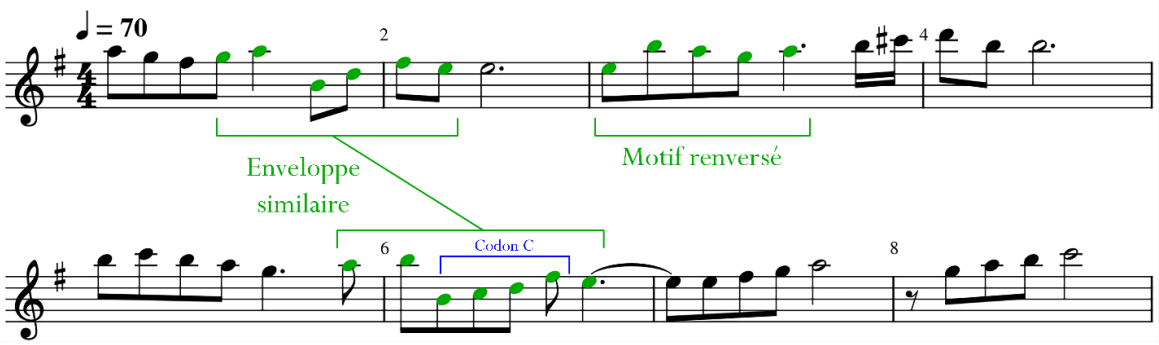


Figure 147 - Ahead On our Way - Final Fantasy VII - Détails de la mélodie

Nous avons isolé la mélodie sur cette figure pour des soucis de lisibilité. On observe que l'enveloppe du « motif a » est présente à plusieurs endroits de la

[291] Nous voyons par ailleurs ici le début des difficultés concernant la terminologie des synthétiseurs utilisés (3.1.3).

mélodie. La première commence par une double broderie, et effectue la progression attendue sans faire entendre le codon C en omettant l'utilisation de la seconde majeure. La seconde, comme dit précédemment est un renversement du motif, variation très usuelle en musique. La seconde itération de cette phrase mélodique jouera, à la place de l'extension conclusive mise en avant figure 146, le motif renversé à l'identique puis une conclusion tonale *Fa# - Sol*. Nous sommes donc ici en présence d'un motif grandement modifié, témoin des diverses modifications faites au fil des épisodes. Quant à lui, le « motif b » sera complètement absent des épisodes Playstation.

Le « motif a » s'effacera de plus en plus dans *Final Fantasy VIII*, avec comme musique de démonstration *Balamb Garden*, la musique de zone sûre que l'on entendra le plus souvent. Il y sera premièrement réduit à un ambitus de quarte, et articulé de manière beaucoup plus simple :

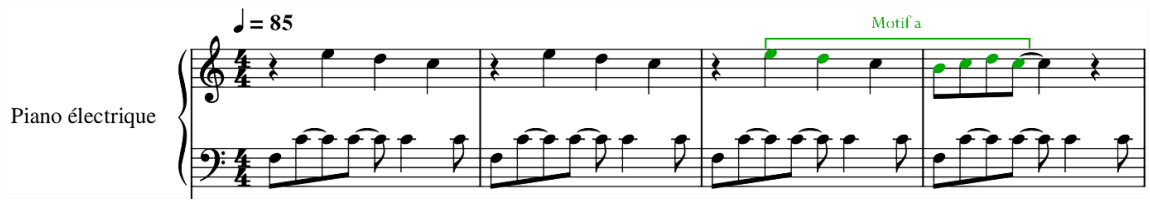



Figure 148 - Balamb Garden - Final Fantasy VIII - Motif a, mes 1-4

Mais ici le motif est augmenté d'une note passagère, résultat de la petite mélodie de trois notes que nous entendons dans les mesures précédentes. Cette phrase est entendue deux fois à l'identique (pour la mélodie) avant de passer à la section suivante, faisant intervenir une flûte et un hautbois.

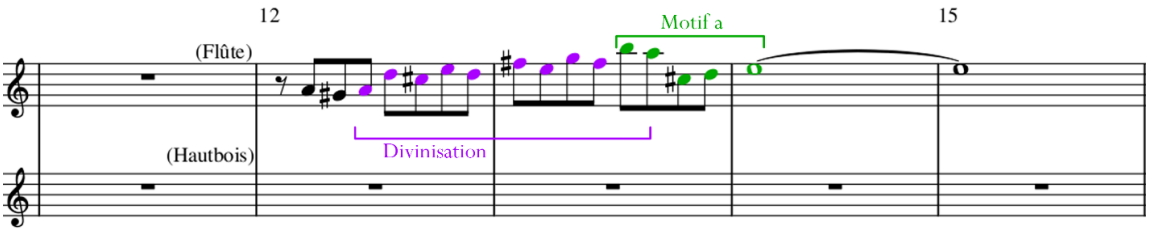


Figure 149 - Balamb Garden - Final Fantasy VIII - Motif a, mes. 11-15

Ici, le « motif a » prend une enveloppe plus proche de celle de *Final Fantasy VII*, bien qu'elle ne soit pas conclue. Elle le sera par la suite. Ce qui est intéressant, c'est la présence du codon D, concaténé avec le « motif a ». Ici, Uematsu a voulu suggérer la nature ambivalente de l'université de Balamb Garden créée par une

sorcière (les antagonistes principaux) dans le but de les combattre. Vers le milieu du scénario, nous en apprenons plus sur l'origine de cette université, et une relativement longue section, la « guerre des université » nous fait visiter ce lieu, auparavant zone sûre, où des affrontements peuvent survenir. Elle devient lors de ce passage une zone de danger.

Pour ce qui est de *Final Fantasy IX*, l'identification du « motif a » est beaucoup moins évident compte tenu des propos tenu précédemment au sujet de cet épisode, conclusion du travail de Nobuo Uematsu sur la série. Nous en retrouvons une brève trace dans *Frontier Village Dali*, identifié comme étant la musique de zone sûre des villes sans identités propre (bien qu'elle porte le nom du village où nous l'entendons), à l'image de *Ahead on Our Way* :

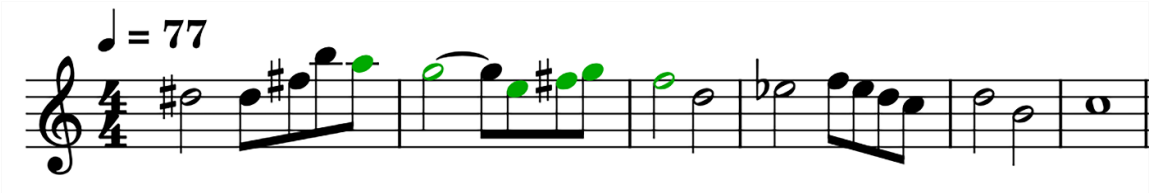


Figure 150 - Frontier Village Dali - Final Fantasy IX - Motif a, mes. 36-4.

Nous avons une fois de plus isolé la mélodie, jouée au hautbois. Le motif apparait très tardivement dans le morceau, puisqu'il est entendu dans sa conclusion, dernières mesures avant le bouclage. Ici, le « motif a » apparait plus comme un *Easter Egg*. En effet, il était jusqu'alors entendu dans les premières mesures du morceau, afin d'asseoir cette sensation de sûreté. Or, dans ce cas-ci, en figurant à la fin du morceau, son apparition est trop tardive pour signifier quoi que ce soit de réellement narratif[292].

Dès les épisodes Playstation, Uematsu semble délaisser cette pratique en mettant ce motif en arrière-plan : ses modifications trop importantes et, dans le cas de l'épisode IX, son apparition tardive montre un abandon du motif au profit d'autre chose. Le langage musical, plus complexe au fil des épisodes, semble être un élément favorisant cet abandon. A travers une harmonie plus travaillée, sortant peu à peu de la tonalité classique en allant vers une harmonie plus modale,

[292] Justifiant également nos propos sur la temporalité du jeu vidéo, et le fait que si le joueur ne reste pas assez longtemps dans une zone pour entendre l'entièreté de la boucle, de l'information peut être perdue.

populaire ou jazz, l'intégration du motif dans les carrures mélodiques semble plus compliquée à mettre en place. Soit le motif est fortement modifié pour se soumettre à ces nouvelles harmonies, soit il est effacé, ou abandonné. Dans le cas de *Final Fantasy IX,* Uematsu a certainement profité d'une harmonie favorable pour l'utiliser, agissant comme un *Easter Egg*, une partie « cachée », visible et audible à qui veut bien l'entendre et qui y porte assez attention[293]. Compte tenu de l'impossibilité d'attribuer efficacement une musique aux zones sûres de *Final Fantasy IX*, l'utilisation du « motif a » dans *Frontier Village Dali*, seule musique de sûreté entendue dans une ville bien définie[294], ne peut qu'être un *Easter Egg*, et non la volonté de réutiliser cet élément musical dans un épisode tardif de sa carrière. En témoigne son changement de paradigme dont nous avons suffisamment parlé : il se concentre plus sur la narration inhérente aux jeux depuis l'épisode VI ou VIII. *Final Fantasy X* sera malheureusement mis de côté dans cette partie, puisque les musiques de zone de sûreté que nous pouvons entendre (*Besaid*, par exemple) n'ont pas été composées par Uematsu mais pas Masashi Hamauzu, compositeur phare de la série depuis *Final Fantasy XIII*, et qui signera avec Yoko Shimomura (*Final Fantasy XV*), la composition des jeux principaux et *spin-off* de la série depuis le départ de Nobuo Uematsu de Square-Enix en 2002[295].

[293] Nous faisons ici bien entendu référence à la note n°241, page 189
[294] Et sans utiliser d'autres thèmes principaux, ou des motifs utilisant de l'affect.
[295] Il se déclare par la suite compositeur indépendant et signe, malgré tout, quelques compositions çà et là des épisodes suivants en tant que compositeur invité.

3.3.1.2 Les zones de danger

A l'image des zones de sûreté, les zones de danger verront leur nombre de pistes croître avec le temps pour devenir propre à un donjon ou un groupe de donjon particulier. Une fois de plus, la scission de situe à l'épisode VI, et progresse de manière similaire aux zones de sûreté. Le découpage par console de jeu de la partie précédente est donc tout aussi pertinent. L'épisode VI est le premier épisode à ne plus faire entendre une musique unique pour tous les donjons du jeu[296], et les épisodes Playstation continueront à cette pratique. Il n'existe pas de motif propre aux musiques de zones de danger, mais leur construction, le choix de l'harmonie et de leur instrumentation est tout de même similaire. L'approche sera donc toute autre.

3.3.1.2a D'une harmonie plus colorée…

Les trois premiers épisodes de la série sont mis en musique par une piste unique appelée sobrement *Dungeon*[297]. A l'image des deux musiques *Town* des deux premiers épisodes, nous ajouterons la numérotation adéquate pour les différencier en laissant vierge la numérotation de la piste du premier épisode. La principale différence avec les musiques de sûreté réside dans l'harmonie, en adéquation avec la conduite des voix utilisée. Ainsi, *Dungeon* utilise moins d'accords différents, et montre l'utilisation de rythmes rapides ainsi que de métriques alternées (figure 151). Ceci a pour effet de déstabiliser le joueur, puisque c'est le premier morceau du titre à montrer l'utilisation de rythmes aussi erratiques dans une structure qui est alors inhabituelle. Les deux premières phrases musicales, chacune composées de 2 mesures, utilisent les degrés i et iv du mode mineur à l'aide de quintes à vides. La couleur est déduite de l'utilisation ou non de la tierce de ces quintes dans la partie supérieure. Ces tierces apparaissent tardivement dans l'harmonie, laissant planer un doute sur la tonalité employée. Nous pensons que Nobuo Uematsu n'a pas pensé ces phrases pour être réellement harmonisées. En effet, la voix supérieure possède plusieurs particularités : l'utilisation de notes hors ton, comme le *Fa#* sur une harmonie en *Do mineur*, ainsi que la présence rapide de plusieurs accords, par exemple un *La*♭Maj7 au troisième temps de la

[296] Mettons de côté le donjon final, menant à l'affrontement contre le *boss* ultime du jeu qui possède sa propre piste à partir de l'épisode IV.
[297] Ou *The Dungeon* pour *Final Fantasy III*, mais faisons abstraction de ce détail de traduction. La piste originale s'appelle bien ダンジョン (*Danjon*), comme dans les épisodes 1 et 2.

première mesure, et *Mi* diminué au troisième temps de la seconde mesure, lui aussi étranger à *Do* mineur.

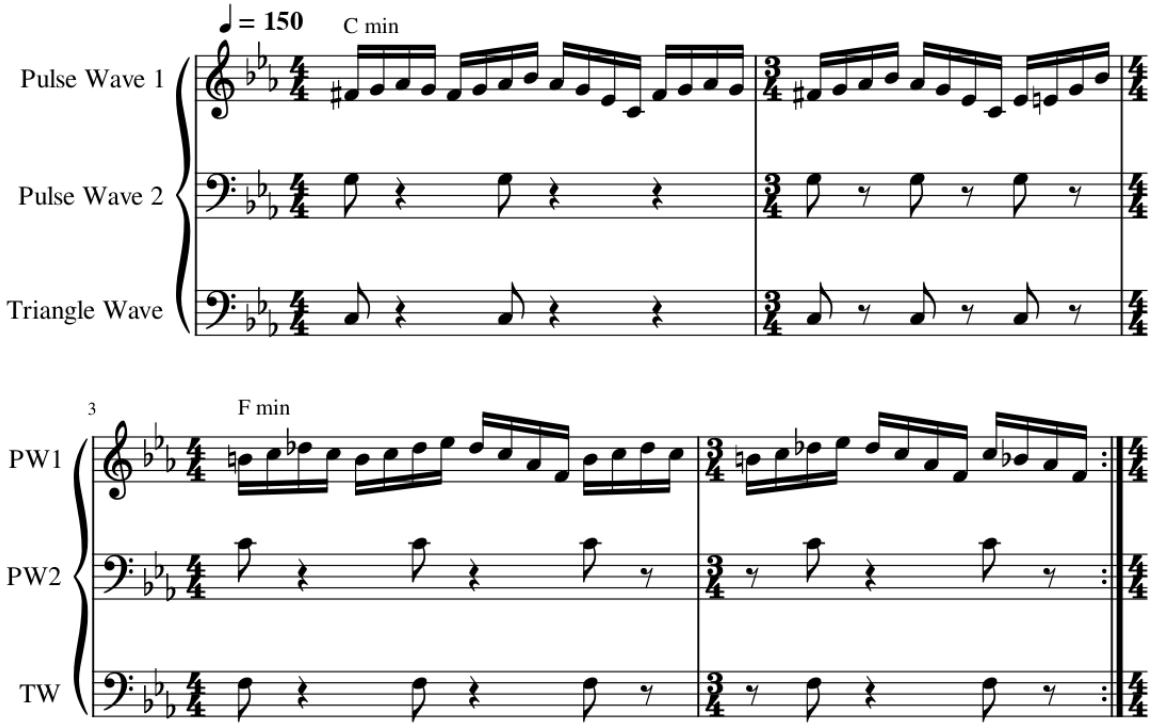



Figure 151 - Dungeon - Final Fantasy I - Première partie, mes 1-4.

L'harmonie utilisée ici ne parait pas si colorée puisqu'il s'agit de l'utilisation de deux degrés attendus d'une gamme mineure, sur lesquels Uematsu rajoute quelques notes étrangères. Ce qui créé ce sentiment de décalage réside dans la structuration des deux parties constituant le morceau. Nous avons découpé les phrases, correspondant à une harmonie par phrase, dans deux mesures, une en 4 temps, et l'autre en 3 temps. En réalité, ce découpage n'a pas plus de sens qu'un autre. Un découpage inverse, 3+4, est tout aussi pertinent ici. En effet, la mélodie est construite sur une structure en 3+4, tandis que les deux parties de basse sont construites, comme figuré ici, sur une structure en 4+3. Le dernier temps de la mesure 1 (*Fa#, Sol, La♭, Sol*) est le même que le premier temps, de même que le premier temps de la seconde mesure est le deuxième temps de la première etc. Nous obtenons donc un tuilage polymétrique qui se résout lors de la répétition grâce à l'appui, en syncope, des quintes à vide sur l'accord de *Fa* mineur. La seconde partie du morceau fait intervenir une harmonie qui se complexifie, non pas par sa nature propre, mais par le mouvement chromatique de chacune des voix qui la compose :

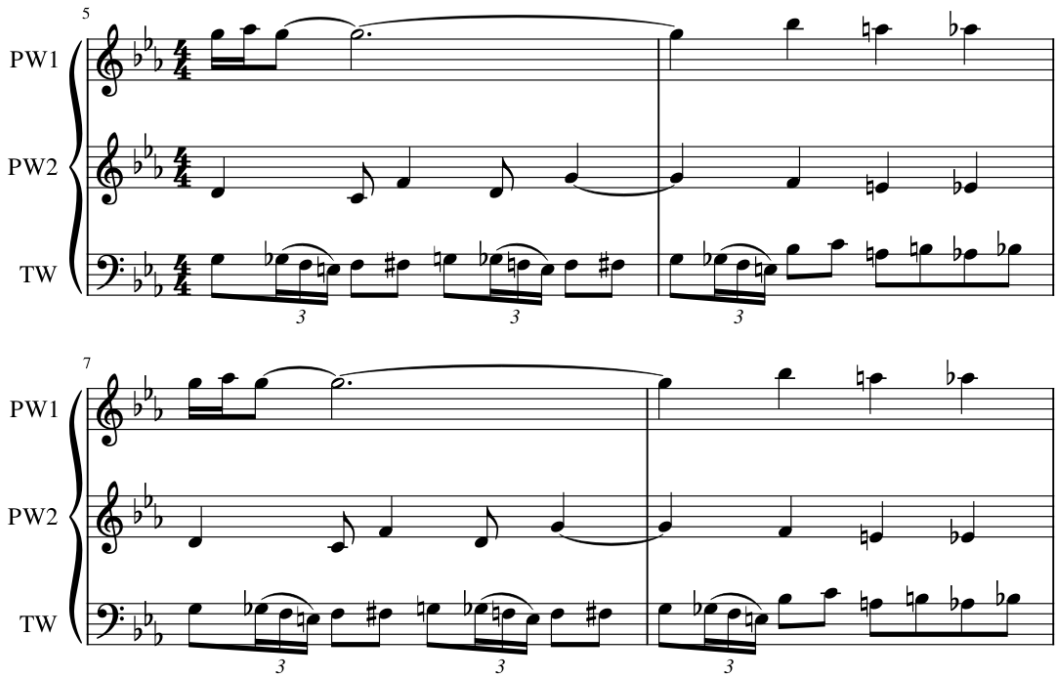



Figure 152 - Dungeon - Final Fantasy I - Seconde partie, mes 5-8.

L'harmonie ici est en *Sol* mineur, transposé en *Do* mineur sur les quatre mesures suivantes, auquel il manque toujours la tierce dans la première mesure. Hormis la voix du milieu, qui fait figurer un motif rappelant le codon D, les voix aux extrêmes sont chromatiques, et l'on peut les réduire aux valeurs suivantes :

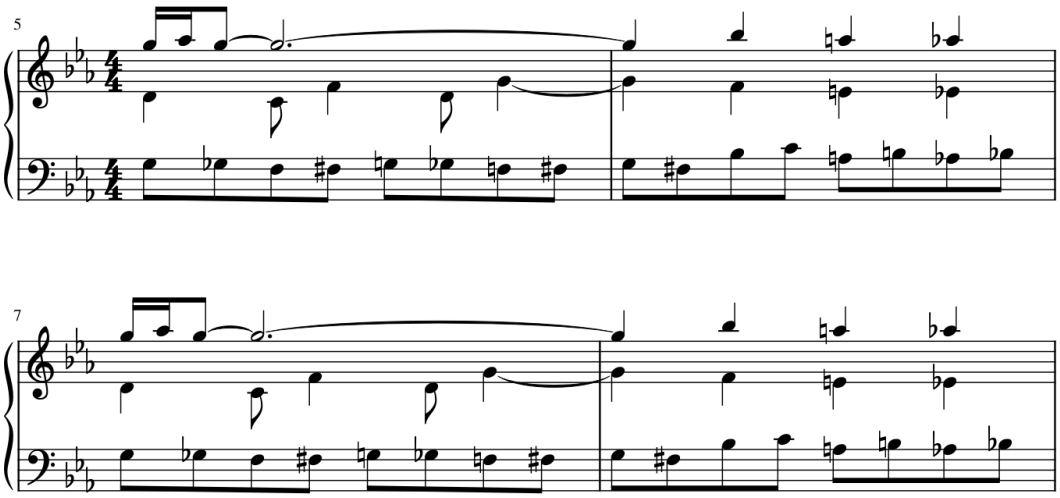



Figure 153 - Dungeon - Final Fantasy I – Réduction

Ainsi réduit, nous observons plus facilement le caractère chromatique de cette partie. L'harmonie en *Sol* mineur fait alors figure de prétexte, et n'est déduite que par sa relation aux autres accords et l'utilisation d'un accord à vide de *Sol* en début de mesure. De ce fait, tous les accords de ce morceau sont mineurs, ce qui est

assez inhabituel pour être souligné. En voici la structure : ||: i – iv :|| v – i :||

L'harmonie ne peut être résolue avec uniquement des accords mineurs, ce qui permet au morceau de boucler de façon, malgré tout, efficace par la fausse relation v – i de la seconde partie[298], et la réutilisation du ton principal entre les mesures de bouclage. Nous saisissons grâce à cet unique exemple, toute l'opposition entre les musiques de zones sûres et celles de danger : ici, la musique n'est plus fonctionnelle mais se concentre sur la couleur propre des accords employés. Le chromatisme lancinant à la basse est anxiogène, de surcroît lorsque qu'il tourne autour d'une harmonie mal perçue.

Même constat pour *Final Fantasy II*, où la mélodie principale est augmentée de nombreuses fioritures chromatiques :

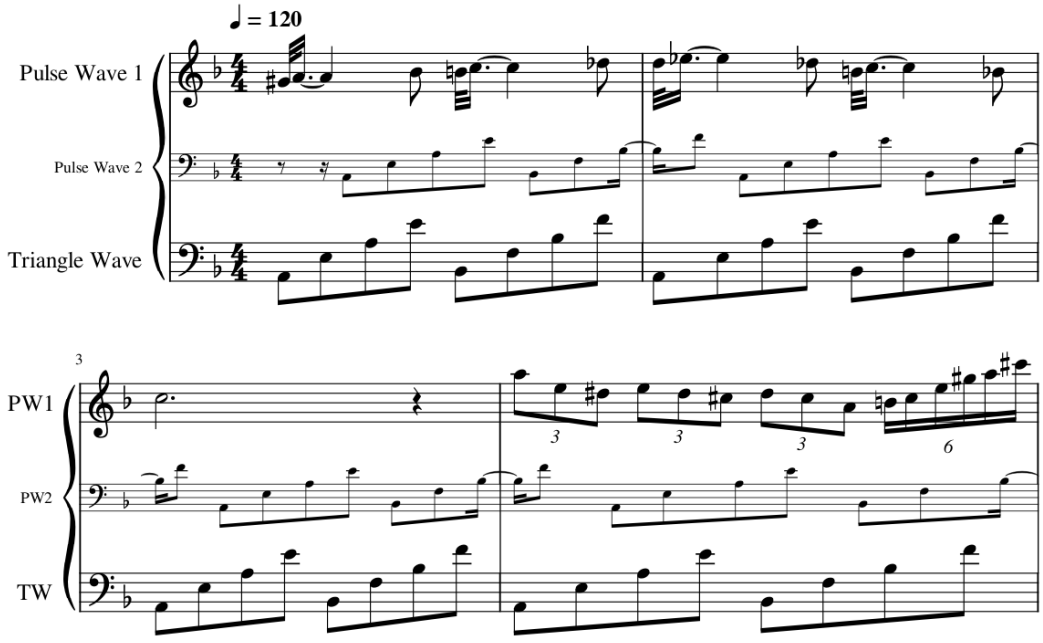



Figure 154 - Dungeon II - Final Fantasy II - mes. 1-4

La voix du milieu, la *Pulse Wave 2*, fait figure d'écho dans cette partie, ainsi sa portée a été réduite puisqu'elle n'ajoute aucune information harmonique ou mélodique. L'harmonie jouée à la basse est elle aussi inhabituelle : *La* mineur puis *Si*♭ mineur. Un rapport de seconde mineure entre les deux harmonies qui renforce

[298] Par fausse relation, nous entendons ici le caractère conclusif extrêmement diminué du premier degré par la présence d'un cinquième degré mineur. C'est un mouvement assimilable à une cadence parfaite, très largement atténuée par l'absence de la sensible.

encore plus le charactère inquiétant suggéré par les chromatismes omniprésents du morceau. Chromatismes qui, par ailleurs, sont naturellement présent lors d'une telle progression et ne donc pas le résultat d'une altération artificielle des tons utilisés. Ici, nulle question d'imbrication de métrique comme dans l'exemple précédent, mais nous observons une polyrythmie sous-jacente mesure 4, avec la superposition de rythmes ternaires sur un arpège binaire à la basse. De fait, avec toutes ces fioritures chromatiques, l'harmonie est une fois de plus un simple prétexte à leur manifestation. Ce balancement entre les deux accords rend toujours plus floue la situation tonale dans laquelle nous nous trouvons. Ces deux morceaux ne sont pas basés sur une résolution harmonique quelconque, mais un passage d'une couleur à une autre, augmentées de chromatismes. Le but principal est de mettre mal à l'aise l'attention du joueur afin de le placer dans un état émotionnel propice à ressentir le danger, l'angoisse, ou le stresse des combats à venir et du format labyrinthique des cartes de donjon.

De façon ironique, nous croisons un reste du « motif a » dans ce morceau, lors de la dernière partie conclusive :

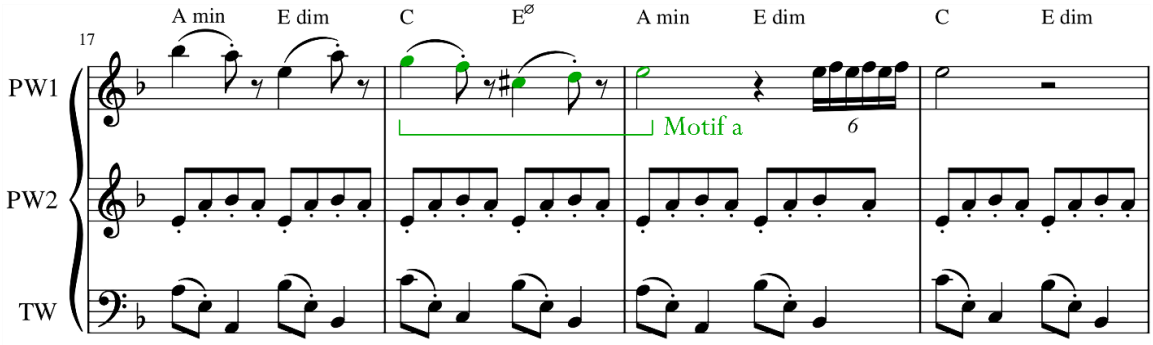


Figure 155 - Dungeon II - Final Fantasy II - Motif a, mes. 17-20

Résultat du hasard ou pensée ironique, cette apparition du « motif a » est articulée de manière bien particulière. Il n'est pas résolu, et est même augmenté d'un trille qui place une emphase sur cette conclusion non résolutive. De plus, l'ambitus du motif est un triton, ce qui se joint à l'intention de Nobuo Uematsu de faire ressentir un maximum de dissonances dans ces morceaux. Nous pouvons interpréter ce « motif a » comme une moquerie de la musique-narrateur au joueur : elle fait croire au joueur qu'il est en sécurité. Mais la détérioration du motif, rythmique d'abord, et harmonique ensuite, nous donne quelques informations sur la réelle nature de ce « motif a ». Il est cocasse de constater que l'utilisation d'un même motif, à travers

des variations mélodiques, harmoniques et rythmique permet de dire à la fois tout et son contraire. Si l'apparition de ce motif est volontaire, Nobuo Uematsu a été très habile et soucieux du détail lors de ses compositions. Ce processus est réitéré dans *Final Fantasy III* (figure 156), où ce qui pourrait s'apparenter au « motif a » est encore plus réduit à son minimum. Notons ici que tout est supposé, puisque nous n'avons aucune preuve que ces motifs musicaux soient bien pensés comme des manifestations du « motif a » et peuvent, de manière tout à fait recevable, être interprétés comme une conduite naturelle de la mélodie.

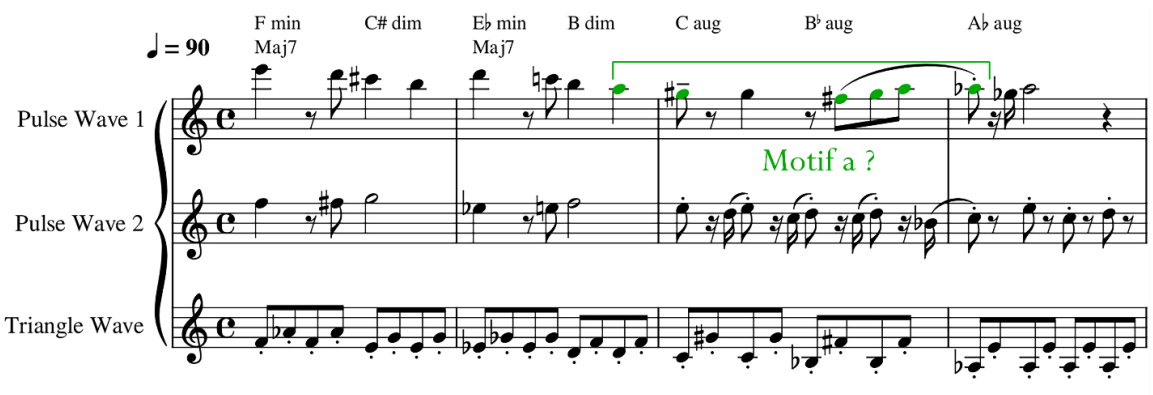


Figure 156 - Dungeon III - Final Fantasy III - Motif a ? mes. 1-4

L'harmonie utilisée dans ce morceau est loin d'être tonale. *Dungeon III* fait office de climax pour ce qui peut être fait dans les musiques de danger dans toute la série. Chaque accord est dissonant, non résolu, et des accords diminués côtoient des accords augmentés. En un sens, l'harmonie exploite le plein potentiel des gammes mineures et de leurs accords altérés. Le « motif a » en vert est donc réduit à son minimum : l'ambitus est une tierce mineure. C'est une fois de plus son enveloppe qui nous permet de l'identifier ainsi, et, encore une fois, cet ambitus est très certainement le résultat de l'harmonie complexe et dissonante qui est utilisé par-dessus le motif. Il peut ici être associé, grâce à son ambitus de tierce mineure, au codon M qui partage aussi la même enveloppe et un ambitus similaire. Dès lors, l'association « motif a » (sentiment de sûreté) et « Manifestation du Mal » (l'inverse) est extrêmement important. Cela suggère, une fois de plus, le caractère ironique et ambivalent de ce motif. En liant ainsi un motif et un codon, nous obtenons un *Leitmotiv* dont la signification narrative est tout à fait acceptable à ces moments du jeu. La phrase se répète une seconde fois, avec un léger *ritardando* sur la dernière mesure, pour enchaîner sur la seconde partie :

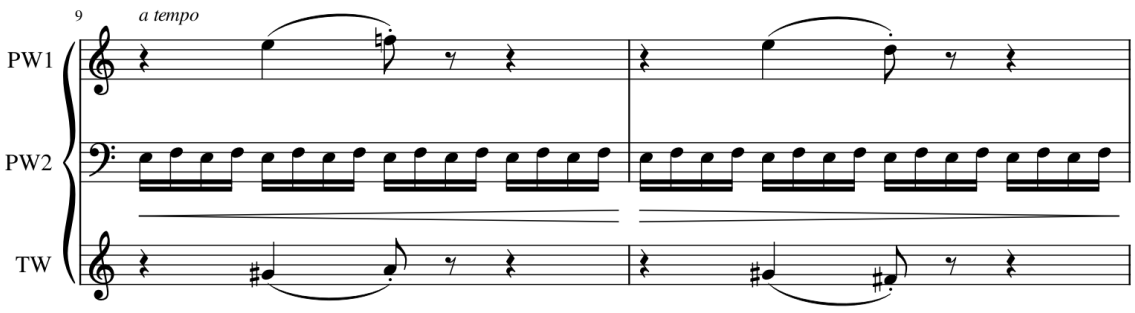


Figure 157 - Dungeon III - Final Fantasy III - Seconde partie, Codon M, mes. 9-10

Les deux voix supérieures font à nouveau entendre le codon M, joué à la tierce majeure, asseyant ainsi la présence de ce codon dans cette musique de zone de danger. Cette manifestation du mal va, bien entendu, de pair avec la situation dans laquelle se trouve le joueur lorsqu'il entend cette musique : un donjon, avec des monstres à affronter. En exploitant le plein potentiel de la fonction Leitmotivique de la musique, Nobuo Uematsu suggère, à travers un filage qui traverse ses jeux, une fonction narrative de la musique de manière subtile mais présente. Mais cette particularité de *Dungeon III* ne perdure pas dans l'épisode suivant, laissant penser que son apparition est fortuite. Pour synthétiser très brièvement cette partie, la grille harmonique de chacune des trois musiques de danger jusqu'alors exposées est disponible partie 3.1.1, figure 83 (p.199). Nous y voyons de manière évidente la prédominance des tonalités ainsi que des harmonies mineures utilisées. Comme nous pouvons l'observer également, l'harmonie mineure sera toujours majoritaire dans les épisodes suivants et Uematsu garde sa pratique d'utiliser les degrés i et ♭II (parfois II) dans ses parties A.

Sur une vision globale, le langage restera similaire en utilisant majoritairement les degrés I, ♭II, III et VII. Cette harmonie, non fonctionnelle, contraste grandement avec les musiques de zones sûres, mais ce n'est pas le seul paramètre qui va permettre d'asseoir l'identité des zones de danger. A partir des épisodes SNES, on notera un emploi systématique d'une mesure à 3 temps binaires (*Into The Darkness*, *Final Fantasy IV* et *The Mystic Forest*, *Final Fantasy VI*) ou 2 temps ternaires (*Fate in Haze*, *Final Fantasy V*). Bien que ce changement de rythmique ne constitue pas un changement majeur de caractère comme l'on pourrait trouver

dans les musiques de combat[299], cette dissociation de la carrure à 4 temps des musiques de zones sûres n'est pas dénuée de sens. Cette mesure permet d'agencer les accents de manière différente, puisque la mesure à 3 temps binaires comporte un temps fort suivit de deux temps faibles, ce qui n'est pas le cas des mesures à 4 temps (*fort/faible/intermédiaire/faible*). En d'autres termes, la métrique à 3 temps permet de véhiculer un balancement rythmique plus prononcé que dans une mesure à 4 temps. Cet élan rythmique, couplé avec un balancement harmonique, comme c'est le cas dans chacune des musiques concernées, créé une ambiance très particulière.

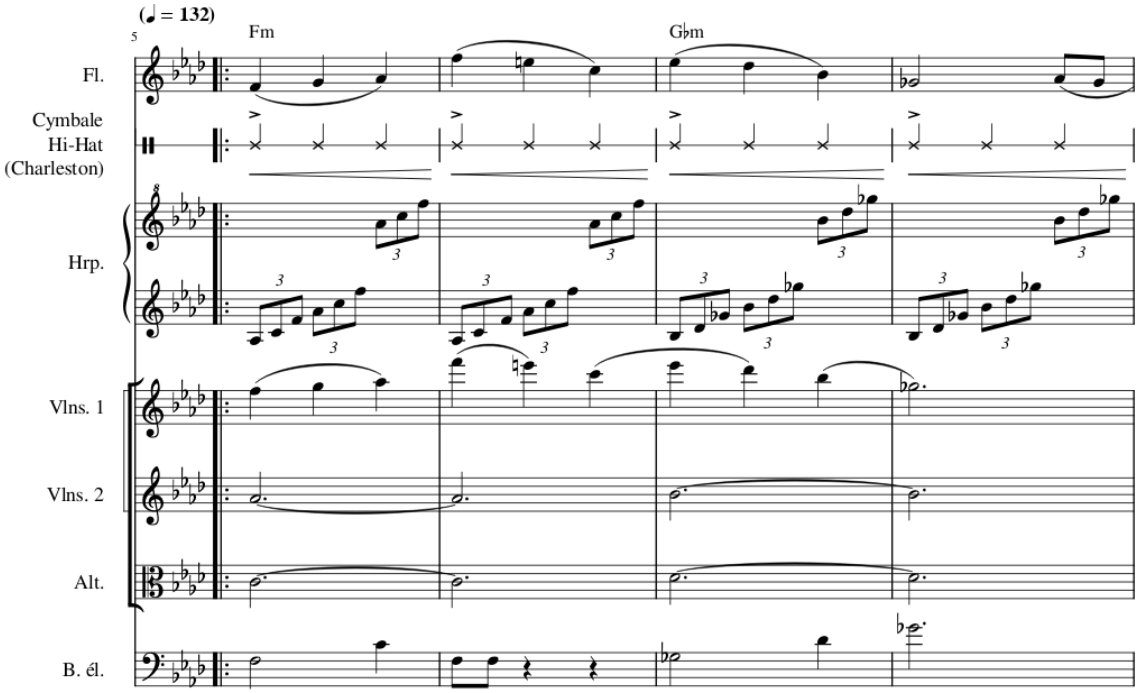



Figure 158 - Into the darkness - Fina Fantasy IV - mes.5-8

Dans *Into the Darkness* (figure 158), l'harmonie oscille entre un accord de *Fa* mineur et un accord de *Sol♭* Majeur à raison d'un accord pour deux mesures. La mesure est à 3 temps, et comme pour rajouter une emphase sur le balancement rythmique, le charleston bat la pulsation en marquant l'accent sur le premier temps de la mesure. L'harmonie va balancer quatre fois entre *Fa* mineur et *Sol♭* Majeur avant de passer brièvement sur un balancement *La♭* Majeur - *Mi♭* mineur et moduler en *Si* mineur grâce à l'accord passager *La♭* Majeur en évitant ainsi le

[299] Les musiques de combat utilisent parfois des mesures irrégulières ou de très nombreuses syncopes.

passage sur *Mi♭*, cinquième degré de *La♭*[300]. Nous avons donc une modulation vers un ton éloigné au triton (*Fa – Si*). La modulation au triton est la modulation vers le ton le plus éloigné de la tonalité de départ, puisqu'elle constitue un pôle diamétralement opposé sur le cycle des quintes. La modulation s'opère brusquement, en jouant à la fois sur cet intervalle de triton, l'esquive du Ve degré de l'accord utilisé à ce moment, mais garde une certaine logique en modulant à la tierce mineure, ton majeur de la tonalité mineure utilisée jusqu'ici. Cette modulation en *Si* mineur va permettre à Uematsu de continuer à développer son langage harmonique dans une nouvelle tonalité, donnant un peu de fraîcheur au morceau, mais surtout d'exploiter le plein potentiel de la tierce picarde[301] : le passage en *Si* mineur suit la progression : i – VI – i – ii – v, puis se répète mais utilise un Ve degré majeur enharmonique. Nous attendons un *Fa#* Majeur, mais Uematsu utilise son équivalent enharmonique : *Sol♭* Majeur (figure 159).

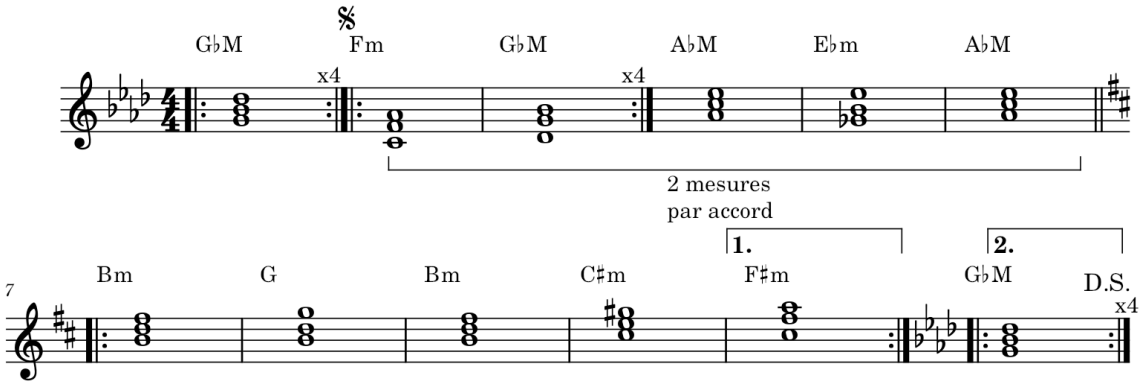


Figure 159 - Into the Darkness - Final Fantasy IV - Réduction harmonique et structure

Cette dernière partie en *Sol♭* est la répétition des 4 premières mesures d'introduction du morceau, permettant d'effectuer la boucle grâce à une tierce picarde très bien amenée. Ce voyage harmonique par tierces mineures successives, utilisant modulations et emprunts ; le balancement harmonique et la

[300] Si nous interprétons le passage *La♭-Mi♭-La♭* comme étant un emprunt à *La♭*, nous avons une modulation à la tierce mineur *Fa-La♭*, puis *La♭-Si* (enharmonique), très romantique. Cette progression par tierces successives permet de moduler au triton très aisément.

[301] La tierce picarde étant la majorisation d'un premier degré originellement mineur. Ici, la majorisation s'effectue sur le Ve degré. Cependant, nous lui attribuons la valeur de tierce picarde car ce Ve degré ne retranscrit pas de facteur de tension, et donne une impression plus conclusive qu'il ne devrait.

mesure à 3 temps créent une ambiance caractéristique des musiques de zones de danger de la SNES.

A partir de l'épisode IV, la structure des musiques se complexifie progressivement. Une partie C apparait, à l'exception de *Final Fantasy V* ; ajout possible grâce à la mémoire plus étendue de cette console. Le changement global de langage se situe, une fois n'est pas coutume, à partir de l'épisode VI. Dans *The Mystic Forest*, l'harmonie se complexifie grandement pour utiliser le plein potentiel de couleurs jusqu'alors très peu - voire jamais - utilisées. Rappelons que, comme énoncé partie 3.1.1.2, *Final Fantasy VI* ne possède pas de piste de donjon « générale », mais nous avons retenu ce morceau puisque c'est celui entendu dans le plus de donjons différents[302]. Nous l'avons donc choisi plus ou moins arbitrairement comme vitrine du langage en cours lors de cette période. Nous y retrouvons un balancement harmonique incessant dans une tonalité une fois de plus mineure. La grille principale du morceau, *La* mineur, *Fa* majeur, *La* mineur 6, *Fa* majeur permet à Nobuo Uematsu d'utiliser un chromatisme qui deviendra le motif principal de cette piste : *Mi*, *Fa*, *Fa#*, *Fa* (figure 160)

[302] Ce choix fût le sujet de nombreux débats privés avec Lucas Boissié, voir note n°69, p36.

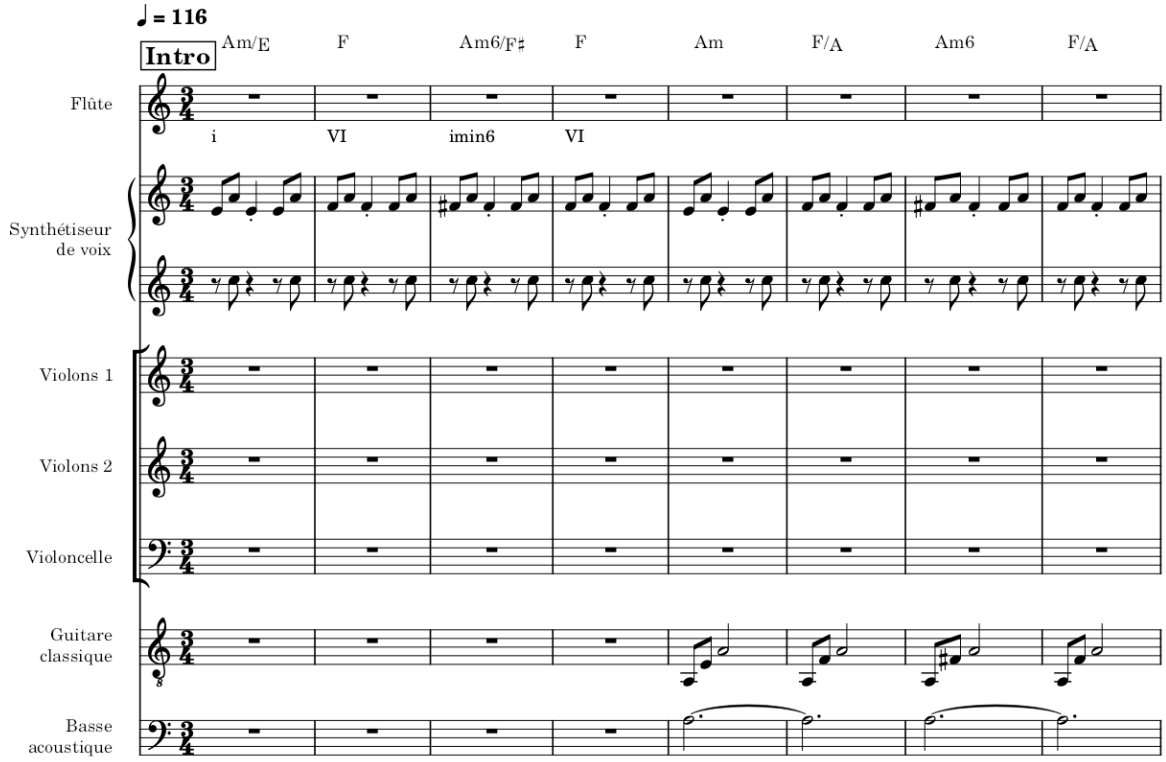



Figure 160 - The Mystic Forest - Final Fantasy VI - mes 1-8

Nous retrouverons ce chromatisme dans toutes les grilles qu'il utilisera pour cette musique. Cette progression chromatique marquera le motif principal des prochaines musiques de zone de danger jusqu'à *Final Fantasy VIII*, puisque rappelons le, *Final Fantasy IX* ne sera pas traité ici, ne disposant pas de musique de zone de danger principale. Cette idée chromatique que Nobuo Uematsu semble développer progressivement va se stabiliser dès *Final Fantasy VI*, confortant notre opinion que ce jeu marque un point de bascule dans la conception musicale. Tous les éléments présentés précédemment vont converger vers une uniformisation du format de cette catégorie de musique. Nous avons premièrement le balancement harmonique entre 2 ou 3 accords, un aller-retour lancinant qui permet de faire vivre ce motif. Ensuite, la pensée des motifs chromatiques, peu à peu dessinée dans la conduite des voix, sous quelque forme que ce soit. Cet aspect chromatique peut prendre différentes formes grâce à l'utilisation des gammes mineures (naturelles, harmoniques, mélodiques) où les VIe et VIIe degrés sont mobiles, premièrement, puis grâce aux tons d'emprunts et aux modulations, décuplant les possibilités. Enfin, l'intervalle de triton largement employé dans l'harmonie sera considéré ici comme un chromatisme par l'appel qu'il effectue vers les tons stables, chacun espacés d'un demi-ton. Les musiques de zones de dangers se veulent alors

instables et dissonantes, à l'inverse de leur équivalent des zones sûres qui appelaient la stabilité par leur harmonie fonctionnelle prédominante. Cette opposition est, bien entendu, en accord avec la situation scénaristique souhaitée. Les dissonances, instabilités mélodiques et les tensions harmoniques favorisent le sentiment d'inconfort et d'appel incessant vers une stabilité que le joueur retrouvera lorsqu'il sera sorti du donjon et retrouvera le repos en ville. De pair avec les musiques de combat, très rythmées, aux tempi rapides et aux syncopes nombreuses, les donjons se placent en favori pour charger musicalement le joueur et générer un stress permanent. Le *gameplay* de ces zones a bien entendu sa part dans la génération de ce stresse, en limitant les possibilités de sauvegarde, en « perdant » le joueur dans un labyrinthe dangereux et en mettant le joueur en difficulté s'il est mal préparé (manque d'objets ou de possibilités de soigner son groupe).

Progressivement, un autre paramètre va s'immiscer dans l'écriture à partir de *Final Fantasy VI* et générer un autre ressenti en plus du stresse : l'immobilité.

3.3.1.2b … vers la stase

On remarquera sur la figure 161 que la basse de chaque accord, hormis sur la première articulation de la grille, est stable. Nous sommes en présence d'une pédale de tonique, en *La*, qui durera tout du long jusqu'au changement d'harmonie de la seconde partie. Dans les parties suivantes, la pédale restera mais changera de ton en accord avec le parcours harmonique du morceau. Sur la figure suivante est exposée la grille harmonique complète du morceau, mettant en avant les pédales de chaque partie :

Partie	Intro	A	A'	Intro 2
Pédale	Aucune, puis La	La	La, puis Si bémol	La
Grille	- Am/E, F, Am6/F#, F - Am, F/A, Am6, F/A	(Am, F/A, Am6, F/A)x2	- Am, F/A, Am6, F/A - Bb, Em7b5/Bb, Gm/Bb, Bb, C9/Bb, Bb, Gmin/Bb	Am, F/A, Am6, F/A

B	C	B'	c
Fa	Do	Fa	Sol
(F, Dm/F)x3, FMaj7, Dm/F	CMaj7/G, Am7/C, C7, CMaj7, C, Am/C, C7, Cmaj7	F, Dm/F, FMaj7, Dm/F, F, Dm/F, Eb, F	G, Gaugsus2, C/G, Gaugsus2

Figure 161 - The Mystic Forest - Final Fantasy VI - Grille harmonique et pédales

Nous y avons mis en avant, en rouge, les accords qui exceptionnellement ne respectent pas la pédale de leur partie. Ils sont peu nombreux et peuvent être ignorés. L'attribution A' et B' témoigne d'un changement dans la mélodie, leur grille est en conséquence quelque peu modifiée en comparaison à leur équivalent pur, A et B. L'accord *Mi* mineur7♭5 de la partie A' est analysé comme un accord *Do* 9 sans fondamentale, comme utilisé plus tard dans la grille. D'un point de vue du langage, nous constatons plusieurs choses dont nous avons précédemment parlé mais qui ici est mis en évidence avec la figure 161 et qu'il convient donc de préciser davantage. Au niveau de l'harmonie, premièrement, l'accord mineur6 fait son apparition dans le langage d'Uematsu, nécessaire une fois de plus pour le motif chromatique ; ainsi que des accords de neuvième de dominante, déjà utilisés mais à des occasions très rares. L'accord *Sol* augmenté avec seconde suspendue (*Sol*, *La*, *Ré#*) est un cas à part, car son utilisation semble très rare dans le langage tonal, toute œuvre confondue. Il permet en revanche de faire figurer le motif principal du morceau : *Ré*, *Ré#*, *Mi*, *Ré#*, équivalent du motif exposé précédemment en *La*. Ici, Nobuo Uematsu se concentre donc sur l'utilisation de ce chromatisme et adapte, si l'on peut le qualifier ainsi, l'harmonie à utiliser pour le soutenir. Il n'a donc pas de pensée fonctionnelle de la musique et se concentre sur la couleur des accords. Ensuite, le balancement harmonique entre 2 (parties B et B') ou 3 accords (parties Intro, Intro 2, A, A' C et c) est encore plus évident ici. Enfin, la présence quasi-systématique d'un triton dans la conduite des voix, engendrés par l'accord *La* mineur6, et l'accord *Sol* aug sus2. Tous jeux confondus, les musiques de zone de danger sont très chargées en tensions.

Pour *Final Fantasy VII*, nous avons retenu *Chasing the Black-Caped Man* avec les mêmes critères de sélection que pour *Final Fantasy VI*, bien que le choix soit ici plus évident à faire :

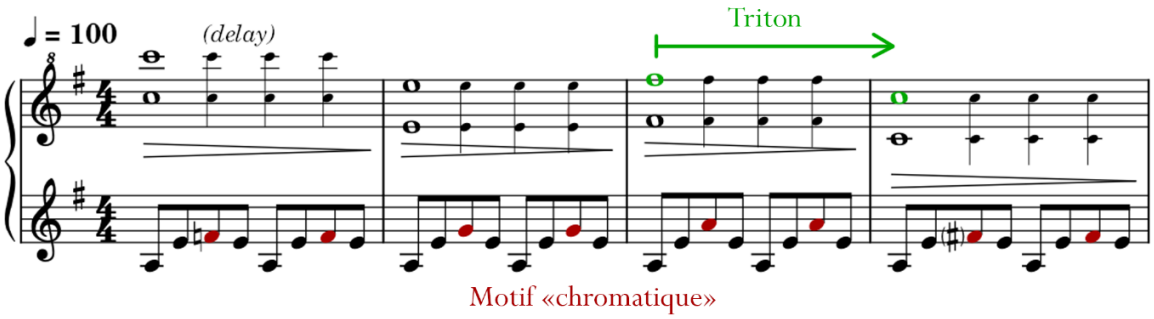


Figure 162 - Chasing the Black-Caped Man - Final Fantasy VII - mes 1-4

Le « Motif chromatique » n'est ici pas identique à celui présent dans *The Mystic Forest* mais l'arpège au piano est articulé de la même manière. Il s'agit, en réalité, d'une variation de ce motif. Nous nommerons désormais ce motif comme étant le motif du « Danger latent », signifiant l'oppression indirecte que subit le joueur lors de ces phases de jeu. Ce motif est constitué du chromatisme vu précédemment, ou de ses variations, et de la pédale de tonique qui le soutient. Si l'un des deux éléments vient à manquer, son attribution ne sera pas effective[303]. Ici, et sur les 28 prochaines mesures, le violoncelle tient une pédale de *La* sur la grille imposée par l'arpège au piano électrique : *Fa*Maj7/*La, La*min7, *La*min6, *La*min6. La grille harmonique est très proche du morceau précédent et utilise, dans un ordre différent, les mêmes harmonies. Plus tard, la pédale passera sur *Sol*, *Mi*, et *Si* avant de boucler, avec de très brefs passages sur une pédale de *Fa* de deux mesures pour effectuer une transition :

Partie	Intro	A	Intro 2
Pédale	La	La	La
Grille	(FMaj7/A, Am7, Am6, Am6)x2	(FMaj7/A, Am7, Am6, Am6)x2	(FMaj7/A, Am7, Am6, Am6)x2

B	Pont	C
Fa puis Sol	Mi	Si
G7♭9/F, Em7/G	E°	Bm

Figure 163 - Chasing the Black-Caped Man - Final Fantasy VII - Grille harmonique et pédales

[303] Retrouver un chromatisme équivalent dans un *voice leading* n'est pas rare en musique. Il convient alors de l'attacher à un autre élément pour permettre de l'identifier correctement. Dans notre cas, l'élément commun à son utilisation est la pédale de tonique.

Un fait intéressant est la stase pure de la partie C qui s'étale sur 27 mesures sans jamais augmenter l'accord d'une tension artificielle. Nous avons une progression intéressante entre les parties B, Pont et C si l'on réduit ces parties à leur unique harmonie : *Sol* majeur, *Mi* diminué et *Si* mineur. Cette progression suspensive nous laisse sur un accord de tension durant 27 mesures statiques avant d'effectuer la boucle sur un intervalle de triton (*Si* mineur -> *Fa* Maj7).

Le constat est la même pour *Final Fantasy VIII* dans *Find Your Way*. La grille est réduite à 2 accords principaux par séquence de pédale, et le motif du « Danger latent » est déplacé au sein même de l'arpège, comme nous pouvons l'observer à la mesure 2 de la figure suivante. Encore une fois, chaque partie de ce morceau est construit sur une pédale principale. L'évolution de l'harmonie aura lieu à travers les différentes transpositions de cette séquence principale dans des tons parfois éloignés. Ainsi, la pédale ira en *Mi*, *Fa#* et *Ré#*. De nouveau, la boucle s'effectue sur un intervalle de triton (*Ré# - La*).

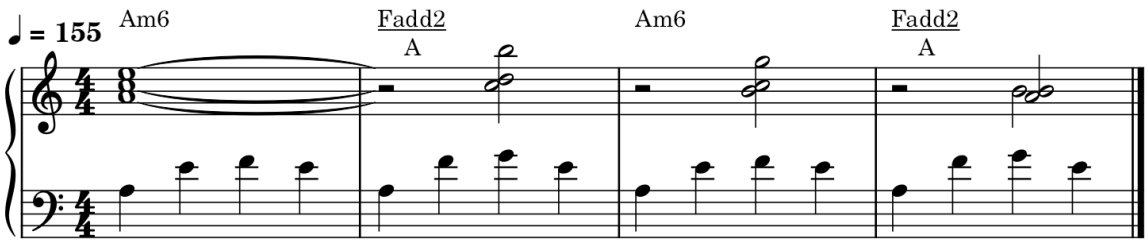


Figure 164 - Find Your Way - Final Fantasy VIII - mes 1-4, réduction pour piano

Ce que l'on peut considérer comme un motif appartenant aux musiques de zones de danger apparait alors très tardivement à partir de l'épisode VI et s'installe clairement dans les épisodes suivants, bien qu'il puisse être articulé de manière différente. Cependant, nous gardons malgré tous les mêmes ingrédients, à savoir une pédale, un balancement harmonique et le motif. Les progressions harmoniques semblent articulées autour de la mélodie, qui, pour permettre l'utilisation de pédales sur des tons différents, utilise les modes musicaux. *Chasing the Black-Caped Man* est construit sur un mode de *La* Lydien, et Nobuo Uematsu exploite la tension imposée par ce mode, le *Fa#*, comme pivot pour évoluer vers

d’autres harmonies. Il insiste notamment sur cette tension à la fin de l’antécédent mélodique en tenant le *Fa#* en ronde, pour résoudre cette tension lors du conséquent. Ce *Fa#* tenu, colorise de manière intéressante la phrase mélodique utilisée jusqu’alors, en laissant une impression de suspension sur la mélodie. Quant à *The Mystic Forest* et *Find Your Way*, ils sont construits sur, premièrement, le mode éolien de *La*, la version mineure naturelle du même ton ; et l’harmonie prend peu à peu des couleurs en jouant sur les différents chromatismes qui apparaissent lorsque l’on utilise les gammes mineures harmonique et mélodique ascendant. Quoi qu’il en soi, c’est sans grande surprise que l’on constate que les musiques de zones de danger sont articulées autour d’un facteur prédominant : la tension, harmonique ou mélodique.

Cette opposition entre un langage harmonique fonctionnel et tonal puis le non-fonctionnel et la tension harmonique résiduelle de l’utilisation de différents modes entre les musiques de zones sûres et de danger parait quelque peu ordinaire. Mais c’est intéressant au regard de la narration lors du passage dans ces zones. Uematsu exploite le plein potentiel de ces deux langages pour accompagner le joueur dans son aventure en rythmant les différentes phases de jeu à l’aide de musiques d’ambiance très significatrices. Dès *Final Fantasy VI*, nous avons pourtant vu que les musiques de donjon peuvent être changeantes selon le donjon dans lequel le joueur pénètre. Il serait intéressant d’étudier la raison de ce choix et de justifier l’utilisation d’une autre musique dans un lieu différent. Une autre musique de donjon de *Final Fantasy VI* est *Mt. Koltz*. Elle est entendue principalement dans les donjons montagneux ou les grottes. Elle aussi est construite sur le principe de la pédale, l’articulation de la musique est pourtant tout autre. Chez *Final Fantasy VII*, nous pouvons retenir *Forested Temple*, utilisé notamment au Temple des Anciens (ou toute zone en rapport avec cet élément du *lore*). Ici aussi, nous constatons l’utilisation des 3 éléments cités précédemment : la pédale, le balancement, et le chromatisme :

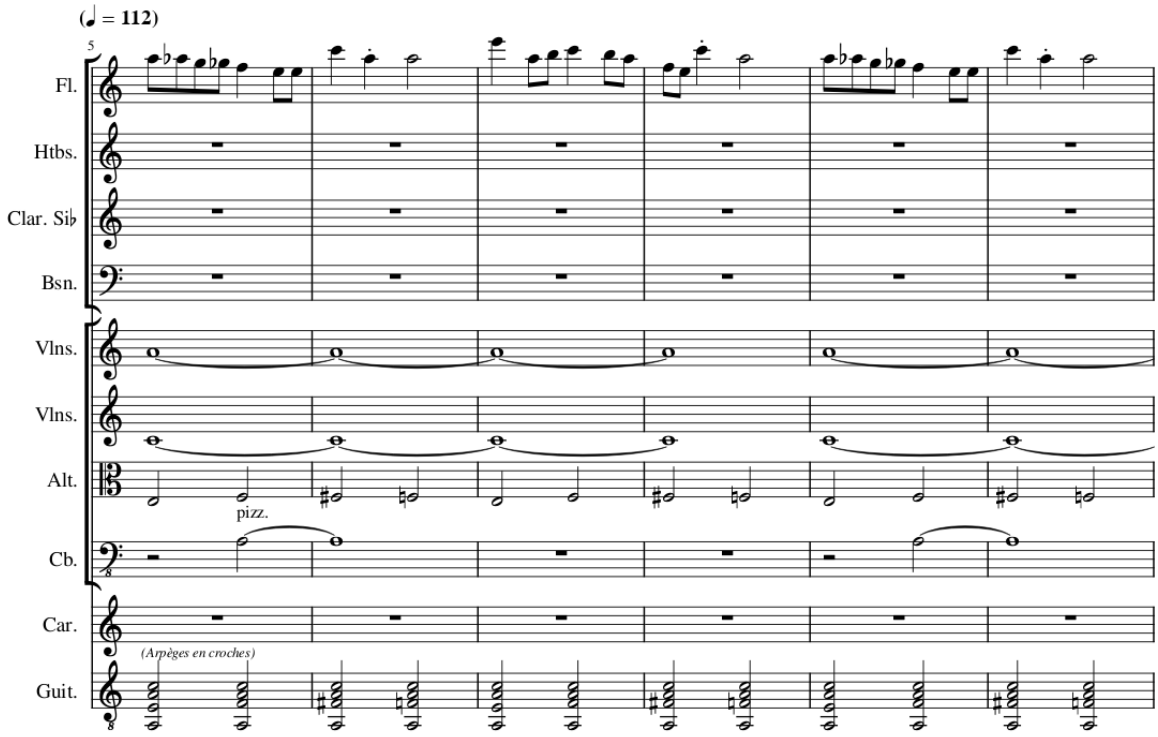



Figure 165 - Forested Temple - Final Fantasy VII - mes 5-10

De plus, l'harmonie utilisée est encore une fois similaire à celle employée dans *The Mystic Forest* de l'épisode précédent, et l'ambiance ou le titre même de ces deux musiques laissent à penser qu'il s'agirait de la réutilisation, une fois de plus, d'un brouillon de composition, ou *a minima*, d'une inspiration commune. La formule semble donc se stabiliser. On trouvera, bien entendu, des musiques de zone de danger aux caractéristiques différentes, comme *Jailed* de *Final Fantasy VIII*, jouée dans la Prison du désert ; ou *Buried in the Snow* pour *Final Fantasy VII*, au Grand Glacier. Mais ces musiques partagent malgré tout un élément commun : la stase harmonique. De fait, les donjons semblent faire office de zone un peu « vaporeuse », où l'harmonie n'évolue pas, ou évolue vers « rien ». Laissant le joueur en suspens, cette construction laisse l'opportunité au morceau de boucler de manière non-fonctionnelle comme nous avons pu le voir pour les zones de sûreté, avec une boucle articulée autour de cadences. Ici, si la musique n'évolue pas, elle n'a aucun problème à boucler sur elle-même. Second effet de cette stase, si le joueur pouvait se « repérer » dans les musiques de zones de sûreté grâce aux différentes parties et leur grille harmonique propre – sans oublier la mélodie – il est plus difficile dans ces musiques d'avoir des repères pour savoir à quel moment de la boucle nous sommes. Cet effet est renforcé si le joueur passe un

long moment dans le donjon, laissant le temps à la musique de boucler un certain nombre de fois, et de flouter la position temporelle du moment joué dans la structure du morceau. Cette volonté de perdre le joueur dans une stase augmentée de tensions harmonico-mélodique place certains joueurs dans une position similaire au « Syndrome du décalage horaire », aussi appelé *jet lag*, observé lors d'un voyage à travers plusieurs fuseaux horaires. Les musiques de zones de danger ont ainsi pour effet de placer le joueur dans un état émotionnel particulier, à même de résoudre les énigmes et d'évoluer dans un environnement labyrinthique.

En effet, sur un sondage effectué sur une population de 69 individus interrogés sur les donjons de *Final Fantasy VI* à *X*[304], 55,36% estiment avoir une sensation de *jet lag* après une phase de jeu dans un donjon. Ce phénomène est dû, selon les interrogés, à plusieurs phénomènes. Premièrement, la longueur du donjon, très variable selon les jeux et selon le donjon en question. Il est difficile d'estimer la « longueur » exacte d'un donjon, puisque cela dépend de différents paramètres, comme ses ramifications labyrinthiques, le nombre et la difficulté des énigmes à résoudre, le chemin choisit et les connaissances du joueur, ou tout simplement son architecture (à un niveau, à plusieurs niveaux). Un donjon qui revient souvent dans le sondage, pour sa difficulté et son architecture, est la Citadelle d'Ultimécia, dernier donjon de *Final Fantasy VIII* et qui permet, à sa conclusion, d'accéder à l'affrontement final du jeu. Dans ce donjon, le joueur se voit privé de toutes les capacités gagnées durant la partie (utiliser la magie, les objets, les invocations, la capacité à sauvegarder sa partie, etc…) et doit regagner ces pouvoirs en vainquant une série de *boss*, dont l'ordre d'affrontement est choisi par le joueur. Ces *boss* ont chacun des particularités (type d'attaque, résistances, puissance, nombre de point de vie…), et les affronter dans un mauvais ordre, ou mal préparé, peut être fatal. Comble de la difficulté : pour regagner le pouvoir de sauvegarder, le joueur doit affronter un *boss* et « sacrifier » une autre compétence à regagner. Ainsi, si le joueur échoue sans avoir regagné cette capacité, il doit tout recommencer. Enfin, certains *boss* sont cachés dans des salles qui ne s'ouvrent que si une énigme, parfois très difficile, est résolue, limitant les possibilités de regain des capacités. L'aspect labyrinthique du donjon, sur plusieurs niveaux, avec certains accès à

[304] Pour les détails du sondage, voir annexe 6

débloquer pour créer certains raccourcis et aller plus vite, allongent le temps de jeu nécessaire pour en venir à bout. Ainsi, pour 10,41% des joueurs ressentant un *jet lag*, sortir du donjon est un soulagement. En second, le fait que le donjon « enferme » le joueur dans un espace clos, remplit de danger et qui demande d'être concentré sur ses actions. Cette concentration immerge le joueur dans le jeu, soutenu par une musique estimée répétitive par 51,79% des interrogés, et rend la notion du temps plus floue (67,86%) : « J'ai parfois passé 3h dans un donjon alors que j'avais l'impression d'avoir joué 20 minutes » ; « Cela dépend du donjon, mais parfois on joue 1 heure et 30 minutes et on a l'impression qu'il s'est passé 10 minutes »[305]. Comme le soulève un autre participant, « Le côté suffoquant du donjon nous pousse à en sortir, et les musiques volontairement répétitives contribuent à ce sentiment », ou encore que la perception répétitive des musiques « s'explique par une envie de partir rapidement de cet endroit non protégé. La musique répétitive devient énervante à la longue ».

Ici, le côté répétitif de la musique fait écho non seulement à certaines parties qui se répètent littéralement, mais également au fait que la musique n'évolue pas et stagne. Certains participants répondant à la question « Voyez-vous le temps passer différemment lorsque vous êtes en donjon ? » estiment que le côté linéaire de la musique influence sur la perception du temps. Là où les parties scénarisées du jeu rythment la session à travers plusieurs points clés du scénario, les phases d'exploration en zone de danger perturbent la perception du temps. En étant placé dans une ambiance musicale statique, aidé par sa concentration à résoudre des énigmes, retrouver son chemin et vaincre tous les ennemis avec stratégie pour ne pas *trop* affaiblir son équipe ; le joueur semble alors placé dans une transe qui le sort du cadre temporel réel.

3.3.2 Les musiques d'Information

A l'opposé des musiques d'Espace qui indiquent au joueur dans quel type de lieu il se trouve, nous trouverons les musiques d'Information qui donnent des éléments scénaristiques propres à chaque jeu. Une analyse croisée de ces musiques est alors impossible. Il faut considérer chaque musique d'Information à l'intérieur de son système fermé qui est le jeu dans lequel elle apparait. Ainsi, il serait possible

[305] Tous les commentaires sont tirés de l'étude et sont disponibles en annexe 6.

d'analyser toutes les musiques d'Information de chaque jeu et créer un lien entre la situation scénaristique et la musique entendue, tout en faisant des liens avec d'autres musiques d'Information, mais au sein du même jeu uniquement. En effet, chaque jeu possédant son propre scénario et son propre univers, les musiques d'Information ne peuvent pas communiquer entre elles dans des jeux différents. On ne peut pas considérer des éléments musicaux indiquant la présence de Sephiroth de *Final Fantasy VII* dans un autre jeu, puisque Sephiroth n'y existe tout simplement pas. Bien qu'une telle analyse puisse éventuellement être pertinente si des liens sont trouvés à travers les jeux, ce ne sera pas l'angle abordé ici. Nous avons déjà mis en avant des motifs qui indiquent la présence d'un danger, ou du Mal (antagoniste principal) à travers tous les jeux de la licence, il n'est pas utile d'en refaire l'analyse ici. Pour le scénario et l'univers de chaque jeu, ces motifs sont bien entendu généraux et ne permettent pas de créer d'autres liens que ceux déjà établis, c'est-à-dire annoncer la présence d'une entité ou d'un élément de *gamedesign* sans le nommer. La « Manifesation du Mal » chez *Final Fantasy VII*, pour continuer avec cet exemple, n'annonce par systématiquement la présence de Sephiroth ou de tout autre antagoniste principal. Il annonce tout simplement qu'une entité maléfique, sans forme ou identité claire, guette le groupe de héros et souhaite le défaire de son objectif principal : c'est un simple obstacle, comme un *boss*, par exemple.

Dans cette partie, le plan sera découpé par jeu en se focalisant sur un ou plusieurs éléments importants de son scénario pour mettre en avant la créativité de Nobuo Uematsu à retranscrire ces éléments dans la musique de façon efficace. Pour des raisons d'efficacité, nous ne traiterons que les exemples les plus développés musicalement.

3.3.2.1 La personnalité : les « Thèmes Personnages »

Une pratique courante en musique de film ou de jeu vidéo est d'attribuer un thème musical à chacun des personnages importants du drame. C'est un héritage direct des travaux de Wagner dans ses opéras, en associant à des personnages ou des objets une signature sonore, un motif musical permettant de l'identifier et de notifier les spectateurs de sa présence. Nous avons pu discuter de cette approche de la musique dans la partie 1.7.

Dans les *Final Fantasy*, Nobuo Uematsu a attribué un thème aux personnages dès lors qu'ils ont possédé une identité propre, à savoir : un nom et un arc narratif à résoudre. C'est pour cette raison qu'on ne trouve pas de thème personnage dans les trois premiers épisodes de la série. Les personnages joués n'ont pas de nom et y sont regroupés sous la dénomination de « Guerriers de la Lumière ». La seule autre exception est *Final Fantasy VIII*, dans lequel les personnages, bien qu'ils soient nommés, ne possèdent pas de thème. Dans ce jeu, le groupe de héros est à considérer comme une entité unique, tous liés par un destin commun. Nobuo Uematsu n'a semble-t-il pas jugé nécessaire de dissocier chaque personnage du groupe à l'aide d'un thème propre à chacun. A la place, le morceau *SeeD* permet éventuellement de faire office de thème principal du groupe, puisqu'il porte le nom de la milice dont font partie les protagonistes. Dans *Final Fantasy IV*, les morceaux ne portent pas systématiquement le nom du personnage. C'est le premier jeu de la série à utiliser un tel procédé, nous pouvons donc en conclure qu'il n'était pas clairement stabilisé. Certain des personnages du quatrième épisode ont un thème qui porte leur nom (Rydia, Parom&Porom, Cid) tandis que d'autres ont des morceaux ne leur faisant pas clairement référence. Le personnage de Yang est ainsi mis en musique par *Fabul*, musique d'espace entendue dans sa ville natale portant le même nom. Le personnage principal, Cécil, est de son côté mis en musique par *Kingdom Baron* dont il est originaire. De nouveau, dans *Final Fantasy V*, les thèmes de chaque personnage, au nombre restreint de 4, ne portent pas systématiquement la dénomination de « *Character's Theme* ». Néanmoins, il est possible de lier une des musiques de la bande originale à chacun des personnages malgré tout. Dans ce jeu, la barrière est floue, puisqu'il n'existe pas de réel consensus sur l'attribution d'une musique à un personnage. Le thème de Bartz, personnage principal, est par exemple attribué à *Home, Sweet Home* par le site internet *Final Fantasy fandom*[306] : « Bartz's theme is generally considered to be "Home Sweet Home," which plays in Bartz's hometown of Lix ». Créé sur une architecture similaire à Wikipédia, ce site est nourri de la participation des utilisateurs, et ne constitue pas une source officielle. Il est à considérer comme un indicateur, un retour d'expérience des joueurs, et une telle attribution peut être sujet à débat. Nous retiendrons ces choix par la suite, puisqu'au regard de la

[306] https://finalfantasy.fandom.com/

narration, ils nous semblent pertinents. Pour *Final Fantasy VI*, le processus est enfin stabilisé et tous les personnages jouables possèdent un thème qui porte leur nom. En revanche, le titre du morceau est simplement « *Character* » et ne contient pas la mention « *'s Theme* ». Dans tous les jeux suivants, chaque personnage, optionnel ou non, se voit attribué un thème propre utilisant la structure « *Character's Theme* »[307]. Les mélodies exposées dans ces morceaux, leur thème principal, sont souvent réutilisées dans d'autres musiques du jeu. Il est alors facile de lier les deux et de s'interroger sur l'intérêt d'un tel procédé : à quel moment entend-t-on ces musiques ? Que se passe-t-il dans le scénario pour justifier la présence de cette mélodie ? Si le thème d'origine est modifié, nous pouvons nous questionner sur les modifications effectuées, et trouver, s'il existe, un lien avec la situation scénaristique. Certains cas, comme le thème de Cloud (*Main Theme - Final Fantasy VII*) sont particuliers, puisque ce thème est réutilisé dans un grand nombre de musiques en étant à la fois le thème d'un personnage et le thème principal du jeu. Nous dénombrons l'utilisation du thème de Cloud dans 12 morceaux de la bande originale, ce qui constitue un répertoire assez conséquent comparativement aux autres thèmes personnages, et il est ainsi propice à de nombreuses variations. Pour les épisodes SNES, le thème de chaque personnage est assez peu réutilisé en dehors du morceau éponyme. C'est à partir du septième épisode que les thèmes personnages sont réutilisés, en moyenne et en dehors du morceau éponyme, dans 3 autres musiques. La moyenne n'est pas vraiment représentative puisque le thème de Cloud et celui de Sephiroth sont réutilisés dans beaucoup plus de musiques que les autres personnages. Néanmoins, on observe une utilisation dans 1 à 2 autres morceaux des thèmes de Barret, Aerith, Rouge XIII ou Cid. Les musiques associées aux personnages optionnels[308] sont à classer à part, puisque leur thème principal n'est entendu que dans une seule piste. Ce sera également le cas du thème de Tifa, personnage ajouté en fin de production pour pimenter la relation amoureuse entre Cloud et Aerith. Son thème a donc également été ajouté à la fin de la production, expliquant pourquoi il n'est jamais réutilisé ailleurs dans le scenario. Chez *Final Fantasy IX*, les musiques associés

[307] A quelques rares exceptions, notamment le thème de Steiner (*Final Fantasy IX*) qui se nomme *Reckless Steiner*. Son nom est tout de même notifié dans le titre.
[308] Il est courant les RPG que certains personnages rejoignent l'équipe principale grâce à une quête annexe, que le joueur peut décider sciemment d'ignorer. Ici, c'est le cas de Youffie et de Vincent.

aux personnages garderont la même logique qu'avec *Final Fantasy VII*, en leur associant 1 à 2 autres morceaux. En revanche, on constatera plus de thèmes associés à une idée ou à une situation particulière qui seront réutilisés à de multiples reprises.

Analyser et traiter les liens entre les morceaux utilisant le thème d'un personnage est une tache peu aisée, puisqu'il faut déterminer quels sont les critères qui permettront d'attribuer la présence d'une mélodie au thème du personnage. Il existe plusieurs cas de figure :

1- Le thème est réutilisé tel quel ou est *très peu* altéré. Le lien est alors évident, et les deux morceaux peuvent être associés sans grande difficulté.
2- Le thème est réutilisé en partie. Il est fractionné en plusieurs morceaux qui sont réutilisés çà et là dans la nouvelle piste. Ce cas de figure demande de scinder, dans le morceau d'origine, le thème en plusieurs parties de façon logique afin de pouvoir faire communiquer les différents morceaux de thème entre eux. Il peut également être altéré.
3- Le thème est fortement altéré, déstructuré, et seulement quelques bouts sont réutilisés dans des phrases mélodiques variées.
4- Dernier cas de figure, plus extrême à analyser, est la réutilisation des codons principaux du thème dans d'autres mélodies. C'est par exemple le cas entre le codon C et le thème de Cloud qui réutilise cette cellule motivique comme fondation du thème. Mais en l'état, la nouvelle piste ne réutilise pas réellement la mélodie thématique du personnage à analyser. Ce cas de figure constitue l'analyse la plus approfondie que l'on pourra faire et demande d'extrêmes précautions pour ne pas faire de fausses interprétations.

Dans les parties à venir, nous ferons lorsque nécessaire référence à ces différents cas de figure grâce à leur numérotation (cas 1, cas 2, cas 3 ou cas 4). Enfin, parfois, le lien musical n'est pas mélodique mais harmonique ou instrumental. Également, nous préciserons lorsque ce sera le cas.

3.3.2.1a Personnages et lieux

Avant de s'intéresser aux liens qui existent entre plusieurs musiques d'information, nous pouvons déjà entrevoir le potentiel narratif qui existe entre un thème de personnage et le lieu qui lui est associé. Dans cette partie seront traités les musiques « Theme personnage » dont le nom est associé à un lieu. Nous avons recensé les thèmes suivant comme appartenant à cette sous-catégorie :

- Final Fantasy IV :
  - Cecil : *Kingdom Baron*, faisant référence au château de Baron dont est issu Cecil.
  - Yang : *Fabul*, faisant référence au château de Fabul, dont Yang est un moine.
  - Edge : *Troian Beauty*, faisant référence au château de Troia, dont Edge est le Prince.
- Final Fantasy V :
  - Bartz : *Home, Sweet Home*, faisant référence à la ville de Lix dont Bartz est originaire.
- Final Fantasy VII :
  - Barret : *Barret's Theme*. D'origine, le thème de Barret n'est pas associé à un lieu mais bien au personnage. Mais sa réutilisation dans *Mining Town* et *Mark of a Traitor* le lie indubitablement à la ville de Corel.
  - Rouge XIII : *Red XIII's Theme*. De même, ce thème n'est pas associé à un lieu mais sa réutilisation dans *Cosmo Canyon* et *The Great Warrior* le lie indubitablement à Cosmo Canyon.

Nous voyons alors apparaître deux procédés. Le premier est l'association directe entre un personnage et son lieu d'origine grâce à la musique, et en second la réutilisation de thème du personnage dans des musiques liées à un lieu. Bien que les thèmes principaux des personnages de *Final Fantasy IV* et *V* sus-cités ne soient jamais réutilisés ailleurs dans la bande originale, nous pourrions nous pencher sur leur composition pour mettre en avant le lien qui existe entre la personnalité et les actions du personnage, et voir ainsi comment ils ont été mis en musique.

Le thème musical, associé à Cecil, personnage principal de *Final Fantasy IV*, est donc *Kingdom Baron*. Cecil est le capitaine des Ailes-rouges (*Red Wings* en original), la principale milice aérienne du royaume de Baron. C'est la force de frappe militaire la plus puissante du monde, capable de vaincre n'importe quelle armée ne possédant pas de vaisseau volant, puisqu'ils en ont le quasi-monopole. En ce sens, le Royaume de Baron se place comme la première puissance politique et militaire du monde. Cecil commence l'aventure en Chevalier Noir, un *job*• permettant au personnage d'utiliser la force des ténèbres pour vaincre ces ennemis. Plus tard, à travers divers questionnements internes sur son réel rôle dans l'armée de Baron, Cecil changera de *job* pour devenir un Paladin, un Guerrier de la Lumière au sens strict[309]. Il n'est pas né à Baron, mais est le fils de Kluya, un Lunarien (*Lunarian* en original), peuple originaire de la Lune qui gravite autour de la planète et possédant de puissants pouvoirs magiques. Il a été abandonné aux abords du château de Baron par son frère, Theodor, qui deviendra plus tard Golbez, l'antagoniste secondaire durant la majorité du jeu, alors que son père est assassiné. Le Roi de Baron a décidé de recueillir Cecil pour l'élever et en faire une personnalité importante du royaume. Il possède un passif lourd, ne connaissant pas ses origines magiques, ni qu'il a un frère contre lequel il va devoir se battre. Nous avons ici un parcours narratif « classique » : le personnage principal, tourmenté par ses actions et ses origines, obtiendra la rédemption qui lui permettra de changer et devenir plus fort.

Kingdom Baron est séparé en deux parties, hors introduction, possédant chacune une mélodie principale :

[309] Dans l'univers heroic fantasy, dont est empreint *Final Fantasy*, le Paladin est un chevalier vertueux utilisant la foi pour vaincre ses ennemis. C'est un chevalier utilisant le pouvoir de la lumière et du sacré, opposé aux pouvoir des ténèbres de la « mort » (morts-vivants, goules, vampires etc…).

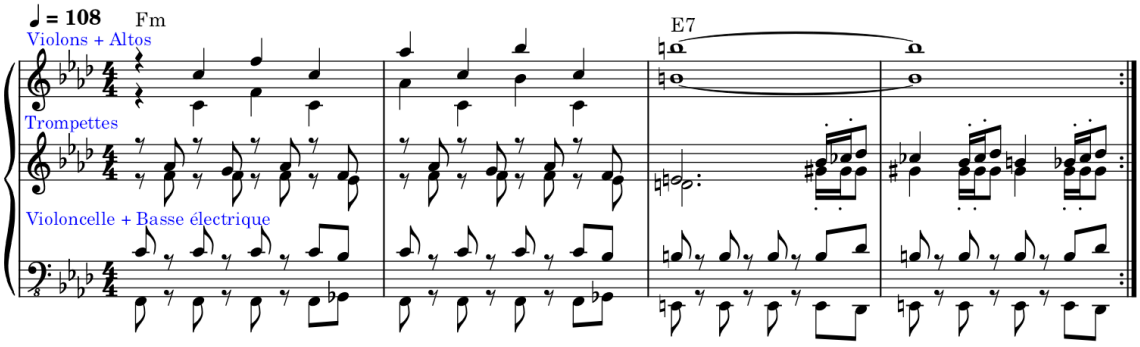



Figure 166 - Kingdom Baron - Final Fantasy IV - Partie A

La voix principale est assurée par les cordes en octaves, permettant de renforcer la puissance de la mélodie. Un pupitre de trompettes joue une syncope pendant que les basses marquent la pulsation. Cette mélodie peut de nouveau être séparée en deux parties, avec la progression ascendante aux violons d'une part, et la réponse des trompettes en fanfare. Le rythme en syncope marquant la pulsation imite une fanfare militaire, et peut être associé au caractère militaire de Baron. Caractère confirmé par la réponse aux trompettes, mesures 3 et 4 de la figure 166. Cette seule partie permet d'imager la personnalité de Cecil. Les cordes supérieures progressent avec difficulté vers le *Si*, en marquant les temps faibles de la mesure par un *Do*. Le *Do* est donc la note principale de ce petit motif mélodique, marquant un repère sur le point d'arrivé, que les violons n'atteignent pas. Notons également que cette mélodie est construite sur le codon D, la divinisation, avec une progression par étapes vers les aigus. Cette divinisation prend son sens puisque Cecil est, comme nous venons de le préciser, voué à devenir un Paladin. Les basses progressent d'une manière similaire en brodant le *Do* du violoncelle, ou le *Fa* de la basse, par le ton voisin respectivement inférieur et supérieur. Lors du passage de la voix principale des cordes aux trompettes, les basses semblent avoir atteint le point visé. Cette modulation soudaine de *Fa* mineur vers *Mi*, de couleur de prime abord inconnue (mais vraisemblablement un *Mi* Dominante) est inhabituelle, et laisse derrière elle un sentiment de surprise et de majesté. La suspension de l'accord induit de dominante est marquée par les violons et les trompettes qui, contrairement aux mesures d'avant, tiennent leurs notes. Si Uematsu a choisi de ne pas faire entendre la tierce de l'accord à ce moment-là, c'est certainement pour laisser un flou sur la couleur de cet accord,

puisqu'il disposait d'assez de voix pour placer la tierce sur l'un des instruments[310]. Elle apparait cependant juste après, à la trompette supérieure, lorsque celles-ci jouent la petite fanfare. Les basses peuvent symboliser la présence d'une entité maléfique, par-dessus laquelle Cecil essaye de s'échapper grâce à la divinisation. Notons également qu'elles préfigurent le motif de « l'annonce du danger » (3.2.1.2). Le Roi de Baron, mentor de Cecil, est au début du jeu influencé par les actes néfastes de Golbez, lui-même influencé par le grand adversaire, Zémus. Zémus est le frère de Kluya, père de Cécil et de Theodor (Golbez), et souhaite asservir les humains qu'il juge inaptes à utiliser la magie, que Kluya a souhaité leur enseigner. On trouvera en figure 167 un petit arbre généalogique des différents protagonistes dont il est question.

