

## Analyze Zelda Breath of the Wild sonore

*Analyse par Eloïse GUR*



Pour commencer cette analyse je pourrais vous dire que Zelda est surcoté qu'il n'y a pas tant de choses révolutionnaires et qu'au fond que ceux ne sont que des lignes de code bien exécutées mais ici je ne vous parle pas d'une critique objective mais d'un ressenti. Ce ressenti j'ai décidé d'en parler à l'aide de quelque chose dont on a finalement très peu évoqué dans ce jeu : le son.

Si on applaudit Zelda BOTW pour son gameplay, la liberté qu'il offre, l'aventure qu'il nous donne, on parle très rarement du travail sonore et de tout ce qu'il apporte au jeu, voire même on le dévalorise. Pourtant cette expérience n'aurait jamais vraiment été celle qui m'a marquée sans ce travail sonore. Des fois on parle des musiques du jeu mais très rarement de l'intégralité du sound design lui-même (si ce n'est jamais). Car chaque son est important dans le jeu et possède sa signification et celui qui a le plus de chose à dire est certainement le silence.

Alors pourquoi, alors que pourtant beaucoup d'avis sont déçus de la bande son du jeu, le son a jouer un rôle clé dans mon expérience de jeu ?

Premièrement il faut savoir que la série des Zelda a toujours était étroitement liée à la musique. Depuis plusieurs années les jeux de la série sont représentés par un instrument et leur musique centrée autour d'un sentiment précis que les développeurs voulaient transmettre avec le jeu. Pour Ocarina of Time c'était l'ocarina bien sur et le sentiment épique.

<https://www.youtube.com/watch?v=zO8Y7hdD6Qk> (musique célèbre de OOT)

Pour Skyword Sword c'était la lyre et le sentiment d'accomplissent, de grandeur.

<https://www.youtube.com/watch?v=UsCPBIOEYfg> (idem pour SS)

Twilight Princess est marqué par le hurlement du loup et sifflement rappelant constamment la solitude, la nuit, la rédemption en somme la triste.

<https://www.youtube.com/watch?v=tXEnAuzigKU> (musique de TP)

Tous ceci est logique par rapport a leur jeu : OOT raconte la transformation d'un enfant en un héros, SS la naissance de l'incroyable légende, et quant à TP il raconte l'histoire d'un peuple isolé dans les ténèbres et en quête de rédemption.

Majora's Mask vient, en une suite de OOT, réutiliser l'ocarina mais cette fois-ci les tonalités du jeu sonne beaucoup moins symphonique et apporte un sentiment de malaise, de malédiction, on est plus proche de la marche funèbre de Chopin que des 4 saisons de Vivaldi. Notons que dans le jeu l'idée de la mort est omniprésente (narration, environnement, gameplay, ...) là ou TP est triste, MM est terrifiant.

<https://www.youtube.com/watch?v=XDX4ZwUeOok> (musique de MM)

<https://www.youtube.com/watch?v=AortGYe1sTI> (2eme musique de MM)

Et alors dans tout ca quand est t'il de BOTW ?

Et bien dès que le jeu nous sort de notre sommeil, après avoir vu les premiers rayons du soleil la première musique se fait retentir. Cette musique est constituée d'un piano principalement et c'est cet instrument sur le quel est centré la musique du jeu. Quand au sentiment global, le piano est lent parsemé de silence mais apaisant, c'est très mélancolique, un certain sentiment de nostalgie, mélange de joie-calme et de douce tristesse. Ce sentiment est effectivement omniprésent dans le jeu, nous y reviendrons plus tard.

<https://www.youtube.com/watch?v=Rrm1NdqCHl0> (musique botw 1)

<https://www.youtube.com/watch?v=FDHw7EarfOk>

Prenons les choses dans l'ordre : le travail du son commence dès le début du jeu. Premier contact avec le jeu un écran noir avec marqué en petit « Nintendo est fier de vous présenter the legend of Zelda breath of the Wild » puis le noir et une voix celle de Zelda :

« Link ... Link ... open your eyes » jusqu'à la fin Zelda ne sera pas avec vous pourtant sa présence et la dès le début du jeu avec sa voix mais aussi avec les musique et les souvenirs.

