

star
wax
DJ lifestyle magazine

DETROIT RISING

LUSH GROOVES VOL #1,2,3

**JIMPSTER, KAIDI TATHAM,
SPINNA, KAI ALCE, EVM 128**

**MATICA, STREETON, DON SURF,
BRUK ROGERS, RALPH SESSION,
MAKEZ, CRACKAZAT**

**DOWN
JAZZ
Records**

**TRAXSOURCE/JUNO/BEATPORT
SPOTIFY:DETROIT RISING
DOWNJAZZ.COM**

Aujourd'hui, on s'immerge dans la culture du jeu vidéo sur le thème de la musique. Le site senscritique.com catégorise les jeux en 80 genres. Il y a même eroge, un type de jeu vidéo japonais au contenu érotique. Il va de soi qu'il y a toujours un Youtuber qui cherche une superbe idée pour faire le buzz et donc en tapant : Eroge VGM, le robot chine : “ベストエゲソング 2021 - BestErogeSong 2021”, soit des titres de musique très pop, au tempo souvent soutenu, et au style très japonais, en bref du city pop et de la j-pop, des termes apparus lors des 80's. Les disquaires japonais sont réputés pour être très bien achalandés, tu peux même parfois trouver des presages jamais vus ailleurs, notamment pour les jeux vidéo. Cependant le pays du Soleil-Levant n'est guère reconnu pour avoir inventé un genre musical qui fait écho dans le monde, ou s'agit-il de la musique pour les jeux vidéo ? Contrairement aux croyances communes, le jeu est une invention d'ingénieurs occidentaux. Mais la riposte nipponne est telle que la liste des compositeurs japonais est longue. Leurs influences sont variées, par exemple la musique de Yuzo Koshiro emprunte aussi bien à la new wave qu'à la musique électronique naissante qu'aux mélodies de Mozart, Bach, ou Beethoven, en raison de son apprentissage classique. Difficile aussi de ne pas citer Yellow Magic Orchestra qui propose une techno pop et qui samplait déjà des sons de jeux comme “Circus” ou “Gun Fight”, pour leur premier album éponyme en 1978. A l'écoute de bandes-son, de jeux il y a du très bon, du moyen et de l'insignifiant. Tranquille ! Certains disquaires pensent qu'il y a un vinyle pour chaque client, même pour les plus improbables. Certes, chacun est sensible différemment aux vibrations, certains recherchent des samples et d'autres se laissent séduire par l'univers d'une pochette. C'est le cas des collectionneurs de VGM, souvent également accros au jeu vidéo. Même si la gente masculine domine parmi les compositeurs, le profil des gamers est mixte. Selon une étude du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs réalisée avec Médiamétrie, le gamer moyen en France a 40 ans et 60 % déclarent avoir créé des amitiés en ligne grâce au gaming. Mais que veut dire VGM ?

En 50 ans, la musique de jeu vidéo (Video Game Music - VGM dans le jargon) a parcouru bien des galaxies. A l'ère d'Internet et du streaming, la musique 8 bits, apparentée au mouvement chiptune est toujours créative et tendance, au point de cumuler des millions d'écoutes.

On parle de culture retro-gaming, Facebook compte notamment un groupe de plus de 400K fans nostalgiques. Les chiffres donnent le vertige ! AA désigne des jeux de milieu de gamme bénéficiant d'un budget de production allant de 3 à 20 millions euros. Et le développement d'un jeu vidéo AAA représente un investissement entre 100 et 200 millions d'euros, voire 500 millions pour un blockbuster comme “Red Dead Redemption”. Soit un montant digne des plus grandes productions du cinéma. Si l'on compare aux développeurs DIY qui réalisent des jeux de bonne facture en nano équipe, ça laisse songeur. La musique des jeux vidéo à l'instar de sa culture est un art à part entière. La musique sert à sublimer la narration des jeux et certains compositeurs ont désormais un statut de star et pourtant, par rapport à l'ensemble du développement du jeu, la musique a encore assez peu d'importance dans le budget.

Le phénomène du jeu est abyssal. Aujourd'hui il émerge des compositeurs partout sur le globe, les esthétiques visuelles et sonores s'enrichissent. Sa musique se décline aussi en live dans les plus grands complexes, le VGM Con 2024 Warp Stage accueillait le Baltimore Gamer Symphony Orchestra pour leur dixième anniversaire. En ce début d'année 2026, au Conduit Winter Park, à Orlando se célébraient les 40 ans de Zelda. En France, les billets pour le concert des 25 ans d'Ankama, fin 2026, sont en vente... Les non initiés ne savent certainement pas qu'il y a aussi des musées nationaux du jeu vidéo dans de nombreux pays et La Philharmonie de Paris montre une exposition jusqu'à fin octobre 2026. On observe aussi la Journée nationale du jeu vidéo le 12 sept. Le magnétisme de la VGM est tel qu'elle se retrouve, à son tour, en synchro dans des séries, dans des pubs, ou dans des films. Et de plus en plus de labels se spécialisent en VGM. Autant de bonnes raisons qui nous poussent à digger dans les bacs à disques de VGM grandissant avec l'engouement...

Le délai imparti pour réaliser ce numéro spécial VGM étant serré, et comme personne ne parle le japonais dans l'équipe nous avons donc réuni un panel d'activistes occidentaux. Sans pour autant occulter l'apport de la culture nipponne. Et pour ceux qui veulent creuser d'avantage, le site downloads.khinsider.com comptabilise un total de 101,247 albums soit plus de trois millions de titres. Star wax, un magazine réalisé à 100% avec bonne humeur et Intelligence Analogique depuis 20 ans !

- Rédacteur en chef & fondateur : Juan Marcos Aubert - Direction artistique & graphiste : Snic & Julien Douek
- Rédaction : Sabrina Bouzidi, Vincent Caffiaux, Invisibl journalist, Rémi Foutel, Cosh... - Photographes : Xavier Girard, Rahi Rezvani, 2080, Nippon Columbia... - Ont participé : Colette Aubert, Eider & Monica@kaiju.es, Mafaldista, Dj Semsy, Nicolas Ossywa, Tony Swarez, Marc Dioni, Ekyoz, MJLF, David Lep0le... - Couverture : Série Pier 39, 1981-1982, San Diego © Ira Nowinski, avec l'aimable autorisation de la Philharmonie de Paris et le Department of Special Collections, Stanford University Libraries - N°ISSN : 1967-2160 - Tirage : 8000 exemplaires - Edition : Asso Compos-it : 120, rue Édouard Vaillant, 93100 Montreuil. 2006 - 2026 - www.starwaxmag.com -

03 - Édito || 04 - Sommaire ||

06 - VGM, L'histoire ||

14 - Aleksandria Migova ||

22 - LudoWic || 28 - Fran Romguer

34 - Yann Van Der Cruyssen ||

38 - Focus Mobile Suits ||

44 - Rare Wax par 2080 ||

46 - Chroniques ||

48 - Menu Best Of



EN CINQUANTE ANS, L'INDUSTRIE VIDÉOLUDIQUE A BOULEVERSÉ L'INDUSTRIE DU DIVERTISSEMENT, AU POINT DE GÉNÉRER PLUS DE REVENU QUE CELLE DU CINÉMA. POUR CE NUMÉRO SPÉCIAL VGM - VIDEO GAME MUSIC - NOUS REVENONS SUR CETTE HISTOIRE, CELLE DU PASSAGE DE L'ANALOGIQUE AU NUMÉRIQUE OÙ L'ESTHÉTIQUE VISUELLE ET SONORE DES JEUX VIDÉO ONT ÉVOLUÉ AVEC LES INNOVATIONS TECHNOLOGIQUES DES CARTES SON, CARTES GRAPHIQUES, ET PROCESSEURS D'ORDINATEURS. LES COMPOSITEURS QUI, COMME DES RECLUS DANS LEUR HOME STUDIO, SONT FINALEMENT ENCORE LE DERNIER MAILLON DE LA CHAÎNE DE LA CRÉATION D'UN JEU. FOCUS SUR CES GÉNÉRATIONS QUI ONT DÉVELOPPÉ UNE MUSIQUE MINIMALE 8 BITS EN MUSIQUE ADAPTIVE À L'AIDE D'INTERGICIELS AUDIO.

Prémices

Le flipper est un dérivé d'un jeu de Bagatelle, une création française, et du billard japonais, mis au point à Chicago dans les années 30 il est considéré comme l'ancêtre du jeu vidéo. Les flippers sont devenus électroniques dans les années 70. Dans le même intervalle les balbutiements du jeu vidéo en laboratoire débutent en 1947 mais l'accès au public date de 1972. Alors que des millions d'Américains avaient investi dans un téléviseur, l'ingénieur Ralph Baer commence à étudier la possibilité de jouer à des jeux vidéo sur un téléviseur. Entre 1966 et 1969, avec ses collègues Bill Harrison et Bill Rusch, ils développent plusieurs prototypes jusqu'à la Brown Box, le premier système de jeu vidéo multi-joueurs et multi-programme. Puis la première console de salon apparaît sur le marché en septembre 1972. Un mois après sort "Pong", selon le National Museum of American History, Atari et d'autres entreprises ont été poursuivies pour violation du brevet. Indéniablement ça amorce le business des consoles de salon, d'arcade, et de la musique 8-bit.

Riposte Japonaise

En 1977 la firme américaine sort la console Atari 2600, précurseur en jeu vidéo de tir, et the Color Tv-Game, la première console de Nintendo est uniquement conçue pour le marché nippon. En 1978, "Space Invader" est considéré comme le premier jeu doté d'une bande-son continue. Au Japon, de très jeunes musiciens rejoignent Falcom qui, pionniers du jeu de rôle vidéoludique, forment une équipe de production sonore. Cette société artisanale d'édition et de développement de jeu vidéo lance en 1982 son premier jeu pour PC-8801, un ordinateur commercialisé dans aucun autre pays. 1982 est aussi marquée par le lancement de l'ordinateur Commodore 64. Cette période est considérée comme l'âge d'or des jeux, les opportunités de travail sont nombreuses mais il n'y a pas encore de bandes originales de jeux vidéo sorties en vinyle.

Du 8 aux 16 bits

Fin 1983 c'est le premier krach et jusqu'ici les compositeurs occidentaux sont méconnus. C'est arrivé des consoles nippones NES et la Famicom. Elles seront disponibles à partir de 1987 en Europe et plus de 1200 jeux sont développés juste pour la Famicom. Les 80's sont considérées comme l'âge d'or du business du vinyle des bandes-son de jeu, et "Game Music" de Haruomi Hosono, chez Yen Records, est considéré comme le premier album de musique de jeu vidéo et de chiptune sortie en 1984.

En Angleterre, un autre précurseur, le compositeur Rob Hubbard s'immerge dans les langages informatiques. Il a travaillé notamment sur "Goldrunner" sorti en 1987. Les cartes mémoires deviennent plus conséquentes et les mélodies aigües deviennent une signature. La musique peut compenser des choses que le graphisme encore simplifié ne peut pas montrer. C'est le début de l'ère du 16 bits avec la sortie japonaise du PC Engine. En 1988, Hiroyuki Kawada compose la musique de "Winning Run", le premier jeu d'arcade de course en 3D réel, ce qui redynamise ce marché qui restera populaire surtout en Asie de l'Est et du Sud-Est. En 1989, la Game Boy de la firme japonaise Nintendo, bouscule les habitudes grâce à son format de poche permettant de jouer partout. Yuzo Koshiro qui recherchait quelques années plus tôt un job de développeur se fait embaucher comme compositeur grâce à son ouverture d'esprit et à sa formation en musique classique. Ça en dit long sur les nombreuses influences musicales que l'on retrouve dans ses compositions...

Après avoir réalisé plus de 100 titres pour Nihon Falcom, il quitte la maison qui ne crédite pas son nom. Il continue en indépendant et travaille pour divers sociétés, notamment Sega pour qui il compose une partie de la bande son de "The Revenge of Shinobi" (1989). Fait rare pour cette époque, Koshiro impose son nom sur l'écran titre du jeu.

VIDEO GAME MUSIC L'HISTOIRE



IL FALLAIT BIEN S'OCCUPER
AVANT LA MEGADRIVE.

SEGA



Années 90

C'est le passage de la 2D à la 3D, et les morceaux évoluent avec moins d'itérations. Certains parlent de renaissance grâce à "Street Fighter II" et aux jeux d'action de type beat them all. Le club Maruyama accueille déjà les soirées Tokyo Gamers Night Groove, témoigne Tadashi Daiba via x.com. En parallèle, Yuzo Koshiro et Motohiro Kawashima partagent une passion pour le clubbing et composent la bande son de "Streets of Rage 2" sous influence early techno-gabber. L'ère numérique, démocratisant les synthétiseurs polyphoniques analogiques, ouvrent les champs des possibles à la musique électronique grâce à des sons plus riches. Les compositeurs et sound designer vont de pair. Prodigy, Leftfield, ou Chemical Brothers, futurs légendes des musiques électroniques apparaissent dès 1995 sur la B.O. du jeu "Wipe Out" qui sort aussi en Cd. Cette année coïncide avec la sortie de la Playstation et de la Sega Saturn. Cela fait moins couler d'encre mais la culture du remix commence à exploser. L'Anglais Ray Keith propose un relecture à la rythmique jungle de "Jazz Step Mix", d'un titre de Shinji Hosoe pour le jeu "Ridge Racer", et ca sort aussi en 12 inch chez JVC Record. La démocratisation des machines 32/54 bits, permettant un taux d'échantillonnage supérieur, permet aux compositeurs de s'affirmer en même temps que leurs productions.

Années 2000

Le début des années 2000 repousse les limites du genre, elle est considérée comme une autre ère pour le jeu vidéo avec la sortie des PS3, Wii et Xbox 360. Mais par rapport à l'ensemble du développement du jeu la musique à encore assez peu d'importance. Sauf exception l'entrelacement entre musique, game design et narration ne se conjugue pas. La firme Ubisoft lance Ubisoft music. La synchro, processus où il s'agit de clarifier les droits pour une musique de film, d'une pub, ou encore d'un jeu vidéo est couteux. Les dirigeants de l'industrie l'ont bien compris, alors ils développent des catalogues avec des productions maison. Ce qui n'est pas sans déplaire aux beatmakers qui souhaitent arrondir leurs fins de mois, d'autres en font même leur activité principale. La constellation autour de la VGM est de taille, les labels vont aussi surfer sur le revival du vinyle. Coffrets et rééditions font partie des produits dérivés convoités par les fans. Certains pressages sont déjà des disques collectors. En parallèle les jeux pour mobiles font les affaires de start up. Ils sortent aussi de façon chronique d'autant que de plus en plus de jeux passent des marchés mobiles à ceux des consoles. L'engouement ne tire pas toujours les choses vers le haut parce que les compositeurs sont souvent obligés d'utiliser des VST pour créer un titre orchestral.

La production musicale est encore disparate. Lorsqu'elle est inspirée des productions des années 80 et que ça sonne brute de décoffrage j'ai un peu de mal mais les nostalgiques sont ravis. En revanche une bande son de type orchestrale cousue main est puissante mais ça me fait penser à une B.O de film. Les prises de risques sont rares. Finalement, parfois, un titre qui n'a pas spécialement été conçu pour un jeu, comme "The commissioner" de XL Middleton pour "Street Rage IV" est super efficace. Sinon "Make this Right" de The Toxic Avenger, sous influence Daft Punk, et les morceaux de bass music de Lorn pour le jeu "Furi", attestent de productions lourdes. L'intérêt pour le jeu n'a de cesse de grandir, ainsi que celui de l'artiste qui participe à la musique. Le producteur Danger affirme : « J'ai tout appris sur la musique en jouant aux jeux vidéo et en regardant des rediffusions de dessins animés... ».

Une partie de la génération née avec Internet utilise ces jeux uniquement pour le tchat, hors radars des réseaux sociaux de leurs parents. Ça permet de se retrouver entre personnes d'une même tribu. Une giga tribu qui n'est plus réservée aux Japonais mais à des millions d'utilisateurs sur tous les continents ! Tout aussi dingue, mais encore rare, il existe des Djs qui utilisent leur console de jeu en guise d'ordinateur pour manipuler leur system mix vinyle DVS. Sinon le rap français et américain sont de la party. GTA propose sa propre radio avec une sélection remarquable allant de la G funk, en passant par Tangerine Dream, Woody Jackson, ou encore The Alchemist, Oh No & Dj Shadow. Et cerise sur le gâteau il propose des versions étendues pouvant durer jusqu'à 45 minutes. Egalement exponentielle, les B.O. de jeux d'action sports urbains. Concernant le skate, la mythique série de Tony Hawk démontre que rap, rock ou dub peuvent se côtoyer. La première édition de 1999 est un best-seller, depuis d'autres compagnies essayent de détronner la légende. Il y a aussi des jeux de parkour, de snowboard, et de BMX. "Dave Mirra Freestyle BMX 2" sorti en 2001 était précurseur mais le titre phare actuel, développé par un studio indépendant, est "Streets of Rage 2" ... Beaucoup de métiers sont simulés pour des jeux, par exemple "House Builder 2" invite à construire des bâtiments en bois. GTA V permet aussi de vivre l'expérience d'un programmeur grâce à l'option de gérer une boîte de nuit en invitant des Djs du monde réel. "Beatmania", commercialisé en 1998 par Konami a vendu des millions d'exemplaires d'un jeu incarnant un Dj qui doit manipuler une table de mixage, voire la photo jointe pour sa version arcade qui existe en 25 modèles différents... Et DropMix a été lancé sur le marché en 2017 mais il a été abandonné...

PLAYERS ARE JAMMIN' FOR KONAMI'S:
hiphopmania
© 1997 KONAMI All Rights Reserved.

PLAY ALONE OR WITH A FRIEND!

KEYBOARD GAUGE

TURNTABLE GAUGE

TURNTABLE
Press the keys and scratch the turntable in time with the notes on the screen to make great music.

SCORE
In 2-players mode, you will be competing against the opposing player. Each of your scores is displayed separately and the highest score will enable you to play again.