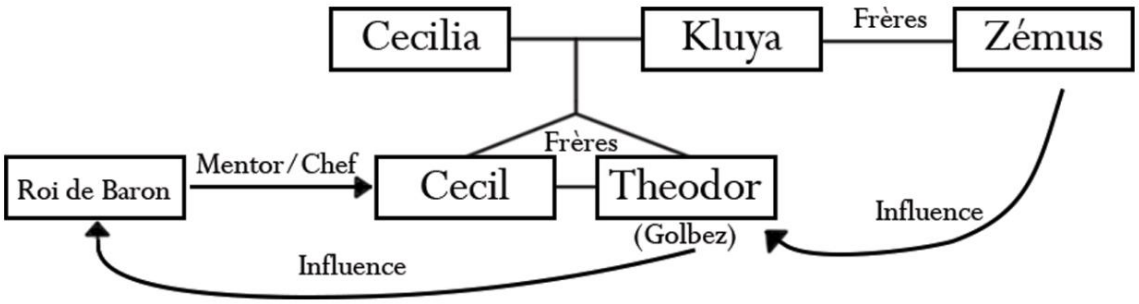


Figure 167 - Arbre Généalogique des protagonistes principaux de Final Fantasy IV

Nous avons donc à travers la première partie du thème de Cecil une vue globale des enjeux du scénario. Nous pouvons synthétiser la répartition des voix ainsi : Cecil est associé aux cordes supérieures, le royaume de Baron aux trompettes, et l'influence maléfique aux basses. La seconde partie de son thème (figure 168) est construite en miroir, avec en premier une intervention des trompettes, puis les cordes supérieures qui prennent le relai.

[310] La réalisation de l'accord, aussi curieuse soit elle, est bien volontaire. Uematsu nous fait entendre 2 fondamentales, 0 tierce, 3 quintes et 1 septième. Si 2 fondamentales et une septième ne posent aucun problème et est une réalisation assez courante, la présence de 3 quintes sans tierce est quant à elle inhabituelle, et donc bien voulue.

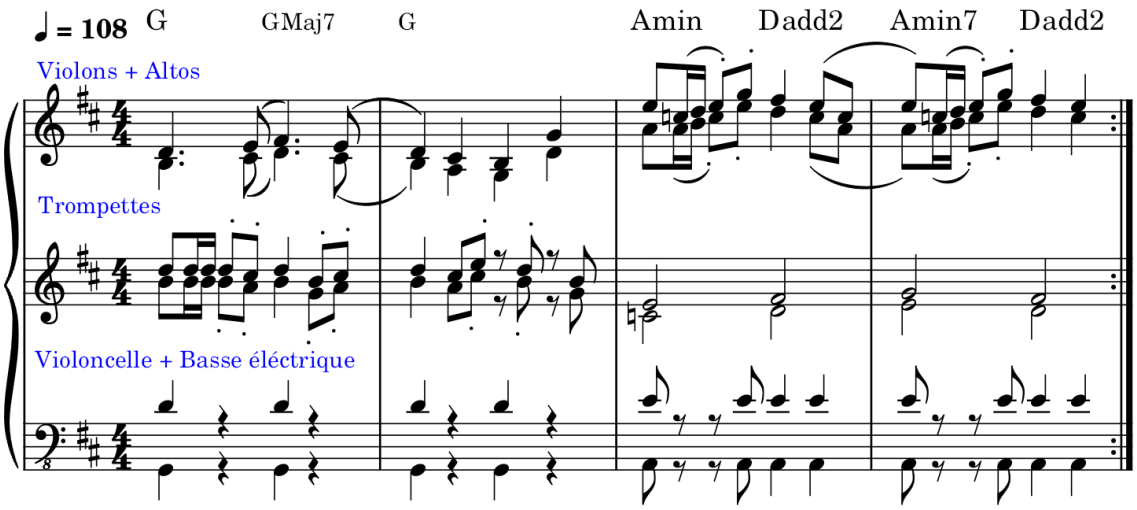


Figure 168 - Kingdom Baron - Final Fantasy IV - Partie B

Ceci a deux impacts. Premièrement, d'un point de vue structurel, cet enchainement permet de faire boucler le morceau sans accrochage, en passant de la partie A à la partie B grâce aux trompettes, et de la partie B à la partie A grâce aux cordes. En effet, le morceau est construit sur la structure suivante : une mesure de pré-introduction en chute de quartes consécutives aux cordes (descente aux ténèbres de Cecil), quatre mesures d'introduction introduisant le motif aux basses (introduction de l'influence maléfique), sans réelle mélodie ; la partie A répétée 2 fois, et la partie B répétée deux fois également. Une fois les deux répétitions de la partie B effectuées, la boucle recommence sur la partie A, qu'elle rejoue deux fois pour repasser sur la partie B, et ainsi de suite jusqu'à interruption de la musique. Le second, mettre en exergue le caractère de Cecil, aveuglé par les ténèbres, puisque le roi de Baron lui ordonne d'effectuer des actes atroces en tuant d'innocents villageois dans un but qui lui échappe[311]. Cecil est alors perdu mentalement, obéissant au roi de Baron sans questionner ses intentions, et c'est en ouvrant les yeux sur ses actes qu'il rejoindra le chemin de la rédemption et deviendra, plus tard, paladin. Ainsi, la partie A met en avant le côté ténébreux de Cecil, et annonce en avance son accession au pouvoir de la lumière grâce au codon D et à l'harmonie de *Fa* mineur. La partie B, en *Sol* Lydien, joue premièrement une harmonie de *Sol* majeur, puis une alternance de *La* mineur et *Ré* Majeur add2. La construction harmonique des parties est elle aussi en miroir

[311] La première quête du jeu consiste à amener une bombe dans un village pour le détruire. C'est en observant les dégâts, et en voyant une petite fille survivante, Rydia (qui rejoindra le groupe) que Cecil se rend compte de ses actes.

(partie A : mineur puis Majeur (dominante), partie B : Majeur puis mineur, l'accord principal étant l'accord de *La* mineur), et l'accord de *Ré* Majeur add2, issu du codon C, sert d'accord de Ve degré pour boucler sur *Sol* (dans le cas d'une boucle sur la partie B). De nouveau, la partie B peut être séparée en deux sous-parties, l'une où les trompettes jouent la voix principale, et l'une où les cordes prennent le relai. Dans la première sous-partie, les trompettes de Baron continuent la petite fanfare, et Cecil, symbolisé par les cordes, accompagne le royaume en descendant dans les graves, montrant la mauvaise influence de celui-ci sur son comportement. Dans la seconde partie, les cordes supérieures passent au-dessus des trompettes, et jouent un commentaire de la fanfare des mesures précédentes. Elles paraphrasent également le motif *Mi, Fa#, Sol, Fa#* des trompettes, qui n'est pas sans rappeler le motif des donjons du « Danger latent » vu partie 3.3.2.2b. Ici, il est possible de voir la lutte de Cecil contre ce pouvoir maléfique.

Ainsi construit, le thème de Cecil met en avant son évolution psychologique et son combat contre la mauvaise influence du royaume de Baron, contrôlé, de loin, par l'antagoniste principal, Zémus. Ce morceau est entendu dès les premiers instants du jeu et préfigure à lui tout seul toute l'intrigue du jeu en symbolisant musicalement la présence des différents protagonistes de l'histoire ainsi que leurs liens politiques et généalogiques. Bien entendu, toute cette interprétation est recevable uniquement si le joueur a au préalable pris connaissance du scénario en faisant une première partie, ou en consultant un résumé. Néanmoins, c'est sans grande difficulté d'analyse et d'interprétation que nous pouvons tisser des liens solides et pertinents entre le personnage principal, ses origines, son vécu et son avenir. Sans lien avec d'autres musiques du jeu, puisque qu'aucune des mélodies n'est réentendue ailleurs, il est difficile de lier narrativement et sémantiquement ce morceau à d'autres pistes de la bande originale. Malgré tout, nous avons pu voir la présence des codons D et C, qui quant à eux entretiennent des liens avec les morceaux de la bande original dont ils sont issus. Le codon B est également présent, aux basses à la partie A :

- Le codon D est présent à la mélodie aux cordes, partie A. La Divinisation est utilisée à de rares occasions dans la bande originale de *Final Fantasy IV*. On la retrouve principalement à la fin du jeu, dans *The Final Battle* (figure 117). Elle est ici à relier directement au futur de Cecil et non à Zémus, bien que retrouver

l'influence de Zémus dans le thème de Cecil ne perd pas complètement son sens puisqu'ils ont des liens de sang et d'opposition éthique.

- Le codon B est présent aux basses, partie A (violoncelle puis Basse électrique). Il est issu du *Battle Theme*, que le joueur aura l'occasion d'entendre très souvent. Ici, il préfigure le danger pour Cecil de continuer à obéir aux ordres du Roi de Baron, donc la nécessité de s'en affranchir.
- Le codon C est présent dans l'harmonie, partie B. Ici, comme nous avons pu le voir partie 3.2.1.1, il manifeste la présence du cristal ou de son pouvoir. Nous aurons l'occasion de voir que le cristal se lie très souvent aux personnages, ou de manière spontanée pour se lier à des évènements scénaristiques particuliers.

Kingdom Baron comble son manque de réapparition dans la bande originale par la présence quasi systématique de l'un des codons que nous avons présenté partie 3.2.1. Outre le fait de donner une idée au joueur du caractère de son personnage principal, il permet également de donner une identité au royaume en le posant *in medias res* comme un royaume néfaste et teinté noirs desseins. En un sens, le royaume d'origine du personnage principal est placé comme un antagoniste qu'il faudra combattre. Cette impression est renforcée par la scène d'introduction du jeu, qui nous présente Cecil sur un vaisseau des Ailes-Rouges, rentrant de mission. Sa mission consistait à aller dérober, par la force, le Cristal de Mysidia afin de faire « régner la paix » sur ordre du Roi[312].

[312] L'existence et le but de cette mission est rapidement décrite dans le dialogue entre Cecil et son équipage, et dans quelques vignettes de *flashback*.

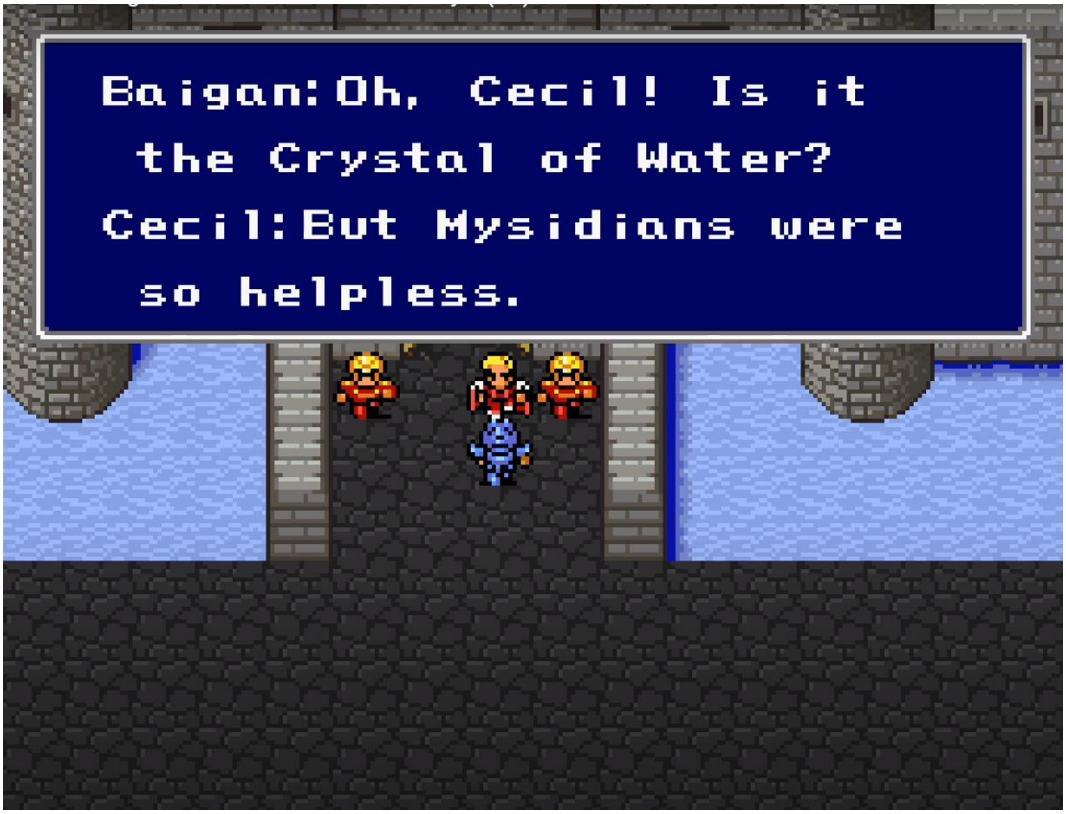


Figure 169 - Arrivée de Cecil à Baron - Final Fantasy IV – capture d'écran

Dès cette scène, Cecil est présenté comme songeur quant à ses actes, mais malgré tout fidèle au Roi. Durant cette très courte introduction, c'est le morceau *Red Wings* qui est joué, pour enchaîner, à l'arrivée de Cecil au château (figure 169), sur *Kingdom Baron*. C'est à partir de ce moment que Cecil va manifester ses doutes, et demander ses intentions au Roi, qui va le congédier du commandement des Ailes-Rouges pour son impudence, et aussi très certainement, se débarrasser à contre-cœur d'un élément potentiellement perturbateur. Cecil est alors envoyé en mission dans la « Vallée des brumes » pour vaincre un dragon et livrer un anneau qui s'avèrera être une bombe. Kaïn, commandant des Chevaliers-Dragon[313], défend Cecil, mais le Roi, méfiant, demande à Kaïn d'accompagner Cecil. Ainsi commence la première mission de l'aventure. Musicalement, l'introduction se déroule donc ainsi : *Red Wings*, thème militaire des Ailes-Rouges, est entendu durant l'introduction, *Kingdom Baron*, musique de lieu et thème principal associé à Cecil lors de son arrivée au château, et *Suspicion*, thème de

[313] Dans les *Final Fantasy*, les Chevaliers-Dragon sont un ordre de chevalerie spécialisés dans le combat contre tout type de reptiles géants (Dragons, Vouivres et autres).

Kaïn[314], lorsque Cecil fait part de ses doutes au Roi et que Kaïn arrive pour prendre sa défense. Notons que le morceau *Suspicion* est basé sur une progression harmonique similaire à celle de la partie A de *Kingdom Baron*. Le morceau balance entre un accord de *Si♭* mineur 7 et *Do* 7 (figure 170) sur pédale de *Si♭*, donc un accord mineur et la dominante du ton supérieur.

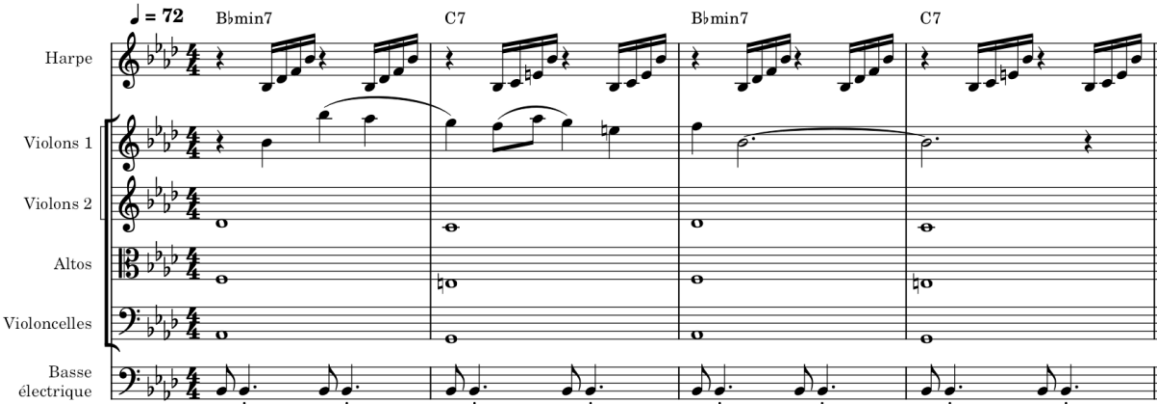


Figure 170 - Suspicion - Final Fantasy IV - mes.1 à 4

L'unique différence réside dans le sens de la progression : inférieure pour *Kingdom Baron* (*Fa* mineur vers *Mi*7), et supérieure pour *Suspicion* (*Si♭* min7 vers *Do*7, soit une progression ♭vii vers I7 en *Do* Mixolydien). Les deux morceaux entretiennent donc un lien harmonique, en plus d'être, dans cette scène, enchaînés. Dans ce cas de figure-ci, ils ont une relation de type C_bR_i, ou R_i les cas échéants. Représentant deux personnages de l'équipe dont le joueur pourra prendre le contrôle, et qui plus est deux personnages opposés, cette similitude dans l'harmonie est assez atypique pour être relevée. C'est un enchaînement que l'on ne retrouvera nulle part ailleurs dans le jeu, ce qui indique que ces deux morceaux sont bel et bien liés, comme les protagonistes. Cet enchaînement ne prend réellement sens que si le signifiant musical et le signifié est bien perçu par le joueur, ce qui peut poser un problème si le joueur n'est pas attentif ou ne possède pas d'oreille musicale qui lui permet de saisir cette progression harmonique. Le lien significatif se retrouve affaibli par ce critère prérequis et sa perception n'est pas évidente. Nous sommes ici face au problème, selon nous, majeur de la

[314] *Suspicion* est associable à Kaïn car elle est entendue lorsque ce personnage est présent. De plus, Kaïn trahira Cecil pour suivre Golbez plus tard dans le jeu. Avec une telle association, nous pouvons voir dès l'introduction la future trahison de Kaïn.

signification musicale[315]. La sémantique musicale impose à l'auditeur d'avoir une oreille assez affutée pour entendre et reconnaître les différents sèmes musicaux qui sont, volontairement ou non, laissés par le compositeur. Si l'auditeur n'est pas en mesure de les percevoir, le sens n'est alors pas perçu et ne peut pas être intégré. Il est alors, en quelque sorte, perdu, et toute la mécanique sémantique n'opère plus. Nous en discuterons partie 4.1. Mais la similitude harmonique n'est pas le seul paramètre musical qui peut figurer du sens.

Chez *Barret's Theme*, le sens est véhiculé par un autre paramètre musical : l'instrumentation. Ce morceau, issu de *Final Fantasy VII*, est entendu à un unique moment au début de l'aventure. Après la première mission du jeu qui consiste à faire exploser un réacteur Mako (le réacteur numéro 1) fournissant de l'énergie à la population en exploitant l'énergie vitale de la Planète, le groupe d'écoterroristes AVALANCHE[316] se réunit au Septième Ciel, un bar tenu par Tifa, au secteur numéro sept de Midgar. Pour organiser le second assaut sur le réacteur numéro 5, Barret, chef d'AVALANCHE, réunit ses coéquipiers au sous-sol caché du bar. Après la nuit passée, le groupe est prêt à prendre l'assaut du second réacteur. C'est ici que le thème de Barret retentit.

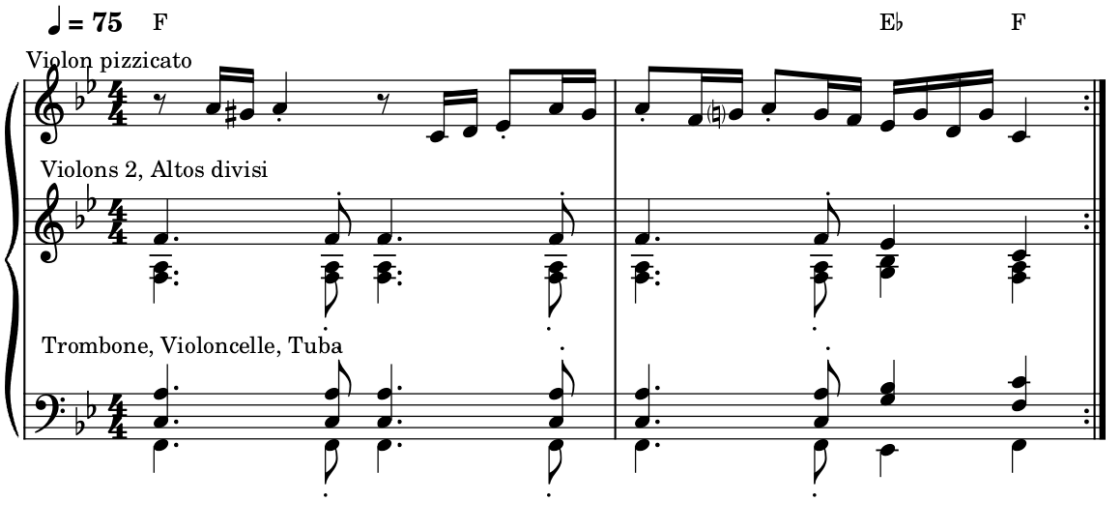



Figure 171 - Barret's Theme - Final Fantasy - cellule principale, mes.1-2

Sur cette figure est présentée la cellule principale du thème de Barret, aux deux premières mesures du morceau. Elle est jouée aux violons pizzicato, pendant que

[315] Si l'on prend comme postulat, difficilement vérifiable pour ces mêmes raisons, que la musique a effectivement un sens.
[316] En majuscule dans le jeu.

deux sections de cordes et de cuivre l'accompagnent sur des accords de *Fa* Majeur et, brièvement, *Mi♭* Majeur. L'harmonie uniquement majeure de cette partie impose un caractère « guerrier », propice à l'entrain que vivent les personnages pour partir en mission. Cela préfigure aussi la dureté du caractère de Barret, un des deux seuls personnages du jeu à proférer des jurons. La suite du morceau est composée de différentes mélodies, réutilisant quelques éléments de cette première partie du thème que nous nommerons la partie A. Dans la partie B (figure 172), la mélodie du violon ce coup-ci joué à l'archet et doublé à la flûte, réutilise la première broderie inférieure des violons pizzicato pour se développer en une mélodie au mouvement inversé sur le même ostinato harmonique. Le Basson prend alors le relais. Tout au long du morceau, les phrases mélodiques joueront un question-réponse entre différents instruments : violons + flûte, basson, clarinette, cor (figure 173), trompette, trombone.

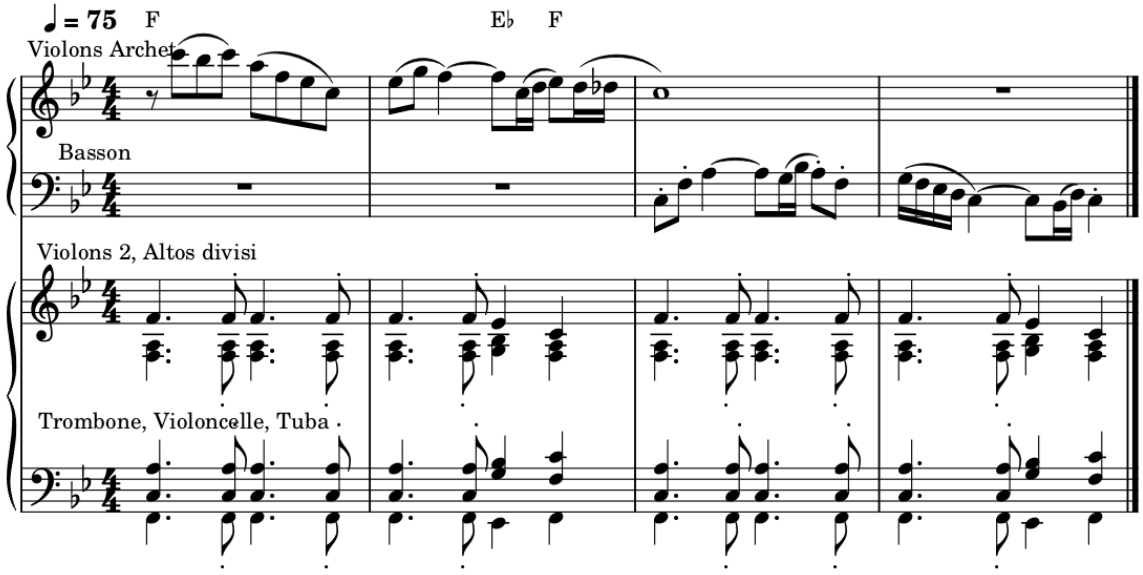



Figure - 172 Barret's Theme - Final Fantasy VII - Partie B mes.5-8

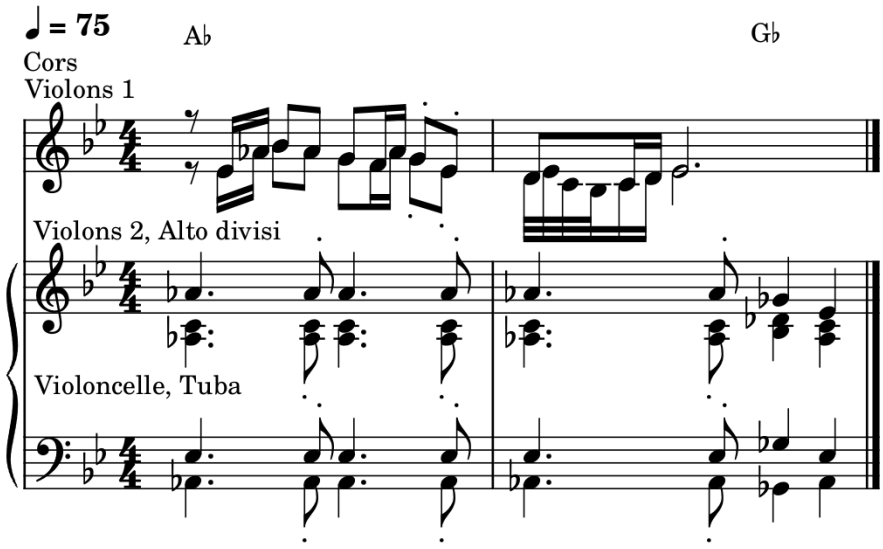



Figure 173 - Barret's Theme - Final Fantasy VII - Partie C mes.21-22

Mais ces phrases mélodiques ne sont pas uniques à ***Barret's Theme***. Les phrases A, B et C sont réutilisées dans *Mark of a Traitor*, entendu à deux reprises bien plus tard dans le jeu (plusieurs heures). C'est dans la ville natale de Barret, Corel, que *Mark Of a Traitor* se fait entendre. Lors de notre arrivée dans cette ville détruite, les villageois attaquent Barret sans raison, en l'insultant de traitre et en lui demandant de ce pas de quitter les lieux. Nous avons donc ici un lien entre un personnage et son lieu associé, mais cette fois-ci à travers deux morceaux. On apprendra, plus tard, lors de la deuxième apparition de cette musique, que Barret est considéré comme un traître pour les habitants de Corel car il était favorable à l'installation d'un réacteur Mako aux abords du village lorsque la Shinra est venue prospecter les lieux. Corel était un village minier, qui vivait de l'extraction du charbon pour alimenter en énergie les autres villes du monde. Installer un réacteur Mako, une machine gigantesque capable d'extraire à elle seule une énergie bien plus rentable que le charbon, était alors une mauvaise nouvelle pour l'économie locale. La population s'est férocement opposée à cette installation, mais quelques villageois, dont Barret, y étaient favorables. En compensation de l'installation du réacteur Mako, la Shinra avait prévu de dédommager financièrement les habitants. Barret y a vu une occasion pécuniaire pour assurer l'avenir de sa famille, et au confort apporté par la Shinra et son réacteur. *Mark of a Traitor* dépeint alors ce passé refoulé par Barret, qui s'est enfuit à la suite de la destruction de son village

par la Shinra. Cette musique utilise des harmonies plus sombres et colorées que le joyeux *Barret's Theme* grâce au mode dorien :

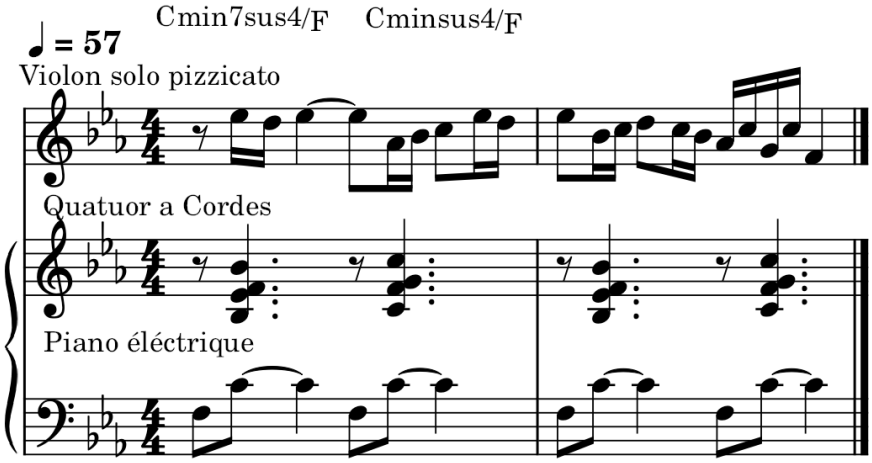



Figure 174 - Mark of a Traitor - Final Fantasy VII - mes.1-2

La pédale de sous-dominante, *Fa*, est présente sur toute la durée du morceau puisque le balancement harmonique - justifié par l'ajout de la septième sur le premier accord - sur la stase de *Do* mineur, aux cordes, fera de même. La cellule principale du thème de Barret est dès le début exposée aux violons pizzicato comme c'est le cas dans *Barret's Theme*, permettant de lier les deux morceaux mélodiquement et instrumentalement. Nous pouvons dès lors faire le double lien suivant : dans le sens *Barret's Theme -> Mark of a Traitor*, Barret est symbolisé par les violons pizzicato. Dans l'autre sens, c'est le passé de Barret qui est symbolisé ainsi, se retranscrivant alors dans son thème principal. Nous penchons plus pour une interprétation du second sens que du premier. Un autre élément intéressant est la stase qui dure sur tout le morceau, représentée par l'harmonie unique et la pédale de sous-dominante. En souhaitant mettre en musique le passé douloureux de Barret, *Mark of a Traitor* fait bien plus, en figeant dans le temps cette période de sa vie. Si la Shinra a détruit le village de Corel, c'est pour protéger le secret industriel de la construction du réacteur, quatre ans avant le début de l'aventure[317]. Ainsi, si le village a été détruit, c'est en partie à cause de Barret car il a participé à la validation du projet. Suite à la destruction de son village, Barret va haïr la Shinra car il y aura perdu des proches (ses amis, sa femme), s'étant lui

[317] Donc fort est à parier que le projet a débuté plusieurs années avant cette date, mais nous n'avons aucune information temporelle à ce sujet.

aussi fait trahir, et fondera le groupe anti-Shira AVALANCHE. Bien que, au début du jeu, nous n'ayons aucune information sur son passé ni sur ce qui l'a motivé à fonder le groupe écoterroriste, certains éléments musicaux laissent des indices. Les différentes parties du thème, bien entendu, mais aussi l'harmonie quasi-statique du *Barret's Theme*, qui reste sur un ton principal avec une légère broderie sur le ton inférieur à la fin de chacune des phrases. Le thème de Barret préfigure musicalement ce passé refoulé, dont l'information nous est donnée plus tardivement. Leur lien ne peut qu'être intra-musical sans chaînage, puisque ces deux morceaux ne sont jamais entendus à la suite. Encore une fois, nous sommes face au problème principal de la sémantique : la mémoire. Ces informations signifiantes ne peuvent être admises qu'avec une analyse à posteriori, mais pas en jeu, puisque les deux morceaux sont bien trop distancés pour que la mémoire du joueur, « parasitée » par toutes les informations scénaristiques et les nombreuses autres musiques entendues, ne permette de faire le lien. Seules les phrases mélodiques peuvent servir de rappel, puisque c'est l'élément le plus simple à mémoriser sur une longue durée. Grâce à la mise en relation de ces deux musiques, nous avons alors les liens suivants :

Barret's Theme	**Mark of a Traitor**
Thème partie A (sur Fa et Mi♭) aux violons pizzicato. L'ostinato harmonique brode, léger mouvement « en arrière ».	Thème partie A (sur Do mineur et pédale de sous-dominante) aux violons pizzicato. L'ostinato harmonique reste statique.
Thème partie B (sur Fa et Mi♭) aux violons (archet) et flûte. Idem.	Thème partie B (sur Do mineur et pédale de sous-dominante) au basson. Idem.
Thème partie C (sur La♭ et Sol♭) aux cors et violons. Idem.	Thème partie C (sur Do mineur et pédale de sous-dominante) au basson et clarinette. Idem.
Représente l'état « présent » de Barret qui souhaite oublier son passé ou s'en extirper. Ceci est justifié par la légère	Représente l'état passé de Barret. La stase image un enfermement dans ce passé, dans des actes qu'il ne sera jamais

broderie de l'ostinato (échappement de la stase), ou par les dialogues constants entre différents instruments (question-réponse, questionnement interne)	possible d'oublier ou de dissocier de sa personne.

Mining Town est le second morceau qui met en relation Barret et Corel. Bien qu'il ne contienne pas la mélodie principale du thème de Barret, nous pouvons lier encore une fois ce morceau et le personnage grâce à l'instrumentation utilisée.

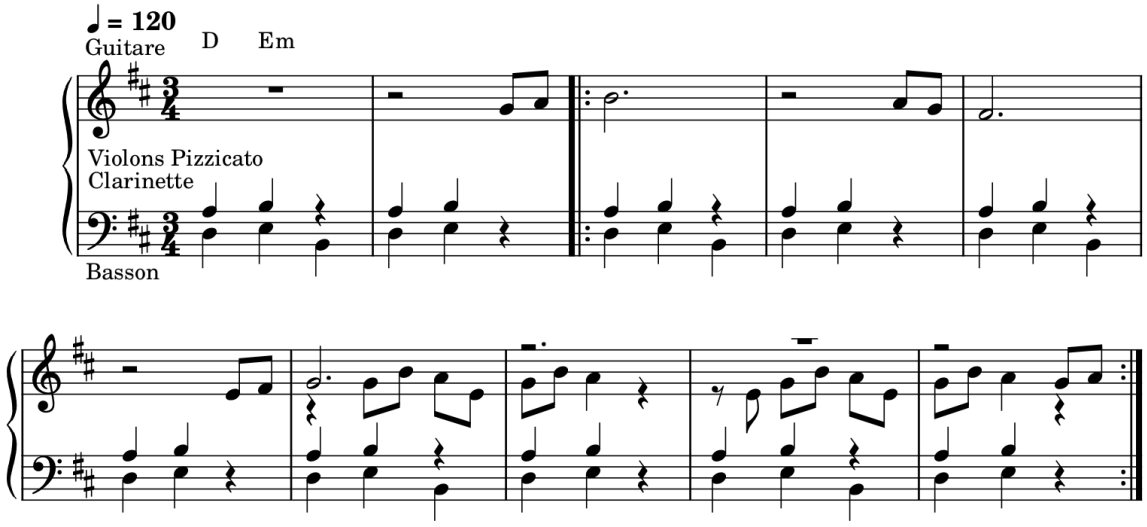



Figure 175 - Mining Town - Final Fantasy VII - mes7-16

L'ostinato harmonique est assuré par la clarinette et le basson sur un balancement brève-longue entre *Ré* Majeur et *Mi* mineur. La première partie thématique est assurée par un dialogue entre une guitare (hampe en haut) et un violon pizzicato (hampe en bas). Nous pouvons de premier abord commenter la similitude entre ces deux timbres pour les considérer comme un instrument unique de corde pincée. Il est très compliqué de retrouver dans cette petite phrase des similitudes entre les parties A, B ou C du thème de Barret. Néanmoins, le choix des timbres est ici le facteur liant principal entre *Mining Town* et *Barret's Theme* ou *Mark of a Traitor*. Un autre paramètre est l'utilisation similaire de l'harmonie en ostinato qui reste, en quelque sorte, une nouvelle fois figé sur un accord de *Mi* mineur appogiaturé par *Ré* Majeur. L'ostinato aura le loisir de changer de ton plus tard dans le morceau, mais sa construction interne restera strictement identique, mettant une fois de plus en musique un enfermement dans un passé refoulé. Cette

musique est utilisée lors de deux scènes : la première est un flashback, peu après l'arrivée à Corel, durant laquelle les personnages du groupe s'interrogent sur la véhémence des villageois à l'égard de Barret, et qui explique une partie de son passé et de celui de la ville. La seconde, beaucoup plus curieuse et qui ne nous intéressera pas ici, se situe à la toute fin du jeu, juste avant l'entrée dans le dernier donjon, et n'a aucun rapport avec Barret[318]. Elle décrit le réveil de Cloud et Tifa après la nuit passée à l'entrée du Cratère Nord. Bien que *Mining Town* soit très peu entendue, son caractère nostalgique, mis en avant par les bois, reste efficacement ancré dans la mémoire du joueur. Ainsi, ce qui relie ce morceau aux deux autres dont il est question ici est : l'utilisation de violons pizzicato, instrument assez peu utilisé ailleurs dans la bande originale (*Hurry!* ou *Buried in the Snow*, notamment), son harmonie statique et bien entendu, les situations scénaristiques en lien avec le passé de Barret.

Un autre personnage du jeu concerné par ce dialogue entre « thème personnage » et « lieu » est Rouge XIII et Cosmo Canyon, sa ville natale. Mis en musique pas *Red XIII's Theme*, *Cosmo Canyon* et *The Great Warrior*, les trois morceaux vont partager une partie de l'instrumentation, le thème principal ainsi qu'un ostinato rythmique (figure 176). Le premier ne sera entendu qu'au premier contact avec ce personnage, le second lors de l'arrivée dans la ville du même nom (et toutes les fois où l'on y retournera par la suite), et le dernier lors d'une scène émouvante où Rouge XIII découvre les actes héroïques de son père, qu'il détestait, par méconnaissance ; jusqu'alors.

[318] L'utilisation de cette musique à cet endroit fait partie des bizarreries du jeu. Rien ne justifie, narrativement, son utilisation ici.

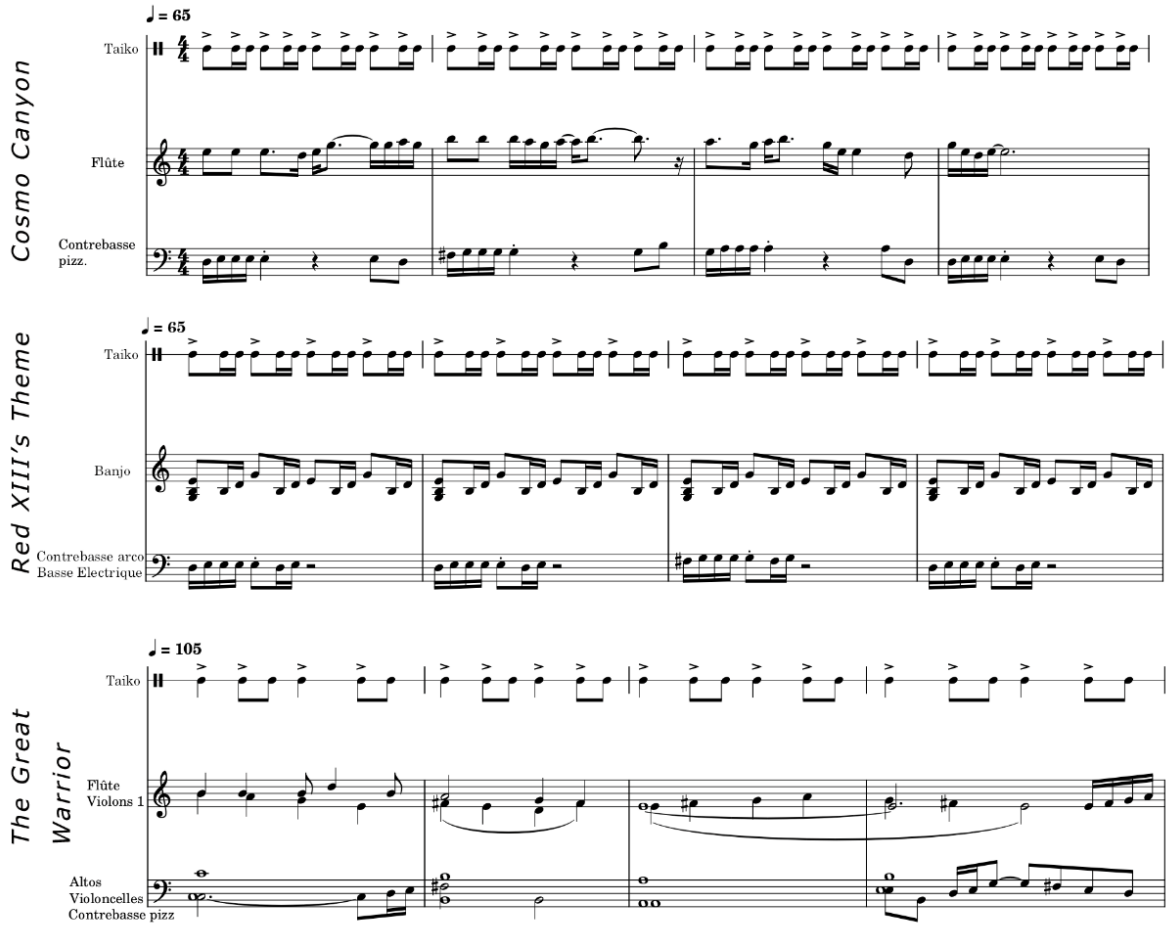



Figure 176 - Cosmo Canyon, Red XIII's Theme, The Great Warrior - Final Fantasy VII - Mise en regard de l'ostinato

L'instrumentation est donc un paramètre très important aux yeux de Nobuo Uematsu pour lier les musiques avec le *lore* des personnages du jeu. Bien entendu, cette caractéristique, mise en avant ici grâce à *Final Fantasy IV* et *VII* ne sera pas réservée à ces jeux, et il est possible de commenter chaque utilisation de ce procédé, mais cela n'ajoutera aucune plus-value informative ici (et ce serait atrocement long et rébarbatif). En utilisant une instrumentation particulière dans le thème principal du personnage et dans toutes les musiques qui lui sont liées, Uematsu sème des indices sur ce qu'il faut comprendre et retenir des scènes explicatives du passé de ceux-ci. Ici, il nous aide, nous, les joueurs, à comprendre ce qu'il se passe à l'écran. Non pas qu'il faille guider le joueur pour lui indiquer que cette scène permet d'obtenir des informations importantes -le joueur est assez mature pour faire le lien tout seul-, mais ce lien sera bien plus utile dans les scènes où il est moins évident à faire. Par exemple, en entendant le thème de Rouge XIII à sa rencontre, et en réentendant une grande majorité des caractéristiques de

celui-ci, dont le thème principal ; en arrivant à Cosmo Canyon grâce au morceau du même nom, le joueur fait facilement le lien entre cette ville et le personnage. Lors de l'arrivée à Cosmo Canyon, le joueur n'est pas directement informé que cette ville est sa ville natale. Pourtant, les villageois ne souhaitent pas laisser rentrer le groupe de protagonistes dans la ville, mais Rouge XIII qui les connait, réussit à les convaincre de le laisser passer, lui uniquement, pour en informer le chef du village, Bugenhagen. Le mystère ne reste donc pas très longtemps à l'écran, puisque l'on se doute que si Rouge XIII a réussi à pénétrer dans la ville, c'est qu'il a un lien avec celle-ci. Néanmoins, durant les quelques dizaines de secondes qui séparent l'arrivée à Cosmo Canyon et cette pseudo-révélation, le lien peut déjà être fait grâce à la musique, agissant alors en anticipation des révélations du scénario. Le cas de figure est le même à l'arrivée de Corel avec le thème de Barret, bien que là, si les villageois l'agressent au premier pas sur le tableau de la ville, le mystère est d'ores et déjà mis de côté. Mais dans la scène avec *Mining Town*, la musique agit en anticipation bien avant que le joueur ne voie, à l'écran, que le dialogue et le flashback sont au sujet de Corel et du passé de Barret. Lors de l'arrivée sur ce tableau, le groupe doit monter dans un funiculaire pour rejoindre le parc d'attraction du Gold Saucer. Mais avant d'embarquer, Barret interrompt notre progression en répondant aux questions des personnages sur son agression à l'entrée de la ville. Il se passe donc un petit temps entre les premières notes entendues et la raison d'être de cette scène. D'autant plus qu'avant d'activer la scène de dialogue, le joueur est libre de ses mouvements, permettant ainsi de prendre autant de temps que souhaité avant de la déclencher, tout en laissant jouer la musique. Dans ce genre de situation, si le lien sémantique « *Mining Town* = passé de Barret » est fait par le joueur, il est d'ores et déjà informé de ce qu'il va se passer à l'écran. Lors de cette scène, le lien est de type C_bR_i avec *Mark of a Traitor* et donc par extension avec ***Barret's Theme***. Il est alors bien plus évident de relier les deux musiques entre elles, puisque l'on entend *Mark of a Traitor* sur les tableaux précédents. Cette scène est alors un exemple parfait pour mettre en avant ce procédé musical et sémantique. Encore une fois, l'efficacité de cette transition musicale n'est opérante si et seulement si le joueur a « pris la peine » de porter un bout de sa concentration sur les musiques entendues précédemment. Il est bien moins efficace dans le cas de session de jeu « *Speedrun*• » puisque ce

type de *gameplay* se concentre sur la vitesse d'exécution et un passage très bref sur les différents tableaux du jeu, ne laissant pas toujours le temps à la musique d'être entendue assez longtemps pour être liée à ce qu'il se passe à l'écran. Les conditions d'existence du sens en musique ne sont donc pas uniquement dépendant des signes véhiculés par la musique en elle-même, mais aussi de tout ce qui se passe dans l'extra-musical, c'est-à-dire les conditions d'écoute, ou la capacité du joueur à recevoir la musique, qu'elle soit altérée par les activités du jeu, ou l'affinité musicale.

3.3.2.1b Personnages et psyché

La seconde approche possible avec les « thèmes personnage » concerne la psyché. L'exemple majeur sur ce sujet est le thème de Cloud de *Final Fantasy VII*, puisque la psyché du personnage est un des points centraux du jeu. C'est une excellente vitrine sur les possibilités de composition et d'arrangement d'un thème musical pour y véhiculer un sens, en plus d'être l'un des thèmes les plus développés et connu des *Final Fantasy*. Afin de saisir tout l'impact de ce très court thème, nous allons suivre notre conduite musicale du jeu et retracer, scène après scène, son évolution.

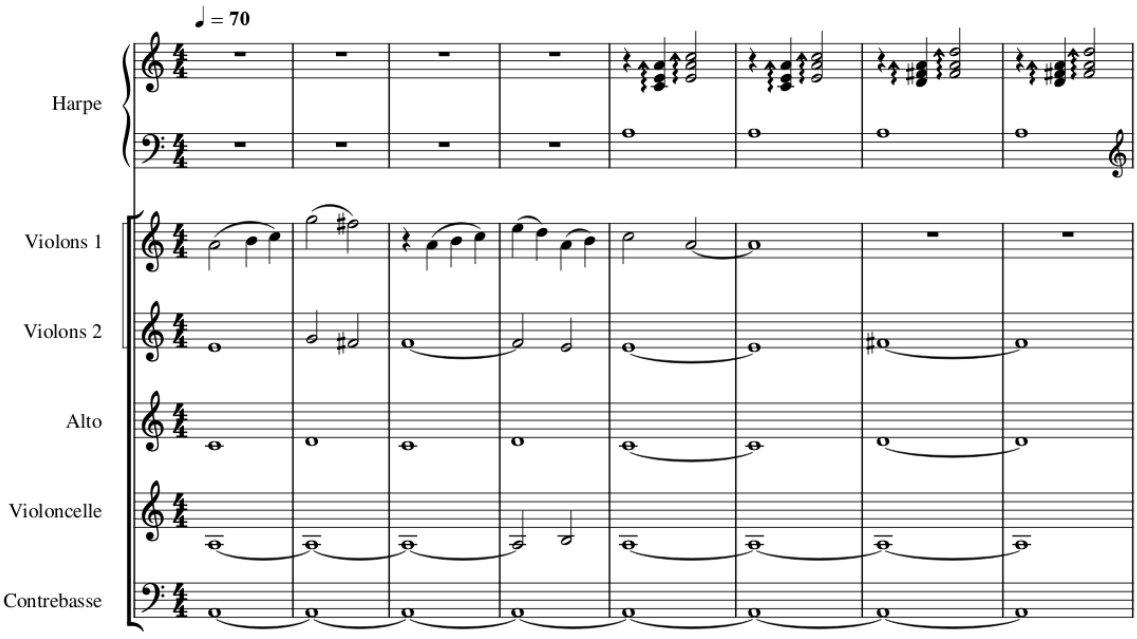


Figure 177 - On That Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII - mes.1-8

La première « vraie »[319] exposition du thème se situe dans *On that Day, 5 Years Ago* (figure 177). Cette musique est utilisée juste après l'explosion du premier réacteur. Cloud, Barret et les autres membres d'AVALANCHE prennent le train pour retourner au quartier général du groupe, le bar de Tifa. Elle sera utilisée au total à sept reprises au cours de l'aventure, chacune ayant, à l'exception de celle-ci, un rapport direct avec Sephiroth. Le titre du morceau fait référence aux « évènements de Nibelheim », une catastrophe survenu 5 ans avant le début de l'histoire dans la ville natale de Cloud. Lors de cet évènement, Sephiroth (le vrai), détruit la ville dans un incendie, ne laissant que de rares survivants, dont Cloud. Ce morceau est l'empreinte musicale de ces évènements. Nous entendons cette musique à ce moment pour la raison suivante : les dégâts provoqués par l'explosion, et les différents incendies dans les bâtiments adjacent au réacteur rappellent à Cloud les évènements de Nibelheim. La ville détruite qu'il va traverser avant de prendre le train va lui raviver de bien mauvais souvenirs. Or, à cet instant-là, le joueur n'a encore rien vu du jeu et n'a donc aucune idée des évènements qui ont pu se passer[320]. La musique introduit alors subtilement ces éléments au moment où le joueur n'a aucune idée de ce qu'il va se passer. Elle laisse cependant des indices pour qui prend la peine d'écouter.

Le morceau est construit sur une alternance de différentes variations du thème de Cloud, ce qui constitue déjà un matériau d'analyse fertile. En figure 177, nous voyons la première apparition du thème de tout le jeu. Il est construit sur une base de *La* mineur en utilisant le codon C comme nous avons pu le rappeler à maintes reprises. Puisque c'est la toute première apparition, nous partirons de cette construction-ci pour dérouler notre analyse. La pédale de tonique aux violoncelles et contrebasses est équivalente à l'analyse que nous avons faite des pédales dans la partie précédente : elle symbolise un passé, figé et ancré. Le passé de Cloud et particulièrement les évènements de Nibelheim reviendront le hanter à de très nombreuses reprises au cours du jeu, le reliant sans cesses aux traumatismes qu'il a vécus. Le principe est donc le même ici : rattacher le personnage et son passé

[319] Il est déjà présent dans les morceaux précédents, mais de manière plus camouflée. Pour ne pas brouiller la compréhension de cette partie, commençons par une plage musicale qui contient le thème complet, présenté de manière évidente.
[320] On se situe environ à 30-45 minutes après le début de l'aventure.

à travers la stase harmonique en utilisant une pédale (de tonique, de sous-dominante…).

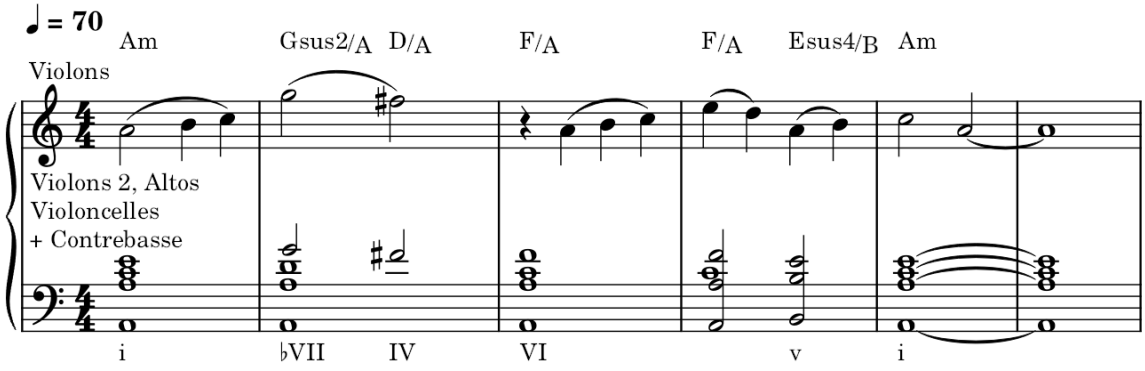


Figure 178 - On That Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII - mes.1-6

Ici nous avons bien une pédale de tonique, le morceau étant en *La* mineur naturel, principalement, avec un léger emprunt au mode dorien à la seconde mesure (plaçant cette mesure dans un contexte de *Sol* Majeur). La pédale est très brièvement brodée à la conclusion par le ton supérieur adjacent, qui n'est pas sans rappeler la broderie du thème de Barret. La progression harmonique est donc purement classique bien que teintée de modalité dans les accords ♭VIII et v. Nous pouvons découper le thème en deux parties, séparées par le silence de la mesure 3. Ainsi séparées, nous obtenons une partie antécédente et une partie conséquente. Etablissons les caractéristiques principales de chacune de ces parties, qui nous serviront de point de repère pour les comparer plus efficacement. La première partie est en *La* dorien, et progresse d'un état de repos (i) vers la tension (IV). Son ambitus est une septième mineur et le facteur de tension principal est le *Fa#*. La seconde partie est en La mineur naturel, progresse de la tension (VI) au repos (i) sur un ambitus de quinte juste. Sa tension, quant à elle n'est pas clair mais si situe vers Si ou Do.

La seconde apparition du thème n'utilise que la première partie du thème, en *Sol* mineur. Son ambitus est l'octave et il n'utilise que le premier degré (i) comme harmonie. La seconde partie du thème n'est pas spécialement nécessaire ici, puisque cette version est conclusive. Dès, lors, le morceau va introduire un élément que l'on retrouvera dans *Main Theme – Final Fantasy VII* (plus tard appelé « *Main Theme* »), ce que nous appellerons un « pont modulant », puisqu'il permet

d’effectuer la jointure entre deux versions du thème utilisant deux tonalités différentes, et souvent éloignées :

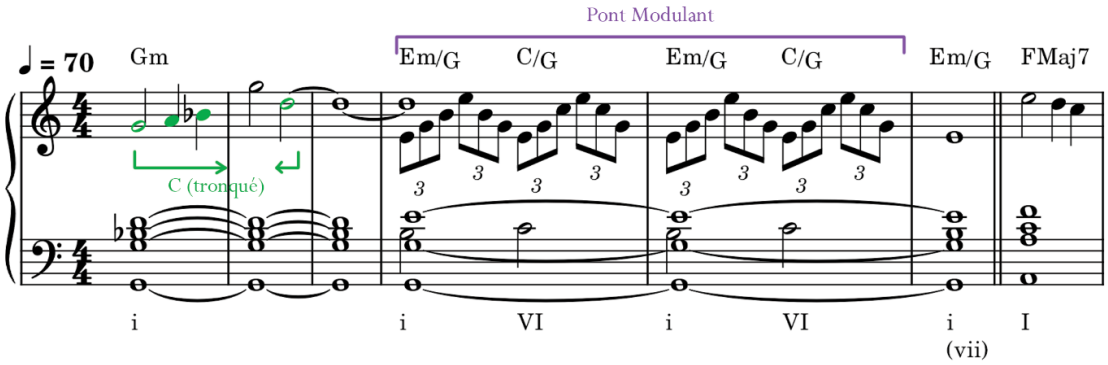


Figure 179 - On That Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII - mes.9-16

Le pont modulant, que l’on peut voir à la mesure 4 de la figure 179 sera toujours une alternance entre deux accords mineurs et Majeurs. Ici, le balancement s’effectue entre *Mi* mineur et *Do* Majeur et conserve, en pédale, la basse de *Sol*. Par la suite, le thème est repris en *Fa* Majeur mais modifié en miroir. Cette partie sonne conclusive pour moduler ensuite en *La* Majeur sur un autre pont modulant alternant entre *La* Majeur et *Ré* mineur, pour aller sur un accord diminué (ici, *Sol#* diminué sur basse de Si) qui reprend une dernière fois le thème principal (figure 180), terminé cette fois-ci sur un *Si♭* mineur add2 et enfin, le dernier accord de la boucle est un *Sol* mineur 7♭5 qui retournera donc sur l’accord initial de *La* mineur.

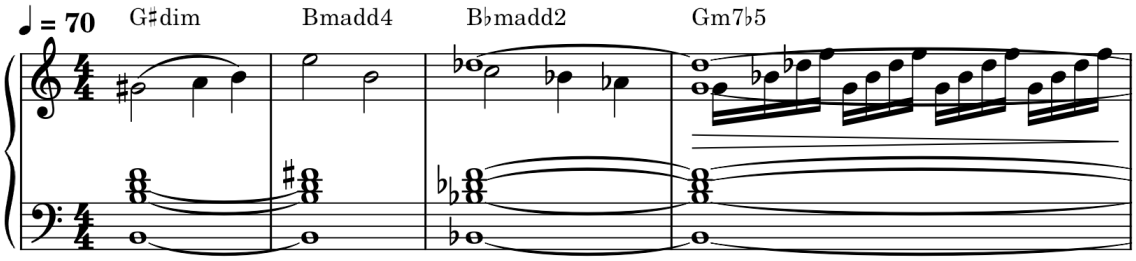


Figure 180 - On That Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII - mes.22-25

Le parcours mélodique de ce morceau est très dense, et Uematsu explore brièvement plusieurs tonalités pour exploiter au maximum les couleurs inattendues des accords utilisés. Un tel parcours harmonique, aussi varié soit-il, constitue le point central du thème de Cloud. C’est un personnage qui vit des troubles de la personnalité, ne sachant plus quels éléments de son passé sont réels ou fantasmés. Cet aspect de sa personnalité se retranscrit pleinement ici, le morceau

ne sachant pas « lui-même » dans quelle tonalité il est, puisque nous n'avons pas réellement de passage à la tonalité affirmée et bien installée. Son thème sera alors très librement varié en fonction de la tonalité du passage. *On That Day, 5 Years Ago*, nous livre alors 3 versions du thème de Cloud. Seule la première apparition sera complète, les deux autres étant tronquées avant une forme plus conclusive. Cette particularité de la tonalité instable se retrouve dans une autre musique, *Who am I ?* (figure 181)

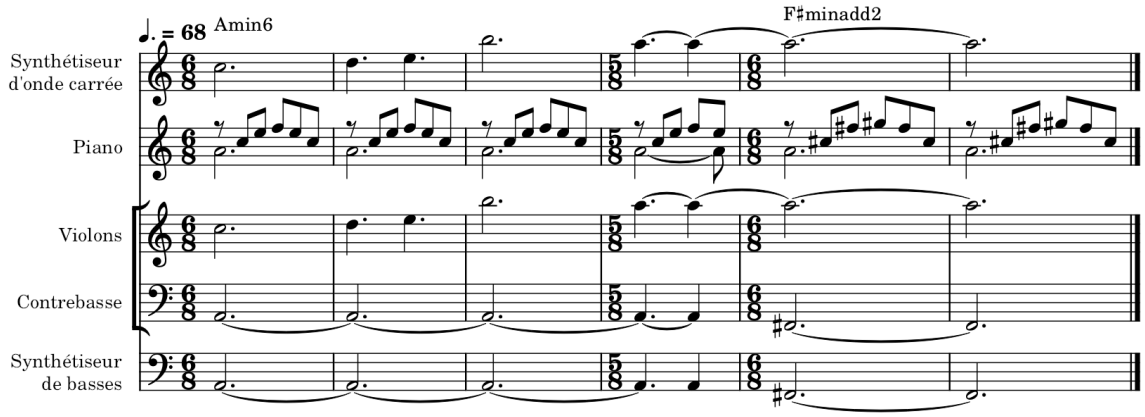



Figure 181 - Who am I ? - Final Fantasy VII - mes.1-6

Dans ce cours extrait, le thème se déploie en *La mineur* naturel pour basculer sur *Fa#* mineur par la suite, tonalité mineur relative de *La* Majeur, sur un équivalent du pont modulant. Le thème sera à nouveau réexposé sur un accord de *Si♭* diminué Maj7 avec le pont modulant sur *Do#*min7 add6/*Si♭*. Les accords utilisé n'ont donc pas de progression fonctionnelle et sont le résultat d'une conduite des voix travaillée au détail et explorant, une nouvelle fois, des couleurs réciproquement étrangères.

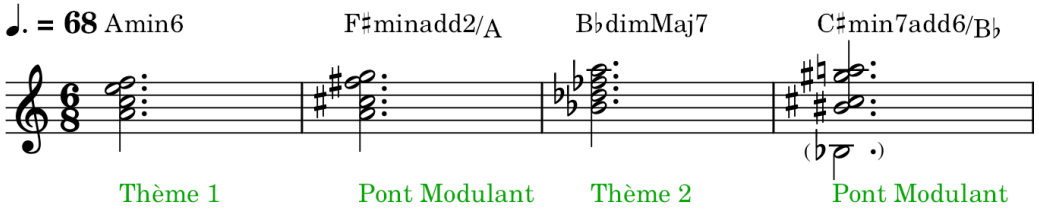


Figure 182 - Who Am I ? - Final Fantasy VII - Réduction Harmonique mes.1-16

L'harmonie se complexifie de plus en plus au fil du parcours, partant d'un simple accord mineur 6 jusqu'à donner sur un accord très étrange, compact sur une basse étrangère. Ce voyage harmonique peut représenter le conflit interne

qu'expérimente Cloud lors des phases dans lesquelles il perd le contrôle de son corps et de ses pensées, ainsi que donner une idée, au joueur, d'à quel point le désordre règne dans son esprit. Sur l'accord de *Do#/Si♭*, nous pouvons affirmer que l'harmonie n'a plus vraiment de sens et que nous avons affaire à un agrégat plutôt qu'un accord[321], que nous avons essayé de classer sous cette dénomination d'accord mineur 7 avec sixte ajoutée, sur basse étrangère. La boucle se termine enfin sur un accord de *Si* 7 add2 #11, un accord à la fonction de dominante qui ne se résout pas sur le ton attendu.

Le thème ne sera entendu que 2 fois dans la boucle, n'utilisant que la première partie à chaque fois. La première occurrence, sur l'accord de *La* mineur 6, nous fait entendre le thème dans sa version majeure, tandis que la seconde, sur *Si♭* dim Maj7, une version mineure :

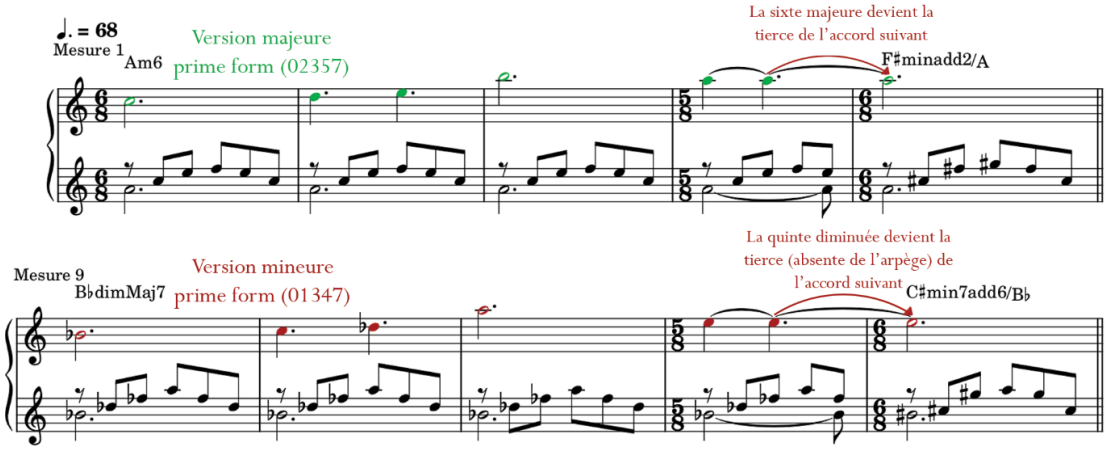


Figure 183 - Who am I ? - Final Fantasy VII - Occurrence des deux thèmes

La seconde partie de chaque thème est interrompue par l'apparition d'un accord altéré, nous empêchant d'entendre la suite. Un détail dont nous n'avons toujours pas pris la peine de parler est la mesure composée en 5/8 qui intervient juste avant le changement d'harmonie. Incorporer une mesure en 5/8 est une manière très élégante de rajouter de l'instabilité dans le rythme, puisque l'harmonie suivante apparaîtra « en avance » d'une croche comparée à ce qui est attendu d'une mesure en 6/8. Ainsi, l'harmonie suivante interrompt littéralement le discours

[321] En partie à cause de la disposition curieuse de l'accord

musical, et le morceau est constitué d'une alternance entre un thème qui se retrouvera interrompu, et qui reprendra dans une autre tonalité.

Ces deux morceaux nous proposent deux visions différentes du même état. L'un par un cheminement harmonique inhabituel, l'autre en interrompant le thème avec une progression rythmique et harmonique qui l'est tout autant. Finalement, l'essence même du thème de Cloud ne réside pas que dans son unique mélodie, mais dans tous les paramètres musicaux incorporant ainsi le rythme et l'harmonie.

Par la suite, ce sera *Underneath the Rotting Pizza* qui nous présentera une version du thème de Cloud. C'est une musique d'espace et de danger que nous entendrons dans les taudis de Midgar, juste après l'explosion du réacteur numéro 5, et plus tard sur le chemin du Mont Nibel, près de Nibelheim. Cette apparition du thème de Cloud ne porte pas de réelle information, puisqu'elle n'est pas utilisée dans un contexte scénaristique fort, mais dans une phase d'exploration libre, où des combats peuvent survenir sans pour autant être un réel « donjon ». La boucle est assez courte, et présente malgré tout quelques similarités avec *Who am I ?* sur la fin :

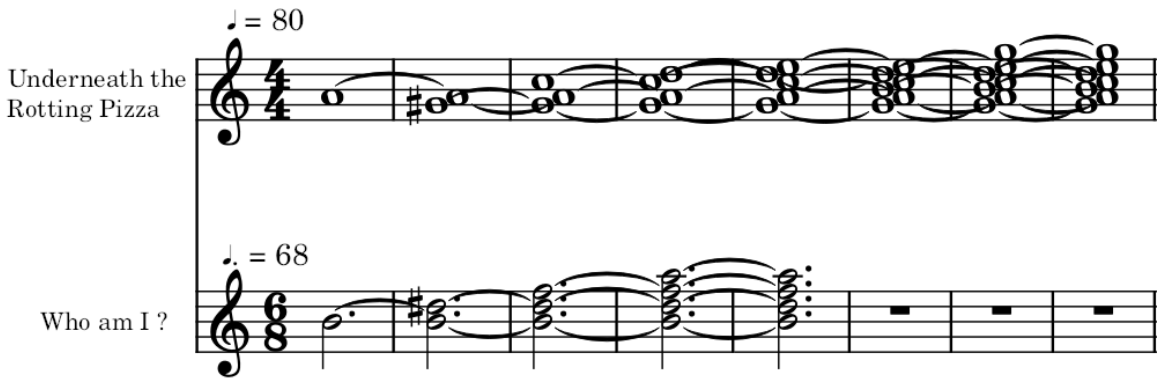



Figure 184 - Underneath the Rotting Pizza, Who Am I ? - Final Fantasy VII - Comparaison des fins de boucle

Les deux musiques proposent une superposition progressive aux violons, qui s'entassent (littéralement sur *Underneath the Rotting Pizza*), apportant de plus en plus de tension harmonique avant un relâchement brutal à la reprise de la boucle. Le thème de Cloud et cette superposition finale en un accord/agrégat sont les deux éléments qui permettent donc de lier les morceaux. Son caractère de musique d'espace est certainement l'une des raisons qui laissent à penser qu'elle ne contient rien d'informatif, et permet de visualiser un peu plus l'importante barrière

qui existe entre ces deux catégories de musique et leurs effets sur la perception de la narration chez le joueur. D'un côté, *Who am I ?* est utilisée lors de scènes de dialogues, sans danger, qui permettent de dérouler le fil scénaristique du jeu, et de l'autre côté, à l'opposé total ; *Underneath the Rotting Pizza* est utilisée dans des phases où les dialogues se font plus rares, permettant de guider le joueur sur le chemin à parcourir pour continuer l'histoire, mais où l'exploration est privilégiée. Il n'est alors pas spécifiquement nécessaire dans ce genre de situations de faire entendre des thèmes informatifs comme le thème de Cloud. Quoi qu'il en soi, le thème revient à deux reprises avec de légères variations sur la fin pour apporter, une fois de plus et conformément à ce que l'on attendrait d'une musique de danger, plus de tensions :

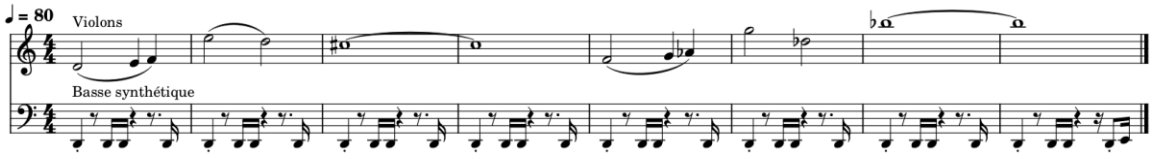



Figure 185 - Underneath the Rotting Pizza - Final Fantasy VII - mes.11-18

La mélodie est jouée sans harmonie, n'étant seulement accompagné que d'une batterie de rock (grosse caisse, caisse claire et charleston ouvert ou fermé, absente de la figure 185) et d'une basse synthétique qui joue un ostinato rythmique sur un *Ré*. Contrairement aux fois précédentes, le motif de Cloud s'inscrit dans un contexte statique ce qui permet de le dégager du reste de l'effectif et de le mettre en avant. Les premières mesures, jusqu'à la figure 185, constituées de la batterie, la basse et d'une guitare jouant un arpège ascendant en croche ; est situé dans un contexte de *Mi* phrygien, tandis que la suite se situe dans un contexte de *Ré* mineur. Nous avons donc ici une stase harmonique commençant sur *Mi* et allant vers *Ré*, comme nous avons pu le trouver dans le thème de Barret, mais dans une échelle de temps plus dilatée. Le passé de Cloud l'a déjà fait passer par Midgar puisqu'il souhaitait intégrer l'élite militaire de la Shinra, le SOLDAT[322], et que le quartier général de cette dernière s'y situe. Nous avons donc malgré tout une approche informative, informant le joueur, avant que le scénario ne délivre cette information, que Cloud était lié à cette ville dans une période de sa vie.

[322] En majuscule dans le jeu.

Ce n'est que bien plus tard[323] que l'on retrouvera le thème de Cloud dans une nouvelle musique jusqu'alors inutilisée : *Holding my thoughts in my Heart*. Nous l'entendons pour la première fois à la sortie de Midgar, lorsque le groupe rejoint par d'autres personnages comme Aerith ou Rouge XIII, réussit à s'échapper du quartier général de la Shinra et souhaite poursuivre Sephiroth. Juste à l'extérieur des limites de la ville, une fois hors d'atteinte, le groupe décide d'élire un leader pour les accompagner dans cette aventure. Ce sera Cloud qui sera choisi, faisant de lui le personnage principal de *Final Fantasy VII*. Cette scène fait office de tampon et de repos entre l'action de Midgar qui guide le joueur depuis le début de cette aventure, et les premiers pas sur la mappemonde du jeu, permettant au joueur de voyager entre différentes villes et différents lieux de cet univers. C'est une scène qui sépare le « dedans » du « dehors » et qui constitue un point important de l'aventure. Après une courte introduction présentant une variation du thème de Cloud, répété deux fois sur un intervalle de quarte (figure 186), ce morceau nous propose une première apparition du thème sous sa forme complète, joué à la clarinette (figure 187). Sur l'exemple de la figure 186, le thème de Cloud relève du cas 3, c'est-à-dire un thème fortement varié incorporé à d'autre(s) mélodie(s). On retrouve le codon C sur les premières notes sous sa forme mineure, ainsi que dans l'arpège descendant qui suit grâce à l'accord mineur add2. L'enveloppe du thème de Cloud est perceptible et constitue la seconde partie du thème d'origine. Pour des soucis de lisibilité, ces particularités ont été mises en avant sur les deux transpositions exactes de la mélodie de la clarinette et de la flûte. Dans cette introduction, nous avons une exposition altérée du thème de Cloud dans des tonalités différentes, espacées d'une quarte ascendante cette fois-ci, validant le caractère polymorphe de ce thème dans les introductions des morceaux où il apparait.

[323] Encore une fois, le temps nécessaire pour en arriver à ce stade du scénario dépend grandement de chaque joueur. Mais si l'on considère une session de jeu « normale », donc sans perte inutile de temps sans pour autant être un *speedrun*, il faut compter environ 5 heures.

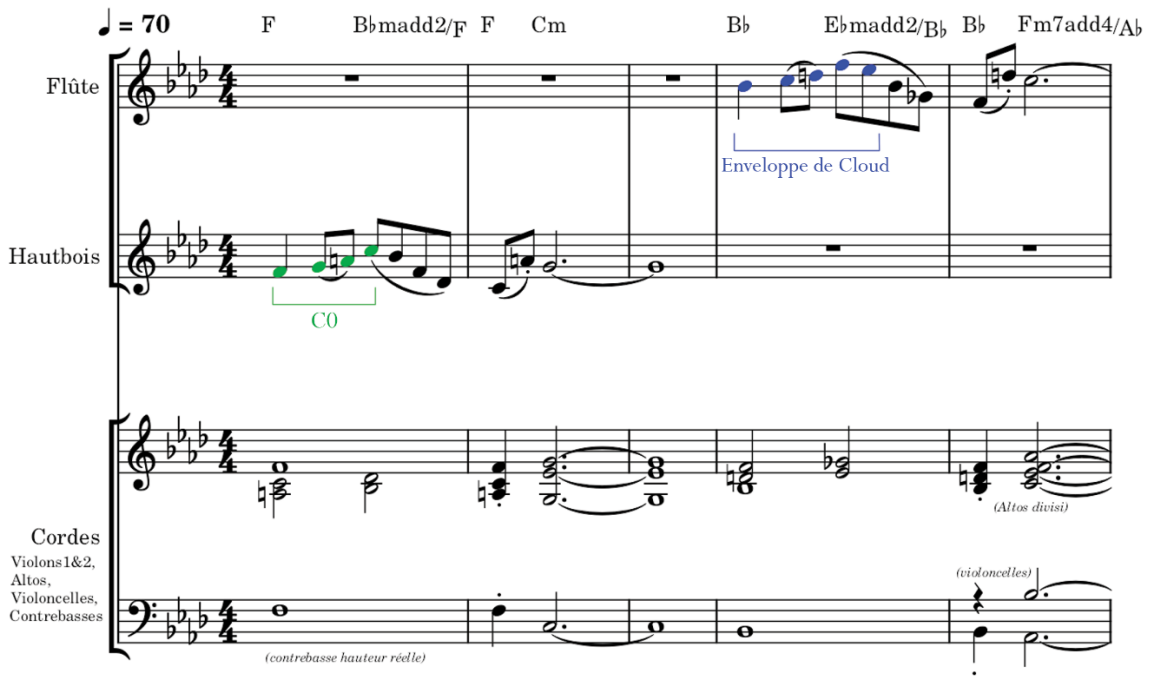


Figure 186 - Holding my thoughts in my Heart - Final Fantasy VII - mes.1-5

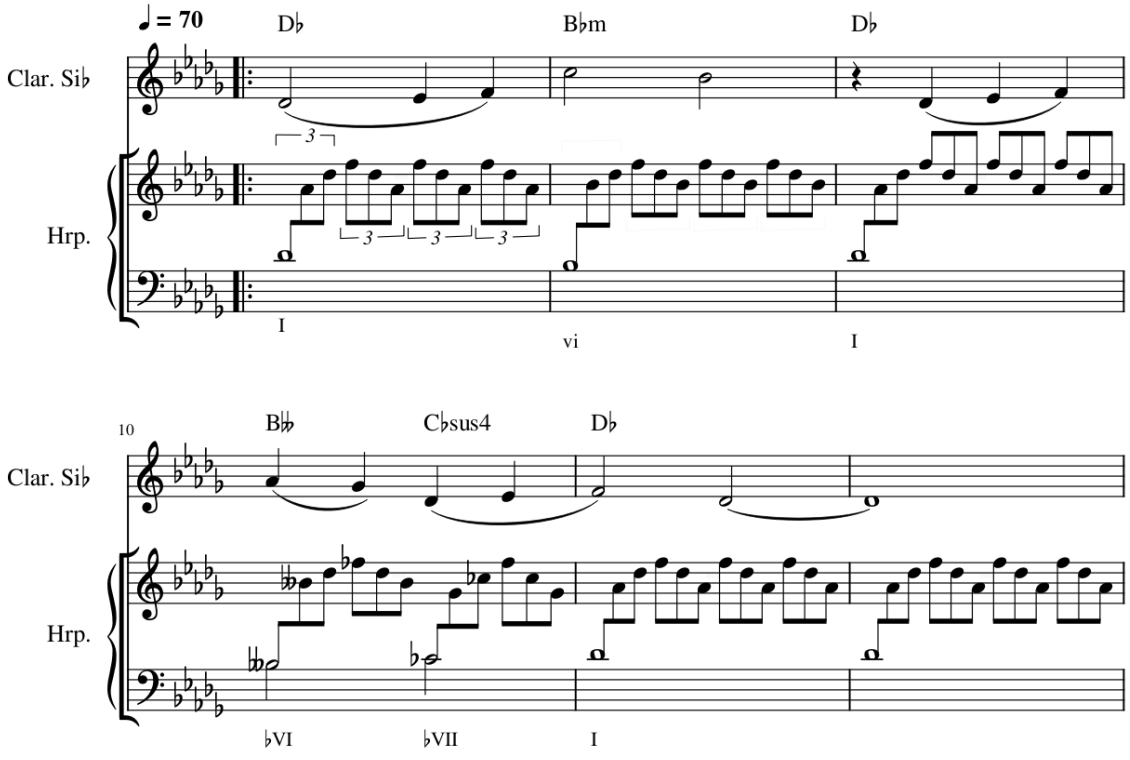



Figure 187 - Holding my thoughts in my heart - Final Fantasy VII - mes.7-12

La modulation figure 186 est effectuée par l'apparition soudaine d'un accord de *Do* mineur, inconnu de *Fa* Majeur dans lequel l'introduction commence. Cet accord constitue un second degré de la tonalité visée permettant de faire le pivot. Enfin, on retrouve en fin d'introduction sur l'accord de *Fa* mineur 7 add4/*La♭* l'accord

serré (et tendu) que nous retrouvions en fin de boucle dans *Underneath the Rotting Pizza* et *Who am I ?*. Toutes les constituantes sont présentes dans cette introduction. Les accords de *Do* mineur et *Fa* mineur 7 add4/*La*♭ en fin de carrure ont une fonction suspensive de fausse dominante, mineure et donc modale, renforcée par la forme mélodique « *Do* – *La* – *Sol* » et le staccato juste avant le changement d'harmonie. Cette structure est intéressante, puisqu'elle laisse, jusque dans la musique, une trace du questionnement de Cloud et sur son identité, et sur les évènements à suivre. Cela coïncide également -bien que ce soit anecdotique- avec le titre du morceau que l'on pourrait traduire par « Gardant mes pensées pour moi ».

Concernant le thème complet, figure 187, il est présenté sous sa forme majeure, que nous considérons comme étant la forme principale. L'élément le plus intéressant de cette partie est la progression harmonique qui suit scrupuleusement celle du *Prelude* (3.2.1.1), permettant d'affirmer le lien qui existe entre ce codon générateur de motifs, et le thème de Cloud. On y retrouve : le codon C, dans la mélodie principalement ; l'arpège, ici contraint à une seule octave sur des triades en revanche ; et l'harmonie I – vi – I – ♭VI – ♭VII - I. Le thème de Cloud peut donc, malgré d'autres grilles harmoniques utilisées dans d'autres musiques, être harmonisé par le *Prelude*. Par la suite, il sera réutilisé au Basson, en *Mi* Majeur et sur la même progression harmonique que précédemment. Le thème est alors stabilisé, sans variation, mais juste transposé et articulés sur divers instruments boisés. Nous sommes ici au cœur même de Cloud, qui dans son for intérieur, est serein. L'accompagnement piano aux cordes et les arpèges au piano électrique et à la harpe imposent des timbres doux, nous confortant dans cette hypothèse. Cette piste ne décrit plus entièrement les doutes de Cloud sur sa personnalité (hormis dans l'introduction, donc), mais un caractère intime. Nous sommes, après tout, dans les « pensées » de Cloud à ce moment-là du scénario. Comme nous l'avions précisé plus tôt, cette scène est un repos après la longue introduction didacticiel de Midgar, et la musique retranscrit cette énergie. La progression de l'introduction, représentant les doutes sur l'identité réelle de Cloud, et le calme apporté dans le développement est une image des évènements : on progresse du doute, de l'action et de la tension scénaristique ; vers une période de repos. Cette musique sera par ailleurs réutilisée à 3 autres reprises, à chaque fois lorsqu'il s'agira de se

reposer pour progresser. En sortant de la ville de Costa Del Sol, une cité balnéaire où le groupe se repose après une traversée en bateau et durant laquelle ils ont dû affronter Jénova-Naissance[324] après une première apparition de Sephiroth depuis la sortie de Midgar. La musique est également entendue sur le premier tableau du Mont Corel qui permet de rejoindre la ville de Corel, où se situent les péripéties de Barret et de son passé, vus dans la partie précédente. Ensuite, bien plus tard dans le jeu, lorsque le groupe est à la recherche de Mega-Materia, de nouveau au Mont Corel. Et enfin, à Cosmo Canyon lors d'une réunion permettant de faire le point sur la situation et de poursuivre l'aventure. Cette musique informative a donc une fonction de repos, musical et scénaristique, et nous propose une proximité intime avec Cloud.

Une fois sorti de Midgar, après le choix du leader du groupe, le joueur découvre la mappemonde du jeu. Sur cette mappemonde est joué *Main Theme – Final Fantasy VII*, la piste la plus longue de la bande originale (voir annexe 1). Sur cette plage, nous avons le loisir d'entendre à de multiples reprises le thème de Cloud, créant un lien C_tR_i avec *Holding my thoughts in my Heart*. Le morceau est constitué de 124 mesures, dont 18 pour l'introduction qui ne sera jamais répétée. La boucle musicale est alors constituée de 106 mesures aux tempi variés. Elle suit la structure du morceau précédent, avec une introduction comportant diverses variations du thème de Cloud (figure 188), et une boucle comprenant un thème plus stabilisé. En un sens, nous pourrions dire que *Main Theme* est une version plus développée du morceau précédent. C'est également la première musique de la bande originale à être jouée par un orchestre complet avec, aux bois : flûte, hautbois, clarinette et basson ; aux cuivres : cor en *Fa* et *Do*, trompette, trombone, tuba ; la timbale et une cymbale pour les percussions et enfin, harpe, piano et orchestre à cordes. Ainsi, le *Main Theme* se pose clairement comme le morceau principal du jeu : il est entendu lors d'un évènement important, la sortie de Midgar et la découverte de la mappemonde ; et apporte une « ouverture » musicale grâce à l'orchestre, sur ce monde qui reste à découvrir et à explorer. C'est à partir de ce

[324] Nom exact du *boss* à affronter. Nous affronterons Jenova à de multiples reprises avec, dans l'ordre : Jenova-Naissance, Jenova-Vie, Jenova-Mort et Jenova-Synthesis.

moment-là que l'aventure *Final Fantasy VII* commence réellement, avec la poursuite de Sephiroth comme mission principale.

