

Université Paris 1 Panthéon Sorbonne
UFR04 – École des Arts de la Sorbonne

Musique additionnelle dans le thriller social sud-coréen



Mémoire de Master 2

Présenté par Clémentine Patron
Sous la direction de Monsieur José Moure

Master 2 Recherche
Cinéma, esthétique et création
Année universitaire 2024-2025

Table des matières

INTRODUCTION **1**

CHAPITRE I : ENJEUX CULTURELS **9**

Musique additionnelle coréenne dans <i>Squid Game</i> , découverte d'une culture.	12
Musique classique occidentale dans <i>The 8 Show</i> , <i>Squid Game</i> , <i>Oldboy</i> et <i>Parasite</i> , division des classes sociales.	18
Compositeurs français dans <i>The 8 Show</i> , rappel des années 1975 ?	26
Musique anglophone dans <i>The 8 Show</i> et <i>Squid Game</i> , une ouverture sur le monde ?	28

CHAPITRE II : ENJEUX DIÉGÉTIQUE **39**

Musique additionnelle diégétique	40
<i>Fly me to the Moon</i> dans <i>Squid Game</i> , développement de personnage.	40
La musique diégétique manipule-t-elle les personnages et l'audience ?	44
Musique diégétique dans les jeux de <i>Squid Game</i> , variation de l'empathie ?	49
<i>The 8 Show</i> et la musique additionnelle diégétique, la comédie dans le thriller.	54
Musique additionnelle extradiégétique	55
Musique extradiégétique dans <i>Squid Game</i> , un accès à l'intimité des personnages ?	55
<i>Le Galop Infernal</i> dans <i>The 8 Show</i> , le capitalisme vous regarde.	58
<i>L'Hiver</i> de Vivaldi, dans <i>Oldboy</i> , représentation du désir de vengeance.	59

CHAPITRE III : ENJEUX ESTHÉTIQUES **65**

Musique anempathique dans <i>Squid Game</i> , une sensation de temps immuable ?	66
Opposition du trivial de l'image et du sublime de la musique dans <i>The 8 Show</i> , <i>Parasite</i> et <i>Squid Game</i> .	68
Esthétisation de la violence des dialogues, critique de la société et du capitalisme.	75

CONCLUSION **83**

BIBLIOGRAPHIE **87**

SITOGRAPHIE **90**

INTRODUCTION

« L’horreur et la comédie sont très liées. Une même séquence peut avoir un effet très différent simplement en modifiant la musique de fond¹. » [T.d.A.]²

Cette affirmation du réalisateur américain Jordan Peele résonne avec certains films et séries sud-coréens. En effet, comment, sinon amusé, ne pas être déstabilisé en entendant le mouvement *L’Hiver*, des *Quatre Saisons* de Vivaldi, lorsque des personnages se battent pour leur vie, ou se font arracher les dents ? Que comprendre ? Que ressentir ? Peut-on faire ressentir la peur aux spectateurs avec de la musique classique ?

Tout d’abord, il paraît nécessaire de définir le terme de « thriller social ». Une des définitions que nous pouvons trouver présente le genre de cette manière ; « les thrillers sociaux sont des critiques de la société sous la forme cinématographique (...). Ils peuvent être intégrés dans différents genres tels que la comédie, le drame, et particulièrement l’horreur³. » [T.d.A.] La différence entre le thriller social et le film d’horreur serait que « la société elle-même est le vilain de l’histoire⁴. » [T.d.A.]

Ainsi, les films *Oldboy* de Park Chan-wook, (sorti en 2003), *Parasite* de Bong Joon-ho (2019), et les séries *Squid Game* (2021-2025) de Hwang Dong-hyeok et *The 8 show* (2024) de Han Jae-rim correspondent à cette définition. Ces quatre œuvres, même si leur format et support de diffusion diffèrent en raison de la différence existante entre films et séries, placent au cœur de leurs récits la société et ses dérives, autant dans la société coréenne que dans une société globale et plus internationale. Ces quatre films et séries, malgré leur format différent, possèdent un point commun ; l’utilisation de musique additionnelle.

Tout en réfléchissant sur ces œuvres, nous nous poserons des questions quant à l’utilisation de musique additionnelle, qu’elle soit de l’époque classique occidentale, ou bien traditionnelle coréenne, pop contemporaine américaine, ou encore européenne.

¹« I think horror and comedy are so connected. The same moment can play a very different way depending on what music is involved. » Brut America. (2022, août 16). *The truth about Jordan Peele* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XG9C5R8BmRE>

²Traduction de l’Auteur

³« Social thrillers are social critiques in cinematic form (...) They’re often embedded in genre films such as drama, comedy, and especially horror. » Salao Cole, (2022, janvier 09) *What Is a Social Thriller?*. Killer Thriller. <http://killerthrillers.net/social-thriller/>

⁴« The only difference is that society itself is the villain of the story. » Ibid.

Il paraît désormais indispensable de définir le terme « musique additionnelle ». Elle est définie comme une musique qui vient s'ajouter à la musique originale⁵, qui elle est écrite par un compositeur spécialement pour le film ou la série. Elle peut être diégétique, c'est-à-dire dont le son provient du plan, ou bien extradiégétique ; la musique provient alors de l'extérieur du champ.

Dans le schéma « classique » d'écriture de musique originale pour un film d'horreur, le principe de l'harmonie non fonctionnelle est généralement utilisé par les compositeurs.

En revanche, avant d'expliquer ce principe d'écriture, il est nécessaire d'expliquer ce qu'est l'harmonie fonctionnelle. L'harmonie fonctionnelle pourrait être expliquée de manière simple avec, par exemple, le thème original du film *Star Wars* (réalisé par George Lucas), composé en 1977 par John Williams. Le thème principal est un morceau que l'on peut chanter, car il suit l'écriture tonale, c'est-à-dire un morceau écrit autour d'une note tonique, à savoir la première note d'une gamme⁶, et qui utilise les modes majeurs (musique qui semble « gaie »), ou mineurs (musique qui semble « triste »), il est généralement simple à retenir. La musique est structurée autour d'accords en progression, et forme une mélodie.

Au contraire, l'harmonie non fonctionnelle ne repose pas sur une suite d'accords logiques dans un mode tonal. Cela peut être une suite d'accords dissonants, des notes successives ne semblant répondre à aucune logique d'écriture, le tout écrit dans un mode atonal. On y retrouve beaucoup de *clusters* : des ensembles de notes conjointes jouées en même temps, ou d'instruments, comme les waterphones, joués à l'archet ou aux baguettes, afin de créer un sentiment de malaise ou de peur chez le spectateur. De plus, le fait de ne pas pouvoir se raccrocher à une mélodie ou d'anticiper les prochains sons, perdent le spectateur et développent de la confusion et du suspense. C'est pour cette raison que l'harmonie non fonctionnelle est souvent utilisée dans la musique originale de films d'horreur, et plus généralement dans les contenus cinématographiques visant à faire peur.

⁵Utilisation d'une œuvre musicale en fond sonore d'une œuvre audiovisuelle (fr). La Grande Bibliothèque du Droit (s.d.)

[https://www.lagbd.org/Utilisation_d%27une_œuvre_musicale_en_fond_sonore_d%27une_œuvre_audiovisuelle_\(fr\)#:~:text=Le%20producteur%20peut%20aussi%20utiliser,la%20librairie%20musicale%20moins%20coûteuse](https://www.lagbd.org/Utilisation_d%27une_œuvre_musicale_en_fond_sonore_d%27une_œuvre_audiovisuelle_(fr)#:~:text=Le%20producteur%20peut%20aussi%20utiliser,la%20librairie%20musicale%20moins%20coûteuse)

⁶TONIQUE : définition de TONIQUE. CNRTL (s.d.)

<https://www.cnrtl.fr/definition/tonique//1#:~:text=%E2%88%92%20Empl.,adj.,que%20cette%20gamme%20est%20établie>



Waterphone⁷, Waters-Hubbert

Sachant cela, il peut être surprenant d'entendre, pour illustrer des scènes d'ultra violence, *Fly me to the Moon* de Bart Howard, ou les *Quatre Saisons* de Vivaldi, que nous pouvons retrouver dans les thrillers sociaux sud-coréens *Oldboy*, *Parasite*, *Squid Game* ou *The 8 Show*.

Néanmoins, avant d'en arriver à ces films et séries et l'utilisation de la musique additionnelle, il semble nécessaire de connaître les éléments historiques, culturels et sociaux qui ont forgés la Corée du Sud. Le climat politique et social complexe du pays a très certainement défini le cinéma Coréen.

La Corée, avant d'être séparée en deux pays distincts, est autrefois un pays uni en une seule nation, jusqu'en 1910. Cependant, de 1910 à 1945, la Corée est envahie et opprimée par le Japon. Dans les années 1940, le Japon interdit même l'usage de la langue coréenne dans les films, et tente d'effacer toute la culture et l'identité de la Corée. Le Japon encourage les coréens à penser qu'ils font partie d'un « plus grand Japon⁸. » À la fin de la Seconde Guerre Mondiale, le pays se scinde ensuite en deux, à la suite de l'occupation soviétique et américaine ; le Nord devient un régime politique communiste, sous contrôle soviétique, tandis que la République de

⁷Todd Barton. (2015, 14 juillet). *Waterphone Demo* : Waters-Hubbert [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=foSJstDFDfg>

⁸Paquet, Darcy. (2009). *New Korean cinema : Breaking the Waves*. Columbia University Press. p. 2

Corée, c'est-à-dire le Sud, se transforme en un état anti-communiste, sous contrôle américain. Nous avons donc deux zones d'occupation.

Les deux territoires se divisent officiellement en 1948 ; le Sud connaît son premier président Syngman Rhee, tandis que le Nord voit arriver son premier dirigeant Kim Il-sung (grand-père de Kim Jung-un), surnommé le « président éternel ». À l'époque, toute œuvre du Sud évoquant le communisme ou étant anticapitaliste attire l'attention des autorités⁹.

Arrive ensuite la guerre de Corée, du 25 juin 1950 au 27 juillet 1953, qui oppose le Nord au Sud. A la fin de cette guerre tuant plus de deux millions de personnes, aucun état n'en sort vainqueur et les deux pays sont définitivement créés¹⁰.

Avant 1988, du côté du cinéma, tous les réalisateurs sont obligés de soumettre leurs scripts à la censure, extrêmement stricte.

Ensuite débute la Nouvelle Vague Coréenne, jusqu'au milieu des années 1990. Pour décrire cette Nouvelle Vague, on parle en Corée de « nouveau réalisme ». Tous les réalisateurs n'ont qu'un objectif : « utiliser le médium du film pour pousser aux changements sociaux¹¹. » [T.d.A.] Le cinéma peut s'autoriser à devenir engagé. La censure est moins forte, les réalisateurs s'autorisent à critiquer la société. Néanmoins, la censure, même si celle-ci s'est assouplie, reste présente et certains réalisateurs se retrouvent en justice à cause de leur art.

Ensuite, entre toute la censure et les envies de liberté arrive le mouvement dissident, et « une des principales préoccupations du mouvement dissident se résument dans le terme 'minjung', un mot aux multiples connotations et donc difficile à traduire. Dérivé des caractères Chinois 'min', le peuple et 'jung', la masse, ce mot peut être traduit comme 'les masses', mais cela est lié à l'idée d'une population réprimée et exploitée, la classe ouvrière en particulier¹². » [T.d.A.] Les réalisateurs veulent représenter cette catégorie sociale, montrer la vérité et faire de leur nationalité coréenne leur identité artistique.

⁹Robinson, Michael. (2005), *Contemporary Cultural Production in South Korea : Vanishing Meta-Narratives of Nation*, dans Chi-Yun Shin et Julian Stringer (éd.) (2005). *New Korean Cinema*. Édimbourg : Edinburgh University Press, p. 15

¹⁰La Rédaction Futura. (2018, 13 mai). *Guerre de Corée : quelles sont les causes ?* Futura. <https://www.futura-sciences.com/sciences/questions-reponses/epoque-contemporaine-guerre-coree-sont-causes-5494/#>

¹¹Paquet, Darcy. (2009). *New Korean cinema : Breaking the Waves*. Columbia University Press. p. 21

¹²« Some of the central concerns of the dissident movement are contained in the term 'minjung', a word that has acquired numerous connotations and is difficult to translate. Derived from the Chinese character 'min' (people) and 'jung' (masses), the term can be rendered as 'the masses', but it is tied to the idea of a repressed and exploited populace, the working class in particular ». Ibid. p. 16

Puis, en 1997, la Corée du Sud connaît une importante crise économique. Le critique américain Darcy Paquet écrit à ce propos « le boom démarra avec un crash. La confiance en l'économie coréenne se fane à l'automne 1997, avec les compagnies nationales luttant contre des niveaux de dettes gargantuesques, les banques pondérées à la baisse à cause de prêts non performants et beaucoup de sociétés individuelles au bord de la faillite. (...) Les mois suivants n'ont été que chaos¹³. » [T.d.A.] L'auteur explique que la Corée du Sud demande alors l'aide du Fond Monétaire International, mais des milliers d'entreprises périssent dans la crise.

Cependant, le cours du won s'étant écroulé, l'export des films coréens se développe rapidement. Émergent alors plusieurs nouveaux réalisateurs¹⁴. Toutes ces années de censure et de contrôle conduisent les réalisateurs à une urgence de représenter la réalité. Darcy Paquet explique « malgré les différences stylistiques entre les différents réalisateurs, il y eut aussi une acceptance commune du réalisme comme un idéal esthétique et politique¹⁵. » [T.d.A.] Nous pourrions alors nous demander si dans les films et séries représentant ce réalisme, cette violence, la musique additionnelle n'est pas parfois un moyen d'atténuer l'image ? Ou au contraire de la souligner par son décalage avec l'action ? Les réalisateurs ont soif de vérité, et de la représenter à l'écran. Mais cette vérité vient dans de nombreux films et séries, avec beaucoup de violence. Une violence ancrée dans la société depuis de longues années. Le chercheur Boyé Lafayette de Mente écrit dans son livre *The Korean Mind* ; « L'histoire de la violence en Corée est l'histoire de deux idéologies, le Bouddhisme et le Confucianisme. (...) Les contradictions dans ces nouvelles philosophies créent des personnes avec des personnalités fragmentées. Ils sont programmés pour penser et se comporter de façon diamétralement opposée ce qui nécessite la suppression de la plupart des sentiments naturels, résultant en des conflits intellectuels et émotionnels qui ne peuvent être réconciliés sans violence¹⁶. » [T.d.A.]

¹³« The boom began with a crash. Confidence in the Korean economy had withered in the autumn of 1997, with the nation's chaebol struggling under gargantuan levels of debt, banks weighed down by non-performing loans, and many individual companies. (...) The following months were a time of chaos ». Ibid. p. 61

¹⁴Ibid. p. 61

¹⁵« Despite the stylistic differences between the various directors, there was also a common acceptance of realism as an important aesthetic and political ideal. Ibid. p. 21

¹⁶« The history of violence in Korea is the history of two ideologies, Buddhism and Confucianism. (...) The contradictions in these new philosophies imbued the people with split personalities. They were programmed to think and behave in ways that were diametrically opposed to each other and required the suppression of most natural feelings, resulting in intellectual and emotional conflicts that could not be reconciled without violence. »

De Mente, Boyé Lafayette (2018). *Korean mind : Understanding Contemporary Korean Culture*. Tuttle Publishing. p. 278

Le chercheur explique que des affrontements entre les gouvernements, les étudiants et les organisations syndicales ont lieu à travers tout le pays. Ils s'attaquent régulièrement, à tour de rôle, avec une grande violence, jusqu'au moins la fin des années 1980.

Les films et séries présentés, allant de 2003 pour *Oldboy* à 2025 pour *Squid Game*, portent cet héritage historique et socio-culturel. La censure gouvernementale n'existe plus, et les réalisateurs ont plus d'espaces et de liberté pour exprimer leur ressenti sur la société. Nous retrouvons dans toutes les œuvres du corpus un certain rejet du système capitaliste, qui a pu faire tant de dégât dans la société coréenne. En plus de vingt ans d'écart entre le premier film du corpus, et la dernière série qui seront sujets à réflexion, les préoccupations des réalisateurs et leurs peurs ou colère face au système coréen ne semblent pas changer. Au contraire, elles sont amplifiées et s'étendent désormais au monde entier.

En effet, les audiences internationales peuvent se retrouver dans ces œuvres, à travers les dialogues évoquant des problèmes et enjeux communs à tous, mais également grâce à la musique additionnelle.

Enfin, pour mieux comprendre les différents enjeux de la musique additionnelle dans le thriller social sud-coréen, il est également important de connaître et de faire la différence entre la Nouvelle Vague Coréenne, le mouvement cinématographique, et la Vague Coréenne, appelée *hallyu*. Le chercheur Boyé Lafayette De Mente décrit le phénomène de la sorte : « Hallyu, comprenant les mots 'Han' pour 'Coréen' et 'ryu' pour 'vague', et un terme créé pour décrire la croissante mondiale de la popularité de la culture Coréenne, notamment la musique Coréenne, les séries, les films, la cuisine Coréenne, et même les cosmétiques Coréens. Le *hallyu* a commencé dans les années 1990, lorsque ces aspects de la culture Coréenne ont gagné en popularité en Asie du Sud-Est, Chine et Inde et se sont depuis étendus au reste du monde¹⁷. » [T.d.A.] Darcy Paquet ajoute « depuis le début, c'étaient les séries télévisées et la musique pop plutôt que le cinéma qui faisaient la force du *hallyu*, mais l'industrie cinématographique a aussi influencé (et a été influencée) par ce mouvement¹⁸. » [T.d.A.]

¹⁷ « Hallyu, comprising the word 'han' for 'korean' and 'ryu' for 'wave', is a term coined to describe the increasing worldwide popularity of Korean culture, including Korean music, TV, movies, Korean cuisine, and even Korean cosmetics. Hallyu began in the 1990's when these aspects of Korean culture gained popularity in Southeast Asia, China, and India and has since spread to much of the rest of the world ». Ibid. p. 59

¹⁸ « From the beginning, it was television serials and pop music rather than cinema that would be hallyu's driving force, but the film industry would too would influence (and be influenced by) the phenomenon ». Paquet, Darcy. (2009). *New Korean cinema : Breaking the Waves*. Columbia University Press. p. 102

La Corée du Sud tient à exporter sa culture à l'international, et le faire par la musique ou les films peut-être une manière efficace, surtout à notre époque où les informations circulent à grande vitesse. Boyé Lafayette de Mente évoque par exemple le phénomène *Gangnam Style* du chanteur coréen Psy, avec un clip vu par plus d'un milliard de personnes sur YouTube, un fait d'une rareté exceptionnelle en 2012. L'auteur explique qu'à cet instant le phénomène, notamment dans l'industrie musicale, décolle¹⁹. Le pays met un point d'honneur à faire rayonner sa culture, et nous pourrions constater que l'histoire du pays paraît indissociable de son cinéma.

Dans cette volonté de s'exporter, la musique additionnelle peut-elle être un moyen d'atteindre de plus larges audiences ?

Au sein des films *Oldboy* et *Parasite*, ainsi que les séries *The 8 Show* et *Squid Game*, nous retrouvons plusieurs sortes de musiques additionnelles. Nous pouvons, dans certaines séquences, écouter de la musique classique occidentale, pour illustrer les scènes de violence, ou bien de la musique pop américaine, italienne ou même des compositeurs français. Nous retrouvons également de la musique additionnelle coréenne dans certaines œuvres du corpus.

L'usage de musique ajoutée soulève de nombreuses questions et réflexions telles que : pourquoi faire le choix de la musique additionnelle et laisser de côté la création originale dans les scènes de violence ? Quand faire apparaître cette musique ? Quelle est sa place dans la diégèse ? ou bien quel est son rôle esthétique ? Pourquoi faire le choix d'incorporer de la musique additionnelle européenne ou occidentale ?

Tant de questions auxquelles nous tenterons de répondre, en cherchant dans différents travaux, études et interviews, ou bien celles-ci feront l'objet d'hypothèses.

Nous nous pencherons de prime abord sur les aspects culturels de la musique additionnelle, et la différence entre l'utilisation de musique additionnelle classique occidentale, ou de compositeurs français, ou britanniques par exemple. Sera-ce la même chose de choisir un morceau classique et intemporel pour illustrer une scène, que de préférer un morceau coréen ? Comment les films et les séries utilisent la musique ? Est-ce différent selon le format ? Puis, nous réfléchirons et chercherons les enjeux diégétiques de la musique ajoutée. En effet, un morceau additionnel diégétique aurait-il le même impact sur le spectateur qu'un morceau

¹⁹De Mente, Boyé Lafayette (2018). *Korean mind : Understanding Contemporary Korean Culture*. Tuttle Publishing. p. 59

extradiégétique ? Les spectateurs n'appréhenderont-t-ils pas la scène d'une manière totalement différente ? Enfin, il pourrait être intéressant de se questionner quant aux problématiques esthétiques. Pourquoi opposer le trivial d'une scène violente à la douceur et au sublime d'un morceau de Ravel ?

CHAPITRE I : ENJEUX CULTURELS

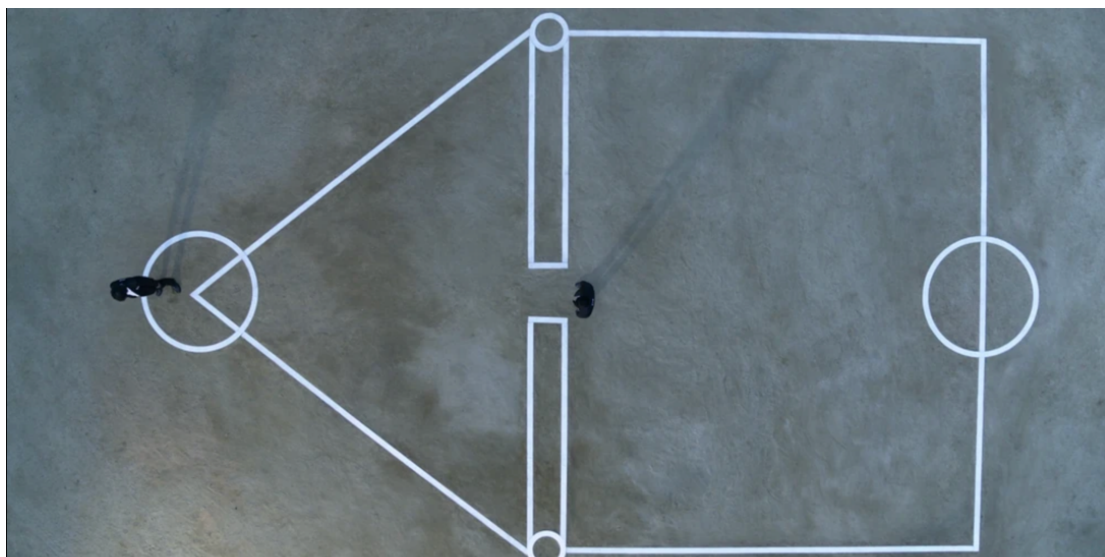
« On retrouve de nombreuses émotions extrêmes dans les films coréens, parce qu'il y a de nombreux extrêmes dans la société coréenne²⁰. »

Cette affirmation du réalisateur Bong Joon-ho lie le cinéma sud-coréen et l'histoire du pays.

Squid Game (오징어게임) est une série coréenne réalisée par Hwang Dong-hyeok (*Silenced, The Fortress*). Elle est considérée comme un « thriller social », aussi classée dans les séries de genre « Survival », c'est-à-dire une bataille à mort entre les personnages pour être le dernier survivant, et remporter un prix. La série regorge de scènes d'extrême violence, tant dans les images que la musique et les dialogues.

Squid Game, traduit littéralement en français « le jeu du calamar », était un jeu d'enfant populaire en Corée du Sud dans les années 1970 et 1980. Trois figures géométriques, le carré, le triangle et le cercle sont dessinées et représentent l'animal. Deux équipes s'affrontent ; les attaquants et les défenseurs. Le but du jeu est le suivant : les attaquants doivent atteindre le sommet du calamar, représenté par le cercle au sommet du triangle. Ils ne doivent pas sortir du calamar. Les défenseurs doivent tout faire pour les faire sortir. Si un attaquant arrive à la tête du calamar et met un coup de pied dans le cercle supérieur, la partie est gagnée pour les attaquants. Si aucun d'eux n'arrive à la tête, ou si tous sont sortis du calamar, les défenseurs gagnent.

²⁰« There is a lot of extreme emotions in korean films. It's because there are a lot of extremes in korean society ». Schou, Solveig. (2012, 29 octobre). *Top South Korean directors on hitting Hollywood - EXCLUSIVE*. Entertainment Weekly. <https://ew.com/article/2012/10/29/south-korea-top-directors-park-chan-wook-kim-jee-woon-bong-joon-ho/>



Finalistes s'affrontant au Jeu Du Calamar (Squid Game saison 1 épisode 9, Netflix 2021)

Dans la série, 456 personnes, toutes en grandes difficultés financières, surendettées, acceptent de rejoindre un jeu mystérieux pour gagner de l'argent et rembourser leurs dettes. Le gain total s'élève à 45,6 milliards de won, soit environ 30 millions d'euros. Pour les remporter, les participants doivent s'affronter individuellement, ou ponctuellement par équipe, sur des jeux d'enfants (un, deux, trois, soleil ! Cache-cache, la corde à sauter), pendant une semaine. Ce que les joueurs ignorent en arrivant, c'est que les perdants seront tués immédiatement. Chaque élimination rapporte 100 millions de won à la cagnotte finale. Il ne doit en rester qu'un. Chaque jour un nouveau jeu a lieu. Le dernier jeu est toujours le jeu du calamar. Nous suivons Gi-Hun, personnage principal de la série, portant le numéro 456.

La première saison sort le 17 décembre 2021, la deuxième le 26 décembre 2024 et la dernière et ultime saison le 27 juin 2025.

La musique originale ainsi que les arrangements et réorchestrations sont signés Jung Jae-il également compositeur du film *Parasite*. Pour les collaborations pour la musique additionnelle, il travaille avec Park Min-ju and Kim Sung-soo, aussi connu sous le pseudonyme « 23²¹ ».