LEVEL GAUGE
Timing is everything! If your rhythm is good, your "Groove-level" will stay high, and you can go on to the next stage. If your timing is off, your "Groove-level" will be low, and you will not make it to the next stage.

For More Information Contact: Konami of America, Inc. 900 Deerfield Parkway Buffalo Grove, IL 60089 (847) 215-5100 FAX (847) 215-5122

hiphopmania™ and KONAMI™ are trademarks of Konami Co., Ltd. © 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

79" H x 45" W x 40.5" D
550 lbs.

Finalement en 2026 il n'y a toujours pas de jeu convainquant pour les Djs, ni pour le graffiti, ni pour le beat making... En définitive un logiciel comme Komplete 15 Ultimate connecté à Maschine, en guise de console, n'est-il pas le jeu parfait dont tu es le héros de la B.O. ?

Visuellement, "Flight Simulator" est déroutant de réalisme et les jeux en réalité augmentée accrus. La communauté raffole des produits dérivés : peluche, figurine, jouet, livre ou vinyle. Il existe même des stades e-sport, lieux de divertissement et d'innovation technologique dédiés aux jeux vidéo. Les lives band sont fréquents et la VGM se produit dans les plus grands complexes... Mais dans cet eldorado tous n'est pas si facile, plusieurs sons de cloches affirment que le jeu vidéo indépendant fait de plus en plus d'ombre aux géants.

Les studios indé ont fait en 2025 une percée historique dans le club très fermé des candidats au titre de Game of the Year. Bravo aux Français de Sandfall et au compositeur Laurien Testard. Dans une industrie bousculée par la baisse des dépenses de divertissement et l'arrivée de moteurs de jeu clé-en-main, les derniers vont-ils devenir les premiers ?

Ce récent phénomène sociale est désormais sujet d'étude depuis dix ans dans l'hexagone et depuis trois décennies outre-Atlantique. Et il n'y a pas seulement les vinyles qui deviennent collectors. En 2020, la maison d'enchères Heritage Auctions a vendu à 360 000 dollars un prototype de console. Et le National Video Game Museum américain est fier de partager aux médias leur acquisition d'un kit de développement qui n'a jamais vu le jour mais qui a inspiré la mythique Nintendo PlayStation.

AU JAPON, L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO EST INDISSOCIABLE DE LA CRÉATION MUSICALE. DÈS LES ANNÉES 1970, LE PAYS DU SOLEIL-LEVANT COMPREND QUE CE SECTEUR N'INCARNE PAS SEULEMENT UNE TECHNOLOGIE OU UN DIVERTISSEMENT : C'EST AUSSI UN ESPACE TOTAL OÙ L'IMAGE, LE SON, LE DESIGN ET LA NARRATION FUSIONNENT. AU CROISEMENT DE CES MONDES COMPLÉMENTAIRES APPARAÎT UNE FIGURE PIONNIÈRE EN LA PERSONNE DE RYŪICHI SAKAMOTO.

TOKYO CALLING

À la toute fin des années 1970, au Japon, des entreprises comme Nintendo, Sega ou Namco transforment les salles d'arcade en véritables laboratoires culturels. Des programmes comme "Tetris", "Pac-Man" ou "Super Mario" deviennent des phénomènes mondiaux. Marqué par un rythme exponentiel, dans les années 90, ce pays devient le centre névralgique mondial dudit domaine, une manne structurante pour l'économie ambiante avec plusieurs milliards de dollars de chiffre d'affaires.

Aujourd'hui, l'archipel asiatique est le troisième marché mondial du genre, derrière la Chine et les États-Unis, avec plus de 17 milliards de dollars générés (source : Agence Française Pour Le Jeu Vidéo, étude Newzoo 2025).

Particulièrement dynamique, cet univers apprécié sur place par toutes les générations (on estime qu'un habitant sur deux s'adonne à ces activités virtuelles) exporte ainsi des consoles mais aussi des franchises, des bandes originales, des technologies et une esthétique portées par le Cool Japan, un outil de soft power qui induit également les mangas, les animés et la musique... Créative même si elle est talonnée depuis peu par la Corée du Sud, pour le moins le rayonnement en Occident, cette monarchie constitutionnelle développe une approche émotionnelle singulière, aux antipodes de l'Amérique où les airs concernés ont longtemps été perçus comme de simples habillages sonores.

Membre du groupe Yellow Magic Orchestra (YMO) aux côtés du multi-instrumentiste Haruomi Hosono et du batteur et chanteur Yukihiro Takahashi, Ryūichi Sakamoto participe, dès la fin des années 1970, à cette révolution artistique et aux expériences qui vont de pair. Dans le prolongement de la scène allemande et de ses formations disruptives, le compositeur mêle les synthétiseurs, les sons et rythmes digitaux à une esthétique futuriste.

Le lien est confondant : beaucoup de timbres ou mélodies du YMO imitent ou détournent alors avec ingéniosité les bruitages des jeux d'arcades. Malin et brillant, ce rendu aux allures de miroir est perceptible au travers d'albums comme "Yellow Magic Orchestra", "Solid State Survivor" ou l'incroyable "Technodelic".

Minimalisme

Compositeur influencé par des personnalités aussi éclectiques que le pianiste impressionniste Claude Debussy, le rockeur David Bowie et son avatar Aladdin Sane, ou le producteur et parolier Pierre Barouh, Ryūichi Sakamoto va entrer de plain-pied dans cet univers virtuel en créant des variations étonnantes. Fort de nombreux opus solo dont le prometteur "Thousand Knives" ou les superbes "Hidari Ude No Yume" et "Neo Geo", l'élégant daviériste va mettre cette carrière discographique à profit avant de succomber aux sirènes de l'opulente industrie de l'image (ironie de l'histoire, à l'exception du Japon, les écrans haute définition ont supplanté depuis belle lurette les platines-disques...) et ses attentes à l'international.

Développé par Sega Dreamcast en 2000, l'étonnant "L.O.L.", pour "Lack Of Love", se détache des canons du genre grâce à une inspiration minimaliste. Édité par Sony au travers de Playstation 2, "Seven Samurai 20XX", s'imprègne, pour sa part, de "Seven Samurai" d'Akira Kurosawa, un long métrage qui sera ensuite adapté à Hollywood par John Sturges. À noter que la célèbre enseigne transpose cette saga dans les arcanes traditionnelles grâce à un graphisme du légendaire auteur de bande dessinée Jean Giraud alias Moebius. Enfin le claviériste et compositeur émérite s'accorde une parenthèse avec "Enemy Zero", une production alternative de Kenji Eno qui sera ensuite confiée à Michael Nyman, un chef d'orchestre et critique proche des cinéastes Peter Greenaway et Jane Campion... Fait significatif, le Yellow Magic Orchestra comme Ryūichi Sakamoto ont largement propagé, au travers des écrans numériques, des techniques issues du cinéma occidental. Cette déclinaison habile de la grammaire audiovisuelle se conjugue désormais aux héros récurrents, aux découpages dramatiques et plus généralement aux discours prônés par les fameux jeux...



Ryūichi Sakamoto



TOP 11 VGM RECORDS

Masaya Matsuura / Parappa The Rapper
picture disque... (Vacuum Records - 1997)



Yasunori Mitsuda & Millennial Fair / 20th Anniversary Chrono Trigger / Chrono Cross (Square Enix Music - 2015)



Kuniaki Haishima / Kowloon's Gate
(Great Tracks - 2019)



Miho Nakayama / Mind Game Lp
(King Records - 1988)



Jun Chiki Chikuma / Bomberman Hero
(NTT Publishing - CD en 1998 & Magic Burn Records - vinyle en 2021)



Chipzel / Super Hexagon 10-inch shape disc (iam8bit - 2015)



Danger / Haven OST 2xLp
limited edition (G4F Record - 2022)



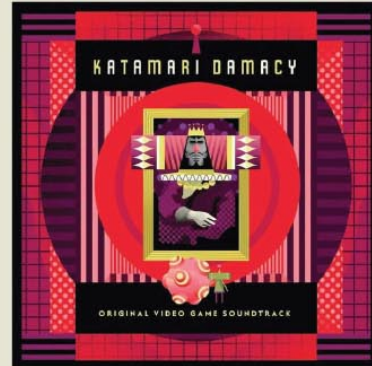
Michiru Oshima / The Weathering Continent
Original Soundtrack Vol.2 Cd (Victor - 1993)



Amon Tobin / Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory 2xLp (Ninja Tune - 2005)



V-A / Katamari Damacy Lp
(Mondo - 2018)



Blueshift Big Band / Joystick Jazz Vol.2
(iam8bit - 2024)



ALEKS ANDRIA MIGOVA



ADOLESCENTE, ALEKSANDRIA MIGOVA DÉCOUVRE LA SCÈNE ELECTRO UNDERGROUND DES PAYS POST-SOVIÉTIQUES. ÉMERVEILLÉE PAR LE MONDE DE LA NUIT ET LA CULTURE FRANÇAISE, EN 2005, ELLE QUITTE SON PAYS NATAL POUR S'INSTALLER À PARIS. DÉTERMINÉE À POURSUIVRE UNE CARRIÈRE DANS LA MUSIQUE ELLE DEVIENT DJ TOUT EN ETUDIANT À L'EICAR, UNE ÉCOLE DE CRÉATION AUDIOVISUELLE. ELLE COMMENCE À PRODUIRE DE LA DEEP HOUSE MAIS FINALEMENT ELLE SERA RECONNUE EN TANT QUE COMPOSITRICE DE VGM. NOUS LUI DEVONS NOTAMMENT LA BANDE-SON DES JEUX VIDÉO "BATTLERITE", EN 2016. PUIS PLUS RÉCEMMENT CELLE DE "SOURCE OF MADNESS" ET "V RISING". ENTRETIEN AVEC UNE PASSIONNÉE AUTODIDACTE AUX MULTIPLES FACETTES, FONDATRICE DU LABEL KOHDU RECORDS.

Bienvenue ! Un verre de ?

Un verre de kombucha et quand je sors je bois du champagne ou Tequila Mule.

Où et dans quel environnement as-tu grandi, y avait-il des vinyles ?

Fin des 80s et début des 90s j'ai grandi dans un environnement musical. Mon père jouait de la guitare et avait un certain enthousiasme pour le vinyle. Je pense avoir appris à ressentir et percevoir la musique dès mon plus jeune âge. Mes parents écoutaient souvent les concerts sur des bobines audio ou des vinyles. Il y avait de grosses enceintes et de toutes sortes de lecteurs audio. Ma mère disait souvent qu'il dépensait plus d'argent pour la musique que pour le ménage. Il m'a fait découvrir des groupes et artistes de qualité tels que Led Zeppelin, Pink Floyd, The Beatles, Scorpions, The Animals, Queen, Nazareth, The Doors. Je crois qu'il avait une âme d'artiste inassouvie. Tu sais nous étions coincés dans un endroit terrible appelé URSS. Aussitôt que tes rêves naissaient ils étaient détruits le lendemain. Ma mère, avec son côté plus doux et poétique, m'a montré des icônes légendaires de la pop comme Madonna, Sade, Prince, Whitney Houston, Michael Jackson, ABBA, Eurythmics et bien d'autres. Puis mes grands-parents chantaient toujours des chansons folkloriques ukrainiennes lors des réunions familiales et je chantais depuis toute petite, à l'école comme à la maison, en faisant toujours de petits shows pour les invités. Plus tard, à l'âge de 8 ans, ma mère a changé de compagnon. C'est là que mon beau-père est intervenu avec son goût délicat pour le cinéma. Grâce à lui, j'ai découvert la musique de films. Il m'achetait des cassettes de B.O. d'Ennio Morricone, James Horner, Vangelis, et bien d'autres que j'aimais écouter pendant des heures. Pendant mon adolescence, le duo féminine de pop russe t.A.T.u. (un duo pop russe lancé en 1999 – ndr) était extrêmement populaire, donc j'étais amoureuse d'une fille. Grâce à elle, j'ai commencé à découvrir les clubs, les soirées secrètes gay, où il y avait de la deep tech house et électroclash... Et là, pour la première fois, j'ai senti le groove et la basse dans ma poitrine. Puis je me suis dit : « C'est ça que je veux faire, créer des voyages musicaux et enflammer le cœur des gens avec des vibrations hypnotiques. » En 2003, j'avais 17 ans.

Dans l'une de ces soirées une personne m'a dit qu'une boutique de vêtements et vinyles embauchait et comme tous les vendredis il y avait des Djs qui venaient chiner, mixer, et faire leurs promos j'ai arrêté l'école et accepté ce job. Je voulais connaître ce milieu et donc j'ai rencontré des Djs. Je suis issue d'une famille modeste, sans moyens pour acheter des platines, alors j'ai commencé à mixer sur Cubase Pro. J'étais préoccupée à gagner de l'argent afin de payer des sessions d'enregistrement et venir en France.

Tu es arrivée en France et tu es devenue Dj. Quel a été le déclic ?

J'arrive en France en 2005 parce que j'ai toujours été fascinée par la langue française. Depuis que j'ai entendu Mylène Farmer à la télévision à l'âge de 7 ans, cette mélodie me hante. Et j'avais fait une promesse à ma mère : « Un jour, je parlerais et chanterais en français. » Je voulais poursuivre une carrière artistique et à l'époque dans la plupart des pays post-soviétiques c'était quasiment inaccessible sans contacts, sans argent, ou sans passer par le lit des producteurs. En 2005, j'ai donc déménagé à Paris et je me suis inscrite dans une école de langues afin d'apprendre le français. Puis en 2007 j'ai été admise à l'EICAR, où j'ai rencontré de nouvelles personnes d'influences. Cela a vraiment élargi mon réseau et construit une immense confiance en moi. Le véritable déclic est arrivé un soir en club quand mon amie Maria m'a présentée à un agent en disant : « Je te présente Migova, c'est une bonne Dj, tu dois la booker. » Le plus drôle, c'est que cette personne m'a proposé de jouer le week-end suivant. Mais je n'avais même pas encore de matos ! J'ai acheté en urgence des CDJ-200 d'occasion et emprunté une table DJM afin de m'entraîner toute la semaine ! C'est complètement fou et mon premier set a été un succès, j'ai savouré chaque instant.

Puis, tu as vécu à Oslo, tes meilleurs souvenirs en tant que Dj ?

Mes plus beaux souvenirs d'Oslo sont ces moments où je me suis plongée dans la production, grâce à mon mari, Johan Ilves, qui m'enseigne et me guide depuis que nous avons emménagé ensemble en 2011. Je savais que j'avais une forme de don de la musique mais je n'avais ni les outils, ni les connaissances pour l'exprimer.

J'ai toujours été à l'aise avec l'informatique et la technologie, donc apprendre à créer des beats avec des DAW et des VST était assez facile pour moi. Ensemble, nous avons produit notre premier morceau "Femme Desire", signé sur Noir Music et remixé par Adana Twins. C'est un souvenir inoubliable. Par la suite, nous avons été invités à jouer au Villa Club, au Jaeger et au Midnight Sun Festival à Værøy, où j'ai eu le plaisir de rencontrer de nombreux artistes. Les soirées privées chez des amis à Oslo étaient parfois encore plus fun. J'ai toujours préféré les petites jauges, par exemple plus tard quand j'ai mixé dans la RedBox à Space, à Ibiza, ce fut comme réaliser un rêve ultime.

Et tu as déménagé en Espagne, la France ne te manque-t-elle pas ?

La France me manquera toujours car c'est le pays où mon identité s'est forgée, où j'ai démarré en tant qu'artiste, puis cette langue a touché mon cœur pour la vie. Mais j'essaie de ne plus y revenir car cela remue trop de souvenirs. C'est bouleversant pour mon esprit, toute cette folie de jeunesse, les amis perdus, les pensées philosophiques. Et je me questionne : comment serait ma vie aujourd'hui si j'étais restée à Paris. Mon tout premier voyage en Espagne, à Ibiza, en 2010, était un séjour de quatre jours avec mon copain qui allait devenir mon futur mari. Nous avons plongé direct dans la folie, c'est l'endroit de rêve ultime pour tous les DJs. Ce fut un séjour bref et mes vacances les plus chères de ma vie mais aucun regret. J'avais besoin de ressentir cette connexion, l'énergie, la vibe de l'île, la liberté mentale et d'être alignée avec les gens de ma tribu. Alors, avec mon mari, on a bossé dur, mis de l'argent de côté, et quatre ans plus tard, on s'est installés à Ibiza. Le magnétisme de l'île était trop fort, accompagné de cet élan à me sentir exactement à ma place, là où je pouvais être moi-même et vivre dans une société qui pense « outside the box ». Pour moi, Ibiza ce n'est pas vraiment l'Espagne... J'ai réussi à réseauter et trouver des opportunités, même quelques gigs, mais côté sécurité économique ce n'était pas évident. Mais c'est à ce moment-là que j'ai eu l'opportunité de travailler sur "Battlerite" le nouveau jeu de Stunlock Studios et mon parcours de compositrice a vraiment commencé ainsi.

Être en home studio et mixer en soirée ce sont deux univers différents, as-tu une préférence ?

Pour moi, c'est la solitude et le retour que l'on reçoit qui différencie la vie d'un Dj et d'un compositeur. En tant que compositeur, il m'arrive de devoir attendre cinq ans ou même plus pour savoir si les gens se connectent vraiment à ma musique. Alors qu'en tant que Dj on ressent l'énergie du public instantanément et c'est une sensation irremplaçable. Ne pas savoir si sa musique résonne chez les gens peut être très frustrant. Je suis une extravertie, donc performer sur scène, danser, chanter live et rencontrer des gens, correspond beaucoup mieux à ma personnalité que de rester enfermée dans un studio toute la journée. Cependant avec l'âge j'apprécie travailler chez moi entourée de mes trois chats et de bien dormir la nuit. Plus on vieillit, plus le corps devient fragile, un repos correct est essentiel, ce qui est beaucoup plus difficile à obtenir avec le style de vie d'un Dj.

En tout cas, je suis reconnaissant d'avoir vécu les expériences des deux métiers. Je ne regrette rien, puis je peux toujours faire de petits gigs sélectifs de temps en temps.