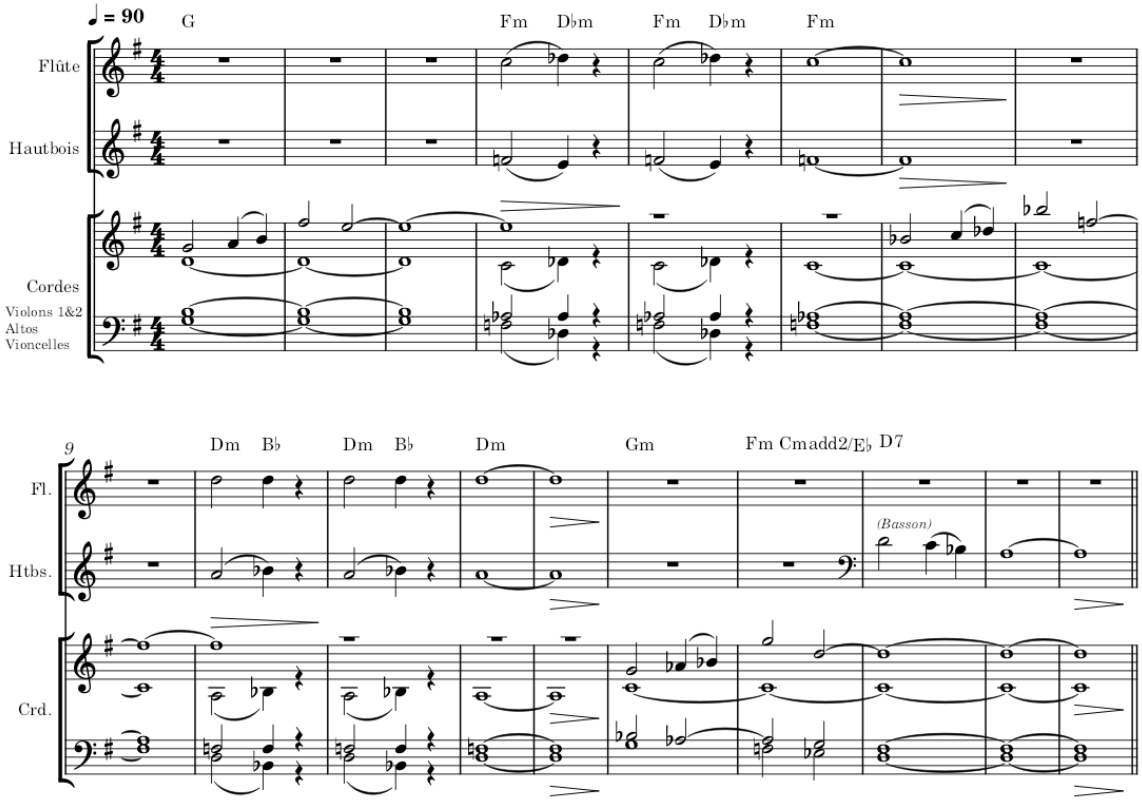



Figure 188 - Main Theme - Final Fantasy VII - Final Fantasy VII - mes.1-18

Dû aux nombreux changements de tons, cette introduction ne permet pas d'utiliser une notation fonctionnelle très convaincante. Les variations de thème de Cloud ne changent pas des précédentes, et l'on voyage ainsi d'un thème en *Sol* Majeur vers des thèmes en *Fa* mineur puis *Sol* phrygien grâce à des ponts modulants qui permettent de passer de l'une à l'autre tonalité. Une fois l'introduction terminée, le thème se stabilisera en Mi mineur et sera développé, accompagné et harmonisé (figure 189). Le développement du thème se fait en deux étapes. La première est une exposition du thème complet, sur la grille harmonique principale du *Prelude*. En second, le thème est repris puis varié sur sa deuxième partie pour utiliser une grille plus fonctionnelle utilisant les degrés de la gamme de *Mi* Majeur.

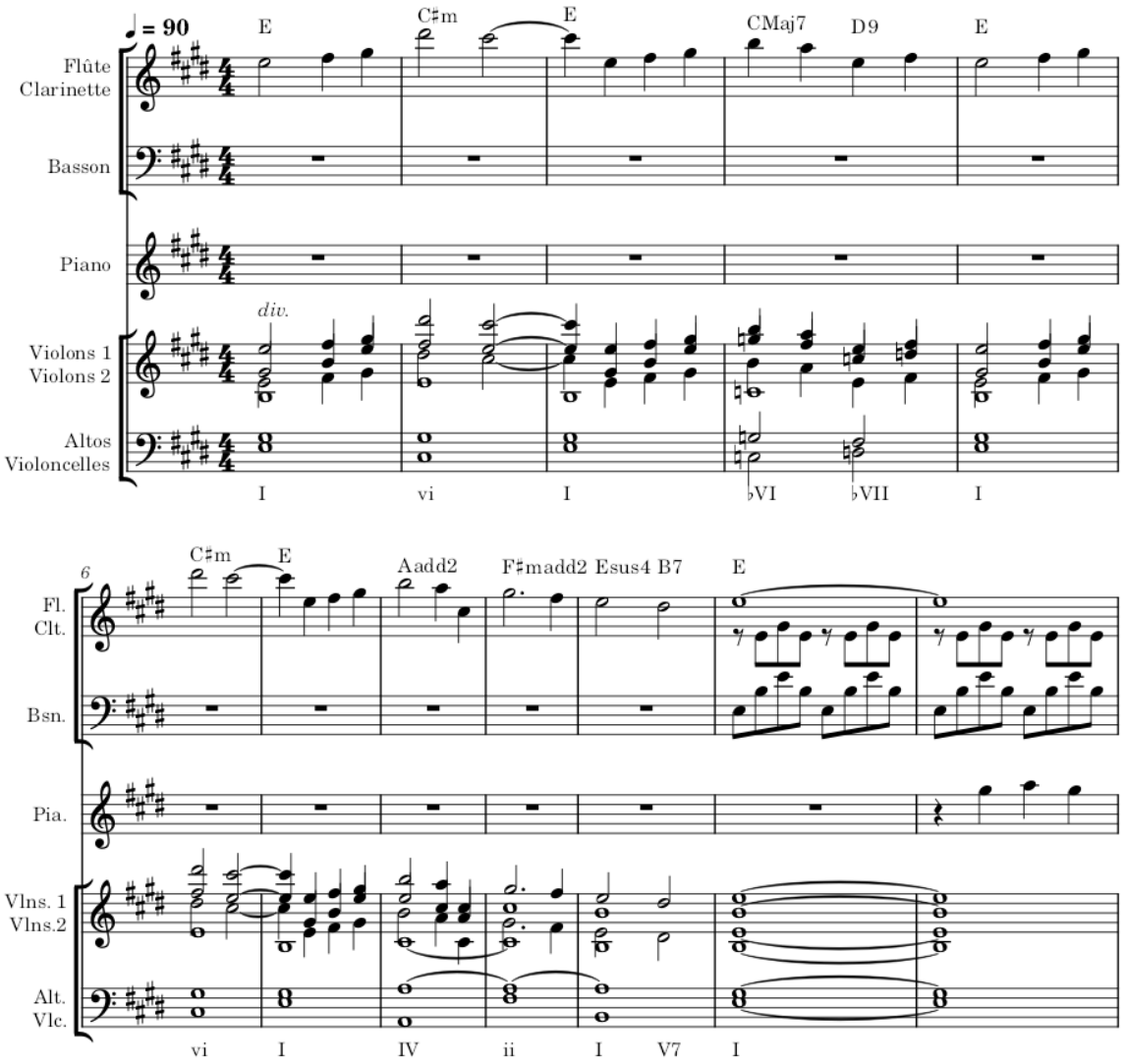



Figure 189 - Main Theme - Final Fantasy VII - Thème principal, mes.31-42

Cette seconde exposition est conclusive par la progression de *Si*7 vers *Mi*, qui permet de continuer sur une autre partie où le thème de Cloud sera utilisé par morceaux dans un question-réponse avec le piano. Ceci constitue le développement majeur du titre. Ce qu'il faut en conclure ici -puisque nous n'allons pas analyser l'entièreté du morceau, se serait hors propos- c'est qu'à chaque utilisation d'une musique contenant le thème de Cloud, nous observons le même schéma : une introduction sans tonalité fixe, où le thème est varié et harmonisé de différentes manières, puis une « fixation » du thème dans une autre tonalité choisie. L'instabilité harmonique des introductions constitue la partie troublée de la psyché de Cloud[325].

[325] Souvent à prédominance mineure, ce qui permet à plusieurs dissonances de s'exprimer, renforçant le lien.

Cette instabilité se retrouvera dans le thème de l'antagoniste principal du jeu, Jenova, dans lequel les tonalités ne sont également pas fixes. Nous observons à la fois une dualité et une concordance entre les procédés musicaux qui lient les deux personnages principaux du jeu.

Afin de saisir toute la pertinence de ces arrangements du thème de Cloud, il convient d'établir un profil psychologique du personnage et de son antagoniste. Nous réaliserons ceci grâce à un résumé de différents évènements du jeu.

Cloud est fils unique, et n'a jamais connu son père. Nous n'avons aucune mention directe de celui-ci, ni aucune information sur sa disparition. Elevé par sa mère à Nibelheim, un petit village au bord d'une chaîne de montagnes sur un autre continent que celui sur lequel se trouve Midgar, il vit une enfance difficile puisqu'il a du mal à s'intégrer au groupe d'enfant du village. Son point d'attache principal est Tifa, visiblement la seule fille du groupe. Il entretien une amitié très intime avec elle, et ira même jusqu'à lui confier ses rêves. Un jour, il entend parler des exploits de Sephiroth, un jeune homme ayant intégré le corps militaire d'élite de la Shinra, le SOLDAT. Dès lors, Sephiroth devient son idole, et Cloud s'imagine très vite intégrer le SOLDAT à son tour, et devenir aussi fort et populaire que lui. Il promet à Tifa que s'il intègre le SOLDAT et qu'elle a des ennuis, il viendra la sauver[326]. Son départ pour Midgar est un évènement important pour Tifa, puisqu'il sera de longue durée, et que tous les jeunes garçons de Nibelheim partent peu à peu du village pour vivre leur vie. A ce stade des évènements, il n'est pas clair si Tifa et Cloud entretiennent déjà une relation amoureuse. Cependant, il semble clair qu'ils entretiennent à minima une amitié fraternelle. Cloud part donc pour Midgar et intègre l'infanterie de base pour se former au SOLDAT[327]. Deux ans plus tard, il est envoyé à Nibelheim pour une mission de routine au réacteur mako du Mont Nibel. Lors de cette mission, il accompagne Sephiroth et Zack, un SOLDAT de 3eme classe[328] tandis qu'il n'est encore que simple milicien. Tifa, vivant encore à Nibelheim leur sert de guide afin de traverser les montagnes et rejoindre le réacteur. Honteux de n'avoir pas pu réussir dans le SOLDAT, Cloud se cache de

[326] Cette scène est visible lors d'un flashback par-dessus lequel joue le thème de Tifa. La seule occurrence scénaristique où il sera possible d'entendre cette musique.
[327] Ou alors il a échoué aux examens d'entrée du SOLDAT, ce n'est pas annoncé très clairement.
[328] Les membres du SOLDAT sont hiérarchisés selon des classes. La « Première Classe » étant le plus haut grade du corps militaire, dont Sephiroth fait partie.

Tifa en gardant son uniforme de milicien qui comporte un casque intégral, dissimulant son identité. En arrivant dans la salle centrale du réacteur qui contient des cuves de cultivation de miliciens génétiquement modifiés à l'énergie mako, Sephiroth remarque une salle, au fond, au-dessus de laquelle se trouve une plaque sur laquelle est écrit « Jenova ». Curieux, Sephiroth profitera de son passage à Nibelheim pour se renseigner sur cette « Jenova ». En effet, au village se trouve un grand manoir appelé le « Manoir Shinra », qui a permis à plusieurs équipes scientifiques, dirigées par le professeur Gast, d'effectuer des expériences sur le génome humain et sa capacité à intégrer et supporter l'énergie mako et des cellules de Jenova. Les cellules de Jenova seront soit directement intégrées au génome d'un humain déjà bien en vie (créant un être puissant mais instable), soit à un fœtus lors d'une grossesse (créant un être encore plus puissant et stable). Sephiroth est le fruit d'ajout des cellules alors qu'il était encore dans le ventre de Lucrécia, une scientifique travaillant pour le professeur Gast. Son père n'est ni plus ni moins que le professeur Hojo, responsable du département scientifique de la Shinra lors des évènements du jeu, mais simple acolyte du professeur Gast à ce moment-là. Sephiroth apprend alors qu'il est le « fils » de Jenova (il a mal compris le but même des expériences et est persuadé d'être réellement son fils génétiquement parlant), et sombre dans la folie. Il met le feu à Nibelheim et retourne voir la salle portant le nom de sa « mère » au réacteur pour y découvrir que son corps y est conservé. Pris de folie, il tue le père de Tifa sur son chemin, ce qui attisera la haine de Tifa envers la Shinra ; et récupère la tête de Jénova. Cloud, bien décidé à agir en héros, se confronte à Sephiroth qu'il réussit, malgré après s'être fait embrocher par son épée, à faire tomber dans la rivière de la vie[329]. Epuisé par les évènements, Cloud ne réussit pas à s'échapper du Mont Nibel et est rattrapé par la milice de la Shinra venue en renfort pour arrêter Sephiroth. Il est alors, avec Zack, capturé par le professeur Hojo et les deux miliciens sont maintenu en vie dans des cuves de mako au sous-sol du manoir. Le professeur Hojo en profite pour effectuer des expériences sur eux. Après plusieurs années en captivité, ils réussirent malgré tout à s'échapper. Sur le chemin pour fuir la Shinra,

[329] La salle contenant le corps de Jenova est « suspendue » par-dessus le système permettant d'extraire l'énergie mako de la rivière de la vie. Il y a donc, au fond de cette salle, un « lac » de rivière de la vie dans lequel il tombe.

Zack meurt, et Cloud réussit à rejoindre Midgar, nous menant au début de l'aventure.

L'expérience qui va couter le plus à Cloud est sa captivité dans la cuve de mako. La mako est une substance extrêmement toxique pour les êtres humains. Durant cette captivité, Hojo va incorporer des cellules de Jenova à Cloud pour en étudier les effets. En s'échappant du Manoir Shinra, Cloud commencera à douter de son identité et sera convaincu d'être Zack, certainement à la suite du traumatisme de voir son ami tué par la Shinra. Il n'est pas certifié que ce changement soudain d'identité ne soit pas le résultat de sa captivité à côté de Zack. Chacun était maintenu en vie dans une cuve, mais rien n'indique si les cuves communiquaient entre-elles, permettant probablement de « mélanger » par on ne sait quel procédé, les deux personnalités. De plus, l'effet des cellules de Jenova sur son corps changent très certainement la perception qu'il a du monde. Les cellules de Jenova sont réputées pour changer le comportement de leur hôte. Jenova est capable de « contrôler » tous les humains à qui l'on a inoculé quelques-unes de ses cellules, et les « morceaux » de Jenova cherchent en permanence à se réunir pour reconstituer l'être original. Raison pour laquelle le corps de Jenova, conservé dès lors au quartier général de la Shinra, cherchera à « rejoindre » la tête de Jenova que Sephiroth a arrachée et conservée avec lui dans sa chute au réacteur du Mont Nibel. La « fuite » du corps de Jenova du bâtiment Shinra constitue un évènement du jeu, lorsque le groupe se trouve, au début de l'aventure, dans ce bâtiment. Ce processus de convergence des parties de Jenova est appelé la « Réunion ». Tous les hôtes cherchent à converger vers un même point situé au Cratère Nord, là où le corps de Sephiroth est conservé dans une chrysalide de mako à la suite de sa chute dans la rivière de la vie (figure 104 p.132). En ayant des cellules de Jenova en lui, Cloud n'est pas épargné par les effets de la Réunion, et Jenova cherchera à de multiples reprises de prendre possession de son corps. Les « évènements de Nibelheim » constituent le catalyseur de sa perception altérée du monde, qui trouve très probablement ses origines lors de son enfance solitaire. Sur la figure suivante, nous voyons Cloud perdre le contrôle de son propre corps. Il se prend la tête, tourmenté par l'influence de Jenova, et ses camarades (Aerith en rose et Tifa en blanc, mais le choix des personnages secondaires qui accompagnent Cloud est à la discrétion du joueur) tentent de le ramener à la raison. Il essaye par lui-

même de se sortir de cette phase en répétant son nom pour s'ancrer à la réalité. Son modèle 3D sera, lors de ces phases, doublé, et répètera ses gestes avec une latence et une opacité différente pour figurer le dédoublement de personnalité. Malheureusement, il n'est pas visible sur cette capture d'écran[330].

Figure 190 - Final Fantasy VII - Influence de Jenova - Capture d'écran

Lors de cette scène en particulier, nous entendons *Who am I ?*, que nous avons exposé précédemment. Le thème variant de Cloud et l'emploi de multiples tonalités figurent alors clairement cet aspect de sa personnalité. Ce sera le seul thème du jeu qui ne sera pas fixé dans une tonalité, et celui qui variera le plus. Dès lors, cette caractéristique n'est pas anodine. On retrouvera un procédé similaire dans une autre musique du jeu, le thème de Jenova.

[330] Cet effet, en plus d'être extrêmement compliqué à capturer, n'est pas esthétique et brouille l'image.

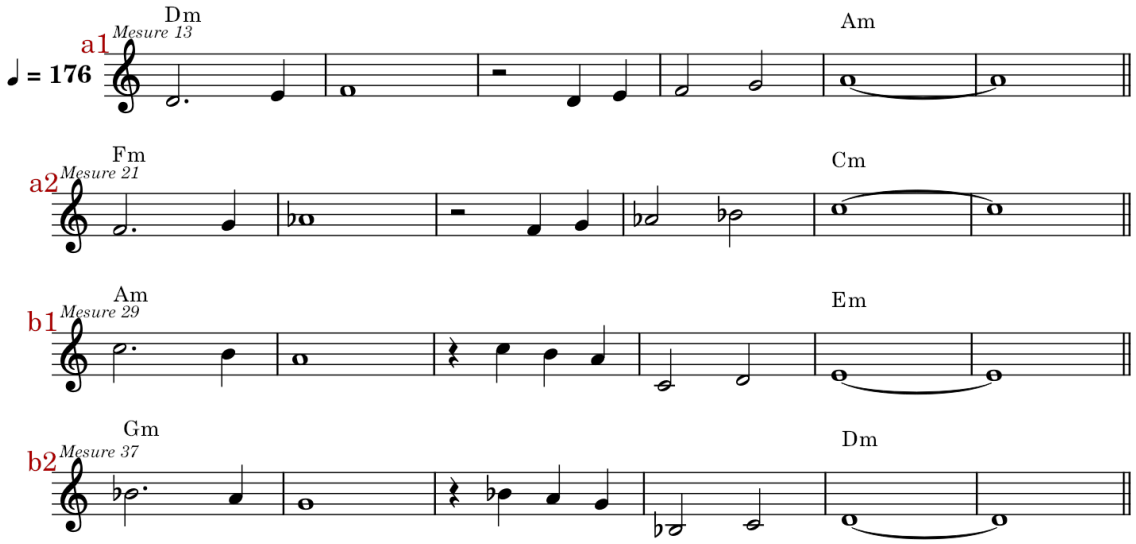



Figure 191- J-E-N-O-V-A - Final Fantasy VII - Occurrences du thème

Jenova est mise en musique par le morceau homonyme *J-E-N-O-V-A*. Nous entendrons cette musique à chaque affrontement contre une de ses parties. Le fil rouge de cette musique est son ostinato à la basse qui jouera pendant presque tout le morceau sans s'interrompre, à l'exception des huit mesures conclusives permettant d'opérer la boucle. Cet ostinato accompagnera les différentes tonalités qu'utilisera le morceau, à savoir : *Ré* mineur, *Fa* mineur, *La* mineur et *Sol* mineur. Sur la figure 191 sont présentés les différents fragments du thème de Jenova. Remarquons que, comme l'entité qu'elle est sensée décrire, la mélodie est fragmentée. Il existe deux bouts de la mélodie. Le premier est de prime abord entendu dans les deux premières tonalité sus citées, et le second est entendu dans les deux dernières. La première partie du thème est joué 2 fois, l'un à partir de la mesure 13 (a1) et l'autre 21 (a2), et de même pour la seconde partie mesure 29 (b1) et 37 (b2). Jenova est une entité extraterrestre dont nous ignorons la forme réelle. Elle a été identifiée par les Anciens comme étant polymorphe, et peut à sa guise prendre l'apparence et utiliser la voix de qui elle souhaite. Ainsi, le Sephiroth que nous poursuivons tout au long de l'aventure est en réalité Jenova qui a pris sa forme et qui guide les aventuriers vers la Réunion[331]. Elle n'a donc pas de forme fixe et stabilisée, ce qui peut être retranscrit musicalement par un changement de tonalité malgré un ostinato à la basse. Néanmoins, ce qui reste le plus intéressant est la structure de son thème qui suit de très près celle de Cloud. Si l'on étudie le

[331] C'est le « corps » qui s'est échappé du bâtiment Shinra.

thème de Jenova, on remarque assez facilement qu'il est constitué de deux morceaux répartis en miroir. Ainsi, il est possible de reconstituer le thème complet, dans une logique musicale, en réunissant la partie a1 et la partie b2 ainsi que la partie a2 et la partie b1 :

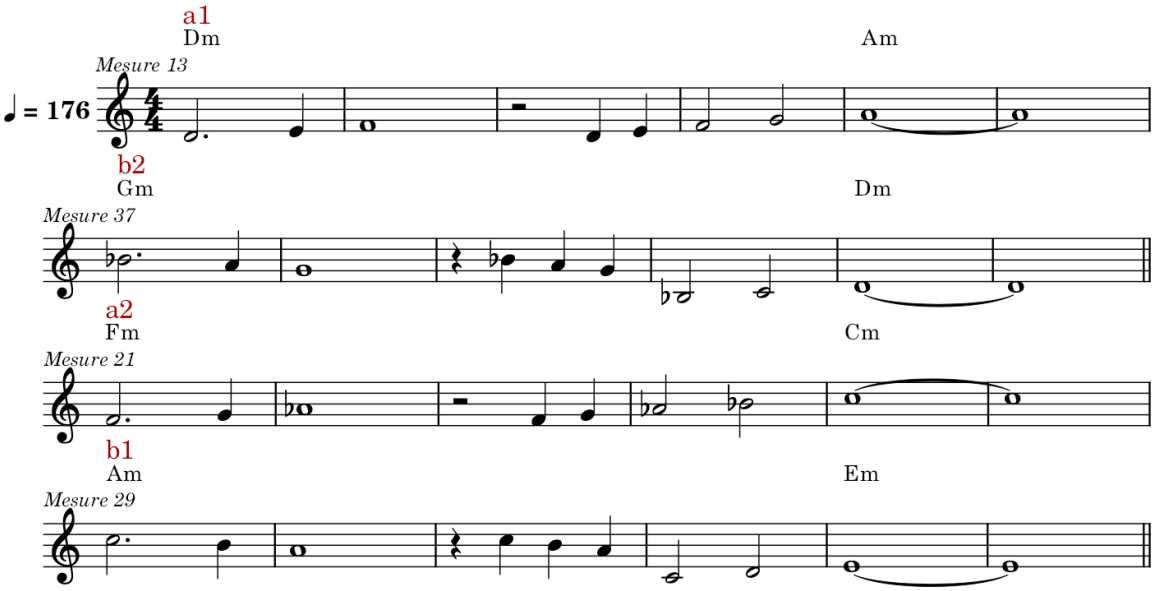



Figure 192 - J-E-N-O-V-A - Final Fantasy VII - Reconstitution de thème complet

La fusion des morceaux a1 et b2 sera nommée « Thème A » et la fusion des morceaux a2 et b1 sera nommée « Theme B ». Dans le thème A, l'harmonie effectue une progression i – v – iv – i en mineur naturel, tandis que dans le thème B la progression sera i – v - #iii – vii. Moins conventionnelle, cette seconde progression harmonique fonctionne malgré tout grâce à l'accord pivot de *Do* mineur, que l'on peut considérer comme un IIIe degré de *La* mineur. Nous pouvons dès lors étendre l'analogie entre Jenova et son thème, en supposant que son thème, fragmenté, peut, à son image ; être reconstitué en réunissant les morceaux. Une fois la reconstitution faite, le thème de Cloud commence à apparaître. Il est visible à plusieurs niveaux. Afin de simplifier les figures, nous utiliserons le thème A, mais cette manipulation fonctionne également avec le thème B.

La première partie du thème de Cloud était constituée d'une progression par tons conjoints de la tonique à la tierce, puis d'un saut vers la septième et une descente sur la sixte. Sur la première partie (figure 193) du thème de Jenova, le motif évolue par tons conjoints de la tonique à la tierce (a1) puis de la tonique à la quinte (a1'). Mais l'on remarque dans la seconde partie (b2) une chute de la sixte à la quarte.

Cette progression est répétée (b2') avec un retour sur le ton d'origine par la sixte. Nous sommes donc dans un contexte musical très similaire au thème de Cloud, avec une progression par tons conjoints, et un saut qui retourne vers un repos harmonique.

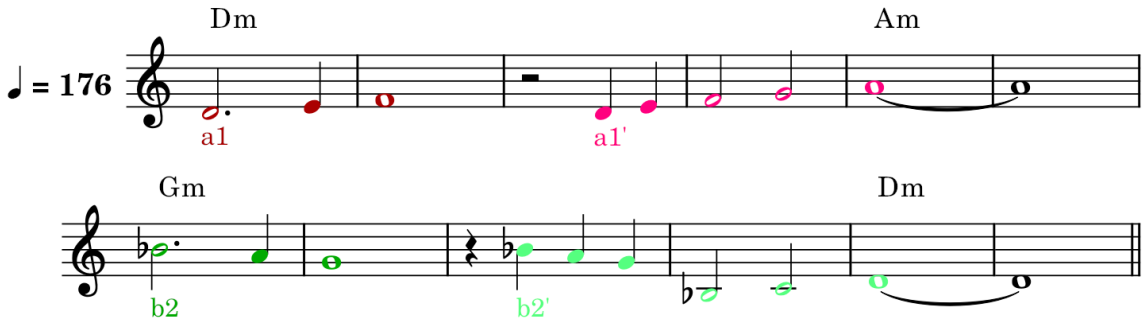


Figure 193 - J-E-N-O-V-A - Final Fantasy VII - Découpage du thème

Le rapprochement est encore plus évident si l'on observe les quatre dernières mesures, dans lesquelles le thème de Cloud a été découpé, puis les motifs inversés. Si l'on fait abstraction de la répétition du *Si♭* répété à l'octave, nous obtenons stricto sensu le thème de Cloud :

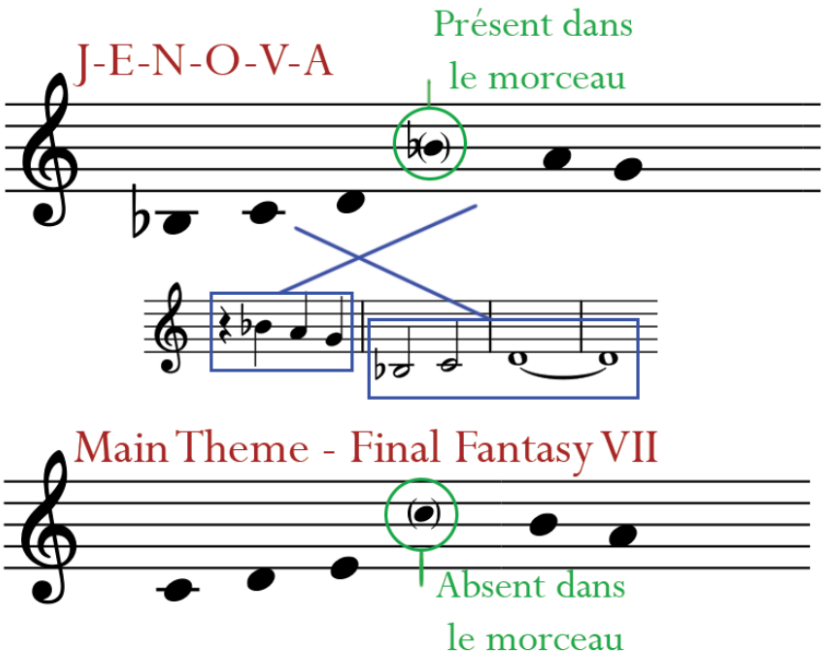


Figure 194 - Lien entre Cloud et Jenova - Inversion des motifs

Cette petite manipulation vient confirmer le lien qui existe entre les deux personnages. Nobuo Uematsu a, volontairement ou non, posé des indices dans les thèmes de ces deux personnages permettant d'en faire le lien avant que le

scénario ne délivre une telle information. Une fois de plus, l'attention du joueur à la musique est mise à l'épreuve pour comprendre en anticipation les parties les plus obscures du scénario. En effet, toute la partie scénaristique qui expose au joueur ce qu'il s'est passé après l'incendie de Nibelheim et la captivité de Cloud et Zack dans des cuves de mako se déroule dans un *flashback* optionnel. Il n'est pas donc évident pour tous les joueurs que Cloud possède des liens avec Jenova. Pour qui n'a pas assisté à ces scènes « cachées », ce lien est presque impossible à construire. Cette information musicale revêt une importance capitale pour cette population de joueurs afin de comprendre certaines scènes où Jenova prend le contrôle de Cloud.

Il est également possible de remarquer la couleur prédominante de l'harmonie utilisée dans chacun des thèmes. Le thème de Cloud est en Majeur[332], tandis que celui de Jenova est en mineur. Nulle question ici de faire une analyse « Majeur = gentil » et « mineur = méchant », mais l'on peut en revanche se pencher sur les différentes apparitions mineures du thème de Cloud. Bien que, et nous l'avons vu plus haut, la minorisation du thème de Cloud peut refléter sa psyché atrophiée ; il peut également être possible d'y voir l'influence de Jenova. Dans ce cas-ci, le rapprochement prend également du sens, puisque les troubles de personnalité de Cloud sont dus aux cellules de Jenova qui lui ont été inoculées. Avec une telle réflexion, nous obtenons ces influences de motif :

- Thème de Cloud « normal » : Version Majeure exposée dans le *Main Theme* comme thème principal du personnage et du morceau.
- Theme de Jenova « normal » : Version mineure utilisée tout au long du morceau *J-E-N-O-V-A*.
- Thème de Cloud « mineur » : influence de Jenova dans le thème de Cloud.

Cette minorisation du thème de Cloud est pertinente, puisqu'elle apparait dans tous les morceaux où le doute est de mise. Dans *Who am I ?* premièrement, première vitrine de l'influence de Jenova et des doutes de Cloud sur sa réelle personnalité. Ensuite, au début de chaque morceau où le thème de Cloud est utilisé (*Holding my thoughts in my heart, Main Theme, On That Day, 5 Years Ago*

[332] En partant du principe où son occurrence principale est celle exposée en *Mi* Majeur dans le *Main Theme*.

etc…), reflétant ses doutes sur son identité avant une stabilisation du thème plus loin dans la musique. Le lien sémantique entre ces deux thèmes se fait assez tôt dans le jeu. Le premier affrontement contre une des parties de Jenova se déroule dans le cargo qui relie Junon à Costa Del Sol. Le parcours pour rejoindre ce point du scénario est le suivant : sortir de Midgar (4-5h), assister à la pause au village de Kalm en bordure de Midgar et les premiers éléments sur le passé de Cloud (+30 minutes environ), traverser le marécage gardé par le Zolom près de la ferme Chocobo (+30 minutes environ), rejoindre Junon et assister à la parade militaire de Rufus, le nouveau président de la Shinra (+1h environ) et effectuer la traversé entre les deux ports (+30 minutes environ)[333]. De plus, il serait naturel de penser que le joueur ne se concentre pas sur la musique lors de ce premier affrontement contre l'un des *boss* principaux du jeu. Le combat est assez inattendu et survient après une longue période de pause sans réels affrontements depuis l'arrivée à Junon. Le combat est cependant annoncé par *Trail of Blood*, déjà entendu dans le bâtiment Shinra lors de l'évasion de Jenova. Autour de ce passage scénaristique, le thème de Cloud est entendu à l'entrée de Junon sur la carte du monde, puis à la sortie de Costa Del Sol (à minima) de nouveau sur la carte du monde, sinon à l'entrée du Mont Corel juste après la sortie de Costa Del Sol, avec *Holding my Thoughts in my Heart*. Les deux thèmes sont donc entendus à des moments scénaristiques relativement proches et le lien sémantique pourrait être fait par le joueur. Ils n'entretiennent pas un lien avec châaîage bi-thématique (ils ne s'enchaînent pas) mais avec une relation intra-musicale. Tout au long du jeu, les réapparitions du thème de Jenova pourront, quoi qu'il en soit, ancrer ce lien petit à petit. Si nous partons du principe que le joueur assistera aux scènes optionnelles communiquant une telle information, la liaison se fait alors naturellement au fil de l'aventure en déroulant le fil scénaristique.

[333] Les passages scénaristiques après la sortie de Midgar ne prennent pas en compte le temps nécessaire pour effectuer les affrontements aléatoires naturels, ni les séances de gain d'expérience et de pause du joueur. Il s'agit ici du temps nécessaire pour relier deux points le plus rapidement possible dans une partie « normale ». Dans une partie standard où le joueur prend son temps et ne connait pas le chemin à prendre pour avancer, nous pouvons **au moins** doubler ou tripler les durées.

3.3.2.2 Entités et organisations

Les personnages ne sont pas les seules entités du jeu à se voir greffer un thème musical. Les univers des *Final Fantasy* sont complexes, et mettent en scène des organisations politiques ou économiques. Que ce soient des Empires dans les épisodes à esthétique médiéval-fantastique (*Final Fantasy* I à VI, puis le IX), des entreprises (*Final Fantasy VII*), une dictature militaire (*Final Fantasy VIII*) ou une religion (*Final Fantasy X*), le monde des *Final Fantasy* est contrôlé par une puissance polymorphe qui dépasse les héros. En général, ce sera la première source d'ennuis avant de réaliser que le mal est bien plus insidieux et tire les ficelles depuis une position éloignée qui lui est favorable. Ainsi, dans *Final Fantasy VI*, Kefka Palazzo est le bras droit de l'Empereur Gestahl et est, à l'image de Sephiroth, une expérience scientifique ayant pour but de doper les forces armées de l'organisation (l'Empire Gestahl, le SOLDAT de la Shinra) qui domine le monde du jeu. Pour *Final Fantasy VIII*, Ultimécia est une sorcière qui, en voyageant dans le temps, essaye de modifier le cours de celui-ci depuis sa citadelle située dans le futur afin d'empêcher une prophétie auto-réalisatrice. Dans *Final Fantasy V*, Exdeath contrôle les évènements depuis une autre dimension. Dans tous les cas, le schéma narratif est le même : dans la première partie du jeu, les héros affrontent un ennemi qui n'est pas le réel ennemi, mais un de ses subsidiaires. C'est non sans surprise que ce schéma prend ses formes dès *Final Fantasy IV*. Dans les trois premiers épisodes, les héros sont plus ou moins au courant de l'existence de l'antagoniste principal dès le début de l'aventure, et le *lore* n'y est pas assez creusé pour faire apparaître une seconde force maléfique qui agit depuis les coulisses. Mais comme nous l'avons brièvement mentionné plus tôt (3.3.2.1a), l'Empire de Baron de *Final Fantasy IV*, que l'on visualise comme étant l'ennemi principal en début de partie, est en réalité contrôlé par Zémus depuis sa prison sur la lune, et nous obtenons cette information tardivement dans le jeu, ce qui montre bien que retarder la révélation de l'identité du réel antagoniste est un changement majeur dans la narration. Nous avons donc, dans tous les cas, des antagonistes principalement inatteignables de prime abord. La mission des héros et qui constituera la principale quête de l'aventure, sera d'atteindre la position de

l'ennemi et de le vaincre. Si ces « organisations »[334] jouent un rôle narratif important, leur mise en musique doit être à son tour importante et évidente. Nous avons désigné les organisations suivantes, et leur attribuons cette plage musicale :

- *Final Fantasy IV* : Le Royaume de Baron – *Kingdom Baron.*
- *Final Fantasy V* : Aucune, Exdeath semble seul tributaire de ses actions mais il existe plusieurs empires dans le monde dont il détruira les cristaux, un par un, pour se libérer de sa prison.
- *Final Fantasy VI* : L'Empire Gestahl – *Empire of Gestahl.*
- *Final Fantasy VII* : La Shinra – *Shinra Company* ou la Planète - *Lifestream.*
- *Final Fantasy VIII* : Galbadia (Dictature militaire) – *Cactus Jack.*
- *Final Fantasy IX* : Le Royaume d'Alexandrie – Aucun.
- *Final Fantasy X* : La religion Yevonite – *Song Of Prayer*.

Nous remarquons que *Final Fantasy V* et *IX* semblent un peu hors propos puisqu'il n'existe soit pas d'organisation, soit elle n'a pas de thème musical. Le cas est un petit peu plus particulier, et montre bien la complexité que peuvent prendre les univers des *Final Fantasy*. Nous ne traiterons en revanche que les cas évidents pour des raisons pratiques. Compte tenu du fait que nous avons déjà quelque peu discuté de *Kingdom Baron* à travers le thème de Cécil, nous traiterons ici les organisations suivantes : l'Empire Gestahl, la Shinra et la Planète, et enfin Yevon. Nous ignorerons *Final Fantasy VIII* puisque le thème associé à Galbadia, *Cactus Jack*, est un hymne que nous n'entendons qu'à une seule reprise et lors d'une scène à l'importance somme toute relativement faible : sur un plateau de télévision pour annoncer la venue du président de Galbadia et antagoniste mineur, Vinzer Deling. Cette mise en retrait est intéressante, puisqu'elle indique que Galbadia n'est pas le réel ennemi, et son thème musical associé est tout à fait anecdotique. A notre habitude, nous traiterons de chaque cas dans une partie dédiée.

3.3.2.2a L'Empire Gestahl

Dans *Final Fantasy VI*, l'Empire Gestahl (ou Empire de Gestahl) contrôle le monde. Il est dirigé par l'Empereur du même nom, mais c'est Kefka Palazzo, bras droit de Gestahl et antagoniste principal, qui mène les forces de l'empire. Le but de

[334] Nous utiliserons systématiquement ce terme générique pour les désigner dans leur globalité, puisque cela englobe bien leur structure, que ce soit un empire, une entreprise ou une religion.

l'Empire est de contrôler les Esper, des êtres magiques vivant dans un monde parallèle, et de récupérer leurs énergies magiques, ce qui entraine leur mort. A travers le projet « Magitek », il souhaite donner des pouvoirs magiques à ses forces armées, déjà aidées par la technologie ; afin d'étendre son pouvoir et de dominer le monde. C'est ainsi que Kefka est le fruit d'une expérience de « Chevalier Magitek », censé donner des pouvoirs magiques au cobaye de l'expérimentation. Le processus de l'expérience n'étant pas complètement au point, Kefka perd la raison peu après mais est désormais doté d'incroyables pouvoirs magiques, faisant de lui le chevalier Magitek le plus puissant de l'Empire[335]. Terra Branford[336], héroïne du jeu, est capturée par l'Empire alors que son père, l'Esper Maduin, capitule devant l'Empire. Etant mi-humaine mi-Esper, Terra possède des affinités avec la magie, et l'Empire ne se prive pas de l'utiliser pour pousser plus loin ses expériences sur la magie. Il se présente alors comme premier antagoniste du jeu, contre lequel Terra, aidé par la Resistance, va devoir lutter. En effet, au tout début du jeu, Terra se libère de l'emprise de l'Empire, et Kefka est envoyé à sa recherche pour la récupérer. Il est mis en musique par *Empire Gestahl* et l'on retrouve certains motifs de son thème dans *Troops March On* et *Under Martial Law*. Le caractère musical de l'Empire est militaire (figure 195) et montre à la fois sa domination et ses intentions néfaste envers le monde.

[335] Nous pouvons faire un parallèle amusant avec Sephiroth, qui perd la raison à son tour après avoir découvert qu'il est le résultat d'une expérience scientifique dans *Final Fantasy VII*.

[336] « Tina » en Japonais, mais son nom a été modifié aux Etats-Unis (et donc en Europe, le jeu étant sorti en Europe bien après, en 2002 et sur Playstation) « après une réaction négative des testeurs qui trouvaient dommage l'utilisation d'un nom occidental aussi commun ». Ted Woosley, traducteur du jeu, du alors modifier son nom.
https://finalfantasy.fandom.com/fr/wiki/Terra_Branford, consulté en Mai 2021.

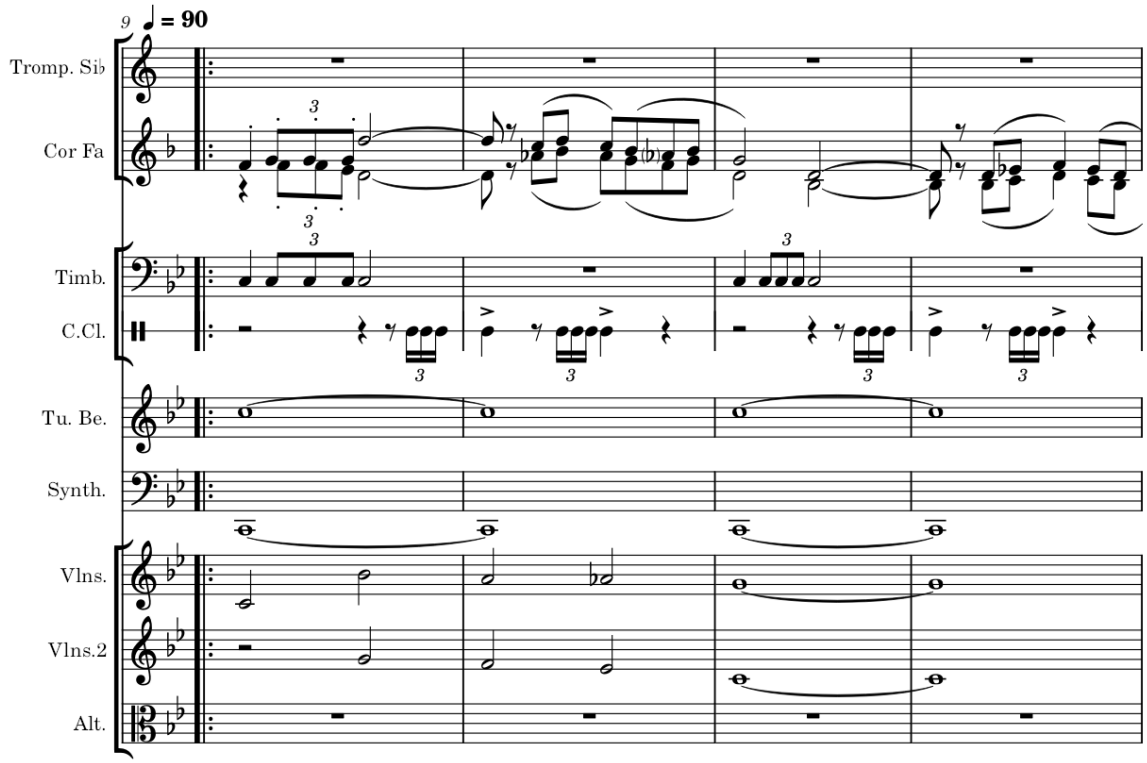



Figure 195 - Empire Gestahl - Final Fantasy VI - mes.9-12

Le thème mélodique propre de l'Empire (thème A) est joué aux cuivres (les cors sur la figure ci-dessus) et est accompagné aux cordes par une descente chromatique à la mélodie. Cette descente chromatique est utilisée dans l'introduction sur les 8 mesures précédentes, et permet d'introduire l'Empire, accompagné par une cloche tubulaire et une basse synthétique identiques à celles sur la figure 195. La descente chromatique aux cordes fait directement référence au thème des Espers, *Another World of Beasts*, où le chromatisme descendant est un des motifs principaux. Dès l'introduction, l'Empire affirme musicalement son lien avec les Espers qu'il souhaite contrôler et, en un sens, assimiler. Lié avec la cloche tubulaire, cette introduction est vectrice de funestes desseins. Le sens ici est véhiculé par deux paramètres : le chromatisme, que l'on liera plus tard avec les Espers, faisant un rappel *à posteriori*[337] et l'instrumentation. La cloche tubulaire est en effet relativement souvent associée au funeste dans l'imaginaire collectif fantastique et dans un grand nombre d'œuvres, sans oublier son utilisation dans les *Final Fantasy*. Nous la retrouvons par exemple dans *Songe d'une Nuit de*

[337] Ce qui, nous l'avons déjà mentionné, pose des problématiques sur la compréhension du sens. Le codon des Esper est donné par *Empire Gestahl* bien avant que nous ayons connaissance de leur existence. Le lien causal est pourtant bien « codon des Espers dans *Gestahl Empire* » et non un codon appartenant à *Gestahl Empire* dans les morceaux en lien avec les Espers.

Sabbat d'Hector Berlioz (*Symphonie fantastique*, 1830), dans le thème principal du film *L'Exorciste* (1973 – William Friedkin à la réalisation, le thème principal est quant à lui repris de *Tubullar Bells* de Mike Oldfield, 1973). Dans les *Final Fantasy,* la cloche tubulaire est notamment utilisée dans les morceaux en lien avec Sephiroth, ou dans *Wounded* de *Final Fantasy VIII*. Son timbre la rapproche indubitablement des cloches de l'Eglise utilisées dans différentes cérémonies religieuses et est, entre autres, annonciateur de glas. L'association entre la cloche tubulaire et un codon des Espers, le chromatisme descendant donc, met en musique le rôle de l'Empire sur ce peuple fantastique. Afin d'acquérir des pouvoirs magiques, les humains doivent rentrer en contact avec les « Magicite », des pierres laissées par les Esper après leur mort et détenant une partie de leurs pouvoirs magiques. Cette pierre permet de lier la magie aux humains de manière bien plus efficace que les moyens technologiques créés par l'Empire dans leur usine Magitek. L'Empire ne tue donc pas les Esper de manière fortuite mais bien volontairement. L'empereur Gestahl n'a aucune empathie pour autrui dès qu'il s'agit d'obtenir des bénéfices pour son empire. Il n'hésite pas à sacrifier des êtres fantastiques et millénaires pour expérimenter la magie dans le monde des humains. L'introduction de *Empire Gestahl* met donc en avant ce caractère de l'Empire, bien avant que le cor ou les percussions n'interviennent. Ces derniers apparaissent mesure 9, et donnent un caractère militaire à l'Empire, mettant en avant ses ambitions de conquête. La caisse claire fait directement référence aux fanfares militaires utilisées lors de défilés. Nous retrouvons les mêmes caractéristiques militaires que dans *Kingdom Baron*, montrant qu'Uematsu a une idée bien fixée pour la mise en musique d'un empire ou d'une puissance politique et militaire. La première partie joue donc une fanfare militaire en mineur, accompagnée par le codon des Esper aux violons. Dans la seconde partie, l'idée d'un chromatisme est conservée mais n'est plus articulée de la même manière (figure 196).

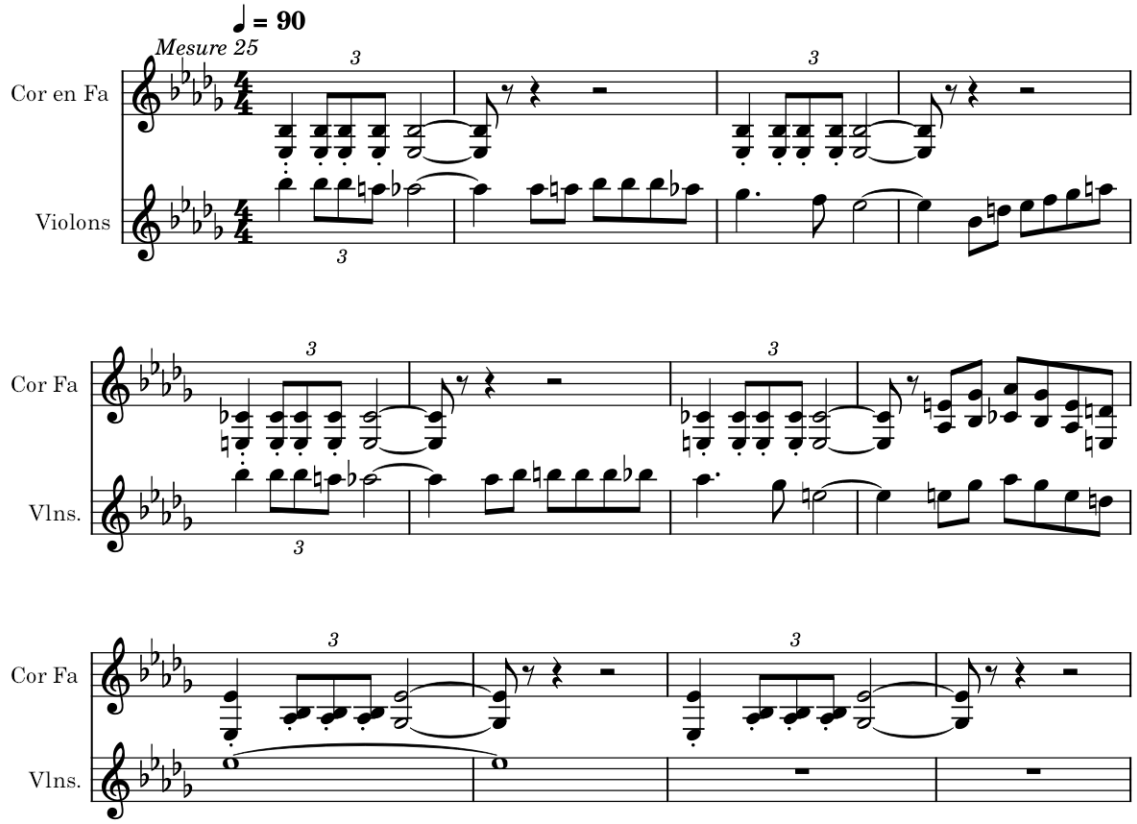


Figure 196 - Empire Gestahl - Final Fantasy VI - mes.25-36 - Cor et Violons

La phrase aux violons (thème B) évolue dans un ambitus réduit sur les 3 premières mesures présentées ici, avant de revenir (par le grave) sur une phrase similaire jouée un demi-ton au-dessus afin d'ajouter plus de tension dramatique. Les cors accompagnent de la même manière en réhaussant leur ostinato d'un demi-ton également, avant de rejoindre les violons sur la cadence finale. Invisible sur la figure ci-dessous figurent la timbale, la cloche tubulaire et la caisse claire. Cette dernière garde son ostinato visible sur la figure précédente, et la timbale accentue les cors. Ici, l'idée n'est pas de faire entendre une fanfare victorieuse qui met en avant la gloire de l'Empire, mais bien de dépeindre son caractère sombre. Globalement, toute la musique de *Final Fantasy VI*[338] gardera un caractère sombre, mature et emplit de mélancolie.

On retrouve le thème d'*Empire Gestahl* dans *Troops March On* (figure 197), qui, par son titre premièrement ; remplit un peu plus le cahier des charges d'une fanfare militaire jouée pour partir conquérir un territoire.

[338] A l'exception de la séquence sur l'opéra, et quelques musiques rythmées pour apporter un peu de fraîcheur à cette lourde ambiance.

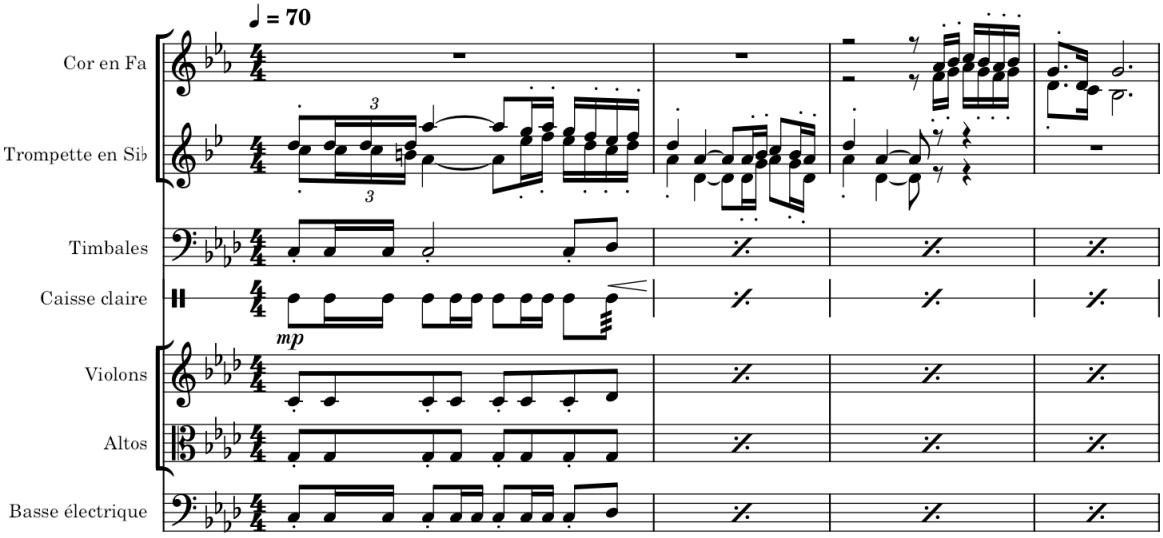



Figure 197 - Troops March On - Final Fantasy VI - mes.3-6

La figure présente le thème A à partir de la mesure 3, les deux premières jouant l'ostinato de la section d'accompagnement sans la caisse claire. La structure est similaire à *Empire Gestahl*, avec une introduction présentant plusieurs éléments réutilisés en sous-couche par la suite, par-dessus lesquelles viennent se greffer les vents. La seconde partie reprendra le thème B, mais l'accompagnement aux vents de ne sera pas identique. En un sens, *Troops March On* est une évolution ou une variation de *Empire Gestahl*. Le tempo a été accéléré[339] pour convenir à un tempo attendu de fanfare militaire[340]. *Gestahl Empire* est alors une version plus calme et grave des thèmes de l'Empire, permettant de présenter son caractère dans un contexte adéquat, tandis que *Troops March On* fait office de fanfare conquérante. Le sens inverse est également possible si, contre toute attente, nous prenions *Troops March On* comme thème original de l'Empire. Le thème est alors enjoué, et son caractère dans *Gestahl Empire* le montre plus grave, plus maléfique et aussi plus nostalgique en y incorporant le codon des Espers. Le sens est alors double ici, et chacune des deux interprétations est, à notre sens, recevable. Ceci contribue une fois de plus à flouter la sémantique musicale qui opère ici, puisque, hormis dans le titre qui ne constitue pas une preuve à part entière ; il n'est pas clair si les thèmes de l'Empire appartiennent à l'un ou l'autre morceau. Cependant,

[339] Le tempo stricto sensu est ralenti, mais les figures rythmiques doublent (une croche devient une double croche). En passant de 90 à 70 battements par minute mais en doublant les valeurs rythmiques, le tempo s'accélère en réalité d'un facteur ~0,56 (|1-(90/70)|*2, ou [(70*2)/90]-1).
[340] Remis sur une même échelle de valeurs rythmiques, *Troop March On* est joué à 140 bpm comme l'atteste le second calcul de la note précédente.

Uematsu semble l'avoir fixé dans, en raison de son titre, *Gestahl Empire*[341]. Pour notre cas ici, nous considérons que *Troops March On* correspond plus au morceau référence de l'Empire grâce à son caractère victorieux, bien que la couleur de la mélodie ne nous permette pas de le considérer comme réellement « victorieux », et *Empire Gestahl* en est la variation grave, apportée par le codon des Espers et leur funeste destin aux mains de l'Empire. C'est pourtant bien *Gestahl Empire* que nous entendons en premier lors d'une partie, et ce bien avant *Troops March On*. Nous sommes ici face à une dualité des deux musiques, probablement due à leur ressemblance structurelle et thématique. Si l'on confronte l'utilisation de ces deux musiques dans la narration, *Empire Gestahl* est utilisé peu de temps après le début de l'aventure[342], et *Troops March On* arrive bien après[343]. Le premier est entendu à 3 reprises avant le second, ce qui permet de l'ancrer dans la mémoire du joueur. Premièrement, lors d'un *flashback*• qui nous informe que c'est Kefka qui a posé un diadème sur la tête de Terra, permettant d'inhiber ses pouvoirs magiques et de la contrôler avant qu'elle ne s'en libère au début de l'aventure. Ensuite, lorsque l'Empire attaque le château de Figaro et y met le feu afin de retrouver Terra qui s'y est réfugiée. Et enfin, lorsque l'Empire attaque le quartier général de la résistance dans la ville de Narshe. De son côté, *Troop March On* est utilisé dans un camp de base de l'Empire avant qu'ils n'attaquent le château de Doma, toujours à la recherche de Terra. D'un point de vue narratif, le thème de l'Empire est bien *Empire Gestahl*, puisqu'il est utilisé à chaque fois que celui-ci effectue une action, tandis que *Troop March On* décrit une situation, un contexte militaire et de conquête rattaché à l'Empire, dans l'exemple donné précédemment. Mais musicalement, il est, toujours à notre sens, plus cohérent de considérer l'inverse. Hormis dans le camp de base pré-cité, *Troops March On* est entendu plus tard[344] lorsque Kefka mène un bataillon aux abords de Narshe afin de récupérer l'Esper qu'il était venu chercher accompagné de Terra en début d'aventure. Il y a donc deux contextes : *Empire Gestahl* joue un rôle de musique d'Affect (1.8.2.2) pour décrire les actions de l'Empire, et *Troops March On* est, de manière ambivalente, descriptive et situationnelle (camp de base = lieu + situation de conquête, abords

[341] Et encore que, nous n'avons aucune preuve que le titrage soit d'Uematsu…
[342] Sur notre relevé de la « conduite musicale » de *Final Fantasy VI*, c'est le sixième morceau entendu.
[343] A la 32e place.
[344] 54e place

de Narshe = situation de conquête). Elles ne véhiculent donc pas le même sens narratif malgré leur structure et leur répertoire mélodique strictement similaire. De fait, retrouver le codon des Espers dans une musique d'Affect apparait comme logique, et ne retrouver aucun codon autre que les thèmes de l'Empire dans une musique de situation l'est tout autant.

De son côté, *Under Martial Law* (figure 198) réutilise à nouveau les thèmes de *Gestahl Empire*[345] mais avec une dimension plus Leitmotivique. Si le thème principal est joué quasi à l'identique au hautbois (la seule variation étant les quatre premières doubles croches résultants du thème augmenté de notes de passages), les cordes l'accompagnent en commentant à l'aide d'un ostinato déformé du même thème. Elles épousent l'enveloppe mélodique de la mélodie sur un intervalle de quarte juste, donnant un léger côté oriental à l'harmonie. La batterie marquant les deux premières croches, accompagnée par la basse, laisse une impression de suspens et de temps suspendu. Les morceaux ne sont donc pas uniquement liés par leur mélodie principale, mais également par l'esthétique globale qui découle de leur accompagnement.

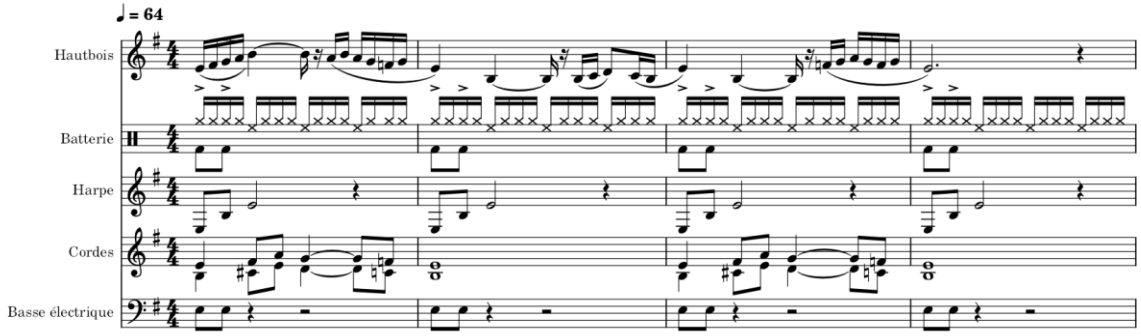



Figure 198 - Under Martial Law - Final Fantasy VI - mes.5-8

Ce thème joué au hautbois fait directement référence au thème de l'antagoniste principal du jeu : Kefka. Son amorce, ses premières notes, montent une gamme mineure naturelle sur un intervalle de quinte (que l'on peut retrouver « à vide » dans *Gestahl Empire* aux cors). Cette amorce est à l'identique celle du thème de Kefka (figure 199).

[345] Nous le considérerons malgré tout comme thème principal de l'Empire bien que cela ne respecte pas nos convictions musicales. Mais comme dit précédemment, c'est *narrativement* plus logique ainsi.

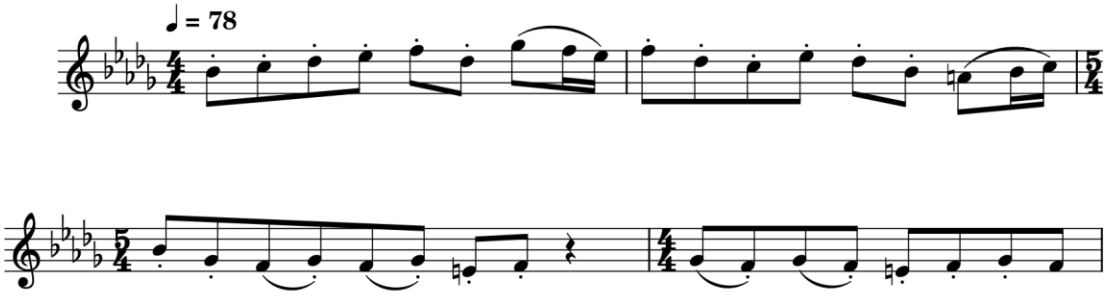



Figure 199 - Kefka - Final Fantasy VI - Première partie du thème, mes.1-4

Qui de Kefka ou de l'Empire a influencé l'un ou l'autre est un point difficile à déterminer. On remarquera cependant que le thème de l'Empire, au hautbois figure 198, suit la ligne mélodique de Kefka au-delà de l'amorce initiale des deux thèmes. Les deux musiques possèdent donc un lien avec chaînage-thématique, liant indubitablement le personnage et l'organisation impériale de Gestahl. L'un est alors le *Leitmotiv* de l'autre. Bien entendu, cette association va de soi, puisque Kefka est l'un des généraux les plus importants de l'Empire, si ce n'est le plus important. Mais retrouver son thème dans celui de l'Empire (ou inversement) n'est pas vide de sens. Durant les évènements du jeu, Kefka sera la principale personnalité visible représentant la puissance de l'Empire, l'empereur lui-même étant relayé à un rôle subsidiaire dans l'intrigue. Ici, nous pouvons supposer que le thème primordial est celui de Kefka, qui se lie et s'ajoute à l'Empire (représenté ici par l'accompagnement « militaire ») pour montrer son emprise sur celui-ci. Il se place donc en premier ennemi du jeu. Nous pouvons également retrouver d'autres passages de son thème dans *Troops March On* :

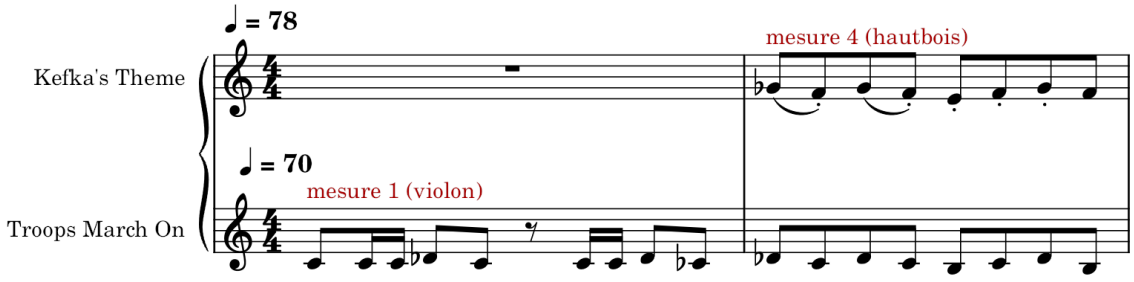



Figure 200 - Kefka dans Troops March On - Final Fantasy VI

L'emprise de Kefka sur l'Empire semble alors absolue. Ici, c'est bien une dimension purement Leitmotivique qui est utilisée, ramenant le problème de la sémantique et ses effets sur l'auditeur au premier plan. Le joueur est-il capable de faire le lien ? D'un certain point de vue, le déroulé scénaristique joue en sa faveur.

Les morceaux *Gestahl Empire*, *Troops March On*, *Under Martial Law* et *Kefka* sont de manière relativement abondante utilisée de manière très rapprochée dès le début de l'aventure, parfois de manière simultanée. Si nous prenons l'exemple de la figure 201 en isolant les 79 changement de musique[346], nous observons plusieurs choses[347]. La colonne de gauche numérote les musiques entendues. Ainsi, *Gestahl Empire,* ligne 14, survient à la suite de *Kefka,* ligne 12 ; avec une seule musique entre les deux (dans ce cas-ci, c'est *Edgar and Sabin*, portant le numéro 13).

1	Numéro et nom
7	II/13 - The Empire - Gestahl
12	I/08 - Kefka
14	II/13 - The Empire - Gestahl
27	II/13 - The Empire - Gestahl
29	I/21 - Under Martial Law
33	I/12 – Troops March On
35	I/12 – Troops March On
36	I/08 - Kefka
40	I/12 – Troops March On
55	I/12 – Troops March On
77	II/13 - The Empire - Gestahl
79	II/13 - The Empire - Gestahl

Figure 201 - Conduite musicale - Final Fantasy VI - Extrait de morceaux isolés

La promiscuité de ces musiques laisse penser que le joueur ne peut pas passer à côté de l'information sémantique, de surcroît lorsque les musiques s'enchainent rapidement (lignes 27, 29, 33, 34, 35, 36 et 40). D'autant plus que cette promiscuité agit dès le début de l'intrigue[348]. Ainsi, soit les musiques s'enchaîne, formant un lien avec chaînage thématique direct, soit elles sont séparées par quelques autres

[346] Partons du principe que la ligne 1, servant à donner un titre à chaque colonne, représente le néant, le silence, duquel émerge la musique au lancement du jeu. Il s'agit donc bien d'un premier état de changement.
[347] Nous avons restreint la figure à 79 pour des raisons pratiques mais le constat peut être poursuivit sans problème par la suite.
[348] Le tableau comporte un total de 167 lignes selon les critères de notre relevé, voir 1.3.1, et nous avons remarqué que les musiques s'enchaînent plus rapidement au début de l'aventure.

musiques tout au plus. Nous ne relevons des musiques isolées qu'à de rares occasions (ligne 55 par exemple). Elles sont donc liées narrativement, et utilisées de manière alternée selon les besoins scénaristiques, et nous pouvons affirmer que l'une ne va pas sans l'autre. Elles sont pensées comme étant un même matériau thématique à quelques détails près dans l'accompagnement, permettant d'utiliser l'une ou l'autre au plus proche des besoins de la scène en cours.

Dans les *Final Fantasy* en général, mais de surcroît depuis l'épisode VI, les « organisations » prennent une place prédominante dans la narration et le déroulement de l'intrigue. Ce n'est pas anodin si musicalement Uematsu les met en avant à travers des thèmes forts et des *Leitmotive* de plus en plus nombreux. Nous avons donc ici un cas où les musiques s'enchaînent bien et où le lien sémantique entre Kefka et l'Empire est facilement établit. Bien entendu, le joueur est d'ores et déjà au courant de l'affiliation de Kefka à l'Empire, puisque l'antagoniste est présenté dès les premières secondes de l'aventure comme étant l'un de ses généraux. Il est en revanche plus intéressant de voir avec quel soin Nobuo Uematsu a lié l'organisation et le personnage via un procédé purement Leitmotivique. Ici, il serait malvenu de penser que ce résultat est le fruit total du hasard et que ce lien n'a pas été pensé, ce qui peut être le cas concernant le « motif a » des musiques de sûreté (3.3.1). La grande différence entre ces deux interventions d'un motif ou d'un thème fort dans d'autres morceaux concerne la narration. Le motif des zones de sûreté n'est absolument pas concerné par la narration ou une quelconque idée de récit, puisque les jeux dans lesquels il trouve son origine sont largement moins soignés narrativement[349] et qu'il est rarement utilisé en dehors de l'unique musique de sureté du jeu[350]. Elle aura cependant un rôle strictement informatif. Et comme nous l'avions si souvent souligné, il est difficile d'établir si ce motif a été pensé, s'il est le résultat d'un tic de langage ; ou encore de brouillons de composition communs sur lesquels s'est appuyé Uematsu pour écrire ces musiques[351]. Nous pouvons alors conclure que la narration prend

[349] Attention toutefois ici, nous n'affirmons pas que la narration est inexistante de ces jeux ni qu'elle soit mal amenée. Elle est en revanche, de fait, bien moins soignée (absence d'arc personnalisé concernant les protagonistes, *lore* moins fourni, etc…).
[350] *Castle Cornelia* de *Final Fantasy I* est en quelque sorte la seconde musique de zone de sûreté du jeu. Mais son utilisation trop rare et restreinte au château de Cornelia fait qu'elle est largement moins entendue que *Town*. Cette dernière est plus représentative.
[351] Principalement par manque de sources à ce sujet.

une place prépondérante dès *Final Fantasy VI*, bien qu'elle commence à s'affirmer dès l'épisode IV. Sans cet outil de narration, sans cet enchaînement des morceaux tous liés par le même thème, il aurait été moins évident de faire le lien, musical, entre eux. La distance d'écoute (temporelle comme en « nombre de morceaux ») entre les musiques partageant un lien avec chaînage est un paramètre crucial pour véhiculer un sens en musique. Si deux morceaux liés musicalement par un thème unique à ces derniers sont entendus aux antipodes mêmes du jeu (début de l'aventure et sa conclusion, pour illustrer le cas le plus extrême possible) il est évident qu'aucun lien sémantique ne pourra être fait entre eux. Nous l'avions mentionné en début de cette étude, la durée de vie des jeux est variable. Mais il faut compter, en moyenne sur les 10 jeux du corpus, une vingtaine d'heures de jeu pour venir à bout du logiciel. Comment le joueur peut-il retenir un thème, entendu une unique fois en début de partie, pour le lier à sa réapparition à la fin du jeu ? Sans oublier que si la durée de vie du jeu de 20h semble assez courte sortie de son contexte[352], il ne faut pas oublier que le joueur ne jouera quasiment jamais 20h de suite sans s'arrêter. Ainsi, la distance temporelle réelle entre la première et la seconde écoute du thème peut être séparée de plusieurs jours ou de plusieurs semaines selon le mode de vie du joueur. Encore que, nous prenons ici le cas trivial d'un joueur qui ne s'intéresse qu'au scénario principal du jeu, et qui ne « perd pas de temps » à faire d'autres activités qui y sont proposées[353]. Les conditions sont donc très spécifiques et la plupart du temps jamais réalisées. Pour empêcher

[352] C'est une durée de vie très honorable en réalité. Rares sont les jeux qui demandent autant de temps à être terminé (si l'on considère uniquement la trame scénaristique principale).
[353] Ce qui illustre bien que la durée de vie d'un jeu soit compliquée à établir. Ainsi que le problème temporel de ce type de média pour faire des mesures représentatives.

ce type de soucis, la mémoire du joueur doit régulièrement être réalimentée en thèmes tout au long de la partie :

Figure 202 - Répartition des musiques comprenant le Leitmotiv de L'Empire et de Kefka - Final Fantasy VI

Selon la figure 202, qui permet de rendre compte de la répartition des morceaux utilisés dans cette analyse, la répartition de ces musiques au sein de l'aventure est assez uniforme[354]. Chaque barre verticale symbolise l'apparition d'un de ces 4 morceaux. Le numéro attribué à chacun est leur index, symbolisant leur place dans l'enchaînement des musiques. Cela veut dire que le numéro ne représente pas la place du changement de musique, mais bien de la musique elle-même, expliquant pourquoi nous parlions précédemment de la 55e place comme étant « isolée » et qu'ici il s'agit bien de la 54e place. Il faut comprendre cela comme deux approches. Dans le premier cas nous parlions du 55e changement de musique comme étant isolé. Dans le second, nous parlons du morceau en lui-même. Ici, il possible de voir que l'un des morceaux est isolé de façon occasionnelle (54 avec *Troops March On*, 131 avec *Under Martial Law* et 162 avec *Kefka*). Le reste du temps, ils sont utilisés soit de façon consécutive (33, 34), soit de manière rapprochée (90, 93, 95). Enfin, constatons un seul « trou » (54 à 76) conséquent. Le « trou » final (131, 162) est justifié par le fait qu'à partir de la 160e place (*Last Dungeon*), nous rentrons dans la phase finale du jeu comprenant le donjon ultime et l'affrontement contre

[354] Relevé basé sur notre conduite musicale du jeu.

les *boss* finaux[355]. L'utilisation de *Kefka* de manière isolée à la place 162 va de soi, puisque c'est à partir de cet instant que le combat final s'enclenche. La place 163 est celle de *Dancing Mad*, musique de 17 minutes entendue durant tout l'affrontement contre Kefka et ses différentes formes[356]. Ainsi, ce *Leitmotiv* remplit les conditions optimales pour s'ancrer dans la mémoire du joueur : une utilisation condensée par endroits, et quelques rappels isolés entre chaque *cluster*.

3.3.2.2b La Shinra, les Anciens et La Planète

Dans *Final Fantasy VII*, l'organisation principale est la Shinra[357], une entreprise à renommée internationale qui extrait et traite une ressource, la Mako[358], pour la transformer en énergie exploitable par la population. Un parallèle peut-être faire entre cette énergie fictive et l'énergie fossile ou nucléaire de notre monde. La Mako est extraite dans des réacteurs, d'énormes machines ressemblant sur le principe à un puit de pétrole, mais graphiquement à des réacteurs nucléaires, qui va puiser la Mako sous forme liquide pour la transformer en électricité ou en gasoil. Auparavant, l'énergie était créée à partir de charbon qui était miné à Corel (voir 3.3.2.1a). Sur le papier, l'énergie Mako est une aubaine pour les populations vivants sur la planète sur laquelle se déroule *Final Fantasy VII* : elle est extraite par des machines -les réacteurs-, privant les travailleurs d'un dur labeur, et est considérée comme plus rentable. Le problème réside dans le fait que La Planète[359] est un être considéré comme vivant car elle est parcourue, sous l'équivalent de notre croûte terrestre, par un fluide, la Rivière de la Vie[360]. Ce fluide est ce que la Shinra appelle « La Mako ». Les scientifiques se sont rendu compte que ce fluide est l'énergie vitale de La Planète. Ils ont également constaté que, lorsqu'un être vivant (humain, animal, végétal…) meurt, il « retourne » à La Planète. C'est-à-dire

---

[355] Les *boss* en réalité. L'affrontement final se déroule contre Kefka qui prend plusieurs formes.
[356] *Dancing Mad* est composé de 4 parties, chacune étant la musique de chaque forme de Kefka. Il a y donc, en quelque sorte, 4 *boss* finaux qui s'enchaînent sans interruption. Au sein de chaque combat, la partie correspondante est répétée avant de passer à la suivante lorsque le *boss* est vaincu.
[357] *Shinra Electric Power Company* en anglais, 神羅電気動力株式会社 (*Shinra Denki Dōryoku Kabushiki-gaisha*) en japonais.
[358] 魔晄, ***Makō*** littéralement « magic light » en anglais, donc « Lumière magique » en français.
[359] Nous utiliserons les majuscules lorsque nous parlerons de « La Planète » comme étant une entité ou un personnage du jeu. Dans le cas où nous parlerons de « la planète » comme étant un astre, nous n'utiliserons pas les majuscules.
[360] Tel quel dans le jeu en français, *Lifestream* en anglais et ライフストリーム (*Raifusutorīmu)* en japonais. La Rivière de la Vie n'est pas à rapprocher d'un fleuve, mais plus un fluide éthérique, une énergie spirituelle, capable de se déplacer en trois dimensions. Vivant, en soi.

que son énergie vitale est retransmise à La Planète, que celle-ci la retransmet à nouveau dans un corps pour donner la vie (une plante qui pousse, un humain qui naît, etc…). C'est un cycle perpétuel. La Planète donne, et elle reprend. Ainsi, lorsque la Shinra extrait la Mako pour la transformer en énergie électrique, elle supprime ce fluide vital. En un sens, elle empêche La Planète de donner la vie (ce qui peut mener à des conditions désastreuses dans le futur), mais surtout, elle la tue. Sans ce fluide vital, c'est aussi la Planète qui meurt. Graphiquement, ce phénomène est visible sur la mappemonde du jeu :

Figure 203 - Alentours de Midgar - vue aérienne[361] et en jeu - Final Fantasy VII

Les alentours de Midgar sont dépourvus de végétation et la terre y est aride. Midgar est la mégalopole principale de *Final Fantasy VII*, sorte de capitale informelle, au centre de laquelle on trouve le siège de la Shinra. La ville est circulaire et possède, à sa périphérie, 8 réacteurs mako répartis équitablement par secteur ; et un en son centre sous l'énorme tour centrale qui sert de quartier général à la Shinra[362]. A titre de comparaison, nous dénombrons 6 autres réacteurs à travers le monde (Fort Condor, Corel, Junon, Gongaga (désaffecté), Nibelheim et Wutai)[363]. Midgar concentre alors plus de la moitié des réacteurs répartis sur la planète en un seul point, selon les données disponibles dans le jeu original. De même, la Mako est considéré comme contenant la mémoire des

[361] La vue aérienne a été recrée sur le jeu *Minecraft* à l'échelle 1:1. Elle est extrêmement fidèle à la vue aérienne que l'on peut extraire des données du jeu, et permet d'obtenir une représentation aérienne avec une qualité graphique bien meilleure.
[362] Cette information est néanmoins donnée dans le jeu *Dirge of Cebrerus* de la *Compilation Final Fantasy VII*.
[363] Et encore bien plus dans les jeux de la *Compilation Final Fantasy VII*. Le réacteur de Corel porte par ailleurs le numéro 26, ce qui laisse penser qu'il en existe d'autres, ailleurs.

Anciens, un peuple ayant disparu il y a 2000 ans à la suite de l'arrivée de Jénova sur la planète[364]. Les Anciens étaient très proches de La Planète, et respectaient son cycle vital. En échange, ils pouvaient utiliser gratuitement son énergie pour obtenir plusieurs pouvoirs magiques, comme soigner les blessures, donner la vie, etc. C'était donc un peuple animiste et pacifique. Et pour finir, si l'on condense suffisamment la Mako, nous obtenons des « matéria », de petits orbes colorés, permettant d'utiliser à sa guise nombre de pouvoirs magiques, qui ne sont ni plus ni moins que le savoir des Anciens mis à disposition du quidam qui sait (et peut) utiliser une matéria. La Shinra en a fait un procédé militaire industriel via une condensation synthétique [365] et il est possible d'en acheter chez différents revendeurs partout sur le globe. Les matérias sont donc un condensé du savoir des Anciens et de l'énergie de la Planète.

Si l'on s'intéresse tout d'abord à la Rivière de la vie, elle est mise en musique par *Lifestream* :

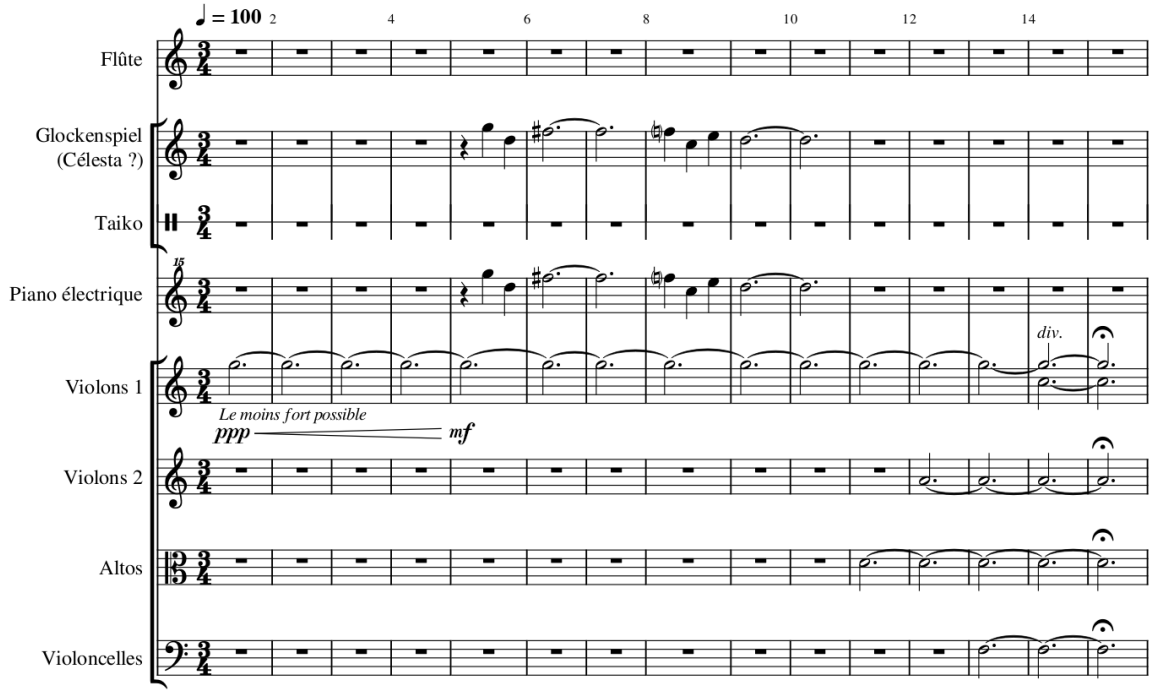


Figure 204 - Lifestream - Final Fantasy VII - mes.1-15

Elle commence par un crescendo très doux aux violons, sortant du néant pour s'épaissir progressivement en intensité jusqu'à un mezzo forte. Elle est ensuite

[364] Ce qui est logique si l'on considère qu'ils sont « retournés » à La Planète lors de leur extinction.
[365] Il est possible d'en trouver naturellement. La matéria est moins parfaite visuellement (moins sphérique) mais elle est bien plus pure et puissante.

commentée par un petit motif au piano électrique doublé par un glockenspiel[366] pour enrichir les harmoniques du piano. Cette introduction n'est pas sans rappeler *Opening – Bombing Mission* qui commence sur le même principe, au même tempo, mais une sixte au-dessus. Lors de l'introduction du jeu, et lorsque *Opening* commence, nous voyons Aerith, la dernière descendante des Anciens, observer un tuyau transportant du Mako qui a une fuite[367]. Cette longue note tenue et ce petit motif semblent donc être une composante de l'identité musicale de la Rivière de la Vie. Par la suite, le *Sol* des violons sera augmenté de sa quinte aux altos, puis d'une nouvelle quinte aux violons, d'une sixte au violoncelle et enfin, d'une quinte de nouveau aux violons[368]. Le tout formant un accord pentatonique Majeure de *Fa* ou un accord de *Ré* min7add4. Ce qui est surprenant ici, c'est la thématique du flot surgissant du néant et s'augmentant progressivement de quintes superposées (à l'exception de la sixte). Cela rappelle sans aucune ambiguïté le *Prélude de L'Or du Rhin* de Richard Wagner[369]. La longueur de cette introduction, incontestablement plus courte que celle du *Ring,* en est aussi un écho : la vie surgit du néant, le monde est créé. Nous n'avons aucune preuve qu'ici Uematsu se soit réellement inspiré de Richard Wagner, mais le parallèle est malgré tout perturbant. Il avoue lors d'interview concernant la composition de l'opéra de *Final Fantasy VI* n'avoir jamais *vu* d'opéra (mais pas jamais *écouté*[370]) :

> He composed his own little opera, using video game hardware to approximate human song, even though he admitted to me that he had never seen an opera himself.[371]

[366] Ou probablement un Célesta. La synthèse de ces instruments dans les aigus rend leur timbre difficilement différenciable.
[367] Voir https://www.youtube.com/watch?v=MFX594xk4A4.
[368] Nous parlons ici en intervalle relatifs *Sol -> Ré -> La –> Fa -> Do*.
[369] Également l'introduction musicale de *Final Fantasy VI* qui commence sur une superposition de 6 quartes (observons la symbolique du « 6 »). Voir la partition d'*Omen* : https://ffmusic.files.wordpress.com/2021/05/01-omen.pdf
[370] Insistons sur la nuance. Il serait extrêmement improbable qu'Uematsu ait reproduit, par pur hasard, une introduction musicalement et thématiquement similaire à celle de Wagner.
[371] Deken Sebastien, *Final Fantasy VI*, Boss Fight Books, 2021, p47.

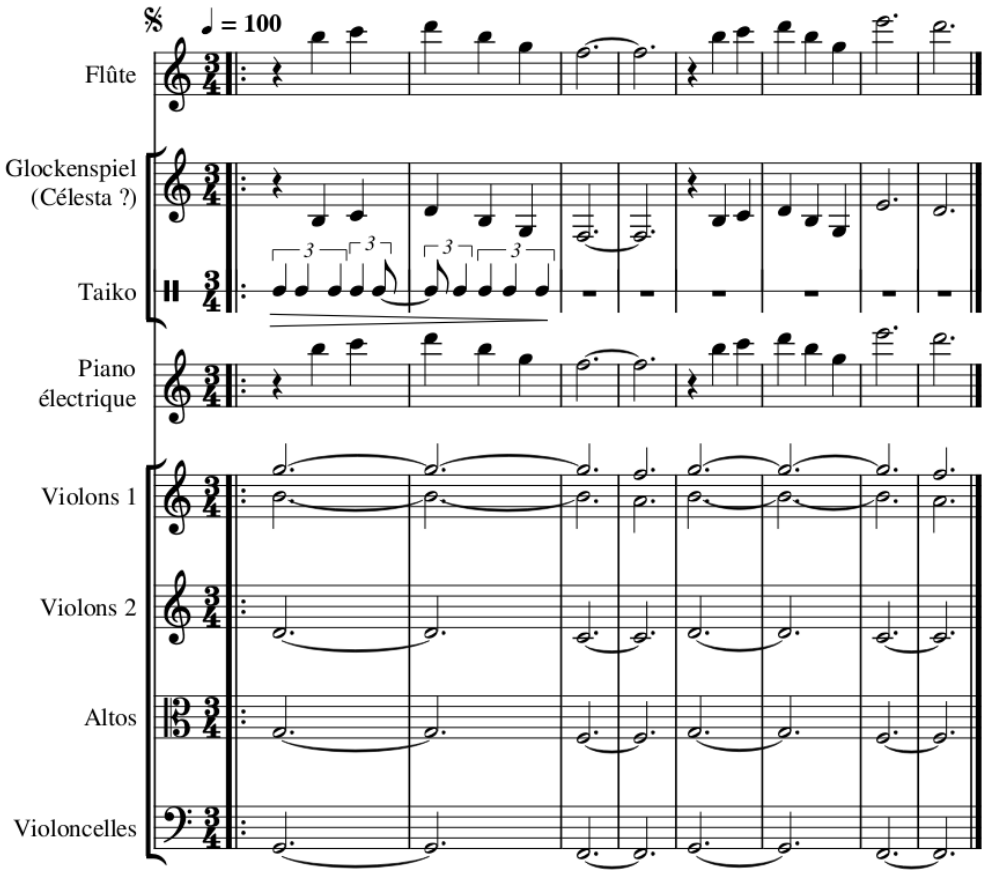



Figure 205 - Lifestream - Final Fantasy VII - mes.32-39

Par la suite, l'orchestre à cordes jouera des nappes de notes en superposition alternée sur des accords de *Sol* Majeur et *Fa* Majeur en alternance avec une légère superposition (3^{e} mesure, figure 205) donnant une impression de reflux. Cette image mentale d'un liquide qui s'anime au rythme des vagues est également figuré par la mélodie, jouée simultanément par la flûte, le glockenspiel/célesta et le piano ; qui forme une « vague » en allant vers les aigües avant de redescendre vers les graves du thème musical. Encore une fois, cette enveloppe mélodique fait penser au prélude du *Ring* et au *Leitmotiv* du Rhin (figure 206). La similitude entre les deux compositions est, de notre point de vue, évidente.

