



HAL
open science

À la croisée des mondes sonores de *The Witcher* Jérémy Michot

► **To cite this version:**

Jérémy Michot. À la croisée des mondes sonores de *The Witcher*. *Fantasy & Médias*, ActuSF, pp.49-66, 2023, 978-2-37686-586-5. hal-04367640

HAL Id: hal-04367640

<https://hal.science/hal-04367640>

Submitted on 27 Feb 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

À LA CROISÉE DES MONDES SONORES DE *THE WITCHER*

Jérémy Michot

Introduction

L'une des particularités de *The Witcher*, à l'instar de la franchise *Resident Evil*¹, réside dans la multiplicité des supports sur lesquels l'œuvre d'Andrzej Sapkowski a été portée et continue à se développer. *The Witcher*² est d'abord un cycle littéraire de *fantasy*, publié entre 1986 et la fin des années 1990, dans lequel les combats du sorcier Geralt, de sa fille Ciri et de la sorcière Yennefer sont racontés. Les livres sont ensuite adaptés en série télévisée pour la télévision polonaise par Marek Brodzki (assistant-réalisateur de Spielberg dans *La Liste de Schindler*) en 2001, qui, après remontage des 13 épisodes, conçoit un film très proche du livre en 2002, sur lequel porteront certaines de nos analyses : *Wiedźmin*. Par ailleurs, un

1. Les jeux vidéo (Capcom, 1996) ont d'abord été adaptés au cinéma en prise de vues réelles par Paul W. S. Anderson (2002-2016), par Johannes Roberts (2021) puis sur Netflix en série d'animation par Eiichirō Hasumi (2021) et enfin en prise de vues réelles par Andrew Dabb (2022).

2. Andrzej Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Varsovie, superNOWA, 1993, trad. Laurence Dyèvre, *Le Sorcier*, Paris, Bragelonne, 2003.

jeu vidéo multiplateforme voit le jour en 2007 produit par CD Projekt Red (CDPR) et dont l'action se situe bien après le récit « canonique » : il s'agit donc d'adapter l'univers imaginaire au jeu vidéo, mais aussi, à l'inverse du premier film polonais, d'en étendre le récit. Après un deuxième opus en 2011, CDPR publie un troisième volet en 2015, *The Witcher 3: The Wild Hunt* dont le succès immédiat, critique autant que public, le situe dans la *shortlist* des jeux vidéo les plus plébiscités. Netflix produit à son tour une série en 2019 (Lauren Schmidt Hissrich), bien plus diffusée et regardée que la série initiale.

Prises simultanément, ces différentes « perspectives médiatiques combinatoires »³ offrent une vision panoptique de l'œuvre initiale de Sapkowski : il appert à travers la multiplicité de ses adaptations que *The Witcher*, est bien plus qu'un livre. Cependant, à l'inverse d'objets comme *Matrix* (« *Matrix* n'est pas un film »⁴, comme le rappellent Henry Jenkins⁵ et David Peyron) dont le fil du récit se faufile entre différents médias (jeu vidéo, série animée, etc.), les mondes de *The Witcher* se construisent autant comme des univers dérivés, c'est-à-dire des adaptations (film, série télévisée, opéra rock...), que comme des univers étendus (jeux vidéo) : tous ces mondes fictionnels, même s'ils ne répondent pas à la définition canonique du transmédia entendu dans une perspective narrative (« Une histoire transmédia se déroule sur de multiples plateformes médiatiques, chaque nouveau texte apportant une contribution distincte et précieuse

3. Jørgen Bruhn et Beate Schirmacher, « Media combination, transmediation and media representation », *Intermedial studies: an introduction to meaning across media*, Abingdon, Oxon ; New York, Routledge, 2022, p. 103. « We call this the media combination perspective ». Les traductions sont de l'auteur de l'article.

4. David Peyron, *La construction sociale d'une sous-culture, l'exemple de la culture geek*, thèse de doctorat, université de Lyon 3, Sciences de l'information et de la communication, 2012, p. 24.