<https://twitter.com/linagurtransfer/status/1000764055131308032>

Le jeu commence avec elle, le jeu fini avec elle. Cette fois pour de vrai ce n'est pas the legend of Link mais vraiment the legend of Zelda. Cette voix avec un écran noir est très significative le joueur est complètement focalisé sur ses dires, qui sont très important « open your eyes » oui car Link se réveille de 100 ans de sommeil mais elle parle aussi un peu au joueur qui doit ouvrir les yeux et être attentif a ce nouveau monde qui l'entoure comme jamais il ne l'a était avant dans un Zelda. Le conseil important étant donné, le joueur peut enfin voir où il démarre le jeu. Link sort d'un sommeil, comme le début de la plupart des Zelda, comment le jeu accompagne les premiers pas du joueur ? Une salle presque vide et le silence. Un silence quand on a fini le jeu que l'on sait pesant et significatif : il y'a 100 ans vous avez échouez, une grande partie de la population est morte, vos amis sont mort, le pays est tombé en ruines, vous n'avez pas pu protéger Zelda la personne qui vous est le plus cher et vous êtes presque mort. Mais tous ca Link l'a oublié, sa mémoire est vide, alors pour accompagner ca, seul se font entendre les bruits de vos pas. Il n'y a pas rien, il y'a juste vous seul, dépourvu de passé, de personnalité, d'histoire à raconter et sans ça il ne peut y avoir de musique pour vous représenter.

<https://twitter.com/linagurtransfer/status/1000764357741953025>

<https://twitter.com/linagurtransfer/status/1000764654094712834>

C'est un choix significatif, il se démarque clairement avec toutes les introductions des Zelda précédents. Certes on commence par un réveil, mais dans OC, TP, SS ce réveil est toujours entouré de visage amical et de musique joyeuse. BOTW veux dès les premiers pas casser les codes de la série.

<https://www.youtube.com/watch?v=vX5tqkbVH-0> (2 :55 scène du réveil de Zelda OOT)

Et puis après on sort de notre petite grotte vide : première vue sur Hyrule, accompagné par le thème principal au piano.

<https://twitter.com/linagurtransfer/status/1000761988526493697> (introduction premier pas vers l'extérieur)

Chaque personnage important dans le jeu a un thème unique. La nature est en quelque sorte le personnage le plus important alors elle a un thème (le thème principal) et des variations (toujours au piano) qui lui sont dédiés. Quand on entend quelques notes de piano calme parsemé de silence c'est qu'il n'y pas de ville, pas de combat, nous somme juste accompagné par la nature.

<https://twitter.com/linagurtransfer/status/1000759159090855936> (son nature près de temple du temps)

D'ailleurs le piano est très sobre, le son que vous entendrez le plus de tout le jeu c'est celui du vent qui souffle qui semble faire un lien avec le titre du jeu « souffle de la nature ».

<https://twitter.com/linagurtransfer/status/1000744354489647104> (thème volcan avec bruit de vent dans la paravoile)

<https://twitter.com/linagurtransfer/status/1000761442167963649> (début du jeu sans musique ou presque)

Chaque phase d'exploration dans l'environnement « naturel » ou exploration très libre est accompagné par le piano très espacé, en fonction du lieu (désert, forêt, volcan, ...) la musique parsemée de vide est différente (une pour chaque type d'environnement) et le son du vent, de vos pas, et l'ambiance sonore est différente, cela leur donne comme une personnalité bien distincte ce qui donne encore plus vie à la nature omniprésente dans le jeu.

<https://www.youtube.com/watch?v=bcfnt37J1nQ> (thème environnement enneigé)

<https://www.youtube.com/watch?v=Lzmu-rmjW6g> (environnement parsemé de ruines)

Si la nature est omniprésente, princesse Zelda, son esprit, sa mémoire vous suit partout dans votre errance, de nuit si vous baladé en cheval c'est le thème de Zelda qui est joué et si vous en faite de même le jour c'est (en version très ralenti) la berceuse de Zelda.

<https://www.youtube.com/watch?v=FhXoJKoUuXE> (vers 50 sec on entend la berceuse au violon)

<https://www.youtube.com/watch?v=K4BsY-rc-30> (berceuse Zelda dans OOT)

<https://www.youtube.com/watch?v=f2LgPr9xtAo> (idem vers 50 sec on entend le main thème Zelda)

Le jeu est marqué par sa présence et là où Link qui n'est qu'un lien entre le joueur et le jeu ne possède aucun thème dédié, Zelda cache sa présence un peu partout en Hyrule. Les développeurs expliquaient eux même en interview que pour eux le vrai héros de l'histoire était princesse Zelda.