Dès les premiers instants, les enjeux culturels sont présents. En effet, le titre de la série a été longuement débattu. Le réalisateur Hwang Dong-hyeok insistait pour garder « Squid Game », tandis que la directrice du contenu de Netflix pour la Corée, Kim Min Young, hésitait

²¹Beek, Michael. (2024, août 14). *Squid Game soundtrack : what pieces of classical music are used in Squid Game and who composed the score ?* Classical Music. <https://www.classical-music.com/features/tv-and-film-music/squid-game-soundtrack>

à ce que la série s'appelle « Round 6 ». « Bien que ce nom soit moins unique, il était pensé pour être plus vastement compris par une large audience²². » [T.d.A.] Dans le recueil d'essais *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, le chercheur Sam Heft, s'appuyant sur les recherches de Tuba Waqar, explique que Kim Min Young discutait le titre de la série à cause de la préoccupation entre l'importance de garder « l'authenticité culturelle » et d'autre part « l'accessibilité mondiale » à l'œuvre de la part des spectateurs. Dès le commencement, nous pouvons constater que *Squid Game* est une série avec des enjeux culturels. Nous pouvons y voir une volonté de faire découvrir la culture coréenne au monde, ses bons comme ses sombres aspects, dès le titre. Sam Heft ajoute « depuis le début, l'intention était que cette série soit populaire à l'internationale, plutôt que de s'adresser principalement aux Coréens²³. » [T.d.A.]

Le réalisateur s'est beaucoup battu pour le titre qu'il désirait, et « plus tard, il a été déclaré que le nom plus authentique a finalement été un grand contributeur au succès de la série²⁴. » [T.d.A.]

De plus, au-delà du jeu éponyme, le nom « Squid Game » est loin d'avoir été choisi au hasard. L'article d'Alexie Juagdan, incorporé dans le livre *Squid Game Unmasked* met en lumière un détail très important : « Squid » (calamar en français), se dit « ojing-eo » en coréen. Ojing-eo désigne un individu qui « a beaucoup de dettes et un physique repoussant²⁵. » [T.d.A.] La violence de la série se présente dès le titre, et le problème des dettes, un phénomène culturel coréen complexe, qui sera une des problématiques principales, est annoncé en un mot ; *squid*. Nous comprenons donc mieux pourquoi le réalisateur a autant insisté pour que la série s'intitule *Squid Game*, un nom annonciateur des enjeux culturels à venir.

Tout en désirant s'adresser à un public international, la série de Hwang Dong-hyeok affirme son identité coréenne de la série en intégrant plusieurs chansons et musiques traditionnelles coréennes. Contrairement au film *Oldboy* ou la série *The 8 Show*, où les très

²²« Although this name is much less unique, it was thought to be more appealing to a general global audience ». Waqar, Tuba, (2021, octobre 18), *Squid Game was almost called round 6, here's why* dans Heft Sam, *The K-wave hits the Western Shores : Squid Game Globalism* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto. p. 200

²³« Right from the start, the intention was that this series was to be popular internationally rather than primarily appealing just to Koreans » Heft, Sam, (2023), *The K-Wave Hits the Western Shores : Squid Game's Globalism* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto. p. 200

²⁴« (...) it was later stated that the more authentic name was a large contributor to the series' success ». Waqar, Tuba, (2021, octobre 18), *Squid Game was almost called round 6, here's why* dans Heft Sam, *The K-wave hits the Western Shores : Squid Game Globalism* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto. p. 200

²⁵Juagdan Alexie, (2022, décembre 08), *The squid Game ; A reflexion of our society*. Asian Journal USA dans Haoyun Hu, (2023). *The Inescapable Commodification of Violence* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto. p. 135

rares chansons coréennes servent à accompagner une action à l'image, *Squid Game* en fait des éléments centraux.

Mais comment et pourquoi l'utiliser des chansons sud-coréennes pour accompagner les images ?

Il est intéressant de voir la différence de l'utilisation dans les œuvres du corpus. En effet, dans les films *Oldboy*, *Parasite* et dans la série *The 8 Show*, la musique additionnelle coréenne est très peu utilisée. En revanche, dans les trois saisons de *Squid Game*, sa place est parfois centrale. Pourquoi cela ?

Il convient de prendre en compte les enjeux contextuels. La série de Hwang Dong-hyeok met en scène des jeux d'enfants coréens populaires. Et comme dans de nombreux jeux d'enfants, peu importe l'origine, une comptine est souvent chantée. Il aurait pu être étonnant de n'entendre aucune chanson traditionnelle dans *Squid Game*. Cependant, dans la première saison, nous n'entendons que le morceau « Mugunghwa kkochi pieot seumnida », la musique rythmant le premier jeu : « Un, Deux, Trois, Soleil ! ». Cette comptine en dix syllabes est devenue très populaire mondialement après la diffusion de la série en 2021. Nous pouvons constater que dans la saison deux et trois, (qui sont en réalité une saison coupée en deux), le réalisateur a décidé d'ajouter plus de morceaux additionnels coréens. Nous avons la chanson du Jeu du Carrousel, du Cache-Cache et de la Corde à Sauter. Une des hypothèses de cette recrudescence des morceaux coréens pourrait être la mise en confiance de Hwang-Dong hyuk quant à la réception de son œuvre à l'internationale. La comptine du Un, Deux, Trois, Soleil ! est reprise dans le monde entier après la diffusion de la série en 2021.

Dans l'épisode cinq de la saison deux de *Squid Game*, appelé « Six Jambes », les candidats s'affrontent dans un « pentathlon à six jambes » sur la chanson *To You* (그대에게) de Shin Hae-chul. La musique est rythmée, épique, voire héroïque, et entraînante. Cette musique additionnelle est un titre connu de la scène pop-rock coréenne des années 1980²⁶.

D'une part, elle semble correspondre à l'arène colorée, aux airs de cour de récréation, dans laquelle se déroule le jeu.

²⁶Nick. (2024, 19 novembre). *BACK TO K-POP'S FIRST GENERATION : Shin Hae-chul - To You*. The Bias List // K-Pop Reviews & Discussion. <https://thebiaslist.com/2024/11/16/back-to-k-pops-first-generation-shin-hae-chul-to-you/>

Certains spectateurs, après la diffusion de la saison, ont même comparé ce morceau à ceux utilisés dans les jeux Nintendo de la licence Mario, un univers très coloré et ludique.

De plus, les joueurs passent cinq par cinq, une équipe après l'autre, et ont pour une fois, l'opportunité d'encourager les autres joueurs. L'euphorie de la musique s'accorde avec l'adrénaline des participants. Tous paraissent remplis d'espoir et la musique laisse penser aux spectateurs que le jeu va cette fois-ci être plus simple, ou tout du moins que les morts seront limitées. Grâce à la musique additionnelle entraînante, le réalisateur piège les joueurs et les spectateurs, en leur donnant l'illusion d'une issue positive à ce jeu. Le morceau dégage une telle puissance que nous oublions un instant les décès violents inéluctables à venir.

Effectivement, dès les premières morts, le morceau épique dissone avec l'action. La beauté du morceau ajouté se transforme en cynisme cruel.

Mais il est intéressant de se demander comment le morceau est arrivé au montage final, comment a été prise la décision de l'inclure ?



Arène du « pentathlon à six jambes », Squid Game saison 2 épisode 5, Netflix 2024

Un des acteurs répond à ces questions dans une vidéo de la chaîne YouTube Netflix K-content. Cinq acteurs de la série, présents dans le jeu, découvrent la scène pour la première fois. Lors de cette interview et réaction au jeu du pentathlon, l'acteur Lee Byung-hun, interprétant le joueur 001, explique que le réalisateur a demandé à tous les acteurs s'il devrait ou non ajouter cette chanson bien connue pendant l'épreuve. L'acteur explique que tout le plateau a ri, en pensant que le réalisateur plaisantait. Cette chanson était apparemment déjà très connue pour

illustrer des scènes de bagarres épiques. Lee Byung-hun ajoute qu'il pensait qu'ajouter ce morceau d'action plein d'espoir, à la mélodie colorée, lors d'un jeu qui était un véritable bain de sang, serait parfait pour illustrer l'ironie de la scène. Néanmoins, aucun acteur ne savait qu'elle serait présente dans le montage final. Ils découvrent avec surprise l'ajout de la chanson dans la vidéo *Le Cast de Squid Game Saison 2 réagissent au pentathlon*²⁷. Tous paraissent très surpris.

Nous pouvons constater que le choix de la musique additionnelle dans ce jeu repose sur des choix de réalisation, Hwang Dong-hyeok prend visiblement le temps de consulter les équipes et les acteurs pour sa décision finale.

Une des autres épreuves de *Squid Game* qui a marqué les spectateurs à travers le monde est le Jeu du Carrousel dans la saison deux. En coréen *둥글게 둥글게* (prononcé dunggeulge dunggeulge), soit « round and round » en anglais, c'est-à-dire littéralement « en rond et en rond », traduit en français dans la série par « Tourne le Carrousel ». La chanson originale fut composée Lee Soo-in (1939-2021), qui a composé tout au long de sa carrière plus de cinq-cents chansons pour enfants. Il est surnommé le « Schubert de Corée²⁸. » Le compositeur de *Squid Game* Jung Jae-il et le réalisateur Hwang Dong-hyeok décident d'en faire une réorchestration pour les épisodes cinq et six de la saison deux. Ce chant accompagne le jeu enfantin. Les paroles traduites du coréen vers le français sont ;

« *Tourne le carrousel, Clap ! Tourne le carrousel, Clap ! On forme un grand cercle, et on danse tous ensemble. On tape dans nos mains, Clap ! Et on chante tous en chœur, Clap ! La, la, la, la, on s'amuse tout en dansant. Ding, ding, ding, Ding, ding, ding, Ding, ding, ding, ding. On avance main dans la main, en sautant et en riant*²⁹. » [Traduction Netflix France].

Certaines des comptines pour enfants pendant les jeux ont été traduites dans d'autres langues, comme le un, deux, trois, soleil ou la corde à sauter.

²⁷Netflix K-Content. (2025, 1 janvier). *[Reaction] Squid Game Season 2 cast reacts to the Pentathlon | Netflix [ENG SUB]* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=SHRcMkX_7Bk

²⁸Hyung Ryu Tae, (2025, 14 janvier). *The « Squid Game » song heard « Round and Round » the world*. Korea JoongAng Daily. <https://koreajoongangdaily.joins.com/news/2025-01-14/opinion/meanwhile/The-Squid-Game-song-heard-Round-and-Round-the-world/2221127>

²⁹« 둥글게 둥글게 둥글게 둥글게 빙글빙글 돌아가며 춤을 춥시다 손뼉을 치면서 노래를 부르며 팔라팔라 즐거웁게 춤추자 링가 링가 링가 링가 링가링 링가 링가 링가 링가링 손에 손을 잡고 모두 다 함께 즐거웁게 뛰어봅시다»

Cependant, *dunggeulge dunggeulge* est une des seules chansons additionnelles coréenne à ne pas avoir de traduction dans les autres langues. Cela soulève des questionnements et des interrogations. Pourquoi seul ce jeu n'est pas doublé ? En quoi l'adaptation en français d'une chanson coréenne, même dans les doublages, peut avoir de l'importance sur l'impact que la série va avoir à l'internationale ?

Si nous lisons l'essai de Sam Heft *La Vague Coréenne frappe les côtes occidentales ; globalisme du jeu Squid Game*³⁰, l'auteur met en lumière que certains jeux et chansons étaient totalement inconnus du public Nord-américain. Le plus international et le mieux connu aux États-Unis était un deux trois soleil (en anglais *Red Light, Green Light*, soit littéralement Feu rouge, Feu vert), mais évidemment son nom coréen diffère complètement. Ce jeu est accompagné d'une gigantesque poupée, appelée Young-hee, qui chante et orchestre le premier jeu.

La chanson que chante la poupée n'est pas « feu rouge, feu vert » ou « un, deux, trois, soleil ! » mais « la fleur d'hibiscus a fleuri », rappelant la fleur emblématique de la Corée du Sud. Il est aussi ironique d'apprendre que l'hibiscus syriacus se prononce en coréen *Mugunghwa* (무궁화), soit littéralement traduit en français « fleur éternelle qui ne se fane jamais » ou bien fleur immortelle³¹. Dans le contexte des jeux de *Squid Game*, si nous connaissons la signification de l'hibiscus et la traduction de « mugunghwa », le tout devient terriblement cruel et ironique.

Selon les essais de YK Hong, les producteurs ont pensé préférable « d'adapter un des jeux les plus iconiques de la série en quelque chose de plus reconnaissable pour tous les spectateurs familiers avec le concept du jeu. En l'appelant « Feu rouge, Feu vert », à la place du nom original, plus de spectateurs pourront se familiariser avec le contenu³². » [T.d.A.]

En partant de ces essais, nous pourrions transposer ces théories, à propos de la production, à la musique additionnelle. Un grand nombre de chansons coréennes ont été traduites dans toutes les langues dans la première saison, peut-être pour plus de clarté, et pour conquérir une plus large audience. De plus, nous avons pu constater que les producteurs ont

³⁰Heft, Sam, (2023), *The K-Wave Hits the Western Shores : Squid Game's Globalism* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto. p. 200

³¹Myu-Ri. (s. d.). *Comment l'hibiscus syriacus est devenu la fleur nationale de Corée du Sud ? – Sous le ciel de Corée*. <https://www.souslecieldecree.fr/hibiscus-syriacus-fleur-nationale-coree-du-sud/>

³²Hong, YK. (2021, octobre 9). *Squid Game : How the Korean version of « Red light green light » has a history of korean resistance to the Japanese invasion*. dans dans Heft Sam, *The K-wave hits the Western Shores : Squid Game Globalism* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto. p. 200

toujours eu pour objectif de rendre la série *Squid Game* internationale. Pour cela, traduire certaines chansons permet à une plus large audience de s'identifier. Cependant, la série garde sa forte identité avec les jeux typiquement coréens, que le monde a pu découvrir.

Cependant, dans la vidéo YouTube de Donald Reignoux, comédien de doublage français, intitulée *StreamVF avec le Cast VF de Squid Game*, le comédien interviewe sept membres de l'équipe de doubleurs de la version française de la série. Il reçoit également Marc Saez, comédien de doublage, directeur artistique et adaptateur de *Squid Game* pour la France, responsable de la réécriture en l'adaptation des dialogues et des chansons pour le doublage en français.

Dans cette interview, il explique que pour la séquence du Carrousel, la chanson en version française était prête à être enregistrée, quand Netflix a soudainement demandé à arrêter la traduction de la chanson. La nouvelle demande était d'avoir une version sous-titrée. Marc Saez propose alors une « force narrative » pour les sous-titres, c'est-à-dire une traduction non littérale, qui illustrerait mieux les enjeux de la scène. L'idée était de sous-titrer le passage avec les paroles qu'il avait écrites pour la chanson lorsqu'il voulait l'enregistrer, puisque celles-ci étaient en rythme avec la version coréenne, bien que la traduction s'éloigne des véritables paroles. Sans vraiment donner d'explications, le directeur artistique explique que Netflix a une nouvelle fois refusé ses sous-titres, et a préféré ceux du sous-titreur de la série. Durant cette interview, Marc Saez exprime sa frustration et même sa colère vis-à-vis de ce refus, puisque selon lui, avec les paroles qu'il avait écrites, « les enfants pouvaient reprendre sans connaître la série (...) et s'approprier quelque chose, ils pouvaient s'approprier la chanson et la chanter sans avoir vu les images sanglantes³³. » Le directeur artistique suggère ainsi que les enfants ou adolescents pourraient être des vecteurs de la série en France et qu'ils pourraient plus facilement s'approprier la série si les chansons étaient traduites, ou si les sous-titres avaient une force narrative.

Il semblerait que le rythme entraînant de la musique additionnelle coréenne et la simplicité de reproduire les paroles, même à l'internationale ait été efficace. En effet, les syllabes sont assez simples à prononcer, étant donné le caractère enfantin de la chanson. Certaines personnes se sont mises à danser sur cette comptine et ont publié le résultat sur internet. Tous les Community Manager Netflix (France, USA, Corée, Japon, Brésil...),

³³Reignoux, Donald. (2025, 26 juillet). *StreamVF avec le Cast VF de SQUID GAME* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=52_-7pB-QAw 34:49'

comprenant rapidement l'impact du chant l'ont très régulièrement posté sur ses réseaux sociaux, avec également une version karaoké avec les paroles, dans une version romanisée (c'est-à-dire pas en hangeul, l'alphabet coréen), pour plus de simplicité.

Il est amusant de constater qu'en France, la chanson a particulièrement bien fonctionné en raison d'une hallucination auditive au début de la chanson. En effet, la phrase en coréen ressemble étrangement à une phrase française amusante, ce qui n'a pas manqué de décevoir et d'irriter Marc Saez, qui avait travaillé si dur sur l'adaptation de cette chanson.

Le doublage est-il alors la seule condition pour qu'une série étrangère ait du succès en France ? Le doublage permet en effet une accessibilité simplifiée à un monde qui nous est inconnu. En revanche, nous pouvons constater dans cet exemple les quelques limites qu'il peut parfois rencontrer. L'objectif de Marc Saez reste cependant que le public s'approprie la série et les chansons qu'elle comporte, et bien que sa version française de *dunggeulge dunggeulge* ne soit pas retenue, les spectateurs ont indéniablement repris cette chanson à travers le monde. L'objectif principal est de faire rayonner la série à l'internationale, et dans cet exemple, et ne doublant pas, la comptine a fait le tour du monde.

Cela peut rappeler le discours du réalisateur Bong Joon-ho pour l'acceptation de son Golden Globe pour le film *Parasite*. Le réalisateur déclare « une fois que vous aurez dépassé la barrière des deux centimètres et demi des sous-titres, vous découvrirez de nombreux autres films incroyables³⁴ ». En refusant un doublage ou un sous-titrage narratif, Hwang Dong-hyeok s'assure de l'exportation de la culture coréenne à travers le monde.

Cette séquence de musique additionnelle soulève d'autres questions, relatives au doublage et à la nécessité, ou non, de tout doubler, pour faire fonctionner une série à l'international.

Ne pas doubler signifie donc la découverte, par les spectateurs étrangers, de cette chanson enfantine coréenne, même s'ils visionnent la série doublée dans leur langue. La chansonnette a eu un grand succès à l'internationale et la culture coréenne a donc pu rayonner davantage.

À la musique additionnelle coréenne, s'ajoute, cette fois-ci dans tous les films et séries du corpus, de la musique classique occidentale. En effet, dans *Squid Game* par exemple, *Le Beau Danube Bleu* est joué systématiquement avant chaque jeu mortel. *L'Hiver*, concerto issu

³⁴John R. Peters Jr. (2022, 2 mars). *Bong Joon-ho Subtitle Speech* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8GmJc1HbEDE>

des *Quatre Saisons* de Vivaldi est entendu dans *The 8 Show* avant une grande scène de bagarre. L'utilisation de musique classique occidentale surprend et soulève de nombreuses questions et hypothèses.

Le philosophe Pierre Bourdieu peut nous donner un élément de réponse quant au pourquoi l'utilisation de ce genre de musique additionnelle.

Dans son livre *La Distinction*, le philosophe français Pierre Bourdieu définit le concept d'habitus. Habitus est un mot latin daté de 1586 signifiant « manière d'être³⁵. »

Pour comprendre l'habitus, il faut comprendre la notion de « champ » et de « capital ». Le champ est une cellule sociale dans laquelle un individu fonctionne et évolue. Le capital quant à lui peut être social, culturel ou économique. Selon Bourdieu, « l'habitus désigne un système de préférences³⁶. »

L'habitus pour Bourdieu est ce qui nous structure socialement, en fonction de nos champs et capitaux. Il le définit par des « structures structurées prédisposées à fonctionner comme des structures structurantes³⁷. » C'est un mode de vie, une manière de parler, s'habiller, voir le monde, en fonction du modèle social dans lequel nous évoluons. Cet habitus peut d'ailleurs se transformer.

Il écrit dans son livre *La Distinction*, « les différences entre la musique classique et la chanson se doublent de différences qui, produites selon les mêmes principes, séparent à l'intérieur de chacune d'elles, de genres, comme l'opéra et l'opérette, le quatuor et la symphonie, des époques, comme la musique contemporaine et la musique ancienne, des auteurs et enfin des œuvres ; ainsi parmi les œuvres musicales, *Le Clavecin bien tempéré* et le *Concerto pour la main gauche* (...) s'opposent aux valse de Strauss et à la danse du Sabre, musiques dévaluées soit par leur appartenance à un genre inférieur (« la musique légère »), soit du fait de leur divulgation (la dialectique de la distinction et de la prétention renvoyant à l'« art moyen » dévalué les œuvres d'art légitimes qui se « vulgarisent » comme, en matière de chanson, Brassens et Ferré s'opposent à Guétary et à Petula Clark, ces différences correspondant, dans les deux cas, à des différences de capital scolaire³⁸. » S'ensuit ensuite un graphique où sur un

³⁵Lecordier, Didier (2012), *L'Habitus* dans Monique Formarier et Ljiljana Jovic. (2012). *Les concepts en sciences infirmières*. L'Association de recherche en soins infirmiers (ARSI).

³⁶Jugnot, Maxime. (2024, 22 décembre). *L'Habitus, Pierre Bourdieu (Fiche concept)*. Partageons L'Éco. <https://partageonsleco.com/2019/11/06/lhabitus-pierre-bourdieu-fiche-concept/>

³⁷Bourdieu, Pierre (2000 [1972]). *Esquisse d'une théorie de la pratique*, précédé de trois études d'ethnologie kabyle. Paris. Éditions du Seuil. p. 37

³⁸Bourdieu, Pierre (1979) *La distinction : critique sociale du jugement*. Paris. Les Éditions de Minuit. p 13

panel de différents métiers interrogés, ce sont les ouvriers qui préfèrent *Le Beau Danube Bleu*, alors que le clavecin bien tempéré est préféré par les professeurs du supérieur.

Le philosophe continue « enfin, le ‘gout populaire’ représenté ici [dans le graphique susmentionné nda] par le choix d’œuvres de musique dite « légère » ou de musique savante dévalorisée par la divulgation comme *Le Beau Danube Bleu* (...) et surtout de chansons totalement dépourvues d’ambition ou de prétentions artistique (...) trouve sa fréquence maximum dans les classes populaires et varie en raison inverse du capital scolaire³⁹. »

Contrairement à tous les chercheurs précédent, Bourdieu explique que les œuvres de Strauss II par exemple perdent de leur valeur du fait que nous les entendions souvent, elles deviennent populaires et se « vulgarisent ». Elles deviennent plus accessibles.

Bien que ce point de vue soit français et donc occidental, peut-il se transposer à la société coréenne ?

En plus de traiter les participants de *Squid Game* comme des animaux, on les mépriserait socialement en jouant un morceau qui pour eux serait chic et distingué, alors que pour les populations plus bourgeoises, il n’est que banal et vulgaire ?

Parasite (기생충) est un film du réalisateur sud-coréen Bong Joon-ho. Réalisateur, scénariste et producteur coréen, il naît Séoul en 1969 et réalise en 2000 le film *Barking Dogs Never Bite*, qui lui permet d’attirer l’attention de grands noms de l’industrie cinématographique coréenne. Le film *The Host* (2006), est présenté à Cannes. On retrouve dans ce film le style signature de Bong Joon-ho ; une écriture fine et acerbe sur la société coréenne. Ce film lui permet de confirmer son talent, puis de participer à l’écriture et la réalisation du triptyque *Tokyo !*, aux côtés de Michel Gondry et Leos Carax, en 2008. Le réalisateur est également connu pour *Snowpiercer* (2014), où nous assistons à toute une réflexion sur l’écologie, un de ses thèmes de prédilection.

Cependant, le film *Parasite* est la consécration internationale pour Bong Joon-Ho, récoltant plus d’une trentaine de récompenses, dont quatre Oscar, un César, et la Palme D’Or, en 2019.

Parasite est un thriller social nous présentant deux familles coréennes que tout oppose. La famille Kim vit dans une extrême pauvreté, et la famille Park, dans la richesse absolue. Par

³⁹Ibid. p 16

de nombreuses ruses, la famille Kim parvient à se faire embaucher par la famille Park, et profite de leur aisance financière. S'en suivent tout au long du film des événements qui lieront les familles pour toujours.

L'un des coups de théâtre du film est la présence, dans le sous-sol de la maison des Park, d'un couple, précédents employés de la famille. Gook Moon-gwang (interprétée par Lee Jung-eun), la gouvernante remplacée par Chung-sook (Jang Hye-jin), la mère de la famille Kim, et Geun-sae, (Park Myeong-hoon), son mari. Après son licenciement, Moon-gwang rejoint son mari Geun-sae dans les fondations de la maison. Ils se cachent la journée dans le sous-sol, et sortent parfois la nuit pour se nourrir, directement dans le frigo de la famille. Leur espace de vie est restreint mais tout de même un minimum aménagé avec un lit, des toilettes et un lavabo. Geun-sae possède également une large bibliothèque, dont certains livres pour apprendre le morse. Ce code lui permet d'envoyer des messages à travers les luminaires de la maison, il espère un jour que la famille comprendra ses messages de remerciement. Le couple vit donc aux dépens de la famille Park, et Bong Joon-ho veut dans un premier temps nous les présenter comme des parasites.

Dans le film *Parasite*, la notions d'habitus de Bourdieu se présente à travers la musique, notamment la musique additionnelle classique occidentale.