5. Henry Jenkins, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006.

à l'ensemble »⁶), sont reliés entre eux par un même *lore*⁷. Certaines de ces productions, par exemple, exercent sur les autres une forte attraction, comme le démontrent Aurélie Huz et Hélène Sellier à propos des stratégies de communication de Lauren Schmidt Hissrich dans la saison 2 par rapport aux jeux vidéo⁸ ou des représentations du sorcier⁹. Si ces rapprochements sont très forts, le film et la série polonaise, moins populaires, sont beaucoup plus hermétiques à de tels échanges transmédiatiques, même si les systèmes clos n'empêchent pas, parfois, qu'un jeu d'écho se mette en place entre des images et séquences issues des séries ou du jeu : à ce titre, Violetta Evallyo fait remarquer par exemple que la représentation étatsunienne de la reine Calanthe repose sur une idée féministe et émancipatrice¹⁰, quand son avatar polonais demeure prisonnier de la vision masculiniste de l'auteur, très affirmée dans l'ouvrage initial.

Cette étude souhaite par conséquent se saisir de cette question et la transposer aux mondes sonores et musicaux de quelques segments de *The Witcher* qui, même s'ils résultent de processus créatifs différents, partagent une même logique esthétique. Ce constat rejoint une problématique plus large

6. *Ibid.*, p. 95-96 : « A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole ».

7. Cf. l'article de Clara Colin-Saïdani dans ce même ouvrage : « L'ensemble des connaissances accumulées sur l'univers inventé, c'est-à-dire l'ensemble des connaissances rassemblées par le lecteur et le joueur dans leur consommation individuelle de l'œuvre d'une part, et d'autre part l'ensemble de connaissances rassemblées par la communauté ».

8. Aurélie Huz et Hélène Sellier, « "The Witcher" en série(s) : concurrences et interdépendances transfictionnelles au prisme de l'adaptation (Netflix, 2019) », *Mondes imaginaires et univers transmédiatiques*, Paris, L'Harmattan, [à paraître], p. 6.

9. *Ibid.*, p. 14-15.

10. Violetta Evallyo, « Transformations of the Other's Image in Transmedia. Discussion on the Example of *The Witcher* », *The 5th International Conference on Art Studies: Research, Experience, Education*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2021, p. 153.

dans le domaine des musiques à l'image: celle du rôle joué par la musique dans les fictions audiovisuelles en matière de continuité, de vraisemblance, ou plus simplement d'unité. En d'autres termes et pour prendre un exemple concret: si l'on regarde *Star Wars* ou *Lost*, la musique ne se contente pas d'accompagner le film et sa narration. Elle dégage à différentes échelles un certain nombre de schèmes – en soi et dans son articulation à l'image – qui, par des actions combinatoires harmoniques, rythmiques et timbriques, conduisent à faire émerger une « syntaxe » musicale particulière, propre à la série ou au cycle cinématographique. Le cas de *The Witcher* et de ses mondes dérivés s'inscrit dans des problématiques cinémusicologiques de ce genre. Plus encore, la multiplication des créateur·rices, des logiques de production, en somme tout ce qui est lié aux aspects transmédiatiques de ses œuvres soulève des questions plus larges: les musiques de ces différents *opus* partagent-elles une même unité sémantique? Existe-t-il un système « intermédiaire intracompositionnel »¹¹ et sonore qui se jouerait à un degré musical? Peut-on distinguer, en dépit des natures variées de ces objets, une matrice musicale propre à l'univers transmédia de *The Witcher*? Pour répondre à ces questions, nous effectuerons l'étude des trajectoires musicales de *The Witcher* en nous intéressant d'abord au processus transmédiatique¹² par lequel la musique se manifeste dans les mondes audiovisuels

11. Christer Johansson, « YouTube Podcasting, the New Orality, and Diversity of Thought: Intermediality, Media History, and Communication Theory as Methodological Approaches », *Digital Human Sciences: New Objects-New Approaches*, Stockholm, : Stockholm University Press, 2021, p. 256. « Transmediation reconstructs meaning that was previously mediated by another media type ».

