

MUSIQUE ET JEUX VIDÉO : DU BIP À LA SYMPHONIE

LE 18 AOÛT 2010 *BENJAMIN HOURS*

Le jeu vidéo s'impose petit à petit comme un art à part entière, notamment au niveau musical. Benjamin Hours s'intéresse à l'évolution de la musique dans les jeux vidéo, premier article d'une série de 4 autour des liens musique/gaming.

L'évolution de la musique dans les jeux vidéo est fortement liée à l'avancée technologique.

La musique, comme tout le reste dans le paysage multimédia, a besoin d'espace pour être stockée (les fameux Mo et Go qui peuplent vos ordinateurs). Or, dans les années 70 (l'aube des jeux vidéo), la place était plus que comptée, poussant les créateurs à sacrifier la musique pour laisser le jeu en lui-même exister – accompagné de ses maigres graphismes. Les débuts du jeu vidéo se font donc aux (rares) sons des bruitages, qui ne s'activent que lors d'actions précises, comme le début de la partie ou le game over.

1982 : Pole Position

Les premières bandes originales

Mais sautons l'époque du bruitage roi, pour nous diriger directement vers les premières B.O., apparues dans les années 80 à la faveur de la NES et de ses concurrentes. La pièce musicale qui a sûrement marqué le plus grand nombre est le thème de Super Mario Bros., composé par Koji Kondo.

1985 : Super Mario Bros

À cette époque, impossible d'utiliser de vrais instruments et des pistes préenregistrées : la "musique" est programmée, interprétée par une puce sonore qui réagit à des jeux d'instructions. Koji Kondo signe pourtant un thème addictif, qui sera maintes fois réutilisé et joué dans le monde entier.

Super Mario Theme par Zack Kim

Trois ans plus tard (mais même console), Mega Man 2 pousse le concept encore plus loin. La compositrice Manami Matsumae et son équipe livrent des thèmes variés mais cohérents, prémices certains au tournant que va prendre la musique de jeux vidéo avec l'arrivée du CD-Rom. Comme pour les films, la musique est là pour soutenir l'action, lui donner une profondeur et un côté plus épique.

1988 : Mega Man 2

Le début des années 90, marqué par l'arrivée de la Super NES, apporte aux jeux vidéo expérimentations acoustiques, spatialisation du son, et effets liés à l'environnement du jeu – le tonnerre dans *The Legend of Zelda : A Link to the Past*, par exemple. Tout semble possible, jusqu'à l'intégration de voix dans *Street Fighter II* ("Round 1. Fight !"). Mais si la technique évolue, l'obstacle originel demeure : c'est la mémoire qui fait défaut.

1991 : Street Fighter 2

La révolution du cd-rom

Le salut viendra de l'utilisation du CD-Rom (1993-1994) qui propose, à ses débuts, 175 fois plus d'espace de stockage qu'une cartouche de Super NES – ce qui a bien évidemment augmenté au gré des évolutions du support, à savoir le DVD puis le Blu-Ray.

Ce passage de la cartouche au CD-Rom révolutionne la musique dans le jeu vidéo. Tout devient effectivement possible, sans limite. Petit à petit, la musique préenregistrée (avec de vrais instruments) devient la norme : les

hits du Top 50 s'invitent dans les bandes son et les compositions symphoniques fleurissent. Fifa 98 s'offre une ouverture sur le Song 2 de Blur, et les jeux tirés de la licence Star Wars peuvent enfin utiliser la bande originale composée par John Williams !

1997 : Fifa 98

L'ultime évolution (pour l'instant) vient de la possibilité de choisir sa musique dans les jeux. Deux cas de figures coexistent : les radios intégrées, comme dans GTA : Vice City, ou la possibilité pour le joueur de créer lui-même sa propre bande son (on pense entre autres à Project Gotham Racing). Ce système, popularisé dès 2001 grâce à la Xbox de Microsoft, est rendu possible par l'apparition de disques durs dans les consoles de salon.

2001 : Project Gotham Racing

En à peine 30 ans, les compositions dédiées aux jeux vidéo sont donc passées de simples bruitages décodés par un processeur à des bandes son dignes des plus grands films. Ultime preuve grâce à cette rétrospective en images.

Retrospective des musiques de Pacman à Spore

Cet article, premier article d'une série de 4 a été initialement publié sur **AlloMusic**.

Image CC Flickr **jekalertproductions**

ROD

le 18 août 2010 - 17:23 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Curieux choix pour illustrer un article a priori interessant que celui de Mega Man (autant Mario je suis OK, mais la ... je reste dubitatif) ... ecoute un peu Simon's Quest – Castlevania 2, Gradius, Batman ... c'est carrement eux qui ont apporté la coté "film" aux jeux vidéos (et on pourrait même pousser que c'est le theme de Zelda qui a permis un bond en avant exceptionnel :))

En fait l'idee de l'article est super bien vu, mais alors giga lacunaire à ce sujet (pas assez étoffé à mon sens ... c'est un fou de Nolife qui te parle aussi, donc bon). Pas évident de s'attaquer à un tel sujet, j'admets (ceci dit, il aura fallu attendre 10 ou 15 ans apres la sortie des disques en format CD Rom et consorts pour avoir des BO dignes de ce nom, mais la aussi, c'est une autre histoire)

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

ROMAIN

le 19 août 2010 - 18:41 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Comment peut-on faire un article sur les musiques des jeux vidéos dans l'histoire en omettant la musique de Tetris ??? O.o

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

1 ping

Les tweets qui mentionnent Musique et jeux vidéo : du bip à la symphonie » Article » OWNI, Digital Journalism -- Topsy.com le 18 août 2010 - 19:58

[...] Ce billet était mentionné sur Twitter par damien douani, LaTeam, L3MiageApp Descartes, clem_umf, Loïc DR et des autres. Loïc DR a dit: RT @owni: [#owni] MUSIQUE ET JEUX VIDÉO : DU BIP À LA SYMPHONIE <http://goo.gl/fb/wR9cL> [...]

