

# Bioshock 2

## Brève Analyse de la Bande-son

Martin Bussy-Pâris

éditeur: 2K Games/Take-Two Interactive - développeur: 2K Marin

A l'instar d'autres jeux d'ambiance et d'immersion présentant un univers riche, Bioshock 2 possède une bande-son dont l'intérêt premier est de plonger le joueur dans l'atmosphère de l'œuvre. Cependant, le sound design de ce jeu contient quelques particularités notables, notamment concernant l'ambiance musicale et les éléments sonores du gameplay. (J'ai refait la bande son d'une cinématique présentant l'univers du jeu pour m'exercer, vous la trouverez ici: <http://martin.bussy.free.fr/>).

*Note: les termes propres à l'univers de ce jeu et ceux spécifiques aux domaines du jeu vidéo, de la musique et du son ne seront pas définis dans ce document par soucis de concision.*

## Son, ambiance et narration

### • La narration via l'audio

La découverte de l'univers, des personnages et du scénario se fait en grande partie via le son (parfois associé à l'image):

-messages radios des PNJ (personnages non-joueurs) principaux à destination du PJ (personnage joueur)

-enregistrements sonores sur bandes magnétiques éparpillés dans tout Rapture (la cité sous-marine où l'action prend place) par les PNJ

-tableaux et scènes audiovisuels dans le parc d'attraction présentés au sein de ce qui semble être le musée historique de Rapture

-annonces des personnages principaux via les haut-parleurs disséminés dans la ville de Rapture

→ Le joueur est ainsi sans cesse sollicité par tous ces messages audios qui sont le moteur de la narration et de la découverte de l'univers. Notons également que ces informations audios n'entrent pas en conflit avec le gameplay classique de FPS de Bioshock et que le joueur n'est pas contraint d'écouter ces informations passivement.

### • La cité de Rapture vue et entendue par les petites sœurs (niveau Perséphone)

Il s'agit d'un niveau du jeu dans lequel le joueur est amené à incarner une petite sœur. L'environnement habituel de Rapture laisse place ici à un climat arcadien, bucolique et féérique.

→ ambiance sonore aérienne, légère et très réverbérée en accord avec cet environnement. Traitement très spécifique de la musique diégétique qui semble éthérée à travers les oreilles des petites sœurs (les standards swing des jukeboxes n'ont plus du tout le même impact sur l'auditeur, pourtant il s'agit exactement du même répertoire).

Lors de la récolte d'Adam, les petites sœurs voient momentanément le monde qui les entoure tel qu'il est véritablement.

→ son: bruits métalliques, froids, agressifs, hurlements des chrosômes.

Le contraste est très fort et le joueur comprend enfin l'attitude étrange des petites sœurs dont il est témoin depuis Bioshock, premier du nom. Exemple: les petites sœurs voient des anges à la place des cadavres ensanglantés: "Oh! Regarde l'ange qui brille!" (l'ange désignant le cadavre...). En effet, lorsque le joueur incarne une petite sœur, il constate que les cadavres sont remplacés par des êtres humanoïdes angéliques, paisiblement assoupis sur le sol.

### • Le travail sur les voix

Le mélange et la cohabitation organique/synthétique, réel/irréel et homme/machine soulignant la condition même du personnage principal (un humain génétiquement modifié dont le scaphandre est greffé à la peau) se retrouve dans le travail sur les voix:

-exemple des petites sœurs: leur voix est doublée à plusieurs octaves inférieures auxquelles on a ajouté de la réverbération.

-exemple des robots de sécurité: bruits de moteur auxquels on a ajouté des bips dont l'intonation favorise la personnification des robots (inspiré très certainement par le travail de Ben Burtt sur le droïde R2D2 dans Star Wars).

### • L'ambiance et la subjectivité du son

-subjectivité exacerbée du sound design: les bruits de pas du personnage joueur, les gouttes et chutes d'eau sur le scaphandre et notamment le casque, sont présents constamment.

-ubiquité des grincements et chuintements et de divers bruits d'ambiance diégétiques ou non dont le but premier est l'immersion du joueur.