12. Aurélie Huz, *L'intermédialité dans la science-fiction française de La Planète sauvage à Kaena (1973-2003)*, thèse de doctorat, université de Limoges, Littératures et cultures médiatiques, 2018, p. 28-29: « Parler de transmédiabilité, à l'inverse, c'est insister, en cohérence avec le sens du préfixe, sur la dynamique de transfert, de circulation, de migration des données fictionnelles (donc l'envisager comme un processus) et aussi souligner le franchissement des frontières médiatiques (lorsqu'on parlera par exemple d'univers transmédiatiques) ».

à partir du livre. Enfin, nous interrogerons ces échanges intermédiatiques¹³ avant d'évaluer les transformations subies par la musique au sein de mêmes scènes canoniques entre le livre et les productions audiovisuelles. Pour y parvenir, cette étude place en son épiscentre le premier tome de Sapkowski dont les nouvelles se retrouvent respectivement dans le film et la série de 2002, dans la série Netflix, en 2019, et servent aussi de fondements aux jeux vidéo, même si ces derniers se déroulent bien après ces événements. En effet, Sapkowski, tout comme Tolkien dans *Le Seigneur des Anneaux*, met à plusieurs reprises la musique au cœur de son écriture et de l'intrigue, ce qui entretient le réalisme musical et sonore du monde dans lequel évolue le sorcelleur.

Le processus de composition même de ces différentes œuvres donne un écho particulier à ces questions: les compositeur·rices de l'univers dérivé *The Witcher* sont en effet nombreux·ses. La musique du film est composée par Grzegorz Ciechowski (1957-2002), leader d'un groupe de rock polonais, la musique du jeu vidéo est une œuvre collective puisqu'elle est écrite par Marcin Przybyłowicz en collaboration avec le groupe polonais Percival et enfin, la musique de la série Netflix est composée par le duo de compositeur-compositrice Belousova-Ostinelli, à qui l'on doit, entre autres, la musique des séries *Homeland* ou de *The Romanoffs*. À l'inverse des compositeurs de film souvent avares en commentaires (ce qui constitue l'une des premières difficultés que n'importe quelle étude cinémusicologique doit surmonter), ces compositeurs (à l'exception de Ciechowski) ont donné de nombreux entretiens et se sont filmés à plusieurs reprises en train d'interpréter, en

13. *Ibid.*, p. 28: « Parler d'intermédialité, c'est pour nous envisager la relation médiatique entre les œuvres comme coprésence, mise en relation, interaction, d'un point de vue statique et synchronique, et interroger la confrontation des domaines médiatiques dans l'espace culturel ».

play-back, leur propre musique. C'est donc autour de ces sources primaires et de plusieurs relevés personnels que cet article est construit. Par ailleurs, notons que l'étude qui suit s'inscrit dans la lignée de nombreux travaux ludomusicologiques, en langue anglaise, sur *The Witcher 3: Wild Hunt*, lesquels reviennent en profondeur sur les hybridations entre musiques traditionnelles celtes, rock et symphoniques (à l'inverse, les séries polonaise et Netflix n'ont pas encore fait l'objet d'étude approfondie). Devant l'ampleur que représente la somme de ces musiques, il convient par conséquent de faire certains choix : nous travaillerons donc uniquement, ci-après, sur quelques échantillons de musiques diégétiques et extradiégétiques, prélevés à certains endroits fictionnels qui se répondent, dans le roman, le jeu et les séries, de manière thématique. Dans le premier tome, *Le dernier vœu*, nous relèverons un agent musical autour duquel nos réflexions s'articuleront : la figure du troubadour, incarnation de la musique.

