

30 Mar.'23

Game on

OPRL+

Henry Le Boeuf Hall, Bozar

**Orchestre Philharmonique Royal
de Liège**

Eímeiar Noone,
direction · leiding

George Tudorache,
Koncertmeester · concertmeester

Chœur Symphonique de Namur
(dir. · leid. **Benoît Giaux**)

Game on

1. World of Warcraft*

Jason Hayes
(orch. Benoît Grey)

2. Kingdom Hearts (Disney)

Hikaru Utada

3. Uncharted II*

Greg Edmonson
(orch. J. Eric Schmidt)

4. Halo Trilogy*

Martin O'Donnell & Michael Salvatori
(orch. Emmanuel Tratianni, Laurie Robinson & Benoît Grey)

5. The Last of Us: All Gone (No Escape)

Gustavo Santaolalla
(arr. Jerome Landingin)

6. Fortnite

Pinar Toprak
(arr. & orch. Eímeiar Noone & Craig Stuart Garfinkle)

7. Ori Will of the Wisps*

Gareth Coker

(orch. Éimear Noone & Craig Stuart Garfinkle)

8. Pokémon Theme

Jun'ichi Masuda

(orch. & tr. Benoît Grey, arr. Tommy Tallarico)

pause · pauze

9. Super Mario Bros Medley

Koji Kondo

(orch. Nic Raine)

10. Resident Evil: Wesker Battle

Kota Suzuki

(orch. Wataru Hokoyama)

11. Hades: No Escape

Darren Korb

(orch. & arr. Éimear Noone & Craig Stuart Garfinkle)

12. Baldur's Gate: The Dark Alliance 2 Suite*

Craig Stuart Garfinkle

13. Fallout 4: Main Theme

Inon Zur

(orch. Paul D. Taylor)

14. Malach, Angel Messenger*

Éimear Noone

15. Final Fantasy VII: One-Winged Angel*

Nobuo Uematsu

Durée : 2 heures · Duur: 2 uur

BACK

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

Rencontre avec Eimear Noone

Des années 1980 à aujourd'hui, les musiques de jeux vidéo regorgent de trésors. Elles sont au cœur du concert de l'OPRL dirigé par Eimear Noone, cheffe d'orchestre mais aussi l'une des plus grandes compositrices de musiques dédiées à cet univers magique ! 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 !

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

Interview

“Mozart had videogamemuziek kunnen componeren!”

Ontmoeting met Eímeear Noone

**Van de jaren 1980 tot vandaag: videogame-
muziek zit boordevol schatten. Ze vormt de kern
van het concert van het OPRL onder leiding van
Eímeear Noone, dirigente en een van de grootste
componistes van muziek gewijd aan dit magi-
sche universum! Zij heeft meegewerkt aan een
kleine dertigtal films en videogames, waaronder
grote titels als *Fortnite*, *Diablo III*, *The Legend of
Zelda* maar ook *World of Warcraft*, waarvoor ze
in 2014 de Hollywood Music in Media award won.
De onvermijdelijke Mario, die net zijn 40e ver-
jaardag heeft gevierd, is de ouderdomsdeken
van deze ‘OPRL+’ gewijd aan de 10e kunst!**

**Wat is je achtergrond en hoe heeft die jou naar
het repertoire van videogamemuziek geleid?**

Ik ben met een traditionele klassieke
muziekopleiding begonnen toen ik vijf was. Ik
ben op zeer jonge leeftijd hedendaagse muziek
beginnen componeren, en daarna heb ik mij
toegespitst op filmmuziek. Deze passie vindt haar
oorsprong in de ‘programmamuziek’ van klassieke
componisten, muziek die verhalend of beschrijvend
bedoeld is. Ik heb voor het eerst aan een
videogame gewerkt toen ik ongeveer 19 was, met
een andere student, David Downes, de toekomstige
oprichter en componist van Celtic Woman, een

beroemde Ierse groep. Veel later ontdekten we dat dit het eerste deel was van de beroemde game *Metal Gear Solid*! Vervolgens heb ik orkestdirectie gestudeerd bij dirigent Gerhard Markson en daarna heb ik met een orkestrator gewerkt die me naar Los Angeles heeft gehaald. Voor mijn eerste project moest ik een partituur orkestreren voor Jason Hayes: dat was de eerste *World of Warcraft*. Sindsdien hebben meer dan 100 miljoen mensen deze game gespeeld!

