

— International —
Master in Composition
— for Screen

Mémoire de recherche

2^e cycle (Master)

Année universitaire 2025-2026

**Des Cieux aux Profondeurs : Une analyse musicale
de *The Legend of Zelda : Tears of the Kingdom***

Louis DELISLE

InMICS – International Master in Composition for Screen

1st year: *Conservatoire national supérieur musique et danse de Lyon - France*

2nd year: *KASK & Conservatorium / School of Arts Ghent - Belgium*

Nom du superviseur : Mirek Coutigny

Institution : KASK & Conservatorium / School of Arts Ghent – Belgium

Date de la soutenance : 9 Juin 2026

Table des matières

Table des matières	3
Introduction	5
I. Les Cieux.....	10
A. <i>Field (High Sky)</i>	11
B. <i>Sky Island</i>	14
C. <i>Flux Construct Battle</i>	18
D. Conclusion – Cieux	23
II. Des Cieux à Hyrule & d’Hyrule aux Profondeurs	25
A. <i>Diving Throught the Sky</i>	26
B. <i>Diving Through the Depths</i>	30
C. Conclusion – Diving.....	33
III. Les Profondeurs.....	34
A. <i>Field (Depths)</i>	35
B. <i>Gloom Spawn Battle</i>	37
C. Conclusion – Profondeurs	42
IV. Le Château d’Hyrule.....	43
A. <i>Hyrule Castle (Surface)</i>	44
B. Conclusion – Hyrule Castle.....	47
V. Conclusion.....	48
Bibliographie	51
Table des illustrations	53
Résumé	55

Introduction

Le 2 avril 2026, la Philharmonie de Paris inaugure sa toute première exposition consacrée à l'histoire de la musique de jeu vidéo. Conçue par Fanny Rebillard et Jean Zeid, elle explore un demi-siècle de liens entre musique et jeu vidéo, et la manière dont ces deux arts ont évolué ensemble. Cette mise en valeur de la musique vidéoludique dans une institution aussi prestigieuse, témoigne d'une évolution significative dans la reconnaissance de cet art longtemps marginalisé. Cette légitimation institutionnelle intervient alors que l'industrie du jeu vidéo occupe désormais une place centrale dans le paysage culturel français : « *En 2025, 40 millions de français, d'un âge moyen de 37 ans, se sont déclarés joueurs de jeux vidéo, dont 49% de femmes et 51% d'hommes. Les jeux vidéo sont ainsi désormais la première industrie culturelle en France, devant les industries du cinéma et de la musique réunies* »¹.

En effet, certaines franchises vidéoludiques² ont traversé les décennies et marqué durablement la culture populaire, autant que certaines grandes sagas cinématographiques. *Super Mario*, créé en 1985, accompagne les joueurs depuis près de quarante ans avec un thème musical composé par Koji Kondo qui figure parmi les mélodies les plus reconnaissables de la culture populaire. D'autres titres, comme *Minecraft*, se sont imposés comme des phénomènes culturels en moins de quinze ans, dont la musique minimaliste de C418 a elle aussi conquis le grand public.

Une franchise se distingue toutefois dès ses débuts par la place centrale accordée à la musique, devenue rapidement un des éléments les plus emblématiques de la série : *The Legend of Zelda*.



Illustration 1 : Capture d'écran de *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (2002) © Nintendo

Lancée en 1986 par Nintendo, la série a fait de la musique bien plus qu'un simple accompagnement, mais un élément de *gameplay*³ à part entière. Dans l'univers de *Zelda*, la musique ne se contente pas d'accompagner l'action : elle constitue souvent la clef de résolution d'énigmes que doit résoudre le héros Link. À travers presque tous les épisodes de la franchise, des instruments deviennent des outils centraux du *gameplay* : le fameux ocarina dans *Ocarina*

¹ Pourquoi faut-il absolument aller voir « Video Games & Music » à la Philharmonie de Paris ? <https://www.radiofrance.fr/francemusique/pourquoi-faut-il-absolument-aller-voir-video-games-music-a-la-philharmonie-de-paris-7744901>

² Vidéoludique : Relatif aux jeux vidéos

³ Le *gameplay* se traduit par « expérience de jeu ». Il désigne tous les mécanismes employés afin d'améliorer la satisfaction et le plaisir de jouer. <https://www.esma-artistique.com/lexique/gameplay/>

of Time permet de voyager dans le temps et contrôler la météo notamment, la baguette de chef d'orchestre dans *The Wind Waker* contrôle le sens du vent, les herbes sifflantes dans *Twilight Princess* servent à appeler des animaux pour aider Link dans sa quête, pour ne citer que quelques exemples. Et lorsque Link ne joue pas d'un instrument lui-même, ce sont les personnages non-joueurs qui prennent le relais : ils aident le héros en se faisant chanteur, instrumentiste, passeur de mélodies porteuses de sens narratif. Les sages d'*Ocarina of Time* enseignent des mélodies magiques, Sheik joue de la lyre et enseigne à Link des chants pour se téléporter aux portes des temples à explorer, Kass le troubadour de *Breath of the Wild* dispense indices et légendes à travers ses ballades jouées à l'accordéon. Dans l'univers de Zelda, la musique est omniprésente, elle est un élément esthétique et narratif.

Les deux derniers opus de la franchise, *Breath of the Wild* et sa suite *Tears of the Kingdom*, sortis en 2017 et 2023 sur Nintendo Switch, marquent une rupture significative dans le traitement de la musique au sein de la série. Cette fois-ci, Link ne porte plus d'instrument sur lui, et contrairement aux épisodes précédents, la conception musicale adopte une approche radicalement nouvelle directement liée à un changement majeur dans la structure du jeu : l'adoption du format *open world*. L'*open world* se traduit par « monde ouvert », et est un monde dans lequel le joueur peut évoluer librement dans un espace défini, qui n'est pas divisé en niveaux. Ce format accorde au joueur une liberté considérable. Bien que le fil conducteur de l'histoire principale demeure constant à travers les différents opus – sauver la princesse Zelda des griffes du mal – l'univers de *Breath of the Wild* et *Tears of the Kingdom* encourage encore plus l'exploration en offrant la possibilité de progresser dans l'histoire de manière non-linéaire, soutenue par des mécaniques de gameplay favorisant une grande liberté d'action. Un élément presque essentiel à la réussite d'une épopée fantastique en monde ouvert, tel que Zelda, réside dans l'immensité et la capacité à explorer sa carte. Le royaume d'Hyrule où évolue Link se déploie sur un territoire vaste, et *Tears of the Kingdom* introduit une innovation structurelle majeure par rapport à son prédécesseur : une stratification verticale du monde en trois strates interconnectées.

Le monde de *Tears of the Kingdom* se déploie en effet sur trois strates distinctes : la Surface (Hyrule), où se déroule la majeure partie de l'aventure ; le Ciel, parsemé d'Îles Célestes accessibles en se propulsant dans les airs depuis des Tours de Reconnaissance ; et enfin les Profondeurs, royaume souterrain accessible en sautant dans les Abîmes apparus après le Cataclysme. Cette structure nouvelle impose des contraintes compositionnelles différentes de celles des *Zelda* antérieurs. Là où la musique des épisodes précédents était composée par zones que le joueur traversait généralement en moins de dix minutes, *Tears of the Kingdom* ne présente aucune limitation spatiale et sa durée moyenne de jeu atteint une centaine d'heures. L'arrivée des biomes du Ciel et des Profondeurs nécessite une création musicale capable d'accompagner une exploration prolongée sans lasser le joueur, tout en différenciant clairement l'identité sonore de chaque strate.

Depuis le premier *Zelda* en 1986, les équipes de création musicale de la franchise se sont étoffées tout en maintenant une continuité esthétique forte. Les premiers épisodes ont été composés par Koji Kondo, figure emblématique de Nintendo, dont les thèmes marquants, comme le *Main Theme*, *Zelda's Lullaby* ou l'*Overworld Theme*, se retrouvent arrangés et réinterprétés tout au long des différents opus de la série, créant ainsi un patrimoine musical reconnaissable entre les générations. Pour *Tears of the Kingdom*, l'équipe compositionnelle réunit Manaka Kataoka, Maasa Miyoshi, Masato Ohashi et Tsukasa Usui. Leur travail s'inscrit dans la lignée de Koji Kondo tout en adaptant le langage musical aux exigences du nouveau jeu. L'ampleur de la bande sonore témoigne de ce défi compositionnel : elle s'étend sur 9 CD contenant plus de 340 pistes, soit environ 11 heures de musique. Cette masse sonore reflète la nécessité de couvrir musicalement un monde immense et libre, tout en maintenant une cohérence narrative et une qualité d'écoute sur une centaine d'heures de jeu.



Illustration 2 : Capture d'écran de *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (2023) © Nintendo

Dans le contexte d'un open world vertical, cette liberté prend une dimension supplémentaire. Le joueur peut à tout moment décider de l'action qu'il veut entreprendre, du lieu où il veut se rendre et de la manière d'y parvenir : plonger depuis les Cieux vers la Surface, sauter depuis la Surface vers les Profondeurs, sans aucune contrainte narrative imposée. Cette maîtrise de l'expérience révèle le potentiel unique de la musique de jeu vidéo par rapport au cinéma. Là où les plans cinématographiques sont fixes et prédéterminés par le réalisateur, le jeu vidéo (d'autant plus en open world) offre une liberté totale : le joueur choisit les « plans » qu'il veut voir, l'ordre dans lequel il les découvre, et le temps qu'il souhaite y consacrer. La musique doit donc s'adapter à ces choix imprévisibles tout en maintenant une cohérence narrative. « *La musique dont vous êtes le héros* », sous-titre de l'exposition *Video Games & Music* présentée à la Philharmonie de Paris, illustre parfaitement ce qu'est la musique pour le joueur dans *Tears of the Kingdom*.

La musique doit ainsi s'adapter à une évolution majeure du jeu : la stratification de la carte en trois espaces interconnectés, dont les opposés Cieux et Profondeurs, nécessitent une identité sonore propre. Ces mondes partagent toutefois une caractéristique essentielle : dépourvus d'habitations et de présences familières, ils sont soit livrés à la nature, soit envahis par les miasmes, laissant à la musique la responsabilité de porter leur narration. Ces espaces étant interconnectés, la musique doit aussi accompagner le joueur dans ses déplacements d'un

monde à l'autre. Elle doit donc, non seulement répondre à des trajectoires imprévisibles, mais aussi donner du sens aux transitions et assurer une cohérence narrative entre des environnements aux identités contrastées. Ce double enjeu ; associer une musique propre à chacun de ces nouveaux lieux tout en accompagnant la liberté de déplacement vertical du joueur, constitue le cœur de notre questionnement :

Comment la musique de *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* raconte-t-elle ce qui n'est plus visible : les vestiges d'une civilisation disparue dans les Cieux et la menace enfouie dans les Profondeurs ? De quelle manière construit-elle des identités sonores distinctes pour symboliser et différencier ces deux mondes antagonistes ? Comment accompagne-t-elle le joueur dans ses déplacements verticaux entre ces univers opposés ?

Pour tenter d'y répondre, nous chercherons comment la musique de *Tears of the Kingdom* construit des identités sonores distinctes pour les deux strates opposées du monde, tout en établissant des liens narratifs entre elles. Notre parcours suivra la verticalité du jeu, structuré en quatre chapitres : l'univers sonore des Cieux, les musiques accompagnant une chute du héros vers Hyrule ou vers les Profondeurs, l'atmosphère musicale des Profondeurs, et enfin la musique du Château d'Hyrule. Nous examinerons à la fois les musiques d'ambiance et les musiques interactives⁴ qui accompagnent l'exploration et le combat.

Pour commencer, nous nous pencherons sur deux musiques d'ambiance des Cieux afin d'identifier les choix compositionnels qui donnent à ce lieu son identité sonore. En comparant ces deux pièces, nous questionnerons la façon dont elles peignent musicalement un monde contemplatif et poétique, à travers les choix de timbre, d'harmonie, de tempo et de silence. Dans un second temps, nous analyserons une musique de combat, et chercherons à identifier les caractéristiques musicales propres à l'ennemi et comment elles peuvent s'inscrire dans l'environnement des Cieux.

Dans cette deuxième partie, nous étudierons l'accompagnement de la musique interactive dans les déplacements verticaux du joueur entre les strates du monde. Nous analyserons la chute de Link depuis les Îles Célestes vers Hyrule, puis le saut depuis Hyrule vers les Profondeurs. En comparant ces deux compositions, nous chercherons des liens entre les structures liées au gameplay, et nous demanderons comment elles permettent de créer un lien entre les passages d'un monde à un autre.

Dans cette troisième partie, nous examinerons comment la musique des Profondeurs construit un univers sonore radicalement opposé à celui des Cieux. L'analyse d'une musique de fond permettra de nous questionner sur une approche compositionnelle différente, axée sur le phénomène sonore en lui-même. Nous analyserons ensuite une musique de combat contre une

⁴ La musique interactive [appelée aussi adaptative ou dynamique] est une musique qui évolue en fonction d'événements en temps réel ou d'interactions avec l'utilisateur. Adaptive music. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Adaptive_music

créature issue des Profondeurs, où nous nous demanderont si la musique s'inscrit dans le contexte sonore du lieu ou non.

Enfin, nous concluons par l'analyse de la musique du Château d'Hyrule, lieu flottant au-dessus de la Surface, entre les Cieux et les Profondeurs, et nous questionnerons sur les liens musicaux que la pièce entretient avec les deux strates opposées.

Dans le cadre de ce mémoire, il convient tout d'abord de préciser l'absence de partitions officielles pour les œuvres étudiées. L'analyse s'appuiera donc sur des relevés issus de contributions publiques disponibles en ligne, qui pourront être ajustés, complétés ou commentés afin de servir le propos analytique. Certains extraits musicaux ne nécessiteront pas de partitions.

Par ailleurs, les musiques de *Tears of the Kingdom* ne sont pas librement accessibles sur les plateformes de diffusion courantes ni en accès direct sur internet ; ce travail repose ainsi sur un support discographique officiel regroupant l'ensemble des pistes, tandis que les extraits mentionnés seront accompagnés de liens non officiels, hébergés sur internet.