On remarque alors que la musique dissimule des anciens thèmes de la série car oui les musiques ont un ton très mélancolique, mais cette nostalgie/mélancolie se retrouve cachée dans de nombreux easter eggs. Dans les ruines du temple du temps c'est la musique du temple du temps de OOT jouée au ralenti, la berceuse de Zelda, le thème des maisons de TP dans certaines cabanes de BOTW, et encore beaucoup d'autres ; tous dissimulés ou plutôt modifiés, effacés par le temps parce que finalement BOTW se situe plus de 10 000 ans après OOT et la musique, comme les ruines que l'on trouve dans BOTW des lieux des anciens jeux, n'est plus que une légère trace à peine reconnaissable de ce que fut Hyrule du passé.

<https://www.youtube.com/watch?v=L1igglghRW8> (temple du temps de BOTW)

[https://www.youtube.com/watch?v=6ift\\_n53RWo](https://www.youtube.com/watch?v=6ift_n53RWo) (temple du temps de OOT)

J'y vois presque une petite nostalgie de la part de l'équipe de développement qui disait « vouloir revenir aux sources de la série » et qui on pris un certain plaisir à cacher des musiques, des lieux et d'autres références aux anciens jeux de la série.

# ZELDA TIMELINE



Mais il n'a pas que les musiques d'il y a plus de 10 000 ans qui sont dissimulé dans le jeu mais aussi celle d'il y a 100 ans.

En effet pour ceux qui n'auraient pas fait le jeu il y'a des moments clés : nous nous réveillons dans un mode en ruines, 100 ans avant nous avons échoué à seller le fléaux Ganon qui a détruit un Hyrule fleurissant à l'aide d'une armée de robots appelés « gardians » et 10 000 ans avant le peuple Sheikah créa des technologies très puissantes (les créatures divine et les gardiens) qui ont traversés les âges pour pouvoir aider le héros et la princesse à sauver Hyrule, technologie qui en fait se retournera partiellement contre la princesse ce qui provoquera le désastre 100 ans avant BOTW.

100 ans avant c'est la période où vivait Link avant, et donc ses amis et compagnons, ceux-ci dans le jeu sont nommés « champions », ils ont un peuple, une partie du monde qui leur est associé et un thème.

Le thème de chaque champion (champions présent dans des souvenir et sous forme de fantômes parce que ils sont morts) peut être entendu dans les souvenirs de Link et en la présence du fantôme. Chacun est très distinct et reconnaissable, et chaque thème possède des ressemblances avec la ville de l'ancien champion et la zone associée.

Prenons Urbosa, notons en premier que dans le thème de Urbosa comme dans celui de tous les champions il y'a l'instrument du piano, Urbosa est morte elle appartient au passé, les souvenirs sont donc liés a une nostalgie toujours représenté dans le jeu par du piano.

<https://www.youtube.com/watch?v=fhox8Axd1v4&t=1s>

Après avoir noté le piano, on note des instrument orientaux en effet le peuple Gerudo est inspiré de la culture orientale. Ces instruments vont se retrouver dans la musique de la cité Gerudo où la mélodie de Urbosa est légèrement audible : Urbosa est un souvenir pour les habitants et cela se traduit par la musique. Cela est plus visible de nuit car dans chaque ville la musique est modifiée de nuit pour une version plus lente. Les mêmes instruments sont utilisé pour le donjons associé au champion : Vah Naboris possède aussi des instrument orientaux.

<https://www.youtube.com/watch?v=rR7bCi9Hqrg>

Urbosa se retrouve aussi dans l'environnement entier du désert :

<https://www.youtube.com/watch?v=sVge8Cw5MfY>

Tous semble respirer le peuple Gerudo et donc Urbosa dans les zones désertiques et pourtant le jeu n'oublie pas de vous laisser respirer en entrecoupant cela de silence dans l'exploration pur du désert.

Et ceci fonctionne pour chaque champions, Mipha très calme et douce est associée au peuple Zora, leur musique très douce est composée d'instruments comme le triangle, la harpe ou le violon et toujours le piano.