1. L'à-peu-près troubadour : une recherche du passé

Le premier agent musical, à travers la figure du troubadour, est un emprunt dévoyé au Moyen Âge ; dévoyé, car les troubadours sont historiquement des poètes, issus de la noblesse, du sud de la France. Il ne pourrait en aucun cas s'agir d'un réel troubadour, au sens historique du terme. Pourtant, la figure du troubadour – le mot est répété à plusieurs reprises dans l'ouvrage, en français comme dans la version originale¹⁴ – permet à l'auteur d'installer son récit dans un imaginaire médiéval à peu de frais. Les troubadours Drogodar¹⁵ et

14. Après avoir constaté que les deux versions concordaient au mot musical près, nous n'utilisons dans les exemples suivants que les traductions françaises officielles.

15. Andrzej Sapkowski, *op. cit.*, p. 176 : « Drogodar, la tête penchée, le visage caché derrière le rideau de ses longs cheveux grisonnants qui couvraient ses mains et son instrument, pinçait doucement les cordes de son luth. »

Jaskier¹⁶ dans *Le Sorceleur* s'accompagnent avec un luth et interprètent des ballades, forme musicale médiévale liée à la poésie courtoise, dans des moments de contemplation. Plus surprenant, Sapkowski convoque parfois une cornemuse, ce qui rappelle encore un imaginaire celte et folklorique :

En vérité, il faudrait beaucoup de concentration et d'attention pour entendre le bon son de votre luth dans tout ce bruit ! [...] Gonfle donc ta cornemuse et réjouis nos oreilles d'une bonne musique guerrière ! [...] Joue-nous la chanson de la bataille de Chociebusz ! elle au moins ne nous laissera aucun doute sur l'excellente tactique de ses chefs militaires ! [...] La cornemuse de Draig Bon-Dhu émit d'abord un grondement inquiétant, puis en jaillit un horrible gémissement prolongé et modulé. Les convives reprirent le refrain en marquant la mesure, c'est-à-dire qu'ils cognaient sur la table avec tout ce qui leur tombait sous la main.¹⁷

Le terrible instrument, comme on peut le lire ici, affronte le luth qu'il ne tarde pas à recouvrir : son utilisation est avant tout festive.

La première série télévisée, réalisée en 2001, s'empare de ce premier agent musical et dissémine tout au long des épisodes des moments musicaux chantés, en allant souvent plus loin que Sapkowski. Le premier troubadour que l'on croise, au banquet de Calanthe, s'accompagne avec une harpe celtique – un détail non présent dans le livre, mais néanmoins dans la lignée de l'imaginaire de l'auteur. La chanson est brève, ce qui n'empêche pas de percevoir une forme strophique : la musique demeure

16. *Ibid.*, p. 219 : « Jaskier [...], ce vagabond, ce parasite et fainéant, ce prêtre de l'art, cette étoile lumineuse de la ballade et de la poésie courtoise ! »

17. *Ibid.*, p. 179.

la même à chaque couplet, mais les paroles changent. Il s'agit d'une forme populaire, certains diraient « folklorique », qui vise à créer un « effet de réel » dans la scène. À cet effet, à la fin du même épisode, une chanson extradiégétique (*Pierwsza rada Jaskra*, G. Ciechowski) accompagne également les errements de Geralt sur la plage. Si l'*instrumentarium* est plus varié (on entend désormais la cornemuse annoncée par le texte ainsi qu'un *ostinato* rythmique de luth), il demeure néanmoins au service d'un discours musical épuré, strophique et archaïsant, à la limite de la déclamation – excepté les valeurs longues en fin de phrase. Jaskier enfin, rendu célèbre par la série Netflix, fait une petite apparition à la fin du premier quart du film et se présente, avec son luth, comme un « barde et poète », titre utilisé en synonyme de troubadour.

