

**Kamp, Michiel, Tim Summers et Mark Sweeney (éd.),
Ludomusicology: Approaches to Video Game Music,
Sheffield/Bristol : Equinox, 2016, 231 p. ISBN 9781781791981**

Justine Brasseur Masse

Volume 36, Number 2, 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1051604ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1051604ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Canadian University Music Society / Société de musique des universités
canadiennes

ISSN

1911-0146 (print)

1918-512X (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Brasseur Masse, J. (2016). Review of [Kamp, Michiel, Tim Summers et Mark Sweeney (éd.), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Sheffield/Bristol : Equinox, 2016, 231 p. ISBN 9781781791981]. *Intersections*, 36(2), 117–123. <https://doi.org/10.7202/1051604ar>

Kamp, Michiel, Tim Summers et Mark Sweeney (éd.), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Sheffield/Bristol: Equinox, 2016, 231 p. ISBN 9781781791981

Pour les spécialistes, nul besoin de préciser ce qu'est la ludomusicologie. Mais, puisqu'il s'agit d'une discipline récente¹, on peut comprendre l'intention des éditeurs du collectif *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music* d'entamer leur ouvrage par un rappel de l'origine de ce néologisme, inventé en 2007 par Guillaume Laroche, chercheur en jeu vidéo et en *music theory*. Ce dernier s'inspire de Gonzalo Frasca qui invente la *ludologie*, « discipline qui étudie les activités ludiques². » Le préfixe ludo- vient quant à lui de *ludus*, du latin « jeu ». Roger Moseley raconte dans un article de 2013³ que Laroche concevait la ludomusicologie comme une discipline dont l'objet d'étude est la musique à l'intérieur du jeu, une approche alors novatrice, considérant que les ludologues optaient pour un point de vue sociologique⁴. Moseley élargit le terme pour comprendre également l'analyse de la musique en tant que jeu, c'est-à-dire avec laquelle le joueur entre directement en interaction.

Dans la dernière décennie, la recherche académique autour du jeu vidéo a fleuri avec la publication de monographies, d'articles scientifiques et de collectifs, dont celui de Michiel Kamp, Tim Summers et Mark Sweeney, le troisième à paraître après *Music and Game* (2013) de Peter Moormann, et *Music in Video Games: Studying Play* (2014) de K.J. Donnelly, William Gibbons et Neil Lerner. Paru en juillet 2016, *Ludomusicology* s'inscrit dans les activités du groupe de recherche du même nom⁵, fondé en 2012 par les trois éditeurs, et promet de se distinguer par rapport aux deux collectifs précédents. Alors que celui de Moormann explore les traditions de la musique de jeu en lien avec son histoire et les genres vidéoludiques, et que l'ouvrage de 2014 aborde l'esthétique, l'analyse et l'herméneutique de la musique de jeu à travers des études de cas variés, ce troisième recueil propose d'explicitier des concepts théoriques jusqu'alors exprimés de manière implicite. Ainsi, les questions de la modularité, de la textualité, de

¹ Les articles pionniers de la ludomusicologie sont publiés par Zack Whalen en 2004 et 2007. (Voir Whalen 2004 et 2007)

² Frasca 1999.

³ Moseley 2013.

⁴ Dans une entrevue donnée suite à la réalisation d'un projet de recherche pendant ses études de baccalauréat, Guillaume Laroche a mentionné ceci : « There has been a lot of writing on the role of music in video games, but that has more of a sociological context. » (Tasneem Karbani, « Summer Research Project was to Student's Ears », Folio, 7 septembre 2007, <https://sites.ualberta.ca/~publicas/folio/45/01/04.html> (consulté le 12 décembre 2017).

⁵ Kamp, Summers, Sweeney et Fritsch, <http://www.ludomusicology.org/> (consulté le 12 décembre 2017).

l'interactivité, de l'esthétique et de l'immersion du joueur par la musique sont adressées « en lien avec les développements récents dans la recherche sur la musique de jeu⁶ ». Comme l'indique la deuxième partie du titre, le livre présente des approches, des méthodes et des outils spécifiques pour l'analyse de la musique de jeu.