Dans son livre *La Distinction*, le philosophe écrit « (...) C'est aussi que l'exhibition de « culture musicale » n'est pas une parade culturelle comme les autres ; dans sa définition sociale, la « culture musicale » est autre chose qu'une simple somme de savoirs et d'expériences assortie de l'aptitude à discourir leur propos. La musique est le plus spiritualiste des arts de l'esprit et l'amour de la musique est une garantie de « spiritualité ». (...) Comme en témoignent les innombrables variations sur l'âme de la musique et la musique de l'âme, la musique est liée avec l'« intériorité » (la « musique intérieure ») la plus « profonde » et il n'y a de concerts que spirituels... Être « insensible à la musique » représente sans doute, pour un monde bourgeois qui pense son rapport avec le peuple sur le mode des rapports entre l'âme et le corps, comme une forme spécialement inavouable de grossièreté matérialiste⁴⁰. »

D'après cette citation de Pierre Bourdieu, la musique additionnelle pourrait n'être utile à la famille Park que pour exhiber le statut social.

⁴⁰Bourdieu, Pierre (1979) *La distinction : critique sociale du jugement*. Paris. Les Éditions de Minuit. p. 17

Nous pouvons supposer que cela serait pour cette raison que lorsque la musique additionnelle se fait entendre, la famille Park est toujours en présence d'autres personnes, comme lors de la scène de l'anniversaire.

Cette citation soulève plusieurs théories si nous l'appliquons au film *Parasite* de Bong Joon-ho. Tout d'abord, la musique classique occidentale ne serait, pour la famille Park, qu'une manière d'exprimer leur capital social et culturel. Le fait de faire venir jouer des musiciens en direct, d'avoir la chance, pour l'anniversaire d'un petit garçon qui ne prête même pas attention au morceau, d'avoir de beaux instruments utilisés, pourrait également n'être qu'une démonstration du capital économique de la famille Park. Enfin, Bourdieu écrit que pour les bourgeois, être « insensible à la musique » serait pour cette classe sociale, « une forme spécialement inavouable de grossièreté matérialiste », c'est-à-dire que la famille Park, en particulier la mère, puisque c'est elle qui invite les musiciens pour l'anniversaire, n'aurait absolument aucun attrait pour la musique, mais préférerait ne jamais l'avouer, plutôt qu'être mise à l'écart de son monde bourgeois. Tout n'est que paraître, pour plaire, et tenir son rôle dans cette société très hiérarchisée.

Oldboy (올드보이), du réalisateur coréen Park Chan-wook. Sorti en 2003, connaît un grand succès à l'internationale et remporte le prix du jury durant le festival de Cannes de 2004.

« En mai 2004, [*Oldboy*] est invité à l'écran en compétition au festival de Cannes, où un jury mené par Quentin Tarantino le récompense du prix du jury, le second prix le plus prestigieux du festival. Ce fut la récompense la plus haute distinction que le cinéma Coréen n'ait jamais reçu, et cela a aidé Park et les autres principaux réalisateurs coréens à se frayer un chemin dans les foyers⁴¹. » [T.d.A.] Une telle reconnaissance publique met en lumière le film *Oldboy*, et plus généralement le travail, de Park Chan-wook.

Tout comme, seize ans plus tard, *Parasite* de Bong Joon-ho se fera connaître du monde entier avec ses nombreuses récompenses, dont ses quatre Oscars.

⁴¹« Then in May 2004 it was invited to screen in competition at the Cannes Film Festival, where a jury headed by Quentin Tarentino awarded it the Grand Jury prize – the festival's second high est honour. It was the most prestigious award Korean cinema had ever received, and it helped to turn Park and other top Korean directors into household names at home. » Paquet, Darcy. (2009). *New Korean cinema : Breaking the Waves*. Columbia University Press. p. 97

Le protagoniste du film, *Oldboy*, Oh Dae-su, interprété par Choi Min-sik, se retrouve enfermé pendant quinze ans, sans savoir pourquoi. Il nourrit pendant toutes ces années de captivité un désir profond de vengeance contre les inconnus qui lui ont fait du mal.

Dans la culture Coréenne, nous pourrions parler de *bohk-suu* ; soit « le besoin de revanche ». Cela est associé au *moryak* ; le complot de vengeance.

L'auteur Boyé Lafayette de Mente nous explique le *bohk-suu* dans son ouvrage *The Korean Mind* : « la moralité Coréenne était traditionnellement construite sur une base (...) presque inhumainement élevée d'étiquette sociale hiérarchique, ce qui a amené les gens à devenir extraordinairement sensibles aux insultes, réelles ou imaginaires, et à la moindre menace envers leurs relations personnelles, 'visage' [chae-myeon nda], ou leurs prérogatives. Cette sensibilité a créé un besoin compensateur de bohk-suu, ou 'revanche', ce qui a longtemps été un facteur important dans le caractère coréen⁴². » [T.d.A.] Nous retrouvons ce thème de vengeance dans le film *Oldboy* de Park Chan-wook, qui fait en réalité partie de trois films appelés la Trilogie Vengeance où nous retrouvons *Sympathy for Mister Vengeance* (2002), *Oldboy* (2003) et enfin *Lady Vengeance* (2005)⁴³. Le *bohk-suu* est un thème également abordé dans le film *Parasite* de Bong Joon-ho. Cette notion de vengeance est importante lorsque nous nous penchons sur la question de musique additionnelle. En effet, le mouvement de *L'Hiver* issu des *Quatre Saisons* de Vivaldi dans la première scène de torture dans *Oldboy* nous montre un personnage tout-puissant, accédant enfin à son désir de revanche qui brûle en lui depuis tant d'années.

Dans le film *Parasite*, on entend le morceau additionnel *In ginnocchio da te* de Gianni Morandi lorsque la famille du sous-sol projette aux spectateurs son fantasme de vivre paisiblement dans le salon des Park en leur absence, à la surface. Ils menacent de dénoncer les manipulations de la famille Kim à la famille Park. Le couple du sous-sol détient une vidéo qu'il compare à « la puissance dissuasive d'une bombe nucléaire ». Le vinyle continue ses tours sur le tourne-disque pendant que le couple se prend à rêver de ce à quoi pourrait ressembler leur vie, une fois que leur vengeance aurait été exécutée.

Nous revenons brusquement dans le présent, la musique illustre désormais la bagarre entre le couple et les Kim, qui ont réussi à se libérer. Toute cette séquence accompagnée de cette

⁴²« Korean morality was based traditionally on a foundation of (...) an almost inhumanly high standard of hierarchical social etiquette, which resulted in people becoming extraordinarily sensitive to insults, real or imagined, and to any threat to their personal relationships, 'face', or prerogatives. This sensitivity created a countervailing need for boksu or 'revenge', which has a long been a significant factor in the Korean character. » De Mente, Boyé Lafayette (2018). *Korean mind : Understanding Contemporary Korean Culture*. Tuttle Publishing p. 20

⁴³Paquet, Darcy. (2009). *New Korean cinema : Breaking the Waves*. Columbia University Press. p. 97

musique représente le besoin de vengeance des deux familles. La famille du sous-sol a manqué de respect aux Kim, et ceux-ci décident de récupérer le respect qui leur est dû, par la violence. Le couple ne se laisse pas faire, car la famille leur a volé leur travail.

Nous pourrions émettre plusieurs hypothèses. Tout d'abord, le fait de privilégier l'ajout de musique classique occidentale pourrait être un souci d'efficacité de narration et de réalisation, tout en restant dans la démarche du *hallyu*. La musique classique occidentale étant plutôt populaire autour du monde, l'utiliser pour illustrer des images ou des propos pourrait être productif. Les spectateurs autour du monde ont un repère sonore solide, il leur est surement plus facile de « rester » dans le film ou s'appropriier les images et le récit. De plus, *Oldboy* et *Parasite*, en tant que films, disposent d'un temps plus restreint qu'une série pour transmettre un message ou des idées. De plus, ces morceaux semblent utilisés par les réalisateurs pour illustrer les classes sociales des différents personnages. La musique classique occidentale a donc une valeur culturelle et sociale.

The 8 Show est une série en une saison de huit épisodes de Han Jae-rim, sortie en 2024 sur Netflix, dans laquelle huit participants se retrouvent enfermés dans un bâtiment à huit étages. Avant de se lancer dans l'expérience, ils doivent tirer une carte au hasard, celles-ci étant numérotées d'un à huit. Lorsqu'ils pénètrent dans leur arène de jeu, ils découvrent que le numéro de leur carte sera leur numéro d'étage. La chambre du premier est minuscule et dépourvue de meubles, tandis que celle du huitième est immense. Tous les jours, les joueurs reçoivent de l'argent en fonction de leur numéro. Un étant le plus défavorisé et huit le plus aisé. Cet argent leur sert à acheter de la nourriture et de quoi survivre. Un compte à rebours au rez-de-chaussée leur indique quand le jeu se terminera. Les joueurs remarquent qu'à chaque dépense de leur part, pour de l'eau par exemple, ou de quoi se nourrir, le temps se rallonge. Les participants se rendent très vite compte qu'ils se trouvent en réalité dans un jeu télévisé, et que des dizaines de caméras impudiques les observent jour et nuit. À chaque événement divertissant, le temps se rallonge. Plus les spectateurs sont divertis, plus les joueurs sont condamnés à rester dans le jeu. Une société se met en place, avec une hiérarchie très stricte, et la violence éclate rapidement.



Participants du jeu télévisé, enfermés dans le bâtiment, numéro d'étage sur leur veste (The 8 Show, 2024)

La série comporte de nombreuses séquences illustrées par de la musique additionnelle, qu'elle soit américaine, française ou classique occidentale. Nous retrouvons Vivaldi, Bach, ou encore Ravel, mais également des compositions de Michel Legrand.

Dans l'épisode deux de la série, alors que les personnages tentent désespérément d'obtenir des médicaments pour un joueur épileptique, une violente bagarre éclate entre eux. Un joueur pense que demander de l'aide coutera trop d'argent, qu'une crise d'épilepsie n'est de toute façon pas mortelle selon lui et que le jeu est bientôt terminé. Le mouvement de *L'Hiver* des *Quatre Saisons* démarre au premier coup lancé. Mais pourquoi utiliser du Vivaldi dans cette situation dramatique ? Pourquoi choisir un morceau si léger ?

« Ce n'est certainement pas un hasard, par exemple, si Vivaldi a été un des compositeurs les plus souvent cités (...), sa musique, d'une simplicité d'allure immédiatement populaire, tout en gardant sa réserve « chic » et savante, n'est-elle pas synonyme de mouvement, et le mouvement n'est-il pas partie intégrante, par étymologie, du mot cinéma⁴⁴ ? ». Dans cette affirmation, Michel Chion met en lumière un des points communs des quatre œuvres du corpus : la musique additionnelle classique occidentale. Ce genre de morceaux est adapté pour illustrer

⁴⁴Chion, Michel. (2019). *La Musique au cinéma-Nouvelle édition*. Fayard. p. 262

l'idée de mouvement, et mettre en évidence la fracture entre les classes sociales en Corée du Sud.

Michel Chion nous répond donc « le mouvement » à ces questions. Il est vrai que nous avons beaucoup d'actions à l'image, mais tout est tourné en slow-motion. La musique vient contrebalancer le ralenti de l'image. Les personnages courent vers leur seul moyen de communication extérieur avec une lenteur presque cauchemardesque. Le morceau est présent comme une urgence, une supplication à agir rapidement.

La musique classique occidentale est également un moyen de représenter les écarts entre les différentes classes sociales. La famille Park utilise la musique pour faire briller leur capital culturel dans *Parasite*, et le mouvement de *L'Hiver* dans *The 8 Show* peut être une représentation de la classe sociale huppée des téléspectateurs regardant le programme.

De même, *The 8 Show* utilise à plusieurs reprises dans sa série, des œuvres d'époques différentes, de compositeurs français. De prime abord, il peut paraître surprenant d'entendre de la musique additionnelle de compositeurs français dans une série coréenne. Nous nous demandons comment et pourquoi l'utiliser ?

En effet, dans la série de Han Jae-rim, dans l'épisode cinq, nous entendons la chanson *My Band is on the Radio*, provenant de l'EP⁴⁵ *60's UK Pop*, sorti en 2023, des trois musiciens Eliott Hosansky, Victor Marichal et Romain Roussoulière. Bien que les artistes soient français, la chanson aux sonorités anglaises de l'époque du *swinging London*, est chantée en anglais. Les paroles nous font comprendre immédiatement pourquoi la chanson fut retenue pour apparaître dans la série. Nous entendons « je n'ai pas un dollar pour payer mon loyer, tu as obtenu beaucoup moins pour un billet d'un dollar, mais tu ne veux pas savoir. Et bébé c'est déjà toi, et bébé, tu vas manquer le spectacle⁴⁶. » La référence au fait de ne pas avoir de quoi payer son loyer fait écho directement avec la série, et les personnages dans les étages de leur hôtel. La notion de « spectacle » est également importante. *The 8 Show* étant un jeu télévisé, les personnages se donnant en spectacle pour divertir les spectateurs, le mot résonne avec l'action. Dans cette situation il n'est pas question d'être en rupture avec l'image. La musique

⁴⁵EP est l'abréviation de Extended Play. C'est un projet musical qui comporte moins de morceaux qu'un album.

⁴⁶« I don't got a dollar to pay my rent / You got a lot less for a dollar bill / But you don't wanna know / And, baby it's already you / And baby you'll miss the show » Hosansky, Marichal, Roussoulière (2023, mai 02). *My Band is on the Radio*. [Enregistrement sonore]. BMG Production Music. 1mn46.

additionnelle vient plutôt la souligner. Dans la scène, les différents étages doivent divertir les téléspectateurs mais également le plus haut étage, le numéro 8, qui a pris possession du jeu, et s'est placé au sommet de la hiérarchie créée entre les joueurs, grâce à sa nouvelle richesse obtenue. Nous assistons à une grande violence, les participants se frappant entre eux, pendant que numéro 8 rit aux éclats en se réjouissant, en effet, du spectacle.



Étage 1 contre Étage 8, The 8 Show, Netflix 2024

L'œuvre d'un autre compositeur français fait son apparition au cours de la série, il s'agit de Michel Legrand et du morceau *Swing, swing, swing*, présent dans le film *Vivre sa vie* de Jean-Luc Godard. Le film, sorti en 1962, raconte l'histoire de Nana, une jeune fille ayant perdu tout son argent, qui décide de se prostituer⁴⁷. Le personnage de Nana est inspiré du roman éponyme d'Émile Zola. Dans le film de Godard, *Swing, swing, swing* est entendu lorsque Nana (interprétée par Anna Karina) danse pour attirer l'attention des hommes présents dans la pièce. La séquence originale renvoie à l'épisode sept de *The 8 Show*, où une des participantes séduit un autre joueur et tous deux ont des rapports intimes. L'étage numéro 8 séduit la caméra en permanence dans cette scène.

Dans les deux cas, la musique additionnelle est en parfait accord avec l'action à l'écran, et, par de subtiles références, ne fait que la renforcer.

Néanmoins, pourquoi utiliser de la musique d'artistes français ou de films français ? Bien que le réalisateur ne réponde pas forcément à la question, nous pourrions trouver une

⁴⁷*Vivre sa vie : Film en douze tableaux (1962) | Drame. (s.d.). IMDb. <https://www.imdb.com/fr/title/tt0056663/>*

réponse dans les travaux de Darcy Paquet : « les centres culturels Français et Allemand à Séoul ont joué un rôle important dans la formation de jeunes réalisateurs en devenir. Avec peu de films étrangers projetés dans les cinémas coréens, (...) il était difficile pour les jeunes coréens dans les années 1970 et 1980 d'être familiers avec le cinéma mondial. Cependant, en 1975, le Centre Culturel Français propose trois séances par jour. Ces séances étaient très fréquentées⁴⁸ ». Nous pouvons donc supposer que ces projections ont eu un impact important sur les nouvelles générations de réalisateurs Coréens. C'est peut-être pour cela que nous retrouvons des références à des films français, notamment par la musique additionnelle, dans certaines séries ou films sud-coréens.

Ensuite, *Squid Game* et *The 8 Show* sont les seules œuvres du corpus à utiliser de la musique américaine ou anglophone. Pourquoi cela et qu'apporte la musique additionnelle américaine à l'œuvre ?

Une des premières explications pourraient être le Master en Arts obtenu par le réalisateur de *Squid Game*, Hwang Dong-hyeok, à l'Université de Californie du Sud, aux États-Unis. Peut-être que l'ajout de certains morceaux anglophones viendraient d'influences ou de découvertes du réalisateur durant son Master à l'étranger.

De plus, le format de série permet de prendre son temps. En effet, factuellement, une série étant plus longue qu'un film, elle ne peut pas tout le temps être dans le drame. L'ajout de musique américaine ou anglophone permet parfois d'apporter un peu de légèreté dans *The 8 Show*, ou des repères aux spectateurs étrangers dans *Squid Game*, tout en critiquant le système capitaliste.

Ensuite, nous pouvons supposer que la musique anglophone contribue à l'internationalisation de la série, et donc au *hallyu*.

La série *Squid Game* étant une grande critique du capitalisme, y ajouter des morceaux anglophones ou américains présente la globalisation des jeux. De plus, l'anglais est la langue la plus parlée au monde en 2025, les messages dans les chansons additionnelles peuvent plus rapidement devenir internationaux.

⁴⁸« Initially, the French and German cultural centres in Seoul played an active part in the formation of this new community. With few foreign art films screened in Korean cinemas, (...), it was difficult for young Koreans in the 1970's and 1980's to become acquainted with world cinema. However, in 1975 the French Cultural Centre began holding three screenings a day. (...) These screenings were well attended ». Paquet, Darcy. (2009). *New Korean cinema : Breaking the Waves*. Columbia University Press. p. 15

Le chercheur américain Sam Heft écrit que « *Squid Game* a ouvert la porte à plus de culture coréenne pour infiltrer les esprits et les cœurs des Nords américains. Les consommateurs des médias qui étaient avant non familiers avec le jeu de *dalgona*, ou la signification de « gganbu », par exemple, dû à un compréhensible manque d'exposition aux cultures étrangères, ont été brillamment exposés à un tout nouveau monde grâce à la série Netflix révolutionnaire.

De plus, la série n'a pas seulement ouvert la voie pour que le public Nord-Américains se familiarise avec les coutumes et traditions coréennes, mais surtout, pour qu'il soit plus ouvert d'esprit en découvrant les cultures populaires des pays étrangers⁴⁹. » [T.d.A.] La musique additionnelle pourrait être une sorte de pont entre toutes les cultures. Par son caractère universel, la musique peut rassembler. Un des intérêts d'ajouter la musique additionnelle anglophone pourra rassembler le public anglophone, qui trouvera un repère dans un monde et une culture qui lui sont inconnus. Cela donnera au public un point d'ancrage, et peut être que celui-ci sera plus enclin à poursuivre la série, qui ne lui paraîtra plus totalement inconnue et hors de portée.

Cette utilisation de musique anglophone est marquante dans le deuxième épisode de la dernière saison de *Squid Game*, appelé *Nuit Étoilée*. Tous les joueurs participent à un cache-cache dédaléen. Les personnes qui cherchent ont un couteau, celles qui se cachent, des clés. Les chercheurs doivent « éliminer » au moins un joueur pendant le temps imparti, sinon, ils seront eux-mêmes éliminés par les gardes à la fin de la partie. Ceux qui se cachent peuvent ouvrir des portes avec leur clé, mais pas les refermer. Une des joueuses, la numéro 120, se rend compte qu'ils doivent réunir trois types de clés pour ouvrir la porte cachée ultime, celle de la sortie. Elle y parvient, déverrouille la porte et l'entrouvre. Retentit alors la chanson *Congratulations* du chanteur britannique Cliff Richard.

⁴⁹Heft, Sam ; (...) *Squid Game* has opened up the door for more Korean culture to infiltrate the minds and the hearts of North Americans. Consumers of media that were previously unfamiliar with the dalgona honeycombs (épisode 3, The Man with the umbrella) or the meaning of gganbu (episode 6, Gganbu), for example, due to an understandable lack of exposure to foreign culture, were skillfully exposed to a whole new world because of the revolutionary Netflix series. Therefore, *Squid Game* has not only paved the way for more North American audiences to become familiar with Korean cultural customs and traditions, but overall, to be increasingly open-minded while learning about other foreign countries' popular cultures as well ». p. 201 - 202



Joueuse 120 trouvant la sortie, Squid Game, Netflix 2025

Les paroles dans cette situation prennent un aspect extrêmement cynique : « félicitations pour cette victoire ! Nous allons pouvoir vivre ensemble des jours heureux. Félicitations, c'est jubilatoire⁵⁰. » [Traduction de Netflix France]. La joueuse aperçoit la lumière, au sens littéral et figuré. La chanson semble encore une fois en décalage avec tout le reste de l'épisode et de l'action. Mais il pourrait y avoir une sorte de soulagement dans cette chanson joyeuse et légère, cette lumière, cette victoire. Comme un paradis et un repos entraperçu, après tant de violence et de haine.

Cependant, le numéro 120 referme la porte et opère un demi-tour, pour aider ses amies à sortir, laissant le spectateur dans le flou quant au contenu de cette pièce. Plusieurs joueurs réussissent à franchir la porte, mais jamais n'est révélé ce qu'ils voient, et le réalisateur n'a pas voulu expliquer aux acteurs ce qu'ils étaient censés observer.

Entendre une chanson anglophone après trente minutes de stress intense, de combats sanglants et de lutte pour la survie donne une étrange impression. Comme si le sauveur et la vie meilleure concernaient ceux qui parlent anglais uniquement. Comme si le sauveur était le capitalisme.

⁵⁰« Congratulations, and celebrations, when I tell everyone that you're in love with me. Congratulations, and jublations ». Richard, Cliff (1968). *Congratulations*. [Enregistrement sonore]. Parlophone Records Ltd, a Warner Music Group Company. 2mn32.

Aucun des acteurs ne donnent d'éléments de réponse quant à ce choix de chanson ni de réactions à cette porte qui les mène vers leur destin.

Le dernier épisode de *The 8 Show* se clôture avec une reprise mélancolique au violoncelle du thème musical des *Temps Modernes*, de Charlie Chaplin. Bien que ce thème musical soit dépossédé de paroles, les spectateurs ayant la référence, au moins du titre du film, comprendront immédiatement le message du réalisateur. La série se termine par la mort d'un personnage, ensuite tous les autres étages sont libres de partir. Après l'enterrement d'Étage numéro 1, les participants restants se réunissent. Le format d'image est en 4/3, et nous avons conscience de regarder encore ces personnages à travers une télévision, ils paraissent toujours enfermés. Le thème des *Temps Modernes* démarre et nous avons une impression de mise-en-garde de la part du réalisateur Han Jae-rim, ou d'une fatalité. Sommes-nous les mêmes que les personnages ? Serions-nous prêts à tout pour plaire au capitalisme ? Les temps « modernes » dans lesquels nous vivons sont-ils si froids, cruels et individualistes ?

Comme l'explique le chercheur Darcy Paquet : « Tout comme Oh Dae-su de *Oldboy*, assis dans sa cellule et regardant la télévision, les réalisateurs coréens pouvaient observer les changements les plus importants balayer la société, sans pouvoir les commenter⁵¹. » [T.d.A.]

Cette sensation d'enfermement à l'intérieur d'une télévision, aussi bien dans *The 8 Show* qu'*Oldboy*, aurait un contexte historique et un enjeu culturel important. Ces séquences seraient le rappel de la censure qu'à longtemps connu la Corée du Sud, et dont ont souffert les réalisateurs.

Le générique de la série serait un autre élément de réponse. En effet, la musique du générique n'est pas une création originale, il s'agit de la chanson *Mr Lonely* du chanteur américain Bobby Vinton. Les paroles utilisées dans le générique sont « Tout seul, je suis Monsieur Tout Seul, je n'ai personne pour moi. Je suis si seul, je suis Monsieur Tout Seul, j'aimerais avoir quelqu'un à appeler au téléphone⁵². » Malgré la présence d'autres joueurs, la présence des multiples caméras, représentant le monde extérieur et tous les téléspectateurs, les personnages se sentent seuls. Nous savons que *The 8 Show* est une critique de la société coréenne, et l'ajout de *Mr Lonely* pourrait évoquer un aspect tragique de la société coréenne ;

⁵¹ « Like *Oldboy*'s Oh Dae-su sitting in his cell watching television, Korean filmmakers could observe the broader changes that were sweeping through society, but could not comment on them. »

Paquet, Darcy. (2009). *New Korean cinema : Breaking the Waves*. Columbia University Press. p. 3

⁵² « Lonely, I'm Mr. Lonely / I have nobody for my own / I am so lonely, I'm Mr. Lonely / Wish I had someone to call on the phone ». Vinton, Bobby. (1965). *Mr Lonely* [enregistrement sonore]. Sony Music Entertainment, 2mn41.

le taux de suicide élevé. Selon l'OMS (Organisation Mondiale de la Santé), la Corée du Sud serait le deuxième pays au monde avec le taux de suicide le plus élevé, notamment dû à l'isolation d'une certaine partie de la population⁵³. » *Mr Lonely* ne semble donc pas être un choix anodin pour débiter la série. Le choix d'une chanson en anglais permet d'ouvrir la réflexion à l'internationale. De plus, les paroles de la chanson permettent d'exprimer les problèmes majeurs que traversent les personnages de la série, sans ajouter de dialogues. Le message est explicite, et met en lumière un problème national et international ; à savoir le suicide à cause de la solitude et l'isolement.

Toujours dans ce contexte d'ajout de musique additionnelle anglophone, dans les deux premières saisons de *Squid Game*, le réalisateur Hwang Dong-hyeok utilise à deux reprises la chanson *Fly me to the Moon* de Bart Howard, initialement interprétée par Frank Sinatra. Deux fois la chanson est insérée pendant le premier jeu ; Un, deux, Trois, Soleil !. Les deux versions sont interprétées par la chanteuse coréo-américaine Joo Won Shin, cependant l'orchestration n'est pas du tout la même.

En effet, lors de son utilisation dans la saison deux, la chanson, remixée dans une version très hip-hop, soutenue par des ponctuations de cuivres agressifs, n'a plus rien à voir avec la version originale. Pourquoi décider d'utiliser cette chanson ?

Cette version nous permet de mieux découvrir le personnage de Thanos, interprété par l'ancien chanteur et rappeur du groupe de K-Pop BigBang, Choi Seung-hyun, mieux connu sous le pseudonyme *T.O.P.*, célèbre dans les années 2010, est arrêté en 2017 après son service militaire pour avoir fumé de la marijuana⁵⁴.