Cet agent musical joue également un rôle dans le jeu *The Witcher 3: Wild Hunt*. Rappelons d'abord que la musique du jeu vidéo est susceptible d'apparaître dans deux types de contexte: le « contexte interactif » et le « contexte non interactif » pour reprendre la terminologie de Joshua Stevens, c'est-à-dire ce qu'on appelle aussi couramment les cinématiques: « La bande-son de *The Witcher 3* est essentiellement constituée d'une collection de morceaux individuels écrits par les compositeurs du jeu. Ces pistes individuelles sont intégrées au jeu dans des contextes interactifs et non interactifs. »¹⁸. Les bardes-troubadours s'inscrivent dans le jeu vidéo et chantent dans des contextes non interactifs – même si Jaskier, personnage secondaire dont l'importance ne cesse de croître dans les récits parallèles, se trouve au cœur d'une quête de *Wild Hunt*. Cette fois-ci, changement notable par rapport au film ou au

18. Joshua Stevens, « Child of the Elder Blood: A Semiotics of Folklorism in the Soundtrack of *The Witcher 3: Wild Hunt* », *Games and Culture*, vol. 16, n° 5, 1^{er} juillet 2021, p. 5: « *The Witcher 3's* entire soundtrack essentially comprises a collection of individual tracks written by the game's composers. These individual tracks are implemented in the game in both interactive and noninteractive contexts. »

premier livre, les troubadours interprètent leurs chants sur une scène, dans une configuration proche de celle du concert contemporain et ne déclament plus en déambulant dans les rues comme dans *Wiedźmin*. Dans un extrait célèbre, au cœur du jeu, Priscilla, une amie de Jaskier, se substitue à la voix narrative du sorcier et raconte l'histoire d'amour complexe que Geralt, spectateur temporaire, entretient avec Yennefer.

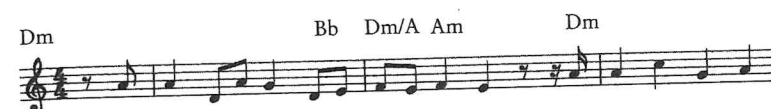


Figure 1 – Mélodie de « *The Wolven Storm* »

Le choix de l'instrument, le luth, mais aussi la relative stativité harmonique, le glissement modal sur le VI^e degré M (deuxième mesure), l'antécédent mélodique pentatonique ou encore la courbe mélodique structurée par des intervalles creux¹⁹ et simples suffisent à conférer au morceau une couleur archaïque. L'aller-retour sur un intervalle de quinte, en début d'antécédent ainsi que le saut de tierce et de quarte en début de conséquent, à nu, permettent alors de convoquer un imaginaire médiéval comme on peut souvent l'entendre, dès les premières notes du générique de *Game of Thrones* par exemple. Cette incise et ces formules intervalliques propres à la chanson « *The Wolven Storm* » ont en réalité déjà été entendues par les joueurs de *TW3* puisqu'on les rencontre pour la première fois en début de partie: lors de la cinématique d'ouverture, les vocalises attirent en effet notre attention sur la ligne mélodique suivante:



Figure 2 – Voix principale de « *The Trail* »

19. Intervalles de quinte, de quarte et d'octave.

«The Trail» peut ainsi être qualifiée de piste musicale archaïsante matricielle à partir de laquelle sont forgés d'autres *cues* (pistes musicales) du jeu comme, par exemple, «The Wolven Storm». Plus surprenante, cette incise rappelle également le thème de Geralt composé par Belousova-Ostinelli dans la série Netflix :



Figure 3 – Mélodie de «Gerlat of Rivia»

Les mêmes intervalles et formules rythmiques apparaissent alors dans la musique des deux compositeur·rices, alors que ces derniers nient formellement y avoir puisé leur inspiration :

Lorsque nous commençons à travailler sur un nouveau projet, nous essayons de ne pas chercher l'inspiration dans d'autres partitions, simplement parce que nous n'aurions alors pas l'impression de créer quelque chose de nouveau. Pour *The Witcher* en particulier, l'inspiration est venue de l'histoire elle-même et des possibilités créatives infinies que cet univers unique et vaste offrait.²⁰

La proximité musicale relevée précédemment permet de mettre en doute la parole des compositeur·rices, qui défendent probablement l'originalité de leurs propres musiques. Cependant, Belousova-Ostinelli sont peut-être