Le chapitre d'ouverture de Tim Summers, « Analysing Video Game Music: Sources, Methods and a Case Study », montre d'entrée de jeu en quoi cette musique diffère des trames sonores des films et de la musique de concert. Les jeux vidéo sont des objets interactifs au contenu changeant et « glissant ». Cela s'explique par le fait qu'un même jeu est souvent publié en plusieurs versions, sur différentes plateformes et dans de nombreux pays à travers le monde. Ces facteurs modifient ainsi le résultat audio et musical, contrairement au film dont la trame musicale est fixée à l'image. En prenant pour exemple *Halo: Combat Evolved* (2001), Summers présente les sources disponibles au chercheur en dehors du jeu. La recherche documentaire n'est certes pas unique à la ludomusicologie, mais les endroits où trouver l'information peuvent sembler inhabituels. Par exemple, Summers a trouvé sur le site de la compagnie Bungie une conférence donnée en 2008 par Martin O'Donnell, directeur audio et compositeur de la musique de *Halo*. Son visionnement lui a permis d'approfondir ses connaissances sur la production de la musique ainsi que sur son système d'implémentation. Pour compléter sa méthodologie, Summers conclut sur la façon de présenter une analyse en se basant sur le modèle diagrammatique développé par John Huntley et Roger Manvell⁷ pour l'étude de la musique de film. Il termine en informant le lecteur de la nature personnelle et performative de l'analyse musicale: son modèle n'est pas un absolu. Ce chapitre constitue toutefois un texte de référence puisque l'auteur justifie chaque étape parcourue et donne des exemples de conclusions pouvant être tirées des données recueillies.⁸

À travers l'analyse de *Dead Space 2* (2011) et *d'Amnesia: The Dark Descent* (2010), le chapitre d'Isabella van Elferen applique (Affect-Littéracie-Interaction) une méthode d'analyse pour déconstruire les facteurs de l'immersion du joueur et leur efficacité. Elle propose d'abord une définition de l'immersion comme étant « un mélange de différents phénomènes *spécifiques à la musique* produits par l'implication d'un jeu avec le son⁹ ». Contrairement à d'autres auteurs, cette approche prend en considération la musique et le son comme facteur essentiel de l'engagement du joueur. Puis, en présentant ses concepts d'affect, de littéracie et d'interaction, qui sont à la base du modèle ALI, Van Elferen démontre que chaque élément du modèle dépend des autres et les chevauche, mais aussi que leur niveau d'implication varie en intensité selon le sous-genre vidéoludique, comme pour *Dead Space* et *Amnesia*. Finalement, on aurait aimé que l'auteure approfondisse davantage ces concepts, mais il

⁶ Kamp, Summers et Sweeney 2016, p. 2-3.

⁷ Huntley et Manvell 1957.

⁸ Voir le tableau résumé aux pages 26 à 28, avec les sources, formats des données, méthodes d'analyse et conclusions tirées dans son analyse de *Halo*.

⁹ « [...] "a blending of different *music-specific* phenomena afforded by involving sound play" », cité dans van Elferen, 2016. (Notre traduction).

s'agit d'une étude exploratoire vers une théorisation de l'immersion. Il faudrait notamment tester son modèle sur d'autres genres de jeux avec une attention particulière au penchant esthétique de ces trois dimensions.

Dans les articles qui suivent, quatre établissent des corrélations entre la musique savante et la musique de jeu vidéo. L'originalité des réflexions provient de l'application efficace de concepts antérieurement développés dans le domaine de la musicologie traditionnelle aux compositions pour les jeux vidéo. En premier lieu, Elizabeth Medina-Gray, dans «Modularity in Video Game Music», tente de définir une catégorie plus large de musique modulaire pour y placer la musique de jeu. Elle se réfère aux compositeurs d'avant-garde Pierre Boulez, Karlheinz Stockhausen, Morton Feldman, Earle Brown et John Cage qui ont appliqué la modularité en quête d'un degré d'indétermination et de mobilité dans l'œuvre musicale. La chercheuse aborde les concepts de hasard, de choix ainsi que le rôle de l'interprète et les applique au jeu vidéo, où «les trames sonores en temps réel proviennent habituellement d'une collection de modules musicaux distincts emmagasinés dans le code d'un jeu — chaque module allant d'une fraction de seconde à quelques minutes — qui seront déclenchés et modifiés durant les séquences de jeu¹⁰.»

