

Vendredi 31 mars 2023 | 20h

Samedi 1^{er} avril 2023 | 20h

Liège, Salle Philharmonique

OPRL Orchestre
Philharmonique
Royal de Liège

Game on

● OPRL+ JEUX VIDÉO

1. **World of Warcraft*** de Jason Hayes (orch. Benoît Grey)
2. **Kingdom Hearts (Disney)** de Hikaru Utada
3. **Uncharted II*** de Greg Edmonson (orch. J. Eric Schmidt)
4. **Halo Trilogy*** de Martin O'Donnell & Michael Salvatori (orch. Emmanuel Tratianni, Laurie Robinson et Benoît Grey)
5. **The Last of Us: All Gone (No Escape)** de Gustavo Santaolalla (arr. Jerome Landingin)
6. **Fortnite** de Pinar Toprak (arr. et orch. Eimear Noone & Craig Stuart Garfinkle)
7. **Ori Will of the Wisps*** de Gareth Coker (orch. Eimear Noone & Craig Stuart Garfinkle)
8. **Pokémon Theme** de Jun'ichi Masuda (orch. et tr. Benoît Grey, arr. Tommy Tallarico)



Pause

9. **Super Mario Bros Medley** de Koji Kondo (orch. Nic Raine)
10. **Resident Evil: Wesker Battle** de Kota Suzuki (orch. Wataru Hokoyama)
11. **Hades: No Escape** de Darren Korb (orch. et arr. Eimear Noone & Craig Stuart Garfinkle)
12. **Baldur's Gate: The Dark Alliance 2 Suite*** de Craig Stuart Garfinkle
13. **Fallout 4: Main Theme** d'Inon Zur (orch. Paul D. Taylor)
14. **Malach, Angel Messenger*** d'Eimear Noone
15. **Final Fantasy VII: One-Winged Angel*** de Nobuo Uematsu

* Chœur Symphonique de Namur (dir. Benoît Giaux)

George Tudorache, *concertmeister*

Orchestre Philharmonique Royal de Liège

Eimear Noone, *direction*



En partenariat avec **uFund**

Avec le soutien du Tax Shelter du Gouvernement fédéral de Belgique

Salle Philharmonique | Bd Piercot 25-27 | B-4000 Liège | +32 (0)4 220 00 00 | www.oprl.be



Des années 1980 à aujourd’hui, les musiques de jeux vidéo regorgent de trésors. Elles sont au cœur du concert dirigé par Éimear Noone, cheffe d’orchestre mais aussi l’une des plus grandes compositrices de musiques dédiées à cet univers magique ! Qui pouvait-on rêver de mieux pour diriger l’OPRL ? Elle a travaillé sur près d’une trentaine de films et jeux vidéo, dont les très célèbres *Fortnite*, *Diablo III*, *La Légende de Zelda* mais aussi *World of Warcraft* pour lequel elle a obtenu le prix Hollywood Music in Media en 2014. L’incontournable *Mario*, qui vient de fêter ses 40 ans, est le doyen de cet «OPRL+» dédié au 10^e art !

Rencontre avec Éimear Noone

«Mozart aurait pu composer des musiques de jeux vidéo!»

Les musiques de jeux vidéo n’ont aucun secret pour l’exceptionnelle cheffe et compositrice invitée à l’OPRL.

Quel est votre parcours et comment vous a-t-il menée vers le répertoire des musiques de jeux vidéo ?

J’ai reçu une formation musicale classique traditionnelle dès l’âge de 5 ans. J’ai commencé à composer très jeune, de la musique contemporaine, puis je me suis orientée vers la composition de musiques de film. Cette passion trouve son origine dans la «musique à programme» des compositeurs classiques, une musique qui se veut narrative ou descriptive. J’ai travaillé pour la première fois sur un jeu vidéo vers l’âge de 19 ans, avec un autre étudiant, David Downes, futur fondateur et compositeur pour Celtic Woman, célèbre groupe irlandais. Bien plus tard, nous avons découvert qu’il s’agissait du premier volet du célèbre jeu *Metal Gear Solid* ! Ensuite, j’ai étudié la direction d’orchestre avec le chef Gerhard Markson, puis j’ai travaillé avec un orchestrateur qui m’a fait venir à Los Angeles. Pour mon premier projet, je devais orchestrer une partition pour Jason Hayes : c’était le premier *World of Warcraft*. Depuis, ce jeu a été joué par plus de 100 millions de personnes !