Comment es-tu arrivée à composer ton premier titre pour un jeu vidéo, joues-tu aux jeux ?

Quand j'ai commencé à produire de la deep house et de la techno en 2011, mon mari me disait souvent que je surchargais mes beats avec trop de parties mélodiques et que ça ne plairait pas. Les loops avec de simples 4-tone hooks étaient à la mode à l'époque, et il n'y avait même pas de catégorie techno mélodique sur Beatport. Je me sentais comme un poisson dans un petit bocal alors que j'avais le potentiel pour explorer tout l'océan musical. En 2014, en aidant mon mari à rajouter quelques mélodies et harmonies pour la bande-son de "Dead Island Epidemic" sur laquelle il travaillait, il a tout de suite compris que la musique me venait naturellement, probablement grâce à mon oreille absolue, ma mémoire sonore, et la façon dont j'utilise ma voix comme instrument. Puis, début 2016, mon mari a été engagé comme directeur marketing chez Stunlock Studios, et un jour, il m'a proposé d'essayer de composer la musique pour le trailer d'annonce de "Battlerite". Je savais travailler dans le DAW mais je n'avais jamais fait de composition cinématographique auparavant. Malgré mes peurs j'ai accepté le challenge, ma voix intérieure m'appelait. J'ai juste suivi mes instincts et tout fait de façon intuitive. J'aime les jeux immersifs, atmosphériques, mystérieux, avec de l'exploration, des énigmes et des mécaniques de shooter. Je joue 2 à 3 fois par an, quand j'ai du temps entre les deadlines. C'est surtout pour m'inspirer mais aussi pour m'évader dans un autre monde. Je viens de découvrir "Metroid Prime" remasterisé et j'ai été complètement fascinée !

“ C'est la solitude et le retour que l'on reçoit qui différencie la vie d'un Dj et d'un compositeur. ”



Les designs des jeux sont de plus en plus réalistes, par exemple le Lumpkini Garden à Bangkok sert de map dans le jeu Battlefield 4. Comment fais-tu pour susciter des émotions ?

Le réalisme du style graphique ne change pas ma façon de composer. Mon processus reste le même, et le fait que les graphismes soient réalistes n'affecte pas ma capacité à être créative et à susciter des émotions chez les joueurs.

Ta dernière réalisation pour le jeu "V Rising" est plus orchestrale, cinématographique, moins électronique...

Je ne suis pas complètement sûre, mais je pense que j'utilise une approche assez unique pour créer de la musique orchestrale. Tout commence généralement par la définition de l'ambiance. J'entends les premières notes dans ma tête, je chante, puis je les cherche sur mon clavier en les enregistrant en temps réel. Ensuite, j'écoute cette intro en répétition, et les idées mélodiques commencent à apparaître. Je n'entends pas les accords complets dans ma tête, je superpose les touches pas à pas, et quand tout s'accorde harmonieusement, j'ai une composition complète.

La principale différence avec mes œuvres précédentes est que pour "V Rising" je me suis davantage concentrée sur le thème du vampire et sur l'atmosphère, en laissant des instruments soigneusement choisis, des mélodies gothiques et mélancoliques porter la narration, plutôt que de m'appuyer sur des loops du beat ou des textures électroniques. Pour le processus créatif, je pars généralement des concepts arts et des descriptions de l'environnement du jeu. J'ai demandé aux développeurs des indications et quelques références musicales pour m'assurer de bien saisir leur vision. Ensuite, j'ai reçu les premières versions du gameplay pour ajuster le rythme et le tempo de la musique. Il est difficile d'expliquer exactement comment tout cela se met en place, surtout que je n'ai pas de formation académique en musique. Mais quand je réalise le bon thème, c'est quelque chose que je peux ressentir profondément. Je me connecte à une sorte de source cosmique et la musique coule à travers moi jusque dans mon DAW.

Tes compositions pour "Pocket Politics 2" sonnent différemment, c'est encore une autre approche. Dans quel état d'esprit étais-tu ?

Ce qui distingue ce projet d'un open-world comme "V Rising", c'est que "Pocket Politics 2" est un jeu mobile avec des zones limitées et bien définies qui se débloquent progressivement au fur et à mesure de la progression. Pour ce projet, j'ai reçu des indications précises : chaque loop devait durer une minute puis tourner à l'infini. Il y avait des thèmes musicaux adaptés au gameplay "cartoon". Créer des musiques joyeuses et décalées a été un vrai défi pour moi, car je suis habituellement plus à l'aise avec des thèmes sombres et mélancoliques. Cependant, mon expérience précédente en tant que DJ et productrice de beats m'a permis de construire rapidement et presque instinctivement la structure de chaque loop. Les développeurs ont été très satisfaits du résultat.

Pour "Battlerite", tu as samplé une flûte néandertalienne vieille de plus de 50 000 ans. Utilises-tu plus de samples, joues-tu des instruments ou collabores-tu avec des guests musiciens ?

Pour ce morceau en particulier, j'ai utilisé un enregistrement de flûte néandertalienne que j'ai découvert dans un article consacré à des découvertes archéologiques. L'interprète jouait de la flûte en utilisant différentes techniques révélant tout ce dont cet instrument ancien était capable de faire. La tessiture était cependant assez limitée, j'ai donc construit le thème préhistorique de "Battlerite" autour des notes préenregistrées disponibles. Lorsque je compose, j'utilise ma voix comme un instrument pour trouver la mélodie principale, l'ambiance et même la progression d'accords. Par exemple, je chante par-dessus la tonalité de départ, en superposant les notes avec ma voix. J'ai invité des musiciens qu'une seule fois, pour le thème principal de "Battlerite", mais j'ai trouvé le processus assez complexe et en partie hors de mon contrôle. En général, je préfère tout faire moi-même. De temps en temps, je laisse mon mari s'occuper du soundcheck. Il passe en revue mon mix, et je prends des notes pour les ajustements à apporter. Avoir une paire d'oreilles fraîches est toujours appréciable.

Tes compositions semblent s'éloigner de tes débuts en tant que compositrice de musique électronique mais je crois que tes compositions pour "Source Of Madness", en 2022 font office d'exception...

Ce développeur indépendant m'a laissé une totale liberté d'expression. C'était un jeu de type roguelike (un sous-genre de jeu vidéo de rôle - nldr), où les compositions en boucles rythmiques fonctionnent très bien. Le game design se prêtait parfaitement à un son orchestral-hybride avec des éléments électroniques. Ce n'est pas la seule bande-son réalisée avec cette approche. Il y a aussi "Astral Awaken Blade" et "Mote Mancer" ou le nouveau projet en cours "Symbiosis."

Existe-t-il des gimmicks qui permettent d'identifier les compositeurs de VGM ?

Tout compositeur qui ne se contente pas de copier les autres développe des motifs uniques et redondants. Cela peut être des hooks mélodiques, comme dans la musique de James Horner, ou des choix d'instruments ou encore des patterns rythmiques reconnaissables, comme on l'entend souvent chez Hans Zimmer. Quand on écoute les bandes originales de Danny Elfman on perçoit aussi des similitudes dans la construction des mélodies et des ambiances gothiques. On me dit souvent que j'ai une signature musicale reconnaissable. Je ne fais pas d'effort conscient pour la conserver parce que je compose la musique instinctivement, avec mes VST préférés, et ça finit par sonner à ma façon. Bien sûr, j'écoute le travail d'autres compositeurs et m'en inspire avant chaque projet, mais je n'essaie jamais de reproduire le travail de quelqu'un d'autre à l'identique.

Pourquoi Kohdu Studios et comment ton matos a-t-il évolué depuis tes débuts ?

C'est une longue histoire, mais je vais essayer de faire court. Mon mari est à moitié estonien et suédois. Son grand-père avait un projet pour la communauté estonienne appelé « Metsakodu », qui signifie Maison de la Forêt. L'idée était d'appeler notre label et studio Kodu, comme une maison pour les artistes. Mais on n'a pas pu utiliser ce nom car Microsoft avait déjà réservé tous les droits. On a donc ajouté un « h ». Sinon mon studio a évolué de manière un peu chaotique, surtout à cause de tous les déménagements que j'ai fait pendant les quinze dernières années. Au départ, c'était très basique, un PC et une paire d'enceintes. Puis j'ai acheté un clavier Novation, le touché est très plastique, assez désagréable, mais à l'époque j'étais reconnaissante et satisfaite. Avec le temps, j'ai accumulé quelques synthés et hardware, puis j'en ai revendu une partie... Quand je me suis tournée vers la composition cinématographique, j'ai opté pour des banques de sons VST de haute qualité, très lourdes pour le CPU. Cela a impliqué une grosse mise à niveau de mon PC, ainsi que le changement d'enceintes. Plus on prend la production musicale au sérieux, plus le matériel doit devenir solide et professionnel. Aujourd'hui, je suis plutôt satisfaite de mon setup. J'ai enfin un bureau avec un support coulissant pour le clavier. Il me manque encore un peu de traitement acoustique.

Aujourd'hui, quel est ton rapport au vinyle ? Combien de vinyles as-tu dans ta collection et quel genre ? Et que penses-tu de l'engouement, ces dernières années, pour le vinyle dans les VGM ?

J'ai hérité d'une trentaine de vinyles de mon père, enfin, ceux que j'ai pu prendre en avion. Je n'ai jamais tout compté, mais je dois avoir environ une centaine de vinyles dans ma collection. La plupart sont des musiques de films et albums d'artistes rock et pop iconiques, puis quelques soundtracks de mes jeux favoris. Sinon j'ai environ 150 exemplaires du Ep éponyme "Hold The Sun", le duo de musique électronique avec mon mari lancé en 2019. La pandémie nous a stoppé net mais je garde malgré tout un bon souvenir de notre tout premier et dernier concert en Suède. Et oui, je pense que le vinyle a gagné en popularité dans le monde du jeu vidéo et de manière plus globale. Les gens redécouvrent le plaisir d'écouter leur musique préférée sur disque, plutôt que de la streamer dans une qualité inférieure. Cette tendance me réjouit énormément et j'ai hâte de pouvoir sortir un nouveau vinyle pour mon prochain projet de jeu.

Te souviens-tu de ta réaction quand tu as eu entre les mains le premier vinyle avec un de tes morceaux ?

J'ai ressenti un mélange d'affirmation de soi et d'émotions intenses entre joie, espoir débordant, l'envie de continuer sur cette voie... Mais aussi un peu de tristesse, car j'aurais aimé partager ce moment avec mon père et ma grand-mère, qui n'étaient plus là, et leur montrer que j'avais réussi.



As-tu songé à sortir un album solo ?

J'ai pas mal d'ébauches inachevées de titres deep house, techno, et d'electronica sur mon disque dur qui pourraient un jour sortir sur un Ep ou un album solo. Pour l'instant, je me concentre pleinement sur mes projets de jeux vidéo en cours. J'aimerais aussi me tourner vers l'industrie du cinéma ; composer pour un long métrage fait clairement partie de ma bucket list. On verra bien ce que l'avenir me réserve.

Finalement tu composes des musiques souvent morbides, vampiriques, mais tu aimes ce qui est organique...

Dans la vie, je suis vraiment attirée par tout ce qui est organique. La nature, les animaux et les choses simples m'aident à rester ancrée et équilibrée. En dehors du travail, j'adore m'occuper de mes plantes et de mes trois chats, regarder de vieux films, faire du yoga, me promener au bord de la mer et voyager dès que je le peux. J'écoute généralement des playlists comme Café del Mar ou des musiques de films et de jeux vidéo. Honnêtement, je n'ai pas eu beaucoup de temps pour découvrir de nouveaux artistes en dehors des compositeurs, mais tout ce que je vis et ressens continue de nourrir mon univers créatif.

As-tu une passion pour le Japon ?

Quand j'étais petite je jouais aux jeux vidéo sur mon Dendi, un clone sous licence de la Nintendo, et j'ai découvert beaucoup de musiques chiptune. Une de mes préférées était celle de "RoboCop 3". Alors visiter le Japon, surtout me promener à Kyoto et à Nara, m'a vraiment permis de ressentir d'où vient cette créativité parce que c'est la source des expériences de jeu que j'adorais enfant. Les paysages du Japon étaient si colorés et pittoresques que j'entendais presque les thèmes de "Zelda" résonner dans ma tête. Un des moments les plus époustouflants a été lorsque je suis entrée dans la célèbre forêt de bambous d'Arashiyama. C'était si paisible et silencieux que j'ai presque eu une crise de panique, mais mon mari a pris ma main et m'a calmée. Au bout de quelques minutes, j'ai pu pleinement profiter de la magie de cet endroit. Et pour quelqu'un comme moi, qui a partagé toute sa vie avec ces compagnons poilus et adopté trois chats au cours des dix dernières années, ce fut un vrai bonheur de ressentir tout l'amour et les soins donnés pour les chats au Japon. Voir toutes ces petites statues de chats et visiter les cafés pour chats m'a laissé tant de jolis souvenirs ! Une autre expérience spéciale a été de visiter le Shinjuku Golden-Gai à Tokyo. Nous y avons rencontré plein de personnes intéressantes dans ces bars chaleureux, et c'était vraiment amusant de se connecter avec les habitants. Généralement, les Japonais, même ceux qui ne parlaient pas anglais, sont incroyablement sympathiques et polis. J'espère avoir la chance d'y retourner un jour et de continuer à explorer ce magnifique pays !

Qui sont les compositeurs de VGM qui te fascinent et y a-t-il un studio, un jeu, avec qui tu rêves de collaborer ?

Je suis fascinée par le travail d'Austin Wintory, j'adore ses bandes originales de "Journey" et "Abzû". Gareth Coker a composé une musique véritablement magique pour la série "Ori". Un autre compositeur de jeux vidéo que j'admire énormément est Inon Zur, j'écoute encore et encore ses bandes originales atmosphériques de "Fallout". Jeremy Soule a également été une immense source d'inspiration pour moi, en particulier la bande originale de "The Elder Scrolls V: Skyrim". Michael McCann est incroyable, notamment pour "XCOM: Enemy Unknown". Mon rêve est de collaborer avec l'un de ces compositeurs. Concernant les studios je ne vise pas quelque chose de précis. Ce que j'espère avant tout, c'est avoir l'opportunité de créer de la musique pour un jeu immersif, avec une atmosphère hypnotique, surréaliste et cosmique.

Peux-tu nous expliquer ce qu'est un thème cyberpunk ?

Il y a encore quelques décennies, quand sortaient des films comme "Blade Runner", "Akira", "Ghost in the Shell" ou "Matrix", le cyberpunk était clairement de la science-fiction, un futur lointain. Aujourd'hui, on est dedans, il y a des animaux et des humains avec des micropuces implantées, des prothèses hyper avancées permettant aux personnes blessées de marcher normalement, des hôpitaux pilotés par l'IA, la VR, les guerres de drones et les conflits hybrides. Côté musique, la première chose qui me vient à l'esprit, c'est la bande originale de "Blade Runner" composée par Vangelis. Je n'ai jamais vraiment eu l'occasion de travailler sur ce genre d'univers, mais j'aimerais beaucoup, un jour, tomber sur le bon projet de jeu ou de film pour explorer ça et pousser un peu plus loin mes compétences musicales.

Les jeux vidéo sont synonymes d'un univers digital, quel est ton rapport à IA, l'utilises-tu ?

Parfois j'utilise ChatGPT comme outil pour m'aider sur les gammes musicales parce que je ne maîtrise pas la théorie. Cela m'évite de passer des heures à chercher et ça me permet de me concentrer sur la créativité. Par exemple, je peux demander : « Quelles notes composent Do mineur ? » ou « Quelles gammes fonctionnent bien avec le La mineur pour varier la bande-son tout en restant cohérente ? ». L'IA ne remplace pas ma créativité, elle accélère juste le processus, ce qui est précieux dans une industrie où tout est stressant et où il faut respecter des deadlines et rester synchronisé avec plusieurs clients. ChatGPT m'aide aussi à corriger des fautes d'orthographe car je suis dyslexique.

Sors-tu encore en club ?

Depuis trois ans, je ne vais qu'à des événements très sélectifs, car il est difficile de trouver des soirées qui conviennent à mes goûts particuliers. C'est assez niche et peu d'artistes jouent vraiment la musique que j'aime. J'adore l'électro, la techno et la house old-school, avec des vibes profondes et hypnotiques. Sven Våth est encore l'un des rares qui déchire, je vais donc essayer d'aller voir sa prochaine performance en Espagne. Sinon, le WoolMoon au Cova Santa, à Ibiza, est un événement à l'atmosphère très chaleureuse que j'aime beaucoup. C'est comme un mini-festival en plein air, avec plusieurs scènes, un marché artisanal, ainsi que des activités et des workshops. Je retournerais avec plaisir au Pikes Hotel pour Halloween, c'est vraiment l'une des fêtes les plus mémorables auxquelles j'ai été. Désormais la foule collée à son téléphone est devenue chiantie. C'est mon côté nostalgique car j'ai grandi à une époque où seul un membre de l'équipe de l'événement avait une caméra et il fallait lui demander de prendre une photo. Parfois, avec de la chance on retrouvait cette photo sur la page de l'événement. Ça me manque beaucoup.

“ En 2011, il n'y avait même pas de catégorie 'techno mélodique' sur Beatport ”

Pour finir, quel est ton adage préféré ?

Cette citation du romancier japonais Aneko Yusagi reflète parfaitement mon quotidien : « Il vaut mieux regretter d'avoir essayé et échoué que de regretter de ne pas avoir essayé du tout ». Je partage cette leçon de vie que j'ai apprise quand j'avais seulement neuf ans. Il y avait une sorte de festival organisé par la mairie de ma ville où les enfants pouvaient montrer leur amour pour la ville à travers l'art, que ce soit par une chanson, un poème ou un dessin. Les prix étaient incroyables : des poupées Barbie pour les filles, des Lego pour les garçons. Ma mère et mon beau-père m'ont encouragée à y participer, car ils savaient que je pouvais chanter, jouer la comédie et peindre. Mais je n'ai même pas essayé parce que j'avais tellement peur de ne pas gagner la première place. Alors je me suis contentée de regarder les autres enfants se produire et recevoir leurs récompenses. Puis j'ai été marquée car chaque participant recevait une boîte de chocolats ! Je me suis jetée dans les bras de ma mère en pleurant, dévastée de ne pas avoir participé au concours. Depuis ce jour, je vis selon cette devise : « agir sans peur ». Même si une porte se ferme, une autre finit toujours par s'ouvrir. Il y aura toujours de nouvelles occasions et j'essaie de toutes les saisir. J'aime bien aussi cette citation : "Chacun a des dons, mais certains ne les découvrent jamais."