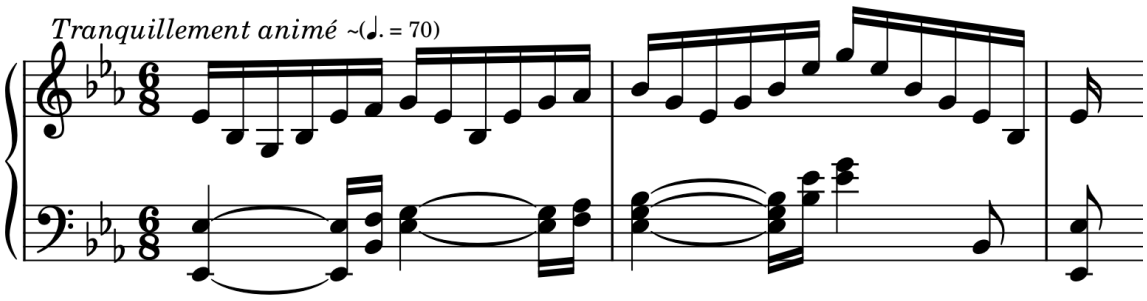


Figure 206 - Leitmotiv du Rhin (M6)[372] - Das Rheingold, Richard Wagner – Réduction pour piano

Dans son *Encyclopédie*, Lussato détermine que le *Leitmotiv* associé aux vagues du Rhin possède le codon suivant : « Le contour mélodique dessine des ondulations ascendantes qui, parvenues à une crête, retombent pour recommencer inlassablement ce mouvement »[373]. Également, il propose comme sèmes : « [Le] courant, [la] fluidité, [l']élément liquide, [le] déferlement, [la] profondeur »[374]. Toutes ces données conviennent à la mélodie entendue dans *Lifestream* qui, à son tour, est jouée inlassablement tout au long du morceau : dans une boucle complète, il est entendu 8 fois. De fait, non seulement la similitude compositionnelle est présente, mais les sèmes de chaque codon sont également présents. Ainsi, il serait, comme précisé dans la note n°370 ; extrêmement peu probable, voire impossible ; qu'Uematsu n'ait pas pensé à Wagner pour composer la musique-thème de la Rivière de la Vie. Les rapprochements entre la *Tétralogie* de Wagner et *Final Fantasy VII* ne s'arrêtent pas à cette musique mais également à certains noms empruntés à la mythologie nordique dont Le drame est issu, comme la ville de Midgar et celle de Nibelheim. Également, à titre d'anecdote, nous pouvons retrouver dans l'*Opening* des contours rythmiques et mélodiques similaires au *Leitmotiv* (M63)[375] du *Crépuscule des dieux* :

[372] Selon la numérotation présente chez Lussato, *Voyage au cœur du Ring, Encyclopédie*, Fayard, 2005, p415.
[373] Ibid.
[374] Ibid.
[375] LUSSATO Bruno, *Voyage au cœur du Ring, Encyclopédie*, Fayard, 2005, p499

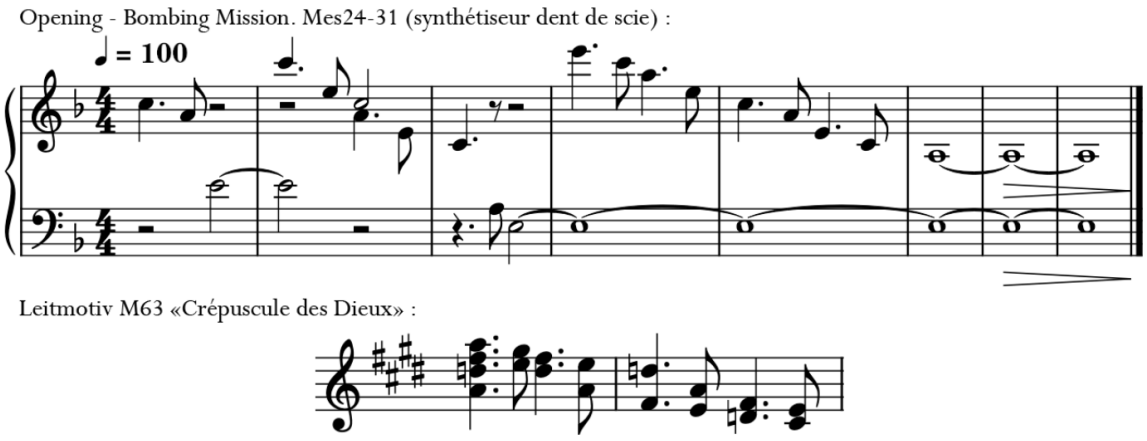



Figure 207 - Contour similaire entre Opening-Bombing Mission (mes.24-31) et le codon M63 "Crépuscule des dieux" - Final Fantasy VII & Der Ring Des Nibelungen[376]

Les deux motifs respectent la même forme : une descente en tierces sur un accord donné (*La* min chez *Final Fantasy VII* et *Ré* Maj chez Wagner, avec des passages sur *La* min7) et sur un rythme iambique. Ainsi, les similitudes sont trop nombreuses pour qu'elles soient le fruit d'un simple hasard.

Outre ces références Wagnériennes, *Lifestream* est surtout écrit avec un orchestre à cordes, permettant de jouer sans interruption, comme le flot incessant de la Rivière de la Vie et le cycle qu'elle représente. Cette qualité du timbre ininterrompu et lisse va se retrouver dans un autre instrument, lié à son tour aux Anciens via la Rivière de la vie : la voix.

Cela posé, détournons-nous un instant de la Rivière de la Vie pour revenir à la Shinra. Elle est mise en musique par *Shinra Company* (figure 208) et est entendue très tôt dans le jeu. Typiquement, dès qu'un cadre de l'entreprise interviendra à l'écran, la musique sera entendue. La première occurrence arrive lorsque notre groupe de héros se retrouve piégé par le Président de la Shinra[377] au réacteur numéro 5.

[376] La figure du *Leitmotiv* M63 est tirée de la figure utilisée par Lussato, Ibid.
[377] Ce personnage n'a pas de nom. Il est uniquement désigné par « Le Président ». Comme si c'était une évidence et qu'aucun autre président n'est présent sur la planète.

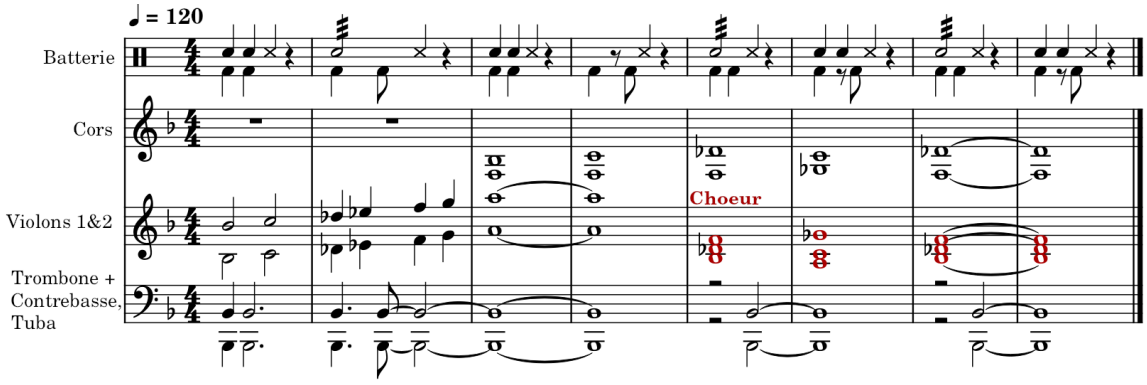



Figure 208 - Shinra Company - Final Fantasy VII - Particelle, mes.9-16

L'ostinato rythmique à la batterie et aux cuivres graves restera identique tout au long du morceau. Ce qui nous intéresse ici est le thème de la Shinra, aux cordes, et l'intervention d'un chœur en réponse à ce thème. Le thème consiste en une ascension d'une gamme, toujours mineure, mais pouvant changer de mode, en plus de changer de ton dans *Infiltrating Shinra Tower* ; un autre morceau utilisant le thème et dont nous discuterons juste après. Sur la figure 208, le mode utilisé est un mode mineur mélodique ascendant sur *Si♭*, mais par la suite ce sera, par exemple, un mode mineur harmonique de *Sol*, commençant toujours par *Si♭*. Dans tous les cas, quel que soit le mode, le codon principal du thème est l'ascension d'une gamme mineure. Cette ascension est un miroir inversé du motif présent dans *Opening – Bombing Mission* : le rythme est droit et la mélodie « monte ». Nous verrons plus tard que cela un impact sur l'identité musicale de la Shinra en parallèle avec la mythologie Nordique et Le drame de Wagner. Le chœur qui apparait en réponse au thème est intriguant, puisque le chœur est utilisé dans beaucoup de morceaux en rapport avec les Anciens : *You Can Hear the Cry of The Planet*, *Mako Reactor*, *Chasing the Black-Caped Man*, *Those Chosen by The Planet*, *The North Cavern*, *Reunion*, *The Mako Cannon is Fired – Shinra Explodes*. Aerith est la dernière descendante des Anciens qui, par on ne sait quel miracle, ont réussi à traverser les âges depuis l'arrivée de Jénova il y a 2000 ans et le génocide qui en a résulté. Elle dit à plusieurs reprises entendre La Planète lui parler, et elle semble en mesure de communiquer avec elle pour obtenir plusieurs informations. Il est également possible lorsque l'on arrive à Cosmo Canyon d'entendre ces cris. La voix, élément important du *lore* est alors l'une des manifestations de ce peuple disparu. Comme l'indique le titre de *You Can Hear the Cry of The Planet*, cet instrument leur est strictement lié. Ainsi, chaque manifestation de la voix dans la

composition des morceaux susnommés fait référence aux Anciens. Les retrouver dans *Shinra Company* montre un lien obscur entre eux et la Shinra. Cependant, nous pouvons théoriser deux liens :

- Les Anciens, dont le savoir est conservé dans la Rivière de la Vie, la Mako ; sont « tués » par la Shinra lors du processus d'extraction et de traitement de cette dernière dans les réacteurs. Dernier héritage des Anciens, la Mako n'est pas illimitée et leur savoir tend à disparaître.
- Jénova, dont le corps est initialement conservé au quartier général de la Shinra avant sa fuite, est responsable de leur disparition. Elle était, lors des recherches suivant la découverte de son corps, considérée comme une Ancienne, un vestige unique du passé.

D'un point de vue sémantique, la première théorie nous semble plus séduisante. Entendre la voix des Anciens dans *Shinra Company* alors qu'elle est responsable de la disparition de leur dernière trace sur La Planète, sur des accords chromatiques, fait office de lamentation. Nous avons une intervention similaire dans *Mako Reactor*, où, comme l'indique le titre, sera entendue dans tous les réacteurs Mako dans lesquels le savoir des Anciens est « puisé » :

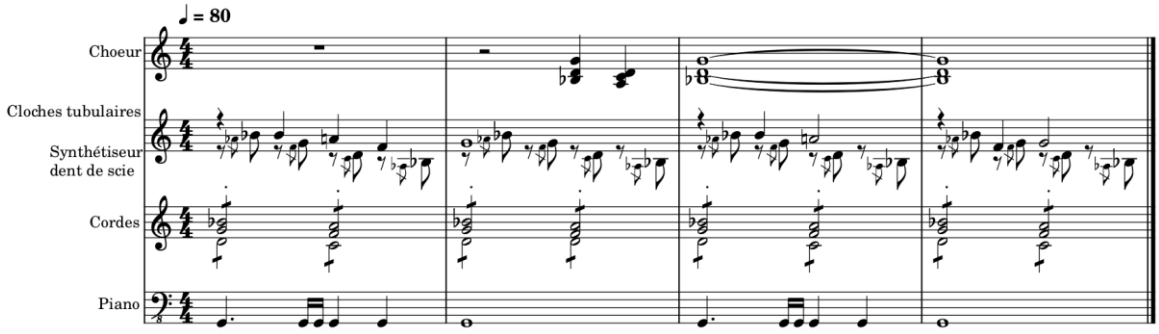



Figure 209 - Mako Reactor - Final Fantasy VII - Particelle mes.19-22

Remarquons que le synthétiseur en dent de scie reprend le motif en tierces descendantes assimilable au *Leitmotiv* M63 du « Crépuscule des dieux » que l'on pouvait retrouver dans *Opening – Bombing Mission*. Ceux deux musiques sont, par ailleurs, entendues à la suite l'un de l'autre au début du jeu créant, à ce moment uniquement, un chaînage avec relation intra-musicale. On retrouve également, comme dans *Shinra Company* un ostinato dans les graves, joué ici par le piano. Le chœur, qui nous intéresse, effectue un mouvement miroir comparé à celui

présent dans le morceau précédent de cette analyse. La forme est la même : on revient à l'accord de départ après une appogiature sur un second. Dans *Shinra Company*, la relation harmonique est la suivante : *Si*♭m -> *Fa*7♭9 sans fondamentale, soit une relation i – V7, tandis que chez *Mako Reactor* nous avons : *Sol*m -> *Ré*m7, soit toujours une relation i – v7 mais avec une dominante du ton de départ minorisée. Il y a donc un lien sémantique entre ces deux utilisations des voix. Le lien est renforcé par le fait qu'on ne retrouve plus cette relation dans les autres plages musicales du jeu utilisant la voix. De fait, cette progression harmonique I – V – I, outre le fait qu'elle soit courante, représente l'état de « Lamentation » des Anciens. L'autre état sera la stase (*Chasing the Black-Caped Man*, *Reunion*, *The North Cavern* (figure 210), assimilable à une position de spectateur ou d'indicateur de présence passive ; ou l'Avertissement (*Those Chosen by The Planet* (figure 61 p.133)*, The Mako Cannon is Fired – Shinra Explodes*), donnant le thème de Sephiroth.

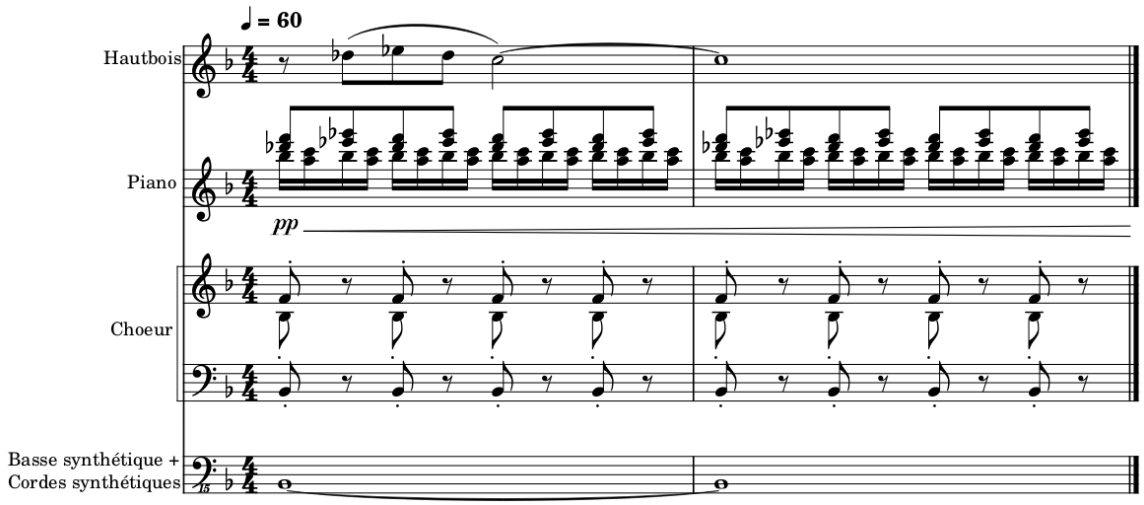



Figure 210 - The North Cavern - Final Fantasy VII - Partition réduite, mes.25-26

Sur cette figure, le chœur joue un accord de *Si*♭5 et l'on remarque que le piano commente les accords du thème de Sephiroth, soit l'état « Avertissement » des Anciens. Mais cet Avertissement n'est pas joué aux chœurs. Ainsi, le thème de Sephiroth peut prendre plusieurs sens selon l'instrumentation utilisée. Nous sommes donc bien en présence d'une pensée Leitmotivique qui lie articulation musicale et instrumentation. Précisons que la « *North Cavern* » fait référence au Cratère Nord, lieu d'impact de Jenova sur La Planète, et qui, 2000 ans plus tard, n'a toujours pas guérit de ses blessures. La Rivière de la Vie converge depuis vers

cet endroit afin de cicatriser la plaie. Les Anciens sont donc pleinement présent à cet endroit. Ils continuent, bien après leur disparition, à guérir La Planète. Le *Leitmotiv* de la Présence Passive peut également faire référence à l'écho, au brouhaha incessant de la voix des Anciens, ou encore à un effet de réverbération au temps de relâchement extrêmement long, voir infini ; que nul autre que ceux qui y sont sensibles ou attentifs ne peuvent entendre. Un cri, qui depuis des millénaires, résonne dans les entrailles de La Planète. Lorsque ce cri perpétuel est bousculé, par exemple en le perturbant via des réacteurs, il prend vie, et l'harmonie surgit. Elle prend une couleur cadentielle, mais néanmoins chromatique lorsqu'il s'agit de la Plainte, inspirant le tragique, l'inconfort ou la dissonance. Elle prend une couleur plus sombre et dramatique, tout autant chromatique, lorsqu'il s'agit d'avertir d'un danger. Le mouvement créé en partant de la stase vers une progression harmonique emprunte de chromatisme est minime : les notes constituant les accords ne bougent pas beaucoup, allant souvent au demi-ton chromatique adjacent, supérieur ou inférieur selon le cas[378]. Nous pouvons assimiler cela à des micro-perturbations d'un champ en physique quantique. De légères vibrations qui, après perturbation, cherchent à retrouver un état stable, de repos, la stase.

D'une manière tout à fait cocasse, la musique du jeu laisse entendre la voix des Anciens dès le début de l'aventure avec *Mako Reactor*, seconde musique de toute l'aventure. Cependant, pendant le jeu et jusqu'à l'arrivée à Cosmo Canyon[379], bien plus tardive[380] ; personne ne semble entendre les cris de La Planète, ni la voix des Anciens. Le procédé narratologique et le décalage qu'il procure est extrêmement intéressant. Premièrement, la musique laisse supposer que la voix des Anciens est audible en permanence, surtout lorsque l'on se rapproche de leur source. Ensuite, elle communique une information en anticipation. Tout au long de l'aventure, et surtout au début avec les premiers dialogues avec Barret, les personnages émotionnellement impliqués dans la survie de La Planète ne cessent de se plaindre que celle-ci se meurt progressivement à cause de la Shinra. Les

[378] La seule exception est le mouvement présent au soprano sur la figure 209. C'est un cas unique de mouvement non adjacent.
[379] Ici les voix entendues sont un *Sound Effect* et non directement reliées à la musique.
[380] Environ une dizaine d'heures de jeu selon nos estimations.

sceptiques, comme Cloud, nient cette information, et n'entendent pas la voix. Mais le joueur, externe au récit, entend les cris des Anciens, leur lamentation.

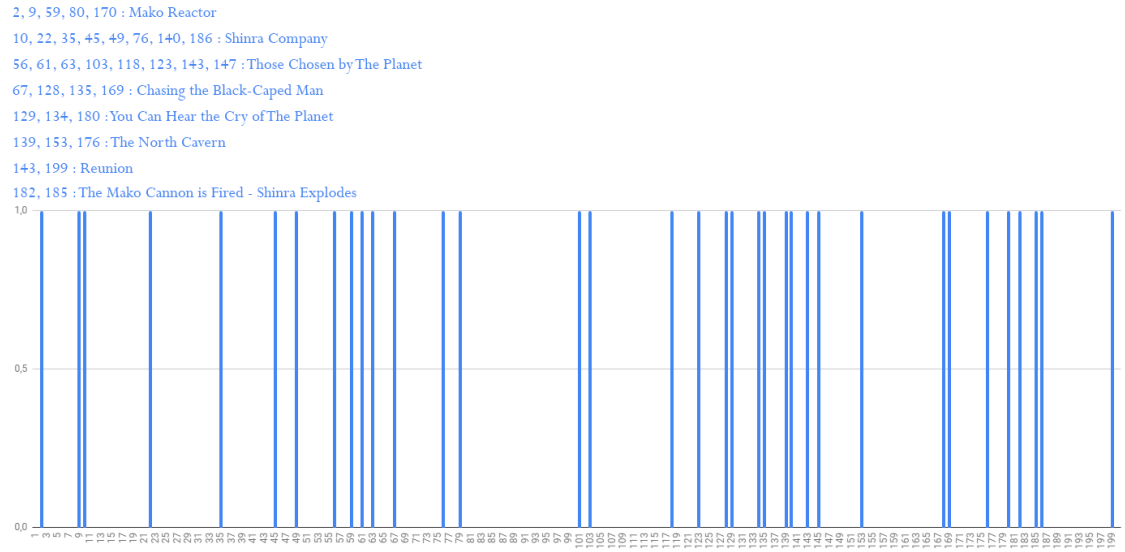


Figure 211 - Répartition des musiques comprenant le chœur des Anciens - Final Fantasy VII

La répartition des morceaux concernés, toujours effectué grâce à notre conduite musicale, est visible sur la figure précédente. De nouveau, on remarque que la voix des Anciens est audible tout au long de l'aventure, avec un trou principal entre les numéros 79 et 101, qui se déroule à Corel, au Gold Saucer et à l'arrivée de Cosmo Canyon. Cette partie du jeu s'éloigne l'espace d'un instant des problématiques principales en s'intéressant à d'autres aspects du récit, comme le passé de Barret et de Rouge XIII (3.3.2.1a).

Dans son ouvrage *Norse Myths That Inspired Final Fantasy VII*[381], M.J. Gallagher expose plusieurs parallèles entre la construction de l'univers de *Final Fantasy VII* et la mythologie nordique. Il y compare notamment la structure de la ville de Midgar, outre son nom, comme étant inspirée de l'Yggdrasil, l'Arbre des Mondes qui relient les neufs royaumes entre eux, avec le royaume des hommes, Midgard, au centre :

> Both the Plates and the Slums are separated into eight sectors, while Shinra Building boasts its own ninth ward called Sector 0.[382]

[381] Gallagher, M.J., *Norse Myths That Inspired Final Fantasy VII*, Edition à compte d'auteur, 2020.
[382] Ibid. p65.

Les parallèles sont nombreux, comme le fait qu'un serpent géant, le Midgar Zolom (ou Zolom de Midgar), dont le nom est inspiré du *Midgadrsorm*[383], nage dans un marais non loin de Midgar ; ou encore que l'invocation Odin se trouve à Nibelheim, ville d'origine de Cloud et là où tout a commencé, et dont Gallagher nous précise que :

> *Final Fantasy VII*'s Nibelheim is largely derived from the primordial realm of mist, and its name is very deliberate. '*Nibel*' is the word for '*fog*' in the Romansch langage of Switzerland, cognate with the German 'Nebel, both of which share a Proto-germanic root with the Norse '*nifl*'. '*Heim*', on the other hand, translates most commonly as '*home*' or *'home of'*. It can therefore be deduced that where Niflheim is the Home of Primordial Mist, Nibelheim is the Home of Fog. Closely related to '*mist*' of '*fog*' is '*cloud*'. Given that the series' lead protagonist is Cloud Strife, it becomes apparent that Nibelheim was named quite literally for being the home of Cloud.[384]

Bien qu'il précise également que Nibelheim n'ait pas de réel lien avec le royaume du drame de Wagner hormis son nom[385]. La chute de la Shinra est également associée au Ragnarök, évènement cataclysmique, guerre des dieux et destruction de Midgar afin de le faire renaître sur des bases saines, sans l'intervention de l'homme. Dans *Final Fantasy VII*, ce Ragnarök est mis en image avec l'arrivée du Meteor qui se dirige vers Midgar, invoqué par Sephiroth à l'aide de la Materia Noire afin de détruire les hommes et faire converger la Rivière de la Vie en une singularité qu'il pourra absorber pour devenir un Dieu. Dès lors, le parallèle musical entre le motif du « Crépuscule des Dieux » et ceux vus dans *Opening - Bombing Mission* et *Mako Reactor* prennent sens. La chute de la Shinra et celle du Meteor sur La Planète sont annoncés dès l'ouverture du jeu.

Les voix de La Planète et des Anciens peuvent s'apparenter au « Verbe », que l'on peut parfois retrouver sous la forme de la « Parole » dans beaucoup de récits

---

383 Aussi orthographié *Midgardsormr*, ou appelé parfois *Jörmungand*. Si l'on transcrit « Midgardsorm » en katakana japonais, on obtient : ミドガルズオルム, Midogaruzuorumu, soit « Midgar Zolom » en français via une traduction littérale.

384 Ibid. p54.

385 Ibid. p54. L'absence de lien vient surtout du fait que du point de vue du récit, les deux Nibelheim ne partagent aucun point commun. Elles sont cependant inspirées du même mythe, et fort est à parier qu'en plus de la signification étymologique de Nibelheim dans *Final Fantasy VII*, les concepteurs se soient inspirés de la version de Wagner pour son nom.

originels des civilisations. Dans le Nouveau Testament, Jean déclare que : (Jean 1 :1-1) « Au commencement était la Parole [ou le Verbe], et la Parole était avec Dieu, et la Parole était Dieu », ainsi que (Jean 1 :1-4) « Elle [la Parole] était la vie, et la vie était la lumière des hommes ». Beaucoup de récit bibliques ou mythologique, réels ou fictifs, font état d'une Parole, d'un Verbe ou d'une Voix, voire d'un Son ou d'une Note, qui est à l'origine de la création du monde. Nous pouvons retrouver ce processus dans le *Silmarillion* de J.R.R. Tolkien, dans lequel Eru Ilúvatar créé l'univers en musique, cosmogonie largement inspirée de mythologies réelles. Également, dans la série de jeux *The Elder Scrolls*, elle aussi largement inspirée d'une multitude de mythe et développant, à l'image de l'œuvre de Tolkien, une cosmogonie et une mythologie prolifique et proche du réel ; la Voix est un élément important de cet univers. Dans *The Elder Scrolls V : Skyrim*, la Voix est un pouvoir magique hérité des Dragons, et dont le récit peut être lu sur différentes stèles lors de l'Ascension de la Gorge du Monde[386], la plus haute montagne de Tamriel[387], au sommet de laquelle se situe le Haut-Hrothgar, une Citadelle dans laquelle s'enferment les Grises-Barbes, des moines ermites maîtrisant la Voix[388] :

> (I) Avant l'arrivée des premiers hommes, les dragons étaient les maîtres de tout Mundus. La Voix était leur verbe, mais ils ne parlaient que lorsqu'ils le devaient absolument. Car la Voix pouvait voiler le ciel et inonder la terre. (II) Puis vinrent les hommes, qui proliférèrent sur toute la surface de Mundus.
> Les dragons restaient les maîtres de ces peuplades rampantes.
> Les hommes étaient alors bien faibles et ils n'avaient pas le pouvoir de la Voix. (III) Tout jeune, l'esprit des hommes était fort en ces temps anciens ils n'avaient peur ni des dragons ni de leur Voix. Mais les dragons ne faisaient que les conspuer et ils leur brisèrent leur cœur. (IV) Kyne fit appel à Paarthurnax, qui avait pris les hommes en pitié. Ensemble, ils apprirent aux hommes à utiliser la Voix. Puis la Guerre draconique fit rage, dragons contre Parleurs. (V) Les hommes prirent le dessus, utilisant leurs cris pour chasser Alduin hors du monde.
> Ils prouvèrent ainsi à tous que leur Voix, elle aussi,

[386] Notons le parallèle entre la « Gorge » dans laquelle se situe les cordes vocales, et la « Voix ». Ce jeu de mot est habillement utilisé, une « gorge » étant également une formation géologique. En anglais, langue d'origine du jeu, le parallèle en conservé : *Throat of the World*.
[387] Le nom du monde dans lequel se déroule les jeux de la série *The Elder Scrolls*.
[388] Le récit est réparti sur dix stèles. Pour un souci pratique de lecture, le numéro de la stèle sur laquelle nous pouvons trouver le récit est indiqué à chaque début de séquence.

était puissante.
Pourtant, leurs sacrifices furent nombreux. (VI) Hurlant leurs cris, les enfants du ciel prévalurent, fondant le premier Empire par l'épée et la Voix
Pendant que les dragons se retirèrent de ce monde. (VII) Les Parleurs du Mont écarlate s'en furent, humiliés. Jurgen Parlevent commença ses sept années de méditation pour comprendre comment une Voix forte pouvait faiblir. (VIII) Jurgen Parlevent fit le choix du silence et revint parmi les siens.
Ses 17 adversaires ne purent le vaincre de leurs cris. Jurgen le Calme construisit son refuge sur la Gorge du Monde. (IX) Restés silencieux pendant des années, les Grises-barbes prononcèrent un nom. Tiber Septim, alors tout jeune, fut appelé à Hrothgar. Ils le bénirent et le nommèrent Dovahkiin. (X) La Voix est adoration.
Suivez la Voie intérieure. Ne parlez qu'en cas de besoin absolu.[389]

Ici, la Voix a permis aux hommes de parler et d'évoluer socialement et technologiquement, bien qu'en s'isolant des êtres extraordinaires et divins que sont les Dragons. Ils ont ainsi perdu leurs divinités pour devenir des « hommes ». Ce cadeau des dieux est à l'image du feu volé par Prométhée dans la mythologie Grecque. Elle est, en quelque sorte, à l'origine de la création de leur monde. Juste avant, ils n'étaient considéré que comme de simples animaux, et la Voix leur a permis de construire leur société et de gagner en humanité, se détachant alors de la sphère animale du monde : ils sont considérés, dans le texte supra, comme des « rampants » parce qu'ils ne volent pas comme les Dragons, et représentent pour eux de la vermine.

Selon ces mythologies millénaires, la Parole donne la vie à l'humanité. Elle lui donne accès à son statut d'être doté d'une conscience et descendant, ou créé, par (les) D(d)ieu(x). Ce que l'on peut retrouver dans *Final Fantasy VII* si l'on considère que la Rivière de la Vie est le « lieu » dans lequel se situe tout le savoir des Anciens et donnant la vie aux êtres vivants de La Planète. La voix des Anciens résonne dans la Rivière de la Vie et donc dans les entrailles de La Planète. Si l'on retourne à l'origine des Anciens, avant l'arrivée de Jénova (représentant aussi, en quelque sorte, leur Ragnarök), c'est La Planète qui, à l'aide de sa « Voix », a commencé à

[389] Pour toute terminologie relative à l'univers des *Elder Scrolls*, voir la « Grande Bibliothèque de Tamriel » : https://lagbt.wiwiland.net/index.php?title=Accueil

communiquer avec les Anciens pour leur apporter la félicité et le savoir[390]. Grâce à cette communion avec leur terre d'origine, ils ont ainsi pu obtenir une sagesse extrême, leur permettant d'évoluer et de, si l'on en croit la cosmogonie de *Final Fantasy VII*, se développer tout autour du globe pour devenir l'espèce dominante. La civilisation était née.

Entendre la voix des Anciens tout au long de l'aventure pour suggérer le danger, ou la lamentation, est intéressant. Elle sert d'avertissement pour ne pas recréer les erreurs passées[391], en plus d'être une manifestation de leur destruction par les réacteurs Mako de la Shinra. C'est également cette voix qui permet aux attentifs d'être averti de la perdition de La Planète. Nous apprenons que, en plus d'Aerith capable d'entendre les cris de La Planète de façon innée, certains scientifiques (non nommés) ont constaté qu'en s'approchant de zones où la Rivière de la Vie est particulièrement active ou présente, les hommes (normaux) sont en mesure d'entendre les cris de La Planète eux aussi. La ville de Cosmo Cayon a été construite sur un tel site, raison pour laquelle il est possible d'entendre les cris de la Planète à cet endroit, et qu'un observatoire scientifique y a été construit pour étudier ce phénomène et le cosmos. Cette épiphanie permet d'enclencher le mécanisme de résistance à la Shinra de plusieurs groupuscules, menant à la création du groupe AVALANCHE et aux évènements du jeu. C'est aussi, en quelque sorte, l'élément déclencheur d'un monde : celui des enjeux de l'aventure.

3.3.2.2c La Foi et la Religion et la Mort

L'univers de *Final Fantasy X* est le seul des jeux étudiés ici mettant en scène une religion prédominante et l'organisation rattachée qui dirige, politiquement, le monde de Spira. Cette religion se nomme Yevon, comme nous avons pu le mentionner quelques fois, elle est dirigée par le Grand Maître Seymour Guado. Nous passerons ici sur la hiérarchie de la religion qui importe peu dans l'analyse, n'ayant aucun autre but que de renforcer son intégration dans l'histoire en se calquant sur une hiérarchie réelle : Le Grand Maître est aidé par des Maîtres, un pour chaque race, etc… Tous les peuples de Spira sont pratiquants de cette

[390] Ou bien, on ne sait pas, ils ont commencé à *écouter* plus attentivement. La Planète leur parlait-elle depuis le début ?

[391] Nous apprenons l'Histoire de notre monde pour, dit-on, comprendre les mécanismes systémiques de notre civilisation, et ne pas recréer les erreurs qui ont menés à des périodes de destruction et de chaos. Ici, l'erreur des Anciens ayant été de faire confiance à Jenova.

religion qui a su s'imposer comme seule religion admise. A l'opposé, le peuple des Al-Bhed sont les seuls à ne pas y souscrire et sont, de fait, des ennemis de Yevon. Parlant leur propre langue, l'Al-Bhed, et utilisant les machines (*makina* dans le jeu) proscrites par Yevon, ils sont la cible de persécutions de la part des plus extrémistes Yevonites. Régulièrement, les machines des Al-Bhed affrontent les forces armées de Yevon, et il est de notoriété publique qu'il n'est pas bon de fréquenter des Al-Bhed sous peine de se faire punir par Yevon. Cette religion est un système religieux dictatorial. Si Yevon a réussi à s'imposer malgré son caractère dictatorial, c'est parce que tous les 10 ans, une créature gigantesque, Sin[392], refait surface et détruit, à sa guise, tout sur son passage. Les peuples de Spira ont ainsi confiance envers Yevon qui les protège de ce cataclysme. Pire encore : ils sont persuadés que seul Yevon peut empêcher Sin de réapparaître. Mais lors de l'aventure, Yuna et ses gardiens constateront qu'une alternative existe.

Yevon est mis en musique par *Hymn of the Fayth* (figure 212), le Chant des Priants en français. C'est une musique diégétique, c'est-à-dire appartenant à l'univers vidéoludique dans lequel est plongé le joueur. Les personnages que nous contrôlons, Tidus, Yuna, tous ses gardiens et tous les peuples de Spira, ont conscience de cet hymne. Yuna est un *invokeur*•, c'est-à-dire qu'elle a la capacité de faire appel à de puissantes créatures, les *chimères*•, pour vaincre ses ennemis. Afin de défaire Sin, les invokeurs doivent effectuer un pèlerinage de tous les temples de Yevon pour acquérir, à la fin, l'Ultime Chimère. Cette Chimère est la seule assez puissante pour défaire Sin, et le renvoyer dans son cycle de réapparition perpétuel. Malheureusement, invoquer l'Ultime Chimère résulte de la mort de l'invokeur. Les invokeurs qui commencent leur pèlerinage ont conscience de leur funeste destin, mais pour apporter la paix, sont prêt à effectuer ce sacrifice. Lors de leur voyage, les invokeurs sont accompagnés d'un ou plusieurs gardiens afin de les protéger contre les dangers qui les guettes[393]. *Final Fantasy X* nous fait participer au pèlerinage de Yuna à travers les yeux de Tidus, le personnage que nous contrôlons ; et nous passerons également -pour les mêmes raisons que

[392] Sin signifie « péché » en anglais. Ainsi, nous pouvons voir que le « péché » réapparait régulièrement, et est repoussé grâce à la religion.
[393] Les Al-Bhed, notamment, qui trouvent cette coutume de pèlerinage absurde ; et de la faune locale.

précédemment- sur les raisons de sa participation à ce pèlerinage puisqu'il n'est pas, au début de l'aventure, un de ses gardiens.

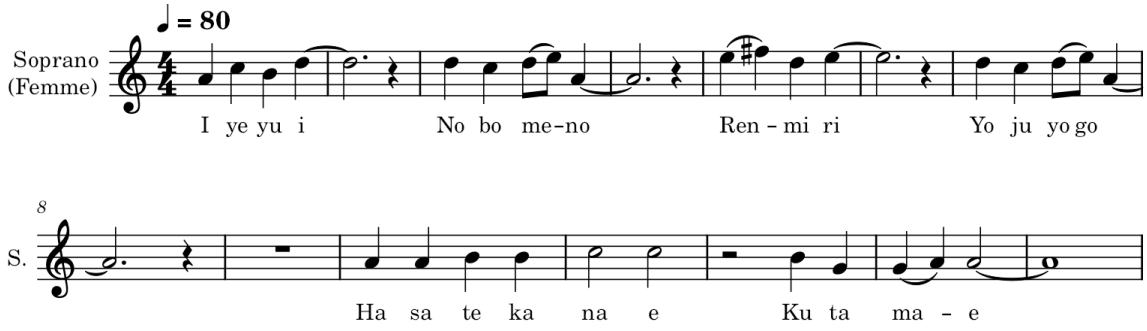



Figure 212 - Hymn of the Fayth - Valefore - Final Fantasy X

L'Hymne est entendu dans chaque temple que Yuna visitera. Chaque temple renferme le pouvoir d'une chimère grâce au Priant, qui chante cet hymne indéfiniment, et qui y est présent. Les Priants sont des humains ayant délibérément donné leur âme, rêvant alors enfermés dans des statues, permettant aux invokeurs de faire appel à leur pouvoir pour appeler les chimères. Ainsi, il en existe différentes versions selon le temple dans lequel se présente l'invokeur[394]. Nous avons conscience de sept chants, chacun attitré à une invocation, et de plusieurs versions harmonisées pour des raisons scénaristiques. La figure 212 montre l'Hymne chanté par le Priant de l'invocation Valefore, première invocation que nous contrôlons dans l'aventure. Cet Hymne est construit sur un mode Dorien. L'écriture imite les chants grégoriens, chants liturgiques de l'Eglise Catholique, notamment grâce à la présence de quartes et quintes parallèles dans les occurrences harmonisées. Elle exclut également toute modulation et s'articule autour de sa note tonique, le *La* dans l'exemple précédent. Autant dans son utilisation que son écriture, l'Hymne est donc clairement posée dans un contexte religieux[395]. Chaque Priant aura sa version. Les Priants de Valefore, Shiva, et Ifrit, sont en *La*, Bahamut est en *Sol*, Ixion, Yojimbo et Anima, en *Ré*. Dans aucune de ces versions la mélodie ne sera changée. Nous avons affaire à de simples transpositions du thème. Chaque titre de musique comprendra le nom de l'invocation à laquelle elle est rattachée, comme le montre le nom de la figure 212. Les versions harmonisées

[394] Chanté par un homme, et une femme ou un enfant, selon la nature du Priant.
[395] Occidental, a minima.

seront, tout sobrement, *Hymn of the Fayth*, ou encore *Hymn of the Fayth – Spira*, *Hymn of the Fayth – Ronso* et *Hymn of the Fayth – Yunalesca*.

L'Hymne est chantée par une voix non synthétisée, qui a été enregistrée pour l'occasion[396] à l'image de *Liberi Fatali* de *Final Fantasy VIII* ou *Memories of Life* de l'épisode IX. Les paroles ne signifient rien en l'état, mais proviennent d'un réagencement de kanas, l'alphabet syllabique japonais, qui, une fois remis dans l'ordre, signifient quelque chose (figure 213). Pour obtenir le sens, il faut lire les kanas à la verticale, du bas vers le haut, puis redescendre à chaque fois, et ainsi de suite pour chaque colonne et pour chaque paragraphe. Ainsi fait, nous obtenons les paroles suivantes, en français : « Priant, rêvez (rêve) ! Yu Yevon, priez (prie). Veuillez apporter une prospérité (bonheur, félicité) infinie. »

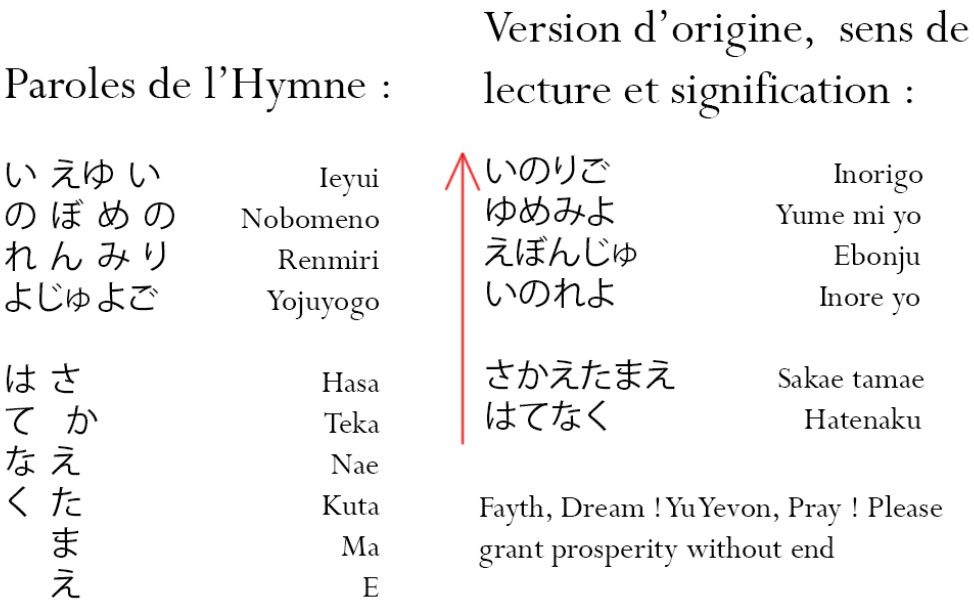


Figure 213 - Paroles de l'Hymne et signification

La signification du chant montre l'aspect dictatorial de Yevon : seul le chant des Priants et Yevon peuvent apporter la félicité par le sacrifice d'un invokeur. Dans le langage de *Final Fantasy X*, « La Félicité » est le nom de la période entre la dernière défaite de Sin et sa réapparition. Durant cette période, les peuples sont en paix et ne craignent pas son pouvoir de destruction. Aucun nom n'a été donné pour la période inverse, lorsque Sin apparait.

[396] *Final Fantasy X* est également le premier jeu de la licence à se permettre le luxe du doublage, prouesse technique pour l'époque.

Cet hymne agit comme nous l'avions précisé plus tôt, puisqu'il est sans cesse rappelé tout au long de l'aventure, étant entendu dans l'enceinte de chacun des temples, et lors d'évènements importants en relation avec Sin (figure 214). Il entre alors aisément dans la mémoire du joueur en jouant sur deux aspects principaux : sa monodie, facile à retenir ; et ses apparitions à des points clés du scénario. Ainsi, il est plus aisé pour le joueur de déterminer si oui, ou non, ses arrangements ont été modifiés avec une amplitude plus ou moins grande. La première variation est son harmonisation, où l'on passe d'une monodie à une mélodie harmonisée, et en second, nous trouverons une altération de l'harmonisation établie avec le premier niveau. Bien qu'un changement dans l'harmonie soit moins aisée à détecter par un joueur qui n'est pas sensible aux variations musicales, les modifications de celle-ci seront drastiquement importantes pour lever tout ambiguïté et de fait, évidentes. Nous y viendrons.

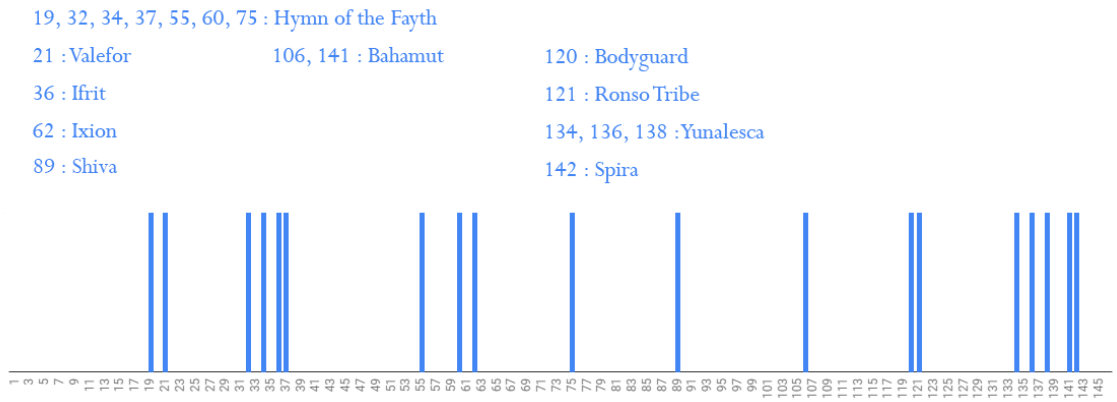


*Figure 214 - Répartition de l'*Hymn of the Fayth *- Final Fantasy X*

La version harmonisée du chant des Priants est *Hymn of the Fayth*. C'est la piste musicale d'information que l'on entendra le plus tout au long de l'aventure, montrant l'importance diégétique de cette mélodie[397]. Nous l'entendons à chaque arrivée dans un temple, là où le chant des Priants monodique relatif à chaque Priant est entendu dans sa salle de prière, accessible uniquement par Yuna[398]. Sur

[397] Sans oublier les rappels avec les chants de chaque Priant, ou ceux chantés par Spira et les Ronso.
[398] Mais nous l'entendons malgré tout car Tidus, ne respectant pas sa place de gardien, pénètre également dans la salle de prière, normalement réservée aux invokeurs. Une forme de défiance qui paiera par la suite.

la figure suivante est présentée la transcription d'*Hymn of the Fayth*, avec, comme code couleur :

- En vert, les parties identiques à la monodie présentée plus tôt
- En rouge, l'unique mesure qui diffère de cette même monodie
- En violet les adaptations / changements de l'accompagnement par rapport à cette même monodie
- En bleu, un jeu d'imitation de question/réponse à la basse
- En noir, la pédale qui accompagne tout le morceau.

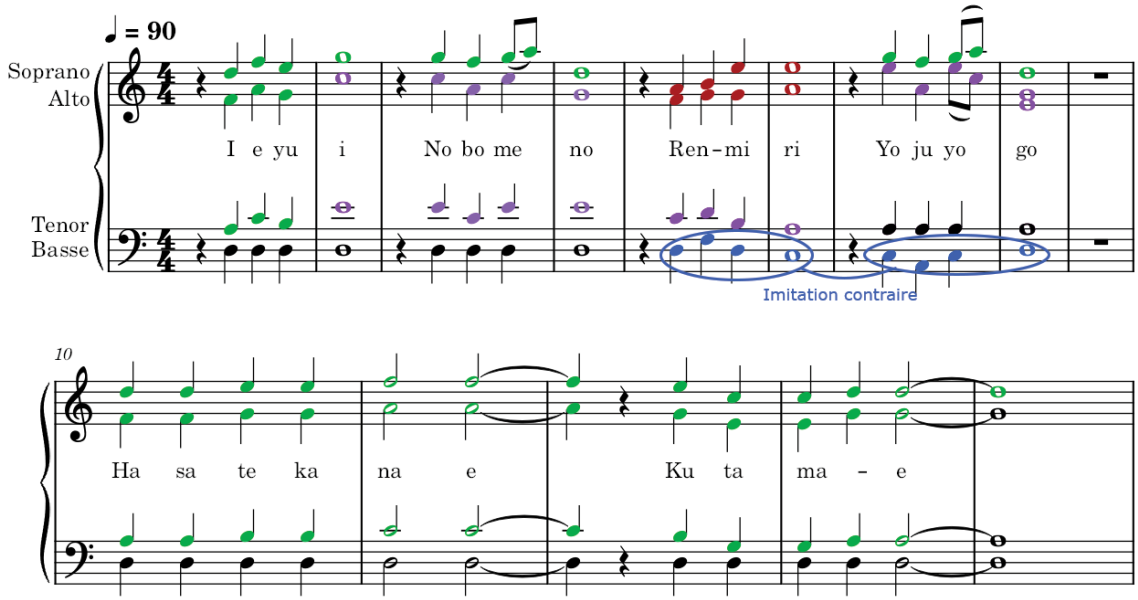


Figure 215 - Hymn of the Fayth - Final Fantasy X

Toujours en mode Dorien, sur *Ré* cette fois-ci, l'écriture est clairement assimilable à un chant grégorien. Le jeu de question/réponse harmonique fonctionne par paire de mesures, avec une ascension sur la quarte, puis un retour à la tonique en passant par la quinte pour l'exemple des quatre premières mesures[399]. Enfin, la basse pose une pédale sur ton principal, pris en relai par le ténor à la mesure 7, cette fois-ci sur la quinte, pour revenir à la tonique jusqu'à la fin. Les intervalles parallèles omniprésents dans la composition, hormis sur les mesures 5 et 7, renforcent encore cette appartenance à une écriture religieuse. Fondement de l'harmonie, la basse soutient ces accords parallèles en les enracinant dans un contexte tonal.

[399] Imitant la mécanique de repos/détente, « Authente » et « Plagal », de la musique grégorienne.

Par son appartenance religieuse forte, cet hymne peut symboliser la foi de Yuna. Forte et présente au début de l'aventure, par ses convictions envers Yevon, l'harmonie équivalente est consonante. Elle ne module pas et reste dans son mode Dorien, laissant un sentiment solennel à l'écoute. La foi de Yuna évoluera tout au long de l'aventure, apportant dissonances dans l'harmonie, et détruisant métaphoriquement celle-ci. Lorsque la foi de Yuna vacille, l'harmonie de l'hymne se détruit également.

Nous avons constaté que si l'on superpose l'*Hymn of the Fayth* et les chants des Priants, nous complétons l'harmonie[400]. Avec ce collage, la mesure en rouge de la figure précédente disparait, mais laisse derrière elle une harmonie malgré tout tendue, préfigurant les révélations futures du scénario. Cette superposition est possible grâce à la présence des accords parallèles, qui n'excluent pas de rajouter d'autres voix consonantes, si tant est qu'elles soient parallèles également. En superposant uniquement les trois monodies possibles (en *Ré*, *La* et *Sol*), nous obtenons l'*Hymn of the Fayth - Yunalesca* :

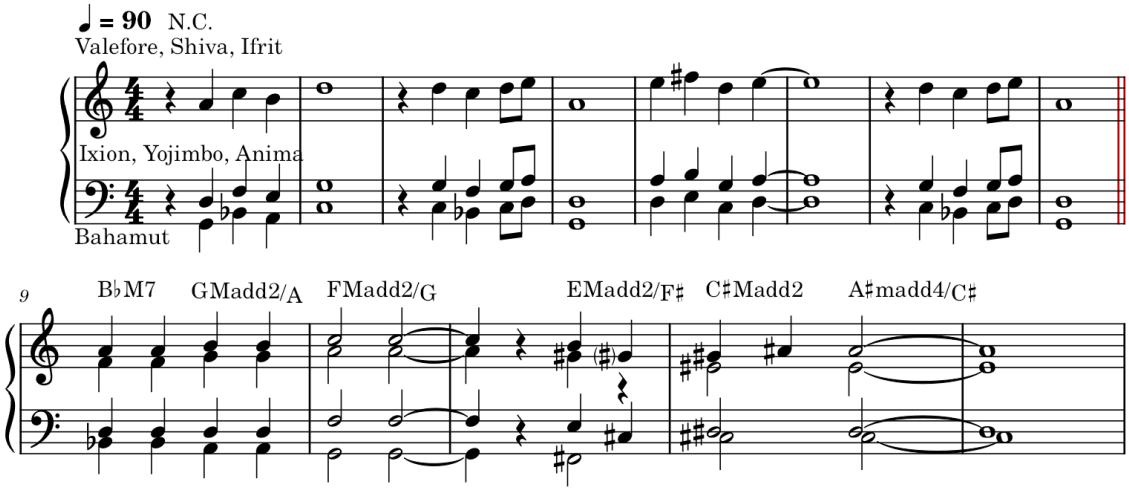



Figure 216 - Hymn of the Fayth - Yunalesca - Final Fantasy X

La scission se situe avec la double barre de mesure rouge, où la superposition des monodies s'arrête. L'harmonie apparait – nous avions auparavant une harmonie de quartes superposées, notée N.C.-, avec des accords classés. Nous

[400] Non pas que l'harmonie d'*Hymn of the Fayth* soit incomplète, mais plutôt que le chant reste consonnant avec l'ajout de lignes mélodiques supplémentaires, enrichissant les accords.

remarquons également l'apparition des accords Majeurs add2, témoin, une fois de plus, de la présence du Cristal. Cependant, la couleur de ces accords, par l'agencement verticale des voix, dépeint une ambiance plus sombre que ce l'on en attendrait. Ceci est en partie dû à l'intervalle de 7^{e} - aux basses sur l'accord de *Fa*[401]- et à la descente parallèle des accords, non fonctionnelle : *Sol*, *Fa*, *Mi*, *Do#*, La#. Visuellement et à l'audition, le glissement harmonique est facilement identifiable, si bien que, comme nous l'avons précisé plus tôt, un non-initié à la musique l'entendra aisément. Ici, nous pouvons voir la foi de Yuna qui dépérit, *Hymn of the Fayth – Yunalesca* entretenant une relation avec l'antagoniste principal du jeu, Yu Yevon. Cette version est entendue tardivement dans le jeu (figure 214) et favorise cette association à la foi de Yuna. Si l'on compare *Hymn of the Fayth* – Yunalesca à une superposition stricte des 3 monodies, nous remarquons que la voix qui est la plus éloignée des autres est la basse. En effet, à partir de la seconde partie du thème, la basse s'éloigne de sa place initiale, et par ses degrés altérés, change l'harmonie. Nous pouvons ici faire un parallèle intéressant entre les fondements de l'harmonie musicale, et les fondements d'une religion. En harmonie, la basse est certainement l'une des voix les plus importantes car elle permet à elle seule de déterminer une grande partie des fonctions des accords[402]. Or, dans *Hymn of the Fayth – Yunalesca*, c'est bien la basse qui sort de son cadre initial. Si l'on interprète cette nouvelle donnée, nous pouvons dire que les fondements mêmes de la religion Yevonite ne sont pas stables, et de manière plus poussée, qu'un secret -visiblement néfaste, compte tenu de l'harmonie employée- est caché dans ses origines. Dans le même ordre d'idée, un dogme religieux est également fondé sur des préceptes stricts qui dictent la vie des croyants. Et sortir de ces préceptes, ou braver les interdits, est puni par les hautes instances de la religion en place[403].

[401] Commentons brièvement le conflit harmonique d'un tel intervalle dans une situation fréquentielle aussi basse.
[402] Par les renversements, notamment.
[403] Toute défiance à ces préceptes mène à une punition divine, orchestrée par les chefs de la religion (le Pape pour le Christianisme, ou tout ordre inférieur ; les Evêques, par exemple, selon la gravité du péché). Certaines défiances ont mené à une scission des ordre religieux en créant, par exemple, l'Eglise anglicane ou protestante, ou encore les différents courants islamiques (sunnite, chiite, et autres déclinaisons). Pour Yevon, nous n'avons pas de trace de courants contestataires religieux, montrant leur monopole sur le secteur. Ils les ont probablement éliminé.

Au cours de son pèlerinage, Yuna et ses gardiens vont se rendre compte que l'emprise de Yevon sur les croyances des peuples de Spira est complète. Si Sin réapparait chroniquement (environ tous les 10 ans, mais variable selon les périodes), c'est bien de la volonté de Yevon afin de créer un ennemi à combattre grâce à la religion, et de protéger un secret. Sin est l'armure de Yu Yevon, l'initiateur des préceptes, et réapparait ainsi dans le seul but de vaincre la mort[404]. La première invokatrice à le repousser est Yunalesca, fille de Yu Yevon. Mais Sin est indestructible, car ce n'est qu'une simple carapace, et seul Sin est vaincu par l'Ultime Chimère, pas Yu Yevon. Ainsi, le temps de latence entre chaque apparition est le temps nécessaire à Yu Yevon pour se créer une nouvelle armure, en utilisant l'énergie libérée par l'Ultime Chimère lors de son dernier affrontement. Yuna et ses gardiens vont réaliser que Sin ne pourra jamais être vaincu ainsi, et devront anéantir Yu Yevon lui-même pour arrêter les massacres, détruisant alors les fondements de la religion Yevonite puisque, si Yu Yevon est vaincu, les peuples de Spira réaliseront qu'il n'est pas un Dieu[405].

Selon Yevon, Sin réapparait pour punir les peuples de Spira d'utiliser des machines, et il ne pourra jamais disparaître temps qu'elles seront utilisées. C'est un mensonge pour cacher la véritable identité et le véritable but de Sin : rendre immortel Yu Yevon, que les croyants pensent être un Dieu. Bien entendu, la haute hiérarchie de la religion est au courant de cette supercherie et maintient le secret grâce à cette fausse croyance concernant les machines. Ceci justifie la confrontation entre les Al-Bhed et tous les autres peuples de Spira, car ils sont les seuls à encore utiliser les machines : Sin est apparu pour la première fois dans la mégalopole de Zanarkand, fief technologique des peuples de Spira. D'où la croyance.

Yuna perd donc progressivement foi en Yevon, alors qu'elle a grandi et a été éduquée dans ses préceptes. Son père, Braska, est le dernier à avoir vaincu Sin,

[404] En étant protégé par Sin et en réapparaissant régulièrement, il est ainsi immortel. La preuve en est que ce cycle dure depuis 1000 ans, au moins.

[405] « Le seul moyen de vaincre un Dieu est de le faire saigner », est un thème narratif que l'on croisera souvent dans la culture populaire. Une illustration de ce concept est visible, notamment, dans le film *300* (Zack Snyder, 2006). Lorsque Léonidas affronte le supposé-Dieu Xerxès, il « rate » sa cible, ne tuant pas Xerxès mais le fait saigner en le blessant à la joue. Il détruit ainsi l'emprise de Xerxès sur le peuple Perse puisque s'il saigne, c'est qu'il n'est pas divin. Ainsi, si l'on peut vaincre un Dieu, la religion s'effondre.

et elle souhaite ainsi faire perdurer l'action de son père en se sacrifiant également. Cette perte de la foi n'est pas réellement compréhensible durant la partie. Le joueur constatera seulement que Yuna a trouvé une nouvelle solution pour vaincre Sin. C'est lorsqu'elle apprendra la mécanique sous-jacente à l'apparition de Sin (que c'est un « complot » des Grand Maîtres pour maintenir la masse sous leur joug, et que ce n'est pas une fatalité en soi), qu'elle commencera à repenser sa position envers Yevon, sans pour autant montrer clairement sa perte de foi. Elle a, malgré les apparences, peur de mourir ; bien qu'elle ait conscience que son sacrifice soit altruiste et la mènera vers une célébrité post-mortem. Son amour pour Tidus lui fera repenser sa mission et son attachement au monde de Spira. Ceci l'aidera à sortir progressivement de la doctrine Yevonite. Cette révélation arrive tardivement, et est en corrélation avec les apparitions d'*Hymn of the Fayth – Yunalesca*.

Nous pouvons de plus faire un parallèle intéressant entre *Hymn of the Fayth* et *Hymn of the Fayth – Yunalesca*. Comme déjà mentionné, si l'on superpose les 3 monodies en *La, Ré* et *Sol* à *Hymn of the Fayth*, les voix parallèles s'agencent de manière consonante et cohérente. Or, *Hymn of the Fayth – Yunalesca* est justement la superposition de ces trois monodies. Il est alors possible de superposer *Hymn of the Fayth* et *Hymn of the Fayth – Yunalesca* afin d'obtenir une nouvelle version de l'hymne :

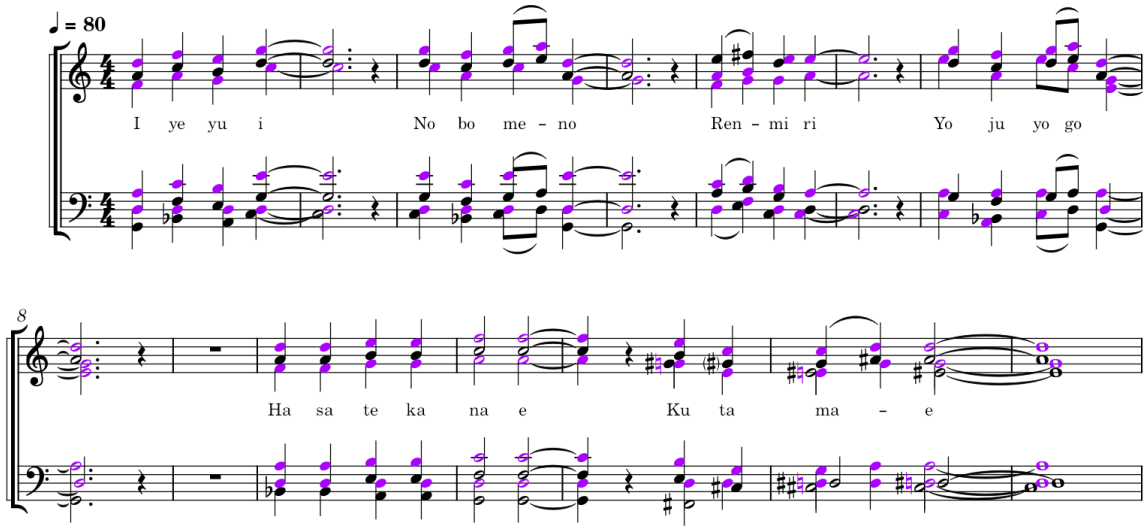


Figure 217 - Hymn of the Fayth + Hymn of the Fayth - Yunalesca - Final Fantasy X

Pour des raisons pratiques de mise en page, l'harmonie n'a pas été indiquée sur la partition[406]. Les notes en violet appartiennent à *Hymn of the Fayth*, tandis que les notes en noir sont celles de *Hymn of the Fayth Yunalesca*. Certaines notes sont partagées entre les deux versions de l'hymne et ont été colorées en violet également, afin de mieux faire ressortir l'hymne d'origine. Ainsi fusionné, nous obtenons une musique aux accords chargés sans leur retirer leur caractère : hormis sur les trois dernières mesures, chaque accord reste classé[407]. Les dernières mesures utilisent des agrégats avec superpositions de secondes mineures, ce qui leur donne une couleur intéressante pour un chœur. Le ressenti est majoritairement négatif, et résulte en un procédé commun -en *fantasy*•- pour signifier le danger, l'angoisse, la peur, la colère ou la mort. A titre de comparaison, nous pourrons retrouver un procédé similaire dans la musique entendue lors de la première chevauchée des Nazgul, dans le film *The Lord of the Ring : The Fellowship of the Ring* (2001, Howard Shore)[408], dans laquelle, les Nazgul, vêtu de capes noires et sans visages, sont assimilables à la mort qui chevauche[409]. Ce chœur, dissonant, sera utilisé comme thème principal de ces êtres surnaturels, avertisseur de la mort qui approche.

Dans *Final Fantasy X*, cette progression fortement dissonante, l'une des premières dans toute l'harmonie de la série, est utilisée pour signifier le danger derrière Yevon, ainsi que, nous l'avons déjà dit, la perte de foi de Yuna. Le sens est donc double :

- D'un côté, l'harmonie dissonante informe le joueur jusqu'alors habitué à une harmonie consonante, que c'est toute la structure religieuse qui prend la place d'antagoniste, représentée par Seymour et Yu Yevon. Ce sens est le résultat d'une longue acculturation « consonnant = gentil, paix ; dissonant = méchant, danger ». Nous parlons ici de dissonance pure (secondes mineures, septième majeure, triton etc.), où les fréquences harmoniques interfèrent entre elles créant un sentiment d'inconfort auditif et non d'une dissonance résultant des tensions fonctionnelles d'une progression harmonique.

[406] Chaque accord est à indiquer, hormis les notes de passage en croches, ce qui surcharge la partition et étend la taille de la figure.
[407] Nous trouvons des accords de 9e, des accords avec quarte ou seconde ajoutée, etc…
[408] L'exemple est particulièrement choisi car il est sorti la même année.
[409] Voir https://youtu.be/KGflTfPUIS4?t=172, timecode adapté sur la séquence intéressante.

- De l'autre côté, la foi de Yuna, assimilée dans cette analyse à l'harmonie pieuse et consonante de l'hymne, est perdue, et déstructure la fondation même de la religion. La religion qui meurt est représentée par l'harmonie dissonante.

L'Hymne des Priants constitue donc un thème au sens double selon le point de vue utilisé. Selon nos propositions, il est intéressant de noter que le sens prend deux formes qui, dans le fond, sont assimilables ; mais en pratique sont différentes. Selon l'angle n°1, le sens est extradiégétique et informe le joueur uniquement. Les personnages ne sont pas au courant qu'une version altérée de l'hymne existe, puisque Yunalesca, bien qu'étant une personnalité connue, est décédée un millénaire plus tôt, puisqu'elle a complété son pèlerinage. Elle est en revanche devenue une errante[410] afin d'accueillir les invokeurs dans les ruines de Zanarkand à la fin de leur pèlerinage, et leur expliquer comment utiliser l'Ultime Chimère. Ainsi, durant tout leur pèlerinage, les invokeurs et leurs gardiens entendent l'hymne de manière consonante, et seule la version de Yunalesca dissone. Le pèlerinage est associable à l'aventure que vit le joueur en jouant à *Final Fantasy X* puisqu'il suit celui de Yuna et, à la fin du jeu, termine lui aussi « son » pèlerinage. Ainsi, l'information est donnée de la même manière au joueur et aux personnages de l'histoire. Selon l'angle n°2, le sens est diégétique et reflète un sentiment intérieur. En ce sens, Yuna peut être considérée comme le personnage principal de l'histoire tandis que le joueur manipule Tidus. Le joueur se place alors en observateur du drame, tout comme Tidus, étranger au monde de *Final Fantasy X*, découvre à son tour ses us et coutumes[411].

En proposant plusieurs lectures de l'hymne, *Final Fantasy X* permet de laisser le choix au joueur d'interpréter la musique librement sans perte globale de sens. Nous sommes ici dans le cas d'une dualité complémentaire du sens : dans tous les cas, l'hymne permet de comprendre la déchéance de Yevon, mais permet au joueur de l'aborder selon l'angle souhaité. Quels paramètres lui permettent d'utiliser l'une ou l'autre approche reste cependant difficile à déterminer. Nous

[410] Les « errants » sont des personnes décédées mais n'ayant pas rejoint l'Au-delà afin de rester sur Spira pour accomplir une tâche diverse. Ici la tâche de Yunalesca est de guider les invokeurs à la fin de leur pèlerinage. Ils sont assimilables à nos mythes de fantômes ou de spectre.
[411] Tidus est originaire de la Zanarkand d'il y a 1000 ans, lors de la première destruction de Sin, et a été projeté dans le futur en début d'aventure.

pensons que cela dépendra de son attachement au personnage de Yuna ou de sa probable foi, s'il est croyant. Si le joueur s'identifie plus à Yuna ou qu'il est croyant, l'option n°2 devrait, en principe, prendre le dessus sur la première. En revanche, si le joueur porte plus d'importance sur le *lore*• et les raisons d'être de Yevon, ce sera favorable pour le choix n°1.

Pour établir le sens que nous avons mis en avant, nous pouvons établir le parcours sémantique de la musique. Tous les sèmes établis ici ne seront effectifs que dans le cadre de *Final Fantasy X* et ne constituent pas une généralité sémantique de la musique :

- L'harmonie consonante porte le sème de la stabilité, de la paix et du bien-être[412]. En revanche, cela ne discrimine pas la couleur des accords, puisqu'un accord consonnant peut être mineur ou majeur. Le lien serait plutôt celui de la progression fonctionnelle de l'harmonie. *Hymn of the Fayth* n'est composé que d'accords majeurs ou mineurs avec, parfois, une septième et aucun accord altéré (diminué, augmenté…), ce qui en fait une musique purement fonctionnelle et consonante. Le sème est de prime abord établit avec la monodie dans laquelle l'harmonie est sous-jacente, pour enfin être affirmé avec l'apparition de l'harmonie.
- De son côté, l'harmonie non fonctionnelle des progressions harmoniques fortement altérées et des agrégats porte le sème de la destruction ou de la mort. On retrouve un tel sème dans *Seymour's Theme*. Sachant que Seymour est, en plus d'être un antagoniste que nous croiserons tout au long du jeu, un errant à son tour à la suite de l'une de ses défaites. Cependant, son statut d'errant ne l'empêche pas de diriger Yevon. Les Maîtres de Yevon ont accepté qu'une âme impure n'ayant pas rejoint l'Au-Delà continue d'agir en son sein.

En ce sens, nous avons un glissement sémantique de la stabilité vers l'instabilité, de la paix vers la destruction. Ceci donne également une image de la fonction de Sin à travers la narration : les périodes alternées de félicité rythment la vie des habitants de Spira entre un cycle de paix et de destruction. Et ce cycle est entretenu par Yevon, ce qui lie le cycle de Sin et le glissement sémantique de

[412] Le morceau *Wandering Flame* est un bon exemple : des nappes d'accords stables et un solo de clarinette. Elle laisse derrière elle un sentiment de contemplation et de paix intérieure.

Hymn of the Fayth - Yunalesca ainsi que de la fusion des deux morceaux à celui de la mort de la religion. Le cycle perpétuel de la vie à la mort est une thématique très présente dans *Final Fantasy X*[413]. Tout être mourant est indirectement jugé[414]. Si un sentiment négatif l'emporte (la colère, la haine, une profonde tristesse), celui-ci est transformé en monstre qui aura pour but d'attaquer les vivants. A l'inverse, il rejoint l'Au-Delà, un lieu ni bon ni mauvais, dans lequel il errera en paix. A de rares occasions, un mort devient un errant et peut parcourir le monde de Spira comme un vivant jusqu'à ce qu'il ait atteint l'objectif lui permettant d'aller dans l'Au-Delà. Pour éviter que des morts se transforment en monstre, les invokeur ont également comme rôle de les « envoyer »[415] dans l'Au-Delà à travers une cérémonie funéraire. Bien qu'elle soit vue comme une cérémonie appartenant aux rites de Yevon, celle-ci n'a pourtant aucun lien avec cette dernière. La cérémonie d'envoi est nécessaire pour empêcher une telle transformation, que Yevon existe ou non. Elle devient alors un élément de propagande pour convaincre les vivants qu'un mauvais comportement sur Spira les mènera à détruire leur voisinage sous forme de monstre[416].

[413] C'est même une des thématiques de la série tout entière. Plusieurs épisodes reprennent ce thème de façon plus ou moins prédominante, avec, en tête, les épisodes VII et IX.
[414] Par pas une entité ou par un Dieu. En tout cas, pas à notre connaissance. A sa mort, le rapport entre les bonnes et les mauvaises actions est établi de façon spontanée, suivit d'une décision non-motivée.
[415] *To send* dans le jeu, donnant le morceau *The Sending* lorsque Yuna effectue une telle cérémonie après la destruction de Kilika par Sin.
[416] Et le lien entre Yevon et nos religions parait de plus en plus évident.

3.4 Conclusion de la 3e partie

En ayant présenté quelques thèmes forts de la licence, nous avons pu apercevoir différentes mécaniques permettant de mettre en place un sens en musique. Grâce au thème des Priants, nous avons un bon exemple de construction du sens à travers la narration, puisqu'en étant un élément diégétique, il appartient lui-même à l'univers narratif que le joueur parcourt. Pour le cas du thème de Barret, celui-ci permet de lier plusieurs lieux et son passé. Les musiques utilisant son thème ne sont pas nécessairement entendues dans les lieux de son passé, mais en réutilisant sa mélodie principale et un instrument joué particulièrement, le violon pizzicato, ou tout autre timbre de corde pincée y faisant référence ; le joueur est alors directement renvoyé vers celui-ci. L'analyse rigoureuse que nous avons pu faire fait état d'une écriture tout aussi rigoureuse de la musique. Nobuo Uematsu utilise plusieurs procédés que nous nommerons *rappels*, afin de faire figurer plusieurs aspects de sa musique : un rappel de thème, un rappel de *Leitmotiv* ou un rappel d'instrument. Compte tenu du fait que le parcours du joueur au sein de l'univers vidéoludique n'est pas linéaire, malgré le fait qu'il soit grandement guidé vers une destination choisie (la fin du jeu et la résolution de sa narration), Uematsu a su utiliser les éléments constitutifs de la musique pour accompagner le joueur et lui indiquer un sous-texte du scénario, une autre lecture de celui-ci. Bien que certains éléments de la musique ne soient pas à la portée de tous les joueurs – tout le monde n'est pas capable de reconnaître avec précision la couleur des accords ou une progression harmonique particulière, par exemple – Nobuo Uematsu a su, à travers ses mélodies simples et faciles à retenir, ou une composition qu'il juge lui-même simple et abordable, s'adresser à tous les types de profils. C'est certainement une des raisons de son énorme succès. En effet, nul besoin d'une telle analyse pour réussir à comprendre le sens premier de la musique qui est d'accompagner la narration : les joueurs ont su mémoriser les thèmes impactant de chaque jeu et les faire vivre au-delà, notamment à travers les très nombreuses reprises et arrangements de ceux-ci dans la culture internet d'aujourd'hui. Cependant, pour démontrer de manière efficace les mécanismes de transmission de l'information et comment Nobuo Uematsu a su s'y prendre, nous avons entrepris d'effectuer une telle analyse plus *profonde*.

Mais nous avons également constaté que les méthodes utilisées ne sont pas uniformisées et systématiques. Pour prendre un contre-exemple utilisé plus tôt, la folie de Cloud et son emprise par Jenova sont clairement établis, mais le fonctionnement de cette emprise dans la diégèse ne l'est pas. Ainsi, bien que le joueur ait connaissance de l'influence de Jenova sur Cloud, il ne comprend pas vraiment comment cela fonctionne en dehors du fait que Cloud a reçu des cellules de Jenova, ce qui lui permet de le contrôler. Le processus de manipulation reste malgré tout abstrait (comment ça marche ?). Ceci brouille le sens même de l'information, en créant une distance entre elle et le joueur. De plus, la musique utilisée pour imager ce phénomène n'est pas diégétique, créant encore un peu plus de distance. Avec l'*Hymne des Priants*, la distance est supprimée, le joueur étant plongé dans l'univers de *Final Fantasy X* grâce à un élément musical qui y est attaché. Sans oublier que, en évoluant de manière synchrone et parallèle à la narration, le thème évolue en même temps que les informations données par le scénario, permettant de guider le joueur dans la compréhension du sens. Dans le cas de Cloud et de Jenova, nous l'avons vu, l'ambiguïté sur l'identité réelle de Cloud est mise en musique assez tôt, bien avant que l'information ne nous soit donnée dans le récit. Ainsi, avant d'apprendre que Cloud est contrôlé par Jenova car il est un clone raté de Sephiroth, son thème varie librement à travers les différentes musiques entendues. En agissant par anticipation, nous pouvons concevoir qu'une partie du sens est perdue : les différents thèmes, en variant librement avant la révélation, sont assimilées comme normales par le joueur, et non comme un élément sémantique de la musique. Cette mécanique d'anticipation et de rappel sont, selon nous, le fer de lance de la sémantique musicale transposée au jeu vidéo et constitue un terrain de réflexion et d'expérimentation qu'il conviendra d'explorer.

3.4.1 La mécanique de rappel

Ce que nous appelons mécanique de rappel constitue la principale partie du sens musical lorsqu'il s'agit de jeu vidéo voire de cinéma. Elle consiste à faire réentendre un thème de manière récurrente tout au long de la narration pour que celui-ci reste imprimé dans la mémoire du joueur. Cela peut servir, comme dans

l'exemple de *Hymn of the* Fayth à maintenir le souvenir d'une mélodie pour la déstructurer au moment adéquat et lui donner une autre dimension sémantique qu'établie au préalable. Cependant, rappeler la mélodie n'est pas une condition suffisante pour que le sens surgisse. La narration doit, de son côté, y faire écho également. Cela n'aurait pas de sens de faire jouer un thème dans des situations scénaristiques et narratives différentes, sauf si c'est exactement l'intention souhaitée pour déstabiliser la narration et y faire apparaître des éléments particuliers. Mais c'est un cas à part de la narration, largement inexploité pour les problèmes d'association qu'il induit. Nous pourrions imaginer l'utilisation d'une « mélodie a » dans deux situations scénaristiques et, à priori, sans rapport ; durant une partie de la narration pour établir un lien par la suite entre ses deux situations sans rapport premier. A l'image du narrateur qui délivre des informations partielles ou contradictoires, dont nous avons fait mention partie 2.2.1, ce serait un cas particulier et une utilisation habile de la mécanique de rappel si elle est correctement appliquée. Et c'est là le problème de ce type d'usage du rappel : selon quels critères le rappel dans des situations différentes serait-il efficace ? Comment ne déconstruirait-il pas le sens, justement parce qu'il floute les frontières sémantiques ? Un tel usage serait-il perçut de manière unanime par l'ensemble des joueurs ? Nous pensons qu'il est risqué de procédé ainsi sans prendre les précautions adéquates, mais quelles sont-elles ? Une étude approfondie de la mécanique de mémoire et association du sens musical pourrait répondre à ces questions dans le cas d'une œuvre narrative et interactive.

Dans les cas plus conventionnels, nous avons pu voir dans les parties précédentes à l'aide des figures 202, 211 et 214, que certaines composantes thématiques majeures sont régulièrement rappelés tout au cours de la narration. Cependant, les mécaniques sont différentes. Dans le premier cas, nous avons présenté le rappel d'un *Leitmotiv*, dans le second de l'utilisation d'un instrument particulier, et en dernier la répétition d'un thème figé. Ces mécaniques sont à hiérarchiser selon leur efficacité dans l'établissement d'un récit auprès du plus large public possible, c'est-à-dire un public qui n'est pas nécessairement sensible aux variations musicales et tout que cela implique.

Cette donnée est réellement problématique pour entendre du sens, car elle demande que le joueur respecte plusieurs conditions qui dépendent uniquement

de lui : 1) être attentif à la musique, c'est-à-dire l'écouter activement, tout en jouant, ce qui peut demander une concentration extrême. Le volume choisi pour diffuser le son du jeu est également un paramètre important. Cela signifie que la méthode et les conditions de jeu ont une importance capitale : si un joueur joue dans une salle partagée à l'image d'un salon familial, le volume maximum autorisé par les membres du foyer peut librement varier. En soi, les conditions optimales sont de jouer seul, dans un lieu où il est permit de monter le volume à un niveau adéquat pour une bonne écoute afin de ne déranger personne. L'heure de jeu est aussi un paramètre qui découle directement de cette pensée : jouer la nuit peut mener à moins bien entendre, puisque l'on aura tendance à baisser le volume pour ne pas déranger les autres membres de la famille ou les voisins s'il y en a, à moins de disposer d'un système qui permet une écoute personnelle (casque, oreillettes). Le milieu social du joueur est donc un autre paramètre important. Jouer en appartement, dans une maison mitoyenne ou isolée n'aura pas le même impact dans ce procédé. 2) sa capacité à recevoir la musique. Un joueur musicien aura moins de mal à percevoir le sens qu'un joueur n'ayant jamais étudié la musique, ou à minima, appris à l'écouter convenablement. La culture du joueur est également d'une dimension capitale. Si elle n'est pas en accord avec la culture d'origine du jeu (jeu américain, français, japonais, slave, africain…) ou du compositeur, il est fort probable que du sens culturel soit perdu. Le langage musical utilisé découle à nouveau directement de ce paramètre, bien qu'il soit beaucoup plus commun d'avoir une musique tonale occidentale dans la majorité des jeux grand public, qu'ils soient asiatiques, ou occidentaux. Dans le cas des *Final Fantasy*, nous avons vu que le langage utilisé est tonal ou modal, et donc emprunté directement des courants linguistiques de la musique occidentale basée sur un tempérament établit théoriquement. 3) jouer avec du son, tout simplement. Certains jeux, notamment les jeux en ligne, peuvent se jouer sans activer la musique[417]. Ce sera le cas des jeux de rôles massivement multijoueur (MMORPG pour *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) comme *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), *The Elder Scrolls Online* (ZeniMax Online Studio,

[417] Dans quasiment tous les jeux il est possible de régler le volume de la musique et des effets sonores, voire des dialogues etc… Ces réglages permettent d'équilibrer les différents canaux selon le goût des joueurs. D'autres laissent le choix au joueur de désactiver la musique à l'aide d'un bouton d'activation/désactivation.

2014), *Rift* (Trion Worlds, 2011), *Guild Wars* (ArenaNet, 2005), *Dofus* (Ankama Games, 2004), ou encore *Final Fantasy XI* (Square, 2002) et *Final Fantasy XIV* (Square Enix, 2010, 2013). Il est commun pour ce type d'expérience de ne pas écouter la musique proposée par le jeu et de diffuser la sienne à l'aide d'un autre média (lecteur de musique Windows, Spotify, Deezer, Youtube etc…), ainsi que de partager l'expérience en ligne avec d'autre joueur via des logiciels de communication audio (Skype, TeamSpeak, Mumble et plus récemment Discord[418]). Dans le cas des jeux locaux comme les *Final Fantasy* hors épisodes XI et XIV, l'écoute de la musique dépendra grandement de l'activité choisie. Ainsi, de notre propre expérience et de celles d'amis ou de contacts, lorsque l'activité choisie est un *farm*•, le volume du jeu est souvent baissé pour écouter d'autres médias (musique, podcast, vidéo Youtube, communication audio, etc). Dans tous les cas, ce qui est recherché ici n'est pas du sens, mais une pratique ludique pour augmenter ses statistiques et ses caractéristiques en jeu. Pour rendre moins opaque la pratique, une explication d'un procédé de *farming* dans *Final Fantasy VII* est disponible en annexe 3.

Quoi qu'il en soit, si l'on se concentre sur le sens en mettant de côté les très nombreux paramètres déterminant une écoute adéquate de la musique, en partant du principe que ces conditions sont parfaitement respectées, nous avons mis en avant l'importance de la mécanique de rappel. Si nous hiérarchisons les trois types de matériaux répétés par type d'efficacité et de simplicité d'appréhension, du plus simple au moins abordable, nous auront en premier le rappel d'un thème, en second celui d'un instrument et en troisième d'un *Leitmotiv*.

3.4.1.1 Le rappel de thème

Le thème est le matériau le plus simple à établir, et donc à rappeler. C'est une mélodie fixe, sans variations majeures. Ce cadre lui permet d'être facilement mémorisable par le joueur, même s'il n'est pas musicien. Nous l'avons vu avec *Hymn of the Fayth*, qui est l'un des thèmes les plus simples de toute la saga par sa construction : des intervalles simples à chanter et un rythme régulier. De surcroît, en étant d'origine une monodie, l'absence d'harmonie laisse le thème

[418] Le système Discord, disponible depuis 2015, massivement utilisé depuis 2016, a rendu caduque l'utilisation des autres logiciels. La plateforme revendique 150 millions d'utilisateurs actifs tous les mois : https://discord.com/company, consulté en Juin 2021.

dans son plus simple appareil, favorisant la mémorisation mais surtout le chant en dehors de la pratique vidéoludique[419]. Nobuo Uematsu est reconnu comme étant un grand mélodiste, tant ses mélodies simples et percutantes ont su conquérir l'avis du public. Avant d'être décliné en *Leitmotiv* au fil de la narration, les thèmes de Nobuo Uematsu sont avant tout les thèmes principaux des personnages ou des lieux majeurs de chaque opus. Ils sont donc en majorité entendu pendant des évènements majeurs ou ce que l'on peut appeler des « points clés » scénaristiques, tandis que les *Leitmotive* seront utilisées lors de situations plus subtiles. Le rappel des thèmes ne pose donc aucun problème, puisque l'association entre le phénomène musicale et l'objet scénaristique est évident. Par ailleurs, nous n'avons, dans aucun cas, répertorié un thème joué dans un contexte distant de son origine. Le processus d'association semble donc bien établit, que ce soit du côté du joueur ou du côté du développement et de production de l'œuvre. Le titre des morceaux n'est pas un paramètre à prendre en compte. Nous pourrions dire avec une trivialité un peu sotte que *Terra's Theme* est de toute évidence le thème de Terra, mais n'oublions pas que lorsque l'on joue, le nom de la piste n'apparait pas à l'écran. De plus, les disques de bande-son sont diffusés à posteriori à l'œuvre[420], et seuls ces derniers permettent de fixer un nom et donc une association définitive aux pistes musicales. Ceci contribue à répondre à la question que nous avons abordée partie 1.7 (« Thème » ou « *Leitmotiv* » ?) : le thème permet de fixer la narration. Et c'est dans ce processus que la mécanique de rappel intervient. Si nous imaginions l'exercice de pensée d'avoir un thème entendu en ouverture de l'œuvre (disons, dans les 2h suivant le début de l'aventure, souvent riche en dialogues et séquences narratives pour installer le contexte) sans être réutilisé tout au long de la narration mais à quelques évènements trop peu nombreux et distants pour avoir de l'importance, le processus de fixation serait amputé de son principal effet. Nous pouvons observer ce phénomène dans les premiers épisodes de la série jusqu'à *Final Fantasy VI*.