Enfin, l'étude s'appuie également sur des extraits de gameplay, certains enregistrés personnellement qui ne dureront que trente secondes à cause de la limite de l'enregistrement d'écran de la Switch, d'autres provenant de sources disponibles en ligne, afin d'observer la mise en situation concrète de la musique dans le jeu.

I. Les Cieux

Le Ciel constitue l'une des additions majeures de *Tears of the Kingdom*. Cette zone inédite offre au joueur la possibilité de s'aventurer à travers différents archipels d'Îles Célestes, suspendues à des milliers de mètres au-dessus d'Hyrule.

Ces îles volantes – morceaux de terre arrachés au sol d'Hyrule – forment un havre de paix gardé par d'anciens Golems, où la nature et les vestiges anciens témoignent d'un monde déserté par les humains. La faune et la flore y est propre : certains poissons ou fleurs sont uniques à cet environnement, contribuant à faire de ce lieu préservé un espace contemplatif et hors du temps. Ces terres flottantes ne sont pas sans rappeler l'île volante de *Laputa* dans *Les Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift, réinterprétée par Hayao Miyazaki dans *Le Château dans le ciel*.

C'est dans ce contexte que la musique des Îles Célestes doit trouver un sens : traduire cette atmosphère de sérénité suspendue, de solitude paisible et de connexion avec les vestiges d'une civilisation disparue. Les musiques que nous allons analyser sont *Field (High Sky)* et *Sky Island*, et forment à elles deux la quasi-totalité des musiques de fond que le joueur peut entendre lorsqu'il est sur les Îles Célestes. Nous étudierons ensuite une situation de combat contre un boss dans ces mêmes Îles, en analysant *Flux Construct Battle*, afin d'examiner comment la musique d'un adversaire s'inscrit dans l'identité sonore du lieu.



Illustration 3 : Link face à un archipel d'Îles Célestes, capture d'écran de *Tears of the Kingdom* © Nintendo

A. *Field (High Sky)*

Analyse de *Field (High Sky)* – musique composée par Manaka Kataoka.

Musique : https://youtu.be/4f_v0MxQ5sA

Gameplay : <https://youtu.be/v0ub0qlpv8Q>

Partition : https://musescore.com/user/33605901/scores/11161447?share=copy_link

(transcrite par [XiaoMigros](#))

La musique *Field (High Sky)*, entendue lorsque le joueur marche sur des Îles Célestes, peut être analysée structurellement en deux parties distinctes : une introduction progressive et une boucle principale contemplative.

a) Introduction progressive

La musique se déclenche peu de temps après l'arrivée du joueur sur une Île Céleste et sert de fond sonore caractéristique du monde des Cieux. Elle débute par deux notes (*mib-fa*) jouées en homorythmie au saxophone, tenues assez doucement avant de laisser place à un long silence. Deux nouvelles notes (*mib-lab*) sont ensuite jouées de la même manière, suivies à nouveau d'un long silence. Les intervalles choisis (seconde majeure et quarte juste) ne sont pas des intervalles expressifs mais plutôt neutres, voire légèrement lumineux grâce à la seconde majeure. Ils installent une atmosphère planante et éthérée. Les deux longs silences permettent à la musique de s'infiltrer progressivement dans l'expérience du joueur, sans que celui-ci ne s'en aperçoive immédiatement, tout en laissant de l'espace sonore au monde environnant.

b) Boucle principale contemplative

La boucle principale commence après une trentaine de secondes, lorsque l'ensemble à vent au complet fait son entrée. On n'entend alors pas une mélodie à proprement parler, mais plutôt des enchaînements d'accords lents dont la note la plus aiguë dessine un contour mélodique identifiable.

L'orchestration repose quasi exclusivement sur les instruments à vent : saxophones et clarinettes, bien qu'il soit difficile de déterminer avec certitude si les harmonies incluent des clarinettes ou s'il s'agit uniquement de différents saxophones. Ce choix instrumental s'avère particulièrement judicieux : le timbre des vents illustre parfaitement l'aspect flottant et aérien des Îles Célestes. On peut également noter que les rares animaux croisés par Link dans les Cieux sont des oiseaux, que les instruments à vent peuvent évoquer par leur souffle et leur légèreté. De plus, cet ensemble instrumental, entendu exclusivement sur les archipels flottants, permet de se démarquer clairement de ce qu'on peut entendre sur Hyrule ou dans les Profondeurs. Ce choix constitue une décision esthétique majeure : En rendant les vents omniprésents dans

l'univers des *Îles Célestes*, l'équipe des compositeurs et compositrices créent une palette sonore immédiatement identifiable que le joueur assimile à ce monde aérien. Les Îles Célestes et les vents deviennent indissociables : l'identité musicale du lieu se construit avant tout par le timbre de ses instruments.

Illustration 4 : Les deux premiers motifs de *Field (High Sky)* © Manaka Kataoka (Xiao Migros)

Les accords formés par les vents sont joués en homorythmie sur un tempo très lent, s'apparentant à une écriture de choral. Cette approche confère une certaine solennité à l'ensemble, tout en préservant une légèreté grâce au registre médium-aigu privilégié. Nous pouvons aussi remarquer que l'espace considérable entre les notes jouées renforce l'impression flottante ressentie par le joueur, comme si la musique respirait au rythme des nuages.

Le motif mélodique principal se compose de trois notes (*do-fa-mib*), dont l'harmonie est constituée d'accords de trois sons, construits sur une pédale de *lab*. Le chiffre révèle la succession suivante : $F^{m(add9)}$, F^{m7} , A^{bm7} , tous sur une base de *lab*. Le motif est ensuite répété après une mesure de silence sur la même harmonie, basée cette fois sur *sib*, avec l'ajout d'un saxophone baryton qui enrichit la texture sonore.

Nous pouvons émettre l'hypothèse que nous sommes en *do mineur naturel* ou sur un mode de la *éolien*, mais cette affirmation reste incertaine en l'absence du VI^e degré. On peut cependant remarquer que le passage d'une fonction de IV^e degré mineur à un I^{er} degré forme une cadence plagale, enchaînement courant prenant ces sources dans la modalité grégorienne, renforçant le lien entre les vestiges abandonnés et la musique.

La « réponse » à ces trois notes intervient après une autre mesure de silence, sous la forme d'un deuxième motif de trois notes (*mib-ré-do*). Ce nouveau motif est plus conclusif : la mélodie descend jusqu'au *do*, note fondamentale de l'échelle sur laquelle nous évoluons, tandis que l'harmonie introduit une note inédite : *lah*. Cette note, jouée simultanément avec le *ré*(*h*) également nouveau, provoque un changement d'échelle et nous fait basculer en mode de *do dorien*. Ce choix modal n'est pas anodin. Le mode dorien possède une forte connotation et est

souvent utilisé pour évoquer des temps anciens ou une atmosphère médiévale. On peut penser par exemple au *Chant des Tempêtes* dans *Zelda: Ocarina of Time*, qui illustre parfaitement cet effet évocateur⁵. De cette manière, l'utilisation de mode et de cadence modales permet de situer le joueur musicalement dans un monde ancien, à l'image des ruines et des vestiges humains présents dans le Ciel.

The image shows a musical score for five saxophone parts: S. Sax., A. Sax. 1, A. Sax. 2, T. Sax., and Bar. Sax. The key signature has two flats (B-flat and E-flat). The time signature is not explicitly shown but appears to be 4/4. The score is marked with a double bar line and a repeat sign. The melodic motif is played by all parts, with some variations in articulation and dynamics.

Illustration 5 : Autre motif © Manaka Kataoka (Xiao Migros)

Plusieurs autres motifs suivent, construits selon la même logique : toujours trois notes, reprenant le même schéma rythmique et harmonique que l'exemple précédent, créant ainsi une cohérence interne à la pièce.

Nous pouvons aussi remarquer que la « mélodie » est doublée par des harmoniques de cordes. Cet élément subtil vient ajouter une dimension aérienne au son. De la même manière, L'utilisation de réverbération contribue à créer une sensation d'espace et de profondeur, renforçant l'impression que la musique elle-même flotte.

⁵ Dozolme, M. (2025, 4 mars). Un mode indémodable : le dorien de Debussy à Pink Floyd. France Musique. <https://www.radiofrance.fr/francemusique/podcasts/maxxi-classique/un-mode-indemodable-le-dorien-de-debussy-a-pink-floyd-2253946> (autour de 2 minutes 18)

B. *Sky Island*

Analyse de *Sky Island* – musique composée par Masato Ohashi.

Musique : <https://youtu.be/yqgXw-PerKo?si=8tyXvwWXS9XHVB->

Gameplay : <https://youtu.be/BKG7-V3YHNI>

Partition : https://musescore.com/user/29509274/scores/22333471?share=copy_link
(transcrite par [Frederik R.](#))

Si *Field (High Sky)* pose ainsi les bases d'une identité sonore propre aux Îles Célestes, fondée sur une écriture chorale, des timbres aériens et une temporalité étirée, elle ne constitue cependant qu'une facette de cet univers musical. Une seconde pièce vient nuancer et enrichir cette représentation du Ciel en proposant une approche légèrement différente, tout en restant dans la continuité stylistique établie par *Field (High Sky)*. C'est le cas de *Sky Island*, qui, tout en conservant certains traits caractéristiques précédemment observés, s'en distingue par une esthétique plus libre et intimiste. L'étude de cette seconde pièce permet ainsi de mieux comprendre comment la bande sonore des Îles Célestes se construit comme un ensemble de variations autour d'une même atmosphère.

Tout comme *Field (High Sky)*, la musique *Sky Island* accompagne Link lorsqu'il explore le monde des Cieux. Elle peut être entendue sur certains archipels, notamment sur l'*Île Céleste du Prélude*, la plus grande île volante qui sert de terrain de découverte au héros lors du début du jeu. Contrairement à la première musique, *Sky Island* n'a pas de structure clairement définie. Sa durée réduite et sa mise en boucle rapide empêchent le développement thématique traditionnel ; aucun motif n'y est réutilisé ou étendu. Néanmoins, les deux compositions entretiennent des liens profonds et partagent de nombreuses caractéristiques communes.

a) Un univers en commun

Pour commencer, ces deux pièces remplissent une fonction de musique d'ambiance identique. Elles n'interfèrent pas avec la mécanique de jeu, leur objectif étant de tisser un environnement planant et apaisant. Ici, un instrument à vent soliste est mis en avant : la clarinette. Ce choix instrumental reste pertinent pour renforcer le lien symbolique entre les vents et les Cieux établi dans *Field (High Sky)*. Le tempo demeure lent et laisse une place considérable aux silences, tandis que le motif mélodique se compose toujours d'environ trois notes. Comme dans *Field (High Sky)*, on n'entend pas de mélodies développées mais de courts motifs contemplatifs. Au-delà de ces similitudes structurelles et instrumentales, les deux compositions poursuivent un objectif commun : saisir une émotion poétique propre à l'univers des Cieux.

b) Une approche plus intimiste

Contrairement à *Field (High Sky)*, *Sky Island* repose sur un duo entre clarinette et piano. L'introduction du piano constitue un changement significatif, puisqu'il est l'instrument emblématique de *Tears of the Kingdom* et *Breath of the Wild*. Celui-ci peut être entendu régulièrement sur le sol d'Hyrule, et du fait de sa présence dans les Cieux, il établit un premier lien entre le monde céleste et le monde terrestre (nous pouvons aussi l'entendre sur une version alternative de *Fild (High Sky)*, lorsque Link flotte sur certaines des rares îles sans gravité). Ce changement de formation permet d'opposer d'une part les deux musiques entendues sur les Îles Célestes, tout en créant un second univers plus intimiste et « proche » de l'auditeur. À côté du duo principal, nous pouvons entendre ponctuellement des tenues de saxophone ou des doublures partielles qui viennent soutenir l'harmonie.

Ainsi, l'écriture instrumentale change aussi, et n'est plus chorale mais fondée sur l'échange entre les deux instruments, créant un dialogue plutôt qu'une progression harmonique collective. La structure comme dit plus tôt, devient difficilement identifiable, privilégiant une forme plus libre et organique, à l'image du lieu dans lequel est le joueur.

c) Entre suspension et apaisement

Illustration 6 : Entrée de la clarinette (écrite ici pour flûte alto) et réponse du piano © Masato Ohashi (Frederik R)

La première intervention de la clarinette permet d'introduire le morceau en douceur. Son motif de trois notes forme un accord de $\text{Lab}^{\text{sus}4}$ (*mi-b-réb-lab*) qui instaure immédiatement un sentiment planant et désancré, propre aux accords suspendus. Le piano entre dans la résonance de la clarinette sur la même note tenue, et vient jouer de manière libre sur des valeurs plus rapides, utilisant des notes comprises dans l'échelle jouée précédemment par la clarinette, avec l'ajout du *solb* et du *do*, formant ainsi un accord de $\text{Lab}^{\text{m}7\text{sus}4}$. Les accords étendus comme celui-ci, permettent d'évoquer l'inconnu et de susciter l'interrogation, rappelant le langage harmonique et les images sonores de certains compositeurs impressionnistes, comme Debussy ou Ravel. Et tout comme l'impressionnisme cherche à traduire la nature, les sensations, les atmosphères, parfois les temps reculés (*La Cathédrale Engloutie* – Debussy), *Sky Island*

applique cette approche et son langage harmonique pour essayer de capturer l'essence des Îles Célestes.