20. Brooke Yunis, «BWW Interview: Composers Sonya Belousova and Giona Ostinelli Talk Netflix's *The Witcher*», *Broadway World TV*, <https://www.broadwayworld.com/bwwtv/article/BWW-Interview-Composers-Sonya-Belousova-and-Giona-Ostinelli-Talk-Netflixs-The-Witcher-20200209>, consulté le 25 avril 2022 : «When we start working on any new project, we try not to look for inspiration in other scores and sources, simply because then we don't feel like we're creating something new but rather developing the material that already exists. For *The Witcher* in particular, the inspiration came from the story itself and the endless creative possibilities this unique and vast universe provided.»

sincères : soit l'imaginaire musicomédiéval dont la culture populaire est imprégnée donne une proximité surprenante à certains thèmes du jeu et de la série (ces quelques exemples en attestent), soit le jeu vidéo exerce sur eux une forte attraction, sans même qu'ils en aient conscience, comme c'est par exemple le cas à un niveau visuel²¹.

Pour conclure cette partie, revenons à présent à Priscilla et à la figure du troubadour qui, dans le jeu, avait entamé une première mutation par rapport au livre. Le barde-compagnon, l'amuseur, tel qu'il est représenté par Sapkowski dans les livres, se métamorphose progressivement de média en média – il est un musicien de scène, sérieux, dans le jeu – jusqu'à devenir une rockstar dans la série Netflix. Le tube «Toss A Coin To Your Witcher», entendu à la fin de l'épisode 2 de la saison 1, en est l'exemple le plus frappant. Ce morceau présente d'abord beaucoup de points communs avec celui de la barde lors du banquet de *Wiedzmin* : de forme strophique également, «Toss a coin» commence par une série d'accords jouée au luth et Jaskier, incantatoire, déclame les premières phrases plus qu'il ne les chante. La chanson débute ensuite réellement, après cet appel, à l'image de ce qu'on a pu entendre dans *Wiedzmin* : le barde s'accompagne et chante d'abord avec calme. Cependant, au bout d'un petit moment, la musique quitte l'espace diégétique de la fiction pour devenir extradiégétique et, par degré, l'orchestration gonfle jusqu'à devenir épique, ou du moins bien plus hollywoodienne. Grâce à la compositrice qui documente en détail ses orchestrations sur YouTube, nous avons pu nous procurer la partie séparée du chanteur, ce qui nous a permis d'isoler la voix de Jaskier : dans cette seconde partie de la chanson épique, on remarque qu'il module son timbre, alors beaucoup plus guttural en début de phrase. En somme, l'interprète reproduit des traits

21. Aurélie Huz et Hélène Sellier, art. cit., p. 15.

l'épisode de Netflix (S01E04) puisque le hurlement de Pavetta est bref. Cependant, sa voix sert de signal au début de la musique lorsqu'un chœur de voix féminines extradiégétiques prend le relais sur le cri grave et guttural de Pavetta. Après un court instant de virevolte et de ballet aérien, le bas de visage de Pavetta est filmé en gros plan. Cette dernière récite une formule magique, toujours accompagnée par les vocalises féminines éthérées. La musique semble alors réagir directement à la formule magique et se dérègle, immédiatement transmuée : un glissando électronique ascendant, le même qui modulait la voix de Pavetta dans le film *Wiedźmin*, affecte aussi les voix extradiégétiques de la série Netflix. Ainsi, après cette formule magique, le caractère du morceau se transforme une fois de plus et gagne en intensité – Belousova, la compositrice, explique en interview que leur objectif principal était de « construire [en permanence] une intensité » musicale et sonore, ce qui explique le recours à une écriture souvent minimaliste, faite de motifs brefs et superposables entre eux. Cette intensité musicale peut se lire comme le reflet des puissances magiques décrites à plusieurs reprises par Sapkowski.