[419] Quel joueur de *Final Fantasy X* n'a pas, au moins, fredonné l'hymne ? La question reste ouverte.
[420] Nuançons tout de même. Cela dépend de l'époque traitée. Dans les années 90 il n'était pas courant de sortir la bande-son en même temps que le jeu, ou avant sa sortie. Aujourd'hui, les bandes originales des films ou des jeux vidéo sont au moins disponibles à la sortie de l'œuvre, en magasin comme sur les plateformes de streaming, voire dans certains cas avant la sortie. Il est courant d'avoir la bande-son en précommande sur les sites d'achat pour une sortie simultanée avec l'œuvre. Il est donc possible d'entendre la musique avant de jouer. Nous avons nous-même déjà écouté des musiques de jeu vidéo sans avoir joué à l'œuvre, et nous n'avons perçu aucun sens à cette dernière, démontrant par-là l'importance de l'association en jeu.

Par exemple, le thème de Bartz, personnage principal de *Final Fantasy V*, *Home Sweet Home* ; n'est utilisé qu'à de rares occasions au fil de l'aventure, et ne figure dans aucune autre musique du jeu. Puisqu'il n'est jamais réutilisé dans un autre morceau, sa capacité de rappel est pauvre. Dans la première partie du jeu, jusqu'à la possibilité de suivre le chemin souhaité pour récupérer les différents « Aérolithes » (environ la moitié de l'aventure), il n'est entendu qu'une seule fois sur les 84 changements musicaux jusqu'à ce point clé. Il apparait par ailleurs tardivement à la 18e place selon notre relevé. Au contraire, *Lenna's Theme*, rattaché à l'un des 4 personnages jouables, est, toujours jusqu'au même point clé scénaristique, entendu 4 fois et apparaît pour la première fois à la 6eme place. Sa capacité de rappel donc est plus forte, et l'on pourrait ainsi naturellement penser que le thème de Lenna est plus important que celui de Bartz. Il sera utilisé dans des situations en rapport avec le personnage, durant lesquels nous apprenons, notamment, ses origines. A l'inverse, le thème de Terra de *Final Fantasy VI* est, pour la piste *Terra's Theme*, entendu très régulièrement puisqu'elle est utilisé lors de voyages sur la mappemonde[421]. Ces passages sont nombreux et permet au thème de se fixer efficacement dans la mémoire du joueur.

On observera dans bon nombre de jeux vidéo que les thèmes sont des mélodies spécifiquement construites pour être mémorisées facilement. Ainsi, si l'on prend les thèmes de deux jeux mondialement connus comme les jeux *Super Mario* ou *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1985 et 1986), nous avons un bon aperçu de leur simplicité et de leur efficacité :

[421] Ce qui ne permet malheureusement pas de les compter, puisque cela dépend du parcours de chacun.

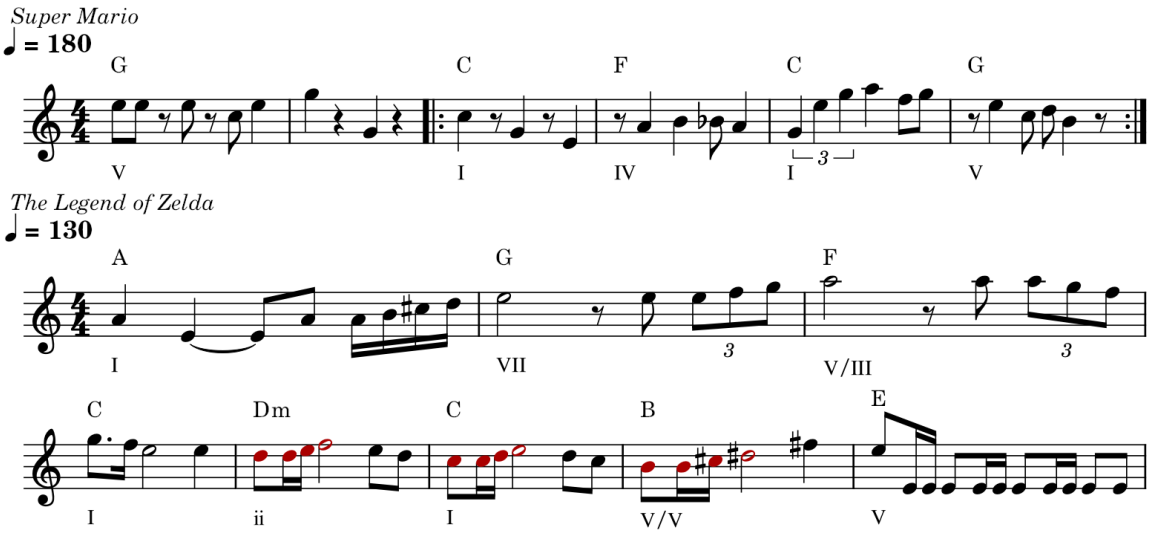



Figure 218 - Thèmes principaux - Super Mario & The Legend of Zelda

Malgré les éventuelles difficultés rythmiques de ces exemples (syncopes et triolets) que peuvent rencontrer les joueurs non-musiciens, le thème est largement mémorisé par les joueurs de tous horizons. La grille harmonique est basique, et les intervalles sont soit consonants (appartenant à l'accord utilisé, *Super Mario)*, soit conjoints (*The Legend of Zelda*) ou les deux. La marche harmonique utilisée dans le second exemple, et mise en avant en rouge, est aussi une pratique efficace pour favoriser la mémorisation : le matériau thématique s'auto-référence à travers un motif court et abordable. Nous retrouvons ces caractéristiques majeures du thème dans ceux de *Final Fantasy.* L'exemple de la figure 219 est tiré de *Final Fantasy IX* et donne le thème principal du jeu, *Melodies of Life* ainsi que le *Leitmotiv* de l'amour. Il sera alors souvent entendu au fil de l'aventure, notamment, encore une fois, dans la musique de la mappemonde[422].

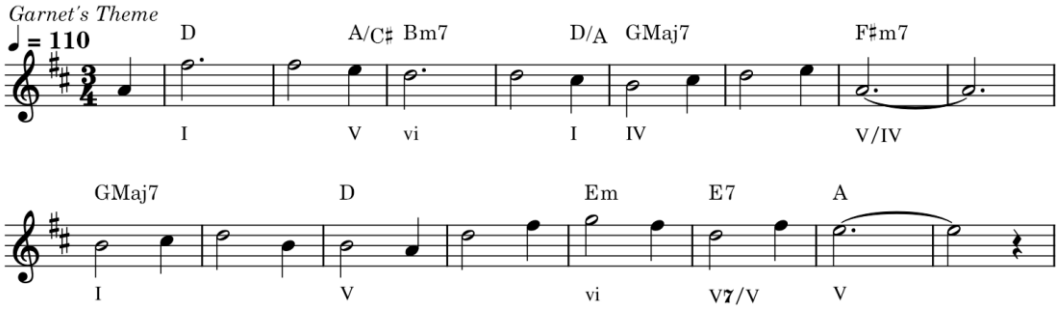


Figure 219 - Garnet's Theme - Final Fantasy IX - Mélodie principale première partie

[422] C'est d'ailleurs, exception faite de *Final Fantasy VIII* qui n'a pas de thème principal, une coutume de Nobuo Uematsu que de mettre le thème principal du jeu comme thème de la mappemonde.

Encore une fois, la grille harmonique est simple, avec un emprunt sur un ton voisin (*Ré* vers *Sol*), amené par un degré pivot aux deux tons, et une suspension de la première phrase sur la dominante du ton principal. Mis à part la lancée sur une sixte majeure, tous les intervalles de la mélodie ne quittent pas un ambitus maximum de quinte. Le rythme en trochée est régulier et commun à une métrique à 3 temps. La conduite de l'harmonie permet une conduite des voix fluide et sans accrocs. Ce thème est donc facilement mémorisable, et surtout, chantable par n'importe qui, puisque l'ambitus global ne dépasse pas la 7^{e}.

Si nous observons les différents rappels de ce thème, bien que ses occurrences sur la mappemonde soient impossibles à compter et à structurer, nous obtenons le graphique suivant :

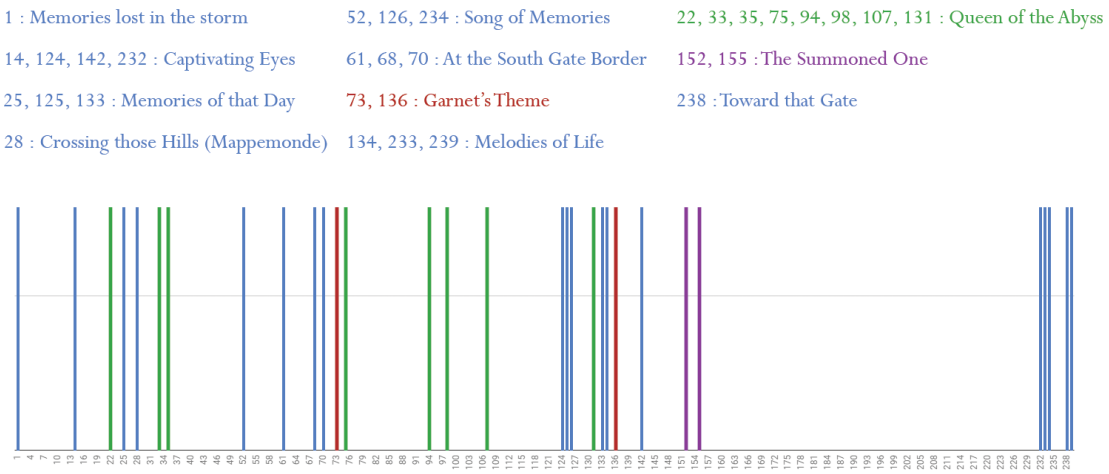


Figure 220 - Melodies of Life - Final Fantasy IX - Occurrence du thème

En rouge figure le morceau d'origine du thème, *Garnet's Theme*, afin de mieux le faire ressortir de cette répartition. En vert et violet sont indiqués les musiques où le thème est transformé en *Leitmotiv*, et en bleu, les musiques qui l'utilise de façon plus ou moins déformée sans pour autant avoir une fonction Leitmotivique (changement basique du rythme, quelques arrangements minimes d'intervalles etc). On observe donc bien, qu'à part au trou évident entre les numéros 157 à 231, le thème est rappelé très souvent dans la narration. Le trou est également justifié par la narration : le thème appartenant à Grenat[423], elle est absente de cette partie du jeu. En effet, elle devient muette à la suite d'un traumatisme, et le groupe partira également à sa recherche. De plus, à la toute fin du jeu (du numéro 209 au numéro

[423] Grenat est le nom français de Garnet.

231), à partir du moment où Djidane se concentre sur l'obtention des quatre médaillons permettant d'accéder à Terra, le joueur est lancé dans la dernière partie du jeu, se focalisant alors sur la résolution du récit. Le thème principal du jeu est ensuite rappelé lors de la conclusion de l'aventure et des nombreuses scènes cinématiques de clôture, tout comme il avait été annoncé dans la scène d'ouverture avec *Memories of the Storm*.

Si nous regardons la répartition du thème principal de *Final Fantasy VII*, nous verrons que le résultat est sensiblement similaire. En revanche, pour les thèmes de personnage, comme ceux de *Final Fantasy VI* par exemple, la répartition sera plus concentrée sur un moment du jeu. Chaque personnage possède après *Final Fantasy IV* son propre arc narratif à résoudre, et ces moments-ci utiliseront abondamment le thème principal du personnage ou tout autre musique y faisant référence. Si l'on considère ces passages scénaristiques comme des sous-intrigues propres, le thème utilise alors la mécanique de rappel mais à une échelle plus restreinte. Ceci signifie que l'échelle d'opération de la mécanique n'influe pas sur son efficacité, et qu'il est possible de considérer la mécanique de rappel sur l'ensemble du jeu ou lors de sous-intrigues fermées, de quête annexes plus ou moins longues etc. Néanmoins, une limite se pose alors naturellement : lors d'évènement trop cours, son efficacité reste sujette à débat, puisque la mémoire du joueur n'a pas le temps d'opérer. Si l'on imagine un cours passage hypothétique dans lequel, arbitrairement mais proches de ce type de séquences, 8 musiques sont entendues, le rappel aura peu de marge de manœuvre pour apparaître. Même si l'on imagine que ce passage s'ouvre et se clôture sur le thème principal du personnage concerné, cela ne laisse que 6 possibilités pour qu'un arrangement du thème apparaisse. Or, d'autres musiques aux fonctions narratives variées peuvent survenir, mettant peu à peu la mécanique de rappel de côté, comme l'urgence, le danger, ou, pourquoi pas ; l'amour. Ceci dépendra, également du temps d'écoute des morceaux. Si une musique a l'occasion de se boucler plusieurs fois (ce qui peut facilement arriver, voir 1.5.3), le joueur aura le temps de se familiariser avec le thème et de le mémoriser. Ainsi, le nombre d'occurrence des musiques n'est pas le paramètre le plus déterminant pour faire fonctionner cette mécanique. La durée d'écoute rentre également en jeu. Si un thème apparait 10 fois dans une séquence mais que le temps d'écoute n'est que de quelques dizaines de secondes

– voire moins-, on comprendra rapidement que, le morceau n'ayant pas le temps d'évoluer, son impact est minime. Nous verrons dans la partie 4.2 comment ces différents paramètres peuvent s'agencer dans une création de musique narrative en direct, à l'aide d'une intelligence artificielle utilisant le *Deep Learning*•.

3.4.1.2 Le rappel d'instrument

A l'image du rappel de thème, le rappel d'instrument est assez facile à repérer. Les difficultés concernant ce rappel vont directement dépendre des technologies de synthèse employées (s'il s'agit bien de synthèse dans le jeu concerné), et seront soumises à la structure même de la narration musicale.

Le premier point à aborder n'est pas la difficulté à reconnaître un hautbois d'un cor, puisque l'on se rend compte que, malgré la difficulté des auditeurs non-musiciens à nommer les instruments, ils sont en revanche en mesure de savoir que ce n'est pas le même instrument qui est utilisé. Daniel Levitin, psychologue cognitif et neuroscientifique précise à ce sujet dans son ouvrage *De la note au cerveau* :

> De même qu'une personne ne connaissant pas le nom des notes sait faire la différence entre deux notes distinctes, tout le monde est capable d'entendre que deux instruments différents jouent, même sans en connaître le nom[424].

In Fine, la terminologie des instruments importe peu et constitue un détail sur les mécaniques de cette étude. Cette affirmation vient avec quelques précautions, puisque certains instruments ont des timbres très similaires dans certains registres, constituant une nuance sur les propos rapportés de Daniel Levitin. Les très nombreux sons synthétisés ne se rapprochant pas d'un instrument réel posent également un problème de terminologie et de reconnaissance si les timbres synthétisés sont très proches. Dans notre corpus, *Final Fantasy IX* possède le plus grand nombre de ces sons là, ce qui nous a posé des problèmes lors de la gravure des partitions : quel instrument indiquer, comment préciser, à l'écrit, son timbre et ses caractéristiques pour être le plus précis possible ?[425] Concernant la synthèse

[424] LEVITIN Daniel, *De la note au cerveau, l'influence de la musique sur notre comportement*, Editions Héloïse d'Ormesson, 2010, p104.
[425] Pour se rendre compte du problème terminologique, il faudrait par exemple essayer de nommer les instruments utilisés dans *Black Mage Village* de *Final Fantasy IX*. L'exercice est périlleux. Nous

d'instrument réels, nous pouvons utiliser l'exemple qui pose le plus de problèmes : le violon et l'alto. Lors de séquences de cours à l'Université Gustave-Eiffel sur la reconnaissance du timbre des instruments avec nos étudiants de première année en formation musicale et théorie de la musique, ce couple d'instrument a été identifié comme celui posant le plus de problèmes. Cependant, discriminer ces deux instruments n'est pas vraiment important, puisqu'ils possèdent le même fonctionnement et (presque) le même timbre (en somme, la même organologie), et seul le registre d'exécution change, justifiant l'utilisation des deux instruments différents. En soi, et de manière très grossière, cela reste « un violon ». D'autres couples d'instrument peuvent cependant poser plus de problèmes s'ils ne sont pas joué solo mais dans une orchestration quelconque comme le hautbois et la clarinette. Cette difficulté est magnifiée si ces instruments sont synthétisés à l'aide de technologies aujourd'hui désuètes, comme c'est le cas du séquenceur Roland SC-88 ou AKAI S3000/S3000XL utilisés sur *Final Fantasy VII*[426]. Par exemple, nous avons discuté d'une confusion avec Clément Picart, lors d'un de ses thread Twitter sur la confusion entre le hautbois et le basson dans des musiques de *Final Fantasy VII*[427], montrant bien qu'il est possible de confondre ces deux instruments de la même famille. Dans des registres équivalents, sachant que la synthèse permet de dépasser la tessiture réelle d'un instrument, ces deux instruments possèdent en effet des timbres assez proches. Qui qu'il en soit et peu importe la

avons brièvement mentionné ce problème avec *The Summoned One*, 3.1.3. Les recherches mentionnées dans la note suivante pourraient nous indiquer le nom de l'instrument utilisé, tel qu'il est référencé dans le séquenceur, si tant est que nous en retrouvions la source et que le timbre n'ait pas été trop modifié, à l'aide de traitements, pour faciliter sa reconnaissance (équaliseur, réverbération, enveloppe, ajout d'une onde à modulation de fréquence etc…).

[426] Il n'existe pas de réel consensus sur l'utilisation, véritable et vérifiable, de ces séquenceurs et très certainement d'autres encore, par Nobuo Uematsu. Les sources disponibles (« VGM » de Damien Mecheri ou « La Légende Final Fantasy VII » de Mehdi El Kanafi et Nicolas Courcier) font état de l'utilisation unanime du SC-88 mais ne mentionnent pas d'autres séquenceurs. Or il s'avère que ce serait le séquenceur le moins utilisé. Nous ne savons pas pourquoi l'histoire retient ce séquenceur en particulier. En revanche, l'utilisateur mWind (Clément Picart) du forum ff7.fr a réalisé des tests à l'aide de patchs numériques des séquenceur pré-cités (imposant que les patchs soient fidèles aux machines physiques dont ils portent le nom) et a, en effet, retrouvé certains instruments synthétisés que l'on peut entendre dans *Final Fantasy VII, VIII* et *IX*. Un exemple est visible sur cette vidéo youtube, dont la basse provient de l'AKAI S30000XL et joue celle de *Underneath the Rotting Pizza* : https://www.youtube.com/watch?v=YU89-ZZ4DDQ&.
Cette recherche « Ludo-archéologique » continue.

[427] Malheureusement, à ce jour en juin 2021, ce thread datant du 02 février de la même année semble avoir été supprimé, ne laissant aucune trace de notre discussion à ce sujet. L'outil *Wayback Machine* du site https://we.archive.org ne dispose d'aucune sauvegarde de cette page Twitter.

méthode utilisée pour synthétiser le timbre d'un instrument réel, une confusion est possible.

En seconde difficulté, la structure de la narration musicale du jeu peut également poser un problème. Afin d'entendre et de notifier la réutilisation d'un instrument déjà utilisé et de la lier à une mécanique sémantique, il faut avoir assez avancé dans le jeu pour s'en rendre compte. Ceci impose une des premières impossibilités de la mécanique de rappel instrumentale : elle est ineffective en début de partie et prend de plus en plus de place, si elle est utilisée, à la fin du jeu. Si nous reprenons l'exemple utilisé en partie 3.3.2.2b avec le chœur qui symbolise la voix dans Anciens de *Final Fantasy VII*, nous avons constaté que le chœur est présent de manière plus ou moins uniforme tout au long de l'aventure. En revanche, cette association « chœur = Anciens » n'est possible qu'à partir de la fin du jeu, vers le numéro 118 de la figure 202, lorsque nous en apprenons plus sur cette civilisation perdue et leur rôle dans le maintien de la Rivière de la Vie et la disparition de Jenova. Nous observons alors que, dès le début du jeu, le chœur est présent mais ne présente pas de rôle sémantique. Ceci montre que le rappel instrumental n'a aucun effet en début de partie. En somme, il n'aura aucun effet temps que sa signification scénaristique n'ait pas été dévoilée par le jeu, ou que le joueur ne s'en est pas rendu compte. C'est le processus le plus long à établir, et celui qui semble le plus suivre les procédés de mise en place narratifs puisqu'il en est entièrement dépendant. L'association de l'instrument à n'importe quel évènement narratif pose également des problèmes de mémoire, puisqu'il nécessite que le joueur retienne l'utilisation sémantique d'un instrument en particulier, pour cela il se doit avoir repéré que l'instrument est réutilisé de manière chronique lors d'évènements scénaristiques similaires, s'en souvenir, et lier les occurrences. Pour cela, il doit être sensible à l'utilisation des instruments dans les musiques qu'il écoute, et se poser, spontanément, la raison de leur utilisation (qualité du timbre, ambiance, etc). Nous voyons ici que l'efficacité du processus dépend grandement de la sensibilité du joueur à cette question, ce qui n'était pas le cas du rappel de thème. De plus si par une inattention particulière l'instrument est utilisé -pour des raisons de timbre et non pas une raison sémantique- dans une musique n'ayant rien à voir avec le corpus sémantique en question, l'effet est brouillé, et cette exception invalide la possibilité d'analyser sémantiquement cette association. Ainsi, la

mécanique de rappel d'instrument est extrêmement sensible au bruit. Sa fragilité nous permet de penser qu'elle doit être utilisée avec beaucoup de précaution et de minutie, sans quoi elle sera inutile et non perçue par le joueur. Dès lors, son potentiel sémantique est faible. Mais ce qui se trouve être une faiblesse peut se transformer en avantage, comme dans le cas précité. Si le processus est clairement établit et identifiable à l'aide de la narration (les voix sont un élément narratif dans *Final Fantasy VII*, et se raccroche au « chœur » comme instrument, facilitant le lien), et que c'est le seul instrument à soutenir ce lien, alors son potentiel sémantique est fort. En d'autres termes, pour que la mécanique de rappel instrumentale fonctionne facilement et soit identifiable par le maximum de joueurs, l'instrument doit être facilement identifiable (avoir un timbre unique ou très particulier), posséder un lien avec l'élément narratif qu'il dépeint (créant une mise en abime musicale et narrative, presque diégétique), et utilisé uniquement dans les musiques en lien avec cet élément.

Elle exclut également l'utilisation d'instruments conventionnels, comme les cordes frottées, puisque ceux-ci seront largement utilisés dans l'accompagnement, rendant leur potentiel sémantique impossible à mettre en place. Ceci peut être contourné avec les techniques de jeu particulières. Nous avons par exemple remarqué que les violons en trémolo constituent un « instrument » sémantique chez *Final Fantasy IX*, signifiant l'oppression, ou l'appartenance au « mal » sur un large spectre. Pourtant, les cordes sont largement utilisées dans la bande-sonore de *Final Fantasy IX*. Mais le mode de jeu trémolo n'apparait que dans des musiques en rapport avec un antagoniste (de premier ou second plan) permettant de donner un sens à l'instrument. Il est important alors de séparer l'instrument comme objet, et les nombreuses techniques de jeu qui permettent d'en modifier le timbre et lui donner plus de personnalité. Ceci peut constituer un problème pour les joueurs non-musiciens qui devront, en plus de connaître le timbre propre de chaque instrument, connaître également celui de ses techniques de jeu et de leur effet audio.

Une des solutions possibles pour rendre cette mécanique plus accessible consiste à faire entendre ce timbre particulier le plus tôt possible, et lors d'un évènement scénaristique clair. Cela étant fait, le joueur aura probablement plus de facilité à remarquer ce timbre particulier qui apparait en début de partie, si et seulement s'il

n’est pas réutilisé à tort et à travers et sans aucun but propre. La distance du timbre souhaité par rapport aux autres est également une des possibilités. Si le jeu exploite abondamment l’esthétique orchestrale, un timbre synthétique ou électronique sera plus percutant et soulèvera des questions sur son utilisation, sa place, sa raison d’être et d’une dernière manière, sa signification. Et inversement. Ceci impose au compositeur d’avoir une conscience précise des timbres qu’il utilise pour mettre en jeu son esthétique musicale. Nous pouvons désormais tracer une courbe d’efficacité relative mais néanmoins exemplaire de la mécanique de rappel instrumentale :

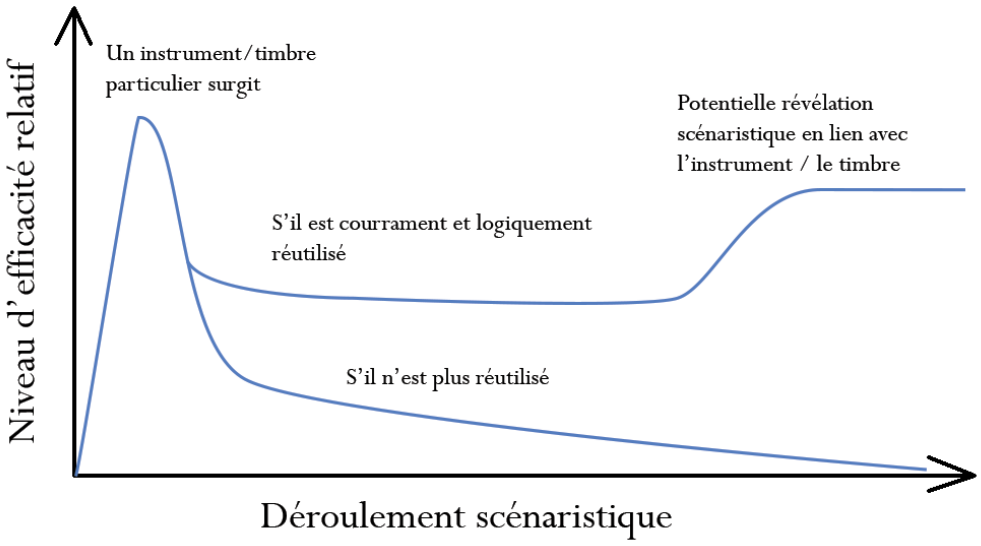


Figure 221 - Niveau d'efficacité hypothétique de la mécanique de rappel instrumental

Les échelles de temps et d’efficacité n’ont pas été précisées, puisque cela dépendra de la structure du jeu et qu’il s’agit ici d’une figure illustrative globale. Si nous résumons nos précédentes pensées à l’aide de ce graphique, nous voyons que si l’instrument est utilisé en début de partie, et qu’il se démarque du reste de l’instrumentarium, son potentiel d’efficacité sémantique monte rapidement. Ensuite, il peut emprunter deux chemins.

- S’il est réutilisé tout au long de la narration, il se stabilise. Cela signifie que le joueur a mémorisé son existence, mais que tant qu’une information scénaristique en lien n’ait pas été délivrée par le scénario, il ne gagnera pas de sens. Nous observons en bout de courbe un regain d’efficacité si telle révélation il y a.

- S'il n'est jamais (ou trop peu) réutilisé par la suite, son potentiel diminue progressivement. C'est la mémoire du joueur qui, peu à peu, oublie son existence ou n'est pas en mesure de faire le lien. Il perd alors progressivement l'information.

Pour conclure, nous voyons bien après toutes ces réflexions sur les conditions de mise en place d'une mécanique de rappel instrumentale, son efficacité est bien dépendante des deux partis : le joueur, et la structure de la narration ; et que sans une communication active entre les deux partis, le potentiel sémantique est perdu. C'est donc une mécanique un peu aléatoire, puisque, malgré les efforts de l'équipe de développement pour mettre en place une telle mécanique dans la narration musicale du jeu, sa réception dépendra grandement de l'affinité musicale du joueur. C'est pour cette principale raisons que, sur une échelle d'évidence et de facilité d'accès, nous la plaçons juste après le rappel de thème.

3.4.1.3 Le rappel de *Leitmotiv*

Le titre de cette sous-partie est un peu maladroit, puisque nous avons vu partie 1.7 (« Thème » ou « *Leitmotiv* ») que ce qui est appelé « *Leitmotiv* » n'est pas un objet comme l'est le thème, mais une fonction. Il est alors un petit peu malvenu de « rappeler une fonction », la fonction étant opérante ou non au fil de la narration. Ainsi, mis de côté ce barbarisme terminologique nécessaire pour une uniformité des titres uniquement, nous verrons que le « rappel de *Leitmotiv* » correspond à un « rappel de thème » auquel nous appliquerons une fonction Leitmotivique. Nous pouvons le différencier de son équivalent thématique sur un point principal :

Un thème rappelé peut être modifié dans sa structure et ses composants, sans constituer un *Leitmotiv*, seulement si les modifications (rappelons le, intervalle mélodique, rythme, harmonie, instrumentation) sont mineures (adaptation d'un thème majeur sur une harmonie mineure, le thème qui passe au hautbois…) et si cette modification ne possède pas de sémantique Leitmotivique (le majeur ou le hautbois signifie « ça »). Bien que, en général, les modifications seront principalement rythmiques pour une raison de caractère.

Nous voyons d'ores et déjà apparaître le principal problème d'accessibilité de ce type de rappel : identifier les éléments Leitmotivique des musiques entendues, et leur donner un jugement de valeur subjectif (qu'est-ce qu'un « changement

mineur » et où se trouve la frontière ?). A l'image du rappel d'instrument, le rappel de *Leitmotiv* aura du mal à être effectif en début d'aventure, puisqu'il nécessite d'être perceptible à plusieurs reprises avant de divulguer son potentiel sémantique. Le parcours de ce type de fonction suit ainsi, encore une fois à titre d'illustration, le schéma suivant :

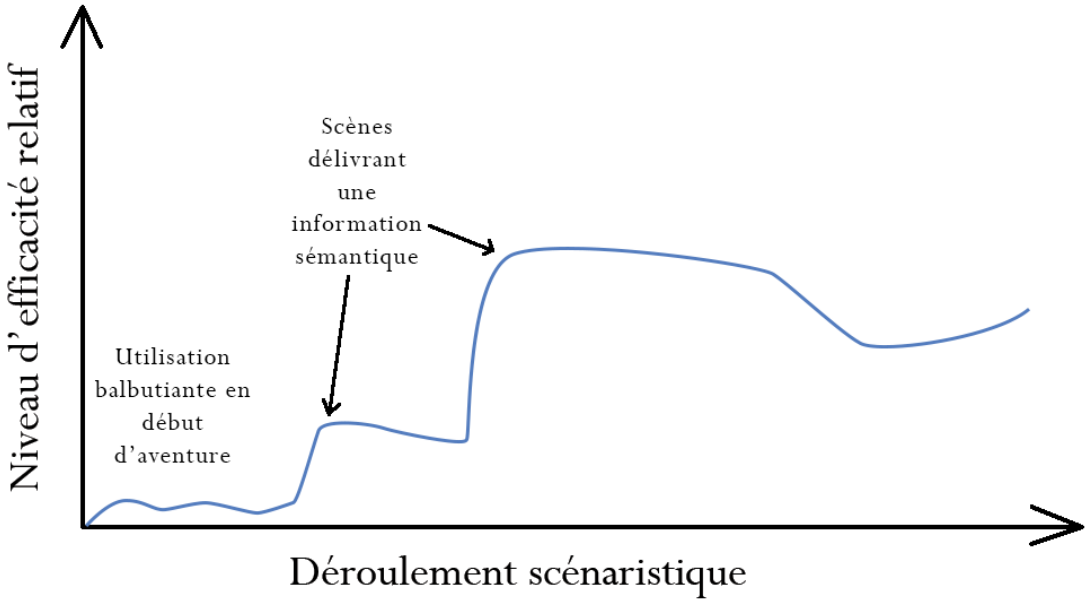


Figure 222 - Niveau d'efficacité hypothétique de la mécanique de rappel de Leitmotiv

Nous voyons bien qu'il suffit d'une scène durant laquelle le *Leitmotiv* est utilisé en adéquation avec ce qu'il s'y déroule pour que son potentiel sémantique progresse fortement. C'est le cas pour le *Leitmotiv* de Cloud qui est entendu à de nombreuses reprise sans aucun sens narratif (puisque sa signification ne nous a pas été dévoilée) pour être compris plus tard dans l'aventure à partir du moment où l'intrigue nous dévoile que Cloud possède des troubles de la personnalité. Ceci justifie probablement la raison pour laquelle, dans les scènes d'introduction dont nous avions parlé partie 2.4.1 avec l'exemple du *Seigneur des Anneaux* ou de l'ouverture des jeux *Final Fantasy*, plusieurs *Leitmotive* sont déjà utilisés alors que le jeu, ou le film, n'a pas encore dévoilé son intrigue. L'utilisation de tels motifs en début d'aventure est importante pour les ancrer dans la mémoire du joueur. En effet, dès l'ouverture d'une histoire, nous sommes naturellement plus concentrés pour saisir toutes les informations nécessaires à sa compréhension. Ceci prend en compte les images qui nous sont dévoilées, l'éventuelle narration en voix-off s'il y en a une, ainsi que la musique. Ainsi, si un thème qui se transformera plus tard en

Leitmotiv, ou si un *Leitmotiv* est déjà présent, il est assimilé par le joueur ou le spectateur. Le procédé est le même dans Le Drame de Wagner, sur lequel nous revenons sans cesse pour effectuer une comparaison, puisque durant toute l'introduction de *l'Or du Rhin*, Wagner nous laisse entendre plusieurs motifs qui seront, plus tard, importants dans le drame et donnant vie à une multitude de *Leitmotive* au fil de la narration. Il s'agit donc, en général, d'un pur processus de rappel puisqu'une partie des motifs est entendu dès l'introduction. Le phénomène inverse, qui consiste à utiliser des motifs uniquement au moment adéquat et sans une multitude de rappels, aura un potentiel sémantique beaucoup plus amoindri.

Cette façon de présenter les thèmes et *Leitmotive* agît ainsi souvent en anticipation : ils sont présentés de manière claire (au cinéma) à l'aide de l'image qui les accompagne, ou à la suite les uns des autres dans un *medley* de thèmes et motifs pour le cas des *Final Fantasy*[428]. Nous voyons ici un des paramètres propres de la narration, souvent utilisé en cinéma avec le *Fusil de Tchekov*[429] par exemple, qui est de donner, avec une certaine candeur, en introduction des éléments qui seront plus tard utilisés pour son développement. La piste musicale d'introduction des *Final Fantasy* agit alors comme un *Fusil de Tchekov* musical. Plusieurs éléments musicaux sont présentés (des bouts de thème ou des thèmes complets, des motifs dans l'orchestration, etc…) et qui n'ont aucun sens à ce moment autre que d'être présentés, car l'intrigue n'a pas présenté les éléments auxquels ils font référence.

Ce qui constitue le principal frein à ce *Fusil de Tchekov musical* est la perception de l'information. Quelle information doit-être retenue ? Quel court motif de quelques notes se verra plus tard transformé en *Leitmotiv* ? Si certaines informations musicales sont présentées à la mélodie pour une mémorisation plus efficace, d'autres sont présentes dans *l'underscore*•, et constituent une information dissimulée aux plus attentifs. Il existe alors une hiérarchie de l'information. Sans

[428] Ne prenons pas le risque de généraliser à d'autres jeux vidéo qui peuvent, par la structure de leur introduction, être plus ou moins du côté du cinéma.
[429] Le *Fusil de Tchekov* est définit par le *Dictionnaire des francophones* comme étant un « Principe narratif consistant à introduire un élément dont l'utilité ne sera dévoilée que tardivement au sein de l'intrigue.».
https://www.dictionnairedesfrancophones.org/form/fusil%20de%20Tchekhov consulté en Juin 2021.

oublier que, tous les sons entendus n'appartiennent pas à un ensemble sémantique. Les deux niveaux de hiérarchie sont les suivants :

- La mélodie proposera des thèmes ou des motifs plus importants. Ceux-ci sont mémorisables et identifiables par la plupart des joueurs. L'importance relative d'un motif à mettre à la mélodie par rapport à un autre sera à la discrétion de l'équipe de production.
- L'*Underscore* proposera des motifs plus insidieux. Dans un cas, ils seront moins important ou déjà présent avec une fonction Leitmotivique. Nous pouvons imaginer le rappel d'un motif au préalable à la mélodie, repris en dans l'accompagnement de manière modifiée sémantiquement. Une sorte de question – réponse. Dans un autre cas, ce seront des motifs volontairement cachés pour être développés de manière plus évidente par la suite. A l'image du *Fusil de Tchekov,* ils sont là mais non utilisés narrativement. Pour reprendre une référence cinématographique, ceci constituera un cas d'*Inception* (Christopher Nolan, 2010) de l'information : semer la graine d'une information pour la voir fleurir à posteriori.

C'est là toute la difficulté d'étudier ce matériau narratif, savoir identifier avec pertinence ce qui mérite d'être isolé pour constituer un *Leitmotiv*. Ceci requiert plusieurs passages et un recul sur l'œuvre. Le seul moyen, efficace selon nous, d'identifier les *Leitmotive* est de regarder plusieurs fois le film, ou de jouer plusieurs fois au jeu, afin de percevoir leur potentiel sémantique. Seule une oreille extrêmement entrainée, couplée à une concentration exemplaire du joueur, saura identifier les *Leitmotive* les plus discrets et les lier narrativement à leur sens lors du premier passage sur le jeu[430]. Les *Leitmotive* nécessitent donc une relecture et ne sont pas aisément perceptibles à la première écoute. D'autant plus que, dans la grande majorité des cas - si ce n'est l'intégralité les cas - le joueur sera concentré sur la compréhension de l'intrigue et son avancement dans le jeu, au détriment de l'information musicale qui lui est délivrée. En reprenant l'exemple du *Prélude – One Ring to Rule them All* du *Seigneur des anneaux*, se rendre compte que quasiment tous les motifs utilisés dans la trilogie y sont présentés requiert d'avoir terminé la trilogie, et donc d'avoir fait une première passe sur l'œuvre. Chez *Final Fantasy*, pour savoir que le thème principal des sorcières de *Final Fantasy VIII* est présent dans la

[430] Encore que, cela reste purement hypothétique et dépend, bien entendu, des jeux.

cinématique d'introduction avec *Liberi Fatali* requiert d'avoir progressé dans le jeu et d'y avoir associé ce thème-là aux sorcières[431]. La vitesse de libération de l'information est donc à retardement. Cependant, ce potentiel de relecture est savoureux lorsque l'on se replonge dans l'aventure en ayant conscience de cette mécanique. Nous prenons conscience que, dès le début de l'aventure, la musique nous délivrait des informations sur le futur de la narration. Ce *foreshadowing*• est largement utilisé en narration, et est même l'un des principes fondateurs de plusieurs récits, quels que soient leurs supports. Dans *Sixième Sens* (M. Night Shyamalan, 1999), nous apprenons en fin de récit que Malcom Crowne (Bruce Willis) est mort depuis le début du film. Regarder une seconde fois ce film avec cette information propose une seconde lecture de l'œuvre. Sa mort est visible, mais est camouflée par le montage et la narration pour que la révélation finale impacte plus grandement le spectateur, et l'invite à revisionner l'œuvre pour l'aborder sous un angle différent et vivre une expérience différente de la première. Dans *Final Fantasy VII*, la présence de Jenova est musicalement annoncée dès *Opening – Bombing Mission*, information pourtant donnée à mi-course de l'histoire, et réelle dans le dernier quart de l'aventure. Mais pour ce cas-ci, entendre le motif qui nous le signale n'est pas évident, car son thème est d'ores et déjà transformé en *Leitmotiv*. Prendre conscience qu'un thème est transformé en *Leitmotiv* sans avoir au préalable entendu le thème d'origine est, disons-le, impossible.

Ceci rejoint les propos de Gerard Genette dans *Figure III* au sujet de l'ordre des évènements dans le récit. Ainsi, le *Leitmotiv* peut agir en tant que *prolepse* ou *analepse* selon le cas :

> […] désignant par *prolepse* tout manœuvre narrative consistant à raconter ou évoquer d'avance un évènement ultérieur, et par *analepse* tout évocation après coup d'un évènement antérieur au point de l'histoire où l'on se trouve[432].

Le tout est de mesurer sa distanciation entre le moment où il est utilisé, et le moment où l'intrigue dévoile cette information. Dans le cas d'une *prolepse*, il préfigurera l'information sémantique (*foreshadowing*, *Fusil de Tchekov*), et dans le cas d'une

[431] Jusqu'à ce moment-là, le thème des sorcières est perçu comme une mélodie comme les autres, probablement importante, mais rattachée à rien. Elle n'a pas de sens.
[432] GENETTE Gérard. *Figure III*, Editions du Seuil, 1972, p110.

analepse, il fera figure de rappel si son instant scénaristique n'est pas synchrone, ou sera servi à point nommé dans le cas d'une scène où convergent « information scénaristique » et « sémantique musicale ».

Comme le rajoute Genette par la suite, la capacité proleptique de la narration, et ici du *Leitmotiv* :

> [est], comme toute anticipation, une marque d'impatience narrative. Mais elles ont aussi […] une valeur inverse, […] et qui marque un sentiment plutôt nostalgique de ce que Vladimir Jankélevitch a nommé un jour la « primultimité » de la première fois, c'est-à-dire le fait que la première fois, dans la mesure même où l'on éprouve intensément sa valeur inaugurale, est en même temps toujours (déjà) une dernière fois – ne serait-ce que parce qu'elle est à jamais la dernière à avoir été la première, et qu'après elle, inévitablement, commence le règne de la répétition et de l'habitude[433].

La prolepse, Leitmotivique s'il en est, impose donc pour pouvoir fonctionner d'instaurer une répétition et une habitude, et de faire ainsi une auto-référence à sa première fois, analeptique cette fois-ci. Sachant cela, établir un ordre des évènements est une tâche ardue. Démêler *prolepses* et *analepses* Leitmotiviques, première occurrence du thème, rappels, sémantique scénaristique, constitue le principal objectif d'une analyse narrative de la musique. Encore une fois, nous voyons bien que pour établir une telle séquence narrative, il est requis d'avoir parcouru l'œuvre dans son intégralité. Non pas pour pouvoir être en mesure d'établir une suite complète du début à la fin du récit, mais bien pour pouvoir identifier tous les éléments à classer.

Grâce à cette courte étude des différents types de rappels, nous avons vu qu'il existe bien une hiérarchie de l'information sémantique des différents paramètres sémantiques de la musique. Chaque niveau permet d'aborder des problématiques différentes d'articulation et d'organisation de la musique au sein de l'œuvre, et demandent un effort conjoint de l'équipe de production dans sa mise en place, et du joueur dans sa réception. Cet effet auprès du joueur aura bien plus d'impact s'il est volontaire et contrôlé, plutôt qu'improvisé (ou fortuit) et aléatoire. Dans ce cas-

[433] Ibid. p149

ci, le sens serait brouillé, flouté par les imprévus, la maladresse, et tant bien même que l'on puisse y faire surgir un sens, il ne serait que balbutiant et imparfait.

Une fois toutes ces caractéristiques dégagées, il convient de s'intéresser au futur de cette pratique qui n'a que très peu bougé entre 1990 et aujourd'hui. Nous l'avons vu durant toute cette étude, la musique des *Final Fantasy* traités n'est pas interactive. La seule interactivité qui existe est l'action homme-machine qui donne l'instruction pour changer de piste, ou débuter et arrêter la musique. Une fois la musique lancée, le joueur n'a plus aucun contrôle sur ce qu'il s'y déroule, et ce peu importe ses actions. Le logiciel de la console de jeu (ou de l'ordinateur, si l'on étend ce procédé à ce support) joue la musique du point A au point B -comme dans un film-, en rajoutant à cela les différents parcours qu'elle peut prendre en fonction de sa structure et de l'imbrication de ses boucles.
De nos jours, dans les *Final Fantasy* plus récents, et notamment l'épisode XV sorti en 2015 sur Playstation 4, Xbox One et PC, le moteur audio utilise, par endroits, le *layering* pour faire varier la musique selon les actions du joueur et le déroulement de la partie (début et fin de combat, entrée dans une « grotte » ou un « village », montée à dos de Chocobo[434] etc…). Mais sur le principe, le *layering*, une fois la séquence musicale lancée, ne traite en réalité que de la jointure entre les différentes couches musicales, et donc entre les différents morceaux si changement de piste il y a. Une fois la séquence lancée, le joueur n'agit plus sur son déroulement. En ce sens, malgré une immersion beaucoup plus efficace car ainsi, la musique accompagne le joueur à travers ses actions, et un confort auditif, le *layering* n'est qu'une manière plus logique, plus affinée, plus *musicale ;* de gérer les transitions entre les ambiances, les morceaux et les évènements musicaux. Le contenu musical reste invariant : le parcours harmonique ne change pas, les mélodies, motifs et *Leitmotive* restent identiques.

[434] A ce sujet, il est intéressant de noter que, lorsque le joueur est à dos de Chocobo, la musique « varie » selon la vitesse de course en rajoutant des couches instrumentales lorsque le joueur va plus vite. Prototype interactif, cette interaction homme-machine, utilisant tout de même le *layering* (les couches sont coupées lorsque le joueur avance lentement, voire à l'arrêt, et s'activent au fur et à mesure du gain de vitesse), est la seule interaction qui existe au sein d'un même morceau musical sur ce jeu.
En guise d'illustration, voir cette séquence : https://youtu.be/BnTUrXX-XpE?t=205 (timecode adapté). Les couches musicales changent lorsque le Chocobo nage, et de nouveau lorsqu'il rejoint la terre. Et pour la vitesse de course, celle-ci : https://youtu.be/BnTUrXX-XpE?t=390 (timecode adapté)

Pour terminer cette thèse de manière différente et l'ouvrir vers de nouvelles perspectives de recherche, nous allons proposer une réflexion autour de l'intégration d'une musique plus interactive qui, cette fois-ci en fonction des actions du joueur, fera librement varier la musique entendue grâce à une intelligence artificielle. Cette réflexion représentera un travail de prospective, et s'intéressera principalement, à l'image du *layering*, sur la jointure des musiques et l'ajout de paramètres variants intra-musicaux. Afin de réaliser un tel procédé, une intelligence artificielle *Deep Learning*• nous semble nécessaire. Nous verrons également quelles pourront être, selon nous, les difficultés de mise en place et musicales d'un procédé de ce genre.

4. Résultats et continuité de la recherche

Nous avons pu explorer dans les parties précédentes une infime partie de l'univers musical de la série *Final Fantasy*. Des développements futurs sont prévus, mais à ce stade, nous avons assez de matières pour tirer quelques conclusions. Différentes approches de la narration musicale ont été abordées ici, ce qui nous permet d'apercevoir les modalités de fonctionnement de la sémantique musicale dans style J-RPG des jeux vidéo. Bien entendu, les affirmations qui vont suivre n'auront de valeur que dans ce cadre fermé, bien que d'autres genres de jeu vidéo puisse en partager certains points. Nous présenterons nos conclusions et une ouverture vers la continuation des travaux sous une forme thématique également, en présentant les points forts et les points faibles de chacun.

4.1 Intelligence narrative et séquençage des évènements

Nous avons au préalable établit une notation expérimentale de l'enchaînement du sens des musiques (2.4.3). Trop peu exploitée ici, puisque nous ne nous concentrions pas sur l'enchaînement pur des titres, mais plus de leur place au sein de l'œuvre, celle-ci permet néanmoins de structurer le séquençage des musiques au sein d'une scène, et de leur donner une structure logique. Nous avons imaginé un projet de jeu vidéo contenant une musique articulée grâce à une intelligence artificielle (IA) *Deep Learning*•, et dont les briques de compositions seraient composées par un compositeur, humain cette fois-ci. Purement expérimental et clairement hypothétique, ce projet utilisera toutes les recherches établies ici afin de proposer une expérience vidéoludique narrative pure, c'est-à-dire propre à chaque joueur : chaque joueur vivra une expérience musicale différente en

fonction de sa façon de jouer car l'IA « composera [435]» la musique en fonction de ses *inputs* et de son comportement en jeu. Il ne faut pas cependant tomber le piège du *script*•, qui consiste à seulement déclencher une séquence musicale lorsqu'un point de déclenchement est lancé (appuyer sur une touche, parler à un PNJ, passer un certain point sur la carte du jeu, etc…). Ici, le projet consiste à réellement *adapter* la brique fondamentale à ce qui est d'ores et déjà entendu en fond. Nous allons expliciter les détails de ce projet point par point en exposant les possibilités et les complications que cela peut engendrer.

4.1.1 Hiérarchie et couches musicales

Tous les éléments de la musique ne peuvent pas être interactifs. Rythme, harmonie, mélodie, instrumentation, dynamique peuvent être injectés à l'IA pour qu'elle en manipule les paramètres, mais il n'est pas question ici que l'IA s'occupe de toutes les couches de la musique, si l'on sépare arbitrairement la couche mélodique et l'accompagnement. Afin de structurer les éléments qui seront interactifs, il faut être en mesure de séparer les couches musicales. Nous imaginons ainsi avoir une trame musicale de fond qui serait composée par le compositeur, et l'IA qui manipulera cette trame, tout en ajoutant, lorsque nécessaire, différentes briques pour animer le tout. Nous avons donc deux éléments pour commencer à théoriser le système : 1) une trame de fond qui peut prendre n'importe quelle forme (grille harmonique imposée, orchestration basique, rythme « groove », etc…) et 2) d'une IA qui sera en mesure de manipuler différents éléments de la trame de fond et prenant en compte les *inputs*• du joueur pour rajouter les briques élémentaires, qui rappelons-le, sont constituées de motifs, de changement d'harmonie ou de rythme et d'instrumentation ou de dynamique. Lors de la mise en place d'un tel processus, le programmeur/développeur du jeu va devoir prendre en compte cette hiérarchie, et séparer ce qu'il considère comme trame de fond et comme briques élémentaires, que nous nommerons volontiers « codon », puisqu'ils constitueront des microéléments de sens que l'IA se verra ajouter aux besoins. En soi, la trame sera l'élément le moins interactif, puisqu'il

[435] Mettons les choses au clair de suite : la musique ne sera pas réellement « composée » par l'IA puisqu'elle utilisera les briques de compositions proposées par le compositeur. En un sens, elle serait un « co-compositeur » ou un « arrangeur ». Elle ne sera pas capable de créer de la musique *ex-nihilo* mais de proposer une œuvre à l'aide de fondamentaux nécessaires à la cohérence (motifs mélodico-rythmiques, harmonies imposées etc…).

constituera l'élément le plus stable de la musique. Tout le travail d'articulation et de caractère sera opéré par l'IA, la trame lui donnant une voie à partir de laquelle émerger afin qu'elle ne s'écarte pas de ce qui est « attendu ».

4.2.1.1 La trame de fond

Pour chaque scène ou séquence nécessaire, le compositeur devra décider d'une trame de fond minimale pour que la musique puisse opérer sans l'intervention de l'IA, disons, si le joueur ne joue pas mais laisse le jeu fonctionner pour les besoins de l'exercice, puisque dès qu'il utilisera les touches de la manette ou du clavier, l'IA surgira pour donner du corps à la musique. Elle fournira les éléments minimums de la musique, et devra ainsi « fonctionner » d'elle-même. Toute l'énergie du compositeur devra être concentrée sur l'équilibre entre une musique qui possède assez de matière pour avoir une logique, et remplir sa fonction scénaristique, mais laissant de la place à l'IA si elle doit émerger, sans pour autant être surchargée à la base même de la composition

Afin de fournir une explication détaillée du processus que nous imaginons, nous allons prendre un exemple pour illustrer nos propos. Pour ce faire, nous prendrons le morceau *Anxious Heart* de *Final Fantasy VII* (figure 223) puisqu'il possède tous les éléments que nous souhaitons mettre en avant ici de manière abordable.

Si l'on regarde la composition de ce morceau, nous constatons qu'il est :

- Séparé en deux couches : une trame principale aux cordes frottées dans la première partie, sur les 21 premières mesures, suivie d'une courte partie au piano électrique, qui joue l'harmonie, sans réelle mélodie. C'est un accompagnement pur de soutient harmonique qui permet de définir le cadre dans lequel se déroule la seconde couche, qui joue la mélodie, à la harpe, accompagnée par une flûte.
- Simple dans sa structure : La grille harmonique est basique et emploie très peu d'accords différents, et l'enchaînement des parties est simple, non imbriquées les unes dans les autres, ce qui permet de les séparer aisément. Cette partie structurelle de la musique est importante, puisqu'une structure plus compliquée avec répétitions et retours en arrières imbriqués, accompagnés par une harmonie dense, laisse peu de marge de manœuvre à l'IA pour ajouter de l'information de manière clairement perceptible, et surtout, organisée (pensons-nous).

- Utilise peu d'instruments : à l'image du point précédent, tout élément de timbre ajouté doit être le fait de l'IA. L'orchestration et l'instrumentation se doivent alors d'être à leur tour les plus simples et minimalistes possibles pour lui laisser de la place. Ici, nous avons : une flûte, un piano, une harpe, et un orchestre à cordes frottées. Chaque instrument possède alors un rôle qui lui est propre. Les cordes jouent la « nappe harmonique » et fonctionnent comme un seul et même organe, la harpe et le piano permettent d'injecter du mouvement dans cette nappe, et la flûte, étant un instrument mélodique, ajoutera, bien entendu, une mélodie.

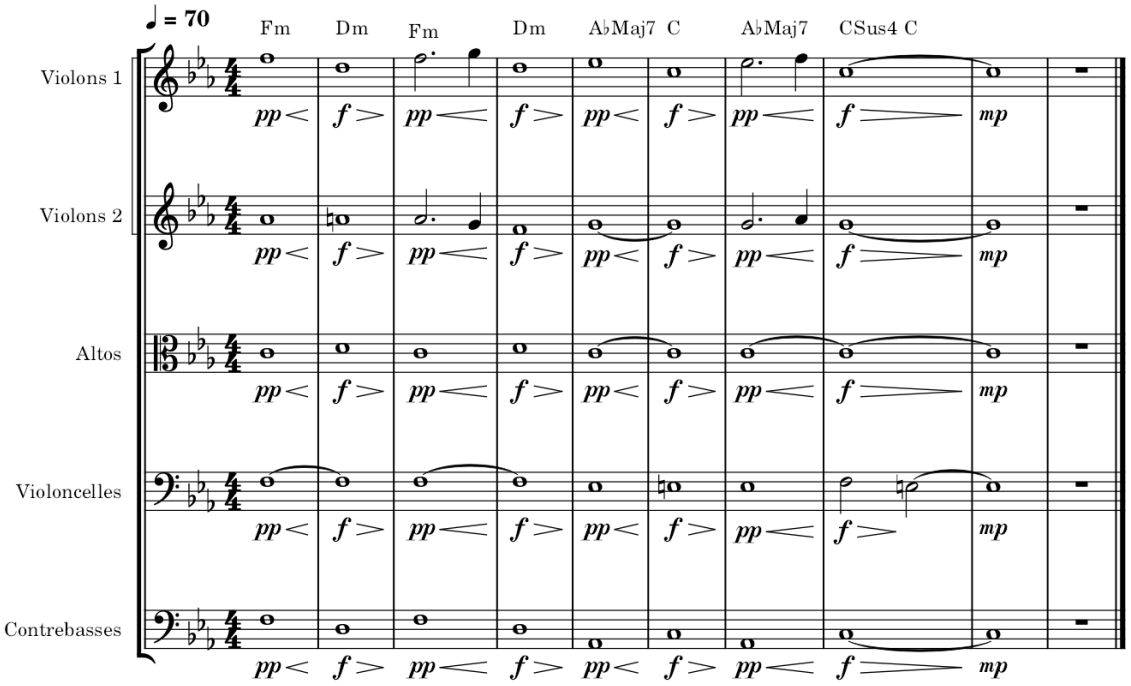



Figure 223 - Anxious Heart - Final Fantasy VII - mesures d'introduction 1-9

Sur la figure 223, nous voyons tous les paramètres possibles à l'exception de la mélodie. La dynamique, d'origine présente dans le morceau, pourrait être du fait de l'IA et accompagner les mouvements du joueur. En ce sens, la dynamique serait un élément généré par l'IA à l'aide, par exemple, des touches permettant de déplacer le personnage. Plus celles-ci sont sollicitées, plus la dynamique varie en intensité et accompagne les mouvements du joueur. Les marqueurs dynamiques « ici on commence *piano*, puis là nous arrivons *forte* » peuvent être déterminés par le compositeur, et seul leur intensité ou leur courbe de modulation variera selon le comportement du joueur Également, nous pourrions rajouter les mouvements de

la caméra, parfois dirigée par le joueur[436]. Les différents paramètres que le compositeur peut décider dans la composition de sa trame de fond seront : la grille d'accord, alternance de degrés entre *Fa* mineur et *Ré* mineur, puis *La♭* Majeur7 et *Do* Majeur ; la répartition des voies, accords à l'état fondamental, conduite des voies minimale, voie supérieure imposées ; et l'instrumentation. La trame de fond pourrait également être « interactive », c'est-à-dire ici, différente selon les occurrences, si l'IA décide de faire varier la position des voix entre les deux extrêmes, tout en respectant les conditions minimums : chaque accord doit être complet. L'accord *Do* sus4 qui apparait en fin de séquence pourrait à son tour être du fait de l'IA qui, de manière automatisée, apporte un caractère conclusif à la fin de l'introduction. Celle-ci pourrait choisir entre toutes les manières possibles de conclure une partie pour passer sur la suivante en fonction de ce qu'il se trouve après, donnant une version possiblement différente à chaque fois, sauf si le compositeur en décide autrement pour des raisons sémantiques ou de caractère. Ainsi, le compositeur décide pour sa trame de fond d'éléments fondamentaux minimums de la musique, et laisse le joueur guider l'IA à l'aide de son comportement pour donner une interactivité à la musique et faire vivre une expérience personnelle basée sur le comportement.

Dans la partie suivante, que nous nommerons partie A, la harpe joue un arpège mélodique, l'orchestre à corde est réduit à l'utilisation des violons 1&2, Altos et Violoncelles (la contrebasse s'efface), puis la flûte émerge quelques mesures plus tard. Quelques motifs apparaissent à la harpe, la dynamique n'opère plus mais la grille d'accord reprend le premier enchaînement *Fa* mineur vers *Ré* mineur :

[436] Cette action n'est pas possible dans les jeux *Final Fantasy* traités ici. La caméra est soit fixe, soit se meut automatiquement en suivant le déplacement du personnage. En général dans d'autres jeux, le joystick gauche de la manette dirige le personnage et le joystick droit la caméra. Une alliance entre le degré d'utilisation de l'un ou l'autre (moyenne pondérée) permettrait de faire varier la dynamique du morceau entre deux extrêmes décidés par le compositeur (par exemple entre p et ff ou pp et f comme sur la figure 223).

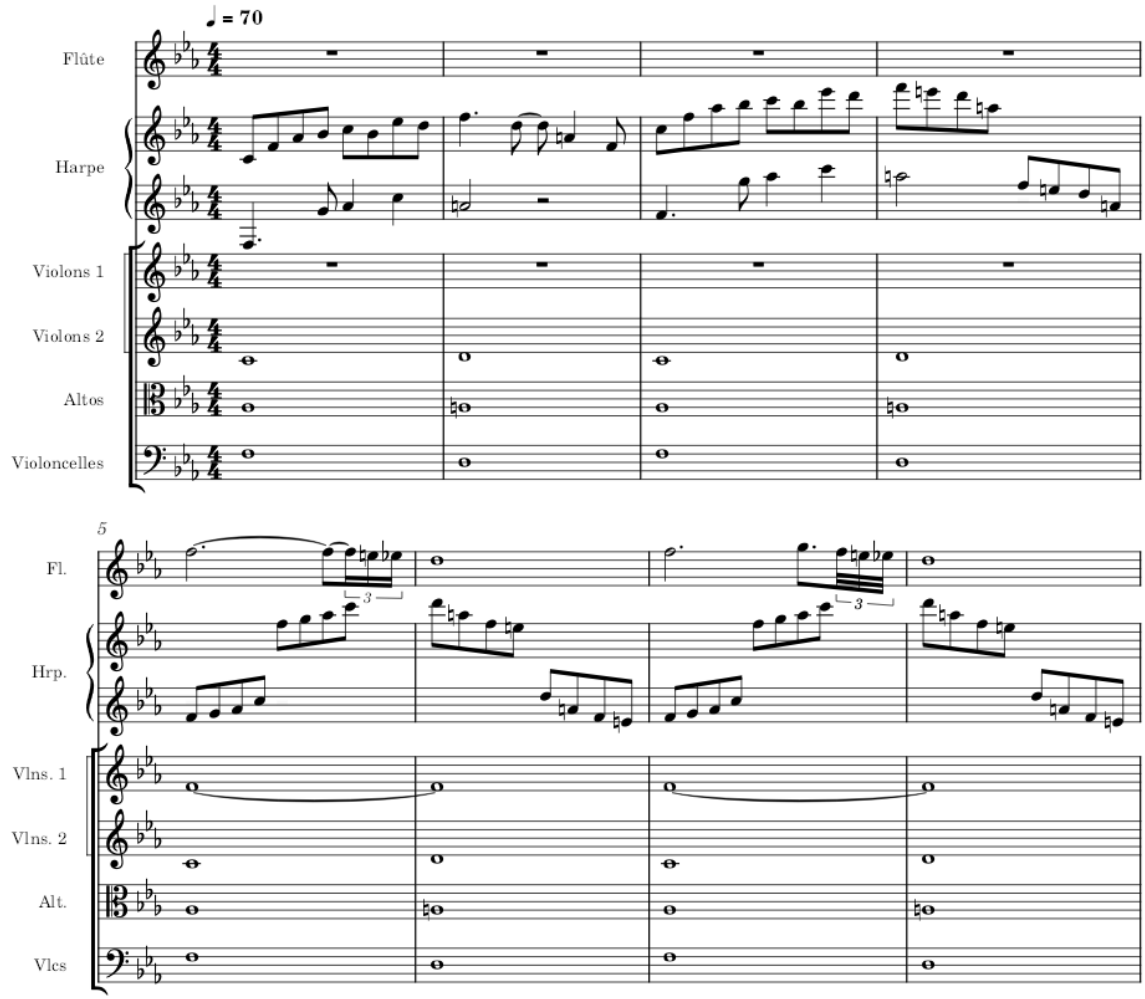



Figure 224 - Anxious Heart - Final Fantasy VII - Partie A, mes. 10-17

Nous voyons apparaître dans la harpe le motif du cristal, surtout sur les mesures 5 à 8 de la figure 224, qui, rappelons-le, consiste en un accord add2, qu'il soit majeur ou mineur. Dans ce cas-ci, l'IA aurait pu décider d'ajouter ce motif-ci, disponible dans son répertorie de codons à articuler, pour des raisons scénaristiques particulières. Mais ces raisons ne sont pas les éléments sur lesquels nous allons nous intéresser, étant trop spécifiques au jeu choisi et n'étant pas pertinent dans un exemple isolé et surtout arbitraire. Ce qui est intéressant ici est la capacité de l'IA à ajouter le motif à une harmonie déjà présente. Voici le chemin de construction :

- L'IA possède dans son répertoire de briques élémentaires plusieurs instructions (mettre « ceci » en majeur, jouer « ceci » à la flûte…) ou de motifs (motifs de « a », motif de « b ») que le compositeur a écrit, probablement tous en

Do pour des raisons pratiques, puisqu'ils seront tous menés à être modifiés, transposés et articulés différemment selon les cas. Dans notre exemple du motif de cristal, nous avons le « Motif du cristal », qui consiste en un accord « Do Majeur add2 » ou « Do mineur add2 » constitués des notes *Do, Ré, Mi*(♭), *Sol*, ascendant puis descendant selon un rythme et un ambitus donné.

- La trame de fond est constituée de la grille d'accords *Ré mineur* et *Fa mineur*. Ceci est bien entendu imposé par le compositeur (dans cet exemple, en tout cas).
- L'IA va donc adapter l'harmonie « mineur add2 », en choisissant la version mineure car c'est la couleur utilisée dans l'harmonie préprogrammée du morceau, du motif du cristal sur celle de la trame de fond. L'harmonie peut être préprogrammée par le compositeur, mais peut être soumise à modifications si et seulement si cela porte un sens narratif de faire ainsi. Cela n'est pas figé. Ici, nous passerions par exemple des accords de *Ré mineur* et *Fa mineur* à *Ré mineur 7*, ou *Ré diminué*, toujours suivit de *Fa mineur* ou d'une autre couleur en *Fa* si la couleur de ces accords possède une signification. Nous ne prendrons pas ici en considération les éléments rythmiques (ici croches régulières ou droites) ou encore l'ambitus de l'arpège, qui peuvent constituer d'autres briques d'articulation calculées sur d'autres paramètres de jeu et d'interaction.

Le principe repose donc en l'injection d'éléments de la première couche musicale sur la trame de fond, créant alors la musique telle qu'on la reçoit. Le côté adaptatif est extrêmement important, et constitue l'interaction entre la musique et le joueur. Si le joueur, dans notre exemple précédent, avait décidé de jouer autrement, en ayant un autre comportement, l'adaptation du motif aurait pu être différente, ou bien le motif choisi aurait pu en être un autre.

Lorsque le compositeur détermine la grille d'accord souhaitée, il possèdera deux options. La première consiste à verrouiller l'harmonie pour que l'IA ne puisse pas agir dessus. Dans ce premier cas, cela signifiera que l'harmonie employée est sémantiquement importante, ou tout du moins choisie pour borner l'univers des possibles sans dénaturer le souhait premier du compositeur. Ce genre de morceaux ou de passages constituerons ce que nous appellerons les « clefs » de la sémantique musicale du jeu : si une harmonie est verrouillée, cela signifie que

nous souhaitons indiquer au joueur que *cette* harmonie possède *ce sens* dans *telle* situation scénaristique. Ces passages-ci seront, conformément à ce que nous avons établi partie 4.1.1, le plus souvent présent en début d'aventure, lorsque l'on donnera tous les éléments musicaux nécessaires au joueur afin qu'il puisse de la manière la plus confortable possible, intégrer ces données musicales et créer un lien sémantique. Dans le second cas, l'harmonie sera malléable selon les intentions de l'IA afin de créer du sens en fonction du comportement du joueur[437]. Il sera donc théoriquement possible d'entendre plusieurs versions du même morceau en fonction de ces modalités musicales. Par exemple, en début d'aventure, la grille harmonique de *Anxious Heart* pourrait être verrouillée sur la grille que nous avons vue plus haut. Mais si pour un besoin particulier l'IA décide de modifier la couleur des accords du même morceau plus tard dans l'aventure, nous aurions alors, au minimum, 2 versions. Ici, le compositeur pourrait indiquer au programme qu'à *ce* moment l'harmonie est verrouillée, mais libérée à *cet autre moment*, montrant bien une importance de l'harmonie, ou non, selon le degré de liberté donné à l'IA. Cette mise en regard des deux versions (ou plus) peut donner plusieurs indications au joueur sur ce qu'il se passe à l'écran. Son chemin de pensée pourrait être le suivant :

- L'harmonie originale du morceau est « *Ré mineur* » puis « *Fa mineur* » (arrêtons-nous ici). Ce morceau possède donc une prédominance mineure (pour les besoins de l'exercice)[438].
- Ici j'entends le même morceau que je reconnais grâce à d'autres paramètres verrouillés à ce moment-là (instrumentation, mélodie principale…) mais en Majeur. Ceci signifie qu'ici, le Majeur a une signification particulière.

Nous voyons ici apparaître plusieurs problèmes à cette mécanique d'adaptation narrative de la musique. Nous détaillerons ces problèmes dans la partie 4.2.2.2.

[437] Mais ceci est purement hypothétique, voire un peu « dangereux » pour des raisons que nous verrons plus tard.
[438] Si tant est que le joueur soit capable de discriminer, à l'oreille, la couleur des accords. Mais passons sur cet obstacle pratique difficilement résoluble et sur lequel il ne faut pas s'arrêter.

4.2.1.2 Les briques élémentaires ou « codons »

A côté de la trame de fond, le compositeur va constituer un répertoire de motifs, de variations harmoniques *possibles* (mais non limitées à), disons, des variations souhaitées ou préconisées pour des raisons de sécurité, de rythme dans les motifs, de tempi et même d'instrumentation ou d'orchestration. Via ce procédé, le rôle du compositeur n'est donc absolument pas mis de côté, bien au contraire. C'est lui qui va donner à l'IA sa marge de manœuvre, tout en pensant bien à ne pas la limiter dans son processus d'interaction, auquel cas la musique serait plus *scriptée* que réellement interactive.

4.2.1.2a Les variations harmoniques

Lors de la composition de la trame de fond et de l'harmonie générale qui régira l'entièreté du morceau, le compositeur pourrait, nous l'avons mentionné plus tôt, verrouiller ou non les variations de l'IA. Cette possibilité peut s'effectuer grâce à une balise ou un marqueur dans le code du jeu, et ne constitue pas un problème éventuel dans le développement d'un tel système. Si le marqueur ne verrouille pas la modification de l'harmonie, celle-ci peut s'opérer sur deux plans : 1) l'enrichissement ou la modification de la couleur des accords, passer d'une simple triade *Do* Majeur à un accord *Do* mineur, *Do* Majeur 7 ♭ 9 ou toute autre combinaison d'accords enrichis, 2) changer l'harmonie même du morceau à l'aide d'accords de substitution si la musique est fonctionnelle et le permet, ou n'importe quel autre accord si cette possibilité existe.

Dans le premier cas, l'IA prendra soin d'enrichir les accords en conservant, au possible, les altérations admises par la tonalité usitée, ou le cas échéant, de faire en sorte que la logique musicale reste active sans dénaturer le propos[439]. Dans le second cas, plus hypothétique que le premier, elle choisira les accords possibles en prenant en compte son point de départ (l'accord précédant l'accord modifié) et son point d'arrivé (le suivant, si celui-ci n'est pas modifié à son tour). La combinatoire d'un tel procédé se devra d'être soumise à beaucoup de règles, puisque si l'on part d'un accord *a*, que le suivant (*b*) est modifié, et que l'accord *b+1* l'est également en fonction de l'accord *b*, nous voyons bien que l'IA va peu à peu s'émanciper de l'harmonie originale du morceau au fil des différentes itérations

[439] Et nous posons ici les briques des difficultés rencontrées.

modulaires. Elle devra alors être en mesure d'effectuer le chemin inverse afin de retourner vers l'harmonie du morceau. Ou bien, le compositeur pourra intégrer un *degré d'affordance*• délimitant les séquences harmoniques et les bornes maximales d'éloignement harmonique possibles. Ici, laisser une totale liberté à l'IA mènera vers une musique drastiquement différente à chaque fois qu'elle agira sur le morceau (si ce n'est plus chaotique que logique), et dénaturera le propos même de ce procédé interactif. Les variations harmoniques agissant principalement sur la trame de fond et non sur l'articulation même de la musique toute entière, il serait plus sage de limiter les possibles grâce au *degré d'affordance* à implémenter dans un autre marqueur, et de laisser plus de liberté aux autres éléments de variation. Les bornes autorisées par le *degré d'affordance* permettront de laisser une liberté bridée à l'IA, mais une liberté malgré tout (figure 225). Il s'agira en permanence d'un équilibre millimétré entre les modularités de variations, amenant une nouvelle façon de composer et de penser la musique de jeu vidéo.

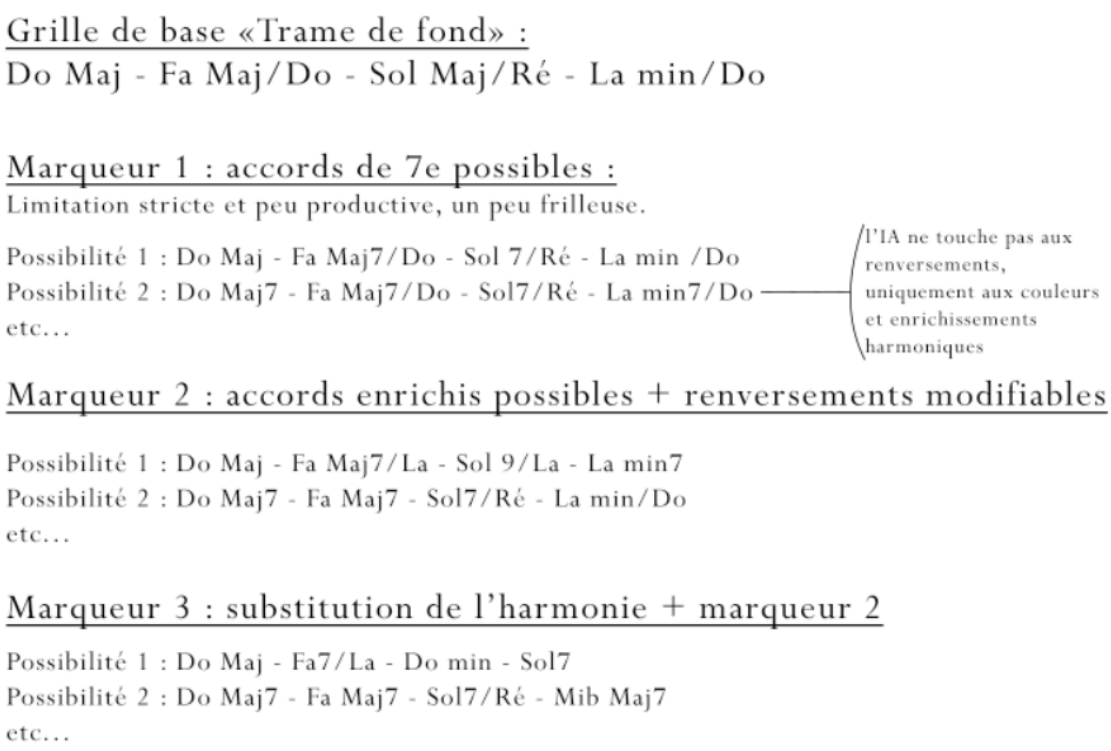


Figure 225 - Exemples de modularités possibles

Dans cet exemple, nous avons mis en avant les possibilités de modularité de l'harmonie sur une séquence très courte de quatre accords fonctionnels basiques et sans aucune prétention pour les besoins illustratifs de l'exercice. Aucun commentaire n'est nécessaire pour les deux premiers marqueurs puisqu'ils restent très prudents sur l'harmonie utilisée, tout en respectant certaines règles d'écriture[440]. En revanche, la substitution d'accords du marqueur 3 peut être commentée. Nous voyons bien qu'en autorisation l'IA à intervenir, il est possible de s'éloigner du propos initial. Dans la première des deux possibilités présentées, l'harmonie reste en cohérence avec le propos initial en substituant l'accord de *Sol*7 par un *Do* mineur, résolution de l'accord précédent dont la couleur a été modifiée pour en changer la fonction afin de ne pas rompre le sentiment de résolution amené par *Fa*7. Ceci contribue en réalité à retarder l'arrivée de *Sol*7 dans la grille harmonique. Cette modification est tout à fait admise, mais il faudra prendre les précautions nécessaires afin de retourner sur la grille d'origine. Dans le cas d'une grille de 4 accords répétés en boucle lors d'une séquence, la dominante se résout bien sur le ton attendu (nous avons la boucle *Sol7* -> *Do* Majeur). Dans la seconde

[440] La 9e de *Sol* du marqueur 2 possibilité 1 descend au *Sol*, 7e mineure de l'accord de *La* mineur 7 ou est maintenue à la même voix sur la fondamentale de l'accord, ou les deux.

possibilité, l'accord de *Mi♭* Majeur7 est inattendu, de surcroît après une dominante de *Sol*. Rien n'est réellement interdit en musique de nos jours, mais il faudra prendre les précautions nécessaires afin que l'IA ne s'éloigne pas trop de la logique souhaitée en évoluant vers des tons trop éloignés desquels il serait ambitieux de revenir. Dans le cas de la boucle de quatre accords mentionnés juste avant, la dominante non résolue évoluant vers un degré éloigné puis retournant sur la tonique de la grille pourrait, dans certains cas, paraitre étrange, mais peut également apporter un caractère particulier si cette modularité est autorisée et admise par le compositeur.

4.2.1.2b Les variations de motif

Ce type de variation sera le fer de lance du système d'interaction narrative intelligente. C'est grâce à cette variation musicale que la mécanique Leitmotivique pourra pleinement opérer. Elle dépend en partie de la variation précédente, puisque c'est grâce à l'harmonie utilisée que les motifs pourront varier en adéquation. Une fois de plus, les possibilités sont infinies et il serait présomptueux de détailler ne serait-ce qu'une partie des cas généraux possibles. Ainsi, pour illustrer ce procédé, nous prendrons exemple dans ce qui est fait dans *On that Day, 5 Years Ago* (*On that Day* par la suite) de *Final Fantasy VII*, puisque cette musique exploite ce type de variation avec les variations harmoniques. Nous en avons fait le détail dans la partie 3.3.2.1b, nous reprendrons donc les éléments présentés pour développer notre propos.

Cette musique est constituée de plusieurs parties, chacune articulant le thème de Cloud, remis à l'état de motif lorsque l'on sépare le thème en plusieurs parties comme nous l'avons déjà vu. Sur la figure suivante, nous présentons toutes les occurrences du thème dans *On that Day* avec, en témoin, le thème tel qu'il est articulé dans son morceau principal, le *Main Theme Final Fantasy VII.* Tout y est présenté en notation absolue, sans altération à la clé et chaque occurrence mélodique étant remise sur *Do* pour faciliter la comparaison :

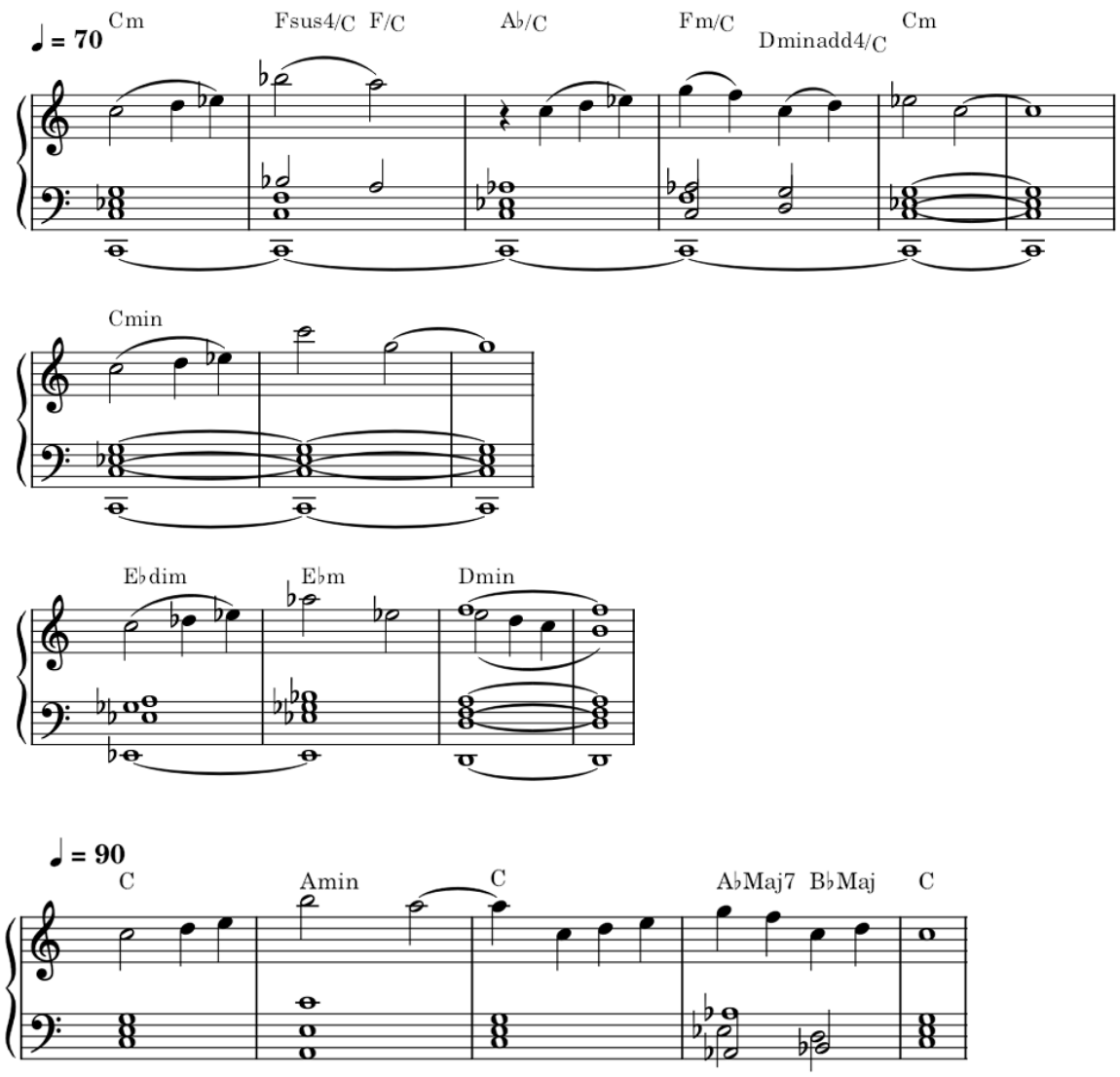



Figure 226 - Analyse paradigmatique - On that Day & Main Theme Final Fantasy VII – Final Fantasy VII

Sur cette figure, les barres de mesure ont été alignée verticalement afin de faciliter la comparaison. Les 3 premiers systèmes proviennent de *On that Day*, et le dernier, en témoin, est celui du *Main Theme*. Outre la différence de tempo, nous prendrons comme valeur absolue d'harmonie et de motif l'occurrence du *Main Theme*, puisqu'elle constitue la forme stable et affirmée du thème de Cloud. On observe alors que l'harmonie n'est jamais la même dans *On that Day*. Premièrement, l'accord fondamental des motifs est *Do* mineur à la place de *Do* Majeur. Changement de caractère certain, il s'aligne cependant à celui des scènes lorsqu'il est utilisé. Ainsi, pour bifurquer rapidement vers les modalités de variations harmoniques, le compositeur *peut* imposer une couleur principale de l'harmonie en fonction de son souhait sémantique lors d'une ou plusieurs scènes particulières.

L'IA *pourra*, de son côté, adapter la tonalité de départ du morceau en fonction de celle du morceau précédent (résolution de tension, continuité harmonique, etc). Ici le compositeur imposera la présence d'un marqueur « tonalité mineure », par exemple, mais sans en préciser plus afin de laisser une marge de manœuvre créative à l'IA. Par exemple, si le morceau précédent, juste avant le changement de musique, se situe sur un accord de *Fa* mineur[441], commencer *On that Day* en *Do* mineur est une possibilité (mouvement iv vers i en *Do*). Mais s'il s'arrête sur un accord de *La* Majeur, l'IA peut choisir d'aller vers un accord à fonction cohérente comme *Si* mineur (si le *La* Majeur représente un I, *Si* mineur serait son ii) ou *Ré* mineur (ici *Ré* mineur serait un iv de *La* Majeur, ou bien *Ré mineur* est un i et *La* Majeur représente son V), etc… Les combinaisons sont nombreuses.

Ainsi, pour revenir à la figure précédente, le motif principal du thème de Cloud (mesure 1 et 2 sur chaque occurrence) s'adapte à l'harmonie choisie. Dans la première occurrence, les intervalles du motif sont modifiés pour aller de paire avec l'accord *Fasus4* choisi par l'IA, qu'elle résout par la suite en *Fa* Majeur[442]. Dans le thème stabilisé, nous avons une progression *Do* Majeur – *La* mineur et un motif qui évolue sur la tierce majeure pour sauter sur 7^{e} Majeure résolue sur sixte, fondamentale du nouvel accord. Dans le premier cas de *On that Day*, cette progression est adaptée à l'harmonie : progression sur tierce mineure (pour aller avec l'harmonie mineure) puis saut sur la 7^{e} mineure (idem) résolue sur sixte (mais tierce de l'accord). Ces changements mineurs d'harmonie et de couleur d'intervalle, deux des trois degrés modaux de la gamme, changent de manière significative le ressenti. La question ici est de savoir s'il s'agit réellement d'une qualité Leitmotivique, ou juste d'un changement d'harmonie pour coller à l'ambiance de la scène. L'harmonie mineure et le tempo ralenti contribuent à noircir le thème de Cloud, qui est utilisé ici dans des scènes semant le doute, et

[441] Comprenons bien ici, le morceau précédent suit son cours et le joueur déclenche le changement de musique en évoluant dans le jeu. Le travail de l'IA ici est de lier le dernier accord utilisé dans le morceau précédent avec le premier du nouveau pour créer une continuité. Comme le joueur peut déclencher le changement de musique sur n'importe quel accord du morceau précédent (voir 1.5.3), il est intéressant de voir comment se comportera l'IA pour s'adapter, sans pour autant passer par des accords trop éloignés.

[442] Ou imposé par le compositeur, mais passons désormais et jusqu'à la fin sur ce détail qui ne change en rien ce dont nous souhaitons parler ici.

légèrement empreint de nostalgie, mais dans tous les cas provenant du passé comme le nom du morceau le laisse supposer.

Dans la seconde occurrence, l'IA n'a pas jugé bon de changer l'harmonie et maintient l'accord de *Do* mineur. Les raisons de ce choix peuvent être diverses (joueur qui ne meut plus le personnage, arrêt sur une bulle de dialogue, combinaison de touches particulière, ouverture du menu…). Le motif est alors adapté en conséquence et ne joue que des notes de *Do* mineur, laissant une impression de suspension, tout comme pourrait l'être le comportement du joueur. Cela peut donner l'impression que l'IA est également dans l'attente d'une réaction de sa part. L'interaction joueur-logiciel est alors pleinement active, et répond parfaitement aux attentes d'un tel système interactif. D'autant plus que, la situation musicale du joueur, son avancée dans le morceau ; n'est pas bornée et peut à certains endroits et dans certains contextes harmoniques, résulter sur des situations très intéressantes[443].