« Le bruit de la mer, la courbe d'un horizon, le vent dans les feuilles, le cri d'un oiseau déposent en nous de multiples impressions. Et, tout à coup, sans que l'on y consente le moins du monde, l'un de ces souvenirs se répand hors de nous et s'exprime en langage musical. » – Extrait de Monsieur Croche de Claude Debussy⁶

Illustration 7 : Échanges entre clarinette et piano © Masato Ohashi (Frederik R)

L'emploi récurrent d'accords construits sur des intervalles de quarts contribue aussi à renforcer l'aspect « hors du temps » de la composition. L'accord de La^{b7sus4} évoqué précédemment en est un exemple représentatif, puisqu'il résulte de la superposition de quatre quarts à partir du *mi*. Ce type d'écriture s'inscrit dans l'héritage du langage impressionniste et plus généralement du langage musical du XX^e siècle, où les accords en quarts sont fréquemment utilisés. On en retrouve l'usage chez des compositeurs comme Igor Stravinsky dans *L'Oiseau de Feu*. Plus récemment, le compositeur Joe Hisaishi recourt régulièrement à ce procédé dans ses compositions pour les films d'animation de Hayao Miyazaki. Dans *Le Voyage de Chihiro*, l'introduction de la musique est jouée au piano, et évolue en une suite d'accords en quarts, qui participe à la création d'un univers mystérieux et évocateur. Ce lien entre l'écriture pianistique de Joe Hisaishi et celle des Cieux dans *Tears of the Kingdom* n'est pas surprenant, étant donné que le compositeur a aussi travaillé sur *Le Château dans le Ciel*, dont le Château volant a probablement inspiré les Îles Célestes.

Nous pouvons remarquer que la clarinette intervient systématiquement lorsque le piano suspend son dernier accord, et que le piano joue durant les tenues ou les silences de la clarinette. Cette alternance crée un dialogue où chaque instrument laisse respirer l'autre.

Grâce à la lenteur du morceau, à la place accordée aux silences et aux harmonies étendues souvent construites en quarts, il résulte une musique qui oscille constamment entre suspension et apaisement.

⁶ Édition : L'imaginaire Gallimard (DV, 19/1/2020)

d) Un minimalisme au service de l'exploration

Le peu d'instrument et la place importante laissée au silence résulte d'une musique extrêmement minimaliste. Cette sobriété sonore sert parfaitement la logique d'open world du jeu : en laissant le joueur complètement libre, la musique ne vient jamais l'interrompre ni le détourner des découvertes qu'il fait. Elle se contente d'envelopper discrètement son exploration, créant une ambiance propice à la contemplation sans jamais s'imposer. Le monde sonore devient ainsi un compagnon discret plutôt qu'un guide directif, permettant au joueur de construire sa propre expérience des Îles Célestes.



Illustration 8 : Le Château dans le Ciel d'Hayao Miyazaki © Studio Ghibli

C. *Flux Construct Battle*

Analyse de *Flux Construct Battle* – musique composée par Tsukasa Usui.

Musique : https://youtu.be/dwX8haIIiA4?si=bxo_5uQxlxGn52o1⁷

Gameplay : <https://youtu.be/Qtb3euf4C4k?si=WJoKbpuHrDAkUTON> (enregistrement d'écran par [play2free](#))

Repère visuel : <https://youtu.be/ne-eVIZxo9Q> (enregistrement d'écran par Louis Delisle)

Bien que les Îles Célestes constituent un havre de paix reconquis par la nature et parsemé de vestiges, elles abritent néanmoins quelques adversaires. Ces ennemis ont tous pour particularité d'être constitués d'une technologie antique d'un ancien peuple appelé Soneau, et sont appelés Golems. Parmi eux, certains se distinguent par leur puissance et leur statut de boss, notamment le Flux Construct. Cet adversaire redoutable, composé de blocs reliés entre eux par la technologie Soneau, peut être affronté aussi bien sur les Îles Célestes que dans les Profondeurs, établissant ainsi un lien concret entre ces deux strates opposées.

La difficulté de ce duel exige un accompagnement musical capable de transmettre une tension spécifique liée à cet ennemi, tout en épousant parfaitement les enchaînements du combat. Pour y parvenir, la musique est conçue pour être dynamique et évolutive, structurée autour d'une architecture précise.



Illustration 9 : Link combattant un Flux Construct, capture d'écran © Nintendo

⁷ Il s'agit d'un arrangement de la séquence de combat, qui inclut les phases « d'assaut » dans la seconde partie, de manière à imiter le résultat de l'interaction dynamique avec le gameplay qu'on pourrait entendre lors d'un combat.

a) Structure en 3 phase principale et 3 phases « d'assaut »

La musique principale s'active dès que Link pénètre dans le champ d'action du boss et se poursuit en trois phases tout au long du combat. Toutefois, ces trois phases sont susceptibles d'être interrompue par trois autres phases « d'assaut » distinctes. Ces transitions surviennent lorsque le boss subit une attaque critique, le laissant immobile et vulnérable durant environ dix secondes. Ce moment de vulnérabilité impose au joueur une action rapide pour infliger des dégâts maximaux, déclenchant ainsi une variation musicale spécifique qui marque l'intensité de l'offensive. Pour faciliter le suivi de cette analyse, voici un lien vers l'enregistrement audio ainsi que les données de suivi des phases et des métriques : <https://youtu.be/ne-eVIZxo9Q>

b) Phase 1

Le thème de combat s'ouvre sur un ostinato de doubles croches confié à un synthétiseur au son de *pluck*. Ce motif, joué en octaves, monte et descend de manière assez imprévisible dans une métrique de 5/4. L'instabilité métrique ainsi créée par les cinq temps par mesure, associée à un tempo assez rapide de 97 à la noire, vise à générer chez le joueur un sentiment de confusion et d'urgence. Nous pouvons aussi remarquer que le timbre du synthétiseur est particulier et identifiable, et qu'il fonctionne comme un marqueur sonore permettant une identification immédiate dès l'entrée en combat.

À la troisième mesure, un élément percussif dans le registre médium-aigu fait son entrée, soutenu par un kick. Le traitement du timbre de cet élément percussif, notamment son *delay*⁸ caractéristique, a une approche presque de sound design et permet de matérialiser musicalement l'adversaire. De plus, les rythmes joués par le kick et la percussion tombent sur des temps forts, mais surtout à contre-temps, renforçant l'ambiguïté rythmique déjà instaurée.

La septième mesure marque une rupture : l'ostinato rythmique se suspend pendant deux mesures, libérant l'espace sonore pour amorcer un crescendo préparatoire à la seconde phase. Un piano émerge alors discrètement, exécutant des figures en doubles croches avec *delay*, tandis que des nappes de synthétiseurs s'accumulent progressivement dans un mouvement de *glissando* ascendant. Des cuivres interviennent sur le contretemps du troisième temps de la huitième mesure, préparant l'entrée des cordes à la mesure suivante, lesquelles exposent un motif rapide dans l'aigu. La métrique se contracte alors successivement de 5/4 à 2/4, puis à 1/8 : cette compression métrique fait coïncider le premier temps de la Phase 2 avec un contretemps par rapport au référentiel de la Phase 1, produisant un effet de surprise et prolongeant la désorientation musicale du joueur.

⁸ Le delay est un effet audio qui consiste à répéter plusieurs fois un son, tel un écho. *Delay (effet)* [https://fr.wikipedia.org/wiki/Delay_\(effet\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Delay_(effet))

c) Phase 2

Cette seconde section musicale se distingue par l'introduction d'une flûte jouant un motif mélodique reconnaissable, caractérisé par une rythmique sautillante et une absence d'appui sur les temps forts. Le motif s'articule principalement autour des notes *fa#* et *mi#*, avec une apparition ponctuelle du *sol#* et du *ré#*. Du point de vue du timbre et de sa dynamique, cette présence peut provoquer une impression comique ou burlesque. Elle permet de définir un caractère unique à l'ennemi : bien que redoutable par sa puissance, le Flux Construct ne revêt pas l'apparence monstrueuse et oppressante typique des créatures des Profondeurs, mais celle d'une entité mécanique aux allures ludiques.

À la clôture de la phrase de la flûte, le relais est repris par le synthétiseur *pluck* qui introduisait le combat, reprenant le même motif mélodique qu'il jouait précédemment, mais cette fois-ci transposé une octave au-dessus, créant ainsi une continuité thématique tout en montant le registre vers l'aigüe.

The image shows a musical score for Phase 2. It consists of two staves. The top staff is labeled 'Flute (flat.)' and 'synthesizer'. The flute part starts with a dynamic of *mf*, followed by a *p* (piano) dynamic, and then returns to *mf*. The synthesizer part is marked *piano* and features a series of notes with asterisks above them, indicating a specific sound effect. The bottom staff continues the flute part with dynamics *mf*, *p*, and *mf*, and includes a snare drum part with vertical lines and asterisks below the notes.

Illustration 10 : Motif de la flûte sur la Phase 2 © Tsukasa Usui (Louis Delisle)

Sur le plan percussif, l'arrangement s'enrichit de nouveaux éléments : un shaker marque le débit des doubles croches, tandis que des roulements de batterie sont doublés par des sonorités de clochettes. Lors de la seconde répétition du motif de flûte, l'apparition d'éléments synthétiques fait écho aux timbres des synthétiseurs entendus dans le *Laboratoire Antique d'Élimith*, lieu de création et d'analyse des technologies antiques. Ce choix sonore renforce l'aspect « loufoque » de l'ennemi tout en ancrant son identité dans l'univers technologique, soulignant sa nature de machine plutôt que de créature organique. En arrière-plan, un synthétiseur de type clavier ajoute une couche texturale en jouant des notes isolées sur des rythmiques imprévisibles, complexifiant le paysage sonore.

Enfin, la transition vers la Phase 3 reproduit le mécanisme de bascule observé précédemment : une mesure en doubles croches à 1/8 précède le premier temps de la nouvelle section, réintroduisant un décalage rythmique qui maintient la tension et l'imprévisibilité du combat.

d) Phase 3

Contrairement à la première partie de la 2^e Phase, majoritairement en 5/4, cette troisième section se distingue par une succession de mesures aux temps multiples : 6/4, 4/4, 6/4, 5/4,

avant de revenir sur le 5/4. Cette instabilité métrique s'inscrit dans une logique narrative : survenant en phase finale d'un affrontement, cette complexité rythmique traduit l'escalade de la tension et l'urgence du combat. L'accumulation de décalages rythmiques et de changements de mesures renforce le sentiment de chaos et d'imprévisibilité caractéristique du moment culminant.

Cette intensité est soutenue par l'entrée d'un kick jouant sur tous les temps. Cette intervention apporte une assise stable et une pulsation, conférant au morceau une énergie dynamique et une propulsion rythmique redynamisant la fin du duel.

Parallèlement, les cordes prennent une place prépondérante, se manifestant par des échanges entre des groupes de violons et de violoncelles. Leurs interventions, caractérisées par un rythme saccadé et une brièveté marquée, introduisent un timbre organique qui s'oppose frontalement aux sonorités purement électroniques des synthétiseurs. Cette dichotomie instrumentale enrichit la palette sonore, créant une tension entre la rigidité technologique et la vivacité de l'orchestre à cordes, soulignant ainsi la nature hybride de l'ennemi et la complexité de l'affrontement.

e) Les différentes phases « d'assaut »

Au cours du combat, lorsque le joueur inflige un nombre suffisant de coups critiques, l'ennemi se fragmente pendant une dizaine de secondes et devient vulnérable. Le joueur a alors une fenêtre d'opportunité où il est en position de force et doit maximiser les dégâts avant que l'adversaire ne se reconstitue. D'un point de vue musical, ces phases « d'assaut » sont au nombre de trois et s'enclenchent par ordre aléatoire immédiatement à la dispersion du Flux et se répètent en boucle, sur une durée brève, jusqu'à la reconstitution de l'ennemi et la reprise du cycle de combat normal. La bande-son accompagne cette mécanique par plusieurs procédés spécifiques visant à renforcer l'urgence.

Chaque différente phase « d'assaut » s'annonce par une modulation abrupte vers un mode harmonique éloigné, agissant comme un signal d'attaque immédiat et constituant un marqueur auditif clair pour le joueur. Trois variantes de cette phase d'assaut existent, ayant pour effet de maintenir un effet de surprise et de nouveauté à chaque occurrence. Le système semble sélectionner aléatoirement l'une de ces trois versions, empêchant ainsi toute anticipation musicale de la part du joueur et préservant la tension à chaque cycle. La première phase « d'assaut » est sur une base harmonique de *sol#*, la seconde sur une base de *mi*, et la troisième sur *do*. Ces modes, volontairement distants les uns des autres, garantissent que les transitions restent surprenantes et entretiennent la tension à chaque cycle.

Un mouvement ascendant des cordes, régulier et amorcé en anacrouse, marque le premier temps et produit un effet de compte à rebours. Doublé d'un roulement de cymbale en crescendo, cet élément incite le joueur à agir rapidement, matérialisant musicalement le temps qui s'écoule.

L'introduction d'un synthétiseur pluck au timbre mécanique évoque à la fois la nature robotique de l'ennemi et l'urgence de cette fenêtre temporelle limitée. Son timbre similaire à une horloge renforce l'aspect « contre la montre » de cette phase de jeu.

f) Dernière phase : le boss est vaincu

Pour finir, dès que le dernier point de vie du boss est retiré, l'ensemble de l'orchestre effectue une montée en registre immédiate pour marquer l'apogée de la tension, tandis que les blocs du Flux Construct tombent en morceaux. Les cordes enchaînent alors une série de doubles croches rapides et énergiques qui s'arrêtent net sur la dernière note du dernier groupe de quatre, créant un instant suspendu de résonance et de silence. Ce dernier instant laisse respirer le joueur et contempler les blocs immobiles, avant que le dernier ne disparaisse en éclat. C'est à ce moment que les cuivres jouent alors dans le grave avec un accord puissant, avant de faire un glissando vers le bas, accompagnant visuellement et auditivement l'explosion finale de l'ennemi.

D. Conclusion – Cieux

L'analyse des choix compositionnels de *Field (High Sky)* et *Sky Island* révèle une parfaite adéquation entre la musique et l'univers des Îles Célestes. Chaque décision musicale semble répondre directement aux caractéristiques de cet environnement suspendu et contemplatif.