C'est enfin par des effets de timbre que les compositeur·rices investissent pleinement cette notion de puissance. Une vielle à roue, dont le son rappelle encore une fois, par un effet artificiel et électroacoustique de saturation, celui d'une guitare électrique, joue dans la scène du mariage (Netflix) une mélodie ascendante qui se dérègle à son tour, jusqu'à ce que le son de l'instrument, déjà atypique dans une production de ce genre, devienne totalement méconnaissable. Cette recherche d'intensité – pour reprendre les termes de la compositrice – mêlée à des velléités médiévalistes, conduit dans le jeu vidéo et dans la série Netflix à l'apparition de sonorités nouvelles, ce qui se traduit par l'utilisation d'un *instrumentarium* original, issu du folklore slave, comme l'explique alors Joshua Stevens, ou des musiques traditionnelles

asiatiques²⁷. On relève ainsi l'utilisation, en plus d'une vielle à roue, d'un dulcimer, d'un duduk, d'un erhu, d'un xun, ou encore d'un bodhrán. D'autres recherches de timbre, bien sûr mues par une volonté d'évoquer un son ancien, médiéval, mais aussi et surtout, comme nous le postulons, à créer un écrin de puissance au jeu ou à la série, caractérisent également la musique du jeu vidéo puisque le groupe de metal folklorique Percival collabore avec le compositeur Przybyłowicz. Outre des voix chantées saturées, ils utilisent un saz et une lyre byzantine, qu'ils fabriquent eux-mêmes, ou encore un rebec. Le son de ces instruments est par la suite soumis à un « processus de modernisation »²⁸ par le biais de modes de jeu contemporains²⁹ ou de filtres sonores appliqués à la piste audio en postproduction. Si la toute-puissance épique se retrouve plus traditionnellement au cinéma dans un orchestre hollywoodien classique, les musiques de *The Witcher* se démarquent néanmoins des productions *mains-tream*, comme le démontrent par ailleurs en détail Brendan Lamb et Barnabas Smith dans leur article consacré à la comparaison des musiques de *Skyrim* et de *The Witcher*³⁰ : d'autres inspirations, en ce qui concerne le langage musical comme l'instrumentation, ont été puisées dans les musiques des Balkans, de l'Écosse ou encore de l'Irlande (notamment dans le traitement des percussions). Notons enfin que ces influences ne se limitent pas au jeu vidéo ni à la série Netflix : on en trouve des traces dans le film *Wiedźmin* de 2001. La

27. Joshua Stevens, art. cit., p. 2.

28. Brooke Yunis, art. cit.

29. Jon Burlingame, « Yodas, Witchers and Trekkies, Oh My! Sci-Fi and Fantasy Contenders Eye Emmys Music Gold », *Variety*, <https://variety.com/2020/music/awards/mandalorian-witcher-tales-loop-star-trek-picard-emmys-1234695007/>, consulté le 28 octobre 2022.

30. Brendan Lamb et Barnabas Smith, « From Skyrim to Skellige: Fantasy Video Game Music Within a Neo-Mediaevalist Paradigm », *Musiology Australia*, vol. 40, no 2, 3 juillet 2018, p. 98.

mutation du sorceleur, encore enfant, a lieu lorsqu'un rythme aksak («boiteux») se superpose étrangement à un chœur d'hommes guttural, inquiétant, écrit dans une métrique traditionnelle à quatre temps. Bien qu'il ne s'agisse pas ici d'une musique épique comparable en intensité aux musiques du jeu et de la série Netflix, il s'en dégage néanmoins une idée de puissance fantasmée, liée à une forme de masculinité exacerbée – le garçon devient un homme – que l'on retrouve à plusieurs reprises dans le livre de Sapkowski. Le monde outrancièrement viriliste (parfois misogyne) de *The Witcher* trouve un parallèle musical dans cet extrait. Certes, les vocalises de la voix féminine soliste tranchent dans un second temps avec l'ensemble, mais en réalité, par contraste, elle ne fait qu'exacerber les contours.