Il est condamné à dix mois de prison, fait une overdose dans sa cellule à cause de médicaments anxiolytiques et est retrouvé inconscient. Il parvient à s'en sortir, cependant lorsqu'il sort de prison, le tribunal populaire est plus sévère que la justice. En Corée du Sud, la population est très dure avec les chanteurs ou encore les acteurs. Au moindre écart, les artistes, rejetés par les fans, partent souvent en hiatus, et cessent toute activité pendant une période définie.

La société rejette *T.O.P.*, et le chanteur, mort de honte, se retire de toute activité artistique, aussi bien en musique qu'au cinéma.

⁵³World Health Organization (s. d.). « *Suicide mortality rate (per 100 000 population)* » World Health Organization Datadot. <https://data.who.int/indicators/i/F08B4FD/16BBF41?m49=410>

⁵⁴Marie. (2025, 8 janvier). *Pourquoi T.O.P a quitté BIGBANG ? Une rétrospective complète*. Ouest France avec K-Sélection. <https://altselection.ouest-france.fr/pourquoi-t-o-p-a-quitte-bigbang-une-retrospective-complete/>

Il décide de se retirer de son groupe Bigbang, et envisage même de quitter la Corée du Sud, et de renoncer à toute activité liée au divertissement. Plus aucune compagnie ne veut de lui, même pas la sienne, et plus personne ne l'appelle pour des rôles à la télévision ou au cinéma.

Alors, lorsque le réalisateur Hwang Dong-hyeok lui propose le rôle de Thanos dans *Squid Game*, un ancien rappeur, connu pour se droguer régulièrement, T.O.P hésite. Il accepte finalement le rôle, qui pour lui est « le reflet de son passé »^{55 56}.

En ajoutant une version hip-hop de *Fly me to the Moon*, associé au personnage de Thanos, reflet de la vie de T.O.P, subtilement, peut-être le réalisateur tente-t-il de faire comprendre aux spectateurs et peut-être directement aux fans et anciens fans de T.O.P, l'ampleur démesurée de sa condamnation populaire.

De nombreuses personnalités publiques se sont ôté la vie à la suite de ces pressions dont l'acteur Lee Sun-kyun, père de la famille Park dans le film *Parasite*. Il était accusé d'avoir consommé du cannabis. Interdit de plateaux télévisés, subissant une pression médiatique intense, il met fin à ses jours « après un interrogatoire de dix-neuf heures⁵⁷. »

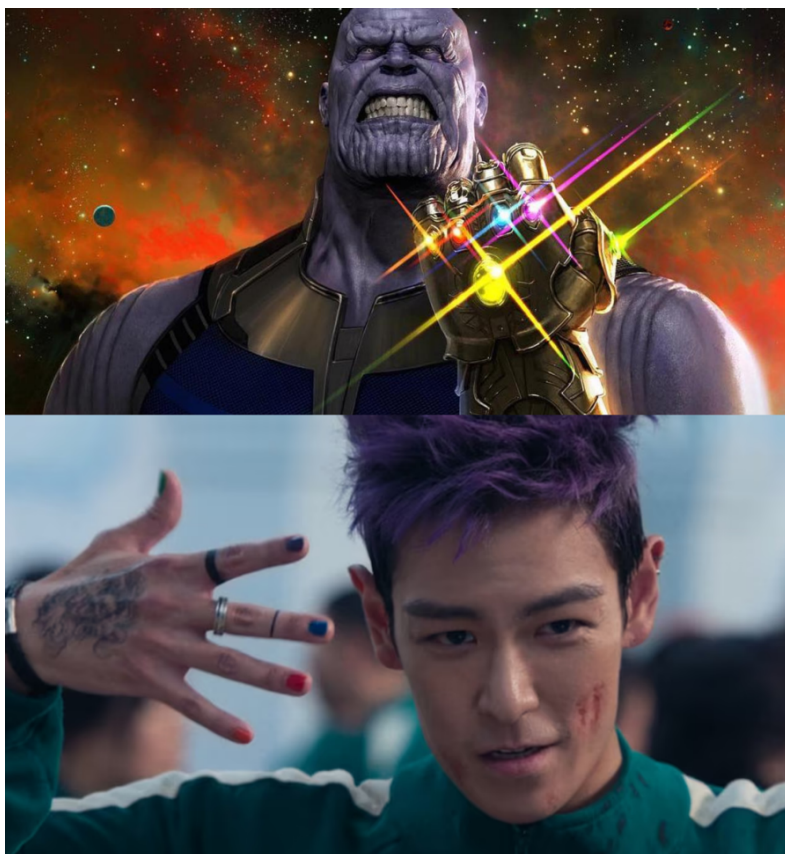
Après dix années sans avoir mis les pieds sur un plateau de tournage, T.O.P accepte le rôle que lui propose Hwang dong-hyeok, comme une sorte de rédemption.

Le personnage de Thanos est très américanisé étant donné l'origine de son nom, issu tout droit d'une référence au titan super-villain Thanos de l'univers Marvel. Le personnage de *Squid Game* a les cheveux violets et les ongles peints aux couleurs des pierres d'infinité, faisant référence à la peau violette et aux gants avec les pierres de l'anti-héros Marvel.

⁵⁵Mallet, Aubéry. (2025, 16 janvier). *Squid Game* : « Pendant 10 ans, personne ne m'a regardé » . . . Le rôle de Thanos est bien plus important que vous ne le pensez pour son interprète. Télé-Loisirs. <https://www.programme-tv.net/news/series-tv/369247-squid-game-pendant-10-ans-personne-ne-ma-regarde-le-role-de-Thanos-est-bien-plus-important-que-vous-ne-le-pensez-pour-son-interprete/#:~:text=Alors%20qu'il%20avait%20entam%C3%A9,une%20longue%20travers%C3%A9e%20du%20d%C3%A9sert>.

⁵⁶Martin, Charles. (2025, 13 janvier). *L'étonnante histoire derrière Thanos, le rappeur fou de Squid Game* 2. Première.fr. <https://www.premiere.fr/Series/News-Series/Letonnante-histoire-derriere-Thanos-le-rappeur-fou-de-Squid-Game-2>

⁵⁷Serrell, Mathilde. (2024, 17 janvier). *Mort de Lee Sun-Kyun : une mobilisation inédite du monde de la culture en Corée*. France Inter. <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/un-monde-nouveau/un-monde-nouveau-du-mercredi-17-janvier-2024-7376090#>



Ci-dessus en haut Thanos, super-villain Marvel. Ci-dessus en bas, Thanos de Squid Game.

Puis, le personnage s'exprime souvent en anglais, avec un très fort accent américain, à des moments complètement aléatoires, déstabilisant des nombreux joueurs.

Mais contrairement à la société américaine, où les stars sont généralement pardonnées rapidement de leur moindre écart, en Corée les célébrités doivent être des modèles et une grande pression repose sur leurs épaules : elles doivent être parfaites. Les critiques à leur égard sont donc beaucoup plus dures, et le public n'oublie pas et le fait savoir ; harcèlement en ligne contre la star, pression médiatique, stigmatisation, abandon de la part de leur compagnie...

Ce morceau additionnel brise le principe du « chae-myeon », soit en français « sauver la face de tout le monde » [T.d.A.] Selon l'auteur américain Boyé Lafayette de Mente, dans son livre *The Korean Mind*, le chae-myeon date de la dynastie Joseon (1392-1910). En 1392, le pouvoir en place décide de faire du Confusionnisme « l'idéologie nationale politique » ainsi que la religion officielle de l'état⁵⁸. Selon l'auteur du livre, le pays se serait transformé en une sorte de secte où les écarts entre les classes étaient extrêmement marqués. Tout le monde selon

⁵⁸De Mente, Boyé Lafayette (2018). *Korean mind : Understanding Contemporary Korean Culture*. Tuttle Publishing. p. 30

sa classe devait suivre un code de conduite, une étiquette précise, et tous ceux qui s'y opposaient étaient violemment réprimés. Il fallait faire attention à ce que l'on disait, ce que l'on pensait, la manière de s'adresser aux différentes classes sociales. Le pays entier tenait à l'étiquette, au respect et à l'honneur. Votre famille pouvait être déshonorée si vous ne suiviez pas le code de conduite. « Parler librement devenait un tabou. » [T.d.A.] Puis, au fil des siècles et au-delà de la peur des répercussions, le *chae-myeon* a fini par devenir pour tous les Coréens, une obligation morale plus tacite. Ce principe permet à tous un état constant de « anshim », c'est-à-dire la tranquillité d'esprit. Boyé Lafayette de Mente explique que la priorité du *chae-myeon* et donc du anshim est « d'éviter toute forme de confrontation directe ». [T.d.A.] Il est d'usage de ne pas toujours dire la vérité, d'éviter à tout prix le conflit, d'atténuer les mauvaises nouvelles et ne jamais oublier l'étiquette, et sa place. L'auteur de *The Korean Mind* ajoute « malgré les évolutions dans la culture Coréenne depuis la fin de la dynastie Joseon (1910), les Coréens, cependant, continuent d'utiliser le *chae-myeon* dans toutes leurs relations personnelles et professionnelles⁵⁹. » [T.d.A.]

Fly me to the Moon est donc un lâcher prise absolu dans ce contexte et cette situation, une rupture avec le *chae-myeon* et les codes sociaux, et un élan de folie et de liberté. La musique ajoutée nous annonce de manière anticipée, le comportement irrévérencieux de Thanos.

Le réalisateur force le spectateur à se questionner et à se poser des questions rhétoriques dérangeantes : l'erreur mérite-t-elle la mort ? Bien que le personnage de Thanos soit pénible, mérite-t-il ce qui lui arrive ? Thanos consomme de la drogue, doit-il cependant mourir ?

Des questions auxquelles nous répondrions non immédiatement, avec empathie. Pourtant, le réalisateur nous met en face de ce fait : nous tuons les gens et les condamnons pour leurs erreurs que tout humain pourrait faire un jour. Par le harcèlement en ligne, la pression, nous poussons les gens, célébrités ou non, mais humaines comme nous, vers les abysses.

Pourquoi associer Thanos et la version hip-hop de *Fly me to the Moon* de Joo Won Shin ?

Dans la séquence où la chanson apparaît, Thanos fait remarquer à une joueuse qu'une guêpe rode autour d'elle. La jeune femme hurle, bouge dans tous les sens et meurt tuée par balle, après avoir tenté d'éloigner ladite guêpe. Thanos reçoit un jet de sang au visage et nous pouvons voir sa panique interne. Il sort alors sa croix chrétienne pendue autour de son cou,

⁵⁹Ibid.

« Despite evolutionary changes in Korean culture since the end of the Joseon dynasty, however, Koreans continuously engage in *chae-myeon* in all of their personal and business relationships ». p. 30-31

l'ouvre et révèle des pastilles de drogue. Il perd rapidement toute notion de réalité et de culpabilité et pousse une joueuse de plus, laquelle se fait tuer instantanément. Ensuite démarre le remix de *Fly me to the Moon*, interprété par Joo Won Shin.



*Thanos durant le jeu Un, Deux, Trois, Soleil ! durant la reprise par Joo Won Shin de Fly me to the Moon
(Squid Game épisode 2 saison 3, Netflix 2024)*

Grâce à cette version remixée, nous voyons les jeux et le monde à travers les yeux de Thanos. Le rythme initial, très doux, en accord avec les paroles romantiques et poétiques, dans une écriture très jazzy, a complètement disparu. Toute la réorchestration est entraînante, la mélodie est légère mais les ponctuations régulières des cuivres rappellent la dangerosité des jeux, ou les corps qui tombent, les uns après les autres. La drogue bascule le personnage dans une réalité parallèle, son personnage sourit, danse, saute et semble s'amuser, alors qu'en slow-motion d'autres joueurs meurent. Il pousse des participants, les conduisant à leur mort, et constate rapidement qu'il n'y aura pas de conséquences. Pendant que les autres joueurs luttent pour leur vie, Thanos joue, comme un enfant.

Le décalage entre la musique additionnelle et l'image est déjà important, mais avec le personnage du rappeur, nous avons l'impression de plonger dans son hallucination, et presque de ressentir les effets de sa drogue ; les gens courent au ralenti et se font tuer, comme dans un cauchemar. La musique rend l'action irréaliste, comme dans un rêve. Comme si les morts n'avaient pas lieu pour de vrai, comme quand l'on faisait semblant quand on était enfants.

La limite entre fiction et réalité devient floue. Plus aucun bruit ambiant ne nous parvient, toutes les actions sont en slow-motion, ce qui nous maintient dans ce climat de tension et de légèreté paradoxale. Thanos semble oublier tous ses problèmes, comme s'il n'avait plus rien à perdre. Peut-être car grâce à la drogue il ne se rend pas compte de la réalité, ou bien a-t-il accepté sa mort imminente. Le tribunal et la société l'ont condamné, il ne peut plus faire de musique ou ce qu'il aime, c'est comme s'il était déjà mort, comme si la société l'avait tué. On sent que le personnage est au fond de lui terrorisé, mais il n'a pas l'air de vouloir gagner ces jeux, peut-être veut-il juste aller le plus loin possible, en se disant que mourir dans ces jeux l'apaiserait définitivement.

Enfin il constate que ses actions n'ont plus de conséquences, comme si ces jeux le rendaient finalement libre.

S'oppose à cette musique additionnelle extra diégétique, une version plus douce de *Fly me to the Moon*, qu'écoute le maître du jeu, de manière diégétique, et les enjeux ne sont plus les mêmes.

Nous avons donc pu constater qu'inclure de la musique additionnelle possède plusieurs enjeux culturels.

Décider d'illustrer des jeux dans *Squid Game* avec des morceaux ajoutés Coréens permet de faire rayonner cette culture à l'international et de poursuivre le *hallyu*. Cela permet aussi aux spectateurs étrangers de se plonger dans un nouveau monde, et de faire la rencontre d'une nouvelle culture, de nouvelles coutumes. Cela assure aussi une forte identité, propre à la série.

Quant aux choix des morceaux américains, ils peuvent permettre d'atteindre une plus large audience, et d'ancrer ces spectateurs dans quelque chose qu'ils connaissent, malgré le grand nombre de nouvelles informations qui leur sont apportées. L'utilisation de morceaux anglophones permet de rassembler et peut-être fidéliser un public plus large que la Corée du Sud. Nous pouvons aussi y voir des enjeux culturels et historiques, la Corée du Sud ayant été très américanisée après la guerre.

Enfin, l'utilisation de musique classique occidentale renvoie à une histoire plus profonde de la Corée, sur un passé douloureux et marqué par la colonisation japonaise. Mais comme avec l'ajout de musique anglophone, la musique classique occidentale étant largement

répandue, permet une identification plus rapide à la série ou au film, et permet également une critique de la société coréenne et de la fracture entre les classes sociales.

Les quatre genres de musique additionnelles (coréenne, classique occidentale, française et anglophone) sont, chacune à leur manière, une critique acerbe de la société, pas uniquement coréenne, et du capitalisme.

La musique ajoutée est une fenêtre sur le monde et un excellent moyen de transmettre des messages, parfois plus subtiles que des images ou des dialogues.

Mais au-delà des enjeux culturels de la musique additionnelle, les enjeux diégétiques sont un autre aspect important de cette musique ajoutée.

CHAPITRE II : ENJEUX DIÉGÉTIQUES

En addition aux enjeux culturels de la musique additionnelle, nous pourrions également y voir des préoccupations diégétiques. Comment la musique diégétique dans *Squid Game* permet-elle de présenter et dénoncer les actions d'un personnage cruel ?

La chanson *Fly me to the Moon* de Bart Howard, originalement interprétée par Frank Sinatra apparaît donc deux fois dans la série *Squid Game*, reprise par la chanteuse américano-coréenne Joo Won Shin. La réorchestration est signée Jung Jae-il et l'enregistrement de cette reprise n'aurait duré qu'une heure, selon la chanteuse. Les deux fois où la chanson apparaît, elle accompagne la première épreuve ; le *Un, Deux, Trois, Soleil !*

Une question demeure alors ; pourquoi choisir cette chanson pour accompagner le premier jeu ?

Le réalisateur Hwang Dong-hyeok explique dans une interview YouTube accordée à Vanity Fair, le 17 décembre 2021, la raison de ce choix.

En effet, lorsqu'il commence l'écriture de *Squid Game* en 2009, le réalisateur loue un bureau au-dessus d'une station-service. Dans ce bureau se trouve une sorte de boîte à musique avec des petits personnages chantant *Fly me to the Moon*. Le réalisateur poursuit l'écriture du script avec cette chanson tournant en boucle en fond sonore et prend finalement la décision de l'inclure à la scène *Un, Deux, Trois, Soleil !*, et de faire apparaître à l'écran les figurines de son ancien bureau⁶⁰.

⁶⁰Vanity Fair. (2021, 17 décembre). *Squid Game Director & Cast Break down the Red Light/Green Light Scene* | Vanity Fair [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=51smxeWP4W4>



Figurines susmentionnées, Squid Game saison 1 épisode 1, Netflix 2021

Quant au pourquoi de l'utilisation de cette œuvre, la chanteuse Joo Won Shin, dans une interview pour le magazine Popsugar, explique la vision très spécifique du réalisateur de la série pour la chanson et de l'utilisation qu'il désirait en faire. Les paroles extrêmement romantiques et poétiques rendent la scène encore plus cruelle affirme la chanteuse.

Toujours selon Joo Won Shin, Hwang Dong-hyeok voulait que la scène « (...) incarne la société capitaliste de plus en plus polarisée dans laquelle nous vivons aujourd'hui d'une manière très compressée et cynique. Il y a une parfaite ironie à mettre cette chanson dans la scène⁶¹. » [T.d.A.]

En effet, lors de cette séquence, nous assistons au jeu. Lorsqu'il commence, le jeu n'est pas accompagné de musique, ni originale ni additionnelle. Le silence et la terreur deviennent la musique principale.

Les participants réalisent après la première mort, avec une surprise mêlée d'horreur, ce qui les attend, et dans quoi il se sont embarqués. Il y a d'abord le silence, puis les cris, les joueurs courent et tentent de s'échapper en retournant aux portes par lesquelles ils sont rentrés, celles-ci étant bien sûr verrouillées. Après le premier massacre, le jeu reprend en silence, souvent ponctué par les bruits des coups de feu et du chant de la poupée, dictant le rythme l'épreuve.

⁶¹« That embodies the increasingly polarized capitalist society that we live in today in a very compressed and cynical way. There is a perfect irony in putting that song within the scene. »
Messina, Victoria. (2021, 15 octobre). *Squid Game : Who Sings « Fly Me to the Moon » in First Episode ?* Popsugar. <https://www.popsugar.com/entertainment/squid-game-fly-me-to-the-moon-cover-artist-48554219>

Quand tout à coup apparaît un plan : un homme mystérieux, habillé tout en noir, de dos, regardant le jeu en direct sur un écran. Il paraît puissant par sa posture, et nous découvrons plus tard qu'il s'agit du maître du jeu, appelé « Frontman ».



Frontman observant Un, Deux, Trois, Soleil ! (Squid Game saison 1 épisode 1, Netflix 2021)

Tandis que le jeu continue, le Frontman saisit une télécommande, la dirige vers les figurines animées sur sa droite et appuie sur un bouton. Démarre alors la « version *Squid Game* » de *Fly me to the Moon*. La musique diégétique remplit la pièce. Malgré la musique, nous continuons d'entendre les coups de feu et tous les sons de l'action que nous voyons à l'écran. Le maître du jeu déguste son whisky, le smooth jazz inhérent à la chanson installe dès le premier épisode le climat dérangeant, décalé, et angoissant, qui se poursuit à travers toute la série.

Dans son article de recherche, Haoyun Hu fait cette réflexion quant à l'utilisation de la chanson durant le jeu : « La musique douce fait un grand contraste avec les cadavres et les autres joueurs vivants tentant difficilement d'atteindre la ligne d'arrivée⁶². » [T.d.A.] Comment ne pas y voir une critique directe avec notre société, et le monde qui continue de tourner, les minutes de défiler, alors que certains d'entre nous se battent pour survivre ?

Nous pourrions ajouter que l'utilisation de la chanson *Fly me to the Moon* permet aux spectateurs de faire connaissance avec le mystérieux maître des jeux.

⁶²« The soft music makes a big contrast with the dead bodies and other live players struggling to reach the finish line »

Haoyun, Hu. *The Inescapable Commodification of Violence*. dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto. p. 147

L'auteur Haoyun Hu poursuit ; « la chanson est utilisée quand In-ho [le Frontman, N.d.A] regardait les joueurs jouer sur un écran. (...) Cela crée une atmosphère déprimante et reflète l'exploitation et l'oppression subie par les joueurs pendant que les capitalistes prennent du plaisir à contempler les joueurs participer aux jeux au prix de la mort⁶³. » [T.d.A.] En effet, nous avons la sensation d'une routine pour le Frontman. Ne voyant pas ses expressions faciales mais uniquement sa gestuelle, une autre sensation plus insupportable nous frappe : il s'ennuie.

Haoyun Hu termine son article en écrivant « l'utilisation de la musique accentue le fait que les joueurs ont essayé du mieux possible de survivre et courir en dehors de la réalité pendant que les capitalistes se repaissent de la douleur des joueurs⁶⁴. » [T.d.A.] *Fly me to the Moon*, traduit littéralement en français « Emmène-moi jusqu'à la Lune », résonne désormais comme une supplication sinistre et lancinante, devant des gens riches extrêmement froids, n'ayant que faire de la souffrance d'autrui. De plus, inutile de parler ou comprendre l'anglais pour saisir le décalage entre la musique et l'image, le résultat émotionnel devient donc universel. C'est ce que soutient l'acteur Lee Byung-hun, qui incarne le Frontman, dans l'interview de la chaîne Youtube Still Watching Netflix intitulée *The Squid Game Cast React To Their Own Show*, du 6 octobre 2021. Lors de cet entretien avec le réalisateur et les acteurs de la première saison, Lee Byung-hun déclare « même si les gens n'ont pas la même langue ou la même culture, ils partagent les mêmes émotions⁶⁵. » [T.d.A.] L'acteur, étonné du succès international de la série, l'explique ainsi ; l'universalité des émotions. La musique additionnelle ne serait-elle pas un vecteur essentiel de ces fortes émotions ?

Durant la scène du Un, Deux, Trois, Soleil !, le calme du maître du jeu et la quiétude de toute la pièce nous donne une sensation d'habitude, de rituel. L'ajout de ce morceau nous fait comprendre que ce qui se déroule sous nos yeux n'est que le quotidien du Frontman. Nous avons la sensation étrange qu'il regarde les gens mourir sur son écran comme s'il regardait juste un film ou une série sur sa télévision. Il y a dans cette scène, aussi bien dans la musique que dans la mise-en-scène générale, un sentiment d'habitude, de désensibilisation et de distance vis-à-vis de l'action de la part du personnage, assis confortablement dans son fauteuil.

⁶³« The music is also used when In-ho was watching players play the game on a screen (...) It creates a depressing atmosphere and reflects the exploitation and oppression suffered by the players while the capitalists enjoy watching the condition that players participate in the game at the cost of death ». Ibid. p. 147

⁶⁴« The use of music emphasizes the fact that players have tried their best to survive and run out of reality while the capitalists are indulging in the pleasure from the pain of players » Ibid. p. 148

⁶⁵Still Watching Netflix. (2021, 6 octobre). *The Squid Game cast react to their own show* | Netflix [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xc6IU1aFkik>

De plus, la musique étant diégétique, nous avons également l'impression d'être dans la même pièce que le personnage. Et si nous regardons les images avec lui, alors qui sommes-nous ? Sommes-nous les mêmes que ce personnage qui se divertit de la souffrance et la mort de gens innocents ? Ou est-ce une « simple » présentation du maître du jeu, visant à instaurer du suspense quant à son personnage ?

L'importance de la musique additionnelle diégétique peut se trouver dans la distance que nous avons avec les personnages. Ici nous sommes contraints de subir le point de vue de l'organisateur des jeux, d'être avec lui, dans la même pièce, et d'avoir la même distance sur les jeux.

Le réalisateur nous balade des deux côtés de l'échiquier, questionnant subtilement nos ressentis sur les situations ou notre empathie par rapport aux personnages. Dans cette séquence particulièrement, le message paraît être le suivant : dans certaines situations nous sommes les joueurs, mais nous pouvons être de l'autre côté. Comme le souligne la chanteuse Joo Won en parlant du point de vue de Hwang Dong-hyeok, grâce à cette chanson et séquence, nous constatons une réelle « polarisation » de la société.

En addition à ces théories, cette chanson d'amour pourrait soulever une hypothèse toujours plus sombre ; *Fly me to the Moon* étant une chanson romantique, il est probable que regarder des gens mourir soit une sorte de fantasme pour le Frontman, une manière absolue de se détendre, et d'y trouver une forme de plaisir. Les paroles « tu es tout ce que je désire, tout ce que je vénère et adore⁶⁶ » [T.d.A.] ont une résonance déplacée dans le contexte de la scène. Qu'est-ce que le Frontman pourrait adorer ? Voir des inconnus mourir dans ses jeux ? Que vénère-t-il ? L'argent ? Cette séquence et ce morceau soulève de nombreux questionnements et hypothèses quant au personnage en lui-même.

En plus d'instaurer le contexte de l'œuvre, en nous présentant les personnages et dénonçant leurs actions, la musique diégétique dans *Squid Game* permet d'avoir un pouvoir de manipulation sur les personnages et les spectateurs, tout en critiquant le capitalisme.

Avant leur arrivée sur l'île secrète où se déroulent les jeux, les participants sont drogués, dépossédés de leurs effets personnels et se font installer un traqueur derrière l'oreille. Lorsqu'ils

⁶⁶« You are all I long for, all I worship and adore. » Howard, Bart. (1954, avril). *Fly Me To The Moon*. Decca. 2mn14.

se réveillent tous dans le grand dortoir, dans le premier épisode de la saison un, le *Concerto pour trompette en mi bémol majeur* de Joseph Haydn sort des haut-parleurs. Les personnages sont tous habillés de la même manière ; tenue de sport verte et chaussures blanches, leur numéro, à présent leur nouvelle identité, brodée dans le dos et sur la poitrine.