Le tempo extrêmement lent et les longs silences entre les phrases musicales traduisent l'immobilité de ces terres flottantes et leur atmosphère hors du temps. L'espace laissé entre chaque intervention musicale reflète le vide aérien qui entoure les îles, créant une sensation de suspension et de flottement permanent. L'orchestration exclusivement confiée aux vents fait écho à la nature même de ce monde aérien. Les saxophones et la clarinette, par leur souffle, évoquent à la fois le vent qui parcourt ces hauteurs et les oiseaux qui en sont les rares habitants. Cette palette instrumentale unique permet au joueur d'identifier immédiatement l'univers sonore des Cieux et de le distinguer des autres strates du jeu. L'écriture chorale en homorythmie, solennelle mais légère, traduit la présence des vestiges anciens et d'une civilisation disparue. Le recours au mode dorien renforce cette connexion avec un passé lointain, conférant à la musique une dimension intemporelle qui correspond à l'impression d'un monde préservé, figé dans une éternité paisible. L'écriture pour duo vient apporter un second regard sur le lieu, en lui donnant une dimension plus concrète, introduisant des harmonies impressionnistes et des accords en quarte permettant d'illustrer encore plus la nature. Enfin, l'introduction progressive de la musique dans les deux morceaux, qui s'infiltrer doucement dans l'expérience du joueur, respecte le caractère contemplatif de ces lieux. La musique ne s'impose pas, elle accompagne discrètement l'exploration d'un havre de paix où la solitude n'est pas pesante mais apaisante.

À travers l'analyse de *Flux Construct Battle*, il apparaît que la musique ne se contente pas d'accompagner le combat, mais qu'elle en constitue un véritable moteur perceptif et ludique. L'instabilité rythmique extrême, alternant entre 4/4, 5/4, 6/4, ponctuée de mesures en 1/8 servant de pivots, combinée à un ostinato de doubles croches rapide et à des éléments percussifs jouant fréquemment à contretemps, crée un environnement sonore profondément imprévisible. À cela s'ajoutent des modulations harmoniques éloignées, qui participent à désorienter constamment le joueur. L'ensemble de ces procédés maintient un état d'alerte permanent, où l'anticipation devient difficile et où chaque instant est perçu comme potentiellement menaçant. Par ailleurs, la pièce développe une identité sonore forte et immédiatement reconnaissable. Le choix de timbres synthétiques spécifiques, les percussions à caractère mécanique, ainsi que le motif de flûte au caractère presque burlesque, participent à définir musicalement le Flux Construct comme une entité à la fois technologique, étrange et étonnante. Cette identité sonore ne relève pas uniquement de l'esthétique : elle contribue activement à l'ancrage de l'ennemi dans l'univers du jeu. Enfin, la dimension adaptative de la musique révèle son intégration profonde dans le *game design*⁹. Les phases d'assaut, déclenchées en fonction des actions du joueur (notamment les coups critiques), illustrent une logique où la

⁹ Le game design – en français la conception de jeux – est l'activité consistant à créer et à mettre au point les éléments constitutifs d'un jeu, notamment les règles. *Game design*. https://fr.wikipedia.org/wiki/Game_design

musique ne commente plus simplement l'action, mais y participe directement. Elle devient un indicateur, un signal et un vecteur d'intensité, structurant le rythme du combat autant que les mécaniques de jeu elles-mêmes.

Ainsi, l'étude conjointe de *Field (High Sky)*, *Sky Island* et *Flux Construct Battle* met en lumière deux approches complémentaires de la musique vidéoludique. D'un côté, les pièces associées aux Îles Célestes illustrent une esthétique de la contemplation, où le temps suspendu, la rareté des interventions sonores et la cohérence timbrale construisent un espace sensible en parfaite résonance avec l'environnement visuel et narratif. De l'autre, *Flux Construct Battle* adopte une logique opposée, fondée sur l'instabilité, la surprise et la tension, où la musique devient un acteur central du gameplay, influençant directement la perception et les réactions du joueur. Dans les deux cas, la composition dépasse la simple fonction d'accompagnement pour s'inscrire au cœur de l'expérience interactive : tantôt en soutenant une immersion méditative, tantôt en structurant activement l'action. Cette dualité témoigne de la richesse des stratégies compositionnelles à l'œuvre dans le jeu, et souligne le rôle fondamental de la musique comme vecteur d'émotion.



Illustration 11 : Link depuis une Île Céleste, capture d'écran © Nintendo

II. Des Cieux à Hyrule & d'Hyrule aux Profondeurs

Tears of the Kingdom a pour particularité d'être un jeu construit sur trois différentes strates. Toutefois, là où le jeu se démarque véritablement des autres open worlds, c'est dans la liberté qu'il offre au joueur de circuler entre ces espaces. Là où l'on pourrait s'attendre à des écrans de chargement ou à des systèmes de téléportation contraints, le jeu privilégie une continuité fluide et organique : le joueur peut se laisser chuter depuis les Cieux jusqu'à la Surface, plonger dans un abîme pour atteindre les Profondeurs, remonter à travers la matière grâce au pouvoir d'Infiltration, ou encore concevoir des machines volantes pour rejoindre les Cieux.

Cette liberté de mouvement vertical représente une innovation majeure dans la conception des open worlds. Elle pousse la logique de l'exploration libre à son paroxysme : le joueur n'est pas seulement maître de ses déplacements horizontaux sur une carte, mais également de sa trajectoire verticale à travers les strates du monde. À tout moment, il peut décider de quitter le havre paisible des Cieux pour plonger vers la Surface, ou de s'enfoncer dans les ténèbres menaçantes des Profondeurs. Cette verticalité transforme radicalement l'expérience spatiale du jeu et pose un défi compositionnel inédit : comment accompagner musicalement ces transitions imprévisibles tout en maintenant une cohérence narrative entre des univers sonores opposés ?

La musique de *Tears of the Kingdom* relève ce défi lors de ces moments de transition en étant adaptative. Lorsque le joueur saute d'une strate vers une strate inférieure, la musique réagit instantanément à son action : elle ne se contente pas de passer d'un thème à un autre, mais compose une expérience sonore spécifique à la chute elle-même. Deux pièces musicales incarnent cette approche : *Diving Through the Sky*, qui accompagne la descente depuis les Îles Célestes vers la Surface, et *Diving Through the Depths*, qui suit la plongée depuis Hyrule vers les Profondeurs.

Dans cette partie, nous analyserons comparativement ces deux musiques afin de comprendre comment ces deux compositions gèrent la transition entre strates opposées.



Illustration 12 : Link et Zelda tombant depuis le Ciel, capture d'écran © Nintendo

A. *Diving Throught the Sky*

Analyse de *Diving Throught the Sky* – musique composée par Manaka Kataoka

Musique : <https://youtu.be/gpimcNnisjM?si=xqqBrIaB9KVkAY7v>

Gameplay : <https://youtu.be/N90rQZtZg5Y>

Partition : <https://musescore.com/user/32857867/scores/11397415> (transcrite par [Lozberipie](#), annotée et corrigée par Louis Delisle)

Le morceau *Diving Throught the Sky* se déclenche lorsque Link s'élance dans le vide (qu'il soit projeté dans les airs ou qu'il saute depuis une Île Céleste). La musique se déploie et se transforme progressivement en fonction de sa descente en quatre phases distinctes, chacune correspondant à un moment précis de la chute : le début de la descente, le cœur de la chute, l'approche du sol, et enfin l'atterrissage.



Illustration 13 : Link sautant dans le vide depuis les Îles Célestes, capture d'écran © Nintendo

a) Phase 1 : le début de la descente

Quelques secondes après un saut dans le vide, le piano – instrument emblématique de *Breath of the Wild* et *Tears of the Kingdom* – établit le motif central de cette pièce. Joué en doubles croches dans une mesure binaire à six temps, ce motif génère une sensation d'attente grâce aux silences placés sur les temps trois et six.

L'écriture repose sur une échelle pentatonique (*mib, fa, sol, sib, do*), qui crée une atmosphère à la fois mobile et apaisante. Le motif descend progressivement : d'abord de l'aigu

vers le médium au sein d'une même mesure (variation a.), puis d'une mesure à l'autre (de a. vers b.), illustrant ainsi la chute continue de Link. Dans la variation b., des notes supplémentaires apparaissent en superposition inférieure, toujours fidèles à l'échelle pentatonique. Cette stratification enrichit la boucle tout en maintenant l'idée de descente constante. Ces deux variations (a. et b.) se répètent en boucle tant que le joueur plane haut dans le ciel sans

Illustration 14 : Motif au piano de la phase 1 © Manaka Kataoka (Lozberipie)

réellement chuter.

b) Phase 2 : la chute à travers le ciel

Lorsque Link entre en chute libre, le motif initial se développe pleinement (variation c.) et sert de base pour l'élaboration du morceau. Les silences présents dans les phases a. et b. sont désormais comblés par trois doubles croches, et chaque double est maintenant jouée à deux notes simultanément. Ce nouveau motif rythmique et harmonique renforce l'impression de mouvement et d'accélération, créant un véritable moteur musical qui soutient le héros tombant dans le vide.

Un élément étonnant que l'on peut remarquer est la spatialisation stéréophonique du piano. En effet, le son se déplace d'une oreille à l'autre tous les trois temps (de gauche à droite), créant un effet de mouvement circulaire autour du joueur. Cette technique, inhabituelle pour un instrument acoustique, renforce l'immersion en évitant toute focalisation sur un point fixe, permettant au joueur de sentir comme des fragments sonores venant l'envelopper.

Illustration 15 : Moteur au piano de la phase 2 © Manaka Kataoka (Lozberipie)

Une fois ce moteur rythmique installé, d'autres instruments font des apparitions mélodiques : le saxophone alto, la flûte et le hautbois. Ce choix n'est pas anodin : tous trois sont des instruments à vent, omniprésents musicalement dans les Îles Célestes. Ils créent ainsi un pont sonore entre le monde céleste et le monde terrestre.

Le motif mélodique est introduit par le saxophone alto (variation a.) : il débute par des valeurs rythmiques rapides créant un effet sautillant, puis laisse place à des valeurs plus longues, générant une sensation de respiration et d'espace. Ce même motif est ensuite repris de manière identique rythmiquement par la flûte avec une transposition de hauteur, accompagnée du hautbois en doublure partielle à la tierce inférieure.

L'instabilité rythmique de ce motif (dont les appuis ne tombent jamais sur les temps forts) combinée à son orchestration exclusivement confiée aux vents, peut évoquer le chant et le vol d'un oiseau, tout en créant un sentiment flottant, léger et virevoltant. Cette évocation renforce l'idée d'une traversée aérienne.



Illustration 16 : Motif au piano de la phase 1 © Manaka Kataoka (Lozberipie)

Illustration 17 : Motif mélodique repris à la flûte et au hautbois © Manaka Kataoka (Lozberipie)

En fin de boucle, des harmoniques d'harpe et des pizzicatos de violoncelle viennent répondre aux mélodies des vents. Ces instruments à cordes relancent le cycle et peuvent être perçus comme un second groupe d'oiseaux – ceux de la terre répondant à ceux du ciel peut-être ? –, établissant un dialogue entre les deux mondes.

c) Phase 3 : L'approche du sol

Lorsque Link entre dans la zone proche du sol, un changement brutal survient : un fa joué *forte* par les cuivres, accentué par une grosse caisse et une batterie, éclate soudainement. Cet élément percutant marque l'arrivée imminente sur Hyrule et alerte le joueur qu'il doit se préparer à atterrir. Après cette intervention, le moteur au piano descend d'une octave et poursuit seul jusqu'à la phase finale.

d) Phase 4 : L'atterrissage

La quatrième et dernière phase advient lorsque Link touche le sol. Le piano, désormais seul, poursuit son motif jusqu'à un dernier arpège ascendant, menant à un accord arpégé en quarts justes, à l'instant de l'atterrissage.

L'accord final, durement chiffrable en un $\text{DbMaj}^{\text{sus4}(\text{add6add9})}$, est constitué majoritairement de quarts justes (*fa-sib-mib-lab* à la main droite), rappelant l'atmosphère suspendue et mystérieuse de *Sky Island*. Ce dernier accord introduit aussi un *réb* et un *lab* qui ne font pas partie de l'échelle pentatonique initiale. Ces notes créent une rupture douce qui marque la conclusion de la chute, et ce changement subtil vient résoudre la tension accumulée durant la descente.

Illustration 18 : Motif final descendant © Manaka Kataoka (Lozberpie)

Nous pouvons nous demander ce qu'il se passe si Link interrompt sa chute, en se posant sur une autre Île Céleste ou en planant trop longtemps par exemple. Dans ce cas, la musique s'estompe progressivement par un *fade out* sans jouer l'accord final. Cet accord est ainsi réservé exclusivement à l'atterrissage sur le sol terrestre d'Hyrule.

e) Cohérence structurelle et adaptabilité

Nous pouvons observer que les transitions entre les différentes phases se font naturellement, et ce grâce au maintien du motif rythmique principal du piano dans la même échelle pentatonique du début à la fin. Cette continuité permet au système musical de s'adapter à la vitesse de descente du joueur : si celui-ci chute très rapidement, la musique peut passer directement de la phase 1 à la phase 4, en sautant les phases intermédiaires 2 et 3 si nécessaire.

B. *Diving Through the Depths*

Analyse de *Diving Through the Depths* – musique composée par Maasa Miyoshi.

Musique : https://youtu.be/fjGrLvVBzIY?si=3qOp_8Wo8RIyL1ei

Gameplay : <https://youtu.be/kBdsQXk7UhY>

Diving Through the Depths constitue le pendant souterrain de *Diving Through the Sky*. Cette pièce se déclenche lorsque Link plonge depuis la surface d'Hyrule vers les Profondeurs, un monde hostile et obscur qui contraste radicalement avec la luminosité des Îles Célestes. Si la mécanique de jeu reste identique, l'atmosphère musicale diffère considérablement.

Sur le plan de l'écriture musicale, cette composition établit de nombreux parallèles avec *Diving Through the Sky*, mais en détournant systématiquement ses éléments vers une esthétique plus sombre et inquiétante. L'approche compositionnelle semble privilégier une écriture moins structurée, potentiellement davantage improvisée, puis assemblée sur séquenceur. L'utilisation d'effets audios tels que des *delays*, réverbérations, ou spatialisations mobiles, contribue à créer un univers sonore dystopique et déstabilisant.

À l'image de *Diving Through the Sky*, cette composition peut être analysée selon quatre phases distinctes qui jalonnent la descente de Link vers les Profondeurs.