MATHEUS LODEWIJK EST ENCORE UN COMPOSITEUR AVEC UNE AUTRE TRAJECTOIRE. AVANT DE PRATIQUER LA MPC, L'HOLLANDAIS RÉALISE SES PREMIÈRES DÉMOS AVEC UN ROLAND D20. L'ADOLESCENT SE PASSIONNE POUR LES SYNTHÉTISEURS ET DÉBUTE DANS DES GROUPES EN TANT QUE BASSISTE. PUIS IL INTÈGRE LE CONSERVATOIRE DE ROTTERDAM, EN SECTION JAZZ. À PARTIR DE 2014, IL DÉCIDE DE REVENIR À SES PREMIERS AMOURS, LA MUSIQUE ÉLECTRONIQUE, SOUS L'ALIAS LUDOWIC. IL ACQUIERT SON PREMIER MODULAIRE ET EN 2015 IL ADOPTE LE TRAUTONIUM, UN INSTRUMENT ÉLECTROACOUSTIQUE RARE. IL COFONDE LE LABEL WIC RECORDINGS, ENCHAÎNE LES SORTIES DIGITALES ET VINYLES. SES CRÉATIONS SE DÉMARQUENT ET ON LE SOLLICITE POUR LES BANDES-SON DE "KATANA ZERO" ET "NITRO KIDS". AUJOURD'HUI IL PRÉPARE SON 5ÈME ALBUM : "NUNC STANS".

Bienvenue ! Un verre de ?

Un verre d'eau. En boissons, je crains d'être plutôt banal.

Dans quel environnement as-tu grandi ?

J'ai grandi dans une famille de musiciens et d'artistes. Dès mon plus jeune âge, j'étais entouré d'instruments. Le piano occupait une place centrale. Du côté de mon père, la musique était omniprésente. Ma mère est particulièrement créative dans le domaine des travaux manuels et a toujours rêvé d'être danseuse. On écoutait beaucoup de jazz et de musique classique à la maison. Surtout pendant mon enfance, c'était principalement sur vinyle. Je me souviens encore très bien du disque vinyle "Live in Paris" de Charlie Parker. Je le possède toujours d'ailleurs. Et vers l'âge de 15 ou 16 ans, j'avais beaucoup d'amis musiciens dans mon village. C'est là que mes premiers groupes se sont formés et que j'ai joué de mon premier synthétiseur, un Roland D20.

Ta première approche de la production musicale ?

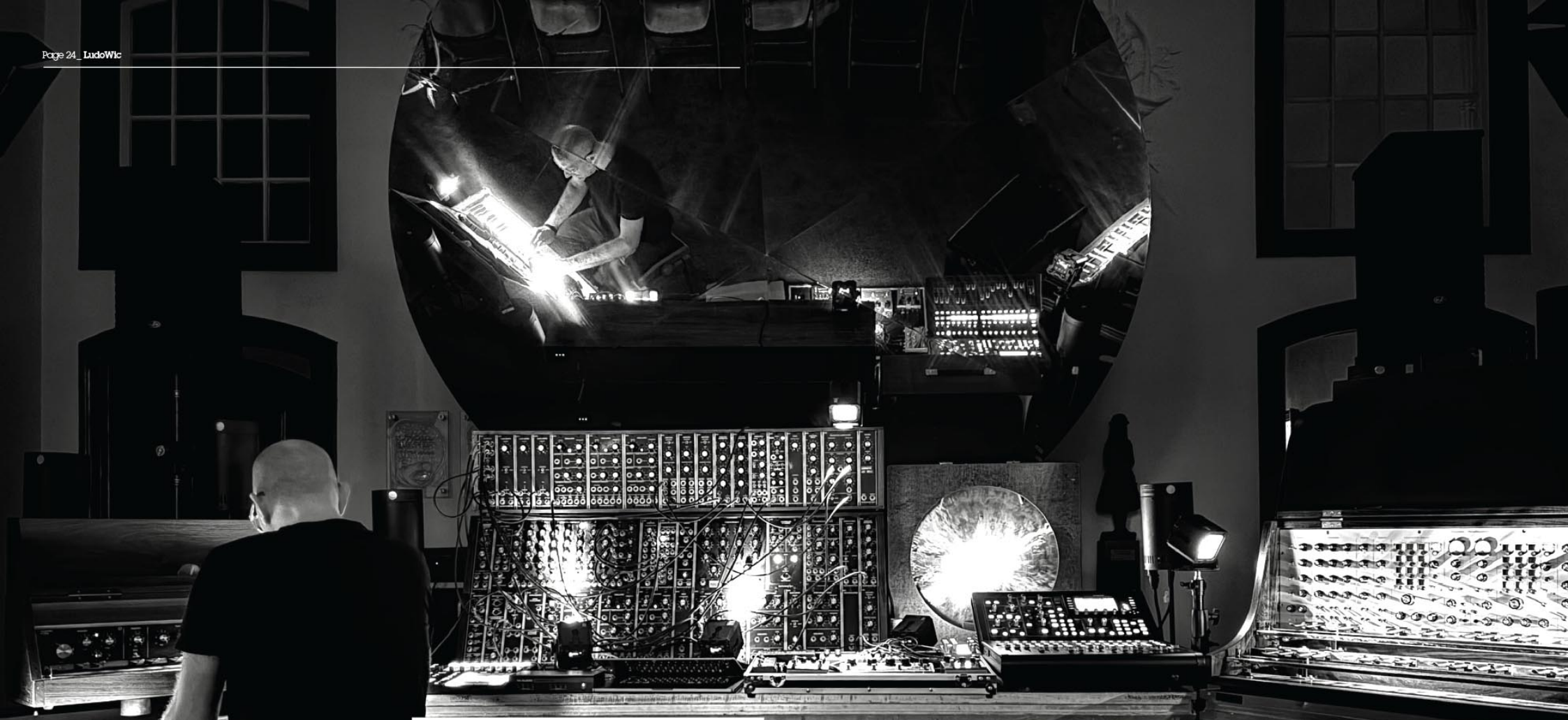
Ma première expérience en production musicale a été la création de démos sur le Roland D20 que j'ai acheté à 16 ans, en 1989. Ce synthétiseur possédait un séquenceur intégré et un lecteur de disquettes. Un tout nouveau monde s'est ouvert à moi. Par la suite, avec l'Akai MPC 2000 XL, les choses sont devenues de plus en plus sérieuses. Vers l'âge de 19 ans, j'ai également commencé à jouer de la basse dans différents groupes. Puis à 21 ans, en 1994, j'ai intégré le Conservatoire de Rotterdam, à la guitare basse en section jazz. Pendant ces années, je me suis principalement concentré sur la basse et la musique électronique est passée au second plan. Après le conservatoire, j'ai travaillé pendant plusieurs années comme bassiste professionnel pour divers artistes néerlandais de renom, et j'ai également enseigné au Conservatoire. Mais après quelques années, j'ai réalisé que la musique électronique était finalement ma véritable passion. Pour pouvoir m'y consacrer pleinement à nouveau, j'ai arrêté la basse du jour au lendemain. Je m'en souviens encore très bien, c'était tellement libérateur. C'était il y a 13 ans. Depuis, je travaille sur de la musique électronique sous le nom de LudoWic, un vieux surnom de mon enfance.

Comment ton matériel de production musicale a-t-il évolué depuis tes débuts ?

J'ai commencé avec un Roland D20 et une Akai MPC, mais à 21 ans, j'ai pu acheter un Juno 60 dans un magasin de musique local. C'était en 1994 et les stations de travail numériques étaient en vente, tandis que ce Juno était exposé en vitrine, comme simple objet de décoration. J'ai réussi à convaincre le vendeur de me le vendre pour l'équivalent de 100 euros. À partir de ce jour, j'ai été complètement conquis par le son chaleureux et vivant d'un synthétiseur analogique. L'aspect physique de cet instrument me plaisait aussi beaucoup. Dès lors, dès que j'en avais les moyens, j'ai commencé à acheter des synthétiseurs. Aussi bien par envie de collectionner que par désir de découvrir de nouveaux sons. J'ai d'abord acheté un Korg MS10 qui m'a toujours été fidèle dans mes productions, puis un Minimoog Model D, un Powertran, un synthétiseur modulaire, des EMS Synthi A et E, etc. Ces dernières années, je me suis plus intéressé aux instruments électroniques vraiment anciens, comme le Trautonium et les Ondes Martenot. Pourtant, je ne suis pas forcément un puriste, même si je peux donner cette impression. Je n'ai rien contre les plugins, par exemple, et si besoin est, je les utilise même parfois dans mes productions. Mais au final, 95 % de mes productions sont analogiques.

Quand tu as commencé à faire de la musique avec des synthétiseurs modulaires, Don Buchla, Suzanne Ciani et John Chowning t'ont-ils influencé ?

J'ai commencé avec les modulaires en 2014. A cette époque, j'ai acheté mon premier System 22 d'occasion sur synthesizers.com. Je l'ai acheté car j'étais inspiré par Alessandro Cortini, musicien de Nine Inch Nails à l'époque, également reconnu pour être un utilisateur de Buchla. Grâce à lui, j'ai découvert la musique de Suzanne Ciani et de Don Buchla, avec qui il a d'ailleurs donné une très belle performance. J'ai toujours été plus attiré par les systèmes monomarques comme le Moog, le Buchla ou l'ARP 2500, plutôt que par l'univers Eurorack. C'est peut-être parce que cet univers est tellement vaste que je l'ai un peu perdu de vue.



“ Pour capturer l’authenticité qui convient au jeu, mon point de départ était toujours une improvisation au synthétiseur enregistrée en une seule prise. ”

Tu sembles avoir de nombreuses influences, peux-tu nous dire comment l’art japonais influence ton travail ?

J’étais au Japon il y a quelques années pour une tournée avec un saxophoniste de jazz néerlandais. Je n’ai pas eu l’occasion de découvrir grand-chose du pays et de sa culture à l’époque, mais je m’intéresse à la culture japonaise depuis l’enfance. Le niveau de dévouement et de concentration qui semble s’y exister est une grande source d’inspiration pour moi. Le Japon compte de nombreux artistes de renom dans le domaine de l’art minimaliste, comme Tōkō Shinoda pour la peinture, ou des compositeurs tels que Hiroshi Yoshimura et Yoshi Wada, que j’écoute beaucoup. Il y a des choses que je trouve fascinantes, c’est peut-être cette capacité à exprimer le maximum avec très peu. Je voudrais notamment mentionner le compositeur japonais Ryūichi Sakamoto. Il a toujours eu une grande influence sur moi parce que j’écoute “Vrioon” chaque semaine, son album en collaboration avec la compositrice allemande Alva Noto.

En 2015, tu as lancé ton label Wic Recordings. Pourquoi ?

J’ai fondé Wic Recordings avec mon frère Joost Lodewijk. Je voulais sortir de la musique sous le nom de LudoWic et je pensais que nous ne signerions pas avec un label, alors nous avons décidé d’être totalement indépendant. L’idée de tout faire en interne me convenait parfaitement à l’époque. Par la suite, nous avons reçu de plus en plus de demandes d’artistes de musique électronique souhaitant sortir leurs morceaux sur notre label. De ce fait, le label s’est développé très naturellement. Les artistes que nous signons sont généralement des artistes au son expérimental et unique, souvent destinés à un public de niche. C’est agréable d’avoir son propre label, mais ma carrière d’artiste/producteur reste ma priorité. Sortir ma musique sur un autre label demeure toujours une possibilité.

À partir de quand utilises-tu le Trautonium mixtur et qu’est-il apporté à tes compositions ?

En 2015, je suis tombé par hasard sur une vidéo d’un concert d’Oskar Sala sur YouTube (co-inventeur du trautonium - ndlr), un musicien de renommée, peut-être le seul à jouer de cet instrument. Cette vidéo a été une véritable révélation. Je ne comprenais pas ce que j’entendais. Le son et le jeu me semblaient à la fois très familiers et étranges. Ce contraste est quelque chose que je recherche toujours dans l’art et la musique. Le Trautonium se situe également à la croisée des chemins entre musique électronique et classique. Après avoir vu cette vidéo, j’étais absolument convaincu que cet instrument me correspondait. J’ai d’abord acquis le petit Volks-Trautonium. J’utilise cet instrument pour le morceau “There Are Moments” dans mon album “Elka Village”. Le Trautonium apporte toujours cette touche mélancolique à la musique. Mais cela a probablement aussi à voir avec mon jeu.

En 2020, tu as composé des morceaux pour le jeu "Katana Zero". Ces titres existaient-ils déjà ou s'agit-il de compositions nouvelles ?

En 2015, on m'a demandé de composer la musique du jeu indépendant "Katana Zero". Tout a commencé lorsque le développeur Justin Stander a découvert mes improvisations au synthétiseur sur YouTube, sur la recommandation d'un ami. Les années suivantes, j'ai commencé à transformer ces improvisations en morceaux à part entière et à composer de nouvelles musiques. Parfois, je travaillais sur un morceau seul, puis Justin examinait son intégration au jeu, mais souvent, il me commandait la musique d'un niveau spécifique. On me donnait alors un aperçu de l'histoire et de la manière dont la musique devait s'entremêler avec l'atmosphère et les émotions, généralement accompagnée de séquences GIF du gameplay. Pour capturer l'authenticité qui convient à ce jeu en pixel art, mon point de départ était toujours une improvisation au synthétiseur enregistrée en une seule prise. J'utilisais souvent deux ou trois synthétiseurs, une boîte à rythmes et un autre boîtier un peu particulier de type circuit bend. Je composais ensuite un morceau que je pouvais jouer et enregistrer en direct en une seule prise. Généralement, cet enregistrement représentait déjà 80 % du résultat final. Il restait ensuite un peu de post-production, et c'était tout. Ensuite, Justin Stander écoutait et je peaufinais en tenant compte de ses remarques.

Joues-tu aux jeux vidéo, notamment à celui pour lequel tu as composé la musique ?

Je n'ai pas toujours le temps, mais quand je peux, j'adore jouer. Ça me permet de me vider la tête pendant un moment, et ça fait du bien. Et oui, bien sûr, j'ai joué à "Katana Zero". C'était génial. J'aime aussi beaucoup jouer à d'autres jeux du même éditeur comme "Devolver Digital", "GRIS" et "Hotline Miami". Mais j'aime aussi jouer à des jeux classiques comme GTA V.

En 2022, tu as composé des morceaux pour la bande originale de "Nitro Kids". Comment s'est faite votre collaboration avec Wildboy Studios, basé en Nouvelle-Zélande ?

Je ne sais pas exactement comment Wildboy Studios a remarqué mon travail, mais c'était probablement lié à ma participation à "Katana Zero", ayant rencontré un franc succès. La collaboration s'est déroulée de manière très fluide et sans filtre. L'univers et l'histoire étaient clairs, et mon style s'y intégrait parfaitement. On m'a demandé de composer quatre morceaux et j'ai bénéficié d'une totale liberté, ce qui est très apprécié pour moi en tant que compositeur. Par la suite, les échanges ont été très brefs, ce qui a grandement facilité les choses.

Tu as ensuite sorti deux albums. Ton approche est-elle différente de celle que tu adoptes pour composer une bande originale ?

Absolument. Pour une bande originale, on applique évidemment beaucoup plus de contraintes. Il y a des cadres à respecter : les souhaits du développeur, le scénario, l'émotion et la durée qui doit s'adapter au déroulement du jeu. De plus, le jeu est au cœur du produit et la musique y contribue. Elle y apporte un soutien essentiel, mais elle n'est pas initialement un produit autonome. La musique peut bien sûr être publiée séparément du jeu, mais elle restera toujours liée à celui-ci. C'est très différent d'une œuvre originale indépendante. Car dans ce cas, il n'y a pas de cadre prédéfini. Elle n'a de lien avec aucun autre produit que le vôtre. Cela la rend aussi plus difficile et vous rend plus vulnérable. D'autant plus que, dans mon cas, je travaille entièrement seul ; le risque de doutes, d'insécurité, etc., est donc plus élevé. Les deux sont incroyablement fun à réaliser, mais la création originale est ce qui me tient le plus à cœur.

Tu réalises également des installations. Parles-nous de "Noise", un hommage à une toile ?

Eh bien, "Noise" est peut-être l'installation la plus personnelle que j'aie créée. C'est une interprétation de "Ultimate Painting", du peintre abstrait new-yorkais Ad Reinhardt des années 1960. Mais je dois expliquer pourquoi elle est si personnelle. Dans les années qui ont précédé cette installation, je me suis de plus en plus efforcé d'épurer mon travail. Étant musicien de formation, j'ai parfois eu du mal à gérer mes connaissances. Ça m'empêchait de laisser libre cours à mon intuition et mes compositions étaient trop rigides. J'ai donc épuré mes compositions. D'abord, j'ai évité les mélodies. Puis les accords et les harmonies. Je voulais aussi me débarrasser du rythme, des motifs, de mes signatures rythmiques, etc. Parallèlement, je me suis passionné pour les peintres en quête du point zéro, tels que Kasimir Malevitch et Ad Reinhardt. Puis, je suis tombé sur les fameuses douze règles d'Ad Reinhardt. Un manifeste pour la création d'un art abstrait « pur », axé sur ce qu'il faut éviter plutôt que sur ce qu'il faut ajouter. Ses règles visaient l'abstraction totale, interdisant la texture, le travail au pinceau, l'esquisse, la forme, le dessin, la couleur, la lumière, l'espace, le temps, l'échelle, le mouvement et les objets. À la lecture de ces règles, j'ai su que je poursuivais la même quête en musique. J'ai traduit ces règles en musique et je les ai intégrées à l'installation artistique "NOISE", une installation aux dimensions identiques à celles du tableau original, avec des haut-parleurs qui n'émettent que du bruit. Une peinture ultime, mais en musique, en quelque sorte. Après la création de cette installation, j'ai atteint mon propre point zéro et j'ai pu, dès lors, apprécier de nouveau les accords, les mélodies et les rythmes. Cela m'a donc permis d'éviter de m'enfermer et d'avancer vers l'abondance d'une vie à mon image.