<https://www.youtube.com/watch?v=oC84xDccaos> (thème Mipha)

<https://www.youtube.com/watch?v=R4ZkkclFTo> (thème Sidon)

<https://www.youtube.com/watch?v=2no11rNap6c> (association des deux)

Thème qui s'associe avec celui de son frère Sidon (lui toujours en vie) lui aussi au piano et violon mais cette fois ci beaucoup plus dynamique, et les instruments sont réutilisés dans le thème du domaine Zora.

Le peuple piaf et son champion Rivali (Rivali en italien veut dire piaf ce qui correspond au caractère arrogant du personnage toujours en opposition au héros) rappellent la culture italienne avec de l'accordéon et de la guitare de plus un son d'accordéon récurant dans le jeu est associé à Kass/Azarim un personnage piaf équipé d'un accordéon. La musique du village est même une variation de la musique de l'île des piafs dans Zelda the Wind Waker.

<https://www.youtube.com/watch?v=R1vDupMEds4> (thème de Rivali)

[https://www.youtube.com/watch?v=29jpO\\_4mgf0](https://www.youtube.com/watch?v=29jpO_4mgf0) (thème du village piaf de BOTW, a 50 sec on entend le thème de l'île du dragon)

<https://www.youtube.com/watch?v=WgWHW2RFkno> (île du dragon WW où habite le peuple piaf)

Les anciens jeux ont laissés leur trace, le Hyrule d'il y a 100 ans aussi, mais aussi le Hyrule d'il y a 10 000 ans.

Les traces d'il y a 10 000 ans sont en fait toutes les technologies antiques Sheikah donc les sanctuaires, les armes antiques, la tablette Sheikah, ...

De manière générale ils sont composés d'un son strident puis d'une note grave qui raisonne et dure, qui coupe avec le calme de la nature. Premièrement il y'a un besoin de les dénoter du « décor » car ce sont des éléments importants qui doivent être facilement reconnaissable, deuxièmement on peut y voir une signification intéressante : la technologie sheikah n'est pas anodine elle bouleverse fondamentalement le monde elle coupe complètement avec la nature et surtout elle dure dans le temps.

<https://twitter.com/linagurtransfer/status/1000757230147289089> (comparatif des sons des flèches avec flèche antique en dernière)

<https://twitter.com/linagurtransfer/status/1000758289112559617> (l'activation des tours Sheikah et le thème associé semble complètement bouleverser la nature)

Chaque son du jeu est assez bien désigné pour qu'on puisse les yeux fermés reconnaître l'action : activer une tour, ouvrir la tablette, une flèche de feu ou de glace, Nintendo connaît déjà très bien la logique des sons, il sait qu'un son est associé a un type de chose et ne se prive pas de s'en servir. Les actions « non naturel » étant régulièrement utilisé on fini facilement par les associer a leur son.

<https://twitter.com/linagurtransfer/status/1000762205447512064> (activation de la tablette et ouverture de coffres, feedbacks sonores régulièrement entendus dans le jeu)



Dans cette logique l'accordéon seul et associé au personnage de Asarim (Kass en anglais) celui-ci se localise un peu partout dans la nature pour vous faire résoudre des énigmes et le son de son accordéon s'entend de mieux en mieux plus on se rapproche de lui. Cela fait un bon feedback sonore, on est attiré par le son qui souvent dans la nature s'entend facilement avec l'habituel silence et on sait si on s'éloigne ou non. Cela est en fait du à la volonté des développeurs de s'éloigner de l'openworld « classique » : au lieu d'utiliser la mini map pour le repérer, c'est un jeu de piste avec le son.

<https://www.youtube.com/watch?v=mI9GC3kgJiQ> (Asarim trouvé prêt d'une quête)

Au niveau des signs sonore le silence est aussi important. Dès qu'il est coupé par une musique forte c'est qu'on est repéré par un ennemi (à savoir que la plupart des ennemis particulièrement les mini-boss ont un thème qu'il leur est propre) ainsi on sait avant de le voir quel ennemi nous attaque.