## Son et gameplay

Certains éléments sonores méritent d'être relevés car ils font l'objet d'un travail particulier et donnent au joueur quelques informations intéressantes:

**-les voix:** chrosômes, petites sœurs, protecteurs. Tous sont localisables et identifiables grâce à leur voix. Notons le cas particulier des petites sœurs, qui fournissent beaucoup d'informations précieuses directement au PJ lorsque celui-ci en a une sur son dos (proximité d'un cadavre gorgé d'Adam, proximité d'un conduit d'aération, proximité d'une grande sœur, proximité des chrosômes, mais aussi niveau de fatigue, tâche accomplie (récolte d'Adam)).

**-les zones d'intérêt:** indiquées par un son de clochettes sans lequel la localisation serait difficile.

**-les rivets piégés:** leur activation par un chrosôme passant à proximité informe le joueur sur la position de ce dernier.

**-les caméras:** disséminées dans Rapture, les caméras, en détectant la présence du PJ, déclenchent un dispositif de sécurité fortement préjudiciable à celui-ci. Néanmoins, le joueur est informé de leur présence et de leur position par un bruit caractéristique.

**-les réclames publicitaires sonores:** Jardins des Glaneuses (exemple: "Mon père est plus intelligent qu'Einstein et plus fort qu'Hercule. Il lance du feu en claquant des doigts! Êtes-vous aussi fort que mon père, Monsieur? Pas si vous n'avez pas visité le Jardin des Glaneuses! Les papas malins vont toujours au Jardin."), Farandoles des Prix ("Assouvissez tous vos désirs à la Farandole des Prix!"), "El Ammo Bandito", etc. Ces réclames sonores sont très utiles à la localisation et à l'identification des distributeurs susnommés permettant d'acquérir armes, munitions, plasmides, etc. Il est important de noter que l'activation de ces réclames, outre celles facilitant la localisation des distributeurs, est tributaire de l'argent dont dispose le personnage-joueur et des achats qu'il effectue.

**-les cris des grande sœurs:** c'est un cas à part, car ce ne sont pas des voix parlées et elles ne permettent pas ici une localisation précise de la grande sœur qui les émet. Le joueur, en essayant de localiser la grande sœur par le biais de son cri strident, tombe dans un piège. Il est bien plus délicat de localiser la grande sœur que les autres ennemis du jeu. Il y a là une réelle volonté de la part des développeurs de tromper le joueur trop confiant. Ce cri permet de mettre le joueur dans un certain état d'esprit. Par le fait, il s'agit de l'ennemi le plus redoutable du jeu et la première rencontre avec une grande sœur est un événement mémorable. Le cri met le joueur en situation et l'installe dans une ambiance de grand stress.

## Musique

Esthétiquement, on est témoin d'associations curieuses au premier abord, qui s'insèrent en fait de façon astucieuse dans l'atmosphère du jeu. Il s'agit notamment de jazz de la période swing (1928-1945) pour la musique diégétique (jukeboxes, gramophones, comptines des "petites sœurs", projections de spots publicitaires, réclames aux distributeurs d'armes et de plasmides) et de musique contemporaine angoissante pour la musique extradiégétique. Ces différences d'instrumentations et d'esthétiques se marient très bien et la musique diégétique a, en outre, un rôle d'« accenseur émotionnel » pour le joueur plongé dans cet univers effrayant.

Quelques exemples évocateurs:

-niveau Perséphone: lorsque le joueur incarne une petite sœur et qu'il est en présence d'un univers sonore et musicale particulier (abordé plus haut),

-niveau Point de Chute: présentant le personnage de Grace Holloway, ex-chanteuse de jazz. Il s'agit de morceaux mélangeant chant blues et clarinette à l'esthétique et à l'instrumentation savante contemporaine, propre à Bioshock en général.

-niveau Forteresse Folâtre (Bioshock 1): Sander Cohen force son disciple à exécuter à la perfection un morceau au piano qui est ensuite repris de différentes manières dans la musique extradiégétique.

Quant à l'interactivité musicale au sein de Bioshock 2, elle ne présente pas de spécificités notables par rapport à ce qui se fait habituellement dans cette catégorie de jeu.