Peux-tu expliquer "A9", pourquoi tu as installé ce système sonore exceptionnel ?

À l'époque, en tant qu'artiste, j'avais été sollicité par une entreprise de construction néerlandaise de renom pour sonorifier ses infrastructures. Il s'agissait de convertir les données émanant de ces bâtiments en musique, afin de montrer que cette entreprise exploitait des données significatives. C'était en 2019, et ils construisaient alors le plus long tunnel terrestre des Pays-Bas, de 3 km. J'ai eu l'idée d'explorer le rendu sonore du tunnel en diffusant des drones et des impulsions depuis son centre grâce à un système de sonorisation complet, afin de le faire vibrer. Je souhaitais placer des microphones tous les 350 mètres pour suivre la propagation du son, soit à peu près à la vitesse du son par seconde. Comme j'avais créé des œuvres d'art pour cette entreprise de construction, j'ai réussi à obtenir leur autorisation pour une journée d'expérimentation dans ce tunnel. Mon objectif principal était de capturer l'atmosphère sonore du tunnel. Et le résultat fut concluant.



Peux-tu nous expliquer ton processus créatif pour "Memories of a Silent Movie" Ep ? Est-ce une fiction ?

C'est une histoire vraie. Enfant, j'ai dû voir un film muet dont il me reste un vague souvenir. Un film en noir et blanc, sans son, avec de longs plans intemporels de paysages, parfois accompagnés d'un gros plan sur un visage. C'est tout ce dont je me souviens. Pourtant, il m'a marqué. L'atmosphère générale et l'émotion, en particulier, sont restées gravées dans ma mémoire. L'année dernière, j'ai décidé de composer une musique qui capture ce souvenir et cette émotion. Cela a donné naissance à une série de quatre morceaux, qui ont constitué l'Ep "Memories of a Silent Movie".

Concernant la pochette, peux-tu nous expliquer la vision que tu partages avec Tomohiro Yokokawa ?

Tomohiro Yokokawa m'a contacté via Instagram. Il appréciait ma musique et nous avons commencé à discuter d'art et de musique. Je lui ai fait part de mon idée pour l'Ep "Memories of a Silent Movie" et il a suggéré de donner une dimension visuelle à ce concept. Ce n'est pas évident de concrétiser un souvenir vague et trop le concrétiser risque de le dénaturer. Il a donc eu l'excellente idée d'utiliser une ancienne technique d'impression offset, avec les petites fluctuations et irrégularités inhérentes à cette technique. Puis, au lieu d'imprimer une image, il a simplement montré les imperfections de cette technique. Cela crée une image abstraite très vague, composée de rayures et de tâches, qui correspond parfaitement au concept de mon Ep.

Tu aimes les vinyles, et qu'est-ce qui te passionne quand tu en cherches ?

Oui, parfois je chine des vinyles mais je dois avouer que j'écoute souvent de la musique sur Spotify, car c'est pratique dans bien des situations, évidemment. Mais le vinyle a quelque chose de spécial. C'est comme tenir un bout de l'univers de l'artiste entre ses mains. Tout le rituel de mettre un disque et de s'installer confortablement pour l'écouter en entier, avec la pochette sur les genoux, me plaît beaucoup. Le meilleur, bien sûr, c'est de tomber sur un album rare qu'on cherchait depuis longtemps. Même si on cherche activement un vinyle, on le trouve toujours à un moment inattendu. C'est incroyable. Mon dernier achat est "Cheetah" d'Aphex Twin.

Certains DJ-compositeurs sont nostalgiques du passé et ne jurent que par l'analogique, et toi ?

Je ne suis pas puriste non plus. Parfois, le vinyle est génial, et parfois le streaming est pratique et fonctionne très bien. Pour moi, cela dépend aussi un peu du style musical. Un certain disque pop fonctionne parfaitement en streaming, mais un disque ambient analogique profond est, bien sûr, merveilleux sur vinyle.

Quelle est ta devise, ta citation préférée ?

"True beauty lies in imperfection", soit : "La vraie beauté réside dans l'imperfection".

Dernière question : que représente Paris pour toi ?

Ah ! Paris ! J'adore cette ville. J'y suis allé tellement de fois. Donner, un jour, un concert à Paris est un de mes souhaits le plus cher car pour moi Paris représente à la fois l'histoire et l'avenir.

BIBERONNÉ AUX CONSOLES ET JEUX VIDÉO, FRAN ROMGUER RÉVAIT D'ÊTRE ASTRO-NAUTE. MAIS LA VIE EN A DÉCIDÉ AUTREMENT. LE NATIF DE MALAGA, DANS LE SUD DE L'ESPAGNE, INTÈGRE TRÈS JEUNE LE CONSERVATOIRE. PUIS IL S'ESSAYE À DES GROUPES MUSICAUX AUX STYLES DIVERS. APRÈS UNE LICENCE EN ÉTUDES CINÉMATOGRAPHIQUES ET MÉDIATIQUES, PUIS UN MASTER EN PRODUCTION MUSICALE, LE JEUNE HOMME EST RECRUTÉ COMME PROFESSEUR. EN PARALLÈLE, LE VIRTUOSE DU PIANO PARTICIPE À DES GAME JAMS OÙ IL DÉVELOPPE SES COMPÉTENCES ET SON RÉSEAU. AUJOURD'HUI, IL SE PRODUIT COMME PIANISTE ET DONNE DES CONCERTS EN SOLO OU ACCOMPAGNE DES ENSEMBLES TOUT EN CUMULANT LES BANDES ORIGINALES. AVEC PLUS D'UNE CENTAINE DE PROJETS EN POCHE, IL A NOTAMMENT COMPOSÉ L'INTÉGRALITÉ DE LA MUSIQUE DE "BUBBLE GHOST REMAKE" ET "FURWIND". FRAN NOUS EXPLIQUE SON PARCOURS ET SA VISION POUR ENTRELACER L'AUDIO À L'IMAGE D'UN JEU.

FRAN
ROM
GUER



Bienvenu, un verre de ?

L'horchata. C'est une boisson sucrée traditionnelle espagnole, absolument délicieuse et parfaite pour une personne qui ne boit pas d'alcool comme moi. Toujours servie dans un verre ordinaire, bien sûr, pas dans un verre à vin.

Dans quel environnement as-tu grandi, y avait-il des vinyles et des jeux vidéo ?

Je viens de Malaga, une petite ville dans le sud de l'Espagne, et j'ai grandi au sein d'une famille nombreuse, entouré de nombreux cousins. Mes parents possédaient des vinyles, mais comme je suis né en 1993 ils étaient mis de côté, comme oubliés. En revanche, j'avais autour de moi différents consoles et jeux vidéo, de la Game Boy à la PlayStation 2 et celui qui m'a le plus divertit est un émulateur Sega Mega Drive sur PC. Mes cousins et moi avons passé des heures à essayer des centaines de classiques. Cela avant l'arrivée d'Internet haut débit, ça reste que de bons souvenirs.

Peux-tu nous parler de tes premières expériences en musique ?

Même si je suis le premier musicien professionnel de la famille, la musique a toujours occupé une place particulière à la maison. Apparemment, lorsque ma mère était enceinte, elle posait des écouteurs sur son ventre pour que je puisse écouter la même musique qu'elle. Plus tard, à trois ans, on m'a offert un petit piano jouet. Tu sais celui avec d'horribles boutons qui imitent des cris d'animaux ? Et il me semble qu'un jour, je jouais des mélodies de comptines que je connaissais déjà. Mes parents ont remarqué que j'avais peut-être un don pour ça, ils m'ont inscrit au conservatoire, et le reste appartient à l'histoire !

Puis tu as joué dans un groupe de musique, voulais-tu absolument devenir compositeur de musique de film ?

J'ai joué dans de nombreux endroits et avec des groupes de tous styles. J'ai toujours été intéressé par beaucoup d'autres choses que la musique, mais au moment de choisir mes études et mon avenir, j'ai réalisé que composer pour l'audiovisuel était une belle façon de concilier mon parcours universitaire et la formation au conservatoire que je suivais depuis l'enfance. J'ai donc obtenu une licence en études cinématographiques et expertise média tout en terminant ma licence en composition musicale au conservatoire. Bien sûr, comme tout enfant qui se respecte, j'ai d'abord rêvé d'être astronaute !

Quel a été le déclic du début de ta carrière de compositeur ?

Ça a commencé vers l'âge de 11 ou 12 ans. À cette époque, j'étais suffisamment à l'aise au piano pour que, par ennui au beau milieu d'un morceau, je me mette à improviser maladroitement des choses qui n'étaient pas sur la partition. À un moment donné, j'ai réalisé que ce que je jouais était original, comme un sentiment de jouer quelque chose d'unique et vraiment personnel. Même si, à ce moment-là, je ne comprenais pas vraiment l'harmonie ça probablement été l'étincelle qui m'a donné envie de composer.

Est-ce un travail différent de produire une musique de film et une musique pour un jeu ?

Il s'agit, sans aucun doute, de processus radicalement différents. Composer pour un film, quelle que soit sa durée, le temps est limité parce qu'il s'agit simplement d'aller d'un point A à un point B. En revanche, composer pour un jeu vidéo s'apparente à un arbre aux multiples ramifications. On peut aller du point A au point G, revenir en arrière, avancer et revenir au point A, avec des variations infinies. Les connaissances musicales requises pour composer une bonne musique de film sont similaires, mais composer pour un jeu vidéo représente un défi bien plus grand, car la musique doit être adaptative. Le plus bel aspect est de s'adapter aux interactions du joueur.

“ Le plus bel aspect de la composition pour jeux vidéo est de s'adapter aux interactions du joueur. La musique doit être adaptative. ”

Joues-tu encore et quel est ton top 5 ?

Durant mon adolescence j'ai beaucoup joué aux jeux vidéo, mais ces dix dernières années j'ai canalisé cette énergie ludique grâce aux jeux de société. Ils sont bien plus conviviaux et tactiles, d'autant que j'ai besoin de me déconnecter des écrans qui sont trop présents dans mon travail quotidien. Cela dit, je joue encore de temps en temps avec grand plaisir. À en juger mon top 5 vous remarquerez sans doute qu'il reflète une époque bien précise du jeu vidéo (entre 2001 et 2011 – ndlr). Soit : “The Elder Scrolls V: Skyrim”, “Blade: The Edge of Darkness”, “Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy”, “Wolfenstein: Enemy Territory” puis “Warcraft III: Reign of Chaos”.

Comment fais-tu pour susciter des émotions ?

Nous, compositeurs, disposons d'une palette d'outils pour suggérer des émotions à l'auditeur, de l'harmonie à l'instrumentation. Composer une bonne B.O. repose souvent sur un solide bagage de ressources et la capacité à les utiliser de manière cohérente au service de l'histoire, du contexte spatio-temporel du jeu, de son ambiance et des sensations qu'il procurera au joueur. Je peux trouver des idées initiales presque instantanément, car j'utilise généralement l'improvisation au piano comme une première phase de construction. Mais une musique vraiment réussie, correctement orchestrée et parfaitement adaptée au projet, ne s'écrit jamais en une seule prise, et quiconque prétend le contraire est un menteur.



Tu sembles aimer la spontanéité et tu participes à de nombreuses Jam, notamment la Global Game Jam X de Malaga...

Participer à une game jam est une expérience que je recommande à tous les compositeurs débutants. Se plonger pendant 48 heures dans la création de jeux vidéo avec un groupe de passionnés vous pousse à développer de nombreuses compétences comme le travail d'équipe, la capacité à créer sous pression et la possibilité de rencontrer des personnes qui travaillent dans l'industrie du jeu vidéo. Concernant la game jam dont tu parles, j'ai justement une vidéo sur ma chaîne YouTube où j'explique comment composer la B.O. de trois jeux vidéo en 48 heures. Oui, au lieu d'une seule, j'en ai fait trois... J'aime les défis ! Si vous voulez découvrir les étapes de ce processus créatif je vous invite à visionner la vidéo que j'ai réalisé.

Peux-tu nous expliquer pourquoi il est préférable de suivre ta chaîne avec 248 vidéos plutôt qu'une autre ?

Je ne me considère pas meilleur que les autres. Il y a plein d'excellents créateurs de contenu ! Ce que je peux promettre, c'est que vous allez vous amuser avec mon contenu, et sur ma chaîne, vous trouverez un mélange d'humour, de musique originale, de conseils musicaux et de créativité. Vous pouvez aussi me retrouver sur Instagram, TikTok et Twitch, toujours sous le pseudo @fromguier. Au plaisir de vous y retrouver !

Les dessins de "Furwind", évoque une époque lointaine... Quel souvenir gardes-tu ?

De la création de la bande originale et de tous les effets sonores, le processus créatif complet de "Furwind" a duré environ un an. C'était l'un de mes premiers projets d'envergure aussi parce que le jeu dure de quatre à cinq heures. Ce fut intense et épuisant, mais je suis très content du résultat. Cela a prouvé que je peux, seul, fournir une solution audio complète pour un jeu vidéo, du moins à l'échelle d'un studio indépendant. Le jeu ayant un style pixel art, nous avons brièvement envisagé une musique chiptune, mais j'ai finalement opté pour une approche orchestrale plus réaliste, et je suis convaincu que c'était le meilleur choix. Je vous invite à l'écouter en ligne et à vous faire votre opinion !

Tu as composé la B.O. de "Bubble Ghost Remake", as-tu fait appel à des musiciens ?

"Bubble Ghost Remake" est sans conteste le meilleur projet de jeu vidéo sur lequel j'ai travaillé jusqu'à présent. Une fois de plus, j'ai tout fait seul. J'ai composé l'intégralité de la bande originale, créé tous les effets sonores, aussi contribué à la localisation et à la conception narrative pour un jeu d'une durée de six à huit heures. En général, je travaille à partir d'un cahier des charges que je conçois et présente au studio, et on me laisse une grande liberté créative. J'essaie toujours de jouer au jeu, ou au moins aux niveaux dont je dois composer la musique, afin que l'audio et la narration du jeu s'entrelacent et s'harmonisent au mieux.

Il m'arrive de travailler avec de vrais musiciens, notamment des chanteurs, mais pour des raisons budgétaires la plupart des instruments sont des VST. S'agissant d'un remake, l'un des défis les plus intéressants a été de trouver le moyen d'intégrer la musique du jeu original, à laquelle j'ai fait référence ici et là, à un univers sonore entièrement nouveau et réinventé, avec ses propres thèmes originaux. Passer d'un jeu d'arcade de la fin des années 80 à un titre moderne pour PC ou Switch impliquait d'adopter un récit entièrement nouveau, ce qui a ouvert de nombreuses possibilités d'un point de vue musical.

La musique électronique à donc sa place...

Oui, absolument ! Ne vous laissez pas tromper par ma formation de compositeur classique. Presque tout ce que je compose est enregistré ou produit dans mon logiciel préféré. En fait, après le piano, le logiciel et sa panoplie de plugins sont mes principaux outils de travail. J'ai également composé des titres de musique électronique. Il existe une grande variété de genres électroniques qui se prêtent parfaitement aux bandes originales de projets à l'esthétique cyberpunk, aux récits ancrés dans la science-fiction, ou pour les jeux d'action...

Le matos de ton studio de musique a-t-il évolué depuis tes débuts ?

Sans aucun doute, oui ! Au fil des années, j'ai progressivement enrichi mon équipement du casques, aux enceintes de studio, en passant par les interfaces audio, contrôleurs, écrans, etc. Depuis plusieurs années, je travaille avec du matériel professionnel haut de gamme qui m'accompagne et j'espère qui me servira encore longtemps. Ceci étant dit, le premier et le meilleur investissement que je recommande à tous est une bonne chaise, une chaise ergonomique qui s'adapte à votre corps. Croyez en mon expérience.

As-tu déjà composé une VGM sortie en vinyle ?

Et non ! Je n'ai jamais eu l'occasion de sortir ma musique sur vinyle. Malheureusement, pour l'instant, mon travail n'est disponible qu'en Cd... Mais j'ai vraiment hâte !

Les jeux vidéo sont synonyme d'un univers digital, quel est ton rapport à l'IA ?

L'IA me laisse un sentiment mitigé, même si je l'ai expérimentée à plusieurs reprises. Nous vivons une période de profonds bouleversements culturels qui ne se déroulent pas toujours de la manière la plus éthique. Je vois l'IA comme un outil très puissant, mais je crains que son développement n'aggrave certains problèmes systémiques existants : l'accroissement des inégalités mondiales et la priorité donnée au profit de quelques-uns au détriment du bien commun. Bien sûr, je n'ai jamais utilisé l'IA dans le domaine musical. Je suis avec une certaine appréhension les avancées de l'IA en matière de musique générative. Cela dit, je pense qu'elle est encore loin d'égaliser les compositeurs humains, notamment en ce qui concerne la créativité des textes et l'adaptation musicale à un projet audiovisuel spécifique de manière parfaitement synchronisée.

Patata Games est un petit studio de Séville, peux-tu nous parler de ton expérience...

Comme la plupart des studios indépendants avec lesquels j'ai collaboré, je les ai rencontrés lors d'une game jam. Travailler avec un petit studio est toujours une expérience formidable. L'étroite collaboration crée une dynamique et ambiance de travail très conviviale, à mille lieues des grandes entreprises où l'on est considéré comme un simple numéro. Bien sûr, le budget est plus restreint mais la perfection n'existe pas !