Le chapitre de Mark Sweeney, «Isaac's Silence: Purposive Aesthetics in Dead Space», est le deuxième à effectuer des liens semblables. Sweeney analyse la musique de Jason Graves pour le jeu *Dead Space* (2008, 2011, 2013) en retraçant dans son écriture les univers sonores déjà présents chez les compositeurs modernistes d'avant-garde Krzysztof Penderecki, Witold Lutosławski et Henryk Górecki. L'auteur associe l'esthétique de ces compositeurs modernistes à des films hollywoodiens du genre de l'horreur, dont *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), *Alien* (Ridley Scott, 1979) et *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980), ce qui associe par le fait même la musique de Graves à ce genre cinématographique. Son analyse convaincante nous amène à revoir la position des musiques de jeux comme *Dead Space* sur le spectre allant de la culture de masse au grand art.

Ce dernier point de Sweeney se retrouve directement traité dans le dernier article du collectif, «Remixed Metaphors: Manipulating Classical Music and its Meaning in Video Games». William Gibbons y confronte les idées préconçues de la musique classique en tant qu'art légitimé, d'une part, et du jeu vidéo en tant que simple divertissement, d'autre part. Un de ses objets d'étude, *Catherine* (2011), expose différents niveaux de dualités aux yeux du joueur, comme le jour et la nuit, la jeunesse et la vie adulte, la liberté et la stabilité et la musique populaire et la musique classique. Cette dernière dyade semble avoir des implications qui transcendent le jeu :

Sa trame musicale formée des styles classique et populaire juxtaposés de force devient ainsi une métaphore (ou du moins une synecdoque) pour ce conflit plus large [entre les aspirations artistiques élevées et le commentaire social avec des mécaniques de jeu sensationnalistes] — un miroir

¹⁰ «Real-time soundtracks usually arise from a collection of distinct musical modules stored in a game's code — each module being anywhere from a fraction of a second to several minutes in length — that become triggered and modified during gameplay.», *Ibid.*, p. 53. (Notre traduction).

de l'espace liminal précaire et discutablement impossible occupé par de nombreux jeux comme *Catherine*.¹¹

Il n'y a pas de synthèse entre ces dialectiques dans le jeu comme dans l'article de Gibbons: l'auteur ne prend pas position sur la validité d'un style au détriment de l'autre. Alors, peut-être aurons-nous des réponses dans sa monographie *Unlimited Replays: The Art of Classical Music in Video Games*, à paraître en 2018.

Quatrième article à confronter la musique de tradition occidentale, le texte de Melanie Fritsch parle d'un opéra de trois minutes disponible sur *Youtube* intitulé *Super Mario Bros.: The 8-Bit Opera*.¹² Elle cite au départ de nombreux auteurs provenant de différents domaines académiques: elle parle du concept de littératie de Van Elferen et José Zagal, de Philip Tagg pour les symboles musicaux affectifs, de Maia Hoeberechts, Jeff Shantz et Michael Katchabaw sur le problème du sens musical et d'Inger Ekman sur les modes de génération des émotions. La force de son approche est de synthétiser la pensée de tous ces auteurs pour ensuite élargir le concept de littératie tel qu'établi par Van Elferen dans ce même livre:

La *game musical literacy* ne permet pas seulement aux joueurs de comprendre le sens musical pendant le jeu en ce qui a trait à tous les contextes listés précédemment. Cela leur permet aussi de comprendre les créations faites par d'autres fans et de créer eux-mêmes des contextes en jouant avec la musique et son sens respectif au sein du cadre de l'univers du jeu.¹³

Ses observations et ses conclusions mettent l'accent sur la culture participative entourant le jeu vidéo. Fritsch souligne par le fait même l'enjeu actuel de la place du jeu. Après tout, l'œuvre entraîne par son titre une association du jeu vidéo à l'opéra, une forme musicale entourée de traditions, de conventions propres et d'un certain prestige.