Réveil des joueurs dans le dortoir, Squid Game, Netflix 2024

Une mélodie légère, entraînante, qui donne aux spectateurs et aux personnages de l'espoir quant à la suite des événements. Cependant, cette manière de réveiller les participants révèlent d'ores et déjà un mécanisme très organisé et structuré. Tous les matins pendant une semaine, les survivants aux jeux entendent ce morceau, qui devient leur signal de réveil. Le caractère joyeux et sautillant du morceau nous rassure pendant un instant et nous donne, spectateurs comme joueurs, un instant d'espoir.

Selon la journaliste britannique Sophia Alexandra Hall, le choix de ce morceau ne servirait pas uniquement de réveil, mais relèverait plutôt de l'annonce des jeux à venir. Elle explique « il est possible que *Squid Game* ait choisi ce morceau grâce à son style de fanfare virtuose. Avec les fanfares souvent utilisées pour annoncer des personnages importants, des cérémonies d'ouvertures comme les Jeux Olympiques, ou sonner le début d'une guerre, cette œuvre est un choix approprié pour une série qui combine ces trois thèmes⁶⁷. » [T.d.A.] Cette

⁶⁷ « It's possible *Squid Game* chose this piece due to the movement's virtuosic fanfare-style playing. With fanfares often used to announce important figures, opening ceremonies such as the Olympics, and to sound the start of a war, this work is a suitable choice for a show which combines all three themes. »

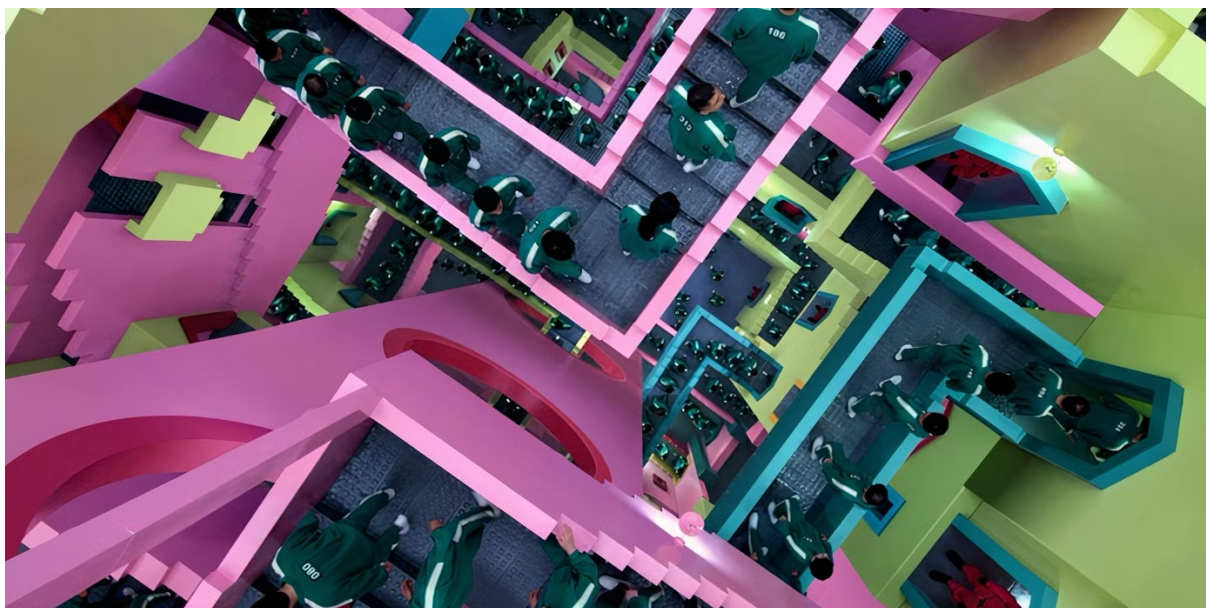
Hall, Sophia Alexandra. (2024, 4 janvier). *Squid Game soundtrack : what classical music is in the Netflix show* ? Classic FM. <https://www.classicfm.com/discover-music/periods-genres/film-tv/squid-game-netflix-classical-music-soundtrack/>

hypothèse viendrait compléter l'idée de l'utilisation du morceau de Haydn comme réveil, en y voyant également l'annonce de trois éléments ; un personnage important (qui pourrait être le Frontman), des jeux, soient les jeux auxquels participent les joueurs, et enfin la guerre ; dans *Squid Game* la lutte des personnages pour leur survie, souvent les uns contre les autres.

Lors du premier épisode de la première saison de *Squid Game*, vers la quarante-et-unième minutes, retentit pour la première fois un autre morceau additionnel ; il s'agit du *Beau Danube Bleu* de Johann Strauss II. Un insert sur les haut-parleurs de la salle du dortoir nous indique expressément que le morceau est diégétique. Tous les joueurs s'alignent les uns derrière les autres, et forment une grande file structurée et organisée. Ils découvrent ensuite les escaliers labyrinthiques où la musique continue de résonner. Ils sont émerveillés par la grandeur des lieux, et par l'architecture colorée des escaliers. Haoyun Hu ajoute dans son essai « *Le Beau Danube Bleu* (...) sert à mettre en lumière l'opulence et la grandeur de l'environnement dans lequel les joueurs viennent d'entrer, bien que la première fois que les participants l'entendent, ils ne se doutent pas de la situation de vie ou de mort à laquelle ils vont être confrontés⁶⁸. » [T.d.A.]

Chaque jour les joueurs sont emmenés comme des bêtes à l'abattoir, vulgairement, au son de la richesse et de la grandeur démesurée.

⁶⁸« The *Blue Danube* (...) serves to highlight the opulence and grandeur of the environment they have entered, yet the player were unaware of the life and death situation that lies ahead. »
Haoyun, Hu. *The Inescapable Commodification of Violence*. dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto. p. 147



Escaliers labyrinthiques de Squid Game, Netflix 2021

Comme un ballet technique parfaitement exécuté, tous suivent les directives sans poser de questions, et la synchronisation est impeccable. La musique s'arrête abruptement lorsque les participants rentrent dans l'arène dans laquelle ils s'apprêtent à disputer le premier jeu. Le silence remplit alors le cadre. Personne ne sait à quoi s'attendre, ni ne se doute que les prochaines minutes vont changer leur vie, ou tout simplement la leur ôter.

Le lendemain, lorsque les joueurs entendent à nouveau *Le Beau Danube Bleu*, et savent désormais que le morceau annonce les jeux imminents. Après le premier jour, le morceau, tout comme celui de Haydn, deviennent petit à petit anxiogène, par anticipation. Les joueurs sont conduits dans leur arène avec ce morceau, comme des bêtes que l'on conduirait à l'abattoir.

Dans un de ses essais, Haoyun Hu soumet l'idée suivante ; « la comparaison entre la musique orchestrale lumineuse et la cruauté des images représente comment les joueurs sont exploités et durement traités sous le capitalisme⁶⁹. » [T.d.A.]

Pourquoi utiliser ces morceaux ?

Le Beau Danube Bleu et le *Concerto pour trompette en mi bémol majeur* de Haydn, en plus de manipuler les joueurs, dupent les spectateurs. Hwang Dong-hyeok, après nous avoir donné une impression de sécurité, reprend le pouvoir sur nos émotions et sur le scénario, en nous imposant désormais ces morceaux comme l'annonce d'une exécution imminente. De plus,

⁶⁹« the comparisons between the bright orchestral music and cruel images illustrate how players are exploited and harshly treated under capitalism. » Ibid. p. 148

en nous appuyant sur les travaux de Haoyun Hu, nous pouvons affirmer que ces morceaux sont utilisés pour représenter les écarts de classe, et la violence du capitalisme sur les joueurs.

Le réalisateur de *Squid Game* parvient à transformer un morceau de notre mémoire collective, souvent associé à des éléments plaisants dans d'autres films et séries, à l'annonce de morts imminentes.

De plus, nous pourrions soumettre l'hypothèse que *Le Beau Danube Bleu* de Johann Strauss II, utilisé de manière systématique avant les jeux, crée une sorte de réflexe pavlovien chez les joueurs et surtout les spectateurs.

En effet, selon le manuel *Introduction à la psychologie* d'Atkinson et Hilgard, le réflexe de Pavlov, (appelé de cette manière d'après son créateur, le médecin russe Ivan Pavlov (1849-1936)), est un conditionnement mental séparé en trois étapes. Pour créer ce réflexe, il nous faut trois éléments ; le stimulus neutre, le stimulus inconditionnel et enfin la réponse inconditionnelle⁷⁰. Dans le livre d'Ivan Pavlov *Conditioned Reflexes : An Investigation of the Psychological Activity of The Cerebral Cortex*, le médecin décrit ses expériences avec les chiens. Pavlov faisait d'abord tinter une clochette (le stimulus neutre), puis donnait de la nourriture aux chiens (le stimulus conditionnel), cela les faisait saliver, c'est la réponse inconditionnelle. À force de répétition de ce schéma, Pavlov continuait de faire tinter la cloche, sans donner la nourriture, et les chiens salivaient quand même. Le stimulus neutre (la cloche) au fil du temps du temps devient un stimulus conditionnel, qui suffit à déclencher une réponse conditionnelle, c'est-à-dire la salivation des chiens⁷¹.

Si nous transposons ce mécanisme à *Squid Game*, le stimulus neutre serait la musique (*Le Beau Danube Bleu*), le stimulus inconditionnel serait les jeux mortels et la réponse inconditionnelle serait la terreur, ou le stress. En supprimant les jeux, la musique devient le stimulus conditionnel, et la terreur, la réponse conditionnelle. Lors de la première diffusion sur les hauts parleurs de ce morceau, ni les joueurs ni les spectateurs ne sont au courant de ce qui les attend. Cependant, à l'aube du deuxième jeu, le malaise est déjà installé. Les spectateurs et joueurs anticipent le massacre à venir en entendant *Le Beau Danube Bleu*. En répétant ce

⁷⁰Hilgard, E.R., Atkinson, R.C, & Atkinson, R.L (1979). *Introduction to Psychology (7^e édition)*. New-York, NY : Harcourt Brace Jovanovich. p. 265

⁷¹Pavlov, I.P. (1927). *Conditioned Reflexes : An investigation of the psychological activity of the cerebral cortex* (trad. G.V. Anrep). Oxford University Press. p. 16-18

morceau de manière systématique, bien que nous ne puissions peut-être pas exactement parler d'un vrai réflexe de Pavlov, le réalisateur nous conditionne tout de même à s'attendre au pire, lorsque ce morceau se fait entendre et que les joueurs sont à l'écran.

Une autre hypothèse possible de l'utilisation de morceaux additionnelles de manière diégétique serait la suivante ; la musique diégétique sert à faire varier notre empathie envers les protagonistes des œuvres.

Dans la scène de l'épreuve du Carrousel, issue du quatrième épisode de la deuxième saison de *Squid Game*, le but du jeu est le suivant : tous les participants se retrouvent sur un carrousel. Lorsque celui-ci tourne, une musique se fait entendre. Lorsque la comptine s'arrête, la plateforme arrête de tourner et un numéro est annoncé par les haut-parleurs, par exemple « cinq ». Les participants doivent alors former des groupes de cinq personnes, et aller s'enfermer dans une des salles qui entourent la salle de jeu. Si un joueur ne trouve pas de groupe, si un groupe ne trouve pas de salle libre ou si le groupe est composé d'un nombre de joueurs supérieur ou inférieur à celui annoncé par la voix, avant la fin du temps imparti, des gardes les abattent immédiatement.



Jeu du Carrousel, Squid Game épisode 4 saison 2, Netflix 2024

Ce qui est intéressant dans ce jeu est l'alternance entre la musique additionnelle diégétique et la musique originale extradiégétique entre chaque partie. Lorsque le carrousel tourne, la comptine, chantée par des voix d'enfants, légère et entraînante nous fait oublier pendant un instant la gravité de la situation. Un des personnages se met même à danser. Nous

nous sentons proche de l'action, comme si nous étions avec les personnages. Puis, lorsque tout s'arrête, les lumières changent et la musique de Jung Jae-il retentit, de manière extra diégétique. Contrairement à la comptine, douce et joyeuse, la musique originale, très rythmée, avec une ligne mélodique martelant sans relâche ses notes, dans un style électro, vient nous repositionner à notre place de spectateur, en sécurité, bien que l'action à l'écran soit extrêmement stressante. Les jeux diégétiques font varier notre distance avec les personnages et l'action. Lors de la deuxième manche, la comptine n'a plus du tout le même effet. Tout le monde, joueurs et spectateurs, savent désormais à quoi s'attendre. Les voix d'enfants crachées à pleine puissance par les haut-parleurs prennent alors un aspect sinistre. Le soulagement, pour les joueurs ou les spectateurs qui connaissent cette chanson, d'entendre un morceau qu'ils connaissent de leur enfance, est vite rattrapé par l'horreur de l'action qui suit.

La chanson traditionnelle coréenne, bien connue en Corée du Sud, est reprise dans la chanson *The Tortoise and the Hare* (soit le lièvre et la tortue), du groupe coréen de K-Pop Stray Kids. Un des membres du groupe chante *둥글게 둥글게*, la comptine de l'épreuve du carrousel. La chanson *The Tortoise and the Hare* aborde le thème du temps qui passe, de la nécessité d'aller à son rythme et d'accepter de se sentir parfois perdu dans la vie. La comptine conclue la chanson, pour rappeler à quel point le monde est cyclique, et que nous reviendrons forcément à la même place. De belles paroles d'espoir et de sécurité dans le monde extérieur, mais une condamnation dans le monde de *Squid Game*. Il est intéressant d'observer comment Hwang Dong-hyeok transforme des souvenirs d'enfance, comme cette comptine, au message positif et bienveillant, en une condamnation à mort pour les joueurs.

Nous pourrions nous demander pour quelles raisons ce jeu et la chanson qui lui est associée ont-ils été choisis ?

Le réalisateur Hwang Dong-hyeok, lors d'une interview pour Netflix, explique qu'inclure le Jeu du Carrousel était un de ses rêves, si l'opportunité d'une deuxième saison se présentait. Le réalisateur raconte la popularité du jeu lorsqu'il était en école maternelle et primaire⁷². Nous constatons dans cette déclaration une envie de continuer à faire découvrir au monde entier des jeux d'enfants et de la musique coréenne. En effet, la musique est indissociable de l'épreuve, puisque que, comme dans l'épreuve Un, Deux, Trois, Soleil !, le jeu ne peut se dérouler sans la chansonnette.

⁷²*Squid Game : le making-off de la saison 2*. (2025). [Vidéo]. Netflix.

Dans le contexte du Jeu du Carrousel de *Squid Game*, cette comptine a un aspect très fataliste. Ce qui nous amusait étant enfants devient un fardeau et une peur un fois adulte. La chanson illustre l'idée selon laquelle nous revenons toujours à notre point de départ, peu importe le temps qui passe. Pourtant, le réalisateur parvient à transformer ce message rassurant, empli de sécurité, en un fait terrifiant, comme si nous étions bloqués et condamnés à affronter notre destin, ou revenir toujours au même point le plus bas de notre existence quoiqu'il arrive. De même, les joueurs survivants sont obligés de remonter sur le manège et de réaffronter leur récent traumatisme encore et encore. Tout ce message rassurant transformé en fatalité nous fait ressentir de l'empathie pour les joueurs.

Un autre intéressant jeu entre les diégèses a lieu durant le premier épisode de la dernière saison de *Squid Game*. Le personnage de Gi-Hun (joueur 456) est déjà réveillé lorsque les trompettes de Haydn annoncent le début d'une nouvelle journée pour les autres personnages. Son regard est fixe et animé par la haine. Il en veut à un joueur et le tient pour responsable de l'échec de la rébellion. Le morceau de Haydn résonne, d'une manière diégétique, mais le son est complètement distordu. Il est au ralenti, comme si le son sortait d'un gramophone en fin de vie. Nous continuons d'entendre tous les bruits ambiants, mais nous ne savons plus ce qui se passe. Le réveil ou les haut-parleurs seraient-ils défaillants ? Cela paraît très peu probable dans un système si riche et organisé.

Il semblerait donc que cette version altérée provienne de l'intérieur de Gi-hun et de sa haine qui l'aveugle. Nous voilà encore une fois immergés entre fiction et réalité, où même la musique diégétique habituelle, bien qu'angoissante, nous manque en cet instant tant la nouvelle version dissonante est terrifiante.

Nous nous retrouvons dans la tête du joueur 456, dans sa haine, au plus profond de lui. La musique additionnelle ici nous rapproche du personnage et de ses combats internes entre le bon et le mauvais. Nous avons l'impression de nous retrouver au cœur de sa folie. Cette distorsion de son angoissante semble clairement annoncer des événements tragiques à venir lors des prochains jeux. Cependant, il semblerait que l'élément perturbateur ne soient plus les jeux en eux-mêmes, mais bien de Gi-hun, qui paraît prêt à tout pour assouvir son besoin de vengeance. Nous ne sommes pas habitués à cette haine et cette perte d'humanité de la part de 456, la musique additionnelle sonne comme un avertissement, qui nous confirme ce malaise et le changement d'état d'esprit qui s'opère au sein du personnage.

Bien que le numéro 456 soit le personnage principal, son envie de meurtre, confirmée par la musique, nous force à l'apprécier un peu moins et à plutôt diriger notre empathie vers le joueur 388, dont le seul crime a été de ne pas avoir été capable de tuer des soldats, finalement humains comme lui, et d'avoir été envahi par la panique, alors qu'il avait un rôle à jouer dans la rébellion. Selon 456, 388 est un traître, et pour une raison qui échappe aux spectateurs et à tous, Gi-hun l'humaniste semble désormais vouloir sa mort. La musique additionnelle habituelle est donc remplacée par une version dissonante et dérangeante, impliquant un suspense insoutenable quant aux prochaines actions du personnage principal.

En continuant avec la musique diégétique dans la série *Squid Game*, et sa capacité à faire varier notre empathie, nous avons le premier épisode de la saison trois appelé *Clés et poignards*, où les participants s'affrontent dans un cache-cache mortel. La chanson pour enfant interprétée dans cet épisode lorsque la moitié des joueurs se cachent s'intitule *꼭꼭 숨어라* (prononcé ggok-ggok sum-eora) soit « Cache toi bien » en français. Le décor est un immense labyrinthe avec une toile tendue au-dessus des participants en guise de plafond, représentant une nuit étoilée, inspirée de Vincent Van Gogh. L'épisode s'appelle d'ailleurs « Nuit Étoilée », en référence au tableau du peintre⁷³. Sur les murs du décor nous pouvons même apercevoir des dessins d'enfants.



La Nuit Étoilée, Vincent Van Gogh, 1889

⁷³Wiki, C. T. S. G. (s. d.). *Hide and Seek*. Squid Game Wiki. https://squid-game.fandom.com/wiki/Hide_and_Seek



Décor du jeu de cache-cache Squid Game épisode 1 saison 3, Netflix 2025

Le jeu de cache-cache est un jeu international, mais pourquoi choisir ce décor et quel est l'impact de la musique additionnelle diégétique dans ce contexte ?

Dans un documentaire sorti spécialement à propos de ce jeu sur la chaîne YouTube *Netflix K-content*, quatre actrices et acteurs réagissent et expliquent la séquence et les intentions du réalisateur.

Selon eux, Hwang-Dong-hyeok voulait représenter un autre souvenir d'enfance ; jouer à cache-cache avec ses amis jusqu'à perdre la notion du temps et s'apercevoir que la nuit tombe. Mais le but est ensuite de rentrer chez soi en toute sécurité⁷⁴.

Les paroles de la chanson pourraient être traduites par « Cache toi, cache toi bien, pour qu'on ne te trouve pas, cache toi, cache toi bien, ne laisse pas tes cheveux te trahir⁷⁵ » [T.d.A.] La comptine continue avec « ne laisse pas tes vêtements te trahir », « ne laisse pas ton orteil te trahir⁷⁶. » [T.d.A.] Et dans ce décor de nuit tombante, ces paroles perdent de leur légèreté et innocence enfantine et deviennent vite anxiogène. La comptine est chantée par une enfant a capella, sûrement pour être au plus proche de la réalité et des souvenirs d'enfance, et la voix sort des haut-parleurs pendant que les joueurs de l'équipe bleue, c'est-à-dire ceux qui ne doivent pas être trouvés, cherchent dans une immense panique, une stratégie pour survivre. Par cette

⁷⁴Netflix K-Content. (2025, juin 30). *[Reaction] Hide-and-seek scene | Squid Game Season 3 | Netflix [ENG SUB]* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=z6JGtQvT_0s

⁷⁵ « 꼭꼭 숨어라 머리카락 보일라 »

⁷⁶ « 꼭꼭 숨어라 옷자락이 보일라 꼭꼭 숨어라 발가락이 보일라 »

musique diégétique, nous avons le même sentiment que durant la scène du Jeu du Carrousel, nous sommes au cœur de l'action, avec les joueurs. Nous appartenons aux jeux. Le réalisateur nous place, comme dans le jeu précédent, avec les participants, ce qui permet également d'être plus investis dans le récit.

Contrairement à la scène de la première saison où nous observions les jeux depuis le bureau sécurisé du Frontman en écoutant *Fly me to the Moon*, Hwang Dong-hyeok nous place dans toutes les situations et à la place de chaque personnage qui composent ces jeux. La musique diégétique est encore une fois très immersive. Dans le jeu du cache-cache, la comptine diégétique est accompagnée d'une harpe extradiégétique dont l'ostinato mélodique, c'est-à-dire la cellule de note répétées, semble tourner en rond, rappelant le Jeu du Carrousel.

Le tout est légèrement dissonant, et nous sommes de nouveau perdus entre réel et fiction. Le mélange des jeux de diégèses bouleverse nos sens. Ne pas avoir de repères musicaux clairs augmente également l'anxiété chez le spectateur. Désormais habitué au calme apparent avant l'action, l'anticipation et la musique douce rend l'attente du moment fatidique presque insupportable.

L'utilisation de la musique additionnelle dans le thriller social sud-coréen, par exemple dans *The 8 Show*, peut, par son caractère diégétique, nous rapprocher ou nous éloigner des personnages, mais peut-être également créer un rendu comique.

En effet, lors du troisième épisode de la série *The 8 Show*, les étages décident de monter un spectacle, pour eux et les téléspectateurs. L'étage numéro 7, très sérieux, sort alors une flûte à bec, se l'enfonce dans le nez et se lance dans l'interprétation du *Vol du Bourdon*, du compositeur russe Nikolaï Rimski-Korsakov (1844-1908)⁷⁷ devant les caméras et les autres étages, médusés. La performance est effectivement impressionnante par la gestion du souffle, la virtuosité que ce morceau extrêmement rapide demande, et par son originalité indéniable. À la suite de cette démonstration, le temps sur le chronomètre s'allonge, et les étages comprennent qu'ils doivent à tout prix divertir les téléspectateurs pour rester dans le jeu et gagner plus d'argent.

C'est la seule fois, dans la série *The 8 Show*, où la musique est explicitement diégétique. Malgré les tensions et la violence qui commence à croître parmi les participants, cette séquence

⁷⁷Vuillermoz, Émile (1949). *Histoire de la Musique*. F. Brouty, J. Fayard & Cie. p. 405

paraît suspendue dans le temps, tant elle est surprenante et inattendue. *Le Vol du Bourdon*, un morceau hautement complexe et technique, correspond parfaitement à l'étage numéro 7, et son image : rigoureux, virtuose des mathématiques, intelligent et méthodique. Cependant, l'exécution du morceau crée une rupture avec ce personnage froid et calculateur. La scène est amusante, et nous commençons à ressentir de l'empathie pour ce personnage.

Grâce à cet ajout inattendu de musique additionnelle diégétique, nous nous sentons tout de suite plus proches des joueurs, nous sommes plus enclins par la suite à l'empathie envers eux. Cette courte séquence nous donne l'impression d'avoir brièvement aperçu la personnalité du joueur. De plus, cela permet un temps de repos pour le spectateur comme les joueurs entre les nombreuses séquences de violence. L'un des avantages des séries est le temps. Le réalisateur peut prendre le temps d'installer son crescendo de violence sur plusieurs épisodes donc plusieurs heures. Il peut également prendre le temps de nous faire reprendre notre souffle dans toute l'action que nous voyons. Par cet ajout de musique, nous cessons pour quelques minutes de retenir notre respiration en nous demandant quelle va être la suite des événements. Si la série n'était que violence du début à la fin, serions-nous enclins à tout supporter et regarder jusqu'à la fin ? Cette cassure comique nous permet de reprendre nos esprits avant la suite des épisodes et l'augmentation exponentielle des actes cruels.

Malgré la violence de la série, au même titre que *Squid Game*, la musique originale dans *The 8 Show* peut apporter de la légèreté à l'action.

Nous pourrions donc, à la lumière des travaux de Haoyun Hu, des interviews données par Joo Won Shin ou par des analyses de séquences, constater l'effet de la musique additionnelle diégétique dans le thriller social sud-coréen. La musique diégétique pourrait nous permettre de découvrir l'intérieur des personnages, les découvrir, ou bien exercer un pouvoir sur les protagonistes, comme une sorte de manipulation. Notre empathie envers eux peut varier ou avoir un effet comique.

La musique additionnelle extradiégétique contribue également à approfondir certains aspects des œuvres étudiées, notamment les souvenirs des personnages ou encore leurs désirs sombre les plus enfouis. Elle donne aussi l'occasion au réalisateur de ridiculiser ses protagonistes, afin de mieux faire réfléchir le spectateur à la société capitaliste.

De plus, La musique additionnelle extradiégétique dans *Squid Game* permet un accès aux souvenirs et à l'intimité des participants.