Vos deux métiers (cheffe d’orchestre et compositrice) se nourrissent-ils mutuellement ?

Être cheffe d’orchestre fait de moi une meilleure compositrice et vice versa. J’aborde autrement les compositeurs

que je dirige, parce que moi aussi, je dois coucher des notes sur le papier. Et mon métier de cheffe me permet de cueillir tous les bijoux de la musique d’autres compositeurs, pour m’en inspirer à mon tour. Le meilleur moment, c’est quand les deux se rejoignent sur scène. C’est particulièrement émouvant de voir travailler les musiciens sur un morceau que j’ai écrit. Une rencontre très touchante et intellectuelle à la fois.

Un jeu vidéo est par définition imprévisible. Comment composer une musique qui s’adapte à cette inconnue ?

Il faut distinguer plusieurs types de musiques dans les jeux vidéo. D’abord, la musique composée pour une cinématique, une animation vidéo qui met en place l’histoire et emmène le joueur dans un univers. On y trouve certains thèmes qui seront réentendus tout au long du jeu.

Ensuite, dans le jeu lui-même, nous commençons par créer un environnement imaginaire et émotionnel. Nous sortons le joueur de son quotidien, et pour cela la musique « à programme » classique est une source d’inspiration importante. Pour les musiques qui doivent réagir aux actions du joueur, nous composons et enregistrons de manière à pouvoir ajouter ou soustraire des éléments, par blocs de timbres notamment, tout en conservant une cohérence musicale. Mozart aurait pu écrire pour



des jeux vidéo : il aimait les énigmes, les puzzles musicaux ! C'est vraiment amusant si votre cerveau aime ce genre de choses. C'est comme une grille de mots croisés tridimensionnelle, mais musicale.

Enfin, il y a aussi les musiques que nous composons mais qui semblent provenir d'un élément concret présent dans le jeu : un juke-box, une musique d'ascenseur, etc.

La musique est-elle composée avant la création graphique, ou le contraire ?

Cela dépend du type de musique sur lequel on travaille pour le jeu, des réalisateurs, du calendrier, des sociétés de jeux... Ce qui est certain, c'est que la collaboration artistique (avec des artistes visuels, des réalisateurs, etc.) fait ressortir différentes choses de notre propre travail créatif. C'est ce qu'ont fait les compositeurs tout au long de l'histoire. Les préoccupations pratiques, les obstacles, conduisent toujours à un type de créativité différent. Il n'y a rien de plus effrayant que la page blanche ; nous accueillons les contraintes favorablement, parce que très souvent, elles nous conduisent dans une direction que nous n'aurions peut-être pas empruntée.

Comment décririez-vous l'évolution musicale des jeux vidéo depuis ses débuts ?

Les premières musiques de jeux vidéo étaient plus proches du travail d'un programmeur informatique que d'un compositeur. Koji Kondo, qui a écrit notamment les musiques de *Super Mario* et *Zelda*, devait programmer ses thèmes note

par note, en langage binaire (composé de 1 et de 0), pour les premières consoles de jeux ! Petit à petit, on a vu apparaître des arrangements de ces thèmes, puis des partitions midi, avant d'avoir des partitions entièrement orchestrées.

Est-ce un défi d'imposer votre marque en tant que femme, dans deux environnements professionnels historiquement très masculins ?