Tout genre confondus quelle est la composition pour laquelle tu es le plus fière

Sans aucun doute, mes compositions la plus récent pour "Bubble Ghost Remake". Je suis également très fier d'autres jeux comme "Furwind", "Dodge Frenzy", "Kick or Die" et "Smant World", pour n'en citer que quelques-uns aux styles très différents. J'ai aussi composé des musiques de films, de publicités, de theater, et pour les réseaux sociaux...

Es-tu plutôt Creative Commons ou pour le droit d'auteur traditionnel ?

Pour moi, il est essentiel de soutenir les cadres juridiques qui favorisent au mieux la créativité et la liberté sur Internet, sans pour autant négliger la reconnaissance des auteurs. C'est pourquoi, j'ai toujours été favorable aux licences Creative Commons. Parallèlement, en tant que compositeur indépendant, je pense que le droit d'auteur traditionnel m'aide à mieux subvenir à mes besoins mais force est de constater qu'il profite surtout aux grandes entreprises. Je ne connais pas la solution idéale, mais l'existence de monopoles de distribution comme Spotify, qui dévalorisent en exploitant le travail de nombreux artistes moins connus me préoccupe profondément et je crois que c'est là le cœur du problème de la répartition des revenus.

Es-tu passionnée par l'Asie ?

À vrai dire, je n'éprouve pas de passion particulière pour cette partie du monde. Cela dit, j'adore certaines œuvres audiovisuelles japonaises. Je considère Joe Hisaishi qui a travaillé pour de nombreux films du Studio Ghibli, Nobuo Uematsu pour le jeu "Final Fantasy", Yoko Kanno pour "Cowboy Bebop" ou encore Takashi Yoshimatsu qui a créé de magnifiques œuvres classiques contemporaines comptent parmi les compositeurs les plus talentueux de notre époque. Le Japon est un pays qui regorge de talents et qui propose une perspective unique sur le monde.

Un Oxo museo à ouvert à Malaga, en 2023, es-tu familier à cet endroit ?

Oui ! J'y suis allé plusieurs fois et j'ai pu profiter de ses nombreuses salles. C'est un véritable privilège d'avoir un musée entièrement dédié aux jeux vidéo dans ma ville et je le recommande à tous les joueurs qui se respectent. Vous ne visiterez pas seulement un musée, vous jouerez aux jeux vidéo.

Qui sont les compositeurs de VGM qui t'inspirent et y a-t-il un studio, un jeu, avec qui tu rêves de collaborer

Je citerais sans hésiter des noms comme Nobuo Uematsu, Koji Kondo, Harry Gregson-Williams ou Hans Zimmer. Les deux derniers sont surtout connus pour leurs compositions pour le cinéma mais ils ont également œuvré dans l'univers du jeu vidéo. Composer la musique d'un jeu pour Nintendo, en explorant le côté plus ludique et léger de mon style musical, ou encore composer pour Bethesda Softworks, en me plongeant dans une approche plus épique et fantastique, sont des rêves absolus.

Connais-tu des femmes qui composent de la musique de jeux vidéo ?

Bien sûr ! Il existe de nombreuses compositrices talentueuses mais je vais concentrer ma recommandation sur un profil qui n'est un pas trop connu. J'espère que ca sera une découverte encore plus précieuse pour le lecteur, je pense à Sara López Productions. Il s'agit une compositrice merveilleusement créative. Elle est originaire des Canaries, tu sais ces magnifiques îles espagnoles.

Pour finir quel ton adage, ta devise ?

Je joue, donc je suis !

“Je joue,
donc
je suis !”

YANN VAN DER CRUYSSSEN



“ Pour de nombreuses raisons je me sens beaucoup plus à l'aise à manipuler ma matière que des banques de sons commerciales. ”

AVANT QUE L'IA SOIT ACCESSIBLE AU PUBLIC, YANN VAN DER CRUYSSSEN PROGRAMMAIT DÉJÀ DES SYSTÈMES GÉNÉRATIFS. AU COLLÈGE IL DÉVELOPPE SES PREMIERS JEUX ET ADO COMPOSE DÉJÀ POUR DES JEUX AMATEURS, ISSU DU CONSERVATOIRE, AVEC UNE LICENCE EN JAZZ ET UNE FORMATION SPÉCIFIQUE AUX JEUX VIDÉO À L'ENJMIN EN POCHE, IL CUMULE LES PSEUDOS POUR RÉALISER DIVERS PROJETS ET DEVIENT UN BIDOUILLER ÉCLAIRÉ QUI PRATIQUE LE PIANO ET LE VIOLONCELLE. ENTRETIEN AVEC UN NERD TALENTUEUX ET PRODUCTIF QUI A TRAVAILLÉ NOTAMMENT POUR LES BANDES-SON DE "GAME OF THRONES", "AARKLASH LEGACY", "STRAY" OU ENCORE "SEASONS AFTER FALL".

Bienvenu, un verre de ?
Café, il est 10h du matin.

As-tu grandi dans un environnement artistique et y avait-il des vinyles ?

Il y avait plein de vinyles. Beaucoup d'opéra, un peu de musique chelou. Les premiers vinyles que j'ai pu poser moi-même sur la platine assez régulièrement sont "Never for Ever" de Kate Bush, "La Demoiselle" d'Angelo Branduardi, et "Le Sacre du printemps" de Stravinsky.

As-tu commencé par développer des jeux ou jouer de la musique ?

J'ai commencé la musique assez tôt dans une maîtrise où on apprenait à chanter pour les messes. Ensuite, au collège, j'ai développé des jeux en BASIC quand j'ai eu un PC.

Ta première expérience professionnelle en tant que compositeur ?

J'ai commencé à composer pour des jeux amateurs en tant qu'ado. Mon premier contrat payé a été en 2008 et consistait à reproduire des tubes de rock en MIDI pour un jeu de rythme Konami sur téléphone portable.

Pourquoi utilises-tu plusieurs pseudos notamment Morusque, Nurykabe...

Nurykabe est un pseudo que j'avais choisi quand j'étais lycéen et utilisé pendant très peu de temps, mais le site sur lequel je stocke mon travail est toujours hébergé sous ce nom de domaine acheté à l'époque. Morusque est un autre pseudo inspiré d'une série de mots inventés alors que je savais à peine parler, d'où probablement le porte-manteau hasardeux. Je sors aussi des choses parfois sous mon vrai nom ou sous un tas d'autres pseudos plus secrets.

Comment te positionnes-tu dans l'industrie musicale, compositeur de musique expérimentale, multi-influences...

Je ne sais pas, peut-être que je ne me pose pas vraiment ces questions. Je dirais que je ne me sens pas particulièrement proche de la scène mainstream d'aujourd'hui, pas même en tant qu'auditeur.

Es-tu nostalgique de l'âge d'or du jeu vidéo et de la période chiptune ?

J'ai beaucoup d'affinité pour cette période en tout cas, mais ça peut être trompeur de parler de nostalgie. Composer spécifiquement pour la puce d'une vieille machine suppose un jeu de contraintes, un panel de sons, une certaine esthétique. On peut avoir envie d'exploiter ces caractéristiques de la même manière qu'un ou une cinéaste peut vouloir faire du noir et blanc ou du muet sans pour autant être nostalgique ni même avoir connu l'époque où c'était la norme.

Je trouve les bandes-son pour jeu disparates, parfois c'est splendide et parfois ça sonne un peu musique d'ascenseur, ça manque de basse... Je pense notamment à la B.O de "Minecraft" qui, sortie en 2011, a beaucoup vendu...

Il faut se dire que ce genre de musique cherche à servir un propos, pas forcément à se mettre en avant avec une production spectaculaire. L'exemple de "Minecraft" vient d'une époque où l'on commençait à accepter que la musique dans un jeu n'ait pas besoin d'être présente tout le temps, qu'elle peut rester sobre et en arrière-plan. Je n'ai pas de problème avec ça, au contraire, c'est une approche que je trouve inspirante. D'ailleurs d'une façon plus générale je suis souvent intrigué par la connotation péjorative de la musique fonctionnelle ou perçue comme telle. J'ai déjà rencontré pas mal d'incompréhension sur ce sujet : typiquement admettons une piste de jazz plutôt lente va être désignée par certaines personnes comme de la musique d'ascenseur générique là où d'autres vont percevoir une foule de subtilités dans l'arrangement ou le jeu des instrumentistes. Une question d'écouter les détails ou la globalité je suppose.

Quel souvenir gardes-tu de "Game of Thrones". Je crois que tu as eu une échéance courte ?

Effectivement, le jeu de Cyanide et la série HBO étaient tous deux en production au même moment et certaines décisions concernant la musique ont dû être prises dans la hâte. C'était donc un travail assez curieux où je devais produire dans les trois heures de musique en quinze jours mais avec la possibilité de réutiliser des parties de la bande-son initialement composée pour la série. J'ai donc beaucoup samplé, détourné, rajouté des couches de sons par-dessus celles existantes.

Qu'est-ce qui t'anime quand tu composes, que recherches-tu, as-tu carte blanche ?

Ça dépend énormément des projets. Je peux être très dirigé comme totalement libre. Souvent la liberté est plutôt liée à des projets en plus petite équipe et avec une démarche d'auteur.

Tu as co-composé "Aarklash Legacy", peux-tu nous expliquer le processus de création, joues-tu au jeu, invites-tu des musiciens ?

C'était une bande-son surtout dirigée par le compositeur Henri-Pierre Pellegrin, j'ai dû enregistrer un peu de violoncelle pour lui et filer quelques coups de main sur deux ou trois pistes, mais je crois n'avoir jamais joué au jeu. Selon les cas, parfois je suis très impliqué dans le projet et j'y joue beaucoup. Je fais aussi fréquemment les bruitages ou l'intégration, la partie technique de l'audio. Puis dans d'autres cas, j'arrive au dernier moment pour faire la bande-son sur un jeu déjà en cours depuis un moment et auquel je n'ai même pas toujours l'occasion de jouer. Ça m'arrive parfois d'inviter des musiciens, surtout pour interpréter certaines parties, et j'aimerais dans l'idéal le faire plus souvent. Ça peut poser certains problèmes en termes d'organisation : définir à quel point ce que je montre est une maquette ou une forme finale, et à quel point les parties enregistrées sont des pistes définitives ou de la matière sonore que je vais me réapproprié ensuite.

Concernant tes compositions pour "Stray", avais-tu plus de liberté, de budget ?

Sur "Stray" j'ai fait la musique mais aussi les sons et l'intégration, j'étais assez impliqué tout le long. Oui, je passe beaucoup de temps à faire du travail de sampling. Comme le mot sampling peut être ambigu dans le cadre d'un magazine orienté Dj, je donne un exemple concret : si j'ai sous la main un objet qui fait un bruit que j'aime bien, je vais enregistrer ce bruit plusieurs fois, de plusieurs façons, plus ou moins fort, en faisant des notes de hauteurs différentes, etc. Ensuite je découpe, nomme et organise les fichiers pour pouvoir les utiliser musicalement, le plus typiquement dans des sampleurs MIDI. Je fais ça avec des instruments, des synthés, des expériences génératives, des objets du quotidien. Par exemple, je suis parti en Asie plusieurs fois pour préparer des expositions et ateliers, sans lien avec "Stray" mais j'en ai profité pour enregistrer beaucoup d'ambiances sur place. Pour de nombreuses raisons je me sens beaucoup plus à l'aise à manipuler cette matière-là que des banques de sons commerciales. Certaines bandes-son sur lesquelles je travaille aujourd'hui ont un côté MIDI assumé et sont constituées presque entièrement de sons accumulés de cette manière depuis une vingtaine d'années. Et oui la bande-son de "Stray" est sortie en vinyle, comme souvent via une sélection de pistes car elle doit durer environ cinq heures sous sa forme entière.

Quel est ton rapport à l'IA ?

Oui, mon rapport à l'IA est compliqué à résumer. J'ai toujours beaucoup utilisé et programmé des systèmes génératifs, au sens large.

Vers 2015, quand l'IA a commencé à être de plus en plus présente, je passais beaucoup de temps à explorer ce qu'on pouvait en tirer et à accumuler des sons, images et textes générés, avec des résultats souvent bizarres que j'utilisais parfois dans mon travail. Quelques années encore plus tard, lorsqu'elle est devenue plus accessible à tous et moins bizarre, j'ai commencé à être plus précautionneux dans ma façon de l'utiliser mais j'ai toujours une grande curiosité pour ça dans l'absolu tant que ça ne devient pas une solution paresseuse par défaut.

Quel est ton projet de composition qui t'a le plus excité ?

J'ai beaucoup aimé composer pour quatuor à cordes sur "Seasons After Fall" et tout enregistrer d'une traite en opposition à l'enregistrement piste par piste que je fais en général. La bande-son est aussi sortie en vinyle. J'aurais aimé réitérer ce genre d'expérience mais les projets plus récents s'y prêtaient moins.

Depuis tes débuts le matos de ton studio a-t-il évolué ?

Le studio est chez moi. Il y a eu une période assez longue pendant laquelle je n'avais pas assez d'argent pour du matériel correct et je bossais avec de petites enceintes de bureau et un micro-cravate, ça demandait d'être assez créatif. De ce point de vue-là ça a évolué heureusement. Parfois je me procure un nouvel instrument, par exemple cette année j'ai eu une petite trompette, mais ces dernières années l'évolution dans mon travail a été plutôt du côté des outils logiciels que matériels.

Refuses-tu un projet si tu n'aimais pas le jeu ou la vision de la société ?

J'ai une certaine tendance à accepter tout ce qu'on me propose sans distinction et sans poser de conditions, mais j'essaie progressivement d'arrêter de faire ça.

Quel est ton meilleur souvenir de scène ?

Humm... Je ne trouve rien qui sort du lot, mais d'une manière générale je dirais lorsque je fais un peu "n'importe quoi" c'est souvent des bons souvenirs. Récemment par exemple j'ai donné un concert dans lequel j'ai décidé de chanter "Les eaux de mars" pendant presque tout le concert, pas loin d'une heure donc, c'était assez déstabilisant pour tout le monde et moi y compris. Mais je ne regrette pas, c'est une bonne expérience de scène au final.

Aujourd'hui tu es en résidence...

Oui c'est très différent et ça n'a pas été facile tout de suite de comprendre comment travailler avec des danseurs, notamment car c'est de la danse contemporaine et il peut y avoir un décalage volontaire entre la musique et le mouvement. Le travail que je fais là-dessus est parfois basé sur de la musique existante retravaillée, parfois improvisé. Je suis souvent sur place pendant les résidences et sur le plateau avec les danseurs pendant les représentations, et je me retrouve selon les cas à faire des sortes de Dj sets augmentés.

Es-tu sans cesse en studio ou vas-tu en soirée, concert, festival de gamer ?

Je sors un peu quand il y a des concerts près de chez moi oui, rien de plus.

Combien d'instruments joues-tu et as-tu une formation ?

Je joue surtout du piano et du violoncelle. J'ai aussi plein de petits instruments dont je ne joue pas toujours très bien mais que j'enregistre ponctuellement. En ce moment je joue de temps en temps à Montpellier dans un groupe de musique d'inspiration traditionnelle irlandaise.

Ou si tu parles de formation dans le sens de l'enseignement je suis passé par le conservatoire, une licence en jazz et une formation spécifique aux jeux vidéo à l'Enjmin.

Analogique ou digital machine ?

J'ai un peu des deux à la maison mais le gros de mon travail se situe plus souvent du côté digital.

“ Je n'ai pas adage préféré mais j'ai plutôt des adages « antiférés » comme : les bons artistes copient, les grands artistes volent. ”

Ton top 5 des bandes-son de jeux ?

Comme ça fait plusieurs fois qu'on me demande mes bandes-son préférées dans une interview et que je n'ai pas envie de me répéter, je vais plutôt citer des bandes-son comme ça me vient que je n'aurais pas citées ailleurs et que je trouve intéressantes, qu'elles soient dans mon top ou non. Alors, "Intelligent Qube" de Takayuki Hattori : de la musique anormalement dramatique et sophistiquée pour ce qui semble être au final une sorte de Tétris en 3D. "Final Fantasy Crystal Chronicles" de Kumi Tanioka : utilisation d'instruments anciens et traditionnels pas si courante surtout à cette époque. "Inside" de Martin Stig Andersen, pas sûr qu'elle existe officiellement sous forme d'album, ça s'écoute plutôt en jeu, j'ai été très marqué par la gestion du son dans les jeux Playdead. "Gradius Suite Fantasia" de Kazunori Miyake : des réinterprétations acoustiques de musiques initialement sur borne d'arcade, je ne connais pas l'histoire de cet album mais je le trouve sympa. "Kentucky Route Zero" de Ben Babbitt : un mélange curieux de styles et une direction artistique du jeu intéressante d'une façon générale.

Et ton top 5 de jeu vidéo ?

Idem, un top c'est compliqué alors je vais plutôt répondre avec les derniers jeux consécutifs que j'ai terminés avec une review express pour chacun : "Six Ages 2" : difficulté ingérable, même pour moi qui suis pourtant assez spécialiste de cette série. "Chrono Cross" : fini vingt ans après l'avoir commencé, plutôt déçu par la redécouverte, mais la bande-son reste un classique. "Disco Elysium" : narration géniale qui aura même pu me réconcilier avec les voix enregistrées parce qu'en général j'ai du mal avec ça. "Inscryption" : j'ai tenu le choc pendant la dernière partie hardcore "Kaycee's Mod", ça valait le coup. Et pour finir, "Storyteller" : j'attendais la sortie de ce jeu depuis dix ans. Pas vraiment ce à quoi je m'attendais mais très malin.

Creative Commons ou droit traditionnel ?

Vu le nombre de choses que je partage librement, je suis plutôt obligé de dire Creative Commons, même s'il n'y a pas toujours une mention CC explicite sur mon travail.

Collectionnes-tu les vinyles ?

J'ai toujours quelques vinyles, mais j'ai dû me séparer de beaucoup d'objets il y a une dizaine d'années en déménageant dans un logement beaucoup plus petit et depuis je n'ai même plus de platine. Donc d'une certaine façon, avoir des vinyles sans pouvoir les écouter fait de moi une sorte de "collectionneur" je suppose.

Les compositrices de VGM que tu apprécies ?