Voeden jouw twee beroepen (dirigent en componist) elkaar?

Als dirigent ben ik een betere componist en omgekeerd. Ik benader de componisten die ik dirigeer anders omdat ook ik noten op papier moet zetten. En door mijn werk als dirigent kan ik alle muziekpareltjes van andere componisten uitkiezen, om op mijn beurt door hen te worden geïnspireerd. Het mooiste is wanneer de twee samenkomen op het podium. Het is bijzonder ontroerend om muzikanten te zien werken aan een stuk dat ik heb geschreven. Een zeer ontroerende en tegelijk intellectuele ontmoeting.

Een videogame is per definitie onvoorspelbaar. Hoe componeer je muziek die zich aan dit onbekende aanpast?

Er zijn verschillende soorten muziek in videogames. Eerst is er de muziek gecomponeerd voor een cinematografisch kader, een videoanimatie die het verhaal opzet en de speler meeneemt in een wereld. Daarin zijn bepaalde thema's die gedurende het spel steeds terugkeren. In het spel zelf creëren we eerst een denkbeeldige en emotionele omgeving. We halen de speler uit zijn dagelijkse leven, en

hier ook is programmamuziek een inspiratiebron. Muziek die moet reageren op handelingen van de speler, componeren we en nemen we zodanig op dat we elementen kunnen toevoegen of weglaten, met name door timbreblokken, zonder de muzikale samenhang te verliezen. Mozart had voor videogames kunnen schrijven: hij hield van raadsels, muzikale puzzels! Het is echt leuk als je hersenen van dat soort dingen houden. Het is als een driedimensionaal kruiswoordraadsel, maar dan muzikaal.

Ten slotte is er ook muziek die wij componeren, maar die van een concreet element in het spel lijkt te komen, zoals een jukebox of achtergrondmuziek.

Wordt de muziek vóór of na het grafische ontwerp gecomponeerd?

Dat hangt af van het soort muziek waaraan je werkt voor het spel, de regisseurs, het tijdschema, de gamebedrijven ... Zeker is dat artistieke samenwerking (met beeldend kunstenaars, regisseurs, enz.) verschillende zaken naar boven brengt in je eigen creatieve werk. Dit is wat componisten heel de geschiedenis hebben gedaan. Praktische zorgen, obstakels, leiden altijd tot een ander soort creativiteit. Niets is enger dan een leeg blad; wij verwelkomen beperkingen, omdat ze je zeer vaak in een richting leiden die je misschien niet zou zijn ingeslagen.

Hoe zou je de muzikale evolutie van videogames sinds het prille begin beschrijven?

De eerste videogamemuziek leek meer op het werk van een computerprogrammeur dan op dat van een componist. Koji Kondo, die onder meer de muziek voor *Super Mario* en *Zelda* schreef, moest voor de

eerste spelconsoles zijn thema's noot voor noot programmeren, in binaire taal (bestaande uit 1 en 0)! Beetje bij beetje verschenen er arrangementen van die thema's, daarna midi-partituren en vervolgens volledig georkestreerde partituren.

Is het een uitdaging om als vrouw je stempel te drukken in twee historisch gezien zeer mannelijke werkomgevingen?

Het lichaam is het voertuig dat de geest over de hele wereld vervoert. Als ik in de muziek zit, denk ik helemaal niet aan het feit dat ik een vrouw ben. Ik ben blij dat er veel prachtige vrouwelijke vertolkers aan boord zijn gekomen, terwijl er minder waren toen ik begon met dirigeren. Mensen denken soms dat alle vrouwelijke dirigenten hetzelfde zijn, terwijl we in feite heel verschillend zijn; we hebben alleen ons geslacht gemeen! We moeten niet worden gezien als een groep, maar als individuen. Ik hou van het publiek, ik dien het en ik dien het orkest. Dus is het belangrijk om het zo individueel mogelijk te doen: daarvoor moet je elk ding benutten dat mij 'mij' maakt, en een van die dingen, een van een oneindig aantal dingen, is dat ik een vrouw ben.