Dans la troisième et dernière occurrence, nous sommes en présence d'un changement drastique d'articulation. Bien que le motif commence toujours sur *Do*, l'harmonie sous-jacente a changé vers un degré de *Mi*♭ diminué. Le caractère est à l'opposé des situations précédentes, si bien que cet accord va se résoudre chromatiquement vers *Ré* mineur puis un *Si* mineur7♭5, contre toute attente conclusif dans cette progression. La fonction des accords est alors renversée grâce aux couleurs dégagées dans cette progression, un accord mineur7♭5 étant tout sauf réellement conclusif. Ce choix de l'IA de faire entendre une telle harmonie peut venir des marqueurs que le compositeur a posé à cet endroit-là. Quoi qu'il en soit, le motif s'adapte parfaitement à cette harmonie, et laisse même entendre un motif conclusif (sur l'accord de *Ré* mineur) inutilisé jusqu'alors. Un marqueur « conclusion » peut également être possible[444] lorsque nécessaire.

[443] Quid d'une telle suspension sur un accord de dominante et l'effet suspensif en résultant ? Ou d'une pédale de dominante qui durerait plusieurs dizaines de mesures pour retenir la tension, comme Beethoven aime bien le faire ?

[444] En réalité nous pouvons imaginer tous types de marqueurs, mais en mettre trop revient à restreindre l'IA dans ses choix et revenir vers une musique mixte entre du *script* et de l'interaction. C'est encore une fois une question de dosage et d'équilibre.

Les possibilités sont également infinies, et un entrainement de l'IA est nécessaire, en lui indiquant les bonnes modifications des mauvaises, d'où l'utilisation du réseau neuronal du *Deep Learning*• pour y parvenir.

4.2.1.2c Les autres variations

Nous regrouperons ici tous les autres types de variations possibles, soit l'instrumentation, la conduite des voix, l'intensité, le tempo, etc… En somme, tous les autres paramètres musicaux autres que l'harmonie et la mélodie.

Concernant l'instrumentation, nous le verrons dans la partie concernant les éventuels problèmes de mise en place d'un tel système (mais pas les problèmes d'exploitation), les changements d'instruments sont plus compliqués à mettre en place. Nous voyons deux soucis liés à cette mécanique : 1) le degré de correspondance des timbres et 2) les conditions de modalité.

La correspondance des timbres est, à l'image des variations vues précédemment, soumise à un *degré d'affordance*. C'est-à-dire que, toujours en laissant le choix à l'IA de changer l'instrumentation ou non, et quel chemin elle va choisir pour faire ainsi ; le compositeur devra soit verrouiller l'instrumentation, soit autoriser des variations selon plusieurs niveaux possibles. Il s'agira ici plus de substitution d'instrument qu'une réelle variation. Nous imaginons mal un orchestre à cordes être échangé ou remplacé par des percussions, par exemple. Il faudra, inversement, limiter les échanges inutiles (hautbois/clarinette ayant des timbres relativement proches sur certains registres, ou encore violon/alto à la mélodie) sauf si tel est le souhait du compositeur d'autoriser ce genre d'échanges. L'une des principales complication se situera dans le registre, la tessiture et les styles de jeu autorisés par certaines instruments. En somme, le changement ne devrait se faire que lorsqu'il a un sens musical à apporter aux autres variations. Si le cor signifie « quelque chose » dans le corpus musical du jeu, alors échanger un violon (présent d'origine en trame de fond) par un cor peut être intéressant. Les conflits de timbres sont également à éviter, si un ou plusieurs cors sont déjà présent dans le morceau et dans un registre proche, il faudra veiller à ce que les voies ne se superposent pas de manière désagréable à l'oreille. L'instrumentation et l'orchestration est un art très précis, et laisser une place de variation semi-aléatoire

à l'IA peut dénaturer l'essence de la musique. C'est certainement le paramètre le plus délicat à gérer.

Concernant les conditions de modalité, elles restent à établir. Les conditions qui régissent la décision de l'IA à modifier l'instrumentation du morceau dans un but sémantique restent à déterminer selon le type de jeu, et donc le gameplay, ou le type de scène (dialogue, exploration …). De surcroît, l'IA doit veiller à ne pas changer *trop souvent* d'instrumentation, sans quoi le résultat musical pourrait être catastrophique. Il y a alors un autre *degré* à injecter en plus du ***degré d'affordance*** qui détermine le champ des possibles, l'instrumentarirum disponible : le *degré de variance*. Ce degré détermine des bornes à établir au sein même du morceau, qui peut lui-même être imposé par le compositeur, ou laissé à une valeur aléatoire. Il indique la fréquence et la portée en accord avec le ***degré d'affordance*** des variations instrumentales. Le compositeur peut indiquer que, à *ce* moment-là du jeu et avec *ce* morceau, l'IA peut opérer 3 changements d'instrument sur l'ensemble de l'orchestre utilisé (*degré de variance* = 3) et parmi *cet* instrumentarirum (***degré d'affordance*** = n, à déterminer). Il est également possible d'habituer l'IA à déterminer elle-même ces degrés en fonction de la manière dont elle a été entraînée à produire des résultats jugés convainquant. Quoi qu'il en soit, la complémentarité entre la variation de motif et la variation d'instrument devra être telle qu'un instrument n'étant pas capable de jouer, pour des raisons de tessiture ou d'articulation, le motif déterminé ; ne soit pas choisi. Ce paramètre devra être à prendre en compte lors de l'entraînement de l'IA sous couvert d'une vérification humaine, et donc sensible, des résultats.

Les variations de tempi ne sont compliquées à concevoir ni même à programmer. De manière connivente, le tempo sera varié selon la vitesse d'exécution des commandes du joueur. Une telle liberté peut également être verrouillée si le compositeur ne souhaite pas augmenter ou diminuer le tempo de certains morceaux. Il pourra également placer un ***degré d'affordance*** indiquant les bornes extrêmes de tempo atteignables. Par exemple, si nous reprenons le tempo du *Main Theme* de *Final Fantasy VII* qui est de 90 battements par minutes à la noire, le compositeur pourra activer la variation de tempo dans une borne [70-120]. Ceci permettra d'empêcher un jouer super actif, jouant trop vite et bien, d'augmenter le tempo d'une musique à un stade irraisonnable (et inversement, si le joueur ne fait

rien, le tempo de baisse pas indéfiniment)[445]. Si le compositeur souhaite que le tempo minimal soit celui du morceau en cours, il indiquera la valeur, pour reprendre l'exemple précédent, [90-120]. Si le compositeur est proche du réalisme, il devra aussi penser à la musicalité de tempi extrêmes, en particulier dans la rapidité, qui pourraient rendre certaines phrases injouables sur certains instruments.

La variation de rythme concerne en particulier les motifs. Nous avons pu voir dans l'exemple de la figure 226 que le rythme des motifs n'a pas été modifié dans les différentes occurrences. Cependant, il pourrait être possible d'en faire ainsi afin de rajouter plus de caractère à une scène, et de surcroît si un rythme particulier possède un sens. Le compositeur pourra, en plus des trames de fond harmoniques, des briques motiviques, et de l'instrumentarium des possibles, injecter des séquences rythmiques que l'IA choisira selon le contexte, et fera varier librement. Il faudra cependant veiller à respecter plusieurs conditions musicales afin de ne pas, une fois de plus, obtenir un résultat chaotique.

Le premier paramètre à respecter est la métrique, la carrure même de la mesure. Rétrécir ou étendre une mesure n'est pas un problème en soit, mais aussi que faire se peut, l'IA devra toucher le moins possible à la métrique imposée par la trame de fond lors de la composition originale du morceau. Ainsi, si la mesure est en 4/4, l'IA pourra faire varier le rythme interne de la mélodie, mais toujours dans une métrique 4/4. Dans les cas les plus extrêmes, la mélodie motivique pourra être décalée sur plusieurs mesures, en créant des chevauchements. Il n'est pas nécessaire de restreindre la variation rythmique aux bornes de chaque mesures sans se permettre de « dépasser » un peu. Ceci créerait une musique, certes, logique, mais malgré tout déstructurée. Voici ce qui *peut* être possible de faire grâce à un tel paramètre :

[445] Nous pensons particulièrement ici aux *Speedrunner* qui peuvent jouer extrêmement vite et précisément. Sans borne, le tempo pourra être grandement augmenté, donnant un résultat à l'opposé du musical, mais néanmoins probablement divertissant.

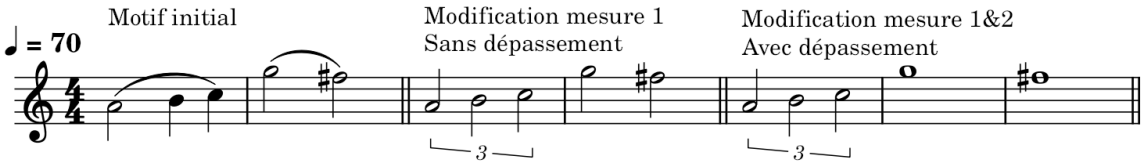


Figure 227 - Variations rythmiques, exemples 1 - On that Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII

Dans cet exemple, la carrure propre de chaque mesure a été respectée. La progression conjointe *La-Do* reste enfermée dans la mesure à 4 temps. C'est la position relative de chaque note dans la mesure qui a été recalibrée sur un triolet de blanches, et dans le dernier exemple, les deux blanches *Sol-Fa#* ont été étendues à une ronde chacune. Ces variations de rythmes restent quelque peu timides, et peuvent correspondre à un *degré d'affordance* de premier niveau, un peu frileux et sans ambitions. Dans le second exemple de modification, il faudra bien entendu que l'harmonie s'adapte en conséquence de l'étalement des notes sur deux mesures au lieu d'une. Cette adaptation sera bien entendu du fait de l'IA. Sur la carrure originale, nous passions d'un accord sus4 résolu sur la triade nécessaire à l'atténuement des tensions, mais il est également possible de faire autrement dans ce genre de situations afin de poursuivre la logique d'un tel choix. Si l'on considère une variation rythmique un peu plus ambitieuse, toujours à partir du même motif, nous pourrions obtenir des résultats comme suit :

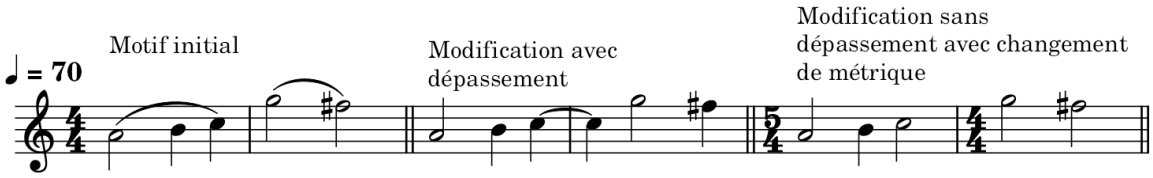



Figure 228 - Variations rythmiques, exemples 2 - On that Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII

Ici, nous avons volontairement fait dépasser le *Do* de sa mesure initiale, tout en gardant une métrique à 4 temps sur le premier exemple. Bien entendu, si un dépassement (ou un allongement du temps) est à prévoir, cela impose, en musique, de rattraper ce retard d'une quelconque manière par la suite. Cela peut être compensé, et paraître invisible ou moins brutal, grâce à une modification du tempo, accélération sur l'allongement du temps, ou ralentissement sur la passage de « rattrapage ». Une autre façon de procéder est de modifier la métrique. L'exemple 2 montre ce genre de variation dans lequel le temps a été allongé de

manière équivalente au premier exemple dans la première mesure, mais où le *Fa#* garde sa valeur en repassant à une métrique à quatre temps dans la seconde mesure, gardant alors la place du *Sol* et du *Fa#* sur les accents de la mesure, et mettant de côté l'éventuel sentiment de syncope que l'on pourrait ressentir dans l'exemple 1.

Le second paramètre à respecter dans une variation rythmique est la quantification des temps. Il ne serait pas pertinent de modifier une noire en une double croche pointée, amenant alors nécessairement, quelque part, une triple croche pour compléter convenablement la mesure (ou une autre double croche pointée, le point représentant la triple croche). Ce paramètre peut être géré dans un autre *degré d'affordance*, ou grâce à l'entrainement spécifique de l'IA à ne pas faire ce genre d'implémentations. En d'autres termes, l'IA devra influer sur les rythmes tout en convenant à la grille des temps (1/4, 1/8^{e}, 1/16^{e}, 1/6^{e}, 1/3 etc…) sans s'éloigner irraisonnablement de la valeur de temps initiale : passer d'une blanche à une double crochée pointée est ambitieux, mais passer d'une croche à une double croche pointée l'est moins. Nous qualifierons ce paramètre d'accordance de *degré de proximité* des valeurs temporelles, tout comme nous pourrions parler de *degré de proximité* des harmonies dans le cas vu partie 4.2.1.2a.

Nous avions brièvement parlé partie 4.2.1.1 de variation dynamique d'intensité, et il n'est nul besoin d'en faire plus de commentaire. Cependant, la conduite des voies est également un paramètre à prendre en compte dans ce système de musique interactive. Ici, il sera sujet de la disposition des voies dans un accord entre deux extrêmes : la basse, déterminée par la variation harmonique, et la « mélodie » (ou tout du moins, la note bornant les aigus de l'accord). A l'intérieur de ces deux bornes, plus ou moins éloignées selon le cas, il est possible de faire s'échanger les voies afin de donner un autre caractère à la musique. Ici, l'IA devra prendre en compte certaines règles d'écriture afin de ne pas donner des résultats décevants. La conduite des voies est importante, et les sauts supérieurs à la quarte (arbitrairement, le centre bas de la moitié d'une octave) devront être évités, sauf cas particuliers. Toute cette dimension de l'écriture musicale est traitée dans les nombreux traités d'harmonie et d'orchestration disponibles en littérature musicologique (Berlioz, Schoenberg, Rameau …). Cette variation devra être méticuleusement maîtrisée. Si l'IA rencontre des cas problématiques, elle pourrait

être en mesure de s'en sortir en créant des liens, donnant du mouvement à la musique. Ce sera, par exemple, l'occasion d'y placer un petit motif si les conditions sont réunies. Nous illustrerons ce type de problème ainsi :

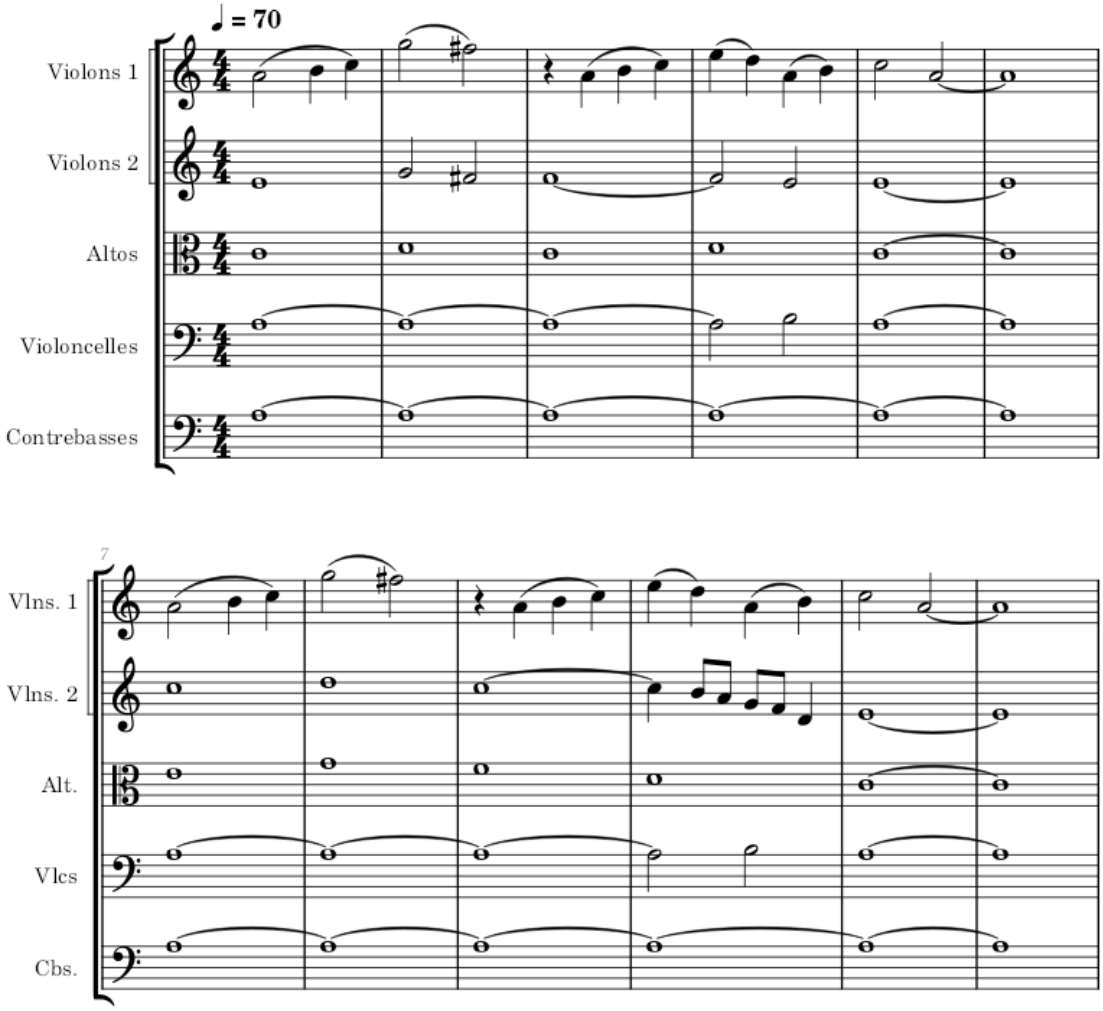



Figure 229 - Adaptation de la conduite des voix modulaire, exemple - On that Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII

Dans cet exemple, nous avons mis, sur le système supérieur, l'orchestration telle qu'utilisée dans le morceau d'origine, mais ne montrant que l'orchestre à cordes. Sur le second système, nous avons échangé les voies du violon 2 et de l'alto sur les 4 premières mesures, jusqu'à la blanche liée à une ronde du violon 2 du système témoin. Cet échange entraîne des modifications dans la conduite des voix afin de ne pas modifier le caractère de la musique. Ainsi, la mouvement *Sol – Fa#* du second violon système 1, a été remplacé par un *Ré* tenu au second violon système 2, afin d'éviter le mouvement *Ré - Do* créant un triton avec le *Fa#* de la mélodie. Pour des raisons esthétiques, le *Sol* est tenu à l'alto système 2. Le

principal problème ici se situe mesure 4. Si nous avions gardé l'échange de voies, nous aurions eu un mouvement *Do – Mi* en sixte descendante au violons 2, système 2. Afin de pallier ce problème[446], nous avons rajouté un petit motif descendant en croche afin de rejoindre le *Ré* de la mesure suivante. Ce genre d'intervention créative de l'IA sera nécessaire si l'échange des voies s'arrête, pour une raison quelconque, à un endroit problématique. Le motif inséré pour lier les voies peut-être soit totalement arbitraire, ou être un motif disponible dans les briques élémentaires si celui-ci permet de faire la liaison. Ceci rajoutera, en théorie, une dimension Leitmotivique et contrapuntique intéressante à la composition et à la narration si tel ajout est le bienvenu à cet instant précis du déroulé musical.

Enfin, pour illustrer ces différentes réflexions, nous pouvons nous reporter à cette illustration :

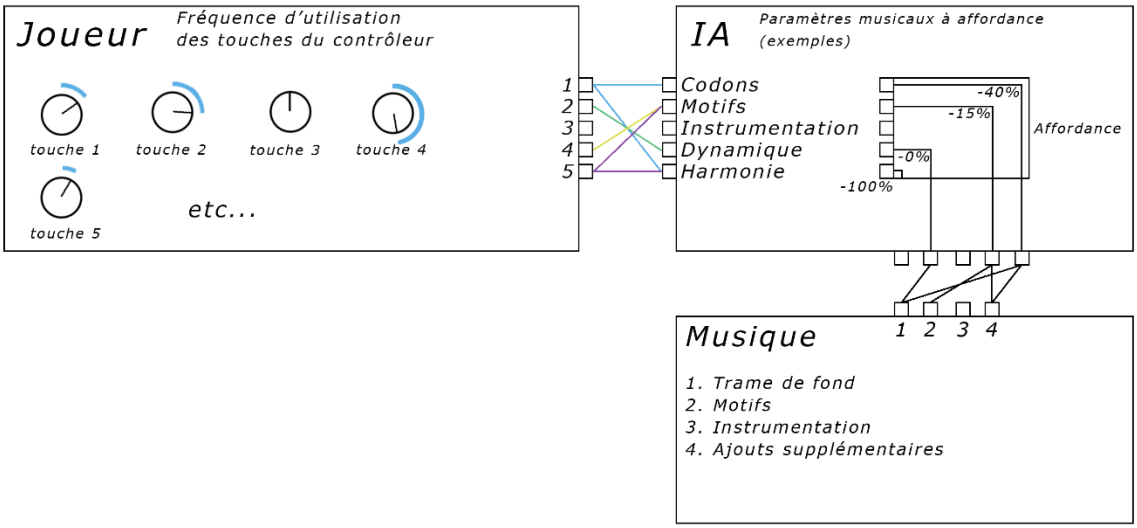


Figure 230 - Illustration de l'algorithme d'une IA Deep Learning

On observera qu'ici le joueur n'utilise pas la touche déterminée comme influençant sur l'instrumentation. Ainsi, l'instrumentation du morceau entendu ne sera pas modifiée. Le ***degré d'affordance*** est ici exprimé en pourcentage de modification autorisée sur le paramètre à prendre en compte pour les besoins de l'illustration. L'affordance de -100% sur l'harmonie indique que pour cet instant précis de la narration, l'harmonie ne peut pas être modifiée par l'IA. Il en a bloqué l'accès. Sur cette illustration, les modifications sont effectives sur la musique entendue à

[446] Qui n'en est un que pour les besoins de la démonstration, bien que ce mouvement-ci ne sonne pas agréablement si nous l'avions laissé intact.

l'instant précis de la narration, mais peuvent également être appliqué pour joindre deux musiques à l'image de ce qui est déjà pratiqué dans les jeux utilisant le *layering*. La fréquence d'utilisation des touches seront pondérées pour effectuer une moyenne sur une séquence temporelle qui restera à déterminer afin d'éviter toute mauvaise interprétation de l'IA si, pour une raison particulière, le joueur décide d'appuyer frénétiquement sur plusieurs touches de manière abusive

Maintenant que nous avons brièvement vu toutes les modalités de variations permises par ce système interactif de narration musicale, nous allons aborder les différentes difficultés que l'on pourrait rencontrer afin de le réaliser.

4.1.2 Difficultés de mise en place

4.1.2.1 Le problème des ressources

Ce système de musique interactive pose plusieurs problèmes. Le premier étant que, si l'on laisse une liberté totale à l'IA pour faire varier des motifs, thèmes ou instruments, la mécanique de rappel vue partie 4.1.1 peut être difficile à mettre en place puisque non maîtrisée. Pour contrer ce problème, il faut que l'IA gagne en liberté au fil de la narration afin que le compositeur ait le temps de présenter ses éléments sémantiques aux bons moments. Il utilisera pour ce faire le verrouillage des différents paramètres variants, non pas pour scripter sa musique et retirer une dimension narrative et interactive, mais bien pour empêcher l'IA d'effacer ou de manipuler de manière un peu confuse les éléments qu'il juge nécessaire de présenter. Le premier rôle de l'IA sera d'adapter la musique au *gameplay* du joueur, il lui sera donc naturel de manipuler tous les éléments possibles, et donc probablement d'effacer ou de mettre en retrait des informations importantes à ce moment-là et qui doivent donc être présentées au premier plan. Compte tenu de la nature même de la fonction Leitmotivique de la musique - nous avons vu partie 4.1 que l'attention du joueur portée à la musique peut varier selon les profils – les manipulations de l'IA sur celle-ci peut rendre le discours moins évident à percevoir, de surcroît en début de partie. Pour contrer ce soucis, le compositeur *devrait* (pure supposition intellectuelle ici) veiller à ce que sa musique soit 1) bien présentée, et ancrée de manière non ambigüe dans la narration 2) facile à retenir, comme les mélodies et thèmes de Nobuo Uematsu 3) musicalement accessible, c'est-à-dire, sans aucun jugement de valeur prémonitoire ; facile à comprendre et pas trop

chargée (à l'inverse de Wagner, donc). Ici, il n'est pas question de rendre la musique trop facile ou idiote, mais bien de penser avant tout à l'accessibilité du discours musical en prenant en compte un maximum de profils. Cette option d'interaction narrative pourra, en théorie, ravir les musiciens plus chevronnés lorsque l'IA manipulera à volonté les motifs et thèmes pour tisser une narration plus complexe. Ce paramètre est difficile à jauger sur une réflexion théorique, et dépendra, bien entendu, du type de jeu concerné et du public visé.

La principale difficulté de ce système résidera dans sa concrétisation. Si la musique est générée en temps réel, la console ou l'ordinateur de jeu devra contenir tous les éléments nécessaires à la manipulation de données audio. Ces données sont assez lourdes en poids (octets) et en ressources (vitesse de calcul) et soumises à beaucoup de contraintes : la liaison et l'articulation des sons notamment. Cette difficulté dépendra également du système utilisé. Si la musique est symphonique et jouée par un orchestre, le traitement de telles données générées en temps réel est ambitieux et il *faudra* prédire tous les comportement potentiels de l'IA pour enregistrer les sons en conséquence. Si le jeu possède une esthétique graphique *rétro*[447], et donc, en général, une esthétique audio du même genre (*Soundchip* des consoles NES et SNES, ou sons synthétisés comme à cette époque), la manipulation de telles données sera plus facile à produire, puisque moins exigeants et coûteux en ressources. Si la musique est orchestrale mais programmée à l'aide de *VST*[448] d'orchestre, le traitement semble plus facile qu'avec une musique enregistrée au préalable, mais néanmoins couteuse en ressources informatiques. La technologie des disques *SSD*[449] permettrait d'aller dans ce sens de la course aux performances en réduisant le temps d'accès aux données, favorisant un calcul et une mise en place plus rapide, si ce n'est

[447] Nous définissons ici par *rétro* (pour *retrogaming*) tous les jeux à l'esthétique 8 ou 16bits des époques NES et SNES. Des jeux avec une telle esthétiques sont encore volontairement produits de nos jours. Voir par exemple *Stardew Valley* (2016, Eric Barone) *The Binding of Isaac* (2011, Edmund McMillen & Florian Himsl) ou *Super Meat Boy* (2010, Edmund McMillen & Tommy Refenes) pour une courte sélection d'exemples.

[448] *Virtual Sound Technology*. Ces « logiciels » permettent de manipuler des données audio, note à note, grâce à des *samples* enregistrés et des algorithmes de traitement qui, de nos jours, permettent de simuler un orchestre (en qualité de timbre, d'espace et de jeu) de manière tout à fait correcte, si ce n'est absolument « parfaite » une fois bien programmée.

[449] *Solid State Drive*, se définit comme support de stockage en mémoire flash. Il effectue la même fonction qu'un disque dur traditionnel mais sans partie mécanique et permet donc des temps d'accès aux données en écriture comme en lecture beaucoup plus rapide.

instantanée. Nous pouvons alors théoriser un tel système à l'aide d'une programmation MIDI des VST de tout instrument nécessaire, et dont la manipulation serait effectuée à l'aide d'un disque SSD pour aller chercher rapidement les données nécessaires, et de beaucoup de mémoire vive (ou RAM), pour calculer plus rapidement les différents traitements à effectuer.

Sans pouvoir de nos jours donner un ordre d'idée de la puissance de calcul nécessaire pour de telles opérations, les nouvelles technologies semblent s'approcher, si ce n'est déjà répondre ; à de tels besoins. La prochaine étape serait d'accéder aux ressources nécessaires pour programmer une intelligence artificielle en *Deep Learning*, lui apprendre à manipuler des données musicales de façon logique, autonome et conformément à nos attentes, et de lier ce programme à une banque de VST pour agir sur des sons concrets.

4.1.2.2 Le problème de la musicalité

Le second gros obstacle est la mise en place d'une musicalité. Comme exposé plus tôt, l'un des rôles de l'IA sera de joindre les séquences harmoniques de plusieurs morceaux afin de créer une liaison logique des changements de morceaux. Par-dessus ces affordances harmoniques, la mélodie variera également à son tour pour s'y adapter, ou transmettre un discours cohérent au moment considéré. Nous entrevoyons ici un des paramètres de la musique : la combinatoire. Si l'on prend un exemple trivial d'un seul accord de triade, nous voyons qu'il existe beaucoup de variations de couleur. En considérant l'accord de base, à varier, comme étant *Do* Majeur, nous avons trois possibilités :

- Varier les notes modales à l'intérieur de cet accord de 3 sons, c'est-à-dire toutes les notes sauf la tonique.
- Enrichir l'accord en continuant de superposer des tierces, créant des accords de 7^{e}, 9^{e}, 11^{e} et 13^{e}. Également, il pourra être possible de faire varier ces tierces rajoutées (diminuée, mineure, majeure, augmentée… etc)
- Enrichir l'accord à l'aide de notes ajoutées telles que la seconde, la quarte, ou la sixte.

Ainsi, nous avons, en accords classés ; 4 possibilités de variation internes de la triade : *Do* Majeur, *Do* mineur, *Do* diminué et *Do* augmenté. L'accord de « *Do* mineur augmenté » est exclu puisqu'il convient, par enharmonie, à *La* ♭ Majeur. De même, l'accord « *Do* majeur ♭ 5 » correspondrait de nouveau par enharmonie, à *Fa#* mineur7 ♭ 5 (sans sa tierce…). Il est alors important de garder la fonction principale de l'accord : dans notre cas, un accord de tonique sur *Do*. En rajoutant les 7e, nous avons encore plus de possibilités, rangées selon deux axes parallèles : l'accord Majeur (3 possibilités[450]) et l'accord mineur (3[451]), triés selon la fonction de septième d'espèce (6 donc) ou de dominante (1). En rajoutant la 9e, les possibilités combinatoires s'enrichissent encore (au total de 10 : 8 espèces et 2 dominantes pour un usage tonal), et ainsi de suite pour les 11e et 13e. En musique Jazz, les altérations des 9e, 11e et 13e rajoutent encore de nombreuses possibilités.

Tous ces enrichissement d'un accord de base guideront, en principe, la suite des évènements. Si le nouvel accord considéré est un accord de *Do* mineur 7 ♭ 9, il faudra que l'accord suivant conserve une progression logique avec cet accord altéré. En un sens, il sera compliqué de faire entendre une simple triade de *Sol* Majeur par la suite, trop de voix seront perdues. Mais si l'accord est *Do* mineur7 ♭ 9#11, un accord de *Sol* 7 conviendrait (moyennant doublures) pour faire un mouvement fonctionnel i - V.

Ainsi, l'IA devra être au fait de toutes les possibilités permises, à sous-entendre agréables à l'écoute, et interdites. Le but principal de ce procédé sera d'entraîner l'IA à éviter au possible toute cacophonie harmonique résultant d'une application stricte du code évolutif dont elle dépend et mettant de côté la musicalité. Ainsi, une progression en pente douce de l'enrichissement des accords *devrait* être favorisée. Si l'accord de base reste une triade de *Do*, la nouvelle évolution de cet accord deviendra difficilement *Do* 9 ♭ 5, car trop d'ajouts soudains surviennent dans l'harmonie : la fonction change, et les enrichissement en plus d'être trop nombreux, sont à leur tour altérés. Le nouvel accord pourrait être considéré

[450] Accord de septième majeure, de septième majeure et parfait mineur, de septième majeure et quinte augmentée.

[451] Accord de septième mineure, accord de septième mineure et quinte diminuée, accord de septième diminuée

comme *Do* 9 ♭ 5 si et seulement les accords l'entourant sont à leur tour chargés en notes supplémentaires, comparé à une simple triade. Ceci contribue à brider de manière « naturelle » l'IA dans ses affordances et devra être un paramètre à prendre en compte lors de la composition de la trame principale et de l'écriture du code de l'IA à cet instant précis.
De plus, au-delà de la composition harmonique de l'accord, les renversements d'accord sont également à prendre en compte pour créer une conduite des voix fluide et naturelle. De surcroît, si un motif est présent aux basses, l'affordance harmonique devra prendre en compte ce motif qui imposera des basses renversées aux accords de la grille. Tous ces paramètres entrelacés les uns dans les autres nécessitent, de fait, l'intervention d'une IA *Deep Learning* pour être maîtrisés au maximum lors d'une composition adaptative *en direct*.

L'IA devra être entraînée en deux étapes : la première étape constituera l'entrainement harmonique à l'aide d'accords à l'état fondamental pour l'habituer à enchaîner des accords logiques et agréables à l'oreille. Pour faciliter cette étape, l'entraînement se fera en *Do*, puisque rien ne change réellement lorsque l'on utilise un autre ton. Pour faire varier les tons, et donc les tonalités, nous pourrons utiliser le facteur de transposition présentés avec la théorie des ensembles d'Allen Forte (1.3.2). En d'autres termes, l'IA composera la musique en *Do* et si le chaînage impose d'être en *Fa*, le facteur de transposition sera égal à t = 5. Cette technique a l'avantage d'être légère à intégrer à un programme informatique plutôt que d'entrainer l'IA dans toutes les tonalités. Une fois cette habitude prise, les renversement pourront être pris en compte, en rajoutant d'autres paramètres comme les pédales (de dominante, de tonique) que l'on pourra considérer comme des motifs imposés aux basses. Toujours lors de cette première étape, l'enrichissement progressif des accords pourra être pensé afin que l'IA s'habitue à manipuler des accords altérés en se basant sur ce qu'elle a appris auparavant concernant la constitution d'une grille harmonique. Ici, il s'agira surtout d'apprendre à l'IA à composer de manière à suivre, dans un premier temps, les règles d'écriture de la musique tonale : descente des 7^{e} et 9^{e}, retards, anticipations, résolutions des dissonances, etc ; et dans un second temps à s'affranchir de ces règles tout en conservant son savoir-faire.

En seconde étape, l'IA sera intégrée à un prototype interactif basique dans lequel un opérateur utilisera le contrôleur de jeu pour que l'IA réponde à ces interactions. Durant cette étape, nous pourrons être en mesure de doser le champ des possibles, et signifier à l'IA toute manipulation désastreuse de la musique. Ainsi, elle gardera en mémoire les « bonnes » utilisations pour, lors d'une application concrète dans un jeu vidéo, les réutiliser en concordance avec les *degrés d'affordance* imposés par le compositeur lors de certains passages.

Conclusion

Nous avons étudié dans cette thèse la communication qui existe entre le scénario et la musique des jeux de rôle vidéoludiques *Final Fantasy*, sortis entre 1988 et 2000 sur Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, Playstation et Playstation 2. Compte tenu du grand nombre de pistes musicales à explorer, et des différentes instances narrative relatives à chaque jeu, nous n'avons pas pu analyser toutes les possibilités et rentrer dans le détail de chaque itération de thème, de motif ou de *Leitmotiv*. Néanmoins, nous avons dégagé, selon nous, les caractéristiques principales du langage de Nobuo Uematsu que nous prenons comme exemple des procédés de composition dans les J-RPG tellement la série est populaire à travers le monde. Il ne serait pas présomptueux d'affirmer qu'avec une telle popularité, *Final Fantasy* est le représentant principal du genre - ou tout du moins, il en est l'un des principaux et des plus célèbres-.

En première partie de cette thèse, nous avons présenté les éléments généraux du jeu vidéo et du jeu de rôle. Le cadre narratif des *Final Fantasy* traités ici y a été déterminé. En jouant, le joueur assiste au drame à travers des éléments interactifs constitutifs du jeu vidéo et inspirés du film, notamment le cadrage de la scène et le montage des différents tableaux. Deux cas se présentent : 1) le joueur peut évoluer librement dans l'univers vidéoludique, voyager selon les possibilités déterminées par la séquence de jeu dans laquelle il se situe, discuter avec des PNJ (assister à leur discours), faire des achats, etc… et 2) assister à une scène de dialogue délivrant une information narrative durant laquelle il n'est plus libre de ses mouvements. En nous appuyant sur les travaux de Gérard Genette, nous avons pu constater que des parallèles existent avec le récit littéraire : la structure temporelle du récit des *Final Fantasy* suit la structure globale de tout récit dépeint dans son ouvrage *Figure III*. On y déclare une intrigue, mise en scène par les personnages de l'univers, à laquelle assiste, passivement, le joueur. Toute interaction avec l'univers vidéoludique est calculée. En aucun cas le joueur ne peut influencer la narration en ayant un comportement qui n'est pas attendu par le programme. Le propre même du joueur est de naviguer entre les différents points clé du scénario afin de dérouler l'intrigue. Le jeu permet au joueur d'assister à des

scènes en direct ou des scènes rapportées, le plus souvent présentes sous forme de *flashback* ou d'aparté. Lors de telles situations, l'instance narrative est déplacée temporellement et géographiquement vers ce que le narrateur veut nous faire voir. Ici, le joueur ne décide pas de ce qui doit être vu, le discours lui est imposé. Mais lors de telles séquences, il interagit malgré tout avec le jeu pour manipuler la vitesse de délivrance des informations à travers la mécanique de « bulles de dialogue ». A chaque fois qu'un personnage déclare, le joueur doit valider, en effectuant une action via le contrôleur de jeu, la lecture du discours (de la « bulle de dialogue ») pour passer à la suivante. Et ce, jusqu'au prochain point permettant de revenir à une situation plus libre, décrite précédemment par 1). Le jeu vidéo est alors une alternance des deux situations que nous comparons volontiers à des séquences similaires présentes dans l'Opéra : le récitatif (cas 2)) et l'aria (cas 1)).

La principale dissociation avec le discours de Genette est la place du narrateur. Dans une œuvre littéraire, le narrateur est l'instance permettant de déclarer le récit et de contrôler la vitesse de délivrance de celui-ci. Nous avons vu que dans les *Final Fantasy*, et probablement dans tout jeu de rôle en réalité puisque les jeux de rôles fonctionnent plus ou moins sur les mêmes bases, la place du narrateur n'est pas claire[452]. Nous assistons aux différents évènements, qu'ils relèvent du cas 1) ou du cas 2) sans réellement savoir qui (ou quoi) incarne l'instance narrative. Celle-ci peut éventuellement être attribuée au joueur car il contrôle la temporalité du jeu en manipulant à sa guise la construction même du récit. Celui-ci détermine s'il est désormais le moment d'avancer dans le scénario en recherchant la situation 2) permettant de faire ainsi, ou s'il souhaite, pour quelque raison que ce soit, de rester dans une temporalité libre relevant du cas 1). Elle peut également être attribuée aux développeurs du jeu qui, en construisant le jeu, construisent le récit et contrôlent les différents passages relevant des différents cas. Mais elle peut également être attribuée à la musique car celle-ci délivre à son tour des informations narratives. Nous avons en effet pu constater que certaines pistes musicales permettent d'informer le joueur sur sa situation, notamment l'ambivalence « repos, sécurité » et « danger, tension ». Un autre rôle du narrateur

[452] Un peu moins vrai pour *Final Fantasy X* où Tidus est placé comme narrateur de sa propre histoire à travers des mécanismes de *voix-off* qui nous laissent un aperçu de ses pensées. D'autres jeux, hors *Final Fantasy*, peuvent utiliser un personnage mis au premier plan comme une des instances narratives, mais cela reste des cas particuliers.

est de donner, au lecteur de l'œuvre, des informations supplémentaires que les personnages, dans l'action du récit, ne connaissent pas, ou n'ont pas la possibilité de connaître. La musique agit également ainsi en communiquant des informations sur le récit grâce aux procédés de motif et de *Leitmotiv*. Ces informations sont directement destinées au joueur et non aux personnages. Les personnages, sauf dans le cas particulier d'une musique diégétique – rare chez *Final Fantasy* -, n'y ont pas accès. La musique serait alors une instance narrative *presque* omnisciente, distante, qui communique au spectateur, le joueur ; des informations supplémentaires[453].

En analysant les thèmes forts propres à quelques jeux de la série, nous avons pu observer les mécaniques de mise en place des éléments narratifs de la musique. Les multiples éléments musicaux permettant de faire ainsi respectent une hiérarchie :

- Nous trouvons en premier le « Thème », mélodie principale d'une pièce musicale ayant pour rôle premier d'informer le joueur, de façon claire, sur sa situation. Le thème peut regrouper différents sujets. Il peut être rattaché à un personnage, auquel cas le « thème du personnage » informera le joueur sur sa présence directe - à l'écran - ou sur une mention à travers un discours rapporté. Si le personnage du thème est présent à l'écran, il sera alors placé comme sujet principal de la scène. Ici, la musique met l'accent sur l'importance du personnage dans l'intrigue à ce moment précis du récit. Elle agit en emphase et comme point de focale de l'attention narrative. Le thème peut également être celui d'un lieu, informant le joueur sur sa situation géographique. Plusieurs lieux de la série possèdent leur propre thème qui sera entendu principalement lors de situations relevant du cas 1). Elle a ici pour but d'immerger le joueur dans l'univers vidéoludique. Si le lieu est un grand château, son thème sera le plus souvent majestueux, grandiose, utilisant des fanfares de cuivres et des percussions aux rythmes militaires. En revanche, si le château est un lieu de danger, probablement le repaire de l'antagoniste principal, son thème sera plus sombre, plus inquiétant, plus dissonant. Le thème possède alors, avant de délivrer une information

[453] WAGNER, Richard, *L'Œuvre d'Art de l'Avenir*, L'Harmattan, 1982, traduction de Jacques-Gabriel Prod'Homme et Fritz Holl.

narrative enfouie dans la musique, le but d'identifier. Il pose, en quelque sorte, des marqueurs musicaux à destination du joueur. Il décrit, musicalement, la séquence narrative dans laquelle le joueur va évoluer. Il n'a pas pour but principal de communiquer plus d'information.

- En second vient le motif, séquence musicale plus courte et moins aisée à identifier. Un motif peut nourrir la composition d'une musique, agir par bribes disséminées tout au long de la piste et peut également être le point de départ d'un thème si celui-ci est rattaché à un élément discursif similaire. Les thèmes peuvent donc être constitués de motifs, et les motifs peuvent être entendus dans d'autres pistes musicales sans pour autant faire directement référence à un thème. Leur relation n'est pas systématiquement ambivalente. Ici, nous entrons dans la partie sémantique de la musique. Nous avons pu observer que plusieurs morceaux, qui ne sont pas identifiés comme des thèmes partagent des motifs et partagent également une fonction vidéoludique. A travers l'opposition entre les « zones de sûreté » et les « zones de danger », nous avons mis en exergue les motifs propres à chaque zones permettant de signifier au joueur s'il est en sécurité ou en danger. Ce qui est remarquable et qui mérite d'être noté, c'est que ces motifs sont systématiquement présents dans les musiques de ces catégories, bien qu'ils aient évolué avec le temps et la maturité musicale de Nobuo Uematsu. Mais dès lors que les jeux évoluent et notamment à partir des épisodes Playstation, dans lesquels la narration évolue également, les motifs commencent peu à peu à s'effacer, à prendre une place moins importante dans la composition. S'ils s'effacent ainsi, c'est, supposons-le, pour laisser plus de place créative à Nobuo Uematsu afin qu'il se concentre sur d'autres éléments de la musique pour continuer à signifier la même idée. Cette transition a pu se faire dès l'épisode IV à l'aide de l'instrumentation qui était inexistante dans les épisodes précédents en raison des trop pauvres possibilités musicales de la NES. A partir de ces épisodes et de « l'époque SNES », l'instrumentation, permise par les nouvelles technologies de synthèse à modulation de fréquence ; ajoutent un paramètre supplémentaire à la pensée musicale. Et cette pensée aura mis toute la génération SNES pour passer du motif à l'orchestration.

- Vient enfin le *Leimotiv*, que nous n'avons pas définit comme un objet musical mais une comme fonction. A l'image des fonctions mathématiques, qui demandent un élément en entrée et restituent cet élément en sortie, modifié par la

fonction ; le *Leitmotiv* « modifie » les thèmes et les motifs selon un procédé musico-narratif. Un *Leitmotiv* est identifié par des briques élémentaires fonctionnelles, les codons, que nous avons librement emprunté à la terminologie de Bruno Lussato[454]. Un codon est identifié par son action sur la musique. Il est décrit avec des éléments simples qui peuvent se combiner, comme « accord Majeur » ou « progression conjointe vers l'aigus » etc… Ainsi, si le motif du *Prelude* est un arpège ascendant puis descendant sur un accord add2, le codon du cristal qui y sera attaché sera, de manière condensée, « l'accord add2 » et sa progression harmonique[455]. La fusion de tous ces paramètres constituera le *Leitmotiv* du cristal. Si un thème au préalable établit contient en son sein un accord add2, voir une progression similaire au *Prelude*, alors nous sommes en mesure d'établir le lien entre le thème et le cristal. C'est le cas pour le thème de Cloud, *Main Theme – Final Fantasy VII*, qui en plus de contenir le codon de l'accord add2, est construit sur une progression harmonique parallèle à celle du *Prelude*[456]. A partir de ce point-ci de la recherche, il convient d'étudier la scène dont est tirée la musique et d'analyser au plus profond de la musique les interactions entre les différents niveaux de signification (thème>motif>*Leitmotiv*>codon) pour en tirer des conclusions. Sans oublier la narration de la scène, reliée au *lore* du jeu, pour confirmer, ou infirmer si une telle association est narrativement crédible.

En connaissant au préalable le scénario et le *lore* de chaque jeu, nous avons pu mettre en évidence le fait que la musique *donne*, parfois en anticipation, des informations sur l'intrigue. Grâce à l'exemple du thème de Cloud que nous avons exploré en partie 3.3.2.2b, nous avons vu que différents éléments scénaristiques étaient déjà mis en musique alors que ceux-ci n'ont pas encore été délivrés par l'intrigue. Ceci nous conforte dans notre choix de placer la musique comme instance narrative accompagnant le récit. Dans ce cas-ci, la musique *connait* le

[454] LUSSATO Bruno, *Voyage au cœur du Ring, Wagner – l'Anneau du Nibelung, Encyclopédie*, Fayard, 2005.

[455] Pour rappel : ||: I – vi – I – vi - IV – V – ♭VI - ♭VII :||.

[456] I – vi – I – ♭VI - ♭VII pour la première partie du thème, puis I – vi – I – IV – ii – I – V7 – I pour la seconde, jouant une séquence cadentielle.

contenu du récit et *décide* à ces moments-là de nous en donner des indices sur des évènements futurs[457].

Mais Nobuo Uematsu n'a pas utilisé uniquement des paramètres harmoniques ou mélodiques pour ajouter du sens à sa musique. Nous l'avons brièvement mentionné, l'orchestration est également un paramètre important. Elle permet de donner une caractéristique instrumentale à un élément discursif. C'est le cas pour Barret, représenté par, de façon large ; une corde pincée et plus particulièrement un violon pizzicato dans son thème principal. Cette pensée instrumentale est partagée dans plusieurs drames où un personnage, un objet, une idée, est musicalement représentée par un instrument. *Pierre et le Loup*, conte musical composé par Prokofiev en 1936 en est un bon exemple. Tous les personnages du drame sont rattaché à un instrument ou un groupe d'instrument pour signifier, musicalement, leur présence aux différents endroits du récit. L'avantage de ce processus se situe dans sa facilité de mise en place mais possède un principal défaut pour que l'information narrative ne soit pas brouillée : l'instrument est figé, fixé, à un élément du récit. Il ne peut alors plus être utilisé tel quel pour signifier autre chose que ce à quoi il était rattaché, sans quoi le sens sera perdu.

Pour contrer cet obstacle, Uematsu a préféré utiliser à la fois l'association instrumentale et un motif ou un thème. Les violons pizzicato, tout comme les cordes pincées (guitare, koto etc…), sont utilisés dans quelques autres musiques de *Final Fantasy VII* que celle rattaché au thème de Barret. Ce qui permet de faire le lien entre « musique » et « Barret » est bien une association entre tous les paramètres mis en jeu.

Ces différents éléments sémantiques sont agencés dans une collection de pistes, au nombre variant selon les épisodes, que le joueur entendra tout au long de la narration. En quelque sorte, un jeu *Final Fantasy* est constitué d'un répertoire de musiques livrées par le compositeur, que l'équipe en charge du développement décide de placer à certains endroits. Une fois attaché à des lieux ou des éléments scénaristique, l'association est figée. Si bien qu'en entrant dans un lieu, ce sera, sauf indication scénaristique contraire, toujours la même musique qui y sera

[457] La musique ne *sait* et ne *donne* rien en l'état. Mais nous nous plaçons ici dans un processus de personnification de la musique comme instance narrative. Une sorte d'entité *méta*-linguistique.

entendue quoi que fasse le joueur. Nous avons vu que les conditions de changement de musique sont multiples : en changeant de tableau, en évoluant durant une scène de dialogue ou en déclenchant un combat. Compte tenu de la temporalité flexible du jeu vidéo, par la distance entre le *temps du joueur* et le *temps du jeu,* un décalage de l'information musicale peut survenir.

Nous l'avons dit, les scènes qui délivrent de l'information (cas 2)) sont principalement des dialogues entre plusieurs personnages. A l'écran figurent les personnages, le décor de la scène, et une bulle de dialogue empruntée à l'univers de la bande-dessinée, contenant le discours d'un des personnages. Une fois la bulle de dialogue ouverte, le logiciel va attendre une action du joueur afin de passer à la bulle suivante. Ainsi, le joueur peut contrôler la vitesse de libération de l'information scénaristique en prenant tout le temps qu'il juge nécessaire pour lire le texte à l'écran. Pendant ce temps, la musique qui habille l'intrigue continue de jouer. Lorsque le jeu attend l'action du joueur, la musique ne s'arrête pas. Pourtant, l'on pourrait considérer que le *temps du jeu*, lui, est à l'arrêt. Comme il est théoriquement possible de garder une bulle de dialogue ouverte aussi longtemps qu'on le souhaite (allant jusqu'à plusieurs heures, si l'on pousse le vice à l'extrême), il est difficile d'imaginer que le personnage donnant la réplique attende aussi longtemps pour déclarer. Mais la musique qui continue de jouer dans le *temps du joueur* donne l'illusion que le *temps du jeu* n'est pas à l'arrêt. Cette dualité *temps du joueur / temps du jeu* propre au jeu vidéo créé un décalage progressif de l'information scénaristique et de l'information musicale. Il est alors impossible de rattacher une information musicale à une portion précise du texte déclaré dans la scène, puisque chaque joueur lira le texte à l'écran à un moment musical qui lui est propre. Afin de traiter la jonction entre musique et texte, il est alors préférable considérer toute la scène dans son ensemble avec la musique qui y est entendue. C'est pour cette raison que, lorsque nous indiquions les scènes dans lesquelles les musiques sont entendues, nous n'avons pas précisé dans les détails ce qui y est déclaré ni comment musique et action narrative peuvent y communiquer. Un tel rapprochement est impossible. Ceci constitue un problème majeur dans l'analyse narrative de la musique, puisqu'il est parfois difficile de déterminer quels éléments de l'intrigue sont à relier à la musique.

Dans les scènes traitant du cas 1) – lorsque le joueur est libre de ses mouvements -, la musique est descriptive. Pour relier musique et intrigue, il convient alors de relier les éléments musicaux à de l'information qui nous a été donnée précédemment dans l'intrigue, et aux informations présentes à l'écran (décor, ambiance). Ici, la mémoire du joueur est mise à l'épreuve. Il doit relier des informations données à l'écran avec des informations données précédemment lors de dialogues forcés (cas 2)) ou avec des personnages non-joueurs (PNJ), et celles données par la musique. La liaison est alors moins évidente à constituer. Pour cause, la mémoire du joueur qui peut être portée à défaut en fonction de la distance entre sa situation actuelle et les informations récoltées précédemment. Distance qui peut se retrouver être drastiquement plus importante si les informations ont été données dans une session de jeu précédente, pouvant dater de quelques heures à plusieurs jours.

L'importance de la mémoire du joueur n'est pas à négliger. Nous avons pu voir qu'à travers des mécaniques de rappel, les différents éléments sémantiques de la musique (thème, motif, *Leitmotiv*, instrumentation / orchestration), sont régulièrement rappelés tout au long de l'intrigue. Ceci contribue à rafraîchir régulièrement la mémoire du joueur.

Ainsi, à la question « la musique a-t-elle un sens ? », dont nous avons exploré et confronté les multiples points de vue de différents spécialistes sur le sujet, Jean-Jacques Nattiez, Màrta Grabócz, Mathias Rousselot, Eero Tarasti, etc… ; nous pouvons à travers cette étude affirmer que oui. Mais nuançons tout de même, car comme le déclarait Jean-Jacques Nattiez, *ex nihilo*, la musique n'a pas de sens[458]. Ici, elle prend du sens en étant rattachée à un média, le jeu vidéo, lui-même constitué de plusieurs briques constitutives : le texte, l'énonciation, le montage, le cadre, etc… D'où vient alors le sens ? Vient-il de la seule musique, ou du jeu vidéo ? Dans les situations descriptives, le sens est partagé, la musique n'est pas seule responsable de ce dernier. Mais dans les situations où, comme nous l'avons déclaré, la musique agit en anticipation, en *prolepse* ou en *analepse*, le sens est bien contenu dans la musique. Il est de prime abord créé dans le récit, mais restitué

[458] Voir note n°179, p.147, NATTIEZ Jean-Jacques, *La narrativisation de la musique. La musique : récit ou proto-récit ?*, Cahiers de Narratologie [En ligne], 2011, p3. Consulté en mai 2019.

en décalage avec les situations génératrice grâce à la musique. Elle devient alors un contenant, un vecteur de transmission à décalage temporel. Si elle permet de contenir du sens, c'est qu'elle est également capable de le transmettre, de le restituer et de donner du sens à une situation. Privée de son média d'origine dont elle transmet le sens, elle n'est plus capable d'informer l'auditeur sur celui-ci. Dire que la musique a un sens, ou plutôt, *est capable de véhiculer un sens*, est différent d'affirmer qu'elle permet à coup sûr et dans toutes les situations d'en transmettre. La réponse à la question n'est donc pas fermée, et dépend, comme nous le pensions de prime abord, en grande partie du contexte d'écoute de la musique et de la situation cognitive dans laquelle se trouve l'auditeur.

La distance mémorielle entre l'instant de délivrance du sens et sa réception par le joueur pose un problème. Si une information est fixé à la musique en début d'œuvre et n'est réutilisée, *restituée*, que trop tardivement, une partie du sens est perdu. Pour pallier ce problème de distance, nous avons posé le début d'une réflexion autour d'une musique strictement narrative. Cette réflexion permettrait de contrôler plus finement cette distance en agissant systématiquement sur l'instant. Pour illustrer ce procédé, prenons un exemple trivial, tiré de la vie de tous les jours quelle que soit la situation : un sujet écoute de la musique quelconque, chez lui, sur son système d'écoute. En supposant que ce sujet n'ait pas conscience de la *profondeur* de l'œuvre[459], comme théorisée par Mathias Rousselot, elle n'a pas plus de sens qu'un enchainement de notes, d'harmonies, de timbres et de dynamiques. Mais si le sujet se met dans un contexte narratif propre (faire le ménage, du rangement, préparer un repas, une activité artisanale, du sport, etc…), la musique entendue peut, dans ce petit microcosme narratif, avoir un sens. En agissant sur l'instant elle peut motiver, rappeler des souvenirs ou, si elle est trop en décalage avec l'activité, ne pas convenir du tout[460]. Dans ces cas-ci, elle agit comme vecteur d'information, comme point de focale avons-nous dit. Elle ramène une narration passée (souvenirs) ou directe (motivation) sur le sujet.

[459] Si la *profondeur* de l'œuvre est au préalable connue, le sujet est d'ores et déjà, de manière inconsciente, dans une instance narrative. En écoutant un poème symphonique dont on connait le texte liminaire, on se place dans cette narration. En écoutant une musique de film que l'on a déjà visionné, on se place dans une instance narrative du film. Etc.
[460] Tout ceci est subjectif.

Le principe du procédé spéculatif que nous avons présenté est construit sur les mêmes bases. Plutôt que de ramener une information présentée au préalable, ou d'en poser les bases pour une révélation future, celui-ci propose de transmettre l'information en direct selon le comportement et les activités propres de chaque joueur. Afin que la musique accompagne le comportement indéterminé du joueur, nous avons émis l'hypothèse qu'une intelligence artificielle (IA) *Deep Learning* accompagne le joueur tout au long de sa session de jeu. Celle-ci sera responsable de la composition musicale en agissant sur l'instant. Elle sera nourrie de codons, composés et déterminés par le compositeur, ainsi que d'une trame de fond propre à chaque musique. La trame de fond aura pour but de borner les possibilités musicales afin que l'IA ne s'éloigne pas trop des intentions du compositeur. Elle sera constituée d'une grille harmonique de base, modifiable par l'IA, ainsi que d'une base de composition et d'arrangement, de disposition des voix et d'une instrumentation. A partir de ce point, l'IA pourra agir sur tous les paramètres en fonction des *inputs* du joueur et des possibilités qui lui sont laissées. Pour brider l'IA dans son processus créatif (qui peut être infini et s'éloigner progressivement du musical), le compositeur placera des marqueurs selon son souhait, permettant de bloquer l'accès à certains paramètres à certains moments.

Grâce à un tel procédé, la musique pourrait accompagner le joueur au plus proche de la narration qu'il vit. Les seuls obstacles à sa réalisation résident dans l'accès aux ressources musicales et à la puissance de calcul, nécessaires pour exprimer avec le plus de musicalité cette composition permanente de la musique. Un accès aux bibliothèques VST peut être une solution, nécessitant néanmoins de solutionner des problèmes d'espace de stockage et de latence matérielle et logicielle pour accéder aux ressources, les traiter, et les restituer le plus rapidement possible. Dans le futur, nous souhaiterions commencer à expérimenter sur la réalisation de ces questions.

Quoi qu'il en soit, il est intéressant de noter que la carrière musicale de Nobuo Uematsu permet de retracer une partie de l'histoire du langage musical occidental. Ses premières compositions, chez *Final Fantasy* ou non, témoignent d'une approche très inspirée des travaux de Jean-Sébastien Bach, malgré une maturité harmonique moins certaine que le maître du Baroque. Il ne quittera jamais cette influence première. Nous en retrouverons plus tardivement des traces dans *Final*

Fantasy VI (1996), *VIII* (1999) et *IX* (2000) [461], concernant une écriture contrapuntique poussée, et l'utilisation pour les deux premiers exemples d'un instrument attaché à Bach : l'orgue d'église. Par la suite, son langage traversera les grandes périodes stylistiques de notre histoire en passant par le romantisme jusqu'à l'époque moderne et le retour à l'utilisation de la modalité comme mode d'expression, sans oublier les styles populaires comme le rock progressif. Ces différents styles d'écriture constituent un répertoire d'expressivité selon les situations scénaristiques qui lui sont demandées. Et nous avons constaté que malgré ces très nombreux styles, la mise en place d'une narrativité musicale est conservée. Cependant, l'approche concernant la narrativité de sa musique n'est pas attestée par le compositeur lui-même. Il n'a jamais, dans aucune interview ou lors de nos rares échanges avec lui, discuté de son approche sur la narration. Nous avons soulevé les hypothèses sur ce refus de s'exprimer : il n'en est pas conscient, donc il n'a aucune raison de s'exprimer là-dessus, ou il ne souhaite pas en parler. Il semblerait curieux qu'un compositeur ne souhaite pas s'exprimer sur ses travaux, bien que l'humilité japonaise puisse justifier ce choix, aussi pensons-nous que nos conclusions sur la narrativité de la musique sont le fruit de l'inconscient, voire du *semi-conscient* (étant en accord avec les deux hypothèses, chacune à sa façon). Cette conclusion ne dénature pas la portée du travail de Nobuo Uematsu, ni de l'analyse que nous en avons faite. Bien au contraire, elle permet de montrer le potentiel expressif de la musique qui, jusque dans l'inconscient du compositeur, permet de mettre en forme des cellules vectrices de sens.

En utilisant la musique de Nobuo Uematsu et sa conception, probablement inconsciente, de l'expression d'une idée et de la mise en œuvre musicale d'une impulsion narrative, comme vitrine de composition, nous avons pu mettre en avant les principales mécaniques narrative du style J-RPG. Les *Final Fantasy* étant considérés par les joueurs de jeu vidéo comme un pilier fondateur du style - en témoigne l'impact culturel de la série -, le sujet pourrait mériter une analyse bien plus poussée que celle que nous en avons faite. La profusion compositrice de Nobuo Uematsu de plus de 600 musiques dans une période d'à peine plus de 10 ans de l'histoire du jeu vidéo, nous pousse à croire que, comme l'a exprimé

[461] Avec *Dancing Mad*, *The Castle* et *The Place I'll Return Someday* notamment.

Schubert en 1827 au sujet de Beethoven, et nous attribuons cette citation très éloignée de l'œuvre d'Uematsu à la portée de son œuvre ; « il coulera beaucoup d'eau dans le Danube avant que ce que cet homme a créé soit généralement compris »[462].

[462] Phrase attribuée à Schubert par le témoignage de Karl Johann Braun von Braunthal en 1827.

Table des figures

Figure 1 - Plateau de Jeu - The Campaign for North Africa 17
Figure 2 - Un plateau de jeu du jeu Warhammer Battle 18
Figure 3 - Wizardry - Capture d'écran 19
Figure 4 - Vue à la première personne (The Elder Scrolls - Skyrim, en haut) et à la troisième personne (Mass Effect, en bas) 21
Figure 5 - Vue Plongeante sur Final Fantasy (1987) – Capture d'écran 21
Figure 6 - Ecran de combat - Final Fantasy VII - Capture d'écran 22
Figure 7 - Mappemonde de Final Fantasy VIII - Capture d'écran 23
Figure 8 - Changement possibles de tableaux - The Legend of Zelda (1986) 24
Figure 9 - Tableaux de la séquence dans les taudis du secteur n°5 - Final Fantasy VII 26
Figure 10 - Schéma de connexion entre les différents tableaux du secteur n°5 26
Figure 11 - Scène de dialogue - Final Fantasy VII 28
Figure 12 - Conduite musicale de Final Fantasy IX - Extrait 37
Figure 13 - Parcours du scénario musical - Exemple 1 40
Figure 14 - Parcours du scénario musical - Exemple 2 41
Figure 15 - Tableau de réunification des thèmes - Extrait 43
Figure 16 - Gamme chromatique ascendante et sa notation Allen Forte 45
Figure 17 - La même gamme avec des altérations différentes 45
Figure 18 - Le thème de Cloud et sa notation Allen Forte 46
Figure 19 - Le thème de Cloud dans le morceau Who Am I ? et sa notation Allen Forte 47
Figure 20 - Une autre façon de jouer le PcSet extrait de Who Am I ? 49
Figure 21 - Les deux thèmes réunis 50
Figure 22 - Concept Art des différentes robes et coiffures d'Aerith pour le jeu Final Fantasy VII : Remake . 52
Figure 23 - Concept Art de Final Fantasy VII 53
Figure 24 - Concept art, Storyboard et level design de la scène de l'Opéra de Final Fantasy VI – numérisation 54
Figure 25 - Concept art et level design de quelques bâtiments de la ville de Windurst - Final Fantasy XI - numérisation 54
Figure 26 - SeeD - Final Fantasy VIII 60
Figure 27 - Structure du morceau "Jack's Obsession" 64
Figure 28 - Raccord mouvement entre le second temps de la mesure 2/4 du couplet 3 et le premier de la mesure 4/4 du Couplet 4 qui suit juste après - Jack's Obsession, The Nightmare Before Christmas 66
Figure 29 - Le dispositif attendant le chef et son orchestre avant le début du ciné-concert Gladiator, donné le 17 Mars 2022 au Zenith de Paris – Photographie personnelle. 68
Figure 30 - Photographie d'un Click Track indiquant la timeline et la métrique 69
Figure 31 - Don of the Slums - Introduction - Final Fantasy VII 70

Figure 32 - Golbez Cloud in the Dark - Final Fantasy IV 70
Figure 33 - World Crisis - Introduction Bois-Harpe-Piano - Final Fantasy VII 71
Figure 34 - Liberi Fatali – Pupitre de cordes et percussions Mesure 41 - Final Fantasy VIII 72
Figure 35 - Tableau comparatif entre geste compositionnel et mise en place de la musique entre le cinéma et le jeu vidéo 78
Figure 36 - Code Lilypond sur l'IDE Frescobaldi - Extrait 81
Figure 37 - Schéma de fonctionnement de quelques boucles musicales 86
Figure 38 - Illustration des mesures de bouclage dans Cinco de Chocobo 87
Figure 39 - Schéma représentatif d'une boucle - Summoned Beast Battle 88
Figure 40 - Illustration du décalage temporel de la musique entre plusieurs parties de jeu – Truth, Final Fantasy VIII 91
Figure 41 - Trust Me de Final Fantasy VIII 95
Figure 42 - Schémas d'imbrication possible de boucles 97
Figure 43 - Un Extrait du thème d'Aerith initialement en Ré Majeur, transposé ensuite en La Majeur 100
Figure 44 - Le thème de Seymour dans Seymour's Theme – Extrait (Introduction) 101
Figure 45 - Le thème de Seymour dans Seymour's Ambition - Extrait 102
Figure 46 - Premier exemple de dynamisme tonal impliquant un dynamisme d'intervalle 103
Figure 47 - Second exemple de dynamisme tonal impliquant un dynamisme d'intervalle 103
Figure 48 - Ces deux harmonies sont correctes pour la mélodie présentée, n'impliquant aucun changement d'intervalle 103
Figure 49 - Modification d'intervalle et conséquences sur un motif 103
Figure 50 - Les thèmes de La Force, la Comté et Sayuri 105
Figure 51 - Schéma récapitulatif des rapports et positions entre les valeurs narratives 110
Figure 52 - À gauche, la cellule musicale mère, à droite le thème de Cloud en Mi Majeur 111
Figure 53 - Lien de quelques motifs de Final Fantasy VII 112
Figure 54 - Breezy - Extrait 117
Figure 55 - Mappemonde de Final Fantasy (1987) 119
Figure 56 - The Legend Of Zelda (1986) - Capture d'écran 120
Figure 57 - Cloud devant la ville de Kalm - Final Fantasy VII 122
Figure 58 - Capture d'écran d'une phase de combat - Final Fantasy VI - détail 123
Figure 59 - Barret's Theme - Extrait 126
Figure 60 - Comparaison Hymn of the Fayth et Hymn of the Fayth – Yunalesca 127
Figure 61 - Motif Birth of a God (en haut) et son utilisation dans Those Chosen By the Planet (en bas) 129
Figure 62 - Trille cadentiel chez Mozart 132
Figure 63 - Composition à 4 voix chez Bach 132
Figure 64 - Particelle du Prologue : One Ring to Rule them All – Le Seigneur des anneaux : La communauté de l'anneau 135
Figure 65 - Impression écran de Final Fantasy VI -Vector 144

Figure 66 - Impression écran de Final Fantasy VIII – Train de Timber *145*
Figure 67 - Réduction pour piano de la Marche Impériale de Star Wars *154*
Figure 68 - Impression écran de Final Fantasy IX - Condéa *164*
Figure 69 - Guadosalam - Extrait *169*
Figure 70 - Seymour's Theme - Réduction Harmonique et structurelle (partie A) *170*
Figure 71 - Melodies of Life - Theme - Extrait *174*
Figure 72 - Melodies of Life dans Over That Hill *175*
Figure 73 - Melodies of Life dans Memories of that Day *176*
Figure 74 - Melodies of Life dans Captivating Eyes *177*
Figure 75 - Kuja's Theme - Extrait *177*
Figure 76 - Premières mesures de 3-D Worldrunner Main Theme *181*
Figure 77 - Opening Theme - Final Fantasy III *182*
Figure 78 - Dancing Mad - Solo d'Orgue première partie *184*
Figure 79 - The Place I'll Return Someday - Final Fantasy IX - Exposition du theme *185*
Figure 80 - Battle, Final Fantasy I - détail des accords, Intro et présentation du premier thème *186*
Figure 81 - Liste des musiques de combat par jeu *189*
Figure 82 - Mesures conclusive du Battle Theme de Final Fantasy I *191*
Figure 83 - Grille harmonique simplifiée des musiques de combat *192*
Figure 84 - Statistiques des personnages - Menu Final Fantasy VII – Extrait *195*
Figure 85 - Grille harmonique simplifiée des musiques de donjon *197*
Figure 86 - Exemple de "carte couloir" - Final Fantasy X *198*
Figure 87 - Accord La 4,7/Fa *200*
Figure 88 - Harmonie de quartes superposées - Hurry! - Final Fantasy VII *201*
Figure 89 - Accords de quartes augmentées - Hurry! - Final Fantasy VII *202*
Figure 90 - Harmonique Pentatonique sur des accords de quarte - Martial Law - Final Fantasy VIII *203*
Figure 91 - World Crisis, Final Fantasy VII – Extrait *206*
Figure 92 - Illustration simplifiée de la synthèse sonore dans la SNES *208*
Figure 93 - Premier texte chanté lors de l'Opéra - Final Fantasy VI *210*
Figure 94 - Prosodie des paroles de l'opéra - exemple *211*
Figure 95 - The Summoned One - Final Fantasy IX - extrait *213*
Figure 96 - Mélodie de timbre dans Ipsen's Heritage - Final Fantasy IX *213*
Figure 97 - Prélude (Final Fantasy I) *216*
Figure 98 - Forme réduite du Prélude (sur Do Majeur add2) *217*
Figure 99 - Premières apparitions de C1 - Battle - Final Fantasy III *219*
Figure 100 - Le codon Ca dans Battle 1 - Final Fantasy IV *220*
Figure 101 - Le codon Ca dans Battle 1 (Final Fantasy VI) *221*
Figure 102 - Codon Ca dans Battle 1 (Final Fantasy VI) – 2 ..... *221*
Figure 103 - Codon C dans Chasing the Black-Caped Man - Final Fantasy VII *223*

Figure 104 - Sephiroth dans sa chrysalide de Mako - Final Fantasy VII 224
Figure 105 - Annonce du Danger - Battle - Final Fantasy IV 226
Figure 106 - Codon B2 - Hurry! - Final Fantasy VII 227
Figure 107 - Codons B1 et B2 - Only a Plank Between One and Perdition - Final Fantasy VII 228
Figure 108 - Accentuation des temps - Only a Plank Between One and Perdition - Final Fantasy VII 229
Figure 109 - Run! - Final Fantasy IV 230
Figure 110 - Codon D1 - This is the Last Battle! - Final Fantasy III 233
Figure 111 - Codon D0 sous forme expérimentale - Battle 1 et Battle 2 - Final Fantasy I et II 233
Figure 112 - Codon D0 - Decisive Battle - Final Fantasy V 235
Figure 113 - Codons D0, D1 et B2 - Birth of a God - Final Fantasy VII 235
Figure 114 - Codon D1 - Fight With Seymour - Final Fantasy X 237
Figure 115 - Récapitulatif de l'évolution du codon D 239
Figure 116 - Codon M0 - Living Forest - Final Fantasy III 241
Figure 117 - Imbrication des codons D et M - The Final Battle - Final Fantasy IV 242
Figure 118 - Codon M1 - Exdeath's Castle - Final Fantasy V – Extrait 244
Figure 119 - Codon M1c - The Book of Sealing - Final Fantasy V 245
Figure 120 - Anxious Heart - Final Fantasy VII – Introduction 246
Figure 121 - Codon M1b - Anxious Heart - Final Fantasy VII – Conclusion 247
Figure 122 - Codon M1c, Theme de Sephiroth - Final Fantasy VII - Those Chosen by the Planet – Particelle simplifiée 248
Figure 123 - Codon M1b - Final Fantasy VIII - Liberi Fatali - Pupitre de chant 249
Figure 124 - Town - Final Fantasy I – Réduction harmonique 254
Figure 125 - Castle Cornelia - Final Fantasy I – Réduction harmonique 255
Figure 126 - Town, Cornelia Castle - Comparaison de la ligne de basse 256
Figure 127 - Town - Final Fantasy I - Découpage motivique 257
Figure 128 - Castle Cornelia - Final Fantasy I - mes 5-8 257
Figure 129 - Town II - Final Fantasy II - Première partie 259
Figure 130 - Town, Town II - Final Fantasy I & II - Comparaison de la ligne de basse 260
Figure 131 - Town II - Final Fantasy II - Seconde partie 260
Figure 132 - My Home Town - Final Fantasy III - Première partie 261
Figure 133 - My Home Town - Final Fantasy III - Seconde partie 262
Figure 134 - Relation - Town II et My Home Town 263
Figure 135 - Analyse paradigmatique - Evolution du "motif a" 265
Figure 136 - Welcome to Our Town - Final Fantasy IV - Motif a + b 267
Figure 137 - Tenderness in the Air - Final Fantasy V - mes. 1-5 268
Figure 138 - Tenderness in the Air - Final Fantasy V - mes. 11-15 - Réduction harmonique 270
Figure 139 - Kids Run Throught the City Corner - Final Fantasy VI - mes1-12 272
Figure 140 - Comparaison des "motis b" - Final Fantasy III & VI 273

Figure 141 - Kids Run Through the City Corner - Final Fantasy VI - Antécédent/Conséquent de la première partie, mes2-18 ..... *274*
Figure 142 - Kids Run Through the City Corner - Final Fantasy VI - Motif a *275*
Figure 143 - Récapitulatif de l'évolution des motifs a et b - NES-SNES *276*
Figure 144 - Détail des musiques de zone de sûreté - Final Fantasy VII *278*
Figure 145 - Comparaison codon C et "motif a" *280*
Figure 146 - Ahead on Our Way - Final Fantasy VII - Motif a, mes1-8 ..... *281*
Figure 147 - Ahead On our Way - Final Fantasy VII - Détails de la mélodie *281*
Figure 148 - Balamb Garden - Final Fantasy VIII - Motif a, mes 1-4 ..... *282*
Figure 149 - Balamb Garden - Final Fantasy VIII - Motif a, mes. 11-15 ..... *282*
Figure 150 - Frontier Village Dali - Final Fantasy IX - Motif a, mes. 36-4. ..... *283*
Figure 151 - Dungeon - Final Fantasy I - Première partie, mes 1-4. ..... *286*
Figure 152 - Dungeon - Final Fantasy I - Seconde partie, mes 5-8. ..... *287*
Figure 153 - Dungeon - Final Fantasy I – Réduction *287*
Figure 154 - Dungeon II - Final Fantasy II - mes. 1-4. ..... *288*
Figure 155 - Dungeon II - Final Fantasy II - Motif a, mes. 17-20 ..... *289*
Figure 156 - Dungeon III - Final Fantasy III - Motif a ? mes. 1-4 ..... *290*
Figure 157 - Dungeon III - Final Fantasy III - Seconde partie, Codon M, mes. 9-10 ..... *291*
Figure 158 - Into the darkness - Fina Fantasy IV - mes.5-8 ..... *292*
Figure 159 - Into the Darkness - Final Fantasy IV - Réduction harmonique et structure *293*
Figure 160 - The Mystic Forest - Final Fantasy VI - mes 1-8 ..... *295*
Figure 161 - The Mystic Forest - Final Fantasy VI - Grille harmonique et pédales *296*
Figure 162 - Chasing the Black-Caped Man - Final Fantasy VII - mes 1-4 ..... *298*
Figure 163 - Chasing the Black-Caped Man - Final Fantasy VII - Grille harmonique et pédales *298*
Figure 164 - Find Your Way - Final Fantasy VIII - mes 1-4, réduction pour piano *299*
Figure 165 - Forested Temple - Final Fantasy VII - mes 5-10 ..... *301*
Figure 166 - Kingdom Baron - Final Fantasy IV - Partie A *310*
Figure 167 - Arbre Généalogique des protagonistes principaux de Final Fantasy IV *311*
Figure 168 - Kingdom Baron - Final Fantasy IV - Partie B *312*
Figure 169 - Arrivée de Cecil à Baron - Final Fantasy IV – capture d'écran *315*
Figure 170 - Suspicion - Final Fantasy IV - mes.1 à 4 ..... *316*
Figure 171 - Barret's Theme - Final Fantasy - cellule principale, mes.1-2 ..... *317*
Figure - 172 Barret's Theme - Final Fantasy VII - Partie B mes.5-8 ..... *318*
Figure 173 - Barret's Theme - Final Fantasy VII - Partie C mes.21-22 ..... *319*
Figure 174 - Mark of a Traitor - Final Fantasy VII - mes.1-2 ..... *320*
Figure 175 - Mining Town - Final Fantasy VII - mes7-16 ..... *322*
Figure 176 - Cosmo Canyon, Red XIII's Theme, The Great Warrior - Final Fantasy VII - Mise en regard de l'ostinato *324*

Figure 177 - On That Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII - mes.1-8 ..... *326*
Figure 178 - On That Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII - mes.1-6 ..... *328*
Figure 179 - On That Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII - mes.9-16 ..... *329*
Figure 180 - On That Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII - mes.22-25 ..... *329*
Figure 181 - Who am I ? - Final Fantasy VII - mes.1-6 ..... *330*
Figure 182 - Who Am I ? - Final Fantasy VII - Réduction Harmonique mes.1-16 ..... *330*
Figure 183 - Who am I ? - Final Fantasy VII - Occurrence des deux thèmes *331*
Figure 184 - Underneath the Rotting Pizza, Who Am I ? - Final Fantasy VII - Comparaison des fins de boucle *332*
Figure 185 - Underneath the Rotting Pizza - Final Fantasy VII - mes.11-18 ..... *333*
Figure 186 - Holding my thoughts in my Heart - Final Fantasy VII - mes.1-5 ..... *335*
Figure 187 - Holding my thoughts in my heart - Final Fantasy VII - mes.7-12 ..... *335*
Figure 188 - Main Theme - Final Fantasy VII - Final Fantasy VII - mes.1-18 ..... *338*
Figure 189 - Main Theme - Final Fantasy VII - Thème principal, mes.31-42 ..... *339*
Figure 190 - Final Fantasy VII - Influence de Jenova - Capture d'écran *343*
Figure 191- J-E-N-O-V-A - Final Fantasy VII - Occurrences du thème *344*
Figure 192 - J-E-N-O-V-A - Final Fantasy VII - Reconstitution de thème complet *345*
Figure 193 - J-E-N-O-V-A - Final Fantasy VII - Découpage du thème *346*
Figure 194 - Lien entre Cloud et Jenova - Inversion des motifs *346*
Figure 195 - Empire Gestahl - Final Fantasy VI - mes.9-12 ..... *352*
Figure 196 - Empire Gestahl - Final Fantasy VI - mes.25-36 - Cor et Violons *354*
Figure 197 - Troops March On - Final Fantasy VI - mes.3-6 ..... *355*
Figure 198 - Under Martial Law - Final Fantasy VI - mes.5-8 ..... *357*
Figure 199 - Kefka - Final Fantasy VI - Première partie du thème, mes.1-4 ..... *358*
Figure 200 - Kefka dans Troops March On - Final Fantasy VI *358*
Figure 201 - Conduite musicale - Final Fantasy VI - Extrait de morceaux isolés *359*
Figure 202 - Répartition des musiques comprenant le Leitmotiv de L'Empire et de Kefka - Final Fantasy VI *362*
Figure 203 - Alentours de Midgar - vue aérienne et en jeu - Final Fantasy VII *364*
Figure 204 - Lifestream - Final Fantasy VII - mes.1-15 ..... *365*
Figure 205 - Lifestream - Final Fantasy VII - mes.32-39 ..... *367*
Figure 206 - Leitmotiv du Rhin (M6) - Das Rheingold, Richard Wagner – Réduction pour piano *368*
Figure 207 - Contour similaire entre Opening-Bombing Mission (mes.24-31) et le codon M63 "Crépuscule des dieux" - Final Fantasy VII & Der Ring Des Nibelungen *369*
Figure 208 - Shinra Company - Final Fantasy VII - Particelle, mes.9-16 ..... *370*
Figure 209 - Mako Reactor - Final Fantasy VII - Particelle mes.19-22 ..... *371*
Figure 210 - The North Cavern - Final Fantasy VII - Partition réduite, mes.25-26 ..... *372*
Figure 211 - Répartition des musiques comprenant le chœur des Anciens - Final Fantasy VII *374*

Figure 212 - Hymn of the Fayth - Valefore - Final Fantasy X *380*
Figure 213 - Paroles de l'Hymne et signification..... *381*
Figure 214 - Répartition de l'Hymn of the Fayth - Final Fantasy X *382*
Figure 215 - Hymn of the Fayth - Final Fantasy X..... *383*
Figure 216 - Hymn of the Fayth - Yunalesca - Final Fantasy X..... *384*
Figure 217 - Hymn of the Fayth + Hymn of the Fayth - Yunalesca - Final Fantasy X *387*
Figure 218 - Thèmes principaux - Super Mario & The Legend of Zelda *400*
Figure 219 - Garnet's Theme - Final Fantasy IX - Mélodie principale première partie..... *400*
Figure 220 - Melodies of Life - Final Fantasy IX - Occurrence du thème..... *401*
Figure 221 - Niveau d'efficacité hypothétique de la mécanique de rappel instrumental *407*
Figure 222 - Niveau d'efficacité hypothétique de la mécanique de rappel de Leitmotiv..... *409*
Figure 223 - Anxious Heart - Final Fantasy VII - mesures d'introduction 1-9..... *420*
Figure 224 - Anxious Heart - Final Fantasy VII - Partie A, mes. 10-17 ..... *422*
Figure 225 - Exemples de modularités possibles *427*
Figure 226 - Analyse paradigmatique - On that Day & Main Theme Final Fantasy VII – Final Fantasy VII . *429*
Figure 227 - Variations rythmiques, exemples 1 - On that Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII..... *435*
Figure 228 - Variations rythmiques, exemples 2 - On that Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII..... *435*
Figure 229 - Adaptation de la conduite des voix modulaire, exemple - On that Day, 5 Years Ago - Final Fantasy VII *437*
Figure 230 - Illustration de l'algorithme d'une IA Deep Learning *438*

Glossaire

ADSR (angl.) : L'enveloppe ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release) définit quatre stades d'évolution d'un son. Calculé en milliseconde, chaque partie du son permet, en partie, de caractériser son timbre. Dans les logiciels de synthèse, agir sur les différents temps de chaque paramètre de l'enveloppe ADSR permet de créer des sons différents, et d'en maîtriser l'évolution.

Affordance : Dans le domaine des interactions homme-machine et de l'intelligence artificielle, l'affordance est définit comme une les « propriétés de l'environnement qui rendent certaines actions possibles pour un individu qui est équipé à cette fin »[463].

BIOS (angl.) : Le *BIOS* (*Basic Input Output System*) est un « ensemble de fonctions contenues dans la mémoire morte de la carte mère d'un ordinateur, lui permettant d'effectuer les opérations de base, lors de sa mise sous tension »[464]. Ce sont les instructions élémentaires lui permettant de vérifier la présence de tous les périphériques nécessaires au fonctionnement du système et d'en assurer, à son tour, la mise en activation. Une fois sous tension, il a pour tâche d'assurer le bon fonctionnement de ceux-ci.

Boss (angl.) : Dans les jeux-vidéo, le *boss* est un ennemi plus puissant que la moyenne. Il est en général placé à la fin d'un donjon ou d'un segment important du jeu pour faire office d'étape finale avant sa conclusion. En étant plus puissant que les ennemis réguliers, le *boss* est un défi à battre, moyennant une stratégie plus développée pour en venir à bout, et une préparation au combat plus exigeante.

Buffer (angl.) : Le *buffer* (ou *cache* en français), désigne la mémoire allouée par le système informatique pour traiter, avant le rendu, les données audio. Plus le cache est gros, plus il pourra traiter d'information, mais impose une latence plus grande lors du rendu.

Chocobo : Un Chocobo est un volatile imaginaire qui apparait dans presque tous les épisodes des *Final Fantasy* malgré des univers différents. Utilisé comme monture, il se déplace sur deux pattes, dispose d'ailes lui permettant parfois de voler et d'un cou allongé. Sa couleur peut varier (jaune, vert, rouge, noir…), ce qui permet également aux *gamedesigners* de signifier ses capacités (voler, nager, gravir des montagnes) aux joueurs. Le Chocobo possède son propre thème musical, décliné et un grand nombre d'arrangement dans des genre très différents.

Concept Art (angl.) – *Conception Artistique* (Fr.) : Un concept art est une réalisation graphique dans le but de traduire une idée. Premier jet graphique, ou version

[463] GAVER William, *Technology affordances* in ROBERTSON Scott P., OLSON Gary M., OLSON Judith S., *Proceedings of the ACM CHI 91 Human Factors in Computing Systems Conference,* 25 avril-5Juin, 1991.
[464] https://fr.wikipedia.org/wiki/BIOS_(informatique)

définitive, le concept art est très utilisé dans les médias visuels (film en prise de vue réelle ou d'animation, jeu vidéo, bande dessinée). Ils permettent de rendre visuel toute sorte d'idée de réalisation, allant des costumes, à l'architecture et aux atmosphères globales. Ils sont d'autant plus utilisés pour créer des mondes impossibles (dystopie, science-fiction, Fantaisy, etc....) car il n'existe aucune représentation exacte de ces univers dans le nôtre, bridant alors l'impact d'une photographie d'un lieu existant, mais qui peut en revanche devenir une source d'inspiration.