Dans le troisième épisode de la saison trois de *Squid Game*, appelé *Ce n'est pas ta faute*, les joueurs découvrent le nouveau jeu auquel ils vont être confrontés. Il s'agit d'une version mortelle de la corde à sauter. Le but est de traverser un pont coupé en deux, situé à une trentaine de mètres au-dessus du sol, tout en sautant par-dessus une immense corde à sauter en métal. Il s'agit de la dernière épreuve avant le jeu du calamar. Nous retrouvons la poupée géante Young-hee du jeu Un, Deux, Trois, Soleil !, et son acolyte Cheol-Su. Ces deux personnages sont des présents dans les manuels scolaires coréens.



Jeu de la corde à sauter, épisode trois saison trois, Squid Game, Netflix 2025

Deux des personnages ayant volé la croix de Thanos découvrent qu'ils sont à court de drogue. Les deux participants se retrouvent donc pendant le jeu dans un état de sevrage proche de la transe et de la folie. Lorsque tous rentrent dans la gigantesque pièce, d'abord le silence remplit l'espace. La tension s'installe. Puis la musique originale arrive le temps que le groupe entier rentre dans l'arène. La voix féminine automatique annonce le début du jeu. La grande corde en métal se met en mouvement. Puis, nous avons un gros plan sur une des poupées tenant la corde. Ensuite, la musique démarre. *Kkomaya kkomaya* (꼬마야 꼬마야), une chanson traditionnelle pour enfant retentit. Bien qu'elle soit signée Jung Jae-il dans l'album de la bande originale de *Squid Game 3*, le compositeur n'a fait qu'une réorchestration. Il paraît important de rappeler que les chants traditionnels coréens sont souvent chantés a capella (sans musique

pour accompagner la voix), car ils accompagnent des jeux enfantins. La mélodie doit pouvoir être simple à retenir pour un enfant, et se chanter sans instrument.

Le chant d'enfant dans la version originale enregistrée de *Kkomaya Kkomaya* est accompagné d'une bande instrumentale lumineuse et gaie, à l'opposé de la réorchestration opérée pour *Squid Game* par Jung Jae-il. Le fait de retirer toute la piste instrumentale et de ne laisser que les voix d'enfants a capella donne un rendu d'ores et déjà terrifiant. Comme si les voix n'avaient rien à faire là. Utiliser des chants traditionnels pour enfants donne évidemment son essence à la série *Squid Game*, mais ces voix enfantines dérangent. Elles pourraient presque sonner comme un échec pour les joueurs, qui se retrouvent à jouer aux jeux de leur enfance contre de l'argent et pour leur vie. Plus rien n'a d'innocence. Comme si les enfants qu'ils étaient quand ils jouaient à ces jeux étaient projetés dans la vie d'adulte, une vie très sombre. Comme s'ils avaient échoués. Nous pourrions y voir une sorte de nostalgie, même pour les spectateurs de la série ne venant pas de Corée du Sud. Une certaine nostalgie et une fatalité. Ces jeux qui ne voulaient d'ordinaire rien dire plus longtemps que le temps d'une récréation, décident maintenant de vie ou de mort. De plus, l'infantilisation des joueurs est une autre forme d'humiliation.

La comptine est cette fois extra diégétique. Nous pourrions nous poser la question quant à cette sortie de la diégèse, alors que la comptine du chant précédent était diégétique.

Une des explications plausibles pourrait être la présence des V.I.P., dès le début du jeu. Tous parlent anglais et peut-être n'auraient-ils pas compris les paroles de la chanson traditionnelle, si celle-ci avait été diégétique, peut-être auraient-ils été ennuyés et auraient perdu de l'intérêt pour le jeu. Ces personnages extrêmement riches ont besoin d'être divertis en permanence, sans temps mort ou hésitation. De plus, par son approche coréenne et son besoin de ne pas mettre ses hôtes mal à l'aise, peut-être le maître du jeu a-t-il préféré rester dans le silence, les cris des joueurs étant suffisants pour le divertissement. Cela signifierait aussi que les V.I.P. n'auraient pas d'ouverture d'esprit et ne seraient pas en mesure de comprendre une autre culture. Ils sont sur l'île uniquement pour parier sur des inconnus qu'ils observent se battre à mort sous leurs yeux.

En outre, nous nous approchons de la fin des jeux, les joueurs sont affaiblis et traumatisés, et deux sont en sevrage forcé. Peut-être assistons-nous au début de la bascule vers la folie de tous les participants. Les personnages commencent à entendre des voix et des chants, ils voient les deux poupées leur sourire, notamment les deux personnages drogués.

Ou bien Hwang Dong-hyeok voulait représenter l'intériorité des personnages, et ce que cette grande corde à sauter pouvait raviver comme souvenirs d'enfance. Nous serions alors avec eux au plus profond de leur mémoire.

Également, du fait du caractère extra diégétique de la comptine, nous nous retrouvons cette fois uniquement spectateur de l'action. La chanson s'arrête brusquement lorsque les V.I.P apparaissent à l'écran. Ils n'entendent pas la chanson. Nous nous retrouvons malgré nous avec eux, et nous sommes exclus du côté des joueurs, en étant obligé de cohabiter avec les V.I.P pour cette épreuve.

Pour une fois cependant, puisque les V.I.P n'entendent pas la chanson traditionnelle, les souvenirs de joueurs sont comme protégés. Comme s'il leur restait au moins l'intimité de leurs souvenirs. En décidant de rendre cette comptine extra diégétique, le réalisateur protège les joueurs.

Kkomaya kkomaya, devient presque intimiste, bien que cette version soit terrifiante, grâce à son caractère extra diégétique.

Squid Game n'est pas la seule œuvre du corpus à utiliser de la musique additionnelle extradiégétique. Bien que dans la série de Hwang Dong-hyeok la musique additionnelle extradiégétique laisse place à un accès à l'intériorité des personnages, chez Han Jae-rim, c'est leur apparence qui est mis en avant.

En effet, durant le deuxième épisode de *The 8 Show*, les participants s'échauffent avant de monter et descendre inlassablement les huit étages en courant. Cette séquence intervient lorsque les participants réalisent l'effet de leurs actions sur le gigantesque compte à rebours.

Retenti alors le morceau du compositeur allemand Jacques Offenbach, *Le Galop Infernal* (désormais utilisé pour les danses de *French Cancan*), issu de l'opéra bouffe *Orphée aux Enfers*. Un opéra bouffe est un sous-genre de l'opéra, qui peut également être appelé « opéra-comique ». Choisir le morceau appelé « le galop infernal » pour accompagner des personnages en train de courir de toutes leurs forces pour leur vie n'est peut-être pas dû au hasard.

Les personnages paraissent pathétiques. La musique extradiégétique nous donne un aperçu de ce que les téléspectateurs voient chez eux. La scène est comique, nous imaginons les téléspectateurs rire en voyant les participants monter et descendre les étages à toute vitesse, en espérant faire baisser le compte à rebours. Cependant, la scène devient triste et anxiogène lorsque nous nous rendons compte que les joueurs continuent de courir pendant longtemps et

s'épuisent. De plus, nous sommes nous aussi les téléspectateurs, puisque *The 8 Show* est une série télévisée. Nous sommes finalement les égaux des téléspectateurs de la série, nous faisons de même et trouvons la situation divertissante. Malgré le caractère léger et amusant qu'apporte la musique additionnelle à la scène, nous pouvons également y voir une critique de la société capitaliste, comme dans les autres œuvres du corpus. En effet, les personnages se dépensent et donnent toutes leurs forces pour divertir des personnes immatérielles, pour recevoir du temps et donc de l'argent. Comme dans la vraie vie, nous donnerions de notre personne pour enrichir le capitalisme, avec notre énergie et notre temps. La musique extradiégétique laisse place à un recul sur la situation, nous sortons de l'action et le morceau nous donne l'occasion, après la première impression amusante, d'observer le triste fonctionnement d'une société, condensée en huit étages.

La musique additionnelle extradiégétique est aussi utilisée dans le film *Oldboy*. Elle semble mettre en lumière les désirs obscurs de vengeance du protagoniste. À la trente-neuvième minute du film de Park Chan-wook, l'action est accompagnée par le premier mouvement des *Quatre Saisons* de Vivaldi, *L'Hiver*. Tout comme dans *The 8 Show*, l'action violente est soulignée par le même morceau.

Dans cette scène, le personnage principal, Oh Dae-su torture un responsable de la prison dans laquelle il a passé quinze années de sa vie, en captivité. Il lui arrache les dents une par une, au marteau, en attendant que celui-ci lui révèle le nom de son supérieur.



Scène de torture, Oldboy, 39^{ème} minute, Park Chan-wook, 2003

Les dents du personnage ligoté sautent une à une, tandis que résonne les notes de *L'Hiver*. Pourquoi faire le choix d'utiliser une musique additionnelle, extradiégétique, au lieu de continuer avec la bande originale ?

Le choix de ce mouvement peut paraître hors de propos lors de la visualisation de la scène. Cependant, l'est-il vraiment ?

Le mouvement de *L'Hiver* est hautement structuré dans sa composition et l'exécution doit toujours être « chirurgicale » ; précise et acérée, comme un froid d'hiver glacial qui nous transpercerait. Le personnage principal s'attaque méticuleusement au gardien de prison et s'applique à lui retirer les dents une par une. Il prend son temps malgré le rythme effréné de la musique additionnelle. Le personnage de Oh Dae-su est froid, et semble annihilé de toute émotion. De prime abord, le mouvement de *L'Hiver* semble correspondre à l'intériorité du personnage.

De plus, étonnamment, durant cette scène effroyable, la musique de Vivaldi ressemble à un soulagement intense intérieur de la part de Oh Dae-su. En effet, il se rapproche enfin de son objectif ; savoir qui l'a enfermé pendant quinze ans, sans aucune explication. La musique additionnelle donne à la scène une certaine sérénité teintée d'urgence ; le personnage principal sait qu'il touche du doigt les réponses à ses questions, cependant il reste du chemin à parcourir avant de les obtenir. Le morceau extra diégétique nous donne accès aux tourments intérieurs de Oh Dae-su. Il semblerait que malgré sa haine diffuse, il trouve un apaisement dans la violence. Dans son désir de vengeance qu'il nourrit depuis quinze années, le monstre en lui est enfin libéré et peut faire du mal à un autre être humain, et lui faire subir ce que lui a subi. Il y a

quelque chose de jubilatoire dans cette scène pour ce personnage. Nous retrouvons dans cette scène, et par le mouvement de Vivaldi, le principe culturel du bohk-su, soit du désir de vengeance en Corée du Sud.

Le personnage de Oh Dae-su l'avoue lui-même, « je suis devenu un monstre » et ayant reçu une éducation catholique, il se considère désormais comme un « pêcheur ». Selon la Bible, un pêcheur est une personne qui commet des péchés, c'est-à-dire des erreurs, et entache sa relation avec Dieu. Il peut être amusant dans ce contexte de savoir que Vivaldi était un prêtre catholique, en plus d'un grand compositeur⁷⁸. Le choix d'ajouter sa musique à des scènes de torture serait-il corrélé à l'éducation religieuse de Oh Dae-su ? Et dans cette séquence spécifique, serait-ce un rappel qu'il est en train de pêcher, et de rompre avec ses principes religieux ?

En tant que spectateurs, nous sommes mis à l'écart de la scène avec le côté extra diégétique de la musique additionnelle. Nous ne faisons que constater à quel point la mentalité de Oh Dae-su a évolué, et nous assistons, impuissants, à sa transformation en être sans morale et vengeur.

Au contraire dans la deuxième scène dans laquelle le mouvement de *L'Hiver* est utilisé, à la cinquante-cinquième minute, c'est le personnage d'Oh Dae-su qui se retrouve torturé.

Il est visiblement effrayé et pense qu'il est sur le point de mourir. Le concerto continue alors que toutes les émotions semblent envahir le personnage principal : le désespoir, le regret, ou encore la souffrance. Si nous prenons en compte l'aspect religieux du passé de Oh Dae-su et de la personne de Vivaldi, dans cette séquence *L'Hiver* n'a plus la même signification que dans la première scène de torture. Dans celle-ci, le personnage principal semble vouloir faire rédemption, et implorer le pardon, en réalisant qui il est devenu et ce qu'il a fait au gardien de prison. Nous pourrions y voir une dimension spirituelle, voire religieuse, à l'utilisation d'un morceau de Vivaldi. Oh Dae-su redevient un homme terrorisé, et le concerto n'est plus une démonstration de sa toute-puissance, mais plutôt de sa faiblesse humaine.

Dans son livre *New Korean Cinema*, Darcy Paquet écrit à propos de du film « *Oldboy* a été adapté d'un manga japonais, cependant il y a quelque chose dans la situation affrontée par

⁷⁸Hwang, Jinhee, (2021). *A Study on the Film Music Analysis of Director Chan-wook Park's Revenge Movie Series*, Department of Music Technology, Sangmyung University Hongji-dong, Jongno-gu, Séoul, Corée.

son protagoniste qui semble faire écho aux frustrations accumulées dans la vie pré-Corée démocratique, incluant les défis rencontrés par ses réalisateurs. (...) La vie sous des régimes autoritaires successifs ont impliqué des atteintes mineures ou majeures à la liberté (...), en particulier dans le domaine de la politique et de l'expression artistique⁷⁹. » [T.d.A.]

Éclairés par les travaux de Darcy Paquet, nous pourrions supposer que le personnage de Oh Dae-su est l'incarnation de la société coréenne, qui, trop longtemps opprimée et censurée, cède à la folie et au crime. Nous assistons à la descente aux enfers d'un homme que la captivité et la violence physique et psychologique répétées, ont transformé. Cela pourrait être une mise en garde de la part du réalisateur, quant aux répercussions possibles lorsque l'on oppresse trop fort et trop longtemps un être humain. Cela renvoie immédiatement à l'histoire de la Corée du Sud, et aux nombreux affrontements entre les réalisateurs et le gouvernement, et la censure.

La musique de Vivaldi devient alors cynique et ironique. Le réalisateur semble dire aux spectateurs dans cette séquence, et par ce morceau spécifique « À sa place, qu'aurions-nous fait ? Qu'auriez-vous fait ? ». La deuxième fois que le concerto de Vivaldi est joué, nous constatons avec fatalité le fait suivant : quoi que fasse le personnage d'Oh Dae-su, même s'il se pense invincible un instant, il sera toujours enfermé, traqué, suivi. Il perdra quoiqu'il arrive. Ce constat fataliste effrayant nous renvoie à notre propre condition, dans notre société.

Le personnage Oh Dae-su dit dans *Oldboy* « je suis pire qu'une bête pourtant j'ai le droit de vivre, non ? ». Nous pourrions y voir une similitude avec le personnage de Thanos dans *Squid Game* et le morceau *Fly me to the Moon* qui lui est attribué. Peut-être les deux personnages représentent-ils le point de rupture de personnes trop opprimées par la société, et se besoin de rompre avec l'étiquette Coréenne, de la manière la plus violente possible.

Le réalisateur Hwang Dong-hyeok, dans le documentaire *Squid Game Conversation* ajoute « *Squid Game* est une métaphore du monde réel où le capitalisme conduit à une compétition impitoyable (...) La réalité des joueurs ressemble aux jeux, une fois qu'ils sont à l'extérieur⁸⁰. » [T.d.A.] C'est pour cela qu'ils décident de leur plein gré d'y retourner.

⁷⁹ « *Oldboy* was adapted from a Japanese manga, yet there is something in the situation faced by its protagonist that seems to echo the pent-up frustrations of life pre-democratic Korea, including the challenges faced by its filmmakers. (...) Life under successive authoritarian regimes involved minor and major infringements of freedom (...), particularly in the realm of political and artistic expression. »

Paquet, Darcy. (2009). *New Korean cinema : Breaking the Waves*. Columbia University Press. p. 1

⁸⁰ *Squid Game Conversation*. (2025). [Vidéo]. Netflix.

Les personnages de Thanos et Oh Dae-su, bien que leur morceau attribué soit différent, se ressemblent quant à leur histoire. Opprimés par la société, mis à l'écart, ils finissent par commettre les pires crimes, par besoin de vengeance contre le système et les gens qui les ont totalement détruits.

De plus, osciller entre musique additionnelle diégétique et extra diégétique permet au réalisateur Hwang Dong-hyeok, par exemple, de transporter le spectateur exactement là où le réalisateur voudrait qu'il soit. C'est-à-dire tantôt à la place des joueurs, tantôt à la place des spectateurs, comme le maître du jeu dans *Squid Game*. Notre distance avec l'action semble parfois manipulée grâce à la musique. Nous sommes plein d'empathie dans les scènes comme le Jeu du Carrousel ou le Cache-Cache, puis nous sommes ensuite forcés de regarder l'action à distance, comme un spectacle affreux, avec le Frontman, qui n'a que faire de la mort des participants.

Dans son essai, Xinuye Lucy Wang soumet l'idée suivante par rapport à *Squid Game* : « la musique aide à dépasser les limitations des espaces de l'environnement confiné des jeux. En complétant la narration par la musique, l'imagination des spectateurs est élargie, et n'est pas refrénée par les décors. Notamment, le contraste entre le calme de la musique entraînante jouée avant que chaque jeu ne commence et le tourment intérieur et la peur des joueurs crée une atmosphère tendue qui augmente le suspense et l'investissement émotionnel du public pour l'histoire⁸¹. » [T.d.A.]

Bien que cette citation soit une analyse de *Squid Game*, elle peut s'appliquer aux différentes œuvres étudiées. La musique additionnelle permet aux spectateurs de voyager en dehors des décors. Le plus terrible dans l'horreur en général, et notamment le thriller social, réside dans le hors-champ. L'imagination est l'arme la plus terrible dans ce genre de films ou de série, puisqu'elle est parfois plus rapide que le scénario, ou bien parfois plus sombre, en fonction de nos souvenirs personnels et de notre histoire. Laisser de la place à l'imagination par la musique additionnelle dans *Squid Game*, c'est permettre aux spectateurs de s'enfuir

⁸¹« Music helps to overcome the limitations of the confined gaming environment and stereotyped characters and environment. By completing the narrative with music, the audience imagination is expanded, and they are not suppressed by the setting. In particular, the contrast between the calm and upbeat music played before each game begins and the inner turmoil and fear of the players creates a tense atmosphere that builds suspense and increases the audience's emotional investment in the story. »

Xinyue, Lucy Wang (2023), *The Cinematography Approach to Squid Game : Set, Sound and Shape* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto. p. 133-134

virtuellement de l'île, mais c'est également pouvoir créer par anticipation des images mentales terrifiantes. Donc la peur ressentie en regardant la série pourrait varier en intensité d'une personne à l'autre, en fonction de ce que la musique additionnelle lui évoque.

Les jeux de diégèses semblent nous ouvrir les portes sur les souvenirs et les désirs les plus enfouis et sombres des personnages, comme dans *Oldboy* ou *The 8 Show*. De plus, nous pouvons soumettre l'hypothèse suivante : notre empathie varie en fonction de la musique additionnelle, qu'elle soit diégétique ou extradiégétique.

CHAPITRE III : ENJEUX ESTHÉTIQUES

Au sein de tous les films et séries du corpus, nous constatons l'utilisation de musique additionnelle telle que *Le Beau Danube Bleu* ou encore les *Quatre Saisons* de Vivaldi, à des moments totalement en opposition avec l'image. Pourquoi donc et comment chercher à créer une rupture avec l'image ?

Dans son livre *L'audio-vision*, Michel Chion distingue deux effets distincts lorsque l'on fait référence à la valeur ajoutée par la musique ; l'effet empathique et l'effet anempathique. Pour définir l'effet empathique, l'auteur écrit « la musique exprime directement sa participation à l'émotion de la scène, en revêtant le rythme, le ton, le phrasé adaptés, cela évidemment en fonction des codes de la tristesse, de la gaieté, de l'émotion et du mouvement. Nous pouvons parler alors de musique « empathique » (du mot empathie : faculté de ressentir les sentiments des autres⁸².) ». L'effet empathique se produit donc lorsque l'image et la musique semblent s'accorder, correspondre. La musique est cohérente par rapport à l'action, elle rentre en empathie avec ce qui se déroule, ce que vivent les personnages.

En revanche, comme nous l'avons constaté dans les cas d'*Oldboy*, *Parasite*, *The 8 Show* et *Squid Game*, les scènes d'ultra violence sont parfois accompagnées de musique additionnelle qui semble détachée de l'action. Selon Michel Chion, on pourrait souvent parler d'effet anempathique. Il le décrit par « une indifférence ostensible à la situation, en se déroulant de manière égale, impavide, et inéluctable (...) et c'est sur le fond même de cette indifférence que se déroule la scène, ce qui a pour effet non de geler l'émotion mais au contraire de la redoubler, en l'inscrivant sur un fond cosmique ». Cette définition nous renvoie parfaitement à cette rupture entre musique et image, présente dans de nombreuses scènes de ces thrillers sociaux. L'auteur ajoute « De ce deuxième cas relèvent notamment les innombrables musiques de piano mécanique, de manège, de boîte à musique et d'orchestre de bal dont la frivolité et la naïveté étudiées renforcent dans les films l'émotion individuelle des personnages et du spectateur, dans la mesure même où elles affectent de les ignorer⁸³. » Michel Chion expose l'importance de la musique pour renforcer les émotions des images vers le spectateur.

Pourquoi vouloir utiliser l'effet anempathique, notamment dans *Squid Game* ?

Tout d'abord nous pourrions soumettre l'hypothèse suivante ; la rupture avec l'image créée par l'effet anempathique dans *Squid Game* permet de créer une sensation de temps et de société immuable.

⁸²Chion, Michel. (2021 [1990]). *L'audio-vision - 5e éd : Son et image au cinéma*. Mayenne. Armand Colin. p. 16

⁸³Ibid. p. 16-17

Un des summums de l'utilisation de cet effet de musique anempathique a lieu dans le premier épisode de la dernière saison de *Squid Game*. En effet, après la troisième épreuve de la semaine, les joueurs, conduits par Gi-hun, décident d'organiser une rébellion contre le système et de retourner le pouvoir en place, afin de cesser les jeux pour toujours. Les affrontements sanglants entre les soldats roses et les participants durent toute la nuit, résultant de pertes humaines des deux côtés. La rébellion est maîtrisée et arrêtée par les soldats, et les joueurs sont ramenés à leur dortoir.

Le lendemain matin, les joueurs sont comme tous les jours amenés à leur épreuve. *Le Beau Danube Bleu* résonne tandis que les participants parcourent les escaliers détruits et maculés d'éclats de balles. La première opposition entre musique et images s'opère pendant cette découverte.



Joueurs se rendant à leur épreuve après la rébellion ratée, Squid Game épisode 1 saison 3, Netflix 2025

Puis les joueurs lèvent les yeux et découvrent « le chandelier humain ». Tous les rebelles capturés ont été tués, et accrochés à une sorte de chandelier, suspendu dans le vide, au milieu des escaliers. *Le Beau Danube Bleu* continue de dérouler ses notes tandis qu'une voix féminine automatique leur annonce que tout acte non démocratique, et impliquant de la violence, sera désormais sévèrement réprimé.

L'œuvre de Johann Strauss paraît salie, écorchée, et cassée, comme les escaliers, et l'intériorité des joueurs. La musique dans cette scène provoque un profond état de malaise et

d'angoisse. Peut-être que l'effet est encore plus terrible que si nous avions entendu un morceau original typique de l'horreur : dissonant et terrifiant.

Le plus effrayant dans cette scène est la régularité. Le fait que même la mort ne fasse pas arrêter les jeux. Comme s'ils se battaient contre une immense machine inépuisable. Quoiqu'il arrive, les jeux continueront, peu importent les morts, de chaque côté.

Le Beau Danube Bleu en devient déprimant. Ce message semble aussi adressé aux spectateurs, comme une mise en garde contre le capitalisme : nos vies perdues ne changeront rien, la machine continuera d'avancer et de tout écraser sur son passage.

Dans son livre *La musique au cinéma*, Michel Chion écrit « l'utilisation de musique classique préexistante était courante au temps du muet⁸⁴. » Nous pourrions donc retenir de cette citation que la musique additionnelle aurait toujours existé. Au-delà des enjeux esthétiques, nous pourrions y voir un aspect plus philosophique et narratif. En effet, dans les trois saisons de *Squid Game*, nous entendons de manière systématique des morceaux de Haydn, Strauss ou Tchaïkovski. Cette idée d'utiliser ces morceaux, pour certains, vieux de cent cinquante ans, pourrait être le reflet de ces jeux, qui inlassablement se répèteront, ont existé avant nous et continueront d'exister après nous. Le réalisateur se sert du sublime pour encore une fois nous présenter le plus sombre. Les époques changent et la violence reste la même.

Ensuite, les thrillers sociaux sud-coréens, sont connus, depuis la Nouvelle Vague Coréenne, pour leur esthétisation de la violence. Nous assistons à de nombreuses reprises à l'opposition entre le trivial de l'image et le sublime de la musique additionnelle.

Cependant, comment concilier deux tels opposés ? Comment faire exister et cohabiter le trivial et le sublime dans un même plan ?

« Tout ce qui est propre à susciter d'une manière quelconque les idées de douleur et de danger, c'est-à-dire tout ce qui est d'une certaine manière terrible, tout ce qui traite d'objets terribles ou agit de façon analogue à la terreur, est source du *sublime*, c'est-à-dire capable de produire la plus forte émotion que l'esprit soit capable de ressentir⁸⁵. »

⁸⁴Chion, Michel. (2019). *La Musique au cinéma-Nouvelle édition*. Fayard. p. 259

⁸⁵Burke, Edmund. (2009 [1757]). *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*. Paris. Vrin. p. 96

Au dix-huitième siècle, telle est la définition du sublime par le philosophe irlandais Edmund Burke. Le sublime serait une émotion extrêmement intense, « la plus forte » des émotions humaines, à la limite de la terreur. Nous serions donc presque pétrifiés ou paralysés par le sublime.

Pour Kant, le sublime est quelque chose qui nous dépasse, infiniment grand, qui suscite la terreur, une prise de conscience. Nous ressentons un sentiment d'humiliation face au sublime⁸⁶.