Illustration 19 : Link devant un Abîme menant aux Profondeurs, capture d'écran (Gamer Guides) © Nintendo

a) Phase 1 : le début de la descente

Le motif rythmique et harmonique initial, qui était confié au piano dans *Diving Through the Sky*, est ici transféré à un instrument percussif à hauteur déterminée dont le timbre évoque un cymbalum ou un instrument à cordes métalliques pincées. Ce changement instrumental transforme le caractère du motif : là où le piano offrait chaleur et familiarité, cet instrument difficilement identifiable génère une sonorité inconnue et étrange. Comme dans la pièce céleste, ce motif constitue la base de l'élaboration musicale, mais son évolution est bien plus limitée. Il demeure incomplet, avec une pause à chaque fois sur les troisièmes et sixièmes temps de la mesure à 6/4, créant ainsi une sensation de suspens. L'application d'un long *delay* sur cet instrument participe à l'atmosphère « non naturelle » de la composition, installant d'emblée un sentiment d'étrangeté et de surréalisme. On retrouve la même technique de spatialisation stéréophonique gauche-droite que dans *Diving Through the Sky*, établissant ainsi un lien entre les deux pièces tout en maintenant l'effet d'enveloppement sonore autour du joueur.

Dès l'introduction, un effet de *sound design* en *reverse*¹⁰ accompagne l'écoute, renforçant le caractère déstabilisant et anormal de cette descente vers un monde souterrain menaçant.

b) Phase 2 : la chute vers les Profondeurs

De la même manière que dans *Diving Through the Sky*, un instrument à vent intervient pour jouer un motif mélodique. Il s'agit cette fois non-pas d'un saxophone mais d'une flûte, qui vient reprendre la tête du motif entendu lors de la chute céleste, mais en s'en écartant librement passer l'introduction. Elle recourt en effet à une technique étendue appelée *flutterzunge*, qui génère un tremblement rapide et instable sur les notes tenues, créant à la fois du mouvement interne et une tension palpable qui contraste avec la douceur des vents célestes.

Tout comme la flûte et le hautbois qui se relayaient dans la version céleste, le motif mélodique est ici confié à un violon, probablement doublé par un alto à la tierce inférieure. Ce transfert du registre des vents vers les cordes frottées participe au glissement esthétique de l'aérien vers le terrestre, du léger vers le pesant. Des effets instrumentaux viennent ponctuer cette phase : des glissandos de cordes descendant de l'aigu vers le grave renforcent l'idée de chute tout en ajoutant une dimension anxigène absente de la version céleste. Ces glissements chromatiques évoquent une perte de contrôle, et un monde dangereux.

Les harmoniques d'harpe et pizzicatos de violoncelle qui dialoguaient avec les vents dans *Diving Through the Sky* sont remplacés par des synthétiseurs. Ce choix maintient le même rythme et les mêmes intervalles que dans la version céleste, mais substitue la chaleur acoustique par une froideur électronique, accentuant le caractère hostile des Profondeurs.

¹⁰ Un son *reverse* est un son renversé, joué à l'envers.

c) Phase 3 : L'approche des Profondeurs

Comme dans la version céleste, l'approche du sol (ici, le fond des Profondeurs) est marquée par une intervention massive des cuivres accompagnés de percussions. Toutefois, cette version souterraine amplifie considérablement l'impact de cet événement musical : les cuivres sont doublés par un synthétiseur pour ajouter de la puissance sonore, et l'intervention dure plus longtemps avant de se terminer par un glissando descendant vers le grave. Ce glissando fait écho aux glissements de cordes entendus précédemment, créant une cohérence interne au morceau. L'élément d'accent aux cuivres et percussions devient ainsi bien plus impressionnant et effrayant, reflétant le danger accru que représentent les Profondeurs par rapport au simple atterrissage sur Hyrule.

d) Phase 4 : L'arrivée au fond

Contrairement à la chute céleste qui s'achevait par un arpège ascendant menant à un accord arpégé, l'arrivée au fond des Profondeurs est bien moins élaborée. Le moteur rythmique et harmonique poursuit seul comme dans la version céleste, jusqu'à l'instant où Link touche le sol, où il est interrompu par un *mib* joué par des cuivres dans le grave (probablement des trombones). Cette intervention, forte mais moins intense que le signal d'alerte de la phase 3, joue le rôle d'une conclusion dramatique finale. Son caractère menaçant rappelle au joueur qu'il a désormais rejoint un monde hostile, où la quasi-totalité des êtres vivants sont des ennemis, créant un contraste saisissant avec l'apaisement qui concluait la chute céleste.



Illustration 20 : Link de dos regardant Hyrule, source inconnue © Nintendo

C. Conclusion – Diving

L'analyse comparative de *Diving Through the Sky* et *Diving Through the Depths* révèle une approche compositionnelle sophistiquée où la structure musicale demeure constante tandis que l'orchestration, le timbre et les techniques de production électronique transforment radicalement l'affect de la musique. Cette dualité musicale renforce la narration du jeu :

Tears of the Kingdom présente un monde organisé en trois strates horizontales où chacune d'entre elles est dotée d'un univers sonore distinct. La liberté de se déplacer verticalement entre ces strates offre à la musique une responsabilité particulière : créer des ponts entre ces mondes et donner du sens à leur traversée. De cette manière, la musique accompagne une mécanique de jeu propre à *Tears of the Kingdom*, tout en sculptant l'expérience émotionnelle du joueur, transformant ainsi une simple chute en un voyage sensoriel chargé de sens. Un aspect remarquable de cette composition est le choix esthétique de présenter la chute dans le vide comme une expérience belle et apaisante. C'est la musique qui guide cette perception : plutôt qu'une musique tendue mettant en garde contre le danger, nous avons une pièce qui évoque poétiquement le monde céleste durant toute la descente. Certes, il y a l'accent musical et l'intervention des cuivres lors de l'approche du sol, mais cette tension se résout immédiatement si le joueur atterrit sans encombre. La chute n'est donc pas traitée comme une menace, mais comme un moment de grâce, un instant suspendu entre deux mondes. Cette vision musicale transforme une action qui pourrait être anxiogène en une expérience contemplative, invitant le joueur à apprécier la beauté du voyage vertical et la découverte, à l'image de la philosophie du jeu.

Diving Through the Depths fonctionne comme un miroir sombre de *Diving Through the Sky*. Les deux compositions partagent une architecture commune – structure en quatre phases, motif rythmique de base, spatialisation stéréophonique, interventions instrumentales progressives, accent massif à l'approche du sol – mais chaque élément est systématiquement réinterprété pour servir une intention expressive opposée. Là où la chute céleste était apaisante et contemplative, la descente souterraine se révèle inquiétante et déstabilisante. Le passage du piano acoustique à un instrument percussif, des vents purs au *flatterzunge* anxiogène, des instruments acoustiques aux synthétiseurs froids, traduisent musicalement le contraste entre deux mondes : l'un lumineux et rassurant, l'autre obscur et menaçant.

Ces deux compositions démontrent que la musique vidéoludique peut agir comme un narrateur invisible, guidant l'interprétation du joueur avant même que l'image ne révèle la nature du monde de destination. Le choix de maintenir une cohérence structurelle tout en transformant radicalement l'affect illustre la philosophie d'interconnexion propre à *Tears of the Kingdom* : ces mondes opposés restent liés, reflétant leur interdépendance fonctionnelle dans le gameplay. La musique ne réagit donc pas seulement aux actions du joueur, elle anticipe et donne du sens à ses déplacements verticaux, en invitant le joueur à ressentir la tension entre émerveillement et inquiétude, au cœur même de l'exploration.

III. Les Profondeurs

Les Profondeurs sont un espace sous-terrain hostile, situé sous le royaume d’Hyrule, plongé quasi-totalement dans l’obscurité. Elles sont peuplées d’ennemis dangereux et d’une faune étrange, et ce dans un lieu uniquement accessible via les Abîmes, d’immenses gouffres entourés de miasmes. Si le gameplay permet progressivement au joueur d’éclairer ces ténèbres pour en explorer les recoins, la menace et l’atmosphère oppressante demeurent constitutives de l’identité de ce lieu, s’opposant frontalement à la lumière et à l’harmonie des Cieux.

Cependant, cette dualité ne se limite pas à une opposition spatiale ou visuelle. Les Profondeurs et les Cieux, bien que radicalement distincts, sont intrinsèquement liés par différents éléments qui entretiennent une connexion entre les deux : certains objets par exemple, trouvés dans les Profondeurs comme le minerai Soneau, permettent d’améliorer les capacités de Link dans les Îles Célestes, tandis que certains objets des Cieux, comme les fleurs célestes, permettent de se soigner dans les Profondeurs. Cette dualité géographique et fonctionnelle appelle naturellement une dualité musicale. C’est dans cette tension entre opposition et cohérence que s’inscrit l’analyse des musiques des Profondeurs. À travers l’étude de *Field (Depths)* et de *Gloom’s Spawn Battle*, il s’agira de comprendre comment la bande-son construit un univers sonore hostile et anxiogène.



Illustration 21 : Lieu inconnu dans les Profondeurs, capture d’écran © Nintendo

A. *Field (Depths)*

Analyse de *Field (Depths)* – musique composée par Maasa Miyoshi.

Musique : <https://youtu.be/x18TuzB6b6s?si=8gal45fds0LaTreE>

Gameplay : <https://youtu.be/gXOEP3rB8M4>

Lorsque le héros pénètre dans les Profondeurs, la bande-son opère une transformation radicale pour accompagner cette exploration. Contrairement à la liberté sonore des Cieux, la musique ici est intrinsèquement liée à l'environnement et remplit une fonction narrative précise : instaurer un climat sonore immédiatement identifiable et caractéristique de ce lieu hostile. L'objectif est double : évoquer l'opacité du lieu et générer une tension chez le joueur. Pour y parvenir, la composition s'appuie sur une palette de timbres distincte des mondes de surface.

a) Un univers musical porté sur le son

L'atmosphère musicale des Profondeur est marquée par l'absence de mélodies structurées, d'harmonies définies et de rythmiques évolutives. L'attention se porte avant tout sur le phénomène sonore en lui-même : transformations audio, textures sonores complexes, traitements électroniques et sons concrets tissent ensemble un univers sonore singulier et inquiétant. L'usage d'un synthétiseur grave, entendus dès les premiers pas posés sur le sol, sert de signal d'alarme pour marquer le joueur et instaurer une ambiance. Son timbre peut évoquer le grognement d'un monstre ou d'un ennemi, sans que l'on puisse vraiment discerner si celui-ci est loin ou proche. Le synthétiseur contribue de cette manière à instaurer le sentiment d'un danger inconnu.

L'emploi du piano préparé, dont les cordes sont modifiées pour produire des sons sourds et percussifs, rappelle l'atmosphère organique du monde au-dessus, tout en renforçant l'inquiétude de l'entrée dans le monde d'en-dessous. La symbolique du piano préparé est d'autant plus importante cet instrument, emblématique des deux *open world*, est entendu régulièrement dans le royaume d'Hyrule, et peut évoquer la nature et la pureté. En « préparant » le piano, les cordes sont modifiées, des objets sont insérés entre elles pour altérer la vibration, transformant l'instrument de pureté en une source de dissonance organique. Cette altération technique peut illustrer la corruption qui ronge le sous-sol d'Hyrule, rappelant au joueur que ce lieu est une version inversée et corrompue de la surface. Le piano préparé de *Field (Depths)* est parfois dur à distinguer au milieu des autres sons électroniques et concrets, mais il peut être entendu plus distinctement sur *Depths Abandoned Mine*, que l'on entend dans les mines abandonnées des Profondeurs.



Illustration 23 : John Cage preparing a piano (1947) ©
Irving Penn



Illustration 22 : Studio of the Groupe de Recherche Musical
(1951) © GRM

Un élément central de cette identité sonore réside dans le traitement de l'espace acoustique. La quasi-totalité des éléments musicaux est noyée dans un *delay*, créant un sentiment d'inconnu absolu. Dans l'obscurité totale du jeu, où la vue est limitée, les sons semblent rebondir à l'infini, simulant une perte de repères spatiaux et une sensation de vertige. Le joueur est ainsi placé dans une situation où il manque de repères visuels et audios, amplifiant la tension inhérente à l'exploration d'un lieu inconnu. Nous pouvons aussi remarquer l'utilisation de certains sons en *reverse* lorsque le joueur est dans les Profondeurs. Ces sons inversés, utilisés tout au long du jeu, permettent de symboliser le mal corrompu (Ganondorf le Roi Démon, les miasmes etc.). Le son en *reverse* sert alors de « leitmotiv¹¹ timbral » pour évoquer la présence du mal, une caractéristique stylistique qui transparait également dans les différentes bandes-annonces promotionnelles du jeu¹². C'est dans cet environnement sonore que ces textures inversées viennent renforcer l'atmosphère de menace constante et souligner la perversion de l'ordre naturel.

Malgré cette opposition radicale, la musique des Profondeurs conserve un lien subtil avec les Cieux, reflétant l'interdépendance des deux mondes. La structure musicale repose sur des impacts sonores réguliers, joués par intervalles précis. Ces percussions laissent place à un silence comblé par l'écho du *delay*, avant que le cycle ne reprenne. Ce tempo lent et cette boucle d'environ une minute créent une mécanique hypnotique, très épurée. Cette sobriété laisse une large place au silence, une caractéristique qui unit cette bande-son à celle des Cieux (*Field (High Sky) & Sky Island*) et à l'esthétique générale du jeu, en accompagnant le joueur sans trop lui donner d'informations différentes à l'écoute.

¹¹ Motif ou thème assez caractéristique, destiné à rappeler, dans un ouvrage musical, une idée, un sentiment, un état ou un personnage. (Wagner en a systématisé l'emploi.) Dictionnaire de français Larousse. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/leitmotiv/46622>

¹² Sequel to The Legend of Zelda: Breath of the Wild - First Look Trailer - Nintendo E3 2019 : <https://youtu.be/3fr1Z07AV00?si=ujZCOXgCa6ff3NI&t=12>

B. *Gloom Spawn Battle*

Analyse de *Gloom Spawn Battle* – musique composée par Maasa Miyoshi.