<https://www.youtube.com/watch?v=69nd6-dgqR8> (musique d'un Talus qui vous attaque)

Cette association se fait aussi avec les différents peuples d'Hyrule. Ainsi quand on accomplit la quête du village d'Euzero qui consiste à ramener un membre de chaque peuples dans le village alors la musique change : à chaque nouveau membre un instrument qui est associé à son peuple est ajouté et donc la musique vient se compléter gracieusement comme une sorte de crescendo orchestral.

<https://www.youtube.com/watch?v=xjdG8je7R-Y> (musique du village d'Euzero de aucun villageois à un village complet)

Mais le « sign » qui prend le plus le joueur « part les tripes » c'est celui du piano. J'ai dit que le piano évoquait la tristesse, la mélancolie du passé, le calme de la nature, mais il peut aussi être source de stress pour le joueur. Le jeu utilise la musique au piano dissonante pour les musiques en rapport avec Ganon comme le château d'Hyrule composé d'un orchestre qui donne un ton héroïque au moment mais aussi de ce piano qui sonne terrifiant au milieu.

<https://www.youtube.com/watch?v=lwsem2Lxvb0> (à 50 secondes le piano)

Mais le plus terrifiant reste encore l'ennemie le plus symbolique du jeu : les gardiens, ceci vous repèrent de loin, ils sont très fort il ne font de bruit que de près. Et surtout dès qu'il vous repère ils enclenchent un piano dissonant strident et rapide : le parfait opposé des petites notes de musique douce auxquels vous vous attendiez. Cela le rend parfaitement imprévisible, vous commencez à avoir un peu peur quand la première note de piano s'entend (« c'est un gardien ou juste la première note de la musique ? ») et cela fait des gardiens non pas l'ennemies le plus dur du jeu mais certainement le plus terrifiant ou du moins le plus stressant.

<https://www.youtube.com/watch?v=jph1ZA59NE8> (son d'un gardian qui vous a repéré, en jouant vous reconnaitrez très vite les premières notes de piano)  
<https://twitter.com/linagurtransfer/status/1000756851414155264>

## CONCLUSION

Pour conclure en terme d'ambiance sonore le jeu a des sons qui collent parfaitement à son intention. Le son semble se développer, changer, être éco du passé et donc donner vie au jeu. Du moins avec moi cela a complètement fonctionné, les sons, musiques et silences semblent tous significatifs et si le joueur prend la peine d'analyser, de chercher, de « jouer le jeu » il comprendra pleinement la mélancolie qui découle de la bande son. Les cinématiques sous forme de « souvenir » ne font pas tache avec le reste.

Il y'a notamment des silences très pesant dans les dialogues remplis une fois de plus de pauses « I left them...all to die » silence qui marque encore plus cette dernière phrase, dans cette cinématique le violon semble s'emballer comme l'histoire puis tout d'un coup le silence de nouveau pour marquer la fin d'un espoir.

<https://www.youtube.com/watch?v=e-M66zQCFZ8> (cinématique « disparir » )

Tout en signification, aussi lorsque Link meurt on entend l'épée faire un son : exactement celui de Fay de SS on comprend qu'elle est encore présente et peu être a t'elle toujours veillé sur tous les Link depuis tout ce temps ? Pour appuyer cela quand on redonne à l'épée son « réel potentiel » (la dite mastersword) la musique en fond est le thème de Fay.

<https://www.youtube.com/watch?v=BrmyJWCabx8> (a 1min35 son de Fay de SS)  
[https://www.youtube.com/watch?v=LslpFa\\_iSAI](https://www.youtube.com/watch?v=LslpFa_iSAI) (3 min 40 : son de Fay dans l'épée)

<https://www.youtube.com/watch?v=4HqYEx5Djpl> (3min30 on entend le thème de Fay puis son « son »)  
<https://www.youtube.com/watch?v=8DAJBU4Wtqg> (thème de Fay)

Finalement le seul jeu ou j'ai pu avoir un ressenti assez similaire est Nier Automata, là aussi les musiques qui accompagnent notre ballade dans l'environnement semble nous inviter à nous perdre, à admirer, à n'être rien, si ce n'est un observateur dans ce monde bien plus vaste que notre petite personne.

<https://www.youtube.com/watch?v=zjxGQdsTqkc> (Nier ost)  
<https://www.youtube.com/watch?v=DoLCLGx2E08>

The Legend of Zelda Breath of the Wild ou Nier Automata c'est un peu une invitation à l'exploration et à l'humilité finalement.