Dans les deux articles au centre du collectif, les auteures Anahid Kassabian et Freya Jarman dans «Game and Play in Music Video Games», et Samantha Blickhan dans «“Listening” Through Digital Interaction in Björk's Biophilia», proposent des définitions et des catégories pour les jeux musicaux. Elles dénoncent toutes un manque de clarté autour de ces objets dont l'activité ludique se concentre autour de l'activité musicale. Kassabian et Jarman passeront en revue des jeux comme *iHum Nation* (2009), *DJ Hero* (2009), *Rock Band* (2007), la série de jeux pour téléphones intelligents *Tap Tap* (2008) et d'autres applications qui encouragent la créativité ludique, soit *Bloom* (2008), *Air* (2009) et

¹¹ « Its soundtrack of forcibly juxtaposed classical and popular styles thus becomes a metaphor (or perhaps a synecdoche) for this larger conflict — a mirror of the precarious and arguably impossible liminal space many games like *Catherine* inhabit. », cité dans Gibbons 2016. (Notre traduction).

¹² Jon et Al, *Super Mario Bros.: The 8-Bit Opera*, mise en ligne le 27 novembre 2011, Daniel Chaney (ténor), <https://www.youtube.com/watch?v=h4cKr7zGQNG>, consulté le 12 décembre 2017.

¹³ « Game musical literacy not only enables players to understand musical meaning during play regarding all the contexts previously listed. It also enables them to understand creations made by other fans and create contexts themselves by playing with the music and its respective meaning within the frame of the game's universe. », cité dans Fritsch 2016. (Notre traduction).

Trope (2009). Blickhan se penche quant à elle sur le jeu *Biophilia*, un album-concept de la chanteuse islandaise Björk présenté sous la forme d'une application. Selon elle, l'application se situe entre l'outil éducatif et le jeu vidéo musical. En effet, l'immersion par des stimulus auditifs, visuels, tactiles et mentaux permet au joueur de vivre une expérience interactive aussi complète qu'un jeu vidéo sur console, réduisant ainsi l'écart entre les deux catégories.

Dans le domaine de la ludomusicologie, rares sont les études sur la musique des menus et des écrans de téléchargement, qu'on pourrait naïvement qualifier de musique sans importance et sans influence pour l'univers narratif d'un jeu. Or, Michiel Kamp, dans son chapitre intitulé « Suture and Peritexts: Music Beyond Gameplay and Diegesis », démontre par l'analyse musicale la variété des fonctions de ces « péritextes » et leurs impacts sur le joueur. Mais ici s'arrête l'innovation de Kamp: il aborde cette musique non-diégétique en s'inspirant de spécialistes du cinéma et de la télévision, soit Claudia Gorbman et Philip Tagg, qui ont théorisé les fonctions sémiotiques de suture, d'ancrage et d'éveil pour la musique de ces deux médiums.

« Palimpsest, Pragmatism and the Aesthetics of Genre Transformation: Composing the Hybrid Score to Electronic Arts' *Need for Speed Shift 2: Unleashed* » de Stephen Baysted est sans doute la partie du collectif la plus concrète. Baysted fut le concepteur de l'audio et le compositeur pour le jeu de course automobile *Need for Speed Shift 2* (2011). Son article-chronique relate ainsi les processus de composition pour une franchise « Triple-A », c'est-à-dire une série de jeu qui bénéficie des budgets de développement et de promotion les plus élevés de l'industrie ou qui a des évaluations positives de professionnels dans le domaine. Sa vision en tant que créateur rend son approche unique: il y décrit ses objectifs, les exigences des producteurs et les tensions commerciales derrière ce type d'entreprise. On peut ainsi y voir une approche quasi historique et poétique sur la conception musicale d'un jeu grand public.