Ah oui il y a beaucoup de compositrices que j'aime beaucoup notamment sur des jeux japonais, comme Jun Chikuma ("Bomberman", "Faxanadu"), Yoko Shimomura ("Legend of Mana"), Miki Higashino ("Suikoden"), Michiru Ōshima ("Ico"), Yoko Kanno ("Napple Tale"), ou Kumi Tanioka que j'ai déjà citée dans une réponse précédente.

Montagne ou mer ?

On va dire montagne, ça fait dix ans que je vis à vingt minutes de la mer et j'ai dû y aller peut-être cinq fois.

As-tu d'autres passions ?

Oui je crois mais ça peut être très passager. Récemment j'ai commencé à bosser de plus en plus sur des films par exemple, y compris en tant que monteur ou acteur, choses que je fais habituellement moins, c'est rafraîchissant.

Sinon qu'est-ce qui te rend fier ?

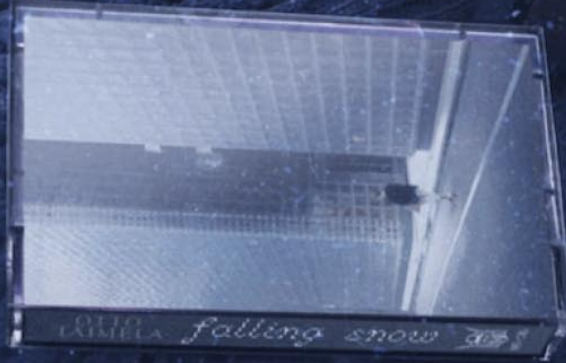
Je vais dire surtout la quantité et variété de ce que je fais plus que la qualité de chaque chose spécifique.

Et ton adage préféré ?

Je n'ai pas adage préféré mais j'ai plutôt des adages « antiférés » comme : "les bons artistes copient les grands artistes volent".

MOBILE SUITS

NOUS AVONS RENCONTRÉ ADRIEN QUI, EN 2019, AVAIT CO-FONDÉ UNDERWATER COMPUTING, UN LABEL SUR LEQUEL SIGNENT DE NOMBREUX ARTISTES ISSUS DE LA SCÈNE VAPORWAVE. EN 2020 IL LANCE MOBILE SUITS, UN LABEL S'ADRESSANT AUX AFICIONADOS DE DREAMPUNK, UNE ÉVOLUTION DE LA VAPORWAVE. LES COMPOSITEURS SOARER, ROOM 208 OU KUNISAKI INCARNENT LA SIGNATURE SONORE DU CATALOGUE OU ÉLECTRONIQUES, LO-FI ET SAMPLES PITCHÉS DANS LE STYLE CHOPPED AND SCREWED S'HARMONISENT PARFAITEMENT. ADRIEN NOUS EN DIT PLUS SUR SES RÉFÉRENCES, LES ORIGINES DES DEUX GENRES ET LES LIENS AVEC LES VGM, L'IMPORTANCE D'UNE IDENTITÉ VISUELLE ÉLABORÉE POUR CHAQUE ALBUM PRESSÉ EN ÉDITION ULTRA LIMITÉE... ENTREVUE.



Comment était l'environnement dans lequel tu as grandi ?

J'habite en région lyonnaise et je suis originaire de Vienne. Depuis tout petit, j'ai été baigné dans la musique par le biais de mes parents à coup de Dire Straits, Pink Floyd, PJ Harvey, The Doors... Adolescent, je fouillais déjà dans les bacs de Cds chez les disquaires, je crois que je suis passé par tous les genres musicaux mais rapidement c'est la musique électronique dans son entièreté qui m'a le plus fasciné. On peut dire que ma culture musicale électronique a été façonnée par des groupes comme Burial, Boards of Canada, Zero7, Biosphere pour ne citer qu'eux.

Quels sont les mangas et jeux vidéo qui t'ont inspiré pour ton label ?

Clairement pour lancer le label je me suis grandement inspiré de Gundam, manga pour lequel je voue une affection particulière. J'ai toujours été attiré par la sci-fi et les robots ! Je citerais aussi Astro Boy de Tezuka, incontournable lecture comme toutes ses œuvres d'ailleurs. Ainsi que "BLAME!", "Akira" et "Ghost in the Shell" pour leur univers fascinant, ce sont des manga qui m'ont beaucoup inspiré. Un des jeux qui m'a le plus inspiré pour le label c'est "Hyper Light Drifter" dont la bande son impeccable a été produite par Disasterpeace, et visuellement c'est tout ce que j'aime. D'autres me viennent à l'esprit comme Nier: Automata et Armored Core VI pour leur univers. Autrement, en tant que gamer, mon cœur penche plutôt sur les séries "Dark Souls" et "Dragon Quest".

Pourrais-tu nous en dire plus sur les débuts du label Underwater Computing ?

Oui, avec trois potes collectionneurs de cassettes, nous avions décidé de concevoir chacun une cassette handmade contenant un mix exclusif et nous avons pris un plaisir dingue à le faire. J'étais fan du prototype Dreampunk que je venais de créer. Grâce à cela, nous avons découvert le potentiel créatif et artistique de la cassette. En effet, sa surface est entièrement personnalisable. Nous avons donc décidé de créer notre premier label Underwater Computing et de produire des cassettes pour des artistes issus de la scène Vaporwave. Pour moi, l'aventure a duré deux ans. Nous avons rencontré plein d'artistes superbes et nous nous sommes fait petit à petit une place dans le milieu. Aujourd'hui, le label se porte très bien et possède plus de 287 releases, c'est un acteur incontournable de la scène Vaporwave.

Aujourd'hui, tu as ton propre label Mobile Suits Records. Qu'est ce qui a été décisif ?

L'envie de créer le label est venue de ma sensibilité pour l'univers Dreampunk. J'y ai découvert des artistes incroyables comme 2814, Sangam, Rashida Prime et CMD094. Le Dreampunk c'est le combo parfait entre l'ambiance SF et la musique électronique des années 2000. C'est aussi une énorme lettre d'amour à la SF, il y a beaucoup d'albums qui pourraient être de parfait Bandes-son.

Des artistes comme Kunisaki, Sangam et The Microgram ont tout de suite adhéré au projet et m'ont fait entièrement confiance. J'ai pu donc sortir mes premières releases en cassette et leur proposer avec mon ami graphiste Reminiz une proposition artistique qui colle à leur musique. Le label était donc bel et bien lancé !

“ Le Dreampunk c'est le combo parfait entre l'ambiance SF et la musique électronique des années 2000... Il y a beaucoup d'albums qui pourraient être de parfait B.O. ”

Pourrais-tu nous parler de l'ADN de ton label ?

Mobile Suits Records, c'est l'expression de toutes mes passions pour la musique, les BD/manga, le cinéma et aussi la street culture avec le skate et le graph. J'aime quand la musique vous transporte et je crois que c'est ce que je veux partager avec tous les auditeurs. L'idée de départ était de s'entourer d'un graphiste avec qui nous pourrions partager les mêmes sensibilités artistiques, c'est un graphiste Australien, Reminiz qui a donc commencé l'aventure avec moi et qui a tant apporté au label. Mon meilleur ami Saint Honoré m'a aidé à la création du site et a plein d'autres dépannages en tout genre. Au fil des projets, l'équipe s'est étoffée avec l'arrivée de Saimonix qui a su prendre en main aussi une partie de la distribution et qui a une écriture magnifique. Ensuite, deux autres graphistes WDE et Z.E.R.O nous ont rejoint pour travailler sur des projets, chacun apportant leur pierre à l'édifice. Pour les albums de F0x3r et Vid.nas, nous avons fait appel à deux dessinatrices Czar_Noka et Storiel qui ont su donner vie à nos projets avec une capacité d'adaptation incroyable ! En matière de musique, je voulais aussi apporter quelque chose de spécifique, mon choix des artistes a été orienté par leur capacité à transporter si l'on s'ouvre à leur univers. Ce que j'aime dans le Dreampunk, c'est qu'il y a de très bons artistes ambiant avec un univers artistique bien à eux mais le Dreampunk va aussi puiser dans tout l'électronique oldies UK des années 90/00, allez écouter Dj Javascript, Cult Member vous comprendrez. J'ai envie pour les prochaines releases d'aller vers plus de rythme. Je suis très attiré par la dub techno, la jungle et l'ambient techno !

Pourquoi préfères-tu les formats K7 et DVDr ?

Pour plusieurs raisons. Avec la culture Vaporwave/ Dreampunk c'est aussi le retour en grâce de la cassette. C'est un médium avec lequel on peut jouer visuellement. On peut créer des designs sur sa surface entière contrairement aux vinyles ou au Cd. On avait envie de créer de beaux objets de collection, c'est un peu comme leur donner une nouvelle fonction en plus de faire de l'audio, c'est vraiment un support très chouette. Le choix est aussi économique car produire du vinyle c'est un investissement conséquent, il ne faut pas se rater et être capable d'amortir son coût de production. La cassette à un coût moins élevé et nous pouvons aussi choisir les quantités. L'idée de faire un Dvdr nous est venue avec le groupe WDE, ils ont le savoir-faire et nous voulions un album musical et visuel à la fois, on a vraiment été enchanté par le résultat.

Et les éditions limitées ?

On n'a pas une demande infinie donc on avait envie de numéroter chaque article vendu, on limite les run à 50 ou 100 pièces mais on ne se prive pas de faire quelques re-issues de temps en temps en présentant des versions alternatives. On s'est aussi amusé à faire une édition collector de l'album "Best Unknown" de Sangam & Microgram. On avait créé du relief sur la cassette, tagué les boîtes et créé des stickers pour l'occasion.

La musique intensifie notre immersion à un jeu vidéo. Dans ton projet, les compositions musicales sont illustrées par des vidéos très travaillées...

Dans les milieux dreampunk et vaporwave, il y a beaucoup d'artistes visuels qui travaillent autour de la musique avec un level de maboule. Il y a eu de nombreux festivals online avec des visuals maker de talent, allez jeter une oreille au Pure Live Festival ou la chaîne MTHRBRD du label Villain, c'est incroyable. De notre côté, on a travaillé avec le sud-coréen Prekursor sur quelques projets pour renforcer l'identité visuelle que nous avons voulu donner à nos albums. J'avais eu aussi l'idée folle de réaliser un album en Dvd avec un clip différent par morceau, c'est WDE qui a accepté de créer la musique et les visuels pour nous, c'est un duo vraiment talentueux.

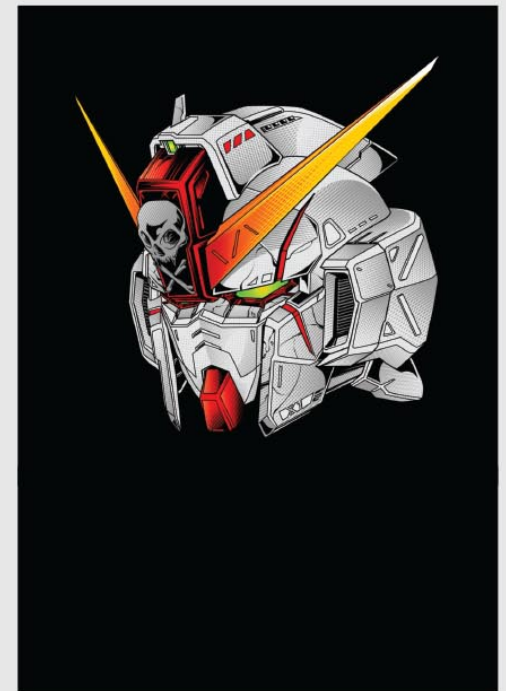
Et en tant que boss de label, quelles sont tes principales difficultés ?

Quand tu vends un run de cassettes, les marges sont globalement faibles comme les productions sont de 50/100 cassettes. Entre la fabrication, le graphisme, la communication et la rémunération des artistes il reste souvent juste de quoi relancer un nouvel album. Si par exemple les ventes ne fonctionnent pas, tout devient bancal, et il faut se creuser la tête pour trouver des solutions si l'on veut avancer et non stagner. Aujourd'hui, ce sont les problèmes de taxe et de douane qui nous impactent directement. Nos auditeurs hors UE sont en difficultés pour acheter des supports physiques en Europe, tout est horriblement compliqué c'est donc à nous, petit label, de trouver d'autres canaux de distribution, notre survie en dépend.

Aussi, trouver son ancrage local est une chose qui me tient à cœur mais qui n'est pas si évident. J'adorerais un jour pouvoir faire venir jouer des artistes ou pouvoir être présent sur des événements locaux ou même exposer.

Ta définition de la vaporwave ?

La culture vaporwave c'est la pure nostalgie des années 80/90 mais aussi une porte ouverte géniale pour toutes les nouvelles générations qui peuvent s'y replonger. Elle emprunte énormément à la culture pub, les débuts d'internet, le retro-gaming, cinématographique et des séries avec une forte attirance pour le Japon et les USA. Le principe, pour faire très simple, est qu'on sample des morceaux entiers et on lui glisse des effets glitch et on ralentit le BPM à 100/110 et on met pas mal de reverb et plein d'artifices qui feront la patte de l'artiste. Les visuels sont généralement de simples montages d'images empruntées. Ce sont souvent des pubs japonaises, des vidéos de retro-gaming, de mall market et bien des choses qui vous mettront dans un état hypnagogique. Beaucoup de sous genre de vaporwave comme le slushwave, le barber beat, le dungeon synth et la dream funk arrivent à exister indépendamment des autres avec leur univers bien à eux. Voici quelques références vaporwave : Saint Pepsi, t e l e p a t h テレパシー能力者, MindSpring Memories, ou Death Dynamic Shroud.



Et du dreampunk ?

Le dreampunk c'est à la base de la fusion entre la vaporwave et la musique électronique initié par 2814 (HKE et t e l e p a t h テレパシー能力者) sur le label dream catalogue. Le dreampunk fait voyager, c'est atmosphérique et hypnotisant à la fois, imaginez de l'ambient avec une dimension atmosphérique et émotionnelle. La cinématographie SF a été la base aussi bien pour l'identité visuelle que sonore avec pour référence de base : "Blade Runner", "2001", "Akira", "Ghost in the Shell", "Matrix"... On peut aussi dire que Vangelis est le père spirituel du dreampunk, tout comme Oneohtrix Point Never l'est pour la vaporwave. Le dreampunk a aujourd'hui bien évolué pour réussir à s'affranchir des codes et des genres et les artistes ont réussi à s'émanciper du carcan des contraintes de genres. Voici quelques références de dreampunk : 2814, Sangam et Rashida Prime, CMD094, et 輕描淡寫.

Quel est le lien entre la vaporwave et la culture du jeu vidéo ?

Le lien est très fort entre les deux. La culture jeux vidéo est maintenant ancrée en nous, nous y avons tous une affinité tout comme le cinéma et la musique. La Vaporwave c'est la nostalgie donc si un artiste à une sensibilité avec tel ou tel jeux, il vous la fera partager d'une manière ou d'une autre. J'ai en tête les albums pokédream de Brickmason qui nous avait sorti un coffret magnifique à l'effigie de pokémon en pixel art. Certains artistes comme Foxtail avec l'album "Leaving" ou Equip avec "Synthetic Core 88" ont pensé leur musique comme étant une OST de jeux vidéo, généralement les visuels sont hyper cool.

Si je mentionne "Ecco the Dolphin", qu'est ce qui te vient à l'esprit ?

Oui exactement le jeu vidéo sur megadrive ! Mais aussi et surtout EccoJams de Daniel Lopatin alias Chuck person. C'est le premier album qui réunit déjà tous les codes du genre de la vaporwave et il n'a jamais continué. Il s'est ensuite lancé sur son projet principal, Oneohtrix Point Never. Ce qui est dingue c'est que la scène vaporwave a émergé grâce à cet album héritage. S'en est suivi des albums séminaux comme Floral Shoppe qui ont définitivement lancé la culture Vaporwave. Daniel Lopatin a aussi composé les OST de "Good Times", "Marty Suprême", des films des frères Safdie, qui sont géniaux. Bref, c'est le GOAT.

Certains labels sortent des releases sur floppy disk, qu'en penses-tu ?

C'est aussi ça la culture vaporwave, déterrer des supports qui ne sont plus utilisés. Nous l'avons fait une fois pour le fun, alors ça peut contenir seulement deux minutes de musique compressée au maximum. Ça donne un son rigolo plein d'artefact. On a le MiniDisc qui est super en revanche, il faut trouver un lecteur Md mais le son est aussi bon que sur un lecteur Cd. Le support est génial pour en faire des petites œuvres d'art ! Le label Underwater Computing en produit encore régulièrement.

Comment vois-tu l'avenir du secteur de la musique avec l'arrivée de l'IA ?

Si ce sont des outils pour aider à créer de la musique plus facilement ou bien même de trouver de nouvelles sonorités jamais exploitées pourquoi pas mais autrement je ne vois pas la musique générée par l'IA d'un bon œil du tout. L'objectif est financier uniquement donc cela ne produira rien de bon. Je suis plutôt satisfait que Bandcamp n'en veuille pas mais pour combien de temps ?

Ton top 5 de bandes originales de jeux vidéo ?

- "Faster Than Life" de Ben pntury
 - "Neon White" de Machine Girl, un tueur !
 - "Hyper Light Drifter" et "FEZ" de Disasterpeace.
 - "Silent Hill II", un classique, d'Akira Yamaoka
 - "NieR:Automata" mais pas que de Kuniyuki Takahashi !
- Il fait aussi du jazz electro endiablé.

Sinon ton top 5 des festivals ?

Les Nuits Sonores à Lyon, le plus souvent possible, j'ai même vu Oneohtrix Point Never en 2014 ! Le Worldwide Festival à Sète, organisé par Gilles Peterson, Machinedrum c'était incroyable dans un cadre magnifique en bord de mer. Le Slushwave Festival à Kortrijk, en Belgique, parce que c'est le seul festival vaporwave en Europe et j'y croise pleins de connaissances, c'est super. Le Dekmantel parce que ça me fait trop envie avec ses line up infinies. Le PLXI Festival organisé par le label dreampunk Londoniens Pure Life, la plupart des artistes de chez Mobile Suits y ont participé, allez voir en ligne.