Cela s'oppose au trivial ; définit par « qui par sa fréquence est devenu banal, ordinaire, n'a plus aucune originalité⁸⁷. »

Un des avantages de la musique additionnelle pourrait être une sorte de mémoire commune. À titre d'exemple, les *Quatre Saisons* de Vivaldi est une œuvre très populaire, donc très efficace. Si l'on voulait surprendre le spectateur avec une musique entraînante sur une scène de violence, la musique originale pourrait être utilisée mais choisir un morceau déjà connu mondialement, et rattaché dans l'imaginaire collectif au « sublime », est percutant. Le message traverse le spectateur plus rapidement, l'analyse peut être simplifiée. En effet, entendre un morceau mondialement connu dans un moment totalement inopportun sera toujours surprenant et questionnera.

Les scènes de dîners dans *Squid Game* sont généralement accompagnées de musique « classique » occidentale. Dans la série, un repas est systématiquement organisé pour les joueurs avant la dernière épreuve : le « Squid Game ». Dans l'avant dernier épisode de la première saison, les trois finalistes des jeux se retrouvent autour d'une table garnie de nourriture et de vin. Les joueurs sont habillés en smoking pour l'occasion, leur numéro brodé sur leur tenue de soirée, comme si on les déguisait. Ils sont tous trois très affaiblis, traumatisés et plus ou moins blessés. Pendant toute la durée de la scène, *Le Beau Danube Bleu* est joué.

⁸⁶Kant, Emmanuel. (2015 [1790]). Critique de la faculté de juger (A. Renaut, Trad.). Paris. Flammarion.

⁸⁷CNRTL, TRIVIAL : Définition de TRIVIAL. (s. d.). <https://www.cnrtl.fr/definition/trivial>



Scène du dîner avant le dernier jeu, Squid Game épisode 8 saison 1, Netflix 2021

La beauté de l'œuvre musicale et des habits de soirée neufs s'oppose à la trivialité de la scène. Les trois personnages finissent par se jeter sur la nourriture, dévorent les mets devant eux et mangent avec les doigts. Pendant que la musique de Strauss continue de jouer, nous entendons les bruits désagréables des couverts grinçant sur les assiettes, ou bien encore les sons de mastications très prononcés.

Il est en de même pour l'épisode quatre de la saison trois, où les neufs joueurs restant avant le jeu du calamar dégustent un repas gargantuesque. Ce repas est accompagné de la *Sérénade pour cordes en Do majeur* (1880) de Piotr Ilitch Tchaïkovski (1840-1893), compositeur russe de l'époque musicale romantique⁸⁸. La particularité des morceaux écrit en « majeur » réside dans leur gaité intrinsèque. Bien que nous soyons habitués à la violence de la série, une part de nous, grâce au morceau de Tchaïkovski, se surprend encore à espérer une fin heureuse. Dans cette scène, une fois de plus, le sublime de la musique et du décor très esthétique est opposé à des bruits de mastication et de déglutition. Les tintements des couverts sont incessants, et plus prononcés que dans la première saison, en raison du plus grand nombre de survivants. Les couverts cognent contre les dents des joueurs. Les personnages, affamés, se servent dans les plats de viande directement avec les mains. Le son spongieux et gélatineux des doigts rentrant en contact avec la viande, et fouillant pour le bon morceau, semble amplifié. Malgré l'esthétisme absolu des décors et de la musique, la scène devient vulgaire, triviale.

⁸⁸Vuillermoz, Émile (1949). *Histoire de la Musique*. F. Brouty, J. Fayard & Cie. p. 411-412

Toujours dans l'esprit de cette opposition entre trivial et sublime, nous pouvons prendre en exemple le premier épisode de *The 8 Show*. Nous entendons le morceau du compositeur allemand Jean-Sébastien Bach *Concerto numéro un pour clavecin en Ré mineur*. Lors de cette scène, les participants débattent pour savoir ce dont ils ont besoin pour tenir durant l'émission. La musique additionnelle est un fond sonore lorsqu'ils parlent. Les différents étages ne savent pas pour combien de temps ils vont être enfermés, ils veulent donc se préparer. Chaque étage possède un revenu quotidien, et chaque dépense augmente le temps sur le compte à rebours, et donc retarde leur sortie de l'expérience. Les joueurs doivent donc réfléchir aux dépenses à faire.



Participants devant le compte à rebours, The 8 Show, Netflix 2024

Les protagonistes se mettent d'accord sur les achats. Pendant que le morceau de Bach continue, ils reçoivent du papier toilettes et des seaux pour faire leurs besoins. Le sublime de la musique opposé au trivial de l'image s'exprime dans cette situation, dans un moment humoristique, contrairement à *Squid Game* par exemple, où l'opposition du trivial et du sublime accentue l'aspect dramatique de la scène.

La musique continue lorsqu'un des participants utilise un des seaux pour faire ses besoins. Les bruits inesthétiques nous parviennent, tandis que Bach déroule sa musique raffinée et élégante. Le morceau semble désacralisé.

Si nous continuons dans la série *The 8 Show*, lors du quatrième épisode, le morceau *Herr, unsen Herrscher* de Jean-Sébastien Bach résonne. Il s'agit d'un morceau issu de la *Passion selon Saint Jean*. Dans cette scène, la femme du huitième étage, joliment apprêtée

contrairement aux autres participants, accepte de participer aux jeux auxquels s'adonnent les autres étages, pour divertir les téléspectateurs. La femme perd l'épreuve, la règle veut alors qu'elle se fasse taser ensuite. Elle s'avance donc vers le joueur possédant le taser, s'agenouille dans son tailleur blanc immaculé, et reçoit une importante décharge électrique. Elle s'effondre alors sur le sol. Un des personnages s'exclame « maintenant elle est juste comme nous ! ». La musique de Bach est une représentation du huitième étage, cette femme en apparence distinguée et parfaitement vêtue. Le sublime de Bach s'oppose au violent coup de taser, qui rappelle à cette femme en haut de cette micro-société, qu'elle est humaine et mortelle comme les autres. Le trivial dans cette scène est présent pour rappeler l'égalité face à la mort entre les joueurs, malgré leurs différentes répartitions entre les étages et donc la hiérarchie mise en place. La musique additionnelle est presque humiliante, elle semble remettre à sa place d'humaine la joueuse. Nous pourrions y voir, tout comme dans *Oldboy* ou *Parasite*, le désir de vengeance poussant les participants à perdre leur humanité.

Dans cette volonté d'opposer le trivial et le sublime, durant tout le film *Parasite*, Bong Joon-ho nous présente, tantôt avec une touche d'humour, tantôt avec beaucoup de noirceur, la fracture entre les classes en Corée du Sud. Lors d'une interview avec le présentateur américain Jimmy Fallon, le réalisateur décrit son film de la sorte ; « c'est un film drôle et effrayant⁸⁹. » [T.d.A.]

La musique originale, également signée Jung Jae-il sont très inspirés des époques musicales baroque (1600-1750), et classique (1750-1830). À cette musique originale s'accorde la musique additionnelle classique occidentale.

Des morceaux additionnels se font entendre dans le film, notamment *Spietati, io vi giurai* (Acte II), de *Rodelinda*, composé par Haendel, puis à la fin du film *Mio caro bene*, issue de la même œuvre⁹⁰. Enfin, *In ginocchio da te* du chanteur et acteur italien Gianni Morandi, sorti en 1964.

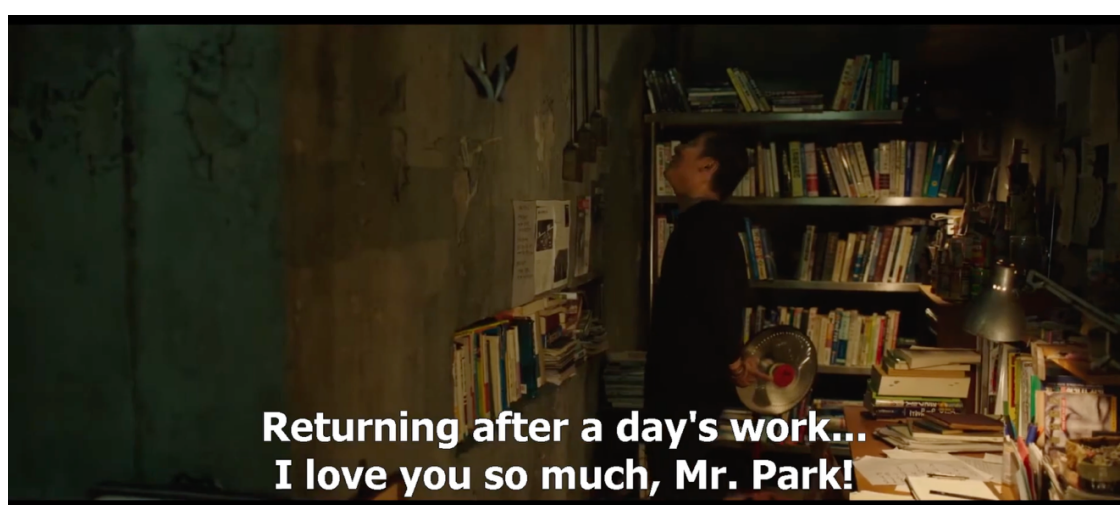
Les morceaux ajoutées sont chantées en italien (bien que Haendel soit saxon, il était courant à l'époque d'écrire des opéras en italien).

⁸⁹« It's a fun and scary movie. »

The Tonight Show Starring Jimmy Fallon. (2019, 10 décembre). *Bong Joon Ho Talks Parasite and That Eight-Minute Standing Ovation at Cannes* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7TtC5JKip00>

⁹⁰Olyrix. *Rodelinda de Georg Friedrich Haendel - Argument - Ôlyrix*. (s. d.). <https://www.olyrix.com/oeuvres/202/rodelinda/argument>

Choisir la langue italienne sous-entend le niveau d'éducation des personnages, le fait qu'ils voyagent peut-être souvent, qu'ils sont instruits. Ce choix de langue révèle le statut social de la famille Park, et la différence entre les deux habitus des familles. Parfois, la musique ajoutée ressemble à une moquerie de la part de Bong Joon-ho envers la famille Park. Les trois morceaux sont en italien, mais peut être que la famille n'y a jamais voyagé. La mère de la famille Park, très naïve, pense peut-être même que puisque les airs d'opéra sont en italien, le compositeur lui-même doit-être italien. Le réalisateur semble se moquer de la crédulité de madame Park.



Geun-se dans le sous-sol aménagé, Parasite, Bong Joon-ho, 2019.

Durant l'une des dernières scènes, Geun-se, après une lutte acharnée contre la famille Kim, remonte à la surface, pendant l'anniversaire de Da-Song (Jung Hyeon-jun). Il se saisit de la lourde pierre et l'abat sur la tête du fils de la famille Kim. Déjà précédemment blessé à la tête, Geun-se est recouvert de sang. Le plan suivant nous amène dans le jardin de la famille Park, et nous avons un insert sur un violoncelle. Une chanteuse interprète *Mio caro bene*, de Haendel. Cet aria (air) apparaît dans l'opéra *Rodelinda* dans la huitième et dernière scène du troisième acte. Dans l'opéra d'Haendel, c'est le personnage Rodelinda elle-même qui interprète ce morceau. Le contexte avant que ce morceau ne fasse son apparition est le suivant ; tout le village accourt vers Rodelinda pour lui annoncer que son mari est décédé. Elle se précipite pour

le rejoindre, et le croit effectivement mort, puisqu'elle le retrouve allongé par terre, inanimé et couvert de sang. Quelques minutes plus tard, il revient à lui, il n'est finalement que blessé⁹¹.

Rodelinda chante alors « mon cher bien-aimé, je n'ai plus d'angoisses ni de peines, mon cœur ne connaît plus de douleur. En te voyant heureux, je sens déjà en mon sein qu'il n'y habite plus qu'amour⁹². »

Dans le film *Parasite*, ce sont exactement ces paroles qui nous parviennent, en italien, lors de la scène d'anniversaire. Tous les personnages dans le jardin, chics et en apparence joyeux, sont encore dans l'ignorance de ce qui va arriver. L'anticipation de la part du spectateur du désastre à venir est angoissante. L'ajout de musique additionnelle, et spécifiquement de ce morceau de Haendel, doux, joyeux, et plein d'amour, rentre en opposition avec le sang que nous venons de voir. Lorsque la caméra revient sur Geun-se, l'aria continue au loin. Cela ajoute une réelle tension dramatique ; le personnage a eu le temps de préparer son plan, la décision est prise, rien ne pourra l'arrêter. Pendant que la flaque de sang sous la tête de Gi-woo continue de s'étendre, la chanson d'amour ne s'arrête pas. La violence est esthétisée, et les rapports de force entre les trois familles, inversés. Le personnage de Geun-se se libère enfin, et prend sa revanche en remontant à la surface, aussi bien au sens littéral que figuré.

Le trivial et le sublime s'affrontent encore une fois ; comme deux classes sociales distinctes, la douce musique lyrique parfaitement exécutée, pleine de ferveur et d'amour, et tout le sang à l'intérieur de la maison, auquel seuls Geun-sae et le spectateur ont accès. Comme si nous étions les seuls à voir la difficulté et les horreurs du monde, pendant que les plus riches chantent et s'amusent. Tout comme dans *Squid Game*, la musique additionnelle semble être un message au spectateur : voici notre monde.

Geun-sae remonte, de manière assez ironique, sous les applaudissements qui viennent de l'extérieur, qui ne lui sont pas du tout destinés. Il paraît invisible, malgré tout le vacarme engendré par la lutte entre les deux hommes, les cris, le bruit de la lourde porte menant au sous-sol que l'on fait rouler, les gigantesques bocaux de fruits en verre jetés à terre, personne ne semble remarquer Geun-sae et sa détresse. Tout cela est masqué par une jolie musique agréable et esthétique.

⁹¹Olyrix. *Rodelinda* de Georg Friedrich Haendel - Argument - Ôlyrix. (s. d.). <https://www.olyrix.com/oeuvres/202/rodelinda/argument>

⁹²« Mio caro bene, caro bene, non ho più affani e pene, non ho più pene al cor. Vendendoti contento, nel seno moi già sento che sol vi alberga amor », Haendel. (1725). *Rodelinda*. *My dear beloved* | *My dear beloved* | *LiederNet*. (s. d.). © The LiederNet Archive. https://www.lieder.net/lieder/get_text.html?TextId=455

Enfin, l'aria est une subtile manière d'annoncer que le fils de la famille Kim, bien qu'il soit très blessé, et couvert de sang, comme dans l'opéra, n'est finalement pas mort.

Au sein de toutes les œuvres du corpus, il est intéressant de se questionner sur le sujet suivant ; la musique additionnelle ne met-elle en exergue uniquement la violence de l'image ?

La musique additionnelle dans le thriller social sud-coréen ne permettrait-elle pas l'esthétisation de la violence des dialogues, tout en critiquant la société et le capitalisme ?

Durant le septième épisode de la série *The 8 Show*, nous entendons le *Boléro* du compositeur français Maurice Ravel. Juste avant cette séquence, le huitième étage s'est amusé à placer des caméras de surveillance dans toutes les chambres inférieures, et a placé tous les participants sur des sièges, leurs yeux ouverts de force à la manière de *Orange Mécanique* de Stanley Kubrick. Lorsque le *Boléro* commence, le huitième étage pleure car elle est « dépassée par ses émotions ». Pendant ce temps est projeté en direct, sur l'immense mur de sa chambre, tous les candidats torturés, pour certains en pleines hallucinations.

Au-delà du trivial, dans cette scène la cruauté s'oppose au sublime, nous sommes au cœur de la folie humaine.

Le *Boléro*, connu pour avoir un rythme presque militaire avec ses ostinatos rythmiques à la caisse claire répétés cent soixante-neuf fois durant le morceau, porte en lui une grande rigueur, voire une obsession due à sa cellule rythmique répétée. Toute comme l'étage numéro huit semble obsessionnelle et décidée à faire le mal et commettre des crimes. Le morceau demande un grand contrôle technique, tout comme nous pourrions le supposer, la participante numéro huit veut exercer son contrôle et son nouveau pouvoir sur les personnes qui lui sont « inférieures ». Il est difficile d'éprouver de l'empathie pour ce personnage criminel, et cette séquence pourrait être un parallèle avec notre société mondiale actuelle, notamment grâce à l'aspect militaire du *Boléro*. Les « remords » qu'expriment la joueuse avec ses faux pleurs nous font penser : ceux qui commettent les pires crimes en ce monde, ont-ils aussi des remords ? Malheureusement, l'étage numéro huit balaye ses pleurs d'un revers de la main et continue ses activités, rassurée hypocritement par une autre joueuse, qui ne veut pas subir le même sort que ses semblables.

La violence des dialogues est particulièrement exacerbée dans la série *Squid Game*. En effet, lors des trois saisons de la série, le réalisateur Hwang Dong-hyeok décide d'introduire

des personnages spectateurs, parlant anglais, appelés dans la série « les V.I.P. ». Ils se retrouvent tous ensemble durant les jeux dans un très grand lounge, sirotant du champagne et buvant à outrance, tout en pariant de l'argent sur les joueurs en face d'eux, qu'ils peuvent voir à travers un miroir sans tain aussi grand qu'une baie vitrée. Dans cette même pièce se trouve le Maître du Jeu, portant un masque lui couvrant l'entièreté du visage, pour garantir son anonymat. Avec eux sont également présents des esclaves, le visage disparaissant derrière un masque noir sans tour pour la bouche, ou bien sont nus et peints entièrement avec des motifs évoquant des pelages d'animaux.

Les V.I.P ont plusieurs points communs : tous sont extrêmement riches, portent de beaux costumes de soirée et leur visage est partiellement couvert d'un masque en or, représentant un animal. Il serait probable que chaque animal représente un pays. Par exemple, le masque de l'aigle serait les États-Unis d'Amérique, l'ours pour la Russie, la chouette pour la Corée du Sud, le taureau pour le V.I.P espagnol, ou bien le cerf pour la Chine. Le cerf en Chine est d'ailleurs un symbole de richesse et de prospérité. Ces masques seraient une représentation de la mondialité des jeux.



V.I.P de Squid Game, avec leurs masques en or

Pendant que ceux-ci se déroulent devant eux, un garde déplace les numéros des joueurs, inscrits sur des sortes de pions en forme de chevaux, disposés sur une maquette représentant le jeu en cours. Les V.I.P ont même des jumelles pour admirer l'horreur au plus près, tout en étant en sécurité dans leur lounge. Ils investissent sur des joueurs spécifiques à chaque épreuve et les fonds récoltés permettent de continuer les jeux, sans fin. Les humains en compétition mortelle

sous leurs yeux sont totalement déshumanisés, les V.I.P ne connaissent absolument pas leurs noms, mais uniquement leurs numéros. Nous avons l'impression dérangeante d'assister à des paris hippiques. D'ailleurs, à la fin de la première saison, le personnage de In-ho, le Frontman, lorsqu'il ramène Gi-Hun (456) chez lui après sa victoire aux jeux lui déclare, « Vous aimez les courses de chevaux ? Vous n'êtes que des animaux, des chevaux sur un hippodrome, et nous parions sur vous⁹³. » Haoyun Hu, dans son essai *L'inévitable marchandisation de la violence* écrit « la marchandisation capitaliste et la déshumanisation sont représentés dans *Squid Game* à travers la relation entre les joueurs et les V.I.P. La violence dans les épisodes n'inclut pas seulement les morts sanglantes, mais aussi les comportements abusifs des V.I.P envers les joueurs⁹⁴. » [T.d.A.] Il peut donc être intéressant de souligner que la cruauté et la violence et le trivial n'ont pas lieu uniquement dans les images, mais aussi dans les dialogues entre les personnages.



Pions-chevaux représentant les joueurs, Squid Game saison 3 (2025)

Durant la troisième saison de *Squid Game*, un dîner a lieu entre les V.I.P et le *Frontman*. Ce repas intervient après le jeu de cache-cache sanglant où ces mêmes V.I.P viennent d'abattre froidement les perdant, et avant le jeu de la corde à sauter (représenté ci-dessus sur le photogramme), et *Le Beau Danube Bleu* de Johann Strauss II joue dans les hauts parleurs. Les V.I.P se demandent si les joueurs vont choisir de disputer le prochain jeu. Le sublime de la

⁹³Hwang Dong-hyuk, *Squid Game*, Netflix, [série] saison 1 épisode 9, 15:04-15:16

⁹⁴Haoyun, Hu. *The Inescapable Commodification of Violence*. dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto. p. 140

musique cohabite avec le trivial des dialogues, qui peuvent être aussi durs et marquer aussi fort que la mort d'un personnage.

En effet, pendant ce dîner, toujours accompagné du Beau Danube Bleu en fond, tous les V.I.P sont exaltés d'avoir pu « participer » eux-mêmes à une épreuve, en tuant les perdants.

L'un d'eux annonce même fièrement « c'était comme si j'étais un membre de la tribu Massaï chassant dans la nature sauvage africaine⁹⁵ », tandis qu'une autre déclare avoir énormément chassé en Afrique, mais que cette expérience était la meilleure. Un autre d'entre eux sanglote car son hélicoptère était en retard, et qu'il n'a pas pu participer au massacre. Ils remercient le Frontman de les avoir laissés participer, en insistant sur le « bonheur » qu'était cette expérience.

Les phrases « pour votre plaisir », « pour le bien de votre divertissement⁹⁶ » sont lancées à plusieurs reprises par les V.I.P ou le Frontman. Pour les V.I.P, les jeux ne sont que ce qu'ils sont : des jeux. Comme s'ils regardaient la télévision, ils se divertissent de ce qu'ils voient, et s'extasient de participer et de tuer pour de vrai. L'idée du divertissement, ou d'avoir à divertir des spectateurs est un point commun des films et des séries du corpus. De plus, ces phrases sont toujours déroulées sur de la musique. Et la musique n'est-elle pas elle aussi un bon moyen de se divertir ?

La musique de Johann Strauss détonne dans ce contexte de dîner luxueux, mais cette fois par sa contradiction avec la cruauté des dialogues. Pourquoi avoir fait le choix d'illustrer ce dîner avec ce morceau ?

Le décalage abyssal entre le sublime de l'œuvre musicale et la violence des propos est déstabilisant pour le spectateur, et ce contraste met en lumière l'atrocité des échanges entre les V.I.P. Le silence du Frontman suggère parfois que cette conversation va trop loin, même à ses yeux. Mais il y a également dans son silence une sorte de regard fataliste sur la nature humaine. En effet, lui aussi a participé aux jeux avant d'être choisi pour en être le maître, il sait dans quelles conditions se trouvent certains des joueurs, il était à leur place seulement un an auparavant. De plus, le Frontman décide d'aller dans les jeux en cours pendant la deuxième saison. Mais son expérience est bien différente des V.I.P ; il écoute les histoires des joueurs, participent aux jeux comme un participant lambda, avec un numéro, et encourage même quelques personnes. Il est fasciné par le joueur 456, Gi-hun, revenu une deuxième fois dans les

⁹⁵« It was like i was a Masaai tribesman stalking the african wilderness » Hwang Dong-hyuk, *Squid Game*, Netflix, saison 3 épisode 3.

⁹⁶« for the sake of your entertainment », ibid.

jeux pour essayer d'y mettre un terme. L'humanité de Gi-hun étonne le frontman, car jamais 456 ne blesse, ne heurte ou n'est égoïste ; il est déterminé à arrêter les jeux en limitant le plus possible les morts inévitables. La musique prend donc un aspect certes esthétique, mais également narratif.

Par la musique, il accentue la cruauté des V.I.P, leur monstruosité. On ne peut s'empêcher d'y voir un parallèle avec le monde dans lequel nous vivons. Hwang Dong-hyeok avoue même au Time « après avoir écrit la saison 3, bien sûr j'ai pensé 'certains VIP ressemblent à Elon Musk'⁹⁷ ! ». [T.d.A.] Les plus riches regardent le monde brûler et les classes inférieures s'entre-tuer pendant qu'ils continuent de s'enrichir, ou de se divertir en pariant sur des vies humaines.

Cette scène est comme une représentation du sublime et du trivial dans la réalité. Comment le bon et le mauvais cohabitent. Comment le bon et le mauvais coexistent en chacun de nous, êtres complexes. La dernière phrase du personnage principal Gi-Hun, le joueur 456, avant de mourir est d'ailleurs « les humains sont... » Le réalisateur laisse volontairement cette phrase en suspend, il le confirme dans le documentaire Netflix *Squid Game Conversation*, en disant « les êtres humains sont trop complexes pour être définis en une phrase⁹⁸ ». En effet, comment résumer la complexité d'un être humain en une phrase ? Cette musique additionnelle symphonique et ces dialogues sont peut-être une métaphore du monde dans lequel nous vivons, et dans lequel ces conversations, ici inventées, doivent avoir lieu. *Squid Game* est une critique acerbe et assumée de la société coréenne, cependant cette critique peut s'appliquer et s'étendre au monde entier.

Nous savons que *Le Beau Danube Bleu* annonce une épreuve pour les candidats, ils sont normalement les seuls à l'entendre. Que signifie cette utilisation dans ce contexte ? Cela annonce-t-il des « jeux » à venir auxquels les V.I.P seraient confrontés, dans la vie, le monde extérieur ? Cela pourrait-il signifier qu'eux aussi ne sont que des joueurs, ou des pions sur un échiquier bien plus grand qu'eux, peu importe leur richesse ? *Le Beau Danube Bleu* est présent

⁹⁷« After writing [Season 3], of course I thought, 'Oh, some of the VIPs do kind of resemble Elon Musk. » Burt, Kayti. (2025, 27 juin). *The Real-Life Inspirations Behind Squid Game's VIPs in Season 3*. TIME. <https://time.com/7298235/squid-game-vips-season-3/>

⁹⁸*Squid Game Conversation*. (2025). [Vidéo]. Netflix.

pour tout le monde dans cette saison finale, comme un rappel d'égalité face à la mort. Ils ne seraient alors que l'équivalent de tous les joueurs, malgré leur importante richesse.