Le corps est le véhicule qui transporte l'esprit à travers le monde. Lorsque je suis dans la musique, je ne pense pas du tout au fait que je suis une femme. Je constate avec plaisir que de nombreuses et merveilleuses interprètes féminines ont fait leur apparition, alors qu'elles étaient moins nombreuses lorsque j'ai commencé à diriger. Les gens pensent parfois que toutes les femmes cheffes d'orchestre sont les mêmes, alors que nous sommes tout à fait différentes les unes des autres ; nous n'avons que notre genre en commun ! Nous n'avons pas à être perçues comme un groupe, mais comme des êtres individuels. J'aime le public, je le sers et je sers l'orchestre. Il est donc important de le faire de la manière la plus individuelle possible : pour cela, il faut exploiter chaque chose qui fait que je suis « moi », et l'une de ces choses, l'une parmi une infinité d'autres, c'est que je suis une femme.

PROPOS RECUEILLIS PAR
SÉVERINE MEERS



Eímear Noone, *direction et composition*

Cheffe d'orchestre basée à Dublin et à Los Angeles, Eimear Noone est l'une des plus grandes compositrices de musique de jeux vidéo au monde. Sa musique sur *World of Warcraft* a touché plus de 100 millions de personnes. Elle a composé 26 titres de films et de jeux vidéo multirécompensés, et récemment la musique du long métrage d'animation *Two by Two : Overboard*. Elle a également travaillé sur des musiques de film pour des réalisateurs tels que Gus Van Sant et Joe Dante. En 2020, elle est entrée dans l'histoire en devenant la première femme cheffe d'orchestre à se produire lors de la 92^e cérémonie des Oscars.

Parmi les événements récents, citons un concert de jeux vidéo

à guichets fermés au Royal Albert Hall de Londres, en juin 2022, et la direction de *The Witches Seed Opera*, composé par Stewart Copeland. Elle dirige des orchestres dans le monde entier.

Benoît Giaux, *direction de chœur*

Après un Diplôme de piano et pédagogie musicale à l'Institut Supérieur de Musique et de Pédagogie Musicale à Namur (IMEP), Benoît Giaux étudie le chant dans la classe de Greta De Reyghere au Conservatoire Royal de Liège, où il obtient un Diplôme supérieur de «chant concert» avec grande distinction. Il poursuit ensuite sa formation auprès de Noelle Barker à Londres. Il partage actuellement son temps entre sa carrière de chanteur soliste, l'enseignement du chant et du chant choral à l'IMEP, et la direction des Chœurs d'Enfants et de Jeunes de La Monnaie, dont il s'occupe depuis plus de 20 ans. Il est également le directeur artistique de la MMAcademy (La Monnaie).

Chœur Symphonique de Namur (dir. Benoît Giaux)

Créé en 1990 à l'initiative conjointe de l'OPRL et du CAV&MA (Centre d'Art Vocal et de Musique Ancienne, Namur), le Chœur Symphonique de Namur s'est rapidement imposé comme un partenaire apprécié dans le répertoire symphonique des XIX^e et XX^e siècles, en compagnie de l'OPRL mais aussi du BNO, et des orchestres de Lille et Luxembourg. Depuis 2020, le Chœur Symphonique est constitué du Chœur de Chambre de Namur (1987) et du Chœur de Chambre de l'IMEP (2013). Désormais placé sous la direction de Benoît Giaux, il bénéficie de l'aide de la Fédération Wallonie-Bruxelles, de la Loterie Nationale, de la Ville et de la Province de Namur. En avril 2022, il a chanté dans le *Requiem* de Brahms avec l'OPRL et Gergely Madaras.



Orchestre Philharmonique Royal de Liège

Créé en 1960, l'Orchestre Philharmonique Royal de Liège (OPRL) est la seule formation symphonique professionnelle de la Belgique francophone. Soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles, la Ville de Liège et la Province de Liège, il se produit dans le cadre prestigieux de la Salle Philharmonique de Liège (1887), dans toute la Belgique et dans les grandes salles et festivals européens. Cultivant les formules originales (Music Factory, Chez Gergely, OPRL+, Les dimanches en famille, Happy Hour!), il s'adresse en particulier aux jeunes, au moyen d'animations dans les écoles, de concerts thématiques (dont L'Orchestre à la portée des enfants) et surtout, depuis 2015, du projet El Sistema Liège (orchestres de quartier). Directeur musical depuis 2019 : Gergely Madaras. www.oprl.be