Musique : https://youtu.be/-EO1BY-a6XM?si=Udjki_coj_fQcrDD

Gameplay : <https://youtu.be/8VDuaDleNoM?si=wwAKNqYjtDMpSWKZ&t=10>
(enregistrement d'écran par [FierceDeityRick](#))

Les Profondeurs sont peuplées d'une multitude d'ennemis hostiles. Dans *Tears of the Kingdom*, ces adversaires peuvent être classés en plusieurs catégories selon leur niveau de dangerosité. Chaque catégorie possède une musique de combat spécifique ainsi que des variantes, qui s'adaptent aux lieux de l'affrontement, ou encore à la présence d'un boss au sein du groupe d'ennemis. Ainsi, certaines musiques de combat à la Surface sont réarrangées en des versions souterraines. Par exemple, *Battle: Field* qui accompagne les combats contre de petits groupes d'ennemis en surface, est orchestrée différemment dans les Profondeurs : l'arrangement intègre davantage de sons électroniques et d'effets audio caractéristiques de cet environnement. Cette adaptation musicale reflète une réalité du gameplay : la grande majorité des ennemis rencontrés dans les Profondeurs proviennent initialement de la surface, mais apparaissent partiellement recouverts de miasmes et considérablement renforcés. La musique traduit ainsi cette transformation, signalant au joueur l'intensification du danger.

Toutefois, certains ennemis appartiennent véritablement aux Profondeurs et peuvent occasionnellement surgir à la surface d'Hyrule. C'est le cas des Créatures Miasmatiques, des boss qui apparaissent par surprise à différents endroits du jeu. Ces monstres occupent une place particulière dans la hiérarchie des adversaires car ils établissent un lien narratif et musical entre les Profondeurs et le boss final du jeu : Ganon. Plusieurs éléments rattachent les Créatures Miasmatiques à Ganon : elles partagent une même esthétique visuelle liée aux miasmes qui les recouvrent entièrement, et le combat d'une Créature Miasmatique s'enchaîne directement à un combat contre le Fantôme de Ganondorf. Ces deux monstres sont puissants et effrayants, et bien qu'ils peuvent apparaître aussi bien dans les Profondeurs que sur Hyrule, ils appartiennent fondamentalement au royaume souterrain.



Illustration 24 : Créature Miasmatique, capture d'écran (Zelda Wiki) © Nintendo



Illustration 25 : Fantôme Ganon, capture d'écran (Zelda Wiki) © Nintendo

La musique s'enclenche automatiquement lorsque Link franchit le périmètre de détection de la Créature Miasmatique. Dans certains cas, il arrive que celle-ci ne soit pas dans le champ de vision du joueur : la musique devient alors le premier élément à notifier de sa présence, avertissant le joueur qu'il est en train de se faire attaquer, créant ainsi une tension immédiate.

La composition peut être analysée en quatre phases distinctes qui accompagnent le déroulement du combat.

a) Phase 1 : Introduction

Cette première phase vise à instaurer une tension immédiate annonçant l'arrivée imminente de l'ennemi.

La musique débute par un léger *fade-in*, permettant une entrée de la musique plus discrète. Nous pouvons entendre dès le début des notes jouées en doubles rapidement au piano dans un registre médium-grave, qui instaurent une ambiance frénétique et stressante. Ces « fusées » pianistiques préfigurent le moteur rythmique qui se développera pleinement dans la phase suivante, créant ainsi une continuité structurelle entre l'introduction et le corps du combat.

Les voix en *reverse*, que nous avons précédemment identifiées comme un « leitmotiv timbral » évoquant la présence du mal, ne sont plus reléguées en arrière-plan comme précédemment, mais placées au premier plan sonore. Ce choix souligne le lien direct entre la Créature Miasmatique et Ganon, marquant le lien entre ce monstre et le seigneur des ténèbres. Ces voix inversées créent un sentiment étrange, à la fois fascinant et magique, reflétant la nature ambivalente du mal : magique et terrifiant.

Des sons percussifs de type *pluck*, probablement issus d'un piano préparé ou d'un synthétiseur, viennent ponctuer le crescendo par quelques notes dans un registre médium. Ces sons sont spatialisés à droite dans le panoramique stéréo, auxquels répond un motif à l'octave inférieure panoramisé à gauche. Cette alternance gauche-droite crée un effet de dialogue spatial qui enveloppe le joueur et renforce la sensation d'une menace omnidirectionnelle.

En arrière-plan, on perçoit une tenue gravitant autour du *do*, jouée par un mélange de sons synthétiques dont la hauteur glisse progressivement vers l'aigu. Ce glissement ascendant participe activement à la construction de la tension, créant un sentiment d'escalade inexorable vers le conflit.

L'ensemble de ces éléments converge vers un crescendo général, tant en termes de dynamique que d'orchestration, menant à l'installation du moteur rythmique. Cette montée en puissance est renforcée par l'ajout de *risers* (effets sonores ascendants présents dans les musiques électroniques) et par l'accélération des apparitions du débit de doubles croches au piano, créant une propulsion vers la phase de combat proprement dite.

b) Phase 2 : La créature Miasmatique

Cette deuxième phase marque l'engagement du combat contre la Créature Miasmatique et se caractérise par une densification rythmique et d'instrumentation.

Le piano établit un moteur rythmique constant en doubles croches, générant un débit rapide et ininterrompu. Comme dans *Diving through the Sky*, le son du piano se déplace par groupes de notes de droite à gauche dans l'espace panoramique. Toutefois, cette technique de spatialisation remplit ici une fonction radicalement opposée : alors qu'elle créait un enveloppement apaisant lors de la chute céleste, elle génère dans ce contexte une apparition sonore omnidirectionnelle, le débit rapide surgissant de tous côtés pour déstabiliser et stresser le joueur.

L'entrée d'une percussion grave, sûrement un taiko, marque un tournant dans cette phase. Cet instrument marque d'abord les temps principaux pendant sept pulsations, établissant temporairement une structure rythmique stable. Puis, brusquement, il bascule sur les contretemps pendant environ quatre pulsations, instaurant une forte instabilité rythmique à l'image du combat chaotique. Ce basculement s'accompagne d'un effet dramatique supplémentaire : le moteur du piano se coupe momentanément, accentuant la perte de repères du joueur. Nous pouvons remarquer aussi que chaque début de pattern rythmique est ponctué par une cloche tubulaire, dont la résonance convoque l'imaginaire collectif associé à cet instrument : celui des cloches d'églises funestes.

Parmi les instruments aux timbres caractéristiques qui enrichissent cette phase, l'accordéon occupe une place significative. Il vient compléter le débit de doubles croches du piano, lui aussi spatialisé par notes dans le panorama stéréophonique. L'utilisation de cet instrument dans ce contexte n'est pas anodine : son timbre rappelle celui de l'orgue, instrument emblématique dans le jeu vidéo pour symboliser les boss finaux, et fréquemment utilisé dans la franchise *Zelda* pour représenter Ganon. Par association de timbre, l'apparition d'un accordéon à ce moment du combat constitue un choix artistique crucial : il préfigure l'arrivée imminente et le remplacement de Ganon dans le combat, sans recourir directement à l'orgue qui pourrait être trop évident et « spoilerait » son apparition.

Les cordes constituent un autre groupe instrumental utilisé de manière caractéristique. Leurs tremolos ajoutent de la frénésie et renforcent l'impression de rapidité du morceau. Elles interviennent à la fin du pattern rythmique pour le relancer, immédiatement suivies par des voix en *reverse* rapides qui réitèrent le « leitmotiv timbral » du mal précédemment établi.

Enfin, plusieurs sons électroniques sont intégrés en arrière-plan, rappelant l'esthétique sonore caractéristique des Profondeurs. On peut notamment entendre un glissando de synthétiseur (par exemple à 1'45) identique à ceux perçus lors de l'exploration des Profondeurs. Cette intégration crée une continuité sonore entre l'ambiance exploratoire du royaume souterrain et la confrontation avec ses créatures les plus redoutables, ancrant musicalement la Créature Miasmatique dans son environnement d'origine.

c) Phase 3 : Le Fantôme de Ganon

Ce moment marque un retournement dramatique : après avoir enfin vaincu la Créature Miasmatique, celle-ci se transforme en le Fantôme de Ganon, et le combat reprend de plus belle. Cette troisième phase débute aux alentours de 2'25. Contre toute attente, cette phase est musicalement moins affirmée que la précédente, malgré l'escalade du danger. Le spectre sonore se concentre principalement dans les graves et les médiums, évitant les registres aigus qui pourraient créer une sensation d'urgence plus marquée. Certains modes de jeu instrumentaux disparaissent sans réapparaître, notamment les cordes jouées avec l'archet, qui constituaient un élément d'agitation majeur dans la phase précédente. Cette retenue crée un effet paradoxal : plutôt que d'amplifier la menace par une surenchère sonore, la musique se fait plus insidieuse, suggérant peut-être la nature spectrale et moins tangible de ce nouvel adversaire.

Un nouvel instrument percussif dans les médiums-graves vient enrichir la texture rythmique, ajoutant de la complexité tandis que les autres éléments se calment relativement. Un petit motif rapide de trois notes (*ré-ré-mib*) apparaît de manière assez aléatoire, joué alternativement par le piano et un violoncelle solo. Ce fragment mélodique obsessionnel, surgissant de façon imprévisible, apporte un caractère frénétique qui traduit l'instabilité du combat.

L'accordéon ayant préfiguré cette évolution lors de la phase précédente, c'est désormais l'orgue lui-même qui fait son apparition, bien que de manière discrète, jouant des tenues en arrière-plan. Cette introduction subtile du timbre de l'orgue rappelle le timbre sonore de Ganon établi dans les précédents opus de la franchise, notamment dans *Inside Ganon's Castle*¹³ d'*Ocarina of Time*, lui-même entendu pour la première fois dans *A Link to the Past*. Cette évocation dans le combat reste subtile et n'est pas trop marquée. Le dosage est calculé, suffisamment présent pour être identifié par les joueurs familiers de la série, mais suffisamment retenu pour ne pas écraser les autres éléments musicaux.

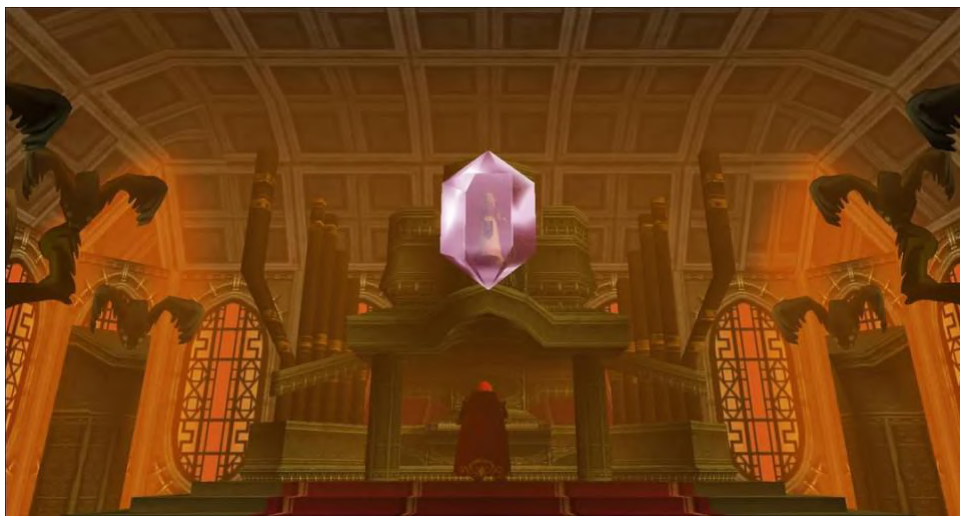


Illustration 26 : Ganondorf jouant de l'orgue, capture d'écran de *Zelda Ocarina of Time* (1998) © Nintendo

¹³ The Legend of Zelda: Ocarina of Time Music - Inside Ganon's Castle : <https://youtu.be/L4RnfpMibA?si=gDuj0MxtgJs17Zxd>

Les cordes, qui jouaient précédemment à l'archet, adoptent de nouvelles techniques de jeu : elles produisent des effets percussifs en jouant *col legno* (frappant les cordes avec le bois de l'archet) et génèrent des textures sonores inquiétantes en arrière-plan par l'usage du *sul ponticello* (jeu près du chevalet, produisant un son métallique) et du *tremolo*. Ces techniques étendues contribuent à l'étrangeté sonore de cette phase.

Par rapport à la phase antérieure, on perçoit des soufflets de cuivres qui viennent dynamiser l'ensemble et apporter de la puissance, créant des vagues d'intensité au sein d'une texture globalement plus retenue, mais ces interventions de cuivre sont assez rares. Nous pouvons remarquer aussi que de nombreux sons sont placés dans le séquenceur de manière aléatoire, renforçant l'effet chaotique et imprévisible du combat contre le Fantôme de Ganon. Cette organisation paradoxalement désorganisée reflète musicalement la nature insaisissable et déstabilisante de cet adversaire fantôme.

d) Phase 4 : Le boss vaincu

Dans le cas où Link sort victorieux du combat, une brève conclusion musicale intervient au moment précis où le boss est vaincu. Cette cadence finale dure moins de dix secondes et contraste radicalement avec l'intensité orchestrale des phases précédentes.

Tous les instruments disparaissent soudainement, laissant le piano seul effectuer une cadence conclusive. Cet instrument, déjà central dans les phases de combat, retrouve ici son statut soliste pour marquer la fin de l'affrontement. La cadence consiste en l'exposition de différents accords, progressant de l'aigu vers le grave, accompagné d'un motif mélodique de croches descendantes. Cette descente en termes de registre peut être interprétée comme la chute du boss vaincu ou comme un retour au calme après la tension du combat.

L'entrée du piano est précédée d'un roulement de cymbale qui continue à résonner pendant toute la durée de la cadence, créant un halo sonore enveloppant. À cette résonance acoustique se mêlent des éléments de sound design qui fusionnent avec les harmonies du piano, brouillant la frontière entre sons instrumentaux et effets électroniques. Cette ambiguïté de timbre maintient une légère inquiétude : la victoire est acquise, mais l'atmosphère oppressante des Profondeurs n'a pas totalement disparu. Le joueur reste dans cet univers hostile malgré sa victoire temporaire.