Interview door Séverine Meers

Eímeiar Noone, direction et composition · leiding en compositie



© Steve Hymphreys

^{FR} Cheffe d'orchestre basée à Dublin et à Los Angeles, Eímeiar 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 films 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.

^{NL} Eímear Noone is een dirigent uit Dublin en Los Angeles, en is een van 's werelds belangrijkste componisten van videogamemuziek. Haar muziek voor *World of Warcraft* heeft meer dan 100 miljoen mensen bereikt. Ze heeft 26 meervoudig bekroonde film- en videogametitels gecomponeerd, waaronder recentelijk de score voor de animatiefilm *Two by Two: Overboard*. Ze heeft ook gewerkt aan filmmuziek voor regisseurs als Gus Van Sant en Joe Dante. In 2020 schreef ze geschiedenis door als eerste vrouwelijke dirigent op te treden bij de 92e Academy Awards. Recente evenementen zijn onder meer een uitverkocht videogameconcert in de Royal Albert Hall in Londen in juni 2022 en het dirigeren van *The Witches Seed Opera*, gecomponeerd door Stewart Copeland. Ze dirigeert orkesten over de hele wereld.

Benoît Giaux, direction de chœur · koorleiding



© DR · GR

^{FR} 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).

BACK

^{NL} Na een diploma piano en muziekpedagogie aan het Institut Supérieur de Musique et de Pédagogie Musicale in Namen (IMEP), studeerde Benoît Giaux zang in de klas van Greta De Reyghere aan het Conservatoire Royal de Liège, waar hij met grote onderscheiding een Hoger Diploma «concertzang» behaalde. Daarna vervolgde hij zijn opleiding bij Noelle Barker in Londen. Momenteel verdeelt hij zijn tijd tussen zijn carrière als solist, het lesgeven in zang en koorzang aan het IMEP en het leiden van het Kinder- en Jeugdkoor van de Munt, waar hij al meer dan 20 jaar bij betrokken is. Hij is ook artistiek directeur van de MMAcademy (de Munt).

Chœur Symphonique de Namur

^{FR} 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, de l'Orchestre Philharmonique du Luxembourg, ou encore de l'Orchestre National de Lille. À partir de 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.

^{NL} Opgericht in 1990 op gezamenlijk initiatief van het OPRL en het CAV&MA (Centre d'Art Vocal et de Musique Ancienne, Namen), heeft het Choeur Symphonique de Namur zich snel gevestigd als een gewaardeerde partner in het symfonisch repertoire van de 19e en 20e eeuw, in gezelschap van het OPRL, maar ook van de BNO, het Orchestre Philharmonique du Luxembourg en het Orchestre National de Lille. Vanaf 2020 bestaat het Symfonisch Koor uit het Chœur de Chambre de Namur (1987) en het IMEP Chamber Choir (2013). Het staat nu onder leiding van Benoît Giaux en wordt gesteund door de Federatie Wallonië-Brussel, de Nationale Loterij, de Stad en de Provincie Namen.

Orchestre Philharmonique Royal de Liège

^{FR} 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). Gergely Madaras en est le Directeur musical depuis 2019.

www.oprl.be

^{NL} Het Orchestre Philharmonique Royal de Liège (OPRL) werd in 1960 opgericht en is het enige professionele symfonische orkest in Franstalig België. De formatie geniet de steun van de Federatie Wallonië-Brussel, de stad Luik en de provincie Luik. Het OPRL treedt op in de prestigieuze Luikse Salle Philharmonique (1887), maar ook in de rest van België en Europese zalen en festivals. Met originele formules (Music Factory, Chez Gergely, OPRL+, Family Sundays, Happy Hour!) richt het zich in het bijzonder tot jongeren, via activiteiten in scholen, thematische concerten (waaronder Het orkest binnen het bereik van kinderen) en vooral, sinds 2015,

het project El Sistema Liège (buurtorkesten). Gergely Madaras is er sinds 2019 muzikaal directeur van.