DAC (angl.) : Signifiant *Digital to Analog Converter* (ou *convertisseur numérique-analogique* en français), le *DAC* est un composant électronique dont le but est de convertir une valeur numérique (signal numérique) en valeur analogique. Il aura pour première fonction de conserver les proportions entre les valeurs codées afin de restituer avec fidélité le signal. Dans un système audio, il converti le signal numérique en signal analogique afin de faire vibrer avec fidélité la membrane du haut-parleur en restituant ainsi le signal sous forme sonore.

Deep Learning (angl.) : Le *Deep Learning*, ou « apprentissage profond » consiste à programmer une intelligence artificielle capable d'apprendre par elle-même grâce à plusieurs couches de réseaux neuronaux électroniques. Ainsi, une fois la séquence d'apprentissage lancée, elle sera en mesure, grâce à un empirisme informatique d'erreurs et de réussites successives, d'apprendre à détecter des sujet sur des images, ou à créer par elle-même, sans l'intervention de l'Homme.

Downloable Content (DLC, angl.) : Un DLC est un contenu téléchargeable qui permet d'ajouter du contenu au jeu. Il peut s'agir d'éléments esthétiques (tenue pour équiper son personnage, armes supplémentaires etc…) ou d'ajouts majeurs (nouveau scénario, des quêtes, des donjons etc…). Certains DLC sont gratuits, ou offerts à diverses occasions comme dans des éditions collectors, ou payants. Ils permettent, dans le cas des ajouts majeurs, de prolonger l'expérience de jeu en développant un aspect particulier du scénario principal, d'y ajouter un nouveau scénario optionnel ou complémentaire, voire parfois, de faire le lien scénaristique avec le jeu suivant si une suite au jeu initial est prévue.

Fantasy (ou Fantastique) : Genre littéraire se déroulant dans un monde imaginaire. La fantasy met en avant des personnages surnaturels inspirés de mythes et légendes : des héros aux pouvoirs magiques, et des monstres tirés du folklore. La *fantasy* ne se déroule pas nécessairement dans un univers inspiré de l'époque médiévale, car elle tend de plus en plus à se dérouler dans des univers futuristes et dystopiques.

Farm (angl.) : Le *farming* (que l'on pourrait traduire par « Moisson », mais qui n'a pas d'équivalent en français) est une activité de jeu vidéo qui consiste à passer tout son temps à effectuer une action en boucle (gagner de l'expérience, trouver des objets rares, récolter de l'argent) en répétant sans cesse les mêmes actions.

Flashback (angl.) : Technique narrative plongeant le spectateur dans une action passée. Le *flashback* permet, en aparté ou parfois intégré à l'action, de voir les actions des personnages dans le passé, permettant par exemple de justifier une

action, d'expliquer un contexte ou de procéder à des révélations. Le *flashback* se situe toujours avant le temps du récit.

FMV (angl.) : Le *Full Motion Video* est une séquence vidéo, aussi appelé « cinématique », tantôt filmée, tantôt précalculée. Cette séquence permet de lier plusieurs points scénaristiques à travers une scène, courte ou longue[465], durant laquelle le joueur ne peut en général pas interagir. Il est alors guidé par la vidéo, et son caractère précalculé permet de mettre en scène des graphismes bien meilleurs que lors des séquences de jeu, faisant alors office de vitrine concernant les moyens mis en œuvre et le talent des artistes travaillant sur les jeux.

Foreshadowing (angl.) : Traduit par « préfiguration » ou « présage », le *foreshadowing* consiste à semer des informations en début de récit pour qu'ils révèlent leur utilité par la suite. C'est un procédé narratif par lequel l'auteur communique des informations à priori sans importance en début de récit pour constituer des points clés de l'intrigue une fois arrivé en milieu de récit jusqu'au dénouement.

Gamedesign (angl.) : Se dit du processus de « conception des jeux ». Le *Gamedesign* réunit les différentes étapes de la création du jeu, de la mise au point de ses règles et tous les autres éléments constitutifs (graphisme, art conceptuel, design sonore, narration, modèle 3D, etc…). A travers le *Gamedesign*, les *Gamedesigners*, théorisent et conceptualisent tous les éléments du jeu grâce à un cahier des charges qui sera soumis aux différentes équipes de production pour sa réalisation.

Gameplay (angl.) : Désigne les caractéristiques de la « jouabilité ». Le gameplay détermine la façon dont le jeu se joue. Cela répertorie toutes les actions engendrées par l'action d'une touche (touche 1, touche 2…) ou de combinaisons de touches (touche 1 + touche 2), etc. Le *gameplay* sera différent d'un type de jeu à un autre, et parfois même au sein d'un même type de jeu selon les actions possibles déterminées par le *gamedesign*.

Game Studies (angl.) : Discipline scientifique qui consiste à étudier les jeux, vidéo ou non. Elle regroupe des sous-disciplines en tout genre : étudier les règles du jeu, le *gameplay*, les graphismes, la narration, la musique, la programmation, etc… Cette discipline existe aux Etats-Unis depuis quelques décennies, et commence peu à peu à s'installer en Europe, avec un intérêt toujours plus grandissant de la part des chercheurs.

Inputs (angl.) : Regroupe toutes les entrées effectuées par le jouer pour interagir avec le jeu. Chaque bouton pressé constitue un *input*. Dans certains cas, les entrées n'auront aucun effet si le contexte vidéoludique ne le permet pas (appuyer sur une touche ne sert à rien). Dans les autres cas, elles enclenchent une réaction de la part du jeu (le personnage se déplace, une entrée dans un menu est validée, etc…).

[465] De quelques secondes à plusieurs dizaines de minutes, comme c'est le cas notamment dans les jeux *Metal Gear* (*KONAMI,* 1987) où certaines cinématiques peuvent durer environ 30 minutes à partir des épisodes Playstation !

Invocation (Eon, Chimère, Esper) : Dans les *Final Fantasy*, l'invocation (parfois orthographié invokation) est un pouvoir permettant de faire appel à une créature aux pouvoirs incroyables. Celle-ci viendra aider le joueur en infligeant de gros dégâts aux ennemis, ou en lui faisant bénéficier d'un effet bénéfique (soin, protection). Couteux en point de magie, les invocations ne peuvent, en général, pas être abusées. Débloquer les invocations se fait le plus souvent en terminant une quête parfois cachée, ou, dans les jeux utilisant les invocations comme procédé narratifs, au fil de l'histoire.

Job (angl.) : Dans les *Final Fantasy*, le *job* définit l'archétype associé à un personnage. Le joueur peut parfois choisir le *job* de ses combattant, permettant d'en faire un guerrier, un mage (noir pour l'attaque, blanc pour la défense), un voleur, un moine (combat à mains nues), un samourai, etc… En changeant de *job*, le personnage a accès à une palette de capacités spécifiques à ce *job*.

Layering (angl.) : Le *layering* est le fait de construire quelque chose (ici, de la musique) sous forme de couches superposées. Grâce à cette technique multipiste, des motifs ou groupes d'accords peuvent être disposés selon une hiérarchie que le logiciel peut agencer à sa convenance selon les *inputs* du joueur ou de la situation. Les différentes couches sont en général interchangeables et ont été composées façon à pouvoir se mélanger logiquement selon un grand nombre de combinaisons.

Level Design (angl.) – *Conception de niveaux* (fr.) : Processus de création des « niveaux » du jeu. Les *level designer* s'attachent à concevoir des « cartes » agréables à jouer, architecturalement ou géographiquement logiques. Il peut par exemple s'agir de la place, du sens et du type d'un escalier selon l'architecture globale de la bâtisse et son rattachement à des époques équivalentes. Un niveau aux propriétés contraignantes résultant généralement par une mauvaise appréciation de l'expérience de jeu. Il peut également s'agir de l'agencement des bâtiments dans une ville, des voies d'accès à différentes parties de la carte débloquées au fil de l'aventure et ayant, souvent, une justification narrative : un chemin bloqué par un personnage non-joueur peut se voir débloqué si son absence est narrativement justifiée.

Localisation : Procédé d'adaptation d'un média pour une exportation vers un nouveau territoire. La localisation comprend la traduction du texte dans une autre langue que sa langue d'origine, et quelques modifications culturelles afin de convenir au nouveau marché. Certains procédés de censure prennent place lors de la localisation si certains aspects de l'œuvre ne sont pas adaptés à la culture visée.

Loop (angl.) : La *Loop* (boucle en français) désigne, en musique, une séquence musicale, tantôt courte, tantôt longue, avant une répétition. Dans les jeux vidéo, elle désigne une séquence de plusieurs mesures qui se répète avant changement vers une autre boucle, ou vers une autre musique si les instructions envoyées par le joueur à travers son jeu le permettent. Elle permet de ne jamais faire s'arrêter la musique et remplir l'espace sonore en permanence.

Lore (angl.) : Tiré du « folklore », ce mot désigne l'histoire de l'univers de fiction constituant l'œuvre concernée et ne traitant pas de l'intrigue principale. C'est dans le « lore » que l'on trouvera toutes les informations concernant, s'il y a : la cosmogonie, certains aspects politiques, relations entre personnages (familiales, alliances, conflits), etc…

Mogs : Les Mogs (ou Moogle) sont des créatures récurrentes pacifiques des *Final Fantasy*. Ce sont de petits êtres, en général à la fourrure blanche, disposant d'un « pompon » (en général rouge ou orange) relié à leur tête à l'aide d'un appendice. Ils possèdent également une paire d'ailes rappelant, par leur forme, celle des chauves-souris, ce qui leur permet de voler. Ils sont parfois capable de parler et également réputés dans la série pour ponctuer leurs phrases par l'exclamation « Kupo ! » (Parfois « Coubo ! » selon la traduction).

Motion capture (angl.) – *Capture de mouvement* (fr.) : La *Motion capture* est un procédé consistant à placer des capteurs infrarouge sur un acteur afin d'enregistrer numériquement ses mouvements. Placés à différents points clés (articulations, membres, etc), ces capteurs permettent de traduire le déplacement selon un axe tridimensionnel (x,y,z) et convertir ces déplacements en coordonnées. Une fois enregistré, les mouvements peuvent être associés à un squelette numérique, sur lequel les graphistes ajoutent des textures afin de figurer un personnage numérique. Cette méthode permet d'enregistrer des « points clés » de mouvement pour que l'animation numérique soit la plus fluide et la plus réaliste possible. Sans cette méthode, il faudrait animer ces déplacements à la main, voir image par image, ce qui reste très rébarbatif et compliqué en l'état.

Sample (angl.) : En musique, le s*ample* (échantillon en français) représente une très courte information sonore. Cet extrait sonore est la plupart du temps bouclé (voir *Loop*) à l'aide d'un échantillonneur afin de créer une texture. Dans le cas de la synthèse numérique, le *sample* fait en général une longueur d'onde et est modulé en amplitude et en vitesse à l'aide d'une enveloppe ADSR (voir *ASDR*) pour « créer » le timbre souhaité.

Script (angl.) : En informatique, le *script* est une suite d'indications programmées afin d'exécuter une suite d'actions prédéfinies lorsque l'utilisateur le déclenche. Il s'agit en général d'une suite de commandes simples. Dans le jeu vidéo, un dialogue entre plusieurs personnages est considéré comme un *script*. Le dialogue étant déclenché par l'action du joueur, et ne peut, dans les *Final* Fantasy, pas être quitté avant d'en avoir terminé la lecture (la séquence de programmation).

Speedrun (angl.) : Pratique qui consiste à parcourir en un temps record une œuvre. Dans les jeux vidéo, le *speedrun* consiste à commencer et terminer le jeu le plus rapidement possible, quelque soient les moyens utilisés. Divisé en différentes catégories (100%, any%, no glitch), il est aujourd'hui devenu une pratique sportive et possède une communauté et un classement en ligne des meilleurs performances. Pour être classé, le *speedrun* doit être enregistré et effectué en suivant un certain nombre de règles différentes selon la catégorie.

Sprite (angl.) : Elément graphique qui peut se déplacer à l'écran. Il peut être animé ou figé. Dans les *Final Fantasy* sur NES et SNES, les personnages et éléments

interactifs à l'écran (porte, levier) sont des *sprite*. A partir des épisodes Playstation, ou parlera de « modèle », souvent en 3D qui peuvent à leur tour être articulés ou non.

Storyboard (angl.) – *Scénarimage* (fr.) : Dérivé par son principe de la bande dessinée, le *Storyboard* est une mise en superposition grâce à des « cases » dessinées des plans théoriques qui vont être captés lors du tournage. Ils permettent notamment d'avoir une idée plus concrète de l'enchaînement des plans, mais aussi de dresser l'inventaire des besoins techniques nécessaires à leur bonne réalisation.

Storytelling (angl.) : Technique littéraire pour raconter une histoire. Le *storytelling* met en action toutes les dimensions du récit, comme la narration ou l'immersion. On dit qu'un acte est emprunt de *storytelling* lorsque qu'il mis sous forme de récit, avec toutes les conditions nécessaires à son bon déroulement (tension, enchaînement d'évènements, rebondissements etc…).

Streaming (angl.) : Le *streaming* est la diffusion (traduction littérale en français) d'un flux, en général vidéo ou audio, ou de tout autre type de média, qui évite le téléchargement des données avant la lecture. Grâce à cette technique, les données sont téléchargées dans l'ordre, en permanence et durant la lecture permettant une diffusion « en direct », moyennant parfois une légère latence. Dans l'audio du jeu vidéo, elle représente la lecture de signal permettant d'entendre la musique en allant chercher les données sonores sans interruption durant la session de jeu.

Underscore (angl.) : En musique à l'image, l'*underscore* souligne l'action sans être mise au premier plan. C'est une musique (ou partie de la musique) qui se veut discrète mais néanmoins pertinente. Elle accompagne et soutient le drame sans se poser comme premier élément narratif.

Voice Leading (angl.) : Le *Voice Leading* (conduite des voix en français) est une pratique représentant le soin apporté à la composition ou à l'arrangement afin de faire évoluer une grille harmonique en utilisant le moins d'efforts pour faire bouger les différentes notes composant l'accord. En procédant ainsi, les accords s'enchaînent sans accroc de manière presque naturelle.

Index

Audissino

Emilio Audissino 70, 71, 73, 77, 87, 88

background 41

Boissié

Lucas Boissié 50, 308

Buyssens

Eric Buyssens 175

Chion

Michel Chion 75, 77

Chion

Michel Chion 75

Chowning

John Chowning 96

Collins

Karen Collins 95, 150, 151

Eco

Umberto Eco 174

Final Fantasy I .....

.43, 46, 193, 194, 200, 204, 205, 213, 230, 245, 247, 248, 267, 268, 269, 271, 272, 273, 274, 277, 300, 301, 363, 374

Final Fantasy II 43, 44, 46, 213, 247, 272, 273, 274, 277, 302, 303

Final Fantasy III .....

44, 100, 118, 133, 134, 195, 196, 208, 213, 214, 232, 233, 247, 248, 254, 255, 264, 275, 276, 278, 287, 299, 304, 305

Final Fantasy IV 43, 322, 364

Final Fantasy IX .....

46, 51, 53, 108, 113, 128, 138, 156, 178, 188, 197, 199, 203, 204, 207, 212, 226, 227, 228, 231, 293, 297, 298, 309, 320, 364, 414, 415, 417, 420, 494, 499, 500, 503, 504, 544, 557

Final Fantasy V .....

..... 38, 45, 202, 213, 231, 234, 248, 249, 257, 258, 259, 282, 284, 305, 308, 319, 322, 363, 364, 413, 502, 523

Final Fantasy VI .....

44, 46, 50, 108, 134, 135, 137, 157, 158, 159, 160, 197, 210, 213, 223, 224, 230, 234, 235, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 305, 308, 309, 310, 311, 314, 316, 320, 363, 364, 366, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 375, 376, 380, 412, 416

Final Fantasy VII .....

5, 36, 42, 43, 45, 49, 53, 56, 97, 101, 116, 118, 125, 126, 134, 135, 136, 138, 143, 152, 156, 180, 203, 204, 209, 210, 213, 215, 216, 218, 220, 225, 230, 236, 237, 238, 239, 241, 242, 243, 245, 246, 249, 254, 259, 260, 261, 262, 263, 267, 285, 291, 292, 294, 295, 296, 311, 312, 314, 315, 318, 322, 331, 332, 333, 334, 336, 340, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 357, 358, 359, 360, 363, 364, 377, 378, 379, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 388, 389, 391, 411, 416, 418, 419, 426, 433, 434, 436, 442, 449, 451, 502, 503, 504, 506, 509

Final Fantasy VIII .....
37, 44, 45, 100, 105, 106, 108, 109, 129, 130, 150, 156, 159, 180, 188, 197, 202, 207, 213, 217, 226, 232, 242, 250, 252, 262, 263, 264, 296, 309, 313, 315, 316, 319, 363, 364, 367, 395, 414, 425, 503, 504
Final Fantasy X .....
42, 43, 102, 141, 180, 183, 202, 212, 243, 245, 250, 251, 264, 298, 363, 364, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 401, 402, 403, 404, 405, 408, 412, 502
Final Fantasy X-2 43
Final Fantasy XII 45, 54
Final fantasy XIII 43
Forte
Allen Forte 50, 51, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 116, 126, 189, 293, 398, 457
gamedesign 29, 30, 34, 43, 208, 212
gameplay 29, 34, 43, 47, 53, 108, 110, 128, 136, 150, 184, 310, 340, 447, 453, 506
Genette
Gérard Genette 25, 27, 153, 154, 155, 160, 426, 427
Giacchino
Michael Giacchino 147
Grabócz
Marta Grabócz 25, 161, 164, 165
Grouard
Georges Grouard 193, 201
Iida
Tetsuya Iida 98
Juul
Jesper Juul 103
Kalinak
Kathryn Kalinak 86
Kingdom Hearts 16, 20, 54, 201
Kutaragi
Ken Kutaragi 96
LALIBERTE
Martin Laliberté 18, 214, 222
lore 41, 185, 236, 314, 338, 363, 374, 384, 404
Lussato
Bruno Lussato 121, 125, 229, 382, 383
Mecheri
Damien Mecheri 418
Meeùs
Nicolas Meeùs 161
Nattiez
Jean-Jacques Nattiez 25, 161, 163
Philonenko

Monique Philonenko 166, 167, 175
Rebillard 19
Fanny Rebillard 151
Resident Evil 43
Rousselot
Mathias Rousselot 170, 171, 172, 173
Royal S. Brown 164
Shore
Howard Shore 119, 148, 180, 181, 402
Tarasti
Eero Tarasti 165
Toolan
Michael Toolan 162, 163
Triclot
Mathieu Triclot 155
Uematsu .....
6, 29, 50, 94, 98, 100, 101, 125, 126, 139, 151, 176, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 201, 202, 203, 204, 207, 213, 214, 215, 217, 218, 221, 222, 223, 226, 227, 228, 232, 243, 244, 245, 246, 248, 249, 254, 259, 260, 264, 267, 271, 272, 274, 275, 276, 277, 279, 281, 283, 284, 285, 288, 289, 292, 293, 296, 297, 299, 300, 303, 305, 307, 308, 309, 311, 313, 314, 318, 319, 324, 325, 338, 343, 360, 367, 370, 374, 380, 382, 407, 412, 414, 418, 453, 493
Wagner
Richard Wagner 57, 58, 120, 121, 124, 165, 230, 318, 380, 382, 383, 384, 389, 424, 454
Williams
John Williams 29, 119, 120, 123, 146, 147, 168, 262

Index des musiques

Aerith's Theme, ... 42, 43, 190

Ahead on Our Way, ... 280, 281, 283

Another World of Beasts, ... 352

Anxious Heart, ... 245, 246, 247, 278, 419, 420, 422, 424

Aria de Mezzo Carattere, ... 210

Balamb Garden, ... 115, 117, 118, 282

Barret's Theme, ... 125, 126, 308, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 325

Battle, ... 126 (I), 191 (I), 219 (III), 220 (IV), 221 (VI), 226 (IV), 233 (I & II), 234 (II)

Besaid, ... 284

Big Chocobo !, ... 86

Birth of a God, ... 129, 130, 235, 247

Breezy, ... 116, 117

Buried in the Snow, ... 301, 323

Cactus Jack, ... 350

Captivating Eyes, ... 174, 175, 176, 177

Chasing the Black-Caped Man, ... 196, 199, 200, 22, 223, 297, 298, 299, 370, 372

Cinco de Chocobo, ... 87, 232

Cornelia Castle, ... 254, 255, 256, 257, 259, 263, 360

Cosmo Canyon, ... 308, 323, 324

Crystal World, ... 214, 217

Dancing Mad, ... 184, 185, 363, 455

Decisive Battle, ... 234, 235

Dungeon, ... 195 (III), 199 (I, II, III), 200 (III), 285 (I & III), 286 (I), 287 (I), 288 (II), 299 (II), 290 (III), 29 (III)

Empire Gestahl, ... 271, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 359

Ennemy Attack, ... 229

Exdeath's Castle, ... 243, 244

Fabul, ... 266, 305, 308

Fight With Seymour, ... 236, 237

Find Your Way, ... 199, 299, 300

Fisherman's Horizon, ... 116

Flower Blooming in the Church, ... 43

Forested Temple, ... 196, 300, 301

Freya's Theme, ... 99

Frontier Village Dali, ... 283, 284

Garnet's Theme, ... 174, 400, 401

Giott the Great King, ... 266

Grand Finale, ... 210
Guadosalam, ... 169, 171, 172, 173
Holding my thoughts in my heart, ... 334, 335, 337, 347, 348
Home Sweet Home, ... 305, 399
Hurry !, ... 201, 202, 227, 228, 323
Hymn of the Fayth, ... 127, 170, 172, 173, 379, 381, 382, 383, 384, 385, 387, 388, 390, 395, 397
Hymn of the Fayth – Valefore, ... 380
Hymn of the Fayth – Ronso, ... 381
Hymn of the Fayth – Spira, ... 381
Hymn of the Fayth – Yunalesca, ... 127, 381, 385, 387, 388, 391
Illusionary World, ... 266
In the Covert Town, ... 250
Into the Darkness, ... 199, 291, 292, 293
Ipsen's Heritage, ... 213
Jailed, ... 301
J-E-N-O-V-A, ... 344, 345, 346, 347
Kefka, ... 271, 358, 359, 362, 363
Kids Run Through the City Corner, ... 272, 273, 274, 275, 277
Kingdom Baron, ... 266, 305, 308, 309, 310, 312, 314, 315, 316, 350, 353
Last Dungeon, ... 362
Lenna's Theme, ... 104, 399
Liberi Fatali, ... 60, 72, 166, 248, 249, 381, 412
Lifestream, ... 322, 335, 337, 339, 340, 341, 420
Lindblum, ... 279
Living Forest, ... 241
Main Theme - Final Fantasy VII, ... 46, 47, 49, 50, 166, 181, 307, 328, 337, 338, 339, 347, 428, 429, 433, 449
Mako Reactor, ... 245, 370 , 371, 372, 373, 375
Mark of a Traitor, ... 308, 319, 320, 322, 325
Martial Law, ... 203, 351, 357, 359, 362
Melodies of Life, ... 174, 175, 176, 177, 400, 401
Memories of that Day, ... 174, 175, 176
Memories of the Storm, ... 402
Memories Washed Away by the Storm, ... 174
Mining Town, ... 308 , 322, 323, 325
Mod's de Chocobo (Feat N's Telecaster), ... 212
Mt. Koltz, ... 300
My Home Town, ... 261, 262, 263, 264, 267, 270, 272, 277
Omen, ... 272, 366
On that Day, 5 Years Ago, ... 278, 326, 327, 328, 329, 330, 347, 428, 429, 430, 435, 437
One-Winged Angel, ... 83, 211, 212, 336

Only a Plank Between One and Perdition, ... 228, 229
Opening–Bombing Mission, ... 166, 366, 369, 370, 371, 375, 412
Opening Theme, ... 182
Oppressed People, ... 253
Otherworld, ... 166
Over That Hill, ... 174, 175
Overture, ... 210
Provencial Town, ... 253, 254
Qu's Marsh, ... 94
Red XIII's Theme, ... 308, 323, 324
Reunion, ... 373, 72
Roses and Wine, ... 116
SeeD, ... 60, 249, 305
Seymour's Ambition, ... 101, 102
Seymour's Theme, ... 101, 169, 170, 171, 172, 173, 390
Shinra Company, ... 350, 369, 370, 371, 372
South Gate, ... 174
Summoned Beast Battle, ... 88, 94, 96
Suspicion, ... 315, 316
Tenderness in the Air, ... 268, 270, 277
Terra's Theme, ... 398, 399
The Book of Sealing, ... 244, 245
The Castle, ... 183, 455
The Decisive Battle, ... 234
The Extreme, ... 86
The Final Battle, ... 188, 241, 242, 243, 313
The Great Warrior, ... 308, 323, 324
The Last Battle, ... 188
The Mako Cannon is Fired – Shinra Explodes, ... 370, 372
The Mystic Forest, ... 196, 199, 291, 294, 295, 296, 298, 300, 301
The North Cavern, ... 370, 372
The Prelude, ... 32, 43, 111, 217, 222, 232, 256, 336, 337, 449
The Summoned One, ... 212, 213, 404
The Wedding Waltz-Duel, ... 210
Theme of Love, ... 250
This is the Last Battle, ... 233, 234
Those Chosen by the Planet, ... 129, 130, 247, 248, 249, 370, 372
Tifa's Theme, ... 43
Town, ... 253 (I), 254 (I), 256 (I), 257 (I), 258 (I & II), 259 (I & II), 260 (I & II), 261 (II), 262 (II), 263 (I & II), 264 (II), 285 (I & II)
Trail of Blood, ... 348
Troian Beauty, ... 308

Troops March On, ... 94, 351, 354, 355, 356, 357, 359, 362
Trust Me, ... 94, 95
Truth, ... 91, 92, 98, 99
Underneath the Rotting Pizza, ... 332, 333, 336, 404
Welcome to Our Town, ... 266, 267, 269, 270
Who am I ?, ... 47, 49, 50, 330, 331, 332, 333, 336, 343, 347
Who Are You?, ... 102
World Crisis, ... 43, 71, 204, 206
Wounded, ... 353
You Can Hear the Cry of The Planet, ... 370
You're Not Alone, ... 190

Bibliographie

Littérature

ADAM Jean-Michel, *Linguistique – Récit – Narratologie*, Pratiques [En Ligne], 2019 URL : http://journals.openedition.pratiques/5632

ARSENAULT Dominic, *Super Power Spoony Bards and Silverware*, *The Super Nintendo Entertainment System*, Platform Studies, 2017.

ARSENAULT Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Mémoire de Master, sous la direction de Bernard Perron, Université de Montréal, 2006.

ASAKURA Reiji, *La révolution Playstation, Ken Kutaragi,* Pix'n'Love, 2012.

ASKA Alyssa, *Introduction to the study of video game music*, Edition à compte d'auteur, 2017.

AUDISSINO Emilio, *Film/Music Analysis : A Film Studies Approach*, Palgrave Studies in Audio-Visual Culture, 2017.

BARONI Raphaël, *Tensions et résolutions : musicalité de l'intrigue ou intrigue musicale ?*, Cahier de Narratologie [En ligne], 2011. URL : http://journals.openedition.org/narratologie/6461.

BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood, Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Pix'n'Love, 2010.

BOISSIE Lucas, *Du jeu en œuvre à l'œuvre en jeu. L'exemple de Nobuo Uematsu dans Final Fantasy VI*, Mémoire d'étape sous la direction de Sarah Benhaim et Vincent Cotro, Université de Tours, 2020.

BROWN Royal S., *Music and/as Cine-Narrative or : Ceci n'est pas un leitmotif*, in *A Compagnion to Narrative Theory*, Wiley-Blackwell, 2008.

CHION Michel, *Audio-Vision, son et image au cinéma*, Armand Colin 3e Edition, 2005-2013.

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

COLLINS Karen, *Playing with Sound, A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press, 2013.

COURCELLE Kevin, *Techniques d'écriture musicales dans le J-RPG, Exemples de Final Fantasy VII et Final Fantasy VIII*, sous la direction de LALIBERTE Martin, Université Marne-La-Vallée, 2014-2015.

COURCIER Nicolas, EL KANAFI Mehdi *et al*, *La Légende Final Fantasy IX*, Pix'n'Love, 2013.

COURCIER Nicolas, EL KANAFI Mehdi, *Final Fantasy VII RPG Collection*, Pix'n'Love, 2012.

DASNOY Romain, BOUTON-DROUART Nathanaël, *L'Histoire de Final Fantasy VI, La Divine Epopée*, Pix'n'Love, 2017.

DESCLES Jean-Pierre, *Opérateurs et opérations constructives en linguistique*, Cahiers de praxématique [En Ligne], 2005.
URL : http://journals.openedition/praxematique/1075.

ECO Umberto, *La Production des signes*, Indiana University Press, Le livre de Poche 5e Edition, 1976, 2016.

ECO Umberto, *L'œuvre ouverte*, Editions du Seuil, 1965.

ECO Umberto, *Sémiotique et philosophie du langage,* PUF, 4eme édition, 2013.

FONTANIE Marion, *L'immersion dans le jeu vidéo : analyse d'Assassin's Creed et Rise of the Tomb Raider*, Mémoire de Master 1 de recherche sous la direction d'Yves CITTON, Université Grenoble-Alpes, Littératures, 2016, dumas-01433035.

FORTE Allen, *The Stucture of Atonal Music*, Yale University Press, 1973.

FRITSCH Mélanie *et al*, *Ludomusicology, Approches to Video Game Music*, Equinox Publishing Ltd, 2016.

GARCIA NAVARRO Luis, *Sensei, Entretiens avec les maître du jeu vidéo japonais*, Ynnis Edition, 2018.

GENETTE Gérard, *Figure III*, Editions du Seuil, 1972.

GONIN Frédéric, LE TOUZE Denis, *Manuel d'analyse harmonique et tonale*, De Plein Vent, 2002.

GOUBAULT Christian, *Histoire de l'instrumentation et de l'orchestration, Du baroque à l'électronique,* Minerve, 2009.

GRABOCZ Marta, *Métamorphoses de l'intrigue musicale (XIXe-XXe siècles)*, Cahier de Narratologie [En ligne], 21|2011.
URL : http://journals.openingedition.org/narratologies/6503.

GREENFIELD-CASAS Stefan X., *Between Worlds : Musical allegory in Final Fantasy X*, Mémoire de Master sous la direction de James Bhuler et William Gibbons, University of Texas at Austin, 2017.

HENKJAN Honing *et al, The Origins of Musicality*, MIT Press, 2018.

HOLLEMAN Patrick, *Reverse Design : Final Fantasy VII*, CRC Press, 2019.

JUUL Jesper, *The Art of Failure, an Essay on the Pain of Playing Video Games*, MIT Press, 2013

JUUL Jesper, *A Casual Revolution, Reinventing Video Games and their Players*, MIT Press, 2010.

KALINAK Kathryn, *Settling the score. Music and the Classical Hollywood* Film, Madison, WI : University of Wisconsin Press, 1992.

KALINAK Kathryn, *Film Music, A Very Short Introduction*, Oxford University Press, 2010.

LALLART Mathias, *Jeu vidéo et cinéma : une question de point de vue*, Edition à compte d'auteur, 2018.

LAFONT Augustin, *Le son dans les jeux vidéo. Du niveau du jeu au niveau du joueur*, Mémoire de Master sous la direction de LALIBERTE Martin, Université Paris-Est Marne-La-Vallée, 2018.

LAURENDEAU Paul, *Metalangage et matérialisme dialectique en linguistique énonciative*, Cahiers de praxématique, 1990
URL : http://journals.openedition.praxematique/3420

LEONE Matt, *Les Mémoires de FFVII, Confessions des Créateurs*, Third Editions, 2019.

LOPEZ Rémi, *La Légende Final Fantasy VIII*, Pix'n'Love, 2013.

LUCAS Raphaël, *L'histoire du RPG, Passés, présents et futurs*, Pix'n'Love, 2014.

LUCAS Raphaël, *La Légende Final Fantasy I-II-III*, Third Editions, 2017.

LUSSATO Bruno, *Voyage au cœur du Ring, Wagner – l'Anneau du Nibelung, Encyclopédie*, Fayard, 2005.

MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique : une question narratologique*, Cahiers de Narratologie [En Ligne], 2014.
URL : http://journals.openedition.org/narratologie/7009.

MARTY Nicolas, *Vers une narratologie naturelle de la musique*, Cahiers de Narratologie [En Ligne], 2011.
URL : http://journals.openedition.org/narratologie/6476.

MAUGEIN Pierre, *La Légende Final Fantasy VI*, Third Editions, 2015.

MECHERI Damien, *La Légende Final Fantasy X*, Third Editions, 2015.

MECHERI Damien, *Video Game Music, Histoire de la musique de jeu vidéo*, Pix'n'Love, 2014.

MEEÙS Nicolas, *Une approche sémiotique de la musique*, traduction française de « A Semiotic Approach to Music », *Contemporary Music Review* 9 (1993) (Proceedings of the Cambridge Conference on Music and the Cognitive Sciences, 1990), p. 305-310.

MONELLE Raymond, *Structural Semantics and Instrumental Music*, in *Music Analysis Vol 10, Issue 1/2, p.73* Wiley-Blackwell, 1991.

NATTIEZ Jean-Jacques, *La narrativisation de la musique. La musique : récit ou proto-récit ?*, Cahier de Narratologie [En ligne], 2011.
URL : http://journals.openedition.org/narratologie/6467.

PHILLIPS Winifred, *A Composer's Guide to Game Music*, MIT Press, 2014.

PHILONENKO Monique, *Musique et Langage*, in *Revue de métaphysique et de langage*, Presses Universitaires de France, CAIRN, 2007/2 n°54, pages 205 à 219.

REBILLARD Fanny, *La Musique dans Zelda, les clefs d'une épopée hylienne*, Third Editions, 2021.

REBILLARD Fanny, *La structure des bandes-son de jeux vidéo et leur rôle dans l'immersion du joueur, points communs et différences avec les bandes-son de films, l'exemple de The Legend Of Zelda : Ocarina of Time*, préparé sous la direction d'Olivier Julien, Université Paris-Sorbonne, 2013.

REMOIVILLE Jonathan, *La Légende Final Fantasy IV & V*, Third Editions, 2017.

ROUSSELOT Mathias, *Le sens de la musique, Ontologie et téléologie musicales*, L'Harmattan, 2016.

RUFFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig *et al*, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Editions Questions Théoriques, Collection Lecture>Play, 2011.

RUFFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig, COAVOUS Samuel *et al*, *Espace et temps des jeux vidéo*, Editions Questions Théoriques, Collection Lecture>Play, 2012.

SUMMERS Tim, *Understanding Video Game Music*, Cambridge University Press, 2016.

TARASTI Eero, *Semiotics of Classical Music. How Mozart, Brahms and Wagner talk to us*, De Gruyter Mouton, 2012.

TOOLAN Michael, *La narrativité musicale*, Cahiers de Narratologie [En Ligne], 2011.
URL : http://journals.openedition.orf/narratlogie/6489

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, 2011.

WARHOL R. Robin, *Neonarrative ; or, How to Render the Unnarratable in Realist Fiction and Contemporary Film*, in *A Companion to Narrative Theory*, Wiley-Blackwell, 2008.

YOUNGDAHL Erik, *Play Us a Song : The Structure and Aesthetics of Music in Video Games*, Mémoire de Master sous la direction de Su Zheng, University of Wesleyan, 2010.

Jeux

Final Fantasy, Nintendo Entertainment System, Square Co., 18 décembre 1987.

Final Fantasy II, Nintendo Entertainment System, Square Co, 17 décembre 1988.

Final Fantasy III, Nintendo Entertainment System, Square Co, 27 avril 1990.

Final Fantasy IV, Super Nintendo Entertainment System, Square Co., 19 juillet 1991.

Final Fantasy V, Super Nintendo Entertainment System, Square Co., 6 décembre 1992.

Final Fantasy VI, Super Nintendo Entertainment System, Square Co., 2 avril 1994.

Final Fantasy VII, Playstation, Square Co., 31 janvier 1997.

Final Fantasy VIII, Playstation, Square Co., 11 février 1999.

Final Fantasy IX, Playstation, Square Co., 7 juillet 2000.

Final Fantasy X, Playstation 2, Square Co., 19 juillet 2001.

Bandes Originales

All Sound of Final Fantasy I and II, Musique composée par Nobuo Uematsu, Datam Polystar, H25X-20015, 21 décembre 1988.

Final Fantasy III Original Sound Version, Musique composée par Nobuo Uematsu, Square Co. NTT Publishing, N23D-002, PSCN-5013, 15 juillet 1991.

Final Fantasy IV Original Sound Version, Musique composée par Nobuo Uematsu, Square Co. NTT Publishing, NTCP-5014, 26 novembre 1994.

Final Fantasy V Original Sound Version, Musique composée par Nobuo Uematsu, Square Co. NTT Publishing, N33D-013~4, 7 décembre 1992.

Final Fantasy VI Original Soundtrack Remaster Version, Musique composée par Nobuo Uematsu, Square Enix Co., LTD, SQEX 10387~9, 4 septembre 2013.

Final Fantasy VII Original Soundtrack, Musique composée par Nobuo Uematsu, Square Enix Co., LTD, SQEX 10001~4, 10 mai 2004.

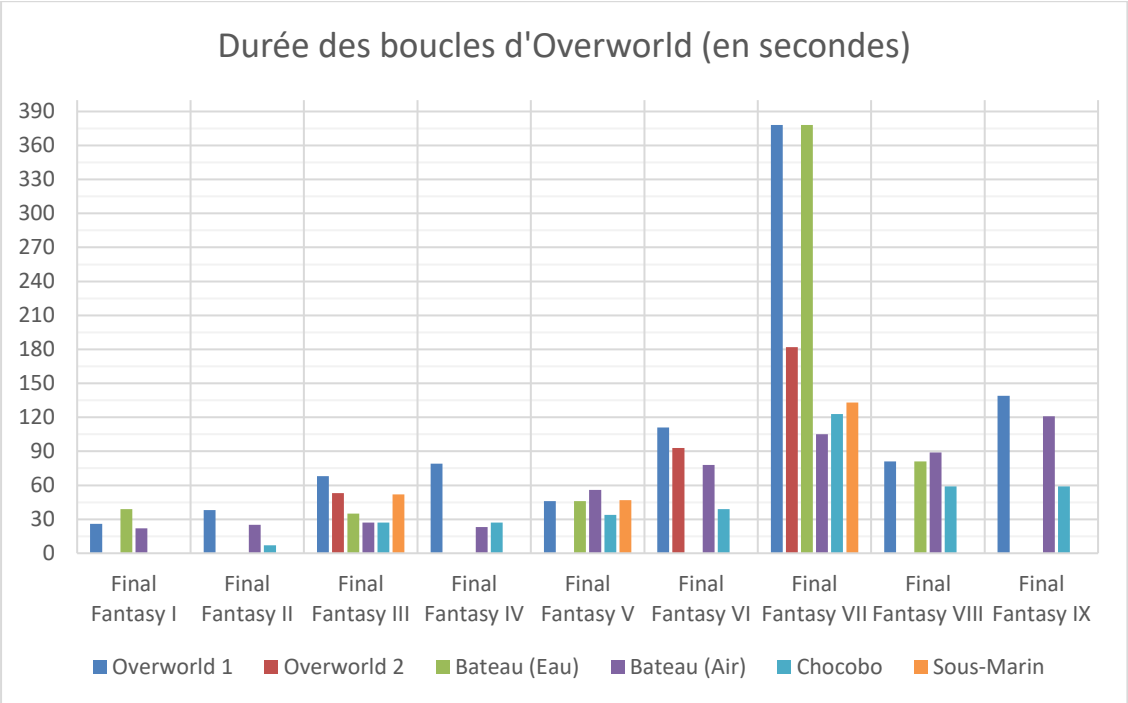
Final Fantasy VIII Original Soundtrack, Musique composée par Nobuo Uematsu, Square Enix Co., LTD, SQEX 10005~8, 10 mai 2004.

Final Fantasy IX Original Soundtrack, Musique composée par Nobuo Uematsu, Square Enix Co., LTD, SQEX 10009~12, 10 mai 2004.

Final Fantasy X Original Soundtrack, Musique composée par Nobuo Uematsu, Masashi Hamauzu, Junya Nakano, Square Enix Co., LTD, SQEX 100013~6, 10 mai 2004.

Annexes

Annexe 1 : Durée en secondes des boucles des musiques d'Overworld



Les musiques entendues sur les bateaux (Eau) de *Final Fantasy V, VII* et *VIII* sont les mêmes que la musique d'Overworld 1. En ce sens, lorsque le personnage embarque dans ce moyen de transport, la musique ne change pas. On remarque également que *Final Fantasy VII* fait figure de cas particulier concernant sa musique d'Overworld. Elle est beaucoup plus longue que dans n'importe quel opus de la saga. Également, *Final Fantasy X* ne disposant pas de mappemonde n'apparait pas dans le classement.

Annexe 2 : Durée en secondes entre chaque rencontre aléatoire

Afin de mesure le temps d'écoute des musiques entre chaque combat aléatoire, nous avons réalisé une étude. Voici le protocole employé :

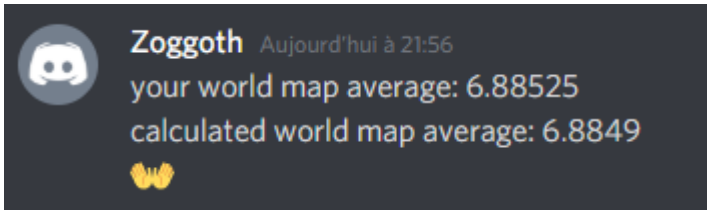
- Malgré le fait que chaque jeu dispose d'un algorithme différent pour générer les combats, nous avons utilisé le même processus pour chaque jeu. Dans les grandes lignes, l'algorithme fonctionne ainsi : chaque « carte/tableau » génère un nombre aléatoire (de 0 à 255 jusqu'à *Final Fantasy IX* qui utilise un système hexadécimal). Chaque pas effectué par le personnage incrémente un nombre (déterminé à posteriori dans la programmation du jeu) dans une base de données à part, et lorsque ce nombre dépasse celui généré par la carte, un combat est lancé. Le processus est répété à la fin du combat, avec un nouveau nombre généré par la carte. Les paramètres de tels algorithmes sont sensiblement différents entre chaque jeu, et il existe, bien entendu, des paramètres plus compliqués à expliquer en fonction du jeu. Il existe par exemple une différence importante dans le mode de déplacement : courir n'a pas le même résultat que marcher. Comme il est impossible de marcher dans *Final Fantasy IX,* nous avons choisi de courir dans tous les cas.

- L'étude a été réalisée sur 80 combats pour chaque jeu. 40 combats sur la mappemonde, et 40 combats dans un donjon choisi sans conditions. Ainsi, le donjon de *Final Fantasy VII* est un donjon de fin de jeu (plus propices à des rencontres), celui de *Final Fantasy VIII* un donjon de début/milieu de jeu, et celui de *Final Fantasy IX* un donjon de milieu/fin de jeu.

- Pour des résultats plus précis, les sessions de jeu ont été enregistrées à l'aide d'un logiciel. Ensuite nous avons analysé image par image la vidéo pour déterminer la première image de mise en mouvement du personnage et la première image de déclenchement du combat pour mesurer le temps en secondes et millisecondes entre chaque marqueur.

- Le nombre de combats étudiés peut soumettre à débat. Cependant, un utilisateur du serveur Discord réunissant des joueurs expérimentés pratiquant le *Speedrun* a réalisé une étude statistique sur *Final Fantasy IX* à l'aide d'une étude sur un *Tool Assisted Speedrun* (TAS). Les TAS sont des logiciels permettant d'optimiser

les déplacements des personnages à l'image près. C'est une session de jeu parfaite, dont le résultat ne pourra jamais être battu, ni par un humain, ni par un autre logiciel du même type. Ces résultats nous poussent à croire que notre étude est pertinente puisqu'il a obtenu un résultat similaire à 10^{-3} près :



- Cependant cette étude n'a pas pour but d'obtenir des résultats statistiques précis. Elle permet en revanche d'avoir un « ordre d'idée » du temps passé entre chaque combat lorsque le personnage se déplace.

- Nous en concluons qu'un combat est déclenché, en moyenne, toutes les 12,25 secondes pour *Final Fantasy VII* ; 12,28 secondes pour *Final Fantasy VIII* et 8,21 pour *Final Fantasy IX*. Ceci impacte grandement le temps d'écoute des musiques et doit être pris en compte dans l'analyse.

	Final Fantasy VII				Final Fantasy VIII				Final Fantasy IX			
	Goblin Island (Worldmap)		North Cavern (Last Dungeon high rate)		Alcauld Plains (Worldmap)		Tomb of the Unknown King (Mid Dungeon)		Norlich Heights (Worldmap)		Ypsen Castle (Mid/End Dungeon)	
	6,24	13,5	12,27	7,42	5,52	6,84	20,4	15,54	1,47	3,48	9,31	13,53
	20,32	21,4	10,23	4,21	5,01	7,22	25,38	18,2	15,36	15,33	8,07	4,35
	21,56	11,54	13,52	9,01	4,08	5,37	30	9,74	6,16	3,51	11,41	3,5
	11,67	20,07	5,16	4,43	4,36	9,72	23,33	11,36	7,16	9,15	12,08	12,15
	21,52	20,32	7,34	3,51	8,37	6,18	17,08	18,95	4,17	1,37	9,53	7,57
	18,82	7,31	4,44	14,48	8,55	7,23	19,52	23,54	4,32	6,41	11,36	11,01
	13,09	8,34	12,33	8,19	3,35	4,58	17,05	13,87	9,22	4,43	9,14	7
	13,71	12,57	6,34	10,56	6,14	7,85	36,35	28,17	7,52	8,17	10,01	14,29
	14,22	12,38	12,01	5,54	5,58	10,05	24,11	18,12	8,13	10,42	10,45	12,17
	10,87	9,26	9,11	8,38	7,54	6,85	21,25	15,57	5,51	5,01	10,36	10,36
	18,59	14,25	3,18	9,08	10,37	5,63	13,02	20,32	5,05	2,28	4,07	16,54
	10,99	11,3	8,03	1,59	6,47	9,14	7,09	9,23	3,47	10,31	8,25	12,09
	16,9	19,29	15,5	12,03	5,39	11,42	14,54	11,08	6,27	5,23	10,26	10,2
	26,87	17,53	5,47	5,17	7,27	8,74	19,07	13,54	9,05	5,07	4,59	10,25
	11,65	18,12	6,54	4,13	10,45	6,59	26,48	8,45	8,27	8,33	13,44	6,51
	32,64	16,55	11,48	8,42	6,28	4,96	17,21	16,89	7,03	8,42	12,46	10
	32,31	21,1	6,35	5,43	7,23	7,41	8,45	13,25	11,48	11,3	4,59	8,54
	20,03	14,38	14,55	9,38	3,45	6,5	23,46	15,76	5,52	13,48	3,47	16,11
	9,28	16,06	10,23	12,11	10,08	9,46	21,15	8,41	0,57	11,03	5,22	8,29
	12,47	14,06	11,34	8,37	3,41	4,32	21,15	11,64	1,48	5,47	3,55	15,57
Average	17,1875	14,9665	9,271	7,572	6,445	7,303	20,3045	15,0815	6,3605	7,41	8,581	10,5015
Median	15,56	14,315	9,67	8,28	6,21	7,035	20,775	14,705	6,34	7,29	9,42	10,305
	Total Average (B+C)/2	Total Median (B+C)/2	Total Average (D+E)/2	Total Median (D+E)/2	Total Average (G+H)/2	Total Median (G+H)/2	Total Average (I+J)/2	Total Median (I+J)/2	Total Average (L+M)/2	Total Median (L+M)/2	Total Average (N+O)/2	Total Median (N+O)/2
	16,077	14,9375	8,4215	8,375	6,874	6,6225	17,693	17,145	6,88525	6,815	9,54125	10,105
	Average Final Fantasy VII				Average Final Fantasy VII				Average Final Fantasy IX			
	12,24925				12,2835				8,21325			

Annexe 3 : *End-Game*[466] de *Final Fantasy VII* et mécanique de *farming*.

Le ludologiciel *Final Fantasy VII* est gravé sur 3 CD-ROMs. Le joueur sera amené à changer le CD-ROM selon son avancée dans le jeu grâce à une opération possible par la Playstation : elle garde en mémoire l'emplacement du joueur dans le jeu bien que son tiroir à disque soit ouvert, permettant de changer le disque. Cet emplacement sera récupéré par le nouveau disque, et l'aventure continuera pour le joueur. Arrivé au troisième et dernier CD-ROM du jeu, le joueur a atteint ce que l'on qualifie de *End-Game* : il ne lui reste plus qu'à battre le *boss* de fin, et possède une totale liberté dans le monde de *Final Fantasy VII*. Il peut se diriger où il le souhaite, puisqu'il a débloqué tous les accès, et faire ainsi des quêtes annexes, non nécessaires pour terminer le jeu mais lui donnant des bonus pour faciliter cette tâche. Le *End-Game* de *Final Fantasy VII* est composé de :

- L'élevage des Chocobo, permettant d'accéder à des zones du jeu inaccessibles autrement et de trouver de puissantes matérias.
- La quête annexe du Wutai si elle n'a pas déjà été faite auparavant. Dans une partie parfaite[467], il est préconisé de conserver cette quête pour le *End-Game*, puisqu'elle permet l'obtention d'un Talent de l'Ennemi[468] inaccessible autrement, seulement à ce stade du jeu.
- Battre les *boss* optionnels : l'Arme d'Emeraude, l'Arme de Rubis, et l'Arme Ultime. Ce sont des *boss* beaucoup plus puissants que le *boss* de fin et qui demandent une préparation méticuleuse pour gagner le combat.

Dans cette annexe, nous nous intéresserons au dernier point.

Afin de battre ces ennemis surpuissant, le joueur va devoir exploiter une des mécaniques de gameplay qui a fait de *Final Fantasy VII* sa force : les matérias.

---

[466] Sous cette dénomination d'usage dans le milieu vidéoludique – que l'on peut traduire par « fin de jeu » -, nous retrouvons toutes les activités annexes possibles. A ce stade, le joueur peut prolonger l'aventure comme bon lui semble en réalisant différents tours de force, quêtes annexes, ou découvrir des secrets ; avant d'aller affronter le *boss* final et terminer l'aventure.

[467] Une partie parfaite consiste à récolter tout ce qui est récoltable, battre tout le bestiaire du jeu, augmenter les caractéristiques de ses personnages au maximum etc… En somme, une fois la partie parfaite, il ne reste littéralement plus rien à faire dans le jeu. Pour avoir une partie parfaite sur certains jeux, dont *Final Fantasy VII*, il faut suivre certaines directives à la lettre, car des récoltables deviennent inaccessibles si l'on oublie de les récolter au bon moment.

[468] Les « Talents de l'Ennemi » sont des capacités réservées aux ennemis mais que le joueur peut apprendre afin de les utiliser. Il faut pour cela équiper la matéria « Talent de l'Ennemi » sur un ou plusieurs personnages, et attendre que l'ennemi utilise la bonne capacité pour l'assimiler. Dans une partie parfaite, le joueur récoltera les 24 Talents de l'Ennemi sur les 4 matérias du même nom.

Ces petits orbes de couleur sont rangés en 5 catégories, chacune représentée par une couleur de matéria :

- En Vert, les matérias de magie, permettent de lancer des sorts basiques, peu coûteux en MP de manière générale. Les magies les plus puissantes sont en revanche plus couteuses que d'accoutumée. On en dénombre 22.
- En Bleu, les matérias de soutient. Elles permettent de rajouter un effet bénéfique aux autres matérias. Par exemple, la matéria « Tout » associée à une matéria de magie « Feu » donnera la possibilité au joueur de lancer le sort « Feu » sur tous les ennemis avec une puissance réduite de 2/3, là où la matéria « Feu », seule, ne permet de lancer le sort que sur un uniquement ennemi avec une puissance de 1 (3/3). On en dénombre 13.
- En Jaune les matérias de Commande. Elles ajoutent une « commande » au menu de combat. La matéria « Talent de l'Ennemi » est une matéria de commande. On en dénombre 14.
- En Rose les matérias indépendantes. Associer ces matérias à d'autre n'a aucun effet, leur effet est… indépendant. « Bonus Magie » augmente la caractéristique « magie » du personnage, permettant d'augmenter les dégâts des attaques magiques. « Bonus HP » augmente le nombre de point de vie du personnage sur lequel cette matéria est associée, etc…On en dénombre 17.
- En Rouge les matéria d'invocation. Equivalentes sur le principe à une matéria de magie, elles permettent de faire appel à l'une des 17 invocations du jeu. Elles sont très coûteuses en points de magie (MP).

Ceci précisé, rajoutons que les matérias évoluent avec le temps. A la fin de chaque combat, le joueur gagne des points d'expérience pour augmenter le niveau de ses personnages, et des points de capacité (*Ability point, AP*) pour augmenter le niveau de ses matérias, ainsi que de l'argent et parfois des objets. Chaque matéria demande un nombre d'AP différent pour passer au niveau suivant, et une fois le niveau maximum atteint, la matéria est de niveau « Maître » et se duplique : une nouvelle matéria, équivalente à la première et de niveau 1 est ajoutée à l'inventaire. Cette mécanique permet de dupliquer la matéria afin d'en obtenir plusieurs du même type et faire des associations plus intéressantes. Il est possible d'associer les matéria par 2 selon l'équipement utilisé :

1. Montre un emplacement où il est possible de lier deux matérias. L'ordre (gauche/droite) n'est pas important.
2. Montre deux emplacements seuls. Les matérias placées ici n'auront aucun effet ajouté.

Les équipements, propres à certains personnages ou partagés, proposent des emplacement simples ou doubles particuliers. Le joueur devra équiper les bonnes armes et armures pour avoir assez d'emplacements doubles que nécessaires et maximiser les possibilités.

Pour vaincre les Armes, le joueur devra donc associer les bonnes matérias entre elles. Certaines matérias sont uniques. Pour posséder plusieurs exemplaires de cette matérias et pouvoir l'utiliser sur les 3 personnages disponibles en combat, il devra la dupliquer. Également, le joueur peut dupliquer une matéria pour en décupler les effets. S'il possède 2 matérias « Feu », une matéria « Tout » et une matéria de soutient « Absorption HP », il pourra faire l'association « Feu + Tout » qui touche tous les ennemis, et « Feu + Absorption HP » (sur le même personnage) qui permet de se soigner en utilisant la magie « Feu » (globalement, le joueur va être soigné de 1/10^{e} des dégâts effectués). Avec cette double association sur la matéria « Feu », le joueur lancera alors « Feu » sur tous les ennemis du combat, et sera soigné de 10% des dégâts infligés à chaque ennemi. Ainsi, si il touche 3 ennemis pour 150 points de vie, il sera soigné de (3x150)/10 points de vie soit 45 points de vie, au lieu de 15 points de vie pour une simple association « Feu + Absorption HP « (150/10). Il est alors possible de faire des combos surpuissants en dupliquant et associant les bonnes matérias.

Mais les matérias les plus puissantes, et donc utilisées dans des combos dévastateurs, requiert un nombre de AP important afin d'être dupliquées. Ainsi, la matéria d'invocation « Chevaliers de la Table Ronde », obtenue en ayant terminée la quête annexe de l'Elevage des Chocobo uniquement, demande 500.000 AP pour être maîtrisée et donc dupliquée. C'est la matéria qui demande le plus de AP du jeu. Pour remettre cela en perspective, il faut savoir qu'en moyenne, un combat dans le dernier donjon du jeu permettant donc de gagner le maximum d'AP, fait remporter au joueur 300 AP par combat et par matéria. Bien entendu, il existe des astuces pour en gagner plus (jusqu'à 6000 AP par combat environ), mais nous ne rentrerons pas dans les détails de ce genre de pratique qui a plus sa place dans un « Guide et Astuce » qu'une annexe de thèse.

Quoi qu'il en soit, nous voyons rapidement que, pour parfaire son équipe de personnage et venir à bout de plus gros défis du jeu, le joueur va devoir *farmer* les AP. Dans le meilleur des cas, hypothétique et utopiste tant c'est concrètement impossible en jeu, où le joueur réussis à obtenir 6000 AP par combat, il ne faudra pas moins de 84 affrontements pour maîtriser et dupliquer la matéria « Chevalier de la Table Ronde ». A raison d'une vingtaine/trentaine de secondes par combat, auxquelles on rajoute le temps nécessaire pour déclencher un combat (voir annexe 2), il faudra, en moyenne : (Nombre de combats * Durée moyenne du combat) + (Nombre de combats * Temps moyen entre chaque combat), soit (84 x 25 secondes) + (84 x 8,4 secondes) = 2083,33 + 705,6 = 2788.93 secondes soit 46 minutes de *farming* pour dupliquer 1 fois cette matéria. Rappelons ici qu'il s'agit d'un cadre hypothétique où le joueur réussit à obtenir l'affrontement idéal contre les bons ennemis permettant de mettre en place l'astuce donnant 6000 AP. En réalité et selon notre propre expérience, il est nécessaire de *farmer* plus d'une heure et demie pour dupliquer cette matéria. A cela se rajoutent les autres matérias nécessaires aux combos souhaités, qui, heureusement, peuvent évoluer en parallèle. La partie *End-Game* de *Final Fantasy VII* consistant en la duplication de matérias dans le but de battre les Armes d'Emeraude et de Rubis demande, en conséquence, de *farmer* presque aussi longtemps, si ce n'est plus dans une partie mal optimisée, qu'il n'a fallu pour venir à bout du scénario du jeu.

Annexe 4 : Résumé des épisodes

Tous les résumés présentés ici sont issu de pages internet. Leur contenu a été vérifié, relu et si besoin, traduits. Les jeux *Final Fantasy* étant des phénomènes mondiaux, les pages Wikipédia ou finalfantasy.fandom.com dont les résumés sont issus sont de bonne facture. Les ouvrages « *La Légende [Final Fantasy I, II, etc…]* », édités chez Third Edition proposent des résumés plus complets et détaillés, mais leur taille (parfois plus de 60 à 70 pages pour un seul épisode) et les complications d'accès aux textes (demander l'accord de l'auteur et de l'éditeur pour retransmission) ne nous permettent pas de les proposer ici.

4.1 Final Fantasy I

Ce résumé est issu du site internet finalfantasy.fandom.com[469]*.*

Final Fantasy prend place dans un monde fantaisiste non nommé divisé en trois continents. Les pouvoirs élémentaux sont gouvernés par quatre cristaux : terre, feu, eau, et vent.

Durant les siècles précédant le jeu, des orages violents coulent le palais qui servait de centre à une civilisation océanique, la mer s'épuise, et le cristal de l'eau devient noir. Durant approximativement la même période, les Leféniens, qui avaient utilisé le pouvoir du cristal du vent pour construire des stations spatiales géantes (les "forteresses volantes") et des vaisseaux, ont regardé leur pays aller vers sa perte alors que le vent s'essouffle après que le cristal de vent soit devenu noir. Le cristal de la terre et le cristal du feu deviennent noirs, attaquant le monde avec des feux dévastateurs et rendant le village agricole de Melmond infertile car la terre se meurt. Pourtant, les hommes sont convaincus qu'une prophétie se réalisera, la prophétie de Lukahn : « Devant les ténèbres, quatre Guerriers de Lumière se dresseront. »

Le jeu commence avec l'apparition des quatre jeunes Guerriers de la Lumière, les protagonistes de l'histoire. Les Guerriers de la Lumière portent chacun l'un des cristaux noircis. Ils arrivent à Cornélia, un puissant royaume qui vient de se faire enlever sa princesse, Sarah, par un ancien chevalier du roi, Garland. Les guerriers de la lumière voyagent vers le temple du chaos ruiné au nord-ouest de Cornélia,

[469] https://finalfantasy.fandom.com/fr/wiki/Final_Fantasy#Histoire

ils tuent Garland, et ils remportent la princesse chez elle. Le roi en gage de sa gratitude fait reconstruire le pont permettant aux guerriers de la lumière de poursuivre leur route vers les terres du Nord.

Durant leur voyage, les guerriers de la lumière apprennent que Astos, l'elfe noir, terrorise les terres du sud, qu'il a volé l'œil de cristal de la sorcière Matoya, qu'il a mis le prince des elfes à Elfia sous une magie qui le fait dormir, et qu'il a volé la couronne d'un roi de l'ouest. Comme ils voyagent, ils libèrent le village de Pravoka d'une bande de pirates, et obtiennent leur bateau. Les guerriers de la lumière peuvent maintenant voyager sur les mers, mais demeurent restreints au centre des terres du sud. Un isthme bloque l'accès aux terres de l'ouest. Nerrick, un des nains du mont Duergar, essaye de creuser un canal, mais il ne peut pas procéder sans dynamite. Elle est dans une pièce fermée au château Cornélia, et la clé appartient au prince des Elfes. Ils retrouvent la couronne volée, pour trouver que le roi était Astos en déguisement. Après avoir défait Astos, les guerriers de la lumière retrouvent l'œil de cristal de Matoya et le lui retournent, elle leur prépare un sel médicinal qui réveillera le prince des elfes. Une fois le canal construit, les guerriers de la lumière peuvent procéder vers le reste du monde.

Après leur visite à Melmond, les guerriers de la lumière vont à la caverne Terra et détruisent le démon de la terre, Liche, qui fait mourir la terre. Les guerriers de la lumière entrent ensuite au mont Gulg et détruisent le démon du feu, Malyris. Les guerriers détruisent le démon de l'Eau, Kraken, dans le palais englouti, et Tiamat, le démon du vent, dans la forteresse volante. Les quatre démons défaits et les cristaux restaurés, les guerriers apprennent que leur quête n'est pas terminée : Les démons ont pris le corps de Garland et l'ont envoyé deux mille ans dans le passé créant une boucle continue dans le temps. En suivant ce chemin, ils découvrent que Garland est celui qui a envoyé à partir du passé les quatre démons dans le futur, créant un paradoxe temporel.

Garland se transforme en un démon du chaos que les guerriers de la lumière détruisent. Après la mort de Garland, ils retournent à leur époque, mais ayant brisé le paradoxe, eux ainsi que le reste du monde, oublient tous ces évènements.

4.2 Final Fantasy II

Ce résumé est une traduction, par nos soins, de la page wikipédia anglaise du jeu[470]*.*

Final Fantasy II débute lorsque Firion, Maria, Guy et Léon sont attaqués et laissés pour morts par les Chevaliers-Noirs de Palmécia. Firion, Maria et Guy sont secourus par la princesse Hilda, qui a fondé un camp rebel dans la ville de Altair après que son royaume, Fynn, eût été envahi par l'Empereur. Hilda rejette leur souhait d'intégrer l'armée rebelle en raison de leur trop jeune âge. En partant pour Fynn à la recherche de Leon, ils trouvent le prince Scott de Kas'ion qui est mourant. Le fiancé d'Hilda les informe qu'un homme respecté de Kas'ion, Borghen, a trahi la rébellion en devenant Général de l'armée Impériale. Le groupe retourne à Altair pour en informer la princesse. Elle leur permet de rejoindre la rébellion et leur demande de voyager au nord pour trouver du mithril, un métal pouvant être utilisé pour fabriquer de puissantes armes. Ils voyagent au nord jusqu'au village occupé de Salamand, sauvent les villageois contraints aux travaux forcés dans les mines avoisinantes, tuent Borghen et récupèrent le mithril.

Pour leur prochaine mission, ils sont envoyés dans la ville de Bafsk afin d'empêcher la construction d'un vaisseau volant nommé le *Dreadnought*. Cependant, il s'envole juste au moment où ils arrivent. Après avoir trouvé le Feu Solaire, une arme capable de détruire le *Dreadnought*, ils assistent, impuissants, à l'enlèvement de la princesse Hilda à bord du *Dreadnought*. Lorsque le vaisseau s'arrête pour se ravitailler, ils sauvent la princesse et jettent le Feu Solaire dans ses moteurs. Juste avant d'échapper à l'explosion, ils affrontent un Chevalier Noir que Maria pense être Leon.

Sur son lit de mort, le Roi de Fynn leur confie la tâche d'aller chercher l'aide des dragons de Deist, qu'il pense avoir disparu. A Deist, le groupe ne trouve qu'une mère et son fils et apprennent qu'il ne reste qu'un seul dragon, en partie à cause d'un poison Impérial. Après avoir placé un œuf du dernier dragon dans une caverne, ils retournent à Altair et sauvent, pour la seconde fois, Hilda de l'Empire, et sauvent Fynn d'un siège des forces Impériales. Ils voyagent ensuite à l'ouest pour trouver un puissant objet magique, se joignant sur leur chemin au dernier

[470] https://en.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_II#Plot

survivant des dragons. Ils retournent à Fynn et constatent que de nombreuses villes ont été détruites par un cyclone invoqué par l'Empereur. Ils font appel au dragon nouveau-né pour les aider à atteindre un château au centre du cyclone, où ils affrontent et tuent l'Empereur. De retour à Fynn, tout le monde fête la défaite de l'Empire mais un soldat de Fynn gravement blessé arrive et révèle que Leon a pris la place de l'Empereur sur le trône et projette de détruire les rebelles avec l'armée Impériale.

Le groupe pénètre dans le château de Palmécia et affrontent Leon. Cependant, l'Empereur réapparait dans la salle du trône sous une forme démoniaque, révélant qu'il est revenu des enfers avec l'intention de détruire le monde. Le groupe, accompagné de Leon, s'échappe du château de Palmécia grâce au jeune dragon pendant que le château est remplacé par son équivalent des enfers, le Pandémonium. Leon accepte d'aider le groupe à bannir l'Empereur. Le groupe passe par le Passage de Jade, un passage souterrain vers le *monde du dessous* (note : *the underworld* en anglais, probablement les enfers) et trouvent le portail vers Pandémonium, où ils vainquent enfin l'Empereur. Par la suite, Leon choisis d'assumer les torts qu'il a commis, mais Firion lui assure qu'il sera toujours le bienvenu lorsqu'il reviendra.

4.3 Final Fantasy III

Ce résumé est une traduction, par nos soins, de la page finalfantasy.fandom.com anglaise du jeu[471]*.*

Il y a de cela plusieurs siècles, les Anciens utilisèrent le cristal de lumière dans le but de construire une civilisation avancée et ont déclenché une inondation cataclysmique de lumière. Quatre Guerriers des Ténèbres furent sélectionnés pour rétablir l'équilibre, et la civilisation des Anciens fut détruite. Les Gulgans prédirent que l'histoire se répètera et que quatre Guerriers de Lumière seront désignés pour stopper l'inondation des ténèbres.

Plusieurs années plus tard, un tremblement de terre ouvra une entrée dans la grotte d'Altar, près du village de Ur. Quatre jeunes orphelins (Note : Luneth, Arc, Ingus et Refia) sous la tutelle de Topapa, le village des anciens, explorent et trouvent le cristal du vent qui attribue une partie de son pouvoir et leur premier set de *jobs* et leur commandant de rétablir l'équilibre.

Dans le remake, seul Luneth tombe dans la grotte. Avec son ami Arc, Luneth visite Krasus, un village maudit par le Djinn. Ils trouvent Refia dans le vaisseau volant de Cid et tous les 3 voyagent dans le château de Sasune afin de voir le Roi et récupérer l'anneau de Mithril nécessaire pour rompre la malédiction. Ils obtiennent une audience grâce à Ingus. Le Roi leur demande de sauver sa fille, la princesse Sara Altney qui disparut à l'arrivée du sort.

Ils pénètrent dans la Grotte Scellée et trouvent la princesse Sara qui est partie avec l'anneau de Mithril pour arrêter le Djinn. Une fois vaincu, elle le bannit à l'aide de l'anneau. Elle retourne au château tandis que Luneth, Arc, Refia et Ingus sont transportés dans la grotte d'Altar pour que le cristal de vent leur donne leur premier *jobs*.

De retour au château de Sasune, la princesse Sara utilise l'anneau pour rompre le charme qui pèse sur le village. Les Guerriers retournent voir Cid à Krazus. Un rocher bloque le chemin du col de la montagne pour aller vers le reste du continent, alors il le détruit à 'l'aide de son vaisseau, les obligeant à continuer à pied. Ils

[471] https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_III#Story, la page française équivalente étant malheureusement vide.

voyagent vers la ville de Canaan et soignent Cid d'une maladie puis rencontrent une fille du nom de Salonia, en deuil de la disparition de son amour Desch. Puisque le groupe a besoin du savoir faire de Desch pour continuer, ils partent le chercher au Pic du Dragon. Bahamut y enlève les Guerriers pour nourrir ses rejettons, mais ils rencontrent Desch dans le nid du dragon et s'échappent. Il rejoint les Guerriers dans le but de retrouver sa mémoire perdue.

En utilisant le sort « Mini » de Desch, le groupe atteint Tozus, le village des gnomes. Ils traversent les tunnels de Tozus pour atteindre la Crique des Vikings pour qu'ils puissent obtenir un bateau. Les Vikings ne sont pas prêts à les aider car leur gardien, le dragon Nepto, est pris de folie et coule tous les bateaux qui partent de la crique. Le groupe d'aventurier accepte de les aider. Ils partent en direction du Temple de Nepto et constatent qu'il manque un œil à la statue de Nepto. Ils s'enfoncent dans les tunnels à l'intérieur du temple et retrouvent l'œil volé par une horde de rats. Ils rendent l'œil à la statue, ce qui calme la fureur du dragon. En gratitude, les Viking acceptent qu'ils utilisent leur vaisseau nomme l'Entreprise.

A l'aide du bateau, ils voyagent en direction du village des Anciens et apprennent que le continent sur lequel ils sont est en réalité un continent flottant u dessus de la surface du monde. Ils visitent la Vallée Gulgan où les Gulgan leur disent d'aller vers la Tour d'Owen. Ils combattent dans la tour lorsqu'une mystérieuse voix les surprend. Tout en haut, ils trouvent Méduse, serviteur de Xande, qui menace de détruire la tour et de faire s'échouer le continent. Après l'avoir vaincue, la mémoire de Desch revient et il se souvient que lui et son père, tous les deux Anciens, ont construit la tour. Il se sacrifie pour sauver la tour et le continent.

Ils partent en direction de la Cave des Nains pour trouver le cristal de feu. Les nains sont anxieux car l'une de leur Corne, qui protège le cristal, a été volée par Guzco. Ils pénètrent dans un lac souterrain pour la retrouver. Après avoir vaincu Guzco, ils retournent à la Cave des Nains poursuivis par une mystérieuse ombre. Alors qu'ils arrivent à l'autel pour retourner la corne, Guzco se révèle et vole les deux cornes, lui donnant accès au cristal de feu. Ils le poursuivent à la Grotte de Lave et trouvent Guzco près du cristal. Il absorbe son pouvoir et se transforme en

dragon. Après l'avoir de nouveau vaincu, les Guerriers sont bénis par le cristal de feu. Ils obtiennent également le Croc de l'eau et rendent les cornes aux nains.

Ils naviguent vers Tokkul, un village en ruines. Ils y apprennent que Hein, conseiller du roi Argus a capturé le roi, esclavagé tout le village et déraciné l'arbre des Anciens des Bois Vivants. Ils sont kidnappés par les hommes de main de Hein et sont transporté dans son château, l'actuel arbre des Anciens. Ils vainquent Hein et restaurent l'arbre, obtenant alors le Croc de Vent. En atteignant le château d'Argus, le roi les remercie en leur donnant la roue du temps. Ils retournent voir Cid qui utilise la roue pour transformer l'Entreprise en vaisseau volant et leur révèle la vérité sur leur origine. Les Guerriers et Cid sont originaires de la surface du monde. Ils sont venus sur le continent volant en s'écrasant avec l'ancien vaisseau de Cid car ils fuyaient un mystérieux nuage. En apprenant leurs origines, ils décident de voyager vers le bord du continent flottant.

Le monde de surface est un désordre tourbillonnant de ténèbres avec uniquement deux îles visibles. Ils voyagent vers un bateau échoué et trouvent un vieil homme s'occupant d'une prêtresse nommée Aria. Les Guerriers lui donnent une potion de soin pour qu'elle récupère. Elle les reconnaît comme étant les Guerriers de la Lumière et les rejoint pour réparer le cristal de l'eau. Elle utilise un éclat de cristal pour ouvrir la voie vers la Caverne des Marrées. En arrivant au cristal de l'eau, Aria leur demande de ramener la lumière. A un moment, Aria pousse Luneth afin qu'il évite une flèche venant de nulle part. Elle tombe, et Kraken attaque le groupe. Ils le vainquent, mais Aria est mortellement blessée. Un Tremblement de terre surgit alors que les ténèbres de dissipent, les obligeant à fuir.

Ils se réveillent dans la ville de Amur et constatent que Goldor a enchaîné leur vaisseau, les empêchant de l'utiliser. Ils se rendent au château de Goldor pour trouver la clé qui leur permettra de libérer leur vaisseau et trouvent le cristal de la terre. Mais Goldor détruit sciemment le cristal de la terre.

L'Entreprise est la cible de plusieurs tirs lorsqu'ils atteignent le royaume de Salonia, qui est pris par une guerre civile déclenchée par le Roi Gorn. Ils trouvent le fils du Roi, le prince Alus dans une taverne, qui a été bannit du royaume. Arc convainc ses amis de l'aider. La permission leur est donnée pour pénétrer dans le château, mais la nuit le Roi Gorn souhaite assassiner son fils. Gorn se plante le

couteau dans le ventre et se libère du maléfice que son conseiller, Gigametz, a placé sur lui. Gigametz se transforme en Garuda, que le groupe défait. Alus est alors couronné roi.

Les érudits disent au groupe que le Nautilus a été retrouvé. En l'utilisant, ils voyagent vers le continent de Dalg en direction du Manoir de Doga, où ils rencontrent le sage Doga. Doga leur explique que Urei et Xande et lui-même furent autrefois élèves du grand mage Noah. Noah leur avait donné chacun un cadeau : Doga obtint de grands pouvoirs magiques, Urei le contrôle du monde des rêves et Xande devint mortel. Xande fût effrayé par la mort et siphona le pouvoir des cristaux de l'eau et de la terre pour arrêter le court du temps. Ceci eut pour conséquence de séparer le continent flottant de la surface du monde. Maintenant, il souhaite vaincre les Guerriers pour recommencer.

Les Guerriers informent Doga du sort du cristal de terra, mais il leur explique que le cristal que détenait Goldor était un faux. Il rejoint leur groupe pour atteindre la Grotte du Cercle dans lequel Doga utilise un sort pour transformer le Nautilus en sous-marin. Il leur demande d'aller au Temple du Temps afin de retrouver le luth de Noah, ce qui réveillera Urei de son sommeil éternel.

Ils retrouvent le luth et prénètrent dans le tombeau d'Urei pour la réveiller. Elle leur donne le Croc de Feu et les informe que le tremblement de terre près de Ur était causé par Xande. Elle rejoint le groupe et les aide à excaver l'Invincible, qui peut voler plus haut que les montagnes. Avant de quitter le groupe, elle les envoit en direction de la Grotte des Ombre afin de trouver le dernier Croc.

En y tuant Hecatonshire, ils trouvent le Croc de la Terre. A l'aide des quatre crocs, ils peuvent passer devant la statue que Xande a placée pour protéger ses quartiers et atteindre ainsi le Labyrinthe des Anciens. Ils combattent Titan et trouvent le cristal de terre. Doga et Urei appellent les Guerriers à les rejoindre et téléportent les Guerriers dans la Grotte de Doga à leur arrivée. Ils leurs apprenent que leur ames sont requises pour activer la clé d'Eureka, que Doga a trouvé, afin de pénétrer dans la Tour de Cristal. Cependant, le groupe doit les tuer pour faire ainsi.

Le groupe continue leur voyage vers le Labyrinthe des Anciens et rentrent dans la Tour de Cristal. Tout en haut de la tour, ils trouvent une salle contenant un très

grand miroir, mais lorsqu'ils le regardent, ils sont paralysés par un maléfice. L'esprit de Doga appelle à l'aide les alliés qui ont aidés les Guerriers pour briser le sortilège : Cid, Sara, Desch (qui a survécu à son sacrifice) Alus. Ils leur souhaitent bonne chance et les Guerriers atteignent ainsi le Monde des Ténèbres.

Ils affrontent Xande qui déclare avoir la vie éternelle. Une fois vaincu, le Nuage des Ténèbres apparait et absorbe le corps de Xande, révélant qu'il a manipulé Xande pour réduire le monde à néant. Le Nuage des Ténèbres tue les Guerriers de la Lumière, mais Doga et Urei sacrifient leurs âmes pour les ressusciter. Lors de leur second affrontement avec le Nuage des Ténèbres les quatre Guerriers des Ténèbres se sacrifient pour l'affaiblir. Le Nuage des ténèbres est vaincu et les héros retournent à leur vie d'origine.

4.4 Final Fantasy IV

Ce résumé est issu du site finalfantasy.fandom.com[472]

Le royaume de Baron est la plus puissante nation qui soit. Grâce à sa brigade spéciale de l'armée de l'air, les Ailes Rouges, ainsi que ses chevaliers noirs, Baron tente de récupérer les quatre cristaux possédés par les royaumes voisins afin de posséder une puissance plus grande encore. Cécil Harvey, chevalier noir et commandant des Ailes Rouges, vient d'attaquer le village de Mysidia pour leur arracher le cristal de l'eau. Cependant, il se questionne sur le bienfondé de cette attaque. Après avoir osé questionner le roi, il est démis de ses fonctions, et est forcé de se rendre au village de Mist avec son ami Kaïn Highwind, et de remettre au village une bague de cornaline.

Cécil sait que les actions que lui ordonne de faire le roi sont injustes, cependant il n'ose pas désobéir à l'homme qui les a élevé, lui et Kaïn, comme un père. Cécil reçoit le soutien de son amie d'enfance Rosa Joanna Farrell, qui éprouve des sentiments pour lui, et de Cid Pollendina, l'ingénieur de Baron. Cécil se rend à Mist avec Kaïn, et délivre la bague selon la volonté du roi. La bague libère alors des Bombos, qui incendient le village, tuant la plupart des habitants. Seule une petite fille est encore vivante : une jeune invocatrice nommée Rydia, qui pleure sa mère. Kaïn rappelle à Cécil que les invocateurs devaient mourir car la roi l'avait décidé. Cependant, Cécil ne peut se résoudre à la tuer, et décide de fuir Baron, ne supportant plus de causer destruction et peine sur son passage. Avec le soutien de Kaïn, Cécil s'apprête à emmener Rydia, mais elle refuse de partir avec les assassins de sa mère et invoque Titan. Celui-ci cause un tremblement de terre qui sépare Cécil de Kaïn, et qui blesse Rydia. Cécil emmène Rydia au village le plus proche, Kaïpo.

Des gardes de Baron arrivent en voulant tuer Rydia, cependant Cécil s'interpose. Rydia décide donc de faire pleinement confiance à Cécil. Le lendemain, ils apprennent que Rosa avait fui Baron pour retrouver Cécil et a attrapé la fièvre du désert. Cécil décide de chercher une perle des sables pour la soigner. En chemin, il rencontre Tellah, un Sage de Kaïpo à la recherche de sa fille, partie avec un barde pour se marier. En arrivant au royaume de Damcyan, le château est

[472] https://finalfantasy.fandom.com/fr/wiki/Final_Fantasy_IV#Histoire

bombardé par les Ailes Rouges. Le cristal du feu a été volé par Baron, et la fille de Tellah, Anna, en a perdu la vie. Son fiancé, Edward, n'est autre que le prince de Damcyan qui s'est fait passer pour un barde. Tellah en veut à Edward, mais reporte sa colère sur Golbez, le nouveau commandant des Ailes Rouges, et il part en quête de vengeance. Edward décide d'aider Cécil à chercher une perle des sables pour sauver Rosa. Rosa est saine et sauve grâce à leurs efforts, et le groupe décide d'aller à Fabul, la prochaine destination des Ailes Rouges, afin de prévenir le royaume de l'attaque imminente. En chemin, le groupe trouve un moine de Fabul assaillis par des bombos, et décident de lui prêter main fort. Le moine en question se révèle être Yang Fang Leiden, un des maîtres moines du royaume. Yang raconte au groupe que les moines qui l'accompagnaient sont morts en affrontant des monstres. Cecil lui explique la situation, et Yang décide de les emmener avec lui au château pour une audience avec le roi

Le roi de Fabul peine cependant à croire Cécil à cause de son statut de chevalier noir. Cependant, la présence de Yang et d'Edward réussit à convaincre le roi, qui décide de préparer le royaume. Les Ailes Rouges arrivent soudain et bombardent Fabul. Les moines sont obligés de battre en retraite. Edward, Yang et Cécil sont acculés jusqu'à la salle du cristal par des monstres. Kaïn Highwind arrive, et Cécil demande son aide pour défendre Fabul. Cependant, Kaïn travaille à présent au service de Golbez. Lui et Cécil s'affrontent, mais Kaïn a le dessus. Arrive ensuite Golbez, qui se retrouve face à Cécil pour la première fois. Rosa et Rydia viennent aider le groupe, mais Golbez met facilement Yang et Edward au tapis, et enleve Rosa, car elle a de l'importance aux yeux de Cécil. Kaïn et Golbez s'enfuient, emmenant Rosa et le cristal avec eux.

Le groupe décide de se rendre à Baron pour retrouver Cid Pollendina, qui pourrait leur fabriquer un aéronef, ce qui permettrait de sauver Rosa. Le roi de Fabul leur donne un bateau afin de rejoindre Baron. Mais le bateau est attaqué en pleine mer par Léviathan : le groupe est séparé. Cécil se réveille seul sur une plage, naufragé. Il rejoint la ville la plus proche, Mysidia. Cécil est très mal vu par les habitants du village, à cause de l'attaque de Baron pour voler leur cristal. L'Ancien de Mysidia dit à Cécil qu'il ne peut vaincre Golbez en utilisant les ténèbres et lui propose de devenir paladin. Accompagné de deux mages, Palom et Porom, il se rend au Mont du supplice ou il retrouve Tellah, qui cherche le sort Météore pour détruire

Golbez. Scarmiglione, l'un des quatre Seigneurs des Elements, est envoyé par Golbez pour arrêter Cécil, mais il est vaincu. Cécil passe alors le test en affrontant sans ancien lui, le chevalier noir, réussit à abandonner les ténèbres et devient paladin. De plus, Tellah, amnésique, se rappel de tous ses sorts et reçoit en plus celui qu'il était venu recueillir.

Le groupe rejoint ensuite Baron via le Chemin maudit avec l'autorisation de l'Ancien de Mysidia. Il retrouve là-bas Yang qui fais partie de la brigade de Baron. Après un combat entre lui et son ancien camarade, des deux petits magiciens et du sage, il retrouve la mémoire, lui permettant de révéler que Golbez a manipulé tous les soldats de Baron et a même remplacé le roi de Baron par Cagnazzo, un seigneur élémentaire. Tous se rendent à la salle du trône où ils affrontent le Seigneur Elémentaire de l'Eau. Après l'avoir vaincu, ils tombent dans un piège : les murs de la salle conduisant au trône menacent de les écraser. Palom et Porom se sacrifièrent en se pétrifiant, bloquant l'avancer des murs. Le groupe retrouve Cid, et utilise l'Entreprise, son aéronef. C'est alors que Kaïn aborde le groupe en proposant le marché de Golbez : échanger Rosa contre le cristal de la terre. Le groupe se rend à Troïa, où ils retrouvent Edward, malade et grièvement blessé. Ils racontent leur mésaventure depuis leur séparation, et Edward, souhaitant les aider, leur offre une Herbe murmurante. Ils se rendent dans la grotte magnétique où ils tentent d'affronter le voleur du cristal de la terre, l'Elfe noir, mais en sont incapables tant leurs armes en métal semblent lourdes. Avec l'aide d'Edward qui, au travers de l'Herbe murmurante, joue une mélodie bloquant les pouvoirs de l'Elfe Noir, ils arrivent à le vaincre et à récupérer le cristal. Le groupe se rend ensuite dans la Tour de Zott pour procéder à l'échange.

Cécil donne le cristal de la terre à Golbez, mais Golbez refuse de céder Rosa. Tellah l'attaque avec Météore et y laisse la vie, tandis que Golbez fuit, blessé, et que le sort lancé sur Kaïn est rompu : ce dernier retrouve ses esprits, honteux d'avoir agi ainsi. Après avoir sauvé Rosa, Kaïn explique que même si Golbez a les quatre cristaux de la lumière, il ne possède pas les quatre cristaux des ténèbres, qui se trouvent dans le monde souterrain et qui sont indispensables pour accomplir ses desseins. En les récupérant, Golbez souhaite se rendre sur la lune, où un soi-disant pouvoir s'y trouve. Le groupe se rend dans le monde souterrain mais l'Entreprise est détruit. Le groupe se rend alors au palais des nain où il tente de

prévenir le roi des évènements à venir. Mais ils arrivent trop tard, et Golbez réussit à s'emparer de l'un des cristaux. Ils tentent alors de l'empêcher de fuir, mais le groupe est dominé par le pouvoir de son Dragon Noir. Cependant, une femme arrive et prête main forte au groupe, invoquant un Éon qui tue le dragon. Golbez, grièvement blessé après cette attaque, ne peut que fuir. La femme se révèle être Rydia, qui après le naufrage du bateau, a été recueilli par les Éons et a appris tout ce qu'il y avait à apprendre sur son pouvoir. L'enfant est également devenue une adulte, car le temps s'est écoulée différemment pour elle au royaume des Éons.