C. Conclusion – Profondeurs

Ainsi, *Field (Depths)* marque une rupture esthétique forte avec les musiques des Cieux en privilégiant une approche fondée sur le timbre, la texture et le traitement sonore plutôt que sur la mélodie ou l'harmonie. Par l'usage de sons électroniques, de piano préparé et d'effets spatiaux comme le *delay* ou le *reverse*, la composition instaure un climat d'incertitude et de menace, traduisant l'opacité et l'hostilité des Profondeurs. Toutefois, derrière cette opposition radicale, subsistent des éléments communs (lenteur, répétition, importance du silence) qui assurent une continuité avec les autres strates du jeu. La musique participe ainsi pleinement à la construction d'un monde à la fois distinct et interconnecté, où le sonore devient un vecteur essentiel de perception et de compréhension de l'espace.

L'analyse de *Gloom Spawn Battle* prolonge cette logique en montrant comment ces éléments sonores sont réinvestis et intensifiés dans un contexte de combat. La musique y adopte une structure évolutive en plusieurs phases, épousant précisément la dramaturgie de l'affrontement. Du crescendo initial à la densification rythmique, jusqu'à la transformation en Fantôme de Ganon, chaque étape mobilise des procédés spécifiques (spatialisation instable, « leitmotiv timbral », hybridation entre instruments acoustiques et électroniques) afin de traduire musicalement l'escalade de la menace. Contrairement au Flux Construct, dont la musique participe activement au gameplay en soulignant les fenêtres d'action du joueur, celle-ci agit davantage comme un vecteur d'angoisse et de crescendo, traduisant la nature imprévisible et profondément inquiétante de l'ennemi. Là où le combat contre l'ennemi du Ciel reposait sur une instabilité rythmique et une écriture assez ludique, fondée sur la surprise et la désorientation, le combat contre la Créature Miasmatique privilégie une montée en tension continue. La musique y adopte une fonction avant tout dramatique : elle annonce la menace grandissante, accompagnant la transformation de l'ennemi, tout en affirmant le lien entre les Profondeurs et Ganon.

Ainsi, la bande-son des Profondeurs illustre parfaitement la manière dont *Tears of the Kingdom* conçoit la musique comme un outil de cohérence globale entre gameplay, narration et environnement. Elle ne guide pas seulement le joueur : elle façonne sa perception du danger, de l'espace et du récit, confirmant le rôle central du son dans la construction de l'univers des Profondeurs.

IV. Le Château d'Hyrule

Visible depuis les territoires les plus éloignés du jeu, le Château d'Hyrule, situé au centre de la carte, était autrefois le siège de la famille royale et le cœur du royaume. Désormais conquis par le mal, rongé par les miasmes et abandonné par ceux qui l'habitaient, il incarne la chute du pouvoir face au mal. Ancien symbole du royaume, le Château d'Hyrule s'est partiellement élevé dans les airs suite au retour de Ganondorf. Sa partie restée à la surface abrite un Abîme permettant d'accéder aux Profondeurs, établissant ainsi un lien direct entre les trois strates du monde : Profondeurs, Surface et Cieux. C'est dans ce gouffre que se cache le Fantôme de Ganondorf, manifestation directe du mal enfoui sous Hyrule.



Illustration 27 : Le château d'Hyrule vu d'en dessous, capture d'écran (TheGamer) © Nintendo

A. *Hyrule Castle (Surface)*

Analyse de *Hyrule Castle (Surface)* – musique composée par Maasa Miyoshi.

Musique : <https://youtu.be/0F9Z0mXHDfM?si=RiEoEsWEfCqpI1a0> (nommée *Hyrule Castle Chasm*)

Gameplay : <https://youtu.be/k3uXzbtnMBU>

Partition : https://musescore.com/user/31048783/scores/11164771?share=copy_link
(transcrite par [Grilled Jello](#), annotée et modifiée par Louis Delisle)

La musique se déclenche lorsque Link pénètre dans la zone du Château d'Hyrule et occupe une fonction de musique de fond.

a) Évoquer l'absence

Le morceau débute par une tenue de voix de femme, probablement réalisée à l'aide d'un synthétiseur, rapidement interrompue par l'entrée du piano. L'utilisation de cette voix féminine est intéressante, car elle permet d'évoquer subtilement l'absence de la princesse Zelda, disparue et recherchée par le héros tout au long de l'aventure, et qui résidait autrefois là. Bien que les interventions vocales restent partielles et fragmentaires, elles suffisent à suggérer inconsciemment la disparition de la famille royale et la désolation du lieu.

Le piano, instrument central et mis en valeur dans cet extrait, entre de manière libre sur un accord de $G^{m(Maj7)}$ arpégé dans les aigus, établissant immédiatement la tonalité de sol mineur. Le frottement entre la septième majeure ($fa\sharp$) et la note fondamentale (sol) crée une tension harmonique qui enveloppe le joueur d'une ambiance mystérieuse et étrange, reflétant le caractère déserté et énigmatique du château. Une fois l'accord arpégé, le piano poursuit de manière légèrement plus affirmée en posant un sol dans les graves, suivi d'un $ré$ dont la résonance est laissée en suspension. Simultanément à ce sol grave, un groupe d'instruments apparaît discrètement en arrière-plan pour poser une harmonie et renforcer l'effet mystérieux : il s'agit d'un ensemble d'instruments à vent, identique à ceux entendus dans les Îles Célestes.

b) Le timbre du passé

Ce groupe de vents en fond sonore vient ponctuer chaque intervention du piano en posant à chaque fois une harmonie ou un groupe de notes. Leur présence soulève alors une question : pourquoi rappeler par le timbre les Îles Célestes dans le Château d'Hyrule, alors que ce groupe instrumental n'est entendu nulle part ailleurs à la Surface ? Plusieurs interprétations narratives peuvent être avancées. D'une part, cette évocation pourrait rappeler que la menace de Ganondorf a autrefois réussi à vaincre le peuple des Cieux, ce qui est peu probable. D'autre part, et plus probablement, elle fait écho au fait que le premier roi d'Hyrule fut Rauru, un être Soneau originaire du Ciel, qui fonda le royaume et en devint le premier souverain. À travers la

présence de l'ensemble à vent, la bande-son rappelle un passé lointain où le premier roi vivait dans le Château, et agit ainsi comme un narrateur invisible : elle permet de faire figurer le peuple Soneau dans l'enceinte du Château, comme un souvenir disparu.

The image shows a musical score for Piano and Voice/Woodwind. The score is in 4/4 time and B-flat major. It features a piano part with a 'sol' pedal and a voice/woodwind part with 'voice' and 'woodwind background' markings. The piano part includes a sequence of notes: sol, fa, mi, b, followed by an ascending eighth-note pattern.

Illustration 28 : Entrée de la musique du Château d'Hyrule © Maasa Miyoshi (Grilled Jello/Louis Delisle)

Après que l'ensemble ait joué un accord de G^{sus4} , le premier accord arpégé du piano est à nouveau exposé, questionnant ainsi la présence du joueur dans cet endroit abandonné. Le piano joue à nouveau un *sol* dans le grave, suivi cette fois des notes *fa* et *mi*, introduisant une nouvelle couleur harmonique. Cette séquence est ensuite interrompue par un mouvement ascendant de doubles croches, toujours au piano, alternant un jeu en octaves qui crée un léger mouvement dans le calme déjà instauré.

Tandis que le groupe des vents pose calmement une pédale de ré, le piano vient jouer en octaves dans le grave un motif identifiable : *la-b-si \flat -sol*.

c) Le motif de l'ennemi

Ce motif, dont le *si \flat* constitue une note étrangère dans le contexte harmonique de sol mineur, fait entendre une seconde augmentée. Cet intervalle a pour effet de rendre la musique plus menaçante à cet instant précis, tout en convoquant un imaginaire orientalisant pour une oreille occidentale. Cette « orientalisation » par la seconde augmentée a été largement exploitée dans la musique savante occidentale pour évoquer, de façon souvent réductrice et fantasmée, « l'Orient » tel qu'imaginé par les Européens. On peut penser par exemple à la *Bacchanale* de l'opéra *Samson et Dalila* de Camille Saint-Saëns, dont l'argument se déroule en Palestine, ou plus récemment au thème de *Lawrence d'Arabie* de Maurice Jarre, se passant pendant la grande révolte arabe. Il est vrai que la seconde augmentée est présente dans certains modes orientaux, notamment le mode *hijaz*, et son utilisation dans le contexte du Château d'Hyrule n'est pas anodine : elle vient évoquer le peuple Gerudo, peuple de guerrières vivant dans le désert, et

dont Ganondorf est originaire. À travers ce court motif contenant une seconde augmentée, la musique évoque l'ennemi qui menace le château en rappelant le peuple qui l'a vu naître.

d) L'attente et la résolution

Après l'apparition de ce motif, le piano joue la préfiguration d'un second motif : huit doubles croches sur un ré, dont les doubles croches 1, 4, 5 et 8 sont jouées à l'octave supérieure. Cette préfiguration laisse place à la résonance avant d'être répétée la mesure suivante.

Illustration 29 : 2^{ème} partie de la musique du Château d'Hyrule © Maasa Miyoshi (Grilled Jello/Louis Delisle)

À partir de la mesure 11, le motif préfiguré est joué dans son intégralité sur le même rythme, suivant un parcours composé des notes *ré-sol-fa*. L'entrée d'une basse de *mib* sur le *sol* laisse deviner une harmonie de *mib* majeur identifiable comme le VI^e degré de la gamme, donnant de l'ampleur et de l'importance à ce moment du morceau. On pourrait s'attendre à l'amorce d'un crescendo, mais cet instant fait office de point culminant : la mélodie descend immédiatement vers le *fa*, harmonisé le temps suivant par un D^{sus4} , concluant la phrase par une demi-cadence suspendue. Cette création d'un « faux climax » suscite chez le joueur un sentiment d'inachèvement et d'attente, reflétant ainsi l'image fracturée du château et du royaume.

Le morceau se termine par un mouvement descendant de notes au piano, passant d'une harmonie de G^m à C^{sus4} , laissant l'atmosphère en suspension. On remarque également l'utilisation d'une réverbération longue en arrière-plan qui octavie les notes à la manière d'un effet *shimmer*¹⁴. Ce traitement sonore crée un lien subtil supplémentaire avec les Cieux, ajoutant une dimension éthérée à l'atmosphère du château et renforçant le lien narratif entre le peuple Soneau et le royaume d'Hyrule.

¹⁴ Il s'agit d'un type de réverbération qui combine réverbération et transposition (*pitch shifting*)

B. Conclusion – Hyrule Castle

La bande-son remplit d'abord une fonction de musique d'ambiance parfaitement adaptée au lieu qu'est le Château d'Hyrule : elle installe une atmosphère à la fois mystérieuse, suspendue et profondément inquiétante, en accord avec l'espace vidé de sa vie et empli de miasmes. Toutefois, celle-ci va plus loin et apporte un sous-texte narratif, en donnant à entendre l'absence. L'usage d'une voix féminine suggère la disparition de la famille royale, et plus particulièrement celle de la princesse Zelda, autrefois liée à ce lieu. Le timbre des vents, quant à lui, convoque la mémoire du peuple Soneau et du règne de Rauru, inscrivant dans l'espace sonore un passé ancien et presque oublié. Enfin, l'apparition ponctuelle de la seconde augmentée introduit une altérité sonore marquée, renvoyant au peuple Gerudo et à Ganondorf, dont la présence menaçante imprègne désormais les lieux.

Ainsi, le Château d'Hyrule constitue un point central où la musique évoque des temporalités issues de strates différentes. Celle-ci ne représente pas seulement un lieu ; elle en révèle la complexité interne. Dans un même espace sonore se superposent un passé glorieux, un présent marqué par l'absence et une menace imminente, sans que ces dimensions ne soient visibles à l'écran. Le Château devient alors un carrefour perceptif où les Cieux et les Profondeurs se rejoignent non pas physiquement, mais par le biais de la musique, qui agit comme seul médium capable de rendre audibles ces couches invisibles et de les unifier en une expérience cohérente.



Illustration 30 : Link affrontant Ganon, capture d'écran de *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (2002) © Nintendo

V. Conclusion

Au terme de ce parcours analytique à travers les trois strates de *Tears of the Kingdom*, il apparaît que la musique du jeu dépasse largement sa fonction. Notre question initiale portait sur la capacité de la musique à raconter ce qui n'est plus visible (les vestiges d'une civilisation disparue dans les Cieux et la menace enfouie dans les Profondeurs), ainsi que sur la manière dont elle symbolise musicalement ces mondes antagonistes tout en accompagnant les déplacements verticaux du joueur entre eux. L'analyse des huit pièces étudiées confirme que la musique remplit pleinement cette double fonction narrative et adaptative.

a) Donner une présence sonore à l'invisible

Dans les Îles Célestes, *Field (High Sky)* et *Sky Island* ne se contentent pas d'accompagner l'exploration d'un monde aérien, mais donnent une forme sonore à un passé disparu. L'orchestration principalement aux vents, le recours au mode dorien, les cadences plagales ainsi que l'écriture chorale vient évoquer la civilisation Soneau, dont il ne reste que des vestiges architecturaux et des Golems éparpillés. Les harmonies impressionnistes de *Sky Island*, cherchant à « traduire la nature », transforment le paysage sonore en trace sensible d'une présence humaine disparue. La musique devient ainsi le dernier témoin d'un monde ancien, figé dans une éternité paisible.

À l'opposé, dans les Profondeurs, *Field (Depths)* construit un univers fondé sur le phénomène sonore en lui-même, plutôt que sur des structures mélodiques ou harmoniques. Le piano préparé symbolise la perversion du royaume souterrain. Les sons en *reverse*, identifiés comme « leitmotiv timbral » du mal, donnent une présence audible de Ganondorf avant même que le joueur ne le rencontre. Là où les Cieux évoquent ce qui a disparu, les Profondeurs révèlent ce qui est caché : une menace tapie dans l'obscurité, prête à surgir.