www.oprl.be

Directeur général

Daniel Weissmann

Directeur musical ·

Muziekdirecteur

Gergely Madaras

Chef assistant ·

Assistent-dirigent

Laurent Zufferey

Directeur de la programmation

· Directeur programmation

Robert Coheur

Koncertmeister ·

Concertmeester

Alberto Menchen

George Tudorache

premier violon · eerste viool

Virginie Petit***

Olivier Giot**

Xu Han*

Anne-Sophie Lemaire*

Marcel Andriesii

Maria Baranowska

Ann Bosschem

Yinlai Chen

Sophie COHEN

Pierre Cox

Hélène Lieben

Barbara Milewska

Laurence Ronveaux

NN

NN

NN

second violon · tweede viool

Aleš Ulrich***

Daniela Becerra**

Maria Osinska*

NN*

Michèle Compère

Tymothé Finck

Audrey Gallez

Marianne Gillard

Hrayr Karapetyan

Aya Kitaoka

Aude Miller

Urszula Padała-Sperber

Laura Sánchez Larín

Astrid Stévant

alto · altviool

Ralph Szigeti***

Ning Shi**

Ian Psegodschi*

Artúr Tóth*

Corinne Cambron

Sarah Charlier

Isabelle Herbin

Patrick Heselmans

Violaine Miller

Nina Poskin

NN

NN

violoncelle · cello

Thibault Lavrenov***

NN**

Jean-Pierre borboux*

Paul Stavridis*

Cécile Corbier

Marie-Nadège Desy

Chloé Lanteri

Aleksandra Lelek

Théo Schepers

Olivier Vanderschaeghe

contrebasse · contrabas

Hristina Fartchanova***

Zhaoyang Chang**

Simon Verschraege*

NN*

Isabel Peiró Agramunt

Koen Toté

NN

NN

flûte · fluit

Lieve Goossens***

Valerie Debaele**

Miriam Arnold* (& piccolo**)

Liesbet Driegelinck*

hautbois · hobo

Sylvain Cremers***

Sébastien Guedj**

Jeroen Baerts* (& cor anglais ·
Engelse hoorn**)Céline Rousselle* (& cor anglais
· Engelse hoorn**)**clarinette · klarinet**

Jean-Luc Votano***

Théo Vanhove**

Martine Leblanc* (& clarinette
basse · basklarinet**)Lorenzo de Virgiliis* (& petite
clarinette · Es-klarinet**)**basson · fagot**

Pierre Kerremans***

Joanie Carlier**

Philippe Uyttebrouck* (&
contrebasson · contrafagot**)Bernd Wirthle* ((&
contrebasson · contrafagot*)**cor · hoorn**

Nico De Marchi***

Margaux Ortman**

Geoffrey Guérin*

David Lefèvre*

NN*

NN*

trompette · trompet

François Ruelle***

Jesús Cabanillas Peromingo**

Sébastien Lemaire*

Philippe Ranallo*

trombone

Alain Pire***

Gérald Evrard**

Camille Jadot*

trombone basse ·**bastrombone**

Pierre Schyns**

tuba

Carl Delbart**

timbales · pauken

Stefan Mairesse***

Geert Verschraegen**

percussion · slagwerk

Peter Van Tichelen***

Arne Lagatie**

NN**

harpe · harp

Annelies Boodts

piano

Geoffrey Baptiste

guitare · gitaar

Sergio Carvajal Del Salto

Pierre Gillet

basse · basgitaar

Koen Toté

*** premier·ère soliste, chef·fe
de pupitre · eerste solist,
lessenaaraanvoerder

** premier·ère soliste · eerste solist

* second·e soliste · tweede solist

steun · soutien

Tax Shelter du Gouvernement fédéral de Belgique ·
Tax Shelter van de federale regering van België

partenaire · partner



Bozar remercie ses **mécènes**, **partenaires publics**,
culturels, **institutionnels et structurels**, **fondations** et
partenaires médiatiques pour leur précieux soutien.

Bozar dankt zijn **mecenassen**, **publieke**,
culturele, **institutionele en structurele** partners,
stichtingen en **mediapartners** voor hun steun.

Réalisation du programme · Opmaak van het programmaboekje

Coordination · Coördinatie

Luc Vermeulem

Rédaction · Redactie

Éric Mairlot

Traduction · Vertaling

Maarten Sterckx, ElaN

Graphic Design

Sophie Van den Berghe