Ensuite Cécil et les autres se concertent avec les nains pour lancer une attaque sur la Tour de Babil afin de récupérer les cristaux volés par Golbez mais ces derniers préviennent qu'il y a Rubicante, le dernier seigneur élémentaire. Ils parviennent au sommet des étages inférieurs où ils doivent affronter le Dr Lugae, un scientifique au service de Golbez qui discute avec l'hologramme de Rubicante concernant la sécurité de la tour, et Barnabas son robot. Ceux-ci vaincus néanmoins Lugae avant de mourir à fait activer par des gobelins les canons de la tour afin d'anéantir les nains qui sont à l'entrée de la tour ; Cécil et les autres se précipitent dans la salle des canons mais malgré le fait que les gobelins soient vaincus les canons sont toujours activés à cause d'eux. Yang décide d'éjecter Cécil et les autres hors de la salle pour les pousser à sortir de la tour, afin de détruire les canons car de plus la pièce est sur le point d'exploser. Cécil et ses compagnons sont attristés par le sacrifice de Yang mais décident de foncer à la sortie néanmoins Golbez les attend pour en finir avec eux. Cependant Cid les sauve à bord de l'Entreprise mais néanmoins Golbez envoie les Ailes Rouges à leur poursuite, et il réalise que les Ailes Rouges sont plus rapides que le vaisseau et décide de faire une action kamikaze afin de boucher la sortie du monde souterrain à celles-ci, il se sacrifie donc et parvient à son but : que les Ailes Rouges ne puissent pas poursuivre l'Entreprise. Cécil, Rydia, Kaïn et Rosa, encore sous le coup de l'émotion, décident de suivre la dernière volonté de Cid : parler à ses assistants.

4.5 Final Fantasy V

Ce résumé est issu de la page wikipédia du jeu[473].

Final Fantasy V commence en pleine journée alors que le vent commença à s'arrêter et à mourir. Profondément troublé par cette occurrence, le roi de Tycoon se prépara à voyager au temple du vent à dos de dragon tout en étouffant les craintes de sa fille, la princesse Lenna. Une fois au temple, il fut le témoin de la destruction inévitable du cristal qui éclata sous ses yeux.

Pendant ce temps, un jeune aventurier nommé Bartz, se reposant dans une forêt près de Tycoon voit un météore s'écraser à la surface de la planète, juste au sud de Tycoon. Bartz, parti enquêter sans attendre, fit la découverte d'une jeune femme, Lenna, assommée par une attaque de monstres. Après l'avoir sauvée, ils rencontrèrent un vieil homme près de la zone d'impact, souffrant d'une légère amnésie, appelé Galuf. Lenna expliqua alors qu'elle était sur le chemin du temple du vent à la recherche de son père. Galuf se souvint soudain qu'il s'agissait de sa destination d'origine et décida de l'accompagner. Après s'être séparés, Bartz rencontra de nouveau Lenna et Galuf, encore une fois attaqués par des monstres, cette fois-ci dans une zone de séismes. Les trois compagnons, voyageant dorénavant ensemble, se rendirent compte que tous les chemins par la terre étaient bloqués à cause de la chute du météore. Ils se décidèrent à traverser une caverne souterraine qui les mena à un repaire de pirates et à leur chef, Faris. Grâce à l'aide du capitaine, ils purent poursuivre leur chemin vers le temple du vent et arrivèrent dans la chambre du cristal où ils trouvèrent celui-ci brisé, ainsi qu'aucune trace du roi disparu. Cependant, les fragments réagirent à leur présence et une image du roi leur apparut, annonçant qu'ils doivent à tout prix empêcher la destruction des autres cristaux.

Finalement, le groupe découvrit que les cristaux forment un sceau sur un sorcier nommé Exdeath. Ainsi, avec leur destruction, non seulement l'Être noir allait être libéré, mais le monde allait également devenir inhabitable. La compagnie tenta alors de sauver les cristaux de l'eau, du feu et de la terre, mais les machinations de la folie humaine, ou bien l'influence d'Exdeath sur les esprits humains l'en empêcha. Ayant été libéré, Exdeath fut en mesure de vaincre aisément le groupe

[473] https://fr.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_V#Sc%C3%A9nario

puis de retourner dans son propre monde. À ce moment-là, Krile, la petite fille de Galuf arriva en météore et restaura la mémoire de son grand-père qui se rappela être originaire du même monde qu'Exdeath, où ils retournèrent tous les deux à la poursuite de celui-ci. Bartz et les autres finirent par se décider à ne pas laisser Galuf se battre seul et le suivirent dans son monde où ils furent aussi sec capturé par Exdeath. Mais Galuf parvient à s'infiltrer dans son château et à les libérer en battant le lieutenant d'Exdeath, Gilgamesh, par la même occasion. Fuyant à travers un grand pont reliant le continent de Galuf à celui d'Exdeath, une barrière produite par le château de ce dernier les projetta sur un continent lointain. Cependant, grâce à Krile et à son dragon, semblable à celui du roi de Tycoon, ils parvinrent à rentrer au château du Val dont Galuf est le maitre.

Les héros rencontrèrent Kelgar, un des anciens compagnons de Galuf et surtout, avec lui et deux autres héros, un des Guerriers de l'Aurore qui enfermèrent Exdeath dans le monde de Bartz. Celui-ci apprit que son père, Dorgann, fut l'un d'eux et resta dans l'autre monde pour surveiller la prison d'Exdeath avant de mourir, peu après la mère de Bartz. Grâce au dernier membre de l'ancien groupe, Xezat, les héros parvinrent à détruire la barrière du château d'Exdeath, mais au prix de la mort de ce héros. Le groupe décida ensuite sous la demande de Galuf de rencontrer le sage Ghido qui leur apprit les origines d’Exdeath : un être né de la fusion d'esprits démoniaques enfermés dans l'arbre gardien au plus profond de la forêt ancienne. Une fois là-bas, Exdeath découvrit les 4 cristaux de son monde et, après un combat à mort avec Galuf, s'enfuit dans son château avec ceux-ci. L'arbre gardien, alors témoin de la mort de Galuf, confia à Krile les capacités de celui-ci. Maintenant en route pour le château d'Exdeath, Kelgar sacrifia sa vie pour dissiper l'illusion posée sur le château d'Exdeath pour permettre aux héros de traverser celui-ci, puis de vaincre Exdeath. Cependant, ce combat entraina la destruction des cristaux. Le groupe se réveilla alors dans une grande plaine, devant, à leur grand étonnement, le château de Tycoon.

Devant les réjouissances de la chute d'Exdeath et du retour de Sarissa, la princesse disparue, et de sa sœur Lenna, le château organisa une fête. Cependant, Bartz repart aussitôt en voyage en compagnie de Krile puis de Faris qui ne supporte pas la vie de château. Ils arrivent finalement chez Ghido, supposé être dans l'autre monde. Celui-ci leur explique alors que bien des années

auparavant, 12 guerriers avaient combattu un Nécromancien nommé Enuo qui détenait le pouvoir du Néant. À la suite d'une grande bataille et de la défaite d'Enuo, des précautions furent prises afin d'éviter que de si grand pouvoir soit mis entre de mauvaises mains : le monde fut séparé en deux par le pouvoir de huit cristaux, enfermant ainsi entre les deux mondes le pouvoir du Néant, et empêchant l'accès aux 12 armes légendaires ainsi qu'aux magies et invocations ultimes utilisées contre Enuo. Cependant, le monde est réunifié et Exdeath usa d'une ruse pour apparaitre devant le sage et vaincre le groupe, pour ensuite récupérer le pouvoir du Néant, libérant ainsi une armée de monstres enfermés jusqu'à présent dans la Fissure Dimensionnelle. Le monde redevenu entier, les héros récupérèrent les armes et les magies ultimes puis traversèrent la Fissure Dimensionnelle jusqu'à arriver devant Exdeath qui reprit alors sa véritable forme : celle d'un gigantesque arbre démoniaque. Grâce à l'aide des défunts Guerriers de l'Aurore, Bartz et les autres purent échapper à la tentative d'Exdeath de les enfermer dans le Néant et s'élancèrent dans un combat contre l'Arbre. Cependant, tout comme Enuo, Exdeath fut peu à peu absorbé dans le Néant, et il en résulta Néo-Exdeath, formé de monstres enfermés dans le Néant, avec l'intention de laisser toute choses retourner à celui-ci. Après sa défaite, les héros, de nouveau enfermé dans le Néant, parvinrent à s'échapper grâce au pouvoir des cristaux, à l'exception de ceux qui furent tombés contre Néo-Exdeath. À la fin du jeu, Krile ou un des 4 héros se recueillit pour ses amis disparus devant l'arbre gardien. C'est alors que celui-ci ramena ses compagnons tombés.

4.6 Final Fantasy VI

Ce résumé est issu de la page finalfantasy.fandom.com du jeu[474].

Un millier d'années avant les événements du jeu eut lieu la Guerre des Magi, déclarée par trois dieux se battant pour la domination du monde. Afin qu'ils se battent pour eux, les dieux transformèrent des humains en créatures appelées "Chimères", leur confiant d'immenses pouvoirs magiques. Au bout d'une longue guerre, les dieux se sont rendu compte qu'ils étaient en train de détruire le monde et qu'ils s'étaient transformés en pierre. Leur dernier souhait fut que le pouvoir des Chimères ne soit pas utilisé à tort et à travers. Les Chimères, prenant les statues des dieux pétrifiés, ont créé une dimension dans laquelle ils pourraient vivre loin des humains et cachés des dieux.

Dans le présent, les humains ont découvert la technologie, et la magie fut reléguée au rang de légende. Au sud, l'empire Gestahlien, dirigé par l'empereur Gestahl, a découvert l'entrée du pays des Chimères, et a capturé nombre de ces créatures. Grâce aux machines, l'empire a trouvé le moyen de pomper l'énergie magique des Chimères et la donner aux humains et aux machines, créant ainsi les Magiteks. À l'aide des magiteks, les armées de l'empire sont devenues surpuissantes et réussirent à envahir de nombreux pays. Après avoir conquis le continent du sud, l'empire a commencé à s'attaquer à celui du nord.

Le jeu commence avec deux soldats de l'empire, Biggs et Wedge, escortant une jeune fille sans nom, et attaquant la ville neutre de Narshe à l'aide d'armures magitek, grâce à la chimère pris dans la glace dans les mines de la glace. À l'arrière de la mine, ils trouvent la Chimère Valigarmanda. Mais lorsqu'ils s'approchent, la Chimère envoie des ondes psychiques qui tuent les deux soldats et détruisent l'armure magitek de le jeune fille. Elle se réveille dans la maison d'un vieil homme nommé Arvis, qui lui apprend qu'elle était contrôlée par l'empire grâce à un diadème mêlant mécanique et magie. Amnésique à cause du diadème, elle ne se souvient que de son nom : Terra.

Quand les gardes de la ville arrivent pour l'arrêter, Arvis la fait fuir par derrière, par un chemin menant aux mines. Encerclée par les gardes, elle tombe dans un puits

[474] https://finalfantasy.fandom.com/fr/wiki/Final_Fantasy_VI#Histoire

la menant dans une partie inférieure des mines. Inconsciente, elle se souvient d'un homme nommé Kefka Palazzo, lui mettant le diadème de manipulation et lui faisant tuer cinquante soldats de l'empire en armure magitek pour tester son contrôle.

Dans la maison d'Arvis, un jeune homme nommé Locke arrive. Il est membre de la rébellion contre l'empire qui refuse son expansion dans le nord. Bien qu'ayant les capacités nécessaires, Narshe refuse toute alliance et décide de rester neutre dans ce conflit. Le vieil homme demande à Locke d'emmener Terra en sécurité loin de la ville. À l'aide de Mog et des Moogles vivant dans les mines, Locke se bat contre les gardes de Narshe et s'échappe de la ville. Tous deux voyagent vers le château de Figaro, un royaume dans le désert allié à l'empire, où Terra rencontre le charmant roi Edgar qui tente de la cacher de l'ambassadeur de l'empire, Kefka. Lorsqu'il arrive pour l'arrêter, le roi se fait passer pour un innocent. C'est alors que Locke informe la jeune fille que l'alliance de Figaro avec l'empire n'est que superficielle, et qu'il fait en réalité partie de la rébellion, utilisant Locke comme intermédiaire.

Une nuit, Kefka met le feu au château de Figaro. Edgar, Terra et Locke fuient à dos de chocobos tandis que le château s'enfonce sous le sable. Kefka envoie deux soldats impériaux en armure Magitek les arrêter, mais ils sont mis en déroute par le groupe. C'est pendant ce combat que Terra révèle ses pouvoirs magiques aux deux hommes, éberlués. Ils décident d'aller retrouver le chef de la rébellion, Banon pour lui montrer les capacités de leur nouvelle recrue. Terra accepte de le rencontrer et de se joindre à eux. Ils voyagent donc jusqu'à Figaro-Sud puis jusqu'à Mt. Kolts, où ils rencontrent Vargas, fils du maître d'armes Duncan Harcourt. Le jumeau d'Edgar et élève de Duncan, Sabin intervient dans le combat et vainc Vargas, avant de rejoindre le groupe pour tenter d'arrêter l'empire.

Dans le repère de la résistance, Banon, les résistants et Terra discutent de leur plan pour contre-attaquer l'empire. Déduisant que la puissance de l'empire provient de leur redécouverte de la magie, Banon demande à Terra de retourner avec lui à Narshe pour voir la Chimère gelée une nouvelle fois, en espérant la réveiller. Le groupe apprend que l'empire a attaqué Figaro-sud et a trouvé leur cachette. Locke

se porte volontaire pour retourner à Figaro-Sud et ralentir un maximum l'empire, tandis que Banon, Terra, Edgar et Sabin voyagent vers Narshe le long de la rivière Lete. Le voyage est interrompu par une grande pieuvre nommée Ultros. À la fin de la bataille, Sabin plonge à la poursuite du monstre et est envoyé dans une autre branche de la rivières.

A ce moment, le jeu se divise en trois quêtes que le joueur peut terminer dans l'ordre qui lui convient. Locke tente de se faufiler hors de Figaro, et sauve un général impérial ayant trahis et répondant au nom de Celes, après quoi les deux personnages partent au nord vers Narshe. Sabin s'échoue au nord du royaume de Doma, et avec l'aide du ninja mercenaire nommé Shadow, inflitre un camp impérial pendant que l'Empire attaque le château de Doma sous les ordres du général Leo. Doma retient Cyan d'envoyer le commandant impérial stopper l'attaque, et Kefka empoisonne la rivière, tuant Elaine et Owain, la famille de Cyan, ainsi que tous les habitants aux alentours du château.

Cyan rejoint Shadow et Sabin dans leur fuite à bord du Train fantôme, qui fais passer les morts de l'autre côté. Cyan voit la mort de Doma, de sa femme et de son enfant parmi ceux à bords du train en route vers le monde de la mort. Shadow part tandis que Sabin et Cyan descendent aux Chutes de Baren vers Mobliz, et sur le Veldt alentours ils se lient d'amitié avec un petit enfant nommé Gau qui leur montre un masque de plongée qu'ils utilisent pour nager jusqu'à Nikeah, où ils prennent un bateau pour Figaro-Sud.

Terra, Banon et Edgar arrivent à Narshe et retrouvent Arvis. Les quatre vont voir le maire de la ville et lui demandent de résister à l'empire lorsque la Chimère les attirera de nouveau. Les autres arrivent, et Locke les informe que Celes sait que l'empire marche déjà sur Narshe. Les résistants vont sur la montagne, où se trouve la Chimère endormi, tandis que Kefka attaque la ville, et réclame la Chimère. Mettant les soldats en déroute et chassant Kefka, Les résistants sauvent la ville ainsi que la créature. Ils retrouvent la Chimère sur les falaises de la ville, et celle-ci réagit de nouveau avec Terra. Regagnant de l'énergie, la Chimère transforme la jeune fille en monstre rose brillant, et s'envole dans les airs loin de Narshe avec un cri.

Quelques résistants restent en arrière pour protéger Narshe, tandis que les autres partent vers l'ouest pour retrouver Terra. Grâce au château de Figaro enfouis sous le sol de Kohlingen, ils continuent vers le sud puis jusqu'à Zozo, une ville de voleurs. Au sommet de la plus haute tour de la ville, le groupe trouve Terra, encore transformée et sous la garde de la Chimère Ramuh. Il raconte au groupe la guerre des Magi, et l'invasion de leur royaume par l'empire. Il leur annonce aussi que c'est lui qui a appelé Terra pour lui permettre de se reposer lorsque ses pouvoirs se sont réveillés. Trois Chimères dont lui avaient réussi à échapper à l'empire, mais les deux autres ont été retrouvés et transformés en "Magicite".

Ramuh explique que l'extraction de la magie des Chimères n'offre qu'un peu de pouvoir, alors qu'une fois la Chimère morte et cristallisée en magicite, son pouvoir tout entier peut être récupéré. Bien que Terra ne puisse être aidée, Ramuh exhorte le groupe a aller sauver les autres Chimères, retenues captives dans la capitale impériale, avant de se transformer à son tour en magicite, leur confiant ses pouvoirs et la capacité de se battre contre l'empire.

Celes décide de mener l'opération, et Locke de l'accompagner pour la protéger. Aucun bateau ne partant vers le continent sud, le groupe retourne à Jidoor pour en trouver la raison. Ils y rencontrent l’impresario, qui s'inquiète de Setzer Gabbiani, qui souhaiterai enlever Maria, la soliste de l'opéra "Maria et Draco". Setzer possède l'unique aéronef du monde, le Blackjack, et Celes ressemblant beaucoup à Maria, Locke échafaude un plan pour remplacer Maria par Celes dans l'opéra, et s'introduire à bord. Ultros surprend le plan, et alourdit Celes lors du concert. Locke intervient, mais le spectacle est tout de même ruiné, et, dans la confusion, Setzer parvient à enlever Celes. Celle-ci aide Locke à s'introduire à bord du vaisseau, et force Setzer à les aider avec une étrange médaille.

Setzer les envoie à Albrook, et ils partent vers le nord et la capitale, Vector. À l'aide d'un résistant, ils se faufilent dans le centre de recherche Magitek où les armes magiteks sont créées. Voyant Kefka torturer deux Chimères, Shiva et Ifrit, ils l'entendent déclarer son intention de faire renaître les trois dieux ayant déclenché la guerre des Magi. Shiva et Ifrit confient à leur tour leurs pouvoirs au groupe, et ils continuent dans le bâtiment, espérant libérer d'autres Chimères.

Cependant, leurs efforts sont vains, les Chimères étant déjà trop faibles à leur arrivée pour leur confier le moindre pouvoir. À ce moment arrive Cid Del Norte Marquez, qui raconte à Celes les rumeurs à son sujet, comme quoi elle serait un espion à la solde de l'empire, et Kefka confirme ces rumeurs lorsqu'il apparaît lui aussi. Alors que Locke commençait à douter d'elle, elle se téléporte avec Kefka en sécurité, tandis que l'installation commence à surchauffer. Cid aide le jeune homme à s'échapper dans un wagonnet de mine, et ils rencontrent Setzer en chemin, lui aussi rentrant à Zozo. Ce faisant, ils détruisent les grues que Kefka utilisait pour tenter de détruire le Blackjack.

À Zozo, l'un des magicites restants se révèle être Maduin, le père le Terra, qui lui rend la mémoire. Terra annonce au groupe qu'elle est à moitié humaine, à moitié Chimère, née d'une humaine nommée Madeline, tombée amoureuse de la Chimère Maduin. Lorsque l'Empire les a attaqué deux ans plus tard, Terra a été prise avec son père pour les expériences pour les magitek à cause de ses pouvoirs magiques naturels. Acceptant à présent ce qu'elle est, Terra décide de rejoindre le groupe et leur expose son plan pour attaquer l'Empire : Utiliser les machines de Figaro et les ressources de Narshe, cependant, ils manquent cruellement de main-d’œuvre. Ils décident d'ouvrir la porte vers le pays des Chimères et demander leur aide. En tant qu'hybride, Terra est la preuve vivante que les deux races peuvent coexister pacifiquement.

À la porte des Chimères, Kefka apparaît au moment où Terra commençait à les appeler. Ses cris ouvrent la porte, et les Chimères se ruent à l'extérieur, détruisant Vector et décimant l'Empire, endommageant le *Blackjack* au passage. Lorsque le groupe retourne à Vector voir ce qu'il s'était passé et aussi parce que le *Blackjack* ne peut pas voler, ils rencontrent l'empereur Gestahl qui leur raconte comment la puissance des Chimères l'a aidé à réaliser ce qu'il voulait néanmoins Locke le suspecte de manigancer quelque chose. Il demande une trêve et demande aux résistants et à Terra de retrouver les Chimères pour leur dire que la guerre est finie. Locke et Terra s'engagent à accompagner le général Léo jusqu'à l'île du croissant pour suivre les Chimères. Pour les aider, le général a engagé Shadow et Celes, qui agit comme un général de l'empire, c'est-à-dire sans jamais adresser la parole aux deux protagonistes.

Sur l'île du triangle, Terra, Locke et Shadow se séparent de l'Empire et trouvent la ville de Thamasa. Là-bas, Ils trouvent Strago Magus et sa petite fille, Relm Arrowny, qui leur prétendent ne rien savoir sur les Chimères ou la magie. La nuit, Relm est piégée dans une maison en feu, et les habitants montrent leur capacité à utiliser la magie pour la sauver. Terra, Locke et Strago entrent à leur tour dans la maison, et y sont piégés, puis sauvés par Shadow venu sauver son chien, Interceptor, qui les avait suivi. Strago annonce au groupe que la ville avait été fondée par des humains imprégnés de magie après la guerre des Magi, cherchant à avoir une vie normale, sans être persécuté pour leurs capacités, tout comme leurs descendants qui les aurons également. Strago accepte d'aider Locke et Terra à chercher les Chimères, mais refuse que Relm les accompagne. Shadow part de son côté chercher les Chimères avec son chien.

Dans les grottes des Chimères, Un troisième affrontement avec Ultros oblige Relm intervenir, et sauver le groupe grâce à sa capacité de dessiner des portraits vivants des monstres, et Strago accepte qu'elle les accompagne. Ils trouvent les Chimères dirigés par Yura, s'excusant de la destruction de Vector, car ils avaient perdu le contrôle de leurs pouvoirs lorsqu'ils ont passé la porte entre les mondes. À Thamasa, le général Léo et Yura obtiennent une trêve pacifique, mais Kefka arrive, tue les Chimères, prend leur magicite et assomme le groupe, affirmant qu'il agit sous les ordres de l'empereur. Lorsque Léo tente de l'arrêter, il le tue aussi.

La porte restée ouverte, de nombreuses Chimères viennent dans ce monde pour tuer Kefka, mais celui-ci les détruit et récupère leurs pouvoirs sans problème avant de s'enfuir. Alertés par la trahison de l'empire, Setzer et les autres résistants à l’exception de Banon arrivent à Thamasa dans le *Blackjack*. Peu de temps après, Kefka et Gestahl entrent dans le monde des Chimères et trouvent les restes des trois dieux, et utilisent leur puissance pour soulever le continent flottant.

Les résistants abordent le continent flottant, combattent et mettent en déroute les forces aériennes de l'Empire, ainsi que Ultros et son ami Mr.Typhon. Ils trouvent Shadow qui travaillait pour l'Empire jusqu'à ce que ceux-ci ne tentent de le tuer. Après une bataille avec la célèbre arme Ultima, Shadow part tandis que les résistants affrontent Gestahl et Kefka devant les trois dieux. Celes arrive au moment où Gestahl paralyse le groupe, et Kefka et lui la pressent le tourner le dos

et de tuer ses anciens amis pour les rejoindre, eux, et régner sur le monde entier à trois. Elle refuse et poignarde Kefka.

Dans sa rage Kefka tente d'éveiller les trois dieux pétrifiés. Gestahl, sachant que cela conduirait à un désastre, tente de l'arrêter, mais Kefka le tue. Kefka repousse le cadavre de Gestahl hors du continent flottant. Gestahl parti, Kefka tente de déplacer les statues. Celes le prévient des risque que cela comportait, que les enlever de leur positions initiales risquait de causer une véritable apocalypse. Mais il se contente de rire, et les réaligne.

Avec Shadow, le groupe fuit au *Blackjack* mais ils ne peuvent d'échapper à temps : Le mouvement de la triade a déstabilisé toute la magie, et radicalement changé la face du monde, provoquant l'apocalypse. L'aéronef et détruit et le groupe dispersé aux quatre coins du monde. Un an passe, pendant laquelle Kefka élève une tour de ruines là où se trouvait

Vector, et commence à drainer la puissance des trois dieux, devenant lui-même le dieu de la mort. Le monde est désormais agonisant. Comme il s'agit d'un monde mourant, la faune et la flore commencent à dépérir, tandis que les villes ont été détruites et décimées par la Lumière du jugement de Kefka utilisé contre tout ceux qui lui tiennent tête.

Un an plus tard, Celes se réveille sur une petite île avec Cid, qui lui expose l'état actuel du monde. Selon les actions du joueur, de comment Celes s'occupe de lui, Cid mourra ou survivera. Soit via une lettre ou par lui-même, il montrera à Celes un radeau qu'il a construit et lui demande de retrouver leurs amis. Celes retourne sur le continent principal et retrouve Sabin à Tzen. Lui confiant que les autres ont bel et bien survécu et ils continuent tout deux jusqu'à Nikeah pour trouver un homme ressemblant à Edgar nommé "Gerad", à la tête d'une bande de voleurs.

Ils le suivent sur un navire pour Figaro-Sud puis dans une grotte sous le château de Figaro enterré : Edgar se démasque, il utilisait le nom de "Gerad", un anagramme de son véritable nom, pour pousser les voleurs à l'aider à entrer dans Figaro depuis que le château a disparu sous le sable. À Kohlingen, tous trois trouvent Setzer qui leur montre la tombe de son ami Darill, possédant un aéronef, le Faucon. Avec le Faucon, le groupe voyage à travers le monde, découvrant des

secret sur la guerre des Magi perdus il y a longtemps, et déterrés par la destruction du monde. Ce passage dans le jeu est entièrement libre, laissant le joueur voyager comme il le souhaite et faire les quêtes de son choix.

À Mobliz, le groupe trouve Terra s'occupant de tous les enfants du village qui sont tous orphelins car leurs parents ont péri à cause de Kefka se considérant comme un dieu a qui tout le monde lui doit obéissance, et qui a jugé que les habitants de Mobliz ne lui ont pas obéi, a lancé la Lumière du Jugement sur le village ; les parents ont décidé de mettre tous les enfants du village dans la cave d'une maison afin de les protéger et se sacrifièrent. Bien qu'elle ne souhaite pas se battre pour s'occuper des enfants, elle y est contrainte par un démon libéré suite au cataclysme nommé Humbaba qui attaque un enfant et Terra décide de protéger l'enfant, et découvre qu'elle se sent comme une mère pour lui. Le groupe trouve Cyan vivant au Mont Zozo et tenant une relation à distance en se faisant passer pour l'amant d'une jeune femme nommée Lola, dont l'amant est en réalité mort à Mobliz à cause de la Lumière du Jugement, Celes et Edgar lui somme à Cyan de dire la vérité à Lola le concernant et néanmoins cette dernière ne lui en veut pas car elle ne s'est pas sentie seule et considère qu'il a dû des êtres chers (en l'occurrence sa femme et son fils). Strago, pensant Relm morte, il rejoint le Culte de Kefka par désespoir et n'ayant plus le goût de la vie, tandis que sa petite-fille est devenue peintre à Jidoor pour un dénommé Owzer dont les tableaux deviennent incontrôlables et ensuite le problème sera soldé, Owzer décidant de laisser partir Relm du moment qu'elle pourra lui faire des tableaux et plus tard elle ramène son grand-père à la raison. Shadow, ne sachant rien faire d'autre que de se battre pour sa vie, combat dans le Colisée.

Locke, cherchant un moyen de faire revivre son amante morte, Rachel, entre dans la Cave du Phénix pour trouver les magicites de la Chimère Phénix : Il fait renaître Rachel quelques secondes, pas suffisamment longtemps pour que Locke mette un terme à son sentiment de culpabilité pour avoir échoué à la sauver mais cette dernière lui dit avant de mourir de définitivement de ne pas être rongé par la culpabilité et lui dit d'aimer "cette autre femme", en l'occurrence il s'agit de Celes, celle-ci vu ayant la fin de la scène n'en dit pas un mot et semble émue et attristée pour Locke. Mog et Gau sont retournés chez eux dans les mines de Narshe et

dans le Veldt. Dans les mines de Narshe, le yéti Umaro peut être recruté, et le mime Gogo rejoindra le groupe à l'intérieur d'un ver des sables de l'Île triangle.

Leurs rangs réunis, les résistants attaquent la tour de Kefka. Ils entrent en sachant que s'ils détruisent les trois dieux, la magie disparaîtra car étant leur source, et les conséquences pour Terra pourraient être désastreuses. Cependant, la destruction de la triade n'annihile pas la magie grâce à Kefka qui a déjà acquis leurs pouvoirs pour devenir l'autoproclamé dieu de la mort et de la destruction. Au sommet de la tour, Kefka raconte au groupe que leurs vies mortelles sont insignifiantes, car en fin de compte, tout ce qu'ils ont construit finira par être détruit sans avoir le moindre impact sur le monde.

Ils lui répliquent que les problèmes et les émotions quotidiennes donnent du piment et du goût à la vie et que c'est ce qui donne à tous envie de vivre malgré les difficultés et le chaos régnant. Devenu fou furieux, Kefka envoie la lumière divine une nouvelle fois sur le monde avant de les attaquer. Pendant que le groupe le combat sous sa forme divine dans le ciel crépusculaire du monde en ruines, il explique sa vision chaotique de la vie, les rêves et l'espoir avant d'affirmer qu'il va tout détruire dans un rire démoniaque.

Mais Kefka est finalement vaincu, et avec lui disparaît la magie étant la nouvelle source de celle-ci. Les magicites des Chimères se dissolvent, mais Maduin annonce à Terra qu'elle peut survivre en tant qu'humaine si elle a quelque chose à quoi se rattacher sur Terre. Avec les restes de ses pouvoirs, Terra guide le groupe hors de la tour jusqu'au Falcon et tombe sur le pont, pour ne reprendre conscience qu'à l'aide de son amour pour l'enfant de Mobliz. Le groupe vole autour du monde en reconstruction, et le jeu se termine avec Terra à la proue libérant ses cheveux de sa queue de cheval, montrant qu'elle est enfin heureuse de pouvoir vivre sa vie tel qu'elle l'entend.

4.7 Final Fantasy VII

Cé résumé est issu de la page wikipédia du jeu[475]. Un résumé bien plus détaillé et augmenté d'annotations est disponible sur ff7.fr[476].

L'histoire commence lorsque Cloud, mercenaire taciturne, rejoint le groupe éco-terroriste AVALANCHE basé à Midgar, une vaste cité industrielle. Le groupe se compose entre autres de Tifa, une amie d'enfance de Cloud et de Barret, leur chef. AVALANCHE lutte contre la Shinra, une multi-nationale qui produit de l'énergie Mako en prélevant l'énergie spirituelle de la Rivière de la vie des entrailles de la planète Gaïa.

AVALANCHE effectue un raid sur l'un des réacteurs Mako de la ville et le détruit, mais lors d'une seconde attaque le groupe est piégé par la Shinra. Alors que le second réacteur explose, Cloud est éjecté et chute dans les vastes bidonvilles qui composent les niveaux inférieurs de Midgar. Là, il fait la connaissance d'Aerith et accepte de la protéger des Turks, une unité spéciale de la Shinra qui a ordre de la capturer. Après l'avoir défendue de ses ravisseurs, Cloud, guidé par Aerith, tente de rejoindre AVALANCHE. Ils retrouvent Tifa au secteur 6 et apprennent que la Shinra a découvert l'emplacement de la cachette du groupe, et projette de faire s'effondrer le niveau supérieur du secteur 7 sur les habitations en contrebas en faisant croire à un attentat d'AVALANCHE. Malgré les efforts du groupe pour les en empêcher, le secteur est détruit et une grande partie de ses habitants meurt. Par ailleurs, les Turks capturent Aerith, dont on découvre alors qu'elle est la dernière représentante de la race des Cetras, plus communément appelés les Anciens, des êtres mythiques étroitement liés à Gaïa. Le président de la Shinra estime qu'Aerith peut le conduire à une mythique terre de fertilité connue sous le nom de « Terre promise », où il espère obtenir facilement de l'énergie Mako.

Tifa, Barret et Cloud se rendent alors au siège de la Shinra et libèrent Aerith ainsi que Rouge XIII (une sorte de lion doué de parole) qui se joint au groupe. Mais tandis qu'ils s'échappent du bâtiment, ils trouvent les corps taillladés de nombreux employés ainsi que celui du président Shinra. Un dirigeant épargné leur apprend que le coupable est un homme appelé Sephiroth jusqu'alors considéré comme

[475] https://fr.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_VII#Trame
[476] http://ff7.fr/scenario.php

mort, et qu'il a emporté du centre de recherches le corps sans tête d'une créature nommée Jénova.

AVALANCHE décide alors de poursuivre Sephiroth, craignant que ses intentions pour Gaïa (note : La Planète. Elle n'est jamais appelée Gaïa ni dans le jeu, ni dans les ouvrages officiels autour de la série. Curieux que cet usage perdure) ne soient pires que celles de la Shinra. En chemin, Cloud raconte au groupe ses souvenirs au sein du corps d'élite de la Shinra, le SOLDAT, en compagnie de son champion d'alors, le grand Sephiroth, lors d'une mission au réacteur Mako de Nibelheim : Sephiroth y découvre ses origines prométhéennes, mais ignorant tous des détails, arrive à la conclusion qu'il est un Cetra fabriqué à partir des cellules de Jénova. Rendu fou par sa découverte, il brûle la ville et décide de tuer tous les descendants de ceux qui avaient jadis abandonné les Cetras lors de la défense de la planète, récupérant le corps de Jénova dans le réacteur Mako pour qu'ensemble ils reprennent la planète des mains de ces traitres. Sephiroth est alors vaincu par Cloud et, sombrant dans un puits de Mako, est considéré comme mort… jusqu'à sa réapparition dans le bâtiment Shinra. Pour ces raisons, la recherche de Sephiroth devient pour Cloud un enjeu personnel. Au cours de cette poursuite, plusieurs alliés se joignent au groupe : la marionnette Cait Sith, le pilote Cid, le ténébreux Vincent, et Yuffie, une jeune ninja. Au cours du voyage, chaque membre du groupe fait face à des conflits personnels en rapport avec son passé.

Par la suite, le véritable plan de Sephiroth est peu à peu révélé : il prévoit d'invoquer un énorme Météore pour blesser la planète et l'inciter à rassembler son énergie spirituelle au point d'impact. Il compte ensuite entrer dans la fissure créée, et obtenir l'énergie spirituelle ainsi rassemblée, afin d'obtenir un pouvoir semblable aux dieux. Pour l'en empêcher, AVALANCHE parvient à mettre la main sur la matéria noire, nécessaire pour activer le Météore, avant Sephiroth. Mais alors qu'il rejoint le groupe, et par un mystérieux pouvoir, Sephiroth force Cloud à la lui donner. Ayant acquis une meilleure compréhension de ses pouvoirs et de son héritage, Aerith décide d'arrêter Sephiroth par ses propres moyens. Mais inquiet pour sa sécurité, AVALANCHE part à sa poursuite sur le continent nord, et la retrouve dans l'ancienne capitale des Cetras alors qu'elle est en train de prier pour la planète. Sephiroth, caché, tente une fois de plus de prendre le contrôle de l'esprit de Cloud, et lui dicte de la tuer. Mais celui-ci résiste à son emprise grâce à ses

amis. Sephiroth bondit alors depuis le ciel et assassine lui-même la jeune femme. Cloud et le groupe décident alors qu'il leur faut vaincre Sephiroth à tout prix.

Plus tard, le groupe retrouve des enregistrements vidéo du professeur Gast, un chercheur de la Shinra, et d'Ifalna, épouse de Gast et mère d'Aerith, expliquant que Jénova est en réalité une créature extraterrestre arrivée sur la planète il y a deux mille ans via une météorite, et avide de détruire toute forme de vie. Pour se défendre, la planète créa alors des monstres géants appelés Armes. De nombreux Cetras furent emportés par le désastre, mais un petit groupe de survivants finit par vaincre Jénova, et à la confiner dans la fissure du Cratère Nord créé lors de l'impact de la météorite. La menace écartée, les Armes tombèrent alors dans un profond sommeil. Mais presque deux mille ans plus tard, les restes de Jénova sont mis au jour par le professeur Gast, qui croit découvrir un Cetra.

Lorsque AVALANCHE atteint le cratère antique, le groupe parvient à récupérer la matéria noire en affrontant une nouvelle fois Jénova. Une fois au plus profond du cratère, Sephiroth apprend à Cloud que, contrairement à ses souvenirs, il n'était pas à Nibelheim lors de la fameuse mission, et lui transmet les images d'un officier du SOLDAT aux cheveux noirs. Celui-ci semble occuper la place de Cloud dans sa mémoire. Il lui apprend également qu'il n'est que le survivant d'une série de cobayes créés par Hojo, dont le but était de cloner Sephiroth à l'identique. Alors que Tifa ne peut réfuter les propos de Sephiroth, Cloud prend finalement conscience de la réalité : tous les souvenirs qu'il avait de Nibelheim étaient ceux de ce mystérieux membre du SOLDAT et ont été introduits d'une manière quelconque dans son esprit. Puis il retrouve le véritable corps de Sephiroth, celui-là même qui a disparu après les événements de Nibelheim, en plein sommeil dans un cristal de Mako ; il comprend alors que toutes leur rencontres avec Sephiroth depuis le début de leurs aventures ne provient que de la capacité de Jénova à changer de forme mais également à créer des clones d'elle-même. Conscient du rôle logique que Cloud devrait avoir en tant que clone de Sephiroth, il lui remet la matéria noire, entraînant le réveil de Sephiroth et l'effondrement de sa défense de Mako et par le même coup, l'éveil des Armes. Pendant le tremblement de terre qui suit, Cloud est séparé de ses compagnons et tombe dans les entrailles de la planète, porté par la Rivière de la vie. Alors que le Météore s'approche de la

planète, la Shinra concentre ses efforts sur la protection des hommes face aux Armes, qui perçoivent les humains comme une menace pour Gaïa.

AVALANCHE localise Cloud sur une île tropicale. Empoisonné au Mako, il est dans un état catatonique. Mais une Arme survient et déchire l'île en deux, faisant une nouvelle fois sombrer Cloud et Tifa dans les méandres de la Rivière de la vie. Étant tous deux dans l'âme de la planète, Tifa entre mystérieusement dans le subconscient de Cloud. Là, elle reconstruit la mémoire de Cloud. Elle lui apprend qu'elle possédait un ami d'enfance qui s'appelait effectivement Cloud et que celui-ci correspond aux souvenirs que Cloud a de lui-même. Puis ils voient ensemble ce que Sephiroth a voulu montrer précédemment : les apparitions que Cloud avait de lui lors des évènements du réacteur appartiennent en réalité à ce jeune membre du SOLDAT aux cheveux noirs. Mais alors qu'ils s'apprêtent à revenir dans leur monde, Tifa aperçoit de nouveaux souvenirs dans lesquels ils pénètrent et où ils apprennent le véritable déroulement des évènements. Cloud n'était pas ce membre du SOLDAT aux cheveux noirs qui accompagnait Sephiroth, mais seulement un des deux miliciens envoyés pour les assister (Cloud n'ayant en fait jamais pu réaliser le rêve de son enfance : devenir comme Sephiroth). Cloud se rappelle alors que le personnage aux cheveux noirs auquel il s'identifiait était son meilleur ami, Zack. Au cours de la destruction de Nibelheim, Tifa et Zack sont terrassés par Sephiroth ; Cloud tient alors la promesse qu'il avait faite à Tifa dans sa jeunesse : venir la sauver si elle était en danger. Dans la salle contenant Jénova, il attaque Sephiroth mais celui-ci le transperce de son sabre ; au prix d'un effort surhumain, Cloud parvient à le précipiter dans la Rivière de la vie alors qu'il tient la tête de Jénova : son corps et son esprit sont conservés dans le Mako, finissant par échoir à l'intérieur du cratère de la météorite. Alors que Tifa est ramenée en sécurité à Midgar, Cloud et Zack, grièvement blessés, sont capturés par la Shinra pour étouffer l'affaire. Le professeur Hojo les soumet à des expériences visant à « améliorer » les membres du SOLDAT. Mais Hojo ne se préoccupe pas de la santé de ses sujets, et tous à part Zack entrent dans un état comateux. Près de cinq ans plus tard, Zack s'enfuit de son tortionnaire en emportant Cloud avec lui. Mais l'injection des cellules de Jénova couplée à des douches de Mako induisent une confusion dans l'esprit de Cloud, et les cellules aliens de son corps permettront plus tard à Sephiroth de contrôler l'esprit de Cloud.

Après sa fuite, Zack est abattu par des agents Shinra près de Midgar. Mourant, il demande à Cloud de vivre pour eux deux. Cloud se construit alors inconsciemment une fausse identité autour du comportement et des souvenirs de Zack, et c'est comme tel que Tifa le retrouve peu avant le début du jeu. Tifa et Cloud se reconnaissant alors réellement pour la première fois depuis le commencement de leurs aventures, en tant que véritables amis d'enfance, chacun secrètement amoureux de l'autre, et remontent ensemble la Rivière de la vie pour retrouver le reste du groupe.

Maintenant qu'il a retrouvé son passé, Cloud se reprend et rejoint AVALANCHE. Le groupe apprend qu'Aerith possédait une matéria connue sous le nom de Sacre, le seul sort capable de s'opposer au Météore. Jugeant la menace des Armes plus imminente que celle de Sephiroth, la Shinra et AVALANCHE les attaquent. La Shinra est quasiment détruite au cours des affrontements. Cependant, grâce au canon géant de la compagnie et à l'énergie des multiples réacteurs Mako de la capitale, une des armes est détruite, et par la même occasion le dôme de protection formé autour du Cratère Nord. Mais le groupe apprend qu'un deuxième tir est prévu, cette fois-ci directement dans le cratère, c'est-à-dire sur Sephiroth, qui ne demande qu'à être exposé à une dose immense d'énergie Mako : ce tir, orchestré par Hojo, permettrait d'accélérer le processus qui conférerait à Sephiroth le pouvoir d'un dieu. Hojo se révèle en fait comme le père de Sephiroth, lui et sa maîtresse ayant été des adjoints du professeur Gast, et ont soumis leur futur enfant à des tests impliquant Jénova. Lorsque Hojo tente d'aider Sephiroth à contrôler la Rivière de la vie, AVALANCHE n'a pas d'autre choix que de le combattre et le tue. Le groupe se rend finalement au Cratère Nord et traverse le manteau de la planète jusqu'à son cœur, où ils affrontent Sephiroth dans le combat final. L'ayant vaincu, ils libèrent Sacre, mais le Météore est alors trop près de la surface de la planète, et le sort est impuissant. Midgar est déjà largement détruite lorsque la Rivière de la vie elle-même s'élève de l'écorce de Gaïa et repousse le Météore, permettant à Sacre de détruire l'invocation. Au cours de l'épilogue qui suit, les ruines de Midgar sont montrées cinq cents ans plus tard : le paysage autrefois ravagé et désertique est désormais envahi par la forêt...

4.8 Final Fantasy VIII

Ce résumé est issu de la page wikipédia du jeu[477].

L'histoire de *Final Fantasy VIII* s'ouvre sur un duel entre Squall Leonhart et son rival Seifer Almasy, lors d'une séance d'entraînement à l'extérieur d'une académie militaire appelée « Garden ». Durant le combat, les deux étudiants se blessent le visage l'un de l'autre et rentrent au Garden pour se faire soigner. Squall doit alors passer la première épreuve pour devenir SeeD : vaincre Ifrit, une Guardian Force habitant dans la Mine de soufre à proximité de l'université. Pendant ce temps-là, Galbadia, présidé par Winzer Deling, envahit Dollet, forçant la ville à engager le SeeD de la Balamb Garden University (aussi appelée B.G.U.) — les forces d'élite du Garden — comme aide. Le SeeD utilise cette mission comme examen pour leurs étudiants éligibles et, avec l'aide de son instructeur Quistis Trepe, Squall passe sa seconde épreuve. Alors que le SeeD se prépare pour l'assaut, Squall est assigné à une équipe d'attaque avec Zell Dincht et Seifer. À Dollet, Seifer abandonne l'équipe à mi-chemin, obligeant Selphie Tilmitt, une étudiante du Garden de Trabia aspirant à devenir une Seed, à rejoindre Squall et Zell pour la fin de la mission et découvre l'objectif de Galbadia : réactiver une tour parabole. Le SeeD arrête l'avancée de Galbadia ; Squall, Zell et Selphie accèdent au statut de SeeD, et Seifer est recalé pour avoir agi seul.

Peu après être monté en grade, Squall rencontre une jeune femme nommée Linoa Heartilly, dont l'attitude et l'approche envers la vie sont apparemment à l'opposé des siennes. Le SeeD lui confie alors sa première mission : aider cette jeune femme dans sa résistance contre Galbadia, avec l'aide de Zell et de Selphie, en détournant le train du président Deling. Squall y apprend alors qu'une sorcière nommée Edea est le cerveau derrière les attaques de Galbadia, une annonce faite par la télévision. Edea tue bientôt Deling et Galbadia devient une dictature impériale. Sous les ordres de la Fac de Galbadia et de la B.G.U., Squall et son équipe — à présent rejoints par Quistis et le tireur d'élite de Galbadia, Irvine Kinneas — essaient d'assassiner la sorcière. Malgré une exécution presque parfaite du plan — mis au point par le Major Caraway, père de Linoa et général de

[477] https://fr.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_VIII#Sc%C3%A9nario

l'armée galbadienne — c'est une défaite et l'équipe est emprisonnée. Squall apprend que Seifer a quitté la B.G.U. pour devenir le second d'Edea.

Après s'être évadée de la prison du désert de Galbadia, l'équipe se sépare en deux groupes : le groupe de Squall stoppe un conflit interne à la B.G.U. incité par Norg, le financeur du SeeD, alors que celui de Selphie ne parvient pas à empêcher le lancement des missiles de Galbadia sur Balamb et Trabia Garden. Cette attaque oblige Squall à transformer la B.G.U. en forteresse mobile via un mécanisme ancien situé dans les sous-sols de la B.G.U. pour éviter les missiles provenant de la Base des Missiles. Cependant la B.G.U. volante est difficilement contrôlable et s'écrase sur les docks d'Horizon, au milieu de l'océan. Alors que Squall négocie avec le maire de la ville, Galbadia l'envahit à la recherche d'une femme nommée Ellone, qui est restée à la B.G.U. jusqu'à récemment.

À plusieurs reprises, Ellone, grâce à un pouvoir spécial — celui-là même qui amène Edea à la poursuivre pour l'enlever — envoie Squall et ses alliés dans une série de flashbacks s'étant déroulés dix-sept ans auparavant. Ces flashbacks se concentrent sur un homme nommé Laguna et ses deux amis Kiros et Ward. Laguna, ancien soldat galbadien déserteur, devient, à la suite de nombreux concours de circonstances, le défenseur auto-proclamé de Winhill un petit village de campagne, avant de devenir journaliste pour le magazine Timber Maniacs, puis le président d'Esthar, une superpuissance technologique.

Pendant ce temps, Squall se remet en question et tente de résoudre des conflits personnels. Cid, le directeur de la B.G.U., le nomme nouveau leader des SeeD, et son amour pour Linoa grandit. Squall lutte contre ce sentiment et essaie, comme auparavant, de bloquer son affection, par peur de devenir vulnérable. Au fil des aventures, le joueur voit les sentiments du héros évoluer, lorsqu'il apprend au fur et à mesure du temps l'importance et la nécessité d'autrui et plus particulièrement, d'avoir des « amis ».

Alors qu'Edea et Seifer continuent de parcourir le monde à la recherche d'Ellone, la situation se complique plus tard lors d'une visite dans les ruines du Trabia Garden. Squall et ses camarades apprennent qu'ils furent élevés tous ensemble, à l'exception de Linoa, avec Seifer et Ellone dans un orphelinat dirigé par Edea. Ils développèrent par la suite une amnésie, à cause de leur utilisation des Guardian

Forces. En outre, ils apprennent aussi qu'Edea est la femme de Cid, et qu'ils ont créé ensemble les Garden ainsi que le SeeD afin de combattre les sorcières démoniaques.

Plus tard, toutes les forces de la B.G.U. et de l'armée galbadienne (utilisant la Fac de Galbadia à présent mobile), dirigées respectivement par Squall et Seifer, s'engagent dans le conflit. Squall et ses amis infiltrent la Fac de Galbadia et défont tour à tour Seifer et Edea. C'est la victoire de Balamb sur Galbadia, mais le joueur apprend qu'Edea est seulement une marionnette contrôlée par une sorcière plus puissante encore nommée « Ultimecia », qui vit dans le futur et souhaite compresser tous les temps en un seul moment. Cela lui donnerait le pouvoir de toutes les sorcières ayant jamais existé, et c'est pour cette raison qu'elle recherche Ellone. Une bataille contre Edea oblige Ultimecia à transférer ses pouvoirs à Linoa, laissant Edea en vie, mais faisant tomber Linoa dans un profond coma. Squall devient alors obsédé par son réveil et demande de l'aide au docteur Geyser, un scientifique reconnu vivant à Esthar. Cependant, lorsque Linoa se fait soigner dans la station spatiale d'Esthar, Ultimecia prend possession du corps de Linoa et l'utilise pour libérer Adel, une sorcière emprisonnée responsable de la guerre occulte qui s'est déroulée dix-sept ans auparavant. Ultimecia ordonne ensuite à Seifer de réactiver le Lunatic Pandora d'Esthar, créant ainsi une pluie de monstres venus de la lune appelée la « Larme Sélénite ». Cette dernière rapporte la cellule d'Adel de l'espace à la planète, laissant Esthar se faire attaquer par des centaines de monstres.

Ayant choisi Adel comme dernier hôte, Ultimecia abandonne Linoa dans le vide de l'espace. Squall la sauve, mais ils échouent sur un vaisseau spatial abandonné, l'Hydre. Ils l'utilisent pour retourner sur la planète et sont approchés par une délégation d'Esthar qui enferme Linoa par peur de ses dons de sorcière. Squall et ses compagnons la sauvent et rencontrent finalement Laguna, se révélant être le père adoptif d'Ellone. Un plan est conçu avec le docteur Geyser afin de laisser Ultimecia se servir d'Ellone pour comprimer le temps, ce qui permettra au groupe de l'affronter dans sa propre époque. Avant que la Compression Temporelle ne débute, Squall est forcé de se battre contre Seifer une fois encore et tue Adel avant qu'elle ne parvienne à assimiler Linoa. Utilisant le lien d'amitié qui les unit comme lien avec la réalité, Squall et ses amis s'immunisent eux-mêmes contre les effets

de la Compression Temporelle, voyagent jusqu'à l'époque d'Ultimecia et la vainquent.

Ultimecia battue, l'univers commence à redevenir normal. Squall est presque perdu dans les flux du temps et est témoin des origines de toute l'histoire. Lorsqu'une Ultimecia mourante remonte le temps pour offrir ses pouvoirs à Edea, treize ans dans le passé de Squall, il informe Edea des concepts de Garden et du SeeD qu'elle créera. Après quoi, il est transporté encore plus loin dans le temps et il est incapable de retrouver son chemin vers son présent jusqu'à ce qu'il soit sauvé par Linoa. À la fin du jeu, le SeeD organise un banquet pour célébrer leur victoire, et Squall embrasse Linoa en souriant pour la première fois du jeu. On apprend aussi dans cette cinématique de fin que Laguna se révèle être le père de Squall. On en apprend un peu plus sur le passé de Squall, qui s'est retrouvé à l'orphelinat d'Edea à la suite de la mort de Raine, sa mère vivant à Winhill, et Laguna n'ayant d'autres choix que de placer son fils à cause de sa vie professionnelle trop encombrante.

4.9 Final Fantasy IX

Ce résumé est issu de la page wikipédia du jeu[478]*.*

Final Fantasy IX débute lors des festivités données à l'occasion du seizième anniversaire de la princesse Grenat d'Alexandrie. Djidane et le groupe des Tantalas veulent en profiter pour enlever la jeune fille sous les ordres de leur mystérieux commanditaire. Mais la princesse fait une fugue et rejoint d'elle-même les Tantalas pour chercher conseil auprès du régent Cid de Lindblum, qui est également son oncle, à propos du comportement inquiétant de sa mère. Durant la fuite, l'aéronef du groupe est endommagé par les forces royales et s'écrase dans la Forêt Maudite. Djidane quitte les Tantalas pour sauver Grenat, enlevée par un monstre de la forêt, avec l'aide de Steiner et de Bibi qui avaient fini par s'embarquer sur le vaisseau dans la tourmente. Après le sauvetage de la princesse, le petit groupe arrive au village de Dali où ils découvrent une fabrique de mages noirs, tous semblables à Bibi, créés à partir de la Brume, brouillard étrange à partir duquel proviennent de nombreux monstres et donnant son nom au Continent de la Brume. Pourchassé par trois de ces sorciers nommés Valseur 1, Valseur 2 et Valseur 3, envoyés par la reine qui veut récupérer Grenat, le groupe parvient à s'emparer d'un « aérocargo », celui-là même censé transporter les mages à Alexandrie, et fuit vers Lindblum.

Grenat rencontre alors le régent Cid qui lui dit qu'il sent une guerre se préparer de la part du royaume d'Alexandrie et lui apprend que c'est lui qui a commandité son enlèvement par les Tantalas, pour la protéger de Branet. Djidane retrouve Freyja, une ancienne connaissance et tous deux, avec Bibi, s'inscrivent au tournoi de la Fête de la Chasse, et le gagnent. Alors qu'ils apprennent qu'Alexandrie a envahi Bloumécia, cité native de Freyja, Grenat veut repartir chez elle pour raisonner sa mère. Mais Djidane refuse le plan et Grenat drogue les assiettes de ses amis pour pouvoir fuir avec Steiner. À leur réveil, les compagnons se rendent à Bloumécia pour y apporter leur aide, mais y découvrent la reine Branet en pleine conversation avec un jeune homme. Ils sont ensuite battus par Beate, la générale des forces d'Alexandrie. De leur côté, Grenat et Steiner arrivent à Alexandrie mais sont capturés par Pile et Face, les deux bouffons de la reine Branet, qui extirpent de la

[478] https://fr.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_IX#Trame

princesse ses chimères, des monstres mythiques destructeurs qu'elle est capable d'invoquer. Sorti de Bloumécia, le groupe va porter secours à la population, réfugiée à Clayra, mais perd de nouveau face à Beate. Cependant, il parvient à utiliser un système de téléportation lié aux mages noirs, envoyés en guerre par la reine, et les compagnons se retrouvent dans l'aéronef de celle-ci. Branet utilise la chimère Odin pour détruire le refuge et par-là même démontrer sa puissance à Cid, l'invitant à se rendre lors de la future attaque de Lindblum. Apprenant que Grenat est retenue prisonnière à Alexandrie, Djidane, Freya et Bibi y retournent, retrouvent Steiner et délivrent la princesse, désormais ensorcelée et vidée de ses chimères. Prenant la fuite, les compagnons sont de nouveau stoppés par Beate, mais celle-ci leur porte assistance, prenant conscience de la folie de sa reine. Les héros évitent les pièges de Pile et Face et parviennent à s'échapper via un antique système de Gorgones, insectes gigantesques apprivoisés pour déplacer des nacelles.

Près de Lindblum, ils assistent impuissants à l'attaque de la cité par la chimère Atomos, sous l'impulsion de Branet. Cid leur parle alors de Kuja, un mystérieux garçon qui fournit ses armes à Alexandrie, celui-là même que le groupe a surpris à Bloumécia avec Branet. Le groupe décide alors de se diriger vers le repaire de Kuja dans le continent extérieur. En chemin, ils rencontrent Kweena au marais Kwe qui se joint au groupe. Après avoir traversé un village caché créé par des mages noirs libérés du contrôle de Kuja, ils viennent en aide à la toute jeune Eiko, survivante de la race des « Invokeurs ». Au village abandonné de Madahine-salee, ils rencontrent Tarask, un mystérieux mercenaire. Après différentes péripéties, ces deux personnages rejoignent le groupe et Grenat comprend qu'elle fait elle aussi partie des derniers « Invokeurs ». Suivant la trace de Kuja, ils arrivent au gigantesque arbre magique Ifa, qui répand aux alentours la Brume, mais également dans le continent de la Brume via ses gigantesques racines. Ils apprennent que Kuja se sert de ce pouvoir pour créer ses mages noirs, et ils se rendent au cœur de l'arbre pour y détruire la source de la « Brume ». Après être sorti des profondeurs de l'Ifa, le groupe surprend Branet qui invoque Bahamut pour tuer Kuja et ainsi rester sans opposition sérieuse potentielle. Mais Kuja utilise son vaisseau magique, l'Invincible, et prend le contrôle de la chimère, qui se retourne alors contre Branet. Bahamut détruit toute la flotte d'Alexandrie et tue la reine.

De retour à Alexandrie, Grenat est donc couronnée reine. Peu après, Kuja attaque la cité avec Bahamut. Grenat et Eiko parviennent à invoquer Alexandre, la légendaire chimère gardienne d'Alexandrie, qui protège le château et détruit Bahamut. Kuja essaye de prendre le contrôle d'Alexandre grâce à l'Invincible, mais un vieil homme mystérieux appelé Garland l'en empêche en détruisant Alexandre et une partie d'Alexandrie au passage. Puis, bien décidé à mettre fin aux actions de Kuja, le groupe choisit de se rendre dans son palais, situé en plein désert. Kuja découvre alors les pouvoirs d'Eiko et s'intéresse à ses chimères. Kuja tente alors d'extraire les chimères d'Eiko, mais sa compagne Moug utilise la Transe et se révèle être la chimère Marthym pour protéger la fillette. Découvrant le pouvoir de la Transe, Kuja s'en va pour essayer de trouver et tuer Garland. Les compagnons secourent Eiko et retrouvent Hildegarde, fiancée de Cid, qui leur construit un nouvel aéronef.

Avec l'aide de la régente Hildegarde à qui Kuja s'est dévoilé dans un excès de vanité, les héros poursuivent Kuja jusqu'à son monde d'origine, Terra, en ouvrant un portail dimensionnel. Dans la ville de Branval, ils apprennent par Mikoto, une jeune fille ressemblant étrangement à Djidane, que les habitants de Terra ont créé Garland pour réaliser le transfert de Terra vers Héra, car leur monde est en train de mourir. Pour cela, Garland crée des « génomes », des clones sans âme qui serviront de réceptacles pour le transport des habitants de Terra. L'arbre géant Ifa, la Brume, la destruction des chimères (et des Invokeurs) ainsi que les véritables origines de Kuja et de Djidane sont des composantes du plan de Garland. Outrés par ces révélations, Djidane et ses compagnons tentent d'abattre Garland, mais Kuja arrive et affronte Garland puis Djidane. Il gagne en utilisant la Transe. Il est ivre de sa victoire contre son créateur, mais Garland lui apprend qu'il le considère comme une expérience ratée et que son temps de vie touche à sa fin. Dans une haine immense et un refus d'admettre que le monde puisse le voir mourir, Kuja commence à détruire Terra. Le groupe s'enfuit vers Héra, grâce à l'Invincible, en secourant les clones.

De retour sur Héra, les héros découvrent que la Brume est réapparue et recouvre maintenant toute la planète par l'excroissance des racines de l'Ifa. Aidés par les forces aériennes de Bloumécia, Lindblum et Alexandrie, ils parviennent à rejoindre l'Ifa, où se trouve maintenant un étrange portail par lequel arrivent des dragons de

Brume. L'Invincible parvient à entrer dans le portail, transportant tout le groupe dans une dimension représentant l'existence même de Héra : Mémoria, le monde du souvenir dans lequel se concentre absolument tout ce qui a été vécu par chaque être de Héra. Guidé par l'esprit de Garland, ils parviennent devant l'image d'une gigantesque boule en fusion. Garland leur explique alors qu'il s'agit de Héra à sa création. Il expose en quoi l'apparition de cette planète entièrement vierge fut une félicité pour Terra et son peuple mourant. Mais quelque chose interrompit le plan : l'apparition soudaine d'un gigantesque Cristal qui apporta la vie sur l'ensemble de Héra. Garland est alors sûr que, dans sa rage, Kuja a pris la décision de détruire ce cristal, reposant dans le monde du Cristal, au point le plus profond de Mémoria. Il fait alors la demande sincère à Djidane de détruire Kuja qui, après avoir anéanti toute celle de Terra, menace la vie de Héra. Une fois devant leur ennemi, les héros le battent, mais avant de mourir, Kuja détruit le Cristal, entrainant l'apparition de Darkness, une entité symbolisant la destruction de la vie. Celui-ci présente alors la futilité de vouloir se battre pour sa survie contre une mort inévitable, d'autant plus que la fusion entre Héra et Terra est en marche, ce qui produira une planète dénuée de vie après la folie meurtrière de Kuja sur Terra. Poussé par une volonté hors du commun, les héros parviennent à abattre Darkness pour pouvoir vivre et sont rapatriés (et sauvés) sur Héra par Kuja, qui utilise ses dernières forces. À la mort de Darkness, qui précise qu'il existera éternellement au même titre que la peur de la mort, Mémoria s'effondre et l'Ifa s'emballe, mais Djidane retourne dans celui-ci pour tenter de sauver Kuja. Dans une dernière parole de rédemption, Kuja meurt et l'Ifa s'abat sur Djidane. Bibi, lui aussi arrivé au terme de sa courte vie, meurt après un monologue poignant dans lequel il tente de rendre compte de ce qu'il a appris durant son existence.

Dans l'épilogue quelque temps après, Alexandrie fête le dix-septième anniversaire de la reine Grenat. Les anciens héros sont venus pour l'occasion : Steiner qui s'est rapproché de Beate, Eiko qui a trouvé une famille adoptive, Freyja et son mari, plusieurs petits mages noirs ressemblant à Bibi qui sont présentés comme ses fils, Kweena cuisine, et Tarask avec son amie et partenaire. Comme l'année précédente, Grenat assiste à la représentation de la même pièce de théâtre. Mais alors que tout le monde le croyait mort, Djidane réapparaît en tant que comédien sur la scène avant que Grenat le rejoigne et l'enlace.

4.10 Final Fantasy X

Ce résumé est issu de la page wikipédia du jeu[479].

Tidus, champion de blitzball de la ville futuriste de Zanarkand, doit participer à un tournoi organisé pour les 10 ans de la disparition de Jecht, légende du blitzball et père de Tidus. Mais en plein milieu du match, un monstre gigantesque apparaît et détruit la ville et Tidus finit par être assommé. À son réveil, Auron, un vieil ami, lui explique la situation : ce monstre s'appelle Sin et il vient chercher Tidus. Après diverses péripéties, ils finissent par être aspirés par Sin.

Lorsqu'il se réveille, Tidus se retrouve dans des ruines inondées. Après avoir manqué de se faire tuer, il fouille les lieux et alors qu'un autre monstre l'attaque, des individus débarquent et l'aident à le tuer. Les étrangers, qui parlent une langue incompréhensible pour Tidus, l'assomment et l'emmènent avec lui. Tidus se réveille sur un bateau, où les étrangers lui demandent un service : aider une fille de leur bande, Rikku, à explorer une épave sous-marine où il découvrira par ailleurs une cité engloutie. Peu après, elle lui explique qu'elle est une Al-Bhede et qu'ils sont dans le monde de Spira. Quand Tidus dit qu'il vient de Zanarkand, elle le prend pour un « malade ». Sin débarque alors, et Tidus disparaît dans les profondeurs abyssales.

À son réveil, il se trouve sur une plage, et voit une balle de blitzball. Après avoir montré ses talents à l'équipe qui s'entraînait là, mais affirmant toujours être de l'équipe des Zanarkand Abes, le capitaine de l'équipe Wakka, pensant qu'il était malade du mal de Sin, décide de l'amener au village proche de Besaid, à condition qu'il entraîne les joueurs de son équipe, condition acceptée par Tidus. Une fois au village, il apprend que Zanarkand est en ruines depuis 1 000 ans, et qu'il doit faire erreur. Il découvre la religion Yevon, à laquelle tous semblent adhérer. Il apprend surtout qu'un Invokeur est dans le temple de la ville depuis bientôt une journée, sans donner signe de vie. Tidus s'y rend, et entre dans la salle malgré l'interdiction. Une fois au fond du temple, les gardiens s'offusquent de la présence de Tidus, mais l'Invokeur, qui est une jeune fille, sort de la Chambre du Priant, exténuée. À l'extérieur du temple, elle invoque Valefore, une Chimère, ce qui époustoufle Tidus.

[479] https://fr.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_X#R%C3%A9sum%C3%A9_de_l'histoire

Dans la soirée, les présentations sont faites : l'Invokeur s'appelle Yuna, et l'un de ses gardiens, une femme, se nomme Lulu.

Le lendemain, Wakka invite Tidus à le suivre jusque Luca, une grande ville où il rencontrera peut-être quelqu'un qu'il connaît. Pour Wakka, c'est aussi le début du pèlerinage de Yuna, dont il est l'un des gardiens. Ainsi, Yuna et Lulu, ainsi que Kimahri, un Ronso également gardien de l'Invokeur, les accompagnent. Après être allés prier, ils se mettent en route en embarquant pour Porto Kilika.

Sur la mer, Sin attaque le bateau. Tidus, Yuna et ses gardiens défendent le navire tant qu'ils peuvent, mais l'attaque de Sin dévastera le village de Kilika, faisant nombre de morts que Yuna se charge d'envoyer dans l'Au-delà. Le lendemain, les cinq montent au temple de Kilika. À l'entrée du temple, ils rencontrent l'équipe des Luca Goers, l'équipe de blitzball championne en titre, et Dona, une autre femme Invokeur, accompagnée de Barthello, son unique gardien.
Dans le temple, Tidus doit rester à la porte, car il n'est pas gardien. Mais Dona et Barthello reviennent, et envoient Tidus dans la Salle des épreuves. Dans l'Antichambre, Wakka sermonne Tidus, mais Yuna ressort de la Chambre du priant avec une nouvelle Chimère, Ifrit. L'heure est venue de partir pour Luca.

Sur le Winno, le bateau faisant la liaison Kilika-Luca, Tidus est obsédé par les souvenirs de son père, et sa sensation à l'intérieur de Sin. Quand il en parle à Yuna, elle lui parle du Jecht qu'elle connait, gardien de Braska avec Auron.

À Luca, Tidus réalise qu'un grand tournoi de blitzball se prépare. Il voit les autres équipes arriver, ainsi que les dirigeants de l'Église de Yevon, Mika et Seymour Guado. Il entend également dire qu'Auron serait en ville. Tidus, Yuna et Kimahri partent à sa recherche. Au bar, alors que Kimahri retrouve des Ronsos, Tidus voit qu'Yuna a disparu. À l'extérieur, Lulu lui révèle que des Al Bheds l'ont enlevé, et le match contre les Al Bhed Psyches commence. Wakka s'occupe du match, et Tidus, Lulu et Kimahri partent vers le bateau Al Bhed pour libérer Yuna. Après avoir détruit les machines qui la gardaient, Yuna, sauvée, explique qu'elle ne s'inquiétait pas, car elle est elle-même à moitié Al Bhede par sa mère. Lulu envoie un signal à Wakka, qui utilise ses dernières forces pour gagner le match de justesse.

Pendant la finale du tournoi contre les Luca Goers, des monstres envahissent le stade. Les gardiens défendent les gens du mieux qu'ils peuvent. C'est alors qu'apparaît Auron, qui détruit les grands monstres de sa longue épée et apporte son soutien à Tidus et Wakka. Mais le nombre de monstres est trop grand, et quand ils croyaient tout perdu, Seymour Guado, de son balcon, invoque une Chimère qui détruit tous les monstres rapidement.
Alors que les gardiens se précipitent vers Yuna, Auron prend Tidus à part. Le blitzeur, furieux de ce qu'il lui arrive, accuse Auron d'être à l'origine de tout. Le guerrier ne bronche pas, et révèle pourquoi il l'a amené sur Spira : Jecht est devenu Sin, et c'est à Tidus de le détruire. Le jeune homme est sonné. Auron ne lui laisse pas le temps d'encaisser la nouvelle, et ils rejoignent Yuna pour devenir ses nouveaux gardiens. La jeune femme accepte.

Au bout de la route de Mi'ihen, à la porte qui donne sur la Route des Mycorocs, ils sont bloqués par des soldats de Yevon, prétextant une grande opération militaire. Mais le pèlerinage de Yuna doit continuer. Seymour Guado en personne arrive avec sa suite, fait ouvrir la porte et invite Yuna à participer à l'opération. Yuna accepte une fois de plus.

Sur place, ils découvrent que des Al Bheds participent à l'opération Mi'ihen, une tentative de détruire Sin avec des machines, un tabou dans les préceptes de Yevon. Wakka va alors interroger Seymour, qui lui conseille de les ignorer. Tous sont surpris, mais seul Tidus se méfie vraiment. Au quartier général de l'opération, Kinoc, une vieille connaissance de Auron devenue Maître de Yevon lui confie l'objectif de l'opération Mi'ihen est pourtant louable : détruire Sin. Pour cela, ils vont l'attirer grâce à une squame de Sin captive, puis vont l'attaquer de front avec machines Al Bhedes et armes blanches pour les Bannisseurs. Mais un dysfonctionnement du système libère la squame, et Yuna et ses gardiens doivent la détruire. Sin arrive et décime les troupes présentes. Tidus va pour l'attaquer, mais il ressent encore la présence de son père, et s'évanouit. La squame renaît, et ce sont Yuna, Auron et Seymour qui s'en chargent définitivement. Quand Tidus revient à lui, il ne peut que constater le désastre et reprendre la route avec Yuna.

Plus loin, ils arrivent au Temple de Djose, où la plupart des blessés de l'opération se sont réfugiés. Là, alors que Yuna se dirige vers la Salle des épreuves, un autre

Invokeur, Isaaru, accompagné de ses frères et gardiens, Maroda et Pacce confient à Tidus que des Invokeurs ont mystérieusement disparu durant leur pèlerinage. L'équipe subit donc l'épreuve avant de repartir le lendemain, après une longue nuit où l'Invokeur a soigné les blessés. Sur la route, ils retrouvent Biran et Yenke, les deux Ronsos, qui informent Kimahri des disparitions d'Invokeurs. Plus loin, ils arrivent au fleuve Sélénos. Durant la traversée, alors qu'ils discutent de ces disparitions, Yuna se fait enlever par une machine sous-marine. Tidus et Wakka plongent et la libèrent, en détruisant le robot. Sur l'autre rive, Tidus retrouve Rikku, qui n'était autre que la pilote de la machine qui voulait enlever Yuna. Après discussion, Rikku devient le 6e gardien de Yuna.

Ils arrivent finalement à Guadosalam, la cité des Guados. Là, Tromell, le majordome de Seymour, les invite à se rendre chez lui, ce qui surprend l'équipe : Guadosalam n'est qu'un lieu de passage pour les Invokeurs. Dans la demeure, en attendant le Maître de Yevon, Lulu raconte à Tidus que Seymour est le fils de Maître Jyscal, Maître de Yevon décédé il y a quelque temps, et d'une humaine, d'où son apparence. À l'intérieur, Seymour montre à l'équipe une reproduction de Zanarkand, l'antique ville-machine, et surtout une scène fictive entre Yunalesca, le premier des Grands Invokeurs, et son mari Zaon. Il fait allusion à leur amour qui permit de vaincre Sin, ce qui lui offre une occasion de faire une proposition à Yuna : une demande en mariage. Cette demande surprend tout le monde, et Auron s'y oppose, disant qu'un Invokeur doit continuer son pèlerinage. Yuna ne répond rien, et quitte la demeure.

Avant de repartir, Yuna souhaite aller dans l'Au-delà, où elle pourrait réfléchir à la proposition. Kimahri, Wakka, Lulu et Tidus la suivent, Auron et Rikku préférant rester dehors. Après y avoir passé quelque temps, ils quittent le lieu, quand l'esprit de Jyscal tente de sortir de l'Au-delà. Yuna le renvoie, mais il laisse derrière lui une sphère dont Yuna s'empare. Peu après, ils partent pour la Plaine foudroyée, car Seymour est parti pour le temple de Macalania.

Au Comptoir de Rin de la Plaine foudroyée, Yuna s'isole dans sa chambre. Tidus écoute à la porte, et entend qu'il s'agit d'une sphère de Jyscal. Mais Wakka intervient, et sermonne Tidus. Plus tard, à l'orée de la forêt de Macalania, Yuna

annonce qu'elle va épouser Seymour. Cette décision surprend tout le monde, mais quand elle dit qu'elle continuera son voyage, Auron semble rassuré.

À la sortie du bois, ils retrouvent Tromell et les Guados, qui veulent accompagner Yuna seule au temple. Mais les Al Bheds débarquent et envoient une machine que Yuna et ses gardiens détruisent. Les Al Bheds menacent alors Rikku, qui doit révéler à Wakka qu'elle est Al Bhede, et même la cousine de Yuna. Mais l'Invokeur et les Guados sont déjà partis, et les gardiens chevauchent des machines pour se rendre au temple de Macalania. Là, ils apprennent qu'Yuna est dans la Salle des épreuves avec Seymour. Mais une femme sort horrifiée d'une salle du temple, et quand les gardiens s'y rendent, ils trouvent la sphère de Jyscal. De l'Au-delà, il a laissé un message disant qu'il a été tué par son fils Seymour, que celui-ci chercherait à s'emparer de plus en plus de pouvoir et qu'il fallait l'arrêter. Les gardiens courent alors rejoindre leur Invokeur, mais Wakka, jusque-là fervent partisan de l'Église de Yevon, semble très affecté par ce message. Dans l'Antichambre, alors que Yuna sort de la Chambre du priant, les gardiens font avouer sans peine à Seymour ses crimes. Et quand il demande pourquoi Yuna a accepté le mariage, elle répond simplement qu'elle voulait essayer de le raisonner. Les gardiens sont donc contraints d'affronter Seymour, et le tuent. Quand Tromell découvre ce qui vient de se passer, il emporte le corps de son maître, détruit la sphère de Jyscal, et lance les Guados à la poursuite de l'équipe, désormais jugés hérétiques. Durant leur fuite, ils tombent sur un Wendigo, qui brise la glace du lac gelé, et les compagnons tombent dans les profondeurs. À leur réveil, ils sont sains et saufs. Wakka ne revient pas de ce qu'il vient de faire, Rikku, Lulu et Kimahri s'inquiètent pour Yuna, Auron et Tidus discutent à part, chose qu'ils n'ont pas pu faire depuis longtemps. Et alors qu'ils se décident à se rendre à Bevelle, Sin apparaît. Il demeure calme pourtant. Soudain, tous s'évanouissent.

Quand Tidus revient à lui, il est dans une oasis en plein désert. Il retrouve peu à peu les autres gardiens et Rikku explique la situation : ils ont atterri dans le désert de Sanubia, sur l'île de Bikanel, loin du continent. Elle connaît cette île car c'est la terre d'asile des Al Bheds. Ainsi, les gardiens suivent la jeune fille jusqu'au Refuge Al Bhed, où elle est persuadée de retrouver Yuna.

À leur arrivée, les Guados sont là, et avec leur magie, détruisent le Refuge et tuent nombre d'Al Bheds. Les gardiens se rangent du côté Al Bhed, mais doivent fuir sur ordre du dirigeant des lieux. Sur leur chemin, ils atteignent la Salle des Invokeurs, mais Yuna n'est pas là. Devant l'incompréhension de Tidus, Rikku lui révèle que si les Al Bheds enlèvent les Invokeurs, c'est pour leur éviter la mort lors de l'invocation de l'Ultime Chimère. Tidus réalise alors la tâche et le sacrifice choisis par Yuna, et s'en veut terriblement. Isaaru et Dona, présents, tentent de le consoler, mais il n'y a plus le temps : il faut fuir. Tous les survivants embarquent sur un vaisseau, décollent, et les Al Bheds sont réduits à détruire leur propre Refuge.

À bord du Vaisseau, Tidus rencontre le chef des Al Bheds, Cid, le père de Rikku. Il charge Tidus de trouver une solution pour détruire Sin sans que sa nièce Yuna ne doive se sacrifier. En attendant, il va la rechercher. Tidus parle avec les autres gardiens qui ne savent pas quoi faire. Et alors qu'il va voir les blessés embarqués qur le Vaisseau, Cid localise Yuna : elle est à Bevelle, le siège de Yevon, et son mariage avec Seymour est en train de se dérouler. Le Vaisseau fonce sur la ville, les gardiens débarquent, mais quand ils arrivent, les soldats dirigés par Kinoc les stoppent, munis d'armes normalement interdites. Le mariage se termine donc, et tous fuient vers le temple de la ville. Là, les gardiens retrouvent Yuna dans la Chambre du Priant, où elle obtient la Chimère Bahamut. Mais quand ils sortent, Kinoc fait irruption et les arrête.

Pendant leur procès, menés par les maîtres de Yevon, Seymour, Kinoc, Kelk Ronso et le Grand maître Mika, Yuna tente d'accabler Seymour, l'accusant d'avoir tué son père et d'être un Errant, une âme rattachée au monde des vivants mais suffisamment forte pour ne pas devenir un monstre. Mais Mika et Kinoc le savaient, et Mika est en réalité lui aussi un Errant. L'équipe stupéfaite est alors condamnée à être envoyée dans la Via Purifico, un sort considéré comme pire que la mort. Yuna retrouve Lulu, Kimahri et Auron dans le labyrinthe. Ils atteignent la sortie, où les attend Isaaru, qui provoque un duel d'Invokeurs, remporté par Yuna. Quand ils sortent, ils retrouvent Tidus, Wakka et Rikku, mais aussi Seymour, qui vient de tuer Kinoc. Seymour montre alors sa puissance, et Kimahri se dévoue pour couvrir la fuite des autres avant de faire demi-tour et prêter main-forte au Ronso pour vaincre le maître de Yevon.

Plus tard, alors qu'ils trouvent refuge dans la forêt de Macalania, Tidus rejoint Yuna et s'excuse pour tout ce qu'il a pu dire, et lui promet de la sauver. Ils rejoignent les autres, passent la nuit dans la forêt, et partent le lendemain pour la Plaine Félicité.

La Plaine Félicité est le lieu où les Invokeurs ont choisi d'affronter Sin, en raison de son étendue et de sa population inexistante. Ce lieu a déconcerté nombre d'Invokeurs par le passé, mais Yuna est sûre d'elle, et l'équipe traverse la plaine pour rejoindre le pied du mont Gagazet, la terre du peuple Ronso. Maître Kelk Ronso, qui a quitté Bevelle après le procès de Yuna, les reçoit et leur barre la route. Yuna, bien qu'elle soit vue comme hérétique, le convainc de les laisser continuer. Mais à leur tour, Biran et Yenke barrent le chemin de Kimahri, qui est la honte des Ronsos. Pour passer, le gardien Ronso doit les vaincre en combat singulier, et y parvient. Il peut donc suivre Yuna et les autres gardiens. Au sommet, Seymour réapparaît, et révèle à tous que Sin est en fait Jecht, le père de Tidus. Après l'avoir encore vaincu, Tidus doit confirmer, mais ne sait toujours pas comment cela a pu se passer. Plus loin, sur la falaise des Priants, Tidus s'évanouit et rencontre un des Priants qui lui raconte une partie de l'histoire passé de Spira : il y a 1 000 ans, une guerre eut lieu entre la ville-machine de Bevelle et les Invokeurs de Zanarkand. Alors qu'ils allaient être vaincus, les habitants de Zanarkand se sont sacrifiés, sont devenus des Priants et ont invoqué non pas Sin, mais leur souvenir de Zanarkand, une illusion, un rêve, dont viennent Jecht et Tidus lui-même. Le jeune gardien revient à lui, et encore sonné, continue sa route.

Ils atteignent finalement les ruines de Zanarkand, où après une halte, ils se décident à aller jusqu'au bout. Dans le temple, ils voient les esprits des Invokeurs du passé, notamment Yocun et Braska, Grands Invokeurs, mais aussi Seymour enfant avec sa mère. Une fois dans l'Antichambre, ils constatent qu'il n'y a pas de Priant. L'esprit de Yunalesca, le premier Invokeur qui a vaincu Sin, apparaît, et explique que Yuna doit choisir l'un de ses gardiens pour devenir son Priant, afin qu'elle obtienne l'Ultime Chimère. Quand ils la rejoignent, Yuna demande à Yunalesca si une fois vaincu, Sin reviendra. Yunalesca répond par l'affirmative. Alors Yuna refuse de sacrifier l'un de ses gardiens, et ils détruisent l'esprit de Yunalesca. Alors qu'ils quittent les lieux, Auron révèle à Tidus qu'il est en fait un Errant, resté pour tenir la promesse faite à Jecht de protéger son fils. Justement,

dehors, Sin les attend. Tidus lui parle, le calme, et il part. Le Vaisseau Al Bhed apparaît alors, et l'équipe embarque.

À bord, les gardiens se mettent d'accord : tous pensent que Mika en sait plus qu'il ne veut bien le dire sur la véritable nature de Sin. Il leur apprend alors que Sin est une armure pour Yu Yevon, le père de Yunalesca, qui a utilisé l'invocation des habitants de Zanarkand pour vaincre l'armée de Bevelle. Et pour créer Sin, il a utilisé Zaon comme Priant, que Yunalesca a appelé pour créer l'Ultime Chimère, et Yu Yevon a fusionné avec elle pour créer Sin. Les gardiens comprennent ainsi comment Jecht est devenu Sin. Les gardiens trouvent alors une stratégie : créer une brèche dans Sin afin de tuer Yu Yevon. Mais il reste le problème d'affronter Sin. La personnalité de Jecht étant encore en lui, ils vont utiliser l'Hymne des Priants, qui est devenue une chanson dans la Zanarkand des Priants, et qui semble apaiser Sin. Tidus et Yuna retournent à Bevelle pour demander conseil au Priant du temple, et demander au maximum de personnes de chanter l'Hymne.

Et la stratégie fonctionne : alors qu'ils vont attaquer Sin, qui se tient sur la Plaine Félicité, l'Hymne des Priants retentit dans tout Spira, et l'équipe parvient à pénétrer à l'intérieur de Sin. Alors qu'ils recherchent Yu Yevon, ils trouvent l'esprit de Seymour, qu'ils détruisent une dernière fois avant de l'envoyer dans l'Au-delà. Enfin, après avoir parcouru les chemins tortueux de Sin, ils retrouvent l'esprit de Jecht, qu'ils doivent détruire. Apparaît alors Yu Yevon, qui fusionne avec chacune des Chimères de Yuna pour tenter de survivre, mais ils les détruisent tour à tour. Et les gardiens, soutenus par les Priants, le détruisent.

À bord du Vaisseau, une fois que tout est fini, Yuna exécute la dernière Cérémonie d'Accompagnement, et Auron et Tidus doivent partir pour l'Au-delà, ce qui brise le cœur de tous, surtout de Yuna. Ils s'étreignent une dernière fois, tandis que le corps de Tidus commence à se dématérialiser. Plus tard, à Luca, une cérémonie est organisée pour le Grand Invokeur Yuna et ses gardiens, qui ont permis l'avènement de l'Éternelle Félicité. Dans son discours, Yuna invite la population à regarder vers l'avenir et à reconstruire leur monde, sans pour autant oublier les disparus et les rêves évanouis.

Le jeu se termine sur l'image de Tidus au fond de l'eau, en position fœtale, se réveillant soudain et remontant à la surface.

Annexe 5 : Partitions et musiques

Pour des soucis pratiques (la partition intégrale de *Final Fantasy VII* tient sur 981 pages !), les partitions qui sont disponibles à ce jour ont été hébergées sur notre site : https://finalfanthesis.com/partitions/.

Elles sont rangées par jeu, et sont mis à disposition : un fichier au format PDF complet, un fichier au format PDF par morceau, et un lien vers le site musescore.org par morceau, permettant de visualiser la partition et d'en faire une lecture.

Les fichiers des musiques sont disponibles, pour éviter un partage de fichiers illégaux, sur les chaînes YouTube suivantes. Compte tenu des différentes traductions possibles des titres en Japonais, certains titres peuvent varier avec ceux utilisés dans cette analyse.

- Final Fantasy : https://youtu.be/EaV1RKovRgg?list=PL2E24DF6D08A9F53D
- Final Fantasy II : https://www.youtube.com/watch?v=BOwQJRO7oUI&list=PLHoyRoIJhvUNIHrlLQ0cOIikvDPTCNNSf
- Final Fantasy III : https://www.youtube.com/watch?v=Um4dAqOthm4&list=PL0flfo9y3ic9qNWkpmg5JzIP1expK7Unp
- Final Fantasy IV : https://www.youtube.com/watch?v=8zKZZ8Bzyig&list=PL17361AA9ED2CABA8
- Final Fantasy V : https://www.youtube.com/watch?v=Ufpa_ULkfNQ&list=PLSHMcAUZYM-4WAoY188KILB336m-bY_aw
- Final Fantasy VI : https://www.youtube.com/watch?v=mI_x41jJaEw&list=PL3bgP3wfXlXq5i2lxuMUP5emN_e1DLVqv
- Final Fantasy VII : https://www.youtube.com/watch?v=WPx3h5bwXVQ&list=PL77D98F68F6DBB35D

- Final Fantasy VIII : https://www.youtube.com/watch?v=Zfd9krEsr-k&list=PLAC6CCD5897973D5D
- Final Fantasy IX : https://www.youtube.com/watch?v=Ftl6torShq4&list=PLC38D688697694AAA
- Final Fantasy X : https://www.youtube.com/watch?v=uuTWQACINYo&list=PLpNBJZpS7GsPYRoVUa010IJv30d7IpD61

Annexe 6 : Effet des musiques de donjon sur le ressenti

Le sondage effectué contient 7 questions, et 75 personnes ont répondu au sondage.

Un lien vers une feuille de calcul réunissant toutes les données est disponible ici : https://docs.google.com/spreadsheets/d/1iQAviDeZ1vu8SD0KCDSCmUZBRjbcZ3MVSO1e2G1vVwc/edit?usp=sharing