Conclusion

De ces quelques analyses, il ressort qu'une convergence musicale s'effectue entre les différentes adaptations du livre, dans un mouvement initié par Sapkowski lui-même, à la recherche d'une puissance *sonore* autant que *visuelle*. Si les principes musicaux déployés (accumulation orchestrale, saturation, dérèglement du spectre sonore...) sont assez communs et participent en un sens aux *topoi* sonores propres au grand spectacle sériel, cinématographique et hollywoodien³¹, il est tout de même surprenant de constater que les moyens développés par les compositeur-rices des différents objets étudiés ci-avant sont, d'un point de vue mélodique, harmonique, ou timbrique, très proches. Ainsi, la proximité de leur musique, fortuite ou non, suggère que ces univers, en dépit de leurs contextes d'apparition et de développement variés, se déploient bien en réseau les uns des autres. En ce sens,

ces propositions analytiques intermédiaires montrent que les musiques du livre *Le Sorceleur* ainsi que de ses différents avatars se construisent autour de sèmes mélodiques ou harmoniques connotatifs, qui, reliés entre eux, forment une isotopie musicale médiévaliste. L'utilisation récurrente d'intervalles creux, la prévalence des quarts et des quintes, le langage tonal ambivalent aux contours modaux, l'organologie non occidentale et donc « hors norme » à nos oreilles, la recherche d'un son saturé, volontairement « sale », éloigné des topiques hollywoodiens symphoniques propres au genre, des modalités vocales folkloriques ou encore la déformation des voix et de certains traitements sonores jusqu'à en dénaturer la source en sont les aspects les plus saillants. À la recherche d'anciens motifs, d'un passé médiéval propre aux contes, ainsi que d'une puissance magique et d'un ailleurs spécifique à la fantasy, les différent-es compositeur-rices de *The Witcher* mobilisent ou imaginent des objets musicosonores qui convergent entre eux, d'univers en univers, jusqu'à en atténuer les frontières.

31. Voir à ce sujet : Jason Julliot, *Influences croisées du heavy metal et de la musique de film hollywoodienne*, thèse de doctorat en préparation à l'université de Rouen, Musicologie, 2022.

BIBLIOGRAPHIE

Bruhn Jørgen et Schirmmacher Beate, « Media combination, transmediation and media representation », *Intermedial studies: an introduction to meaning across media*, New York, Routledge, 2022.

Burlingame Jon, « Yodas, Witchers and Trekkies, Oh My! Sci-Fi and Fantasy Contenders Eye Emmys Music Gold ». <https://variety.com/2020/music/awards/mandalorian-witcher-ales-loop-star-trek-picard-emmys-1234695007/>, consulté le 28 octobre 2022.

Evallyo Violetta, « Transformations of the Other's Image in Transmedia. Discussion on the Example of *The Witcher* », *The 5th International Conference on Art Studies: Research, Experience, Education*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2021.

Jenkins Henry, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006.

Johansson Christer, « YouTube Podcasting, the New Orality, and Diversity of Thought: Intermediality, Media History, and Communication Theory as Methodological Approaches », *Digital Human Sciences: New Objects-New Approaches*, Stockholm, Stockholm University Press, 2021, p. 253-284.

Lamb Brendan et Smith Barnabas, « From Skyrim to Skellige: Fantasy Video Game Music Within a Neo-Mediaevalist Paradigm », *Musicology Australia*, vol. 40, no 2, 3 juillet 2018, p. 79-100.

Peyron David, *La construction sociale d'une sous-culture, l'exemple de la culture geek*, thèse de doctorat, université de Lyon 3, Sciences de l'information et de la communication, 2012.

Stevens Joshua, « Child of the Elder Blood: A Semiotics of Folklorism in the Soundtrack of *The Witcher 3: Wild Hunt* », *Games and Culture*, vol. 16, no 5, 1er juillet 2021, p. 538-556.

Yunis Brooke, « BWW Interview: Composers Sonya Belousova and Giona Ostinelli Talk Netflix's *The Witcher* ».