Ton dernier coup de cœur artistique ?

J'en ai plusieurs, je ne peux pas en citer qu'un, désolé ! En Oldies je dirais Opik-Opik 1994 c'est de la house progressive ambient, c'est extraordinaire et je ne l'ai découvert que récemment, du pur bonheur. Autrement je dirais l'album éponyme de Voice from the Lake II featuring Donato Dozzy & Neel propose une techno douce et envoûtante, un gros coup de cœur. Irini aka Traumprinz et ses 37 tracks techno qui sont toutes parfaites. Et pour finir Kangding Ray avec la BO de "Sirāt" m'a littéralement transporté, il sera présent au Nuits Sonores cette année, ça va être le feu.

Quelles sont tes autres passions ?

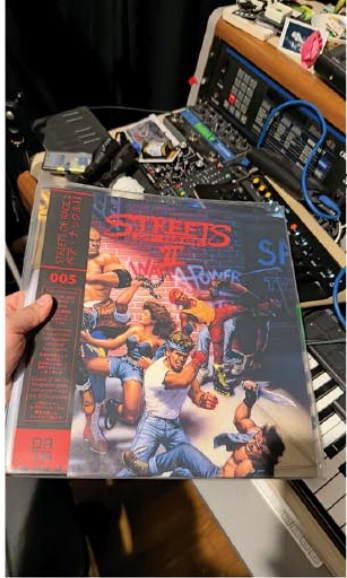
Le skate et le surfskate. J'ai la culture de la glisse dans le sang. Le tennis aussi, c'est mon nouveau kif ; essayer de frapper toujours plus fort ! Et je m'applique à essayer de voir tous les grands films que j'ai manqué, ça m'occupe pas mal.

Si tu pouvais te téléporter quelques jours...

Le Japon pour toute sa richesse culturelle sans hésiter. Mais le risque c'est que je n'ai plus envie de rentrer !

“ Dans les milieux dreampunk et vaporwave, il y a beaucoup d'artistes visuels avec un level de maboule. ”





RARE WAX SPECIALE × VGM × PAR 2080



POUR CE SPÉCIAL VGM, WALID ALIAS 2080 REPRÉSENTE LE COLLECTIONNEUR ET PRODUCTEUR IDÉAL PARCE QU'IL MÉLANGE SONS DE CONSOLES DE JEUX VIDÉO ET DE SYNTHÉS ANALOGIQUES AFIN DE RELIER LES SUBCULTURES, MICROMUSIQUES ET LA POP. FIGURE DE PROUE DU MOUVEMENT CHIPTUNE EN FRANCE IL A NOTAMMENT COLLABORÉ AVEC dDAMAGE, JULIE WATAI, CLAUDE VIOLANTE, SATANIC PORNOCULTSHOP, OU ENCORE POUR DES BANDES SONS DE JEUX VIDÉO, DOCUMENTAIRES ET FILMS DE JAC & JOHAN... SA SÉLECTION REFLÈTE SES INFLUENCES ENTRE RAVE ET CHIPTUNE, TECHNO ET SYNTHPOP, NOISE ET AMBLANT.

Jean-François Freitas / Another World Lp (Black Screen Records - 2017)

C'est mon jeu préféré, sorti en 1991 sur Amiga puis sur toutes les autres plateformes. Je l'ai découvert sur Super Nintendo qui a parfaitement retranscrit les micro samples low-fi caractéristiques de l'Amiga. La B.O. minimale, atmosphérique, cinématographique, avec le son de flûte légendaire prend une dimension supplémentaire dans une version retravaillée spécialement pour le vinyle par Jean-François Freitas lui-même.

Haruomi Hosono / Video Game Music Lp (Yen Records - 1984)

Considéré comme le premier album de musique de jeu vidéo et de chiptune, Haruomi Hosono repousse une nouvelle fois les limites de son art. Après avoir créé le J-Rock dans les années 70, fait exploser le cadre de la synthpop avec le Yellow Magic Orchestra, Hosono utilise son influence massive pour affirmer, la musique de jeu vidéo et de la musique à part entière. Ici il reprend les sons, réarrange des thèmes déjà classiques dans les salles d'arcade et nous livre un album iconique.

Suzanne Ciani / Xenon 7-inch (Finders Keepers Records - 2021)

Petit pas de côté, Xenon n'est pas un jeu vidéo, mais un jeu électronique ! Un flipper même, mais le travail sonore de Suzanne Ciani est exceptionnel. En préceuse de la musique électronique des 60's, elle est contactée pour créer le sound Design de Xenon, un flipper de 1980. Synthétiseurs Buchla arpégés, sampleurs dernier cri, vocodeurs susurrant les actions du jeu avec une voix sexy venant tout droit d'une autre planète, le vinyle bleu transparent limité à 500 exemplaires compile tous les effets spéciaux de la machine.

V-A / R-Type - Irem Game Music Lp (G.M.O. Records - 1988)

Derrière le visuel cauchemardesque du shooter "R-Type", hommage aux films Alien, se cache une compilation de divers jeux d'arcade du développeur Irem. On y trouvera des musiques de plusieurs jeux d'arcade plus ou moins oubliés, R-Type, Moon Patrol, Kickle Cubele, Lode Runner... Son direct des machines, pas d'effets, on est dans le dur, les puces chantent, elle crient, elle nous replongent dans l'ambiance des salles d'arcade de 1988, date de sortie de ce disque.

Yoko Shimomura / Street Fighter 2 spéciale box 4Lp (Brave Wave - 2016)

Peu de bandes son de jeux classiques se hissent au niveau de celle de "Street Fighter 2" et de cette box set de quatre vinyles pour rendre hommage aux deux versions d'arcade du jeu. Toutes les musiques sont restaurées au plus proche du son original de 1991. L'excitation est intacte, les thèmes sont immortels, imbloables. Une boîte massive collector avec des artworks et un livret incluant notamment l'interview de la compositrice Yoko Shimomura.

Yuzo Koshiro / Street of Rage 2 Lp (Data Discs - 2016)

Sans doute une des B.O. les plus connues, au Panthéon avec Super Mario Bros, Sonic, Megaman 2, et Street Fighter 2. Koshiro délivre une partition early house tellement parfaite qu'elle se retrouve encore régulièrement dans des Dj sets. Aggressifs et groovy, les titres iconiques s'enchainent pour augmenter une expérience de jeu que personne n'a oublié si il a eu la chance de la vivre manette en main en big en 1991.

Sword & Sworcery / Jim Guthrie Lp (Dark Flute - 2011)

En 2011, Sword & Sworcery fait partie de la nouvelle ère des jeux indés. Pixel art émotionnel, scénario abstrait et poétique, servis par une bande son electro ambient. Des mélodies entêtantes entre naïveté et mélancolie sur des beats trip-hop tranchés. Une liberté artistique retrouvée grâce à de toutes petites équipes en dehors des cadres des productions industrielles, l'aspect indie se retrouve jusque dans sa musique.

Sexy Synthesizer / Space Lp (8bit Is Enough - 2023)

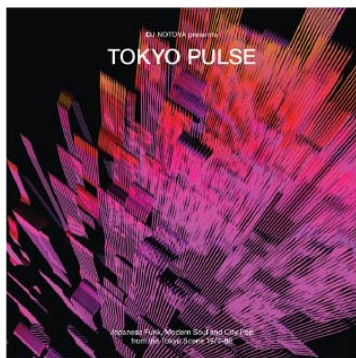
Je tords encore un peu le bras à la consigne en plaçant un de mes albums de chiptune préféré. Takeshi Nagai aka Sexy Synthesizer est un fan des jeux d'arcade Namco du début des années 80 d'où il tire des samples qu'il tord dans une musique disco funk qui pourrait sortir d'un jeu oublié. Cet album se lance dans une exploration de la space disco qui se termine en apothéose avec un hommage à la musique contemporaine minimale façon Steve Reich, une merveille limitée à 100 ex.



Jean-Philippe Dubrulle, Enora Lanoë-Danel
Gaming, Sociologie du jeu vidéo (Livre)

Un jeu vidéo n'existe pas sans un créateur, un support technique, mais aussi – et peut-être surtout – un joueur ou une joueuse. Dans "Gaming, Sociologie du jeu vidéo", Jean-Philippe Dubrulle et Enora Lanoë-Danel ont choisi d'étudier le troisième terme de cette équation, le gamer, en croisant approche théorique et étude statistique. Le premier mérite de leur ouvrage tient d'abord dans le fait qu'il tord le cou à de nombreuses idées reçues. Cinquante ans après la commercialisation de "Pong", généralement considéré comme étant le premier jeu vidéo, ce loisir n'est plus l'apanage des jeunes générations. En 2026, tous les Français (ou peu s'en faut) jouent, notamment grâce à l'essor des smartphones.

Cinquante ans plus tard, les filles ne sont plus spectatrices et s'adonnent à présent autant que les garçons à cette activité. Enfin, hier comme aujourd'hui, affirmer que jouer rend violent s'apparente à de la paresse intellectuelle, aucune étude scientifique ne l'ayant encore démontré. Le second mérite de leur livre consiste ensuite à démontrer, preuves à l'appui, à quel point le sexisme gangrène l'univers vidéoludique. D'une part, les firmes proposent des héroïnes hypersexualisées dans la plupart de leurs productions grand public, quand les « jeux pour filles » reposent, eux, sur des stéréotypes sociaux. D'autre part, à valeur égale, les femmes doivent fournir plus d'efforts que les hommes pour être intégrées au sein d'une partie en réseau, tout en faisant l'objet de propos sexistes. À tel point que certaines d'entre elles préfèrent dissimuler leur genre ou tout simplement éviter de jouer en ligne. Mais là-aussi, gare au biais cognitif : comme le soulignent les auteurs, la misogynie qui affecte les jeux vidéo n'est jamais que celle de notre société. Un livre essentiel pour faire évoluer les mentalités et pour que jouer reste... un plaisir. Une coédition Fondation Jean Jaurès / l'aube. (Rémi Foutel)



Dj Notoya Presents Tokyo Pulse
(Lp/Cd/ Digital)

La scène musicale japonaise de la fin du vingtième siècle est riche de groupes et d'expériences diverses. On pense bien évidemment au précurseur Yellow Magic Orchestra, aux albums soli de Ryūichi Sakamoto et de son épouse Akiko Yano, ou aux travaux des Beatniks et à leur passion pour la contre-culture littéraire américaine. Amplifié par des pointures rock comme David Bowie ou le proche Iggy Pop (l'Iguane chantera "Risky" avec Ryuichi Sakamoto de sa voix majestueuse) ou par David Sylvian et Mick Karn, soit la correspondance londonienne de Japan, cet univers pétri de sonorités électroniques, de funk et de pop est aujourd'hui réhabilité par Dj Notoya. Parue chez Wewantsounds, l'enseigne de rééditions désormais enviée par le public anglo-saxon, la compilation "Tokyo Pulse" inventorie ainsi des pépites au croisement des claviers en plein développement et du registre musical afro-américain. Empreinte d'une poésie jet-laguée, Naomi Chiaki offre une plage inaugurale un brin mélancolique : "Yoru E Isogu Hito" ; tout aussi séduisant, L-E-V-E-L dévoile, avec "Bagdad No Atari Nite", une ballade planante du meilleur effet. Et Higurashi décline un soft-rock proche de Carly Simon ou du Fleetwood Mac sous emprise via "Anata Wa Doko Ni Irundesuka" et ses gimmicks orientaux. Force de ce disque, certains passages se distinguent par leur singularité. C'est le cas de GAM qui décline, un peu à la manière de Serge Gainsbourg avec ses nombreuses égéries, Edward Grieg, grâce à "Lake In The Forest", un morceau extrait de l'anthologie "Aranjuez Wonderland". Pourtant le pic de cette captation hautement recommandable reste Bread & Butter qui délivrent, avec "Memory", une séquence groovy incroyable striée de percussions endiablées et de mélodies voisines d'un certain Stevie Wonder... Illustré par des notes éclairantes signées par Notoya, ce micro-sillon prolonge d'autres volumes du Dj tokyoïte dont l'entraînant "Tokyo Bliss" et le bien nommé "Funk Tide" : du bon boulot ! (Vincent Caffiaux)

STRAWDOGZ DOGSTEPPERZ! EP #4

[strawdogz1](https://www.instagram.com/strawdogz1) strawdogz.bandcamp.com

Vinyl & digital
Heavy dub music featuring Lasai, Nina Girassois, Warrior Queen, Lone Ranger & Lord Pompei



Eulalie

Un verre de
Merci. Je suis contente avec n'importe quel type d'alcool.

Top 5 B.O. de jeux vidéo

- V-A "Animal Crossing: New Horizons"
- Tsukasa Tawada "Pokémon Colosseum"
- Ingrid Mejia "Planet Laika"
- "GERMS: The Targeted Town"
- Haishima Kuniaki "Kowloon's Gate"

Top 5 single ou album

- RATM "The Battle Of Los Angeles"
- Roni Size & Reprezent "New Forms"
- Juana Molina "Un día"
- 2814 "Birth of a New Day"
- Kuroi Ame "Sacred"

Ta première expérience professionnelle en tant que compositrice

Je n'ai toujours pas l'impression de l'être.

Quel d'instruments joues-tu

Guitare, piano, basse, une flûte en bambou héritée de ma grand-mère, synthétiseur en forme de grenouille... Ces derniers temps, je joue du kalimba...

Si je te dis Japon

Trains et toilettes.

Creative Commons ou droit d'auteur traditionnel

Le système japonais traditionnel de droits d'auteur musicaux, en particulier, ne me convient pas. C'est pourquoi je dirige la radio Somnyan In-ter-face qui diffuse exclusivement des morceaux d'artistes indépendants non enregistrés auprès d'organismes de gestion collective des droits d'auteur.

Collectionnes-tu des vinyles

J'ai une collection de vinyles d'occasion et des productions d'amis. Je les aime tous, qu'ils soient anciens ou récents.

Si tu pouvais avoir une conversation avec quelqu'un du secteur du jeu

Osamu Sato.
Si tu n'étais pas compositrice, tu serais
Je fais ce travail parce qu'aucun de mes autres emplois ne se passent bien.



Eric Ye

Un verre de
Boba.

Top 5 B.O. de jeux vidéo

- ZUN "Embodiment of Scarlet Devil"
- Yasunori Mitsuda "Chrono Cross"
- Castlevania series
- Akira Yamaoka "Silent Hill 2"
- Masashi Hamauzu "Sigma Harmonics"

Top 5 jeux vidéo

Je ne suis pas vraiment un grand joueur, mais mon jeu préféré quand j'étais petit, c'était "Bugdom"...

Ta première expérience professionnelle en tant que compositeur

"Haus of Pacific" 2021. Le film raconte l'histoire d'une drag queen et, pour le thème principal, je voulais quelque chose d'exubérant, une voix de soprano et je n'ai pas trouvé alors j'ai donc fini par chanter moi-même...

Ta première expérience d'enseignant

À l'Université de San Francisco en 2021, le cours s'intitulait : Composer de la musique de jeux vidéo japonaise.

Pourquoi es-tu un spécialiste du genre

Les compositeurs japonais ont créé un son musical unique pour les jeux vidéo, très différent des musiques de film orchestrales... L'accent est mis sur des mélodies mémorables et une grande profondeur émotionnelle... Les cursus musicaux traditionnels n'enseignent pas toujours bien cet aspect, et je voulais combler cette lacune.

Conseilles-tu l'IA à tes élèves

Je ne le déconseille pas. Tout compositeur de musique de jeu sérieux se doit d'être capable de créer rapidement des morceaux percutants et significatifs sans l'IA.

Analogique ou numérique

Numérique.

Ton souvenirs de GameSoundCon

Plusieurs personnes ont dit que ma conférence était leur préférée!

Si tu n'étais pas Professeur, tu serais

Probablement un phénomène pop.



Sara Lopez Productions

Un verre de
J'adore le thé, je bois du thé vert toute la journée. Prenons-en un ensemble!

Top 5 B.O. de jeux vidéo

- Austin Wintory "Journey"
- Bear McCreary "God of War: Ragnarok"
- Olivier Derivière "A Plague Tale: Requiem"
- Gareth Coker "Ori and the Blind Forest"
- Bill Brown "Lineage II"

Top 5 single ou album

Ça risque de surprendre... mais mon album préféré de ces dix dernières années est "Calambre" de Nathy Peluso.

Ta première expérience professionnelle en tant que compositrice

Si c'est la première fois que j'ai été payée comme compositrice, j'avais 16 ans et je suis allée en Allemagne pour donner un concert de mes propres compositions, vers 2005.

Analogique ou digitale

Un mixe des deux.

De quels d'instruments joues-tu

Plus de dix, mais je n'ai étudié que la trompette, cor, piano et la guitare...

Ton processus créatif pour la composition de la B.O. "The Hookmarine"

Je suis sortie un peu de ma zone de confort, car je pensais qu'une bande originale aux sonorités synthétiques et ambiantes correspondraient mieux à l'esprit du jeu que mon orchestre folklorique habituel...

Si je te dis IA

Je refuse catégoriquement de l'utiliser, et je milite contre elle. Du moins, contre l'IA de génération...

Tes trois compositions préférées

Je n'écoute presque jamais ce que j'ai composé, j'ai toujours envie de changer des choses... disons l'intro de la B.O. de "Oye, Mamá", "Born Again" et "Nana de la Orilla Blanca"

Si tu pouvais avoir une conversation avec quelqu'un du secteur du jeu

J. K. Rakozy

MUDTRONIC



Paranoid Pleasures

NOUVEL EP PARANOID PLEASURES EN STREAMING ET TELECHARGEMENT SUR SPOTIFY - DEEZER - TIDAL - PANDORA - APPLE MUSIC - ITUNES - YOUTUBE



EXPOSITION



**VIDEO
GAMES &
MUSIC***

**LA MUSIQUE DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS**

2 AVRIL
1^{ER} NOVEMBRE
2026



PHILHARMONIE
DE PARIS
MUSÉE DE LA MUSIQUE

*JEUX VIDÉO ET MUSIQUE