Le Château d'Hyrule, lieu central du jeu et des trois strates, incarne parfaitement cette capacité de la musique à faire coexister des temporalités invisibles. Le timbre des vents célestes évoque le règne de Rauru, premier roi Soneau d'Hyrule ; la voix féminine suggère l'absence de Zelda ; la seconde augmentée rappelle le peuple Gerudo dont est originaire Ganondorf. Dans un même espace sonore, passé glorieux, présent déserté et menace imminente se superposent, créant des liens invisibles que seule la musique peut révéler.

b) Accompagner la liberté verticale du joueur

L'analyse comparative de *Diving Through the Sky* et *Diving Through the Depths* a révélé une approche compositionnelle sophistiquée où la structure demeure constante tandis que des changements musicaux transforment radicalement l'affect sur le joueur. Ces deux pièces partagent une architecture en quatre phases, un moteur rythmique de base, une spatialisation stéréophonique et un accent massif à l'approche du sol. Pourtant, chaque élément est

systématiquement réinterprété : le piano acoustique devient instrument percussif indéfinissable, les vents purs se transforment en *flutterzunge* anxiogène, les harmoniques d'harpe cèdent la place aux synthétiseurs froids. Cette dualité musicale ne se contente pas d'illustrer deux destinations opposées : elle sculpte l'expérience émotionnelle du joueur en temps réel. Là où *Diving Through the Sky* transforme une chute potentiellement anxiogène en moment de grâce contemplative, invitant le joueur à apprécier la beauté du voyage vertical, *Diving Through the Depths* génère inquiétude et déstabilisation, préfigurant l'hostilité du monde souterrain. La musique donne ainsi du sens à une mécanique de jeu (sauter dans le vide) qui pourrait n'être qu'un déplacement fonctionnel. Elle transforme la liberté de circulation verticale, innovation structurelle majeure de *Tears of the Kingdom*, en expérience narrative chargée d'émotions.

c) La musique comme moteur perceptif et narratif

Au-delà des musiques d'ambiance, l'étude des combats contre le Flux Construct et la Créature Miasmatique a montré que la musique remplit également une fonction perceptive active dans le gameplay. *Flux Construct Battle* déstabilise constamment le joueur par son instabilité métrique (alternance 4/4, 5/4, 6/4), ses modulations harmoniques éloignées lors des phases d'assaut, et sa spatialisation omnidirectionnelle. La musique ne commente pas le combat : elle en devient un vecteur d'intensité, transformant la bande-son en outil dynamique au service de l'expérience vidéoludique. *Gloom's Spawn Battle* adopte une approche différente, privilégiant la montée en tension narrative sur la désorientation ludique. L'accordéon préfigurant l'orgue de Ganon, les voix en reverse placées au premier plan, la transformation progressive de la Créature en Fantôme de Ganondorf : la musique y agit comme un vecteur d'angoisse et de narration, établissant musicalement le lien entre les Profondeurs et le boss final avant même que le joueur n'atteigne ce dernier.

d) De l'illustration à la narration

Notre hypothèse de départ se confirme : dans *Tears of the Kingdom*, la musique ne se contente pas d'illustrer ce qui se déroule à l'écran. Elle possède une dimension narrative autonome, capable d'apporter un contrepoint et un sous-texte à l'image qui enrichit l'expérience du joueur. En donnant une présence sonore à ce qui est absent, peuple Soneau disparu, mal enfoui, liens invisibles entre les mondes, elle accède véritablement au statut de « narrateur invisible », notion régulièrement employée pour décrire le rôle de la bande sonore au cinéma.

Toutefois, la musique de jeu vidéo va plus loin que son équivalent cinématographique. Là où la musique de film accompagne des plans fixes et prédéterminés, la musique de *Tears of the Kingdom* s'adapte en temps réel aux décisions imprévisibles d'un joueur libre de ses mouvements verticaux. Elle ne guide pas seulement l'émotion d'un spectateur passif, mais celle d'un acteur dont les choix influencent le déroulement de l'expérience. « *La musique dont vous êtes le héros* », sous-titre de l'exposition *Video Games & Music* de la Philharmonie de Paris, prend ici tout son sens.

Tears of the Kingdom démontre ainsi que la musique de jeu vidéo, longtemps considérée comme un art mineur par rapport à d'autres musiques, possède un potentiel narratif et émotionnel unique. En donnant forme sonore à l'invisible et en s'adaptant à la liberté du joueur, elle transforme une simple mécanique ludique en voyage sensoriel chargé de sens. La musique n'y est plus un simple accompagnement : elle devient le prolongement sonore de l'identité même des mondes traversés, révélant ce que l'image seule ne saurait transmettre.

Bibliographie

- Antistar. (s. d.). *The Legend of Zelda : Breath of the Wild – Prodigieuses mélodies*. antistar.fr.
<https://antistar.fr/botw>
- Beck, K. (2017, 24 mars). *Here's a super nerdy analysis of the music in « Zelda : Breath of the Wild »*. Mashable. <https://mashable.com/video/zelda-breath-of-the-wild-soundtrack>
- Client challenge*. (s. d.).
https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Tears_of_the_Kingdom_Original_Soundtrack
- Contributeurs aux projets Wikimedia. (2026a, février 21). *The Legend of Zelda*.
https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda
- Contributeurs aux projets Wikimedia. (2026b, février 23). *Game design*.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Game_design
- Debussy, C., & Lesure, F. (1987). Monsieur Croche et autres écrits /Claude Debussy ; introduction et des notes par François Lesure. Dans *Gallimard eBooks*.
<http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA06848804>
- Dozolme, M. (2023, 17 mai). La musique de Zelda : Ravel et Satie en souvenir. *France Musique*. <https://www.radiofrance.fr/francemusique/podcasts/maxxi-classique/la-musique-de-zelda-ravel-et-satie-en-souvenir-8888314>
- Dozolme, M. (2024, 28 février). L'épice musicale de Dune, Carmen et Niagara : la seconde augmentée ! *France Musique*.
<https://www.radiofrance.fr/francemusique/podcasts/maxxi-classique/l-epice-musicale-de-dune-carmen-et-niagara-la-seconde-augmentee-7600417>
- Dozolme, M. (2025, 4 mars). Un mode indémodable : le dorien de Debussy à Pink Floyd. *France Musique*. <https://www.radiofrance.fr/francemusique/podcasts/maxxi-classique/un-mode-indemodable-le-dorien-de-debussy-a-pink-floyd-2253946>
- France Musique. (2020, 1 juillet). *The Legend of Zelda : la saga qui révolutionne la musique de jeu vidéo - CulturePrime* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=hd-xaKzxow4>
- Gameplay : c'est quoi ? Définition*. (s. d.). ESMA École Supérieure des Métiers Artistiques.
<https://www.esma-artistique.com/lexique/gameplay/>
- Larousse, É. (s. d.). *Définitions : leitmotiv - Dictionnaire de français Larousse*.
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/leitmotiv/46622>

- Le Monde. (2023, 7 mai). *Comment Zelda a révolutionné le jeu vidéo en openworld (Ft. TheGreatReview)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=OUhOqTEzIxQ>
- Muscore. (2024, août 24). *Skydiving Theme [Tears of the Kingdom]*. Muscore.com.
<https://muscore.com/user/32857867/scores/11397415>
- NinSheetMusic : *The Legend of Zelda*. (s. d.). NinSheetMusic.
<https://www.ninsheetmusic.org/>
- Open World : c'est quoi ? Définition*. (s. d.). ESMA École Supérieure des Métiers Artistiques.
<https://www.esma-artistique.com/lexique/open-world/>
- Rebillard, F. (2020). *La musique dans Zelda : Les clefs d'une épopée hylienne*. Third Editions.
- The 'Groupe de recherches musicales' Pierre Schaeffer, Pierre Henry & Jacques Poullin, France 1951*. (2021, 17 mai). 120 Years Of Electronic Music. <https://120years.net/the-grm-group-and-rtf-electronic-music-studio-pierre-schaeffer-jacques-poullin-france-1951/>
- Tobisch, L. (2018, 26 octobre). Comment la musique est devenue un ingrédient essentiel des jeux vidéo. *France Musique*. <https://www.radiofrance.fr/francemusique/comment-la-musique-est-devenue-un-ingredient-essentiel-des-jeux-video-5584449>
- Tobisch, L. (2026, 2 avril). Pourquoi faut-il absolument aller voir « Video Games & Music » à la Philharmonie de Paris ? *France Musique*.
<https://www.radiofrance.fr/francemusique/pourquoi-faut-il-absolument-aller-voir-video-games-music-a-la-philharmonie-de-paris-7744901>
- TRACKS - ARTE. (2025, 28 février). *Pourquoi la musique est aussi importante pour les jeux vidéo ? | Tracks | ARTE* [Vidéo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=5BJ_0lwy4PA
- Wiki, C. T. Z. (s. d.). *The Legend of Zelda : Breath of the Wild Original Soundtrack*. Zelda Wiki.
https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Breath_of_the_Wild_Original_Soundtrack
- Wikipedia contributors. (2026, 21 mars). *Adaptive music*. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Adaptive_music
- Zelda : Tears Of The Kingdom (OST) - Manaka Kataoka | la critique de Goûte Mes Disques*. (s. d.). Goûte Mes Disques.
<https://www.goutemesdisques.com/chroniques/album/zelda-tears-of-the-kingdom-ost/>

Table des illustrations

Illustration 1 : Capture d'écran de The Legend of Zelda: The Wind Waker (2002) © Nintendo	5
Illustration 2 : Capture d'écran de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (2023) © Nintendo	7
Illustration 3 : Link face à un archipel d'Îles Célestes, capture d'écran de Tears of the Kingdom © Nintendo	10
Illustration 4 : Les deux premiers motifs de Field (High Sky) © Manaka Kataoka (Xiao Migros)	12
Illustration 5 : Autre motif © Manaka Kataoka (Xiao Migros)	13
Illustration 6 : Entrée de la clarinette (écrite ici pour flûte alto) et réponse du piano © Masato Ohashi (Frederik R).....	15
Illustration 7 : Échanges entre clarinette et piano © Masato Ohashi (Frederik R)	16
Illustration 8 : Le Château dans le Ciel d'Hayao Miyazaki © Studio Ghibli	17
Illustration 9 : Link combattant un Flux Construct, capture d'écran © Nintendo	18
Illustration 10 : Motif de la flûte sur la Phase 2 © Tsukasa Usui (Louis Delisle).....	20
Illustration 11 : Link depuis une Île Céleste, capture d'écran © Nintendo.....	24
Illustration 12 : Link et Zelda tombant depuis le Ciel, capture d'écran © Nintendo.....	25
Illustration 13 : Link sautant dans le vide depuis les Îles Célestes, capture d'écran © Nintendo	26
Illustration 14 : Motif au piano de la phase 1 © Manaka Kataoka (Lozberipie).....	27
Illustration 15 : Moteur au piano de la phase 2 © Manaka Kataoka (Lozberipie).....	27
Illustration 16 : Motif au piano de la phase 1 © Manaka Kataoka (Lozberipie).....	28
Illustration 17 : Motif mélodique repris à la flûte et au hautbois © Manaka Kataoka (Lozberipie)	28
Illustration 18 : Motif final descendant © Manaka Kataoka (Lozberipie).....	29
Illustration 19 : Link devant un Abîme menant aux Profondeurs, capture d'écran (Gamer Guides) © Nintendo	30
Illustration 20 : Link de dos regardant Hyrule, source inconnue © Nintendo	32
Illustration 21 : Lieu inconnu dans les Profondeurs, capture d'écran © Nintendo.....	34
Illustration 22 : Studio of the Groupe de Recherche Musical (1951) © GRM	36
Illustration 23 : John Cage preparing a piano (1947) © Irving Penn	36
Illustration 24 : Créature Miasmatique, capture d'écran (Zelda Wiki) © Nintendo	37
Illustration 25 : Fantôme Ganon, capture d'écran (Zelda Wiki) © Nintendo	37
Illustration 26 : Ganondorf jouant de l'orgue, capture d'écran de Zelda Ocarina of Time (1998) © Nintendo	40
Illustration 27 : Le château d'Hyrule vu d'en dessous, capture d'écran (TheGamer) © Nintendo	43
Illustration 28 : Entrée de la musique du Château d'Hyrule © Maasa Miyoshi (Grilled Jello/Louis Delisle).....	45
Illustration 29 : 2 ^{ème} partie de la musique du Château d'Hyrule © Maasa Miyoshi (Grilled Jello/Louis Delisle).....	46

Illustration 30 : Link affrontant Ganon, capture d'écran de The Legend of Zelda: The Wind Waker (2002) © Nintendo 47

Research paper - Louis DELISLE

2nd cycle (Master), 2025-2026

InMICS – International Master in Composition for Screen

Des Cieux aux Profondeurs : Une analyse musicale de *The Legend of Zelda : Tears of the Kingdom*

Résumé

Ce mémoire analyse la musique de *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* comme élément donnant forme sonore à l'invisible. À travers l'étude de huit pièces musicales réparties entre les Îles Célestes, les Profondeurs et leurs transitions verticales, nous examinons comment la composition évoque une civilisation disparue et une menace enfouie sous Hyrule. L'analyse révèle que la musique ne se limite pas à illustrer l'action, mais construit des identités sonores distinctes par mondes. En accompagnant les déplacements verticaux imprévisibles du joueur dans cet open world stratifié, la musique transforme une mécanique ludique en expérience narrative, démontrant ainsi le potentiel unique de la musique vidéoludique.

Mots-clefs : Musique de jeu vidéo, Zelda Tears of the Kingdom, monde ouvert, musique adaptative, Nintendo

Abstract

This thesis analyses the music of *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* as an element that gives audible form to the invisible. Through the study of eight musical pieces spread across the Celestial Islands, the Depths, and their vertical transitions, we examine how the composition evokes a lost civilization and a threat buried beneath Hyrule. The analysis reveals that the music does not simply illustrate the action, but constructs distinct sonic identities for each world. By accompanying the player's unpredictable vertical movements within this layered open world, the music transforms gameplay mechanics into a narrative experience, demonstrating the unique potential of video game music.

Keywords: Video game music, Zelda Tears of the Kingdom, open world, adaptive music, Nintendo