Lorsqu'on regarde les formations des auteurs, on s'aperçoit que peu d'entre eux ont de l'expérience en design de jeu ou en composition pour le jeu. Toutefois, malgré leurs trajectoires diverses, les musicologues n'oublient pas de démontrer qu'ils sont avant tout des joueurs passionnés: leurs récits de jeu ont autant de valeur que leurs analyses théoriques. Pour terminer, soulignons que la majorité des collaborateurs de ce collectif sont des femmes. Ceci constitue une des nombreuses preuves que le mythe du *gamer* mâle adolescent, qui tient ses origines des débuts du jeu vidéo, est bel et bien brisé. *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music* s'adresse à tous les types de joueurs et chercheurs, peu importe leur genre ou leur expérience avec ce médium dont la popularité ne cesse de grandir depuis les quarante dernières années. Pour les néophytes, les concepts-clés de l'immersion, de l'interaction et la littéracie vidéoludiques sont explicités clairement et pour les experts, les auteurs bâtissent sur ces concepts établis par leurs prédécesseurs pour inspirer de nouvelles méthodes d'analyse qui permettront l'exploration au-delà des frontières du jeu.

BIOGRAPHIE

Pianiste de formation, Justine Brasseur-Masse est présentement candidate à la maîtrise en musicologie à l'Université de Montréal. Elle s'intéresse à la représentation musicale de la folie à l'écran, particulièrement à la maladie mentale de Robert Schumann dans les biopics *Träumerei* (1943), *Song of Love* (1947), *Frühlingssinfonie* (1983) et *Geliebte Clara* (2008). Outre la musique de film, ses intérêts comprennent la musique pour piano, la musique chorale et la musique de jeu vidéo.

RÉFÉRENCES

- Cheng, William. 2014. *Sound Play: Video Games and the Musical Imagination*. New York: Oxford University Press.
- Collins, Karen. 2008. *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*. Aldershot: Ashgate.
- . 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge (MA): MIT Press.
- . *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge (MA), MIT Press.
- Donnelly, Kevin J., William Gibbons et Neil Lerner (éd.). 2014. *Music in Video Games: Studying Play*. Londres/New York: Routledge.
- Elferen van, Isabella. 2016. «Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model». *Ludomusicology* sous la dir. de Michiel, Kamp, Tim Summers et Mark Sweeney, 33. Sheffield/Bristol: Equinox
- Fritsch, Melanie. 2016. ««It's a-me, Mario!»: Playing with Video Game Music». *Ludomusicology* sous la dir. de Michiel, Kamp, Tim Summers et Mark Sweeney, 100. Sheffield/Bristol: Equinox
- Gibbons, William . 2016. «Remixed Metaphors: Manipulating Classical Music and its Meanings in Video Games». *Ludomusicology* sous la dir. de Michiel, Kamp, Tim Summers et Mark Sweeney, 218. Sheffield/Bristol: Equinox
- Gonzalo Frasca. 1999. «Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative». <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (consulté le 12 décembre 2017).
- Grimshaw, Mark. 2011. *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Hershey: Information Science Reference.
- Huntley, John et Roger Manvell. 1957. *The Technique of Film Music*. Londres: Focal Press.
- Kamp, Michiel, Tim Summers, Mark Sweeney et Melanie Fritsch, *Ludomusicology: Videogame Music Research Group*, <http://www.ludomusicology.org/> (consulté le 12 décembre 2017).
- Moormann, Peter (éd.). 2013. *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: Springer.
- Moseley, Roger. 2013. «Playing Games with Music (and Vice Versa): Ludomusicological Perspectives on Guitar Hero and Rock Band». *Taking It to the Bridge: Music as Performance*, sous la dir. de N. Cook et R. Pettengill, 279–318. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- The Soundtrack*. octobre 2015. Intellect, 8, n° 1–2,

<http://www.ludomusicology.org/2015/12/10/the-soundtrack-vol-8-iss-1-2-double-special-issue-published/> (consulté le 20 novembre 2017).

Whalen, Zach. 2007. « Film music vs. Video-Game Music: the Case of Silent Hill ». *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, sous la dir. de J. Sexton, 68–81. Edinburgh : Edinburgh University Press.

———. 2004. « Play Along—An Approach to Videogame Music ». *Game Studies*, 4 n° 1. [En ligne].