Nous pouvons peut-être trouver un élément de réponse dans le livre *Squid Game Unmasked*, qui viendrait corroborer cette théorie à laquelle nous sommes confrontés face à la scène.

Xinyue Lucy Wang, dans son essai intitulé *Approche cinématographique de Squid Game ; décor, son et formes*, pointe du doigt le fait que « malgré leur richesse et pouvoir, ils [les VIP N.d.A.] sont incapables de contrôler ou de prédire l'issue des jeux, et ils se retrouvent finalement à la merci des joueurs qu'ils exploitent⁹⁹. » [T.d.A.]

Cette affirmation viendrait confirmer le fait que l'usage du morceau de Johann Strauss II est, de la part du Frontman (et évidemment du réalisateur), une volonté de montrer aux V.I.P qu'il sont finalement exactement comme les joueurs. Les participants aux jeux arrivent sur l'île souvent à cause de paris qui les endettent ; par exemple, Gi-Hun, joueur 456 est surendetté à cause de paris hippiques. Les V.I.P se moquent d'eux, mais font finalement exactement la même chose : ils considèrent les joueurs comme des chevaux, et parient sur eux. Si le participant sur lequel a parié le V.I.P décède, celui-ci perd de l'argent. Et cet argent sert ensuite à continuer de financer les jeux, années après années. Les rapports de force se retrouvent parfois inversés, les ultras riches reliés par leur argent aux personnages endettés.

Le Beau Danube Bleu, donnant à la scène une ironie à la fois effroyable et merveilleuse, ne semble pas du tout interloquer les V.I.P, trop aveuglés par l'argent et le divertissement pour se rendre compte qu'ils font également partie du jeu.

Par la musique additionnelle dans *Squid Game*, nous sommes contraints de nous poser certaines questions dérangementes : sommes-nous tous des V.I.P ? Ou bien le V.I.P de quelqu'un ou de quelque chose ? Quelle que soient nos convictions, faisons-nous tous partie quoiqu'il arrive de ce grand système capitaliste ? Ne pouvons-nous pas y échapper ? Tant de questions et de réflexions se posent en entendant toutes les morceaux additionnels au sein de la série.

Enfin, en mettant tout le monde à la même position avec le morceau de Strauss ; une autre réalité inconfortable vient nous heurter ; nous sommes, nous spectateurs, également des V.I.P. Peut-être que *Le Beau Danube Bleu* s'adresse à nous aussi, qui regardons la série et

⁹⁹« Despite their wealth and power, they are unable to control or predict the outcome of the games, and they ultimately find themselves at the mercy of the players they have exploited »
Xinyue, Lucy Wang (2023), *The Cinematography Approach to Squid Game : Set, Sound and Shape* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto. p. 129

sommes divertis par l'action à l'écran. Bien que dans notre monde, les morts de *Squid Game* soient fictives, nous nous divertissons quand même en regardant les jeux. Nous choisissons nos favoris, puis les personnages que nous aimons moins. Nous parions dans notre tête sur la survie de tel ou tel candidat ; pire encore, nous pouvons nous surprendre à être soulagés de la mort de certains personnages agaçants. Néanmoins, le message de la part du réalisateur, comme il l'explique dans plusieurs interviews, serait davantage préventif qu'accusateur. L'impact de la réalisation que nous ferions partie de ces gens qui se divertissent des jeux n'en est pas pour le moins atténué.

Le réalisateur Hwang Dong-hyeok nous pousse à la réflexion à travers ses personnages et la musique additionnelle. Le réalisateur de *Squid Game* dit à propos de la série « ce n'est pas seulement la société coréenne, c'est le monde entier, qui assiste à une escalade de division, de conflits¹⁰⁰. » Cela pourrait expliquer la diversité de musique ajoutées entendues dans la série ; coréenne, américaine, ou plus largement anglophone, ou bien occidentale. Tous ces morceaux viennent de différents endroits mais également de différentes époques. Comme si tout cela avait duré depuis trop longtemps et qu'il était temps d'oser agir pour changer ce qui nous révolte. Le réalisateur veut nous mettre en garde contre les dangers du capitalisme qui nous oppresse, et pourrait changer nos façons d'agir.

¹⁰⁰*Squid Game Conversation*. (2025). [Vidéo]. Netflix.

CONCLUSION

En conclusion, nous avons pu constater que la musique additionnelle comporte de nombreux enjeux, qu'ils soient culturels, diégétiques ou bien esthétiques. Qu'elle soit dans *Oldboy* de Park Chan-wook, *Parasite* de Bong Joon-ho, *Squid Game* de Hwang dong-hyeok ou bien *The 8 Show* de Han Jae-rim, la musique nous donne des pistes de lecture des œuvres, et des réflexions sur le passé et le présent.

Aux questions et hypothèses telles que ; pourquoi faire le choix de la musique additionnelle et laisser de côté la création originale dans les scènes de violence ? Quand faire apparaître cette musique ? Quelle est sa place dans la diégèse ? ou bien quel est son rôle esthétique ? Pourquoi faire le choix d'incorporer de la musique additionnelle européenne ou occidentale ? Les réponses ont pu être trouvées dans des articles ou des livres de chercheurs, dans les interviews des acteurs ou réalisateurs, ou bien finalement rester des hypothèses et des idées.

Comme nous avons pu l'analyser dans les films et séries du corpus, et comme le confirme de nombreux travaux de chercheurs, l'histoire de la Corée du Sud est indissociable de son paysage cinématographique.

Nous avons pu comprendre pourquoi nous retrouvions parfois de la musique classique occidentale et européenne, grâce aux travaux de Darcy Paquet et ses explications quant au contexte historique, notamment l'accès démocratisé aux films occidentaux dans les années 1970 en Corée du Sud.

Quant à l'utilisation de morceaux de musique classique occidentale, grâce à la mémoire collective liée à ce morceau, cela permet d'exprimer une certaine richesse et opulence. Ces morceaux sont très efficaces du fait de leur notoriété internationale et leur caractère intemporel. Ils permettent également aux réalisateurs de représenter la fracture entre les classes sociales en Corée du Sud, et plus largement dans le monde entier.

L'utilisation de comptines coréennes comme dans *Squid Game* permet d'attirer un public adulte coréen, peut-être nostalgique de sa jeunesse, tout en faisant rayonner la culture coréenne à l'internationale. Comme le voulait la directrice de Netflix pour la Corée Kim Min Young, la série devait garder son « authenticité culturelle » tout en garantissant une « accessibilité mondiale » aux spectateurs étrangers. Ceux-ci découvrent un nouvel univers, de

nouvelles chansons et finalement une nouvelle culture. Le fait de détourner ces comptines pour en faire la bande sonore de jeux mortels garantit à *Squid Game* une très forte identité artistique et culturelle. Refuser de doubler certaines comptines assure à la série Netflix l'intégrité de sa série.

Puis, nous avons pu découvrir que les enjeux diégétiques n'étaient pas négligeables. En effet, selon la nature du morceau additionnel (diégétique ou extradiégétique) et la position dans laquelle le spectateur est placé par le réalisateur, l'appréhension de l'œuvre filmique ne sera pas la même. Nous avons pu le constater avec les chansons traditionnelles coréennes de *Squid Game*, ou grâce à la musique de Vivaldi dans *Oldboy*, par exemple. Dans *Squid Game*, la musique diégétique rapproche de l'action et des personnages, elle est immersive. Comme dans la scène du carrousel, où, lorsque la musique bascule sur une création originale extradiégétique, nous sommes, en tant que spectateurs, rebasculés à notre place d'observateur, et non de participants aux jeux. Les jeux de diégèses sont des variateurs d'empathie vis-à-vis des personnages. Notre distance avec les protagonistes des œuvres est savamment calculée.

De plus, les insertions de musique additionnelle diégétiques amènent parfois un aspect comique à une séquence. Dans les films et séries du corpus, l'humour vient par instants de la musique ajoutée. Nous pouvons citer l'épisode deux de la série *The 8 Show*, où *Le Galop Infernal* issu de l'opéra-bouffe *Orphée aux Enfers* accompagne les personnages courant dans tous les sens, donnant un aspect très comique à la scène, malgré le contexte dramatique de la série. Nous pourrions également mentionner l'épisode suivant, dans lequel un participant joue *Le Vol du Bourdon* de Rimsky Korsakov avec une flûte à bec dans le nez. La musique additionnelle apporte parfois de l'humour dans *The 8 Show*, tandis qu'elle apporte de l'anxiété dans *Squid Game*.

Comme le dit l'acteur Lee Jung-jae, personnage principal de la série *Squid Game*, « s'il n'y a pas d'humour, quelle est la différence entre cette série et une autre du genre survival ?¹⁰¹. »

Bien que les séries *Squid Game* et *The 8 Show* n'aient pas la même direction artistique, et que dans ce contexte Lee Jung-jae fasse référence aux dialogues plus qu'à la musique, cette citation reste intéressante pour les deux séries du corpus. L'humour se retrouve dans les

¹⁰¹Still Watching Netflix. (2021, octobre 6). *The Squid Game cast react to their own show | Netflix* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xc61U1aFkik>

dialogues de *Squid Game*, tandis qu'il est parfois logé dans la musique additionnelle dans *The 8 Show*.

Il est intéressant de constater que l'humour de *The 8 Show* et *Parasite* peut effectivement, par instants, se retrouver dans la musique additionnelle. La citation de Lee Jung-jae ne s'applique pas uniquement à *Squid Game*, mais aussi à d'autres œuvres du corpus. Par exemple la scène de bagarre dans *Parasite* entre la famille Kim et le couple du sous-sol, accompagné par une balade italienne est marquante et comique. Introduire l'humour par la musique additionnelle permet aux films et séries du corpus de se créer une identité forte, et de laisser aux spectateurs le temps de « respirer » avant de continuer le déferlement de violence, tant dans les images que dans l'écriture.

Malgré les différences de format entre films et série, comme la durée de l'œuvre, ou bien le support de diffusion, nous avons trouvé des similitudes dans l'utilisation de musique ajoutée. Ainsi, *Oldboy* et *The 8 Show* utilisent tous deux le mouvement de *L'Hiver*, pour deux scènes de violence représentant des personnages opprimés en train de céder à leur partie humaine la plus sombre et la plus cruelle.

Nous avons pu également réfléchir aux enjeux esthétiques de l'utilisation de musique additionnelles.

Le trivial et le sublime s'opposent souvent dans les séquences citées du corpus. Nous assistons à une rupture entre l'image et les morceaux additionnels, ce que Michel Chion appelle la musique anempathique.

Nous pouvons désormais conclure que cette rupture permet de déstabiliser le spectateur, de créer la surprise et donc le forcer à se poser des questions quant à l'action sous ses yeux. La rupture donne aux scènes de l'ironie, voire du cynisme. Les enjeux esthétiques peuvent paraître les plus sombres et les plus importants pour forcer la remise en question du spectateur et du système social dans lequel il se trouve. Bien qu'il y ait plus de temps dans une série qu'un film pour développer un point de vue ou une idée, la musique additionnelle permet subtilement d'évoquer des non-dits, des nouvelles réflexions, alors qu'une action totalement différente se déroule sous nos yeux.

Enfin, quelques questions restent néanmoins en suspens. De nombreux chercheurs, auteurs et journalistes tendent à analyser en priorité la musique originale des œuvres, souvent

au détriment de la musique additionnelle, traitée comme une musique de fond, sans aucune valeur esthétique ou narrative. Parce que les morceaux, par exemple, comme *Le Beau Danube Bleu* de Johann Strauss II ou le concerto *L'Hiver* de Vivaldi, sont mondialement connus, nous avons l'impression qu'ils sont acceptés dans l'imaginaire collectifs et nécessitent moins d'analyse. Il peut être ardu de trouver des travaux centrés sur la musique additionnelle dans les films et séries. Il est également intéressant de constater que la question de la musique additionnelle n'est presque jamais abordée en interview, de la part des journalistes vers les réalisateurs. Pourtant, les décors, costumes ou encore effets spéciaux suscitent beaucoup d'interrogations. Serait-ce parce que la musique, n'étant pas une création originale, n'a pas lieu d'être questionnée ? Serait-ce déplacé de questionner un réalisateur sur la musique entendue dans son œuvre, si celle-ci est additionnelle ? Pourtant le choix de musique additionnelle n'est-il pas un choix de réalisation à part entière ?

Il est étonnant de constater l'absence de questions sur ces sujets, bien que les scènes de thriller sociaux dans lesquelles apparaissent de la musique additionnelle, qu'elle soit contemporaine coréenne, pop américaine, européenne ou de l'époque classique, soulèvent de nombreuses questions et réflexions, allant du système capitaliste à la condition humaine toute entière.

Enfin, un réalisateur occidental utiliserait-il la musique additionnelle dans un thriller social de la même façon qu'un réalisateur sud-coréen, alors que l'histoire, tant politique que culturelle et sociale des pays soit différente ?

BIBLIOGRAPHIE

- Bourdieu, Pierre (1979) *La distinction : critique sociale du jugement*. Paris. Les Éditions de Minuit.
- Bourdieu, Pierre (2000 [1972]). *Esquisse d'une théorie de la pratique, précédé de trois études d'ethnologie kabyle*. Paris. Éditions du Seuil.
- Burke, Edmund. (2009 [1757]). *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*. Paris. Vrin.
- Chion, Michel. (2019). *La Musique au cinéma-Nouvelle édition*. Fayard.
- Chion, Michel. (2021 [1990]). *L'audio-vision - 5e éd : Son et image au cinéma*. Mayenne. Armand Colin.
- De Mente, Boyé Lafayette. (2018). *Korean mind : Understanding Contemporary Korean Culture*. Tuttle Publishing.
- Haoyun, Hu. *The Inescapable Commodification of Violence*. dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto
- Heft Sam, *The K-wave hits the Western Shores : Squid Game Globalism* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto.

- Hilgard, E.R., Atkinson, R.C, & Atkinson, R.L (1979). *Introduction to Psychology* (7^e édition). New-York, NY. Harcourt Brace Jovanovich.
- Hong, YK. (2021, octobre 9). *Squid Game : How the Korean version of « Red light green light » has a history of korean resistance to the Japanese invasion*. dans Heft Sam, *The K-wave hits the Western Shores : Squid Game Globalism* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto
- Hwang, Jinhee, (2021). *A Study on the Film Music Analysis of Director Chan-wook Park's Revenge Movie Series*, Department of Music Technology, Sangmyung University Hongji-dong, Jongno-gu, Séoul, Corée du Sud.
- Juagdan Alexie, (2022, décembre 08), *The squid Game ; A reflexion of our society*. Asian Journal USA dans Haoyun Hu, (2023). *The Inescapable Commodification of Violence* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto.
- Kant, Emmanuel. (2015 [1790]). *Critique de la faculté de juger* (A. Renaut, Trad.). Paris. Flammarion.
- Lecordier, Didier (2012), *L'Habitus* dans Monique Formarier et Ljiljana Jovic. (2012). *Les concepts en sciences infirmières*. L'Association de recherche en soins infirmiers (ARSI).
- Paquet, Darcy (2009). *New Korean cinema : Breaking the Waves*. Columbia University Press.

- Pavlov, I.P. (1927). *Conditioned Reflexes : An investigation of the psychological activity of the cerebral cortex* (trad. G.V. Anrep). Oxford University Press.
- Robinson, Michael. (2005), *Contemporary Cultural Production in South Korea : Vanishing Meta-Narratives of Nation*, dans Chi-Yun Shin et Julian Stringer (éd.) (2005). *New Korean Cinema*. Édimbourg. Edinburgh University Press.
- Vuillermoz, Émile (1949). *Histoire de la Musique*. F. Brouty, J. Fayard & Cie.
- Waqar, Tuba, (2021, octobre 18), *Squid Game was almost called round 6, here's why* dans Heft Sam, *The K-wave hits the Western Shores : Squid Game Globalism* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto.
- Xinyue, Lucy Wang (2023), *The Cinematography Approach to Squid Game : Set, Sound and Shape* dans Granata Paolo (éd.) (2023) *Squid Game Unmasked, a critical analysis*, University of Toronto.

SITOGRAPHIE

- Beek, M. (2024, août 14). *Squid Game soundtrack : what pieces of classical music are used in Squid Game and who composed the score ?* Classical Music. <https://www.classical-music.com/features/tv-and-film-music/squid-game-soundtrack>
- Brut America. (2022, août 16). *The truth about Jordan Peele* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XG9C5R8BmRE>
- Burt, K. (2025, 27 juin). The Real-Life Inspirations Behind *Squid Game*'s VIPs in Season 3. *TIME*. <https://time.com/7298235/squid-game-vips-season-3/>
- CNRTL. *TONIQUE* : définition de *TONIQUE*. (s. d.). <https://www.cnrtl.fr/definition/tonique//1#:~:text=%E2%88%92%20Empl.,adj.,que%20cette%20gamme%20est%20%C3%A9tablie.>
- CNRTL. *TRIVIAL* : Définition de *TRIVIAL*. (s. d.). <https://www.cnrtl.fr/definition/trivial>
- Donald Reignoux. (2025, 26 juillet). *StreamVF avec le Cast VF de SQUID GAME* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=52_-7pB-QAw
- Hall, S. A. (2024, 4 janvier). *Squid Game soundtrack : what classical music is in the Netflix show ?* Classic FM. <https://www.classicfm.com/discover-music/periods-genres/film-tv/squid-game-netflix-classical-music-soundtrack/>
- Hyung Ryu Tae, (2025, 14 janvier). *The « Squid Game » song heard « Round and Round » the world*. Korea JoongAng Daily. <https://koreajoongangdaily.joins.com/news/2025-01-14/opinion/meanwhile/The-Squid-Game-song-heard-Round-and-Round-the-world/2221127>
- John R. Peters Jr. (2022, 2 mars). *Bong Joon-ho Subtitle Speech* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8GmJc1HbEDE>
- Jugnot, M. (2024, 22 décembre). *L'Habitus, Pierre Bourdieu (Fiche concept)*. Partageons L'Éco. <https://partageonsleco.com/2019/11/06/lhabitus-pierre-bourdieu-fiche-concept/>
- Korea JoongAng Daily. (2025, 14 janvier). *The « Squid Game » song heard « Round and Round » the world*. [https://koreajoongangdaily.joins.com/news/2025-01-](https://koreajoongangdaily.joins.com/news/2025-01-14/opinion/meanwhile/The-Squid-Game-song-heard-Round-and-Round-the-world/2221127)

[14/opinion/meanwhile/The-Squid-Game-song-heard-Round-and-Round-the-world/2221127](https://www.14/opinion/meanwhile/The-Squid-Game-song-heard-Round-and-Round-the-world/2221127)

- LGBD (s.-d). *Utilisation d'une œuvre musicale en fond sonore d'une œuvre audiovisuelle (fr)* - La Grande Bibliothèque du Droit. [https://www.lagbd.org/Utilisation_d%27une_œuvre_musicale_en_fond_sonore_d%27une_œuvre_audiovisuelle_\(fr\)#:~:text=Le%20producteur%20peut%20aussi%20utilise%20la%20librairie%20musicale%20moins%20coûteuse](https://www.lagbd.org/Utilisation_d%27une_œuvre_musicale_en_fond_sonore_d%27une_œuvre_audiovisuelle_(fr)#:~:text=Le%20producteur%20peut%20aussi%20utilise%20la%20librairie%20musicale%20moins%20coûteuse)
- Mallet, A. (2025, 16 janvier). Squid Game : « Pendant 10 ans, personne ne m'a regardé » . . . Le rôle de Thanos est bien plus important que vous ne le pensez pour son interprète. *Télé-Loisirs*. <https://www.programme-tv.net/news/series-tv/369247-squid-game-pendant-10-ans-personne-ne-ma-regarde-le-role-de-thanos-est-bien-plus-important-que-vous-ne-le-pensez-pour-son-interprete/#:~:text=Alors%20qu'il%20avait%20entam%C3%A9,une%20longue%20travers%C3%A9e%20du%20d%C3%A9sert>.
- Marie. (2025, 8 janvier). Pourquoi T.O.P a quitté BIGBANG ? Une rétrospective complète. *K-Sélection*. <https://altselection.ouest-france.fr/pourquoi-t-o-p-a-quitte-bigbang-une-retrospective-complete/>
- Martin, C. (2025, 13 janvier). L'étonnante histoire derrière Thanos, le rappeur fou de Squid Game 2. *Première.fr*. <https://www.premiere.fr/Series/News-Series/Lettonnante-histoire-derriere-Thanos-le-rappeur-fou-de-Squid-Game-2>
- Messina, V. (2021, 15 octobre). Squid Game : Who Sings « Fly Me to the Moon » in First Episode ? *Popsugar*. <https://www.popsugar.com/entertainment/squid-game-fly-me-to-the-moon-cover-artist-48554219>
- *My dear beloved | My dear beloved | LiederNet*. (s. d.). © The LiederNet Archive. https://www.lieder.net/lieder/get_text.html?TextId=455
- Myu-Ri. (s. d.). *Comment l'hibiscus syriacus est devenu la fleur nationale de Corée du Sud ? – Sous le ciel de Corée*. <https://www.souslecieldecree.fr/hibiscus-syriacus-fleur-nationale-coree-du-sud/>
- Netflix K-Content. (2025, janvier 1). [Reaction] Squid Game Season 2 cast reacts to the Pentathlon | Netflix [ENG SUB] [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=SHRcMkX_7Bk
- Netflix K-Content. (2025, juin 30). [Reaction] Hide-and-seek scene | Squid Game Season 3 | Netflix [ENG SUB] [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=z6JGtQvT_0s

- Nick. (2024, 19 novembre). *BACK TO K-POP'S FIRST GENERATION : Shin Hae-chul – To You. The Bias List // K-Pop Reviews & Discussion*. <https://thebiaslist.com/2024/11/16/back-to-k-pops-first-generation-shin-hae-chul-to-you/>
- Olyrix. *Rodelinda de Georg Friedrich Haendel - Argument - Ôlyrix*. (s. d.). <https://www.olyrix.com/oeuvres/202/rodelinda/argument>
- Rédaction Futura, La. (2018, 13 mai). *Guerre de Corée : quelles sont les causes ? Futura*. <https://www.futura-sciences.com/sciences/questions-reponses/epoque-contemporaine-guerre-coree-sont-causes-5494/#>
- Report, S. (2017, 17 octobre). *The Waterphone*. MaxTheTrax. <https://maxthetrax.com/2017/10/17/the-waterphone/>
- Salao Cole, (2022, janvier 09) *What Is a Social Thriller?*, Killer Thriller, <http://killerthrillers.net/social-thriller/>
- Schou, S. (2012, 29 octobre). Top South Korean directors on hitting Hollywood - EXCLUSIVE. *EW.com*. <https://ew.com/article/2012/10/29/south-korea-top-directors-park-chan-wook-kim-je-woon-bong-joon-ho/>
- Serrell, M. (2024, 17 janvier). Mort de Lee Sun-Kyun : une mobilisation inédite du monde de la culture en Corée. *France Inter*. <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/un-monde-nouveau/un-monde-nouveau-du-mercredi-17-janvier-2024-7376090#>
- *Squid Game Conversation*. (2025). [Vidéo]. Netflix.
- *Squid Game : le making-off de la saison 2*. (2025). [Vidéo]. Netflix.
- *Squid Game soundtrack : what pieces of classical music are used in Squid Game and who composed the score ? - Classical Music | Ghostarchive*. (s. d.). <https://ghostarchive.org/archive/yNOXn>
- Still Watching Netflix. (2021, octobre 6). *The Squid Game cast react to their own show | Netflix* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xc61U1aFkik>
- Still Watching Netflix. (2021, octobre 6). *The Squid Game cast react to their own show | Netflix* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xc61U1aFkik>

- The Tonight Show Starring Jimmy Fallon. (2019, 10 décembre). *Bong Joon Ho Talks Parasite and That Eight-Minute Standing Ovation at Cannes* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7TtC5JKip00>
- Todd Barton. (2015, 14 juillet). *Waterphone Demo : Waters-Hubbert* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=foSJstDFDfg>
- Vanity Fair. (2021, 17 décembre). *Squid Game Director & Cast Break down the Red Light/Green Light Scene | Vanity Fair* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=51smxeWP4W4>
- *Vivre sa vie : Film en douze tableaux (1962) | Drame.* IMDb. <https://www.imdb.com/fr/title/tt0056663/>
- Wiki, C. T. S. G. (s. d.). *Hide and Seek*. Squid Game Wiki. https://squid-game.fandom.com/wiki/Hide_and_Seek
- World Health Organization (s. d.). « *Suicide mortality rate (per 100 000 population)* » World Health Organization Datadot. <https://data.who.int/indicators/i/F08B4FD/16BBF41?m49=410>

Accompagner la lecture.

Afin d'accéder à quelques titres musicaux cités dans le mémoire, il suffit de flasher le QR Code avec l'appareil photo de votre téléphone.



Le Beau Danube Bleu, Johann Strauss II.



L'Hiver, Vivaldi.



Concerto pour trompette, Haydn.



Mio Caro Bene, Haendel.



등글게 등글게 (*Jeu du Carrousel*), chanson traditionnelle coréenne.

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont accompagnée dans la réalisation de ce mémoire. Je remercie tout d'abord Jean-Marc Patron, pour ses conseils, ses encouragements, ses métaphores et sa patience lorsque je parlais de ce mémoire du matin au soir. Ma profonde reconnaissance va également à Ludwig Boyot, pour ses encouragements constants, son soutien indéfectible, sa bienveillance et les nombreuses heures passées à écouter mes doutes. Merci à Sophie Hardy, pour ses relectures et corrections de ce mémoire, ainsi que son soutien. Merci à Santiago Robledo pour ses messages remplis de positivité dans les moments de questionnement. Toute ma gratitude à Raymond Hardy, qui m'a guidée avec ses livres, depuis les étoiles. Merci à Michèle Hardy pour son soutien. Et enfin, je souhaite exprimer ma reconnaissance à Seong Yeon Oh, actrice et amie, pour le temps généreusement consacré à répondre à toutes mes questions sur la Corée du Sud et pour sa disponibilité malgré le décalage horaire.

Clémentine Patron