

Beste de savoir

[Partie 1] Ni No Kuni : Quand la musique
raconte une histoire...

22 mars 2019

Table des matières

1.	Introduction	1
2.	Le générique de début : la promesse d'une histoire épique	2
3.	Le thème principal : allégorie du voyage	3
3.1.	La mélodie	4
3.2.	Analyse harmonique	5
3.3.	Conclusion	9
4.	Le thème héroïque	9
4.1.	Un rythme galopant	10
4.2.	Une mélodie explosive construite sur deux motifs	10
4.3.	Analyse harmonique	12
5.	Le stéréotype d'une musique de jeu d'aventure	13
6.	Conclusion	15
	Contenu masqué	15

% [PARTIE 1]NI NO KUNI : QUAND LA MUSIQUE RACONTE UNE HISTOIRE... % nohar
% 11 février 2018

1. Introduction

À quoi ça sert, la théorie musicale ?

Ça a vraiment un intérêt toutes ces notions compliquées ?

Pourquoi devrais-je m'y intéresser, alors que je ne sais même pas jouer d'un instrument ?

Eh bien pour répondre simplement, la théorie musicale fournit des outils qui servent à *décrire*, à *comprendre*, à *construire*, et à mieux *apprécier* la musique. La musique est omniprésente dans notre quotidien, c'est un moyen de communication universel qui aide à véhiculer des idées et des émotions. C'est également un art. À l'image d'une langue, mieux on la comprend, plus on en saisit les nuances et les subtilités, plus on en perçoit la beauté, **plus on en profite**.

Je sais bien que ce discours a toutes les chances de sonner creux à votre oreille, alors permettez-moi d'essayer **de vous le montrer** plutôt que de simplement vous le dire.

Dans cette série de billets, nous allons examiner **la bande originale d'un jeu vidéo**, en l'analysant d'un point de vue théorique. J'espère être capable de vous montrer qu'au-delà d'une écoute superficielle qui nous permet de dire « Ah ouais elle est sympa cette musique, et ce jeu raconte vraiment bien son histoire », la théorie musicale nous propulsera plutôt vers un « Ouah, mais c'est super bien écrit ! Ce sont vraiment des conteurs de génie chez les studios Ghibli ! ».

2. Le générique de début : la promesse d'une histoire épique

Car en effet, le jeu que j'ai choisi pour cela n'est pas pris au hasard. Il s'agit de *Ni No Kuni*, un RPG japonais réalisé par les studios Level 5 (*Dragon Quest*, ça vous dit quelque chose ?), et dont la totalité de la réalisation artistique a été confiée aux studios Ghibli (*Mon voisin Totoro*, *Princesse Mononoké*, *Le Voyage de Chihiro*, *Le tombeau des Lucioles...*). Dans ce contexte, Ghibli a évidemment fait appel au compositeur fétiche de Hayao Miyazaki, à savoir Joe Hisaishi (dont je suis un fervent admirateur).

Avec de telles bases, il n'est pas étonnant que la musique du jeu ait un aspect très "cinématographique", c'est-à-dire que plutôt que d'employer des ficelles de composition propres au jeu vidéo (écrire une musique *fonctionnelle* dans laquelle le compositeur n'est pas maître du temps qui passe), la musique aura ici une fonction similaire à celle de films de Miyazaki. On va donc parler de **musique narrative**, dont le rôle est d'exacerber les émotions suscitées par l'histoire que l'on nous raconte.

Dans ce premier billet, nous allons nous contenter du *tout début* du jeu. En fait, on va même se borner au générique de début et à l'écran-titre, car il y a déjà des tas de choses à dire dessus !

Concrètement, nous allons analyser **les 3 premières minutes** de cette vidéo :

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/tYUz-oW8RWw>.

2. Le générique de début : la promesse d'une histoire épique

Le but de cette introduction de 3 minutes est que le joueur se sente récompensé, quelque part, d'avoir appuyé sur `start`, en lui donnant un avant-goût de ce qui l'attend. Pour ce faire, le jeu démarre sur un *flashforward* [↗](#), c'est-à-dire au beau milieu d'une séquence d'action qui se déroule dans le futur, à chaud, sans explication.

On y apprend le nom des personnages, Oliver et Drippy, que l'on voit arriver dans un "tout nouveau monde", verdoyant et sauvage, qu'Oliver ne connaît pas, et manquer de se faire piétiner par un troupeau de... euh... créatures qui ressemblent à des sangliers avec des cornes de cerfs. Ils échangent quelques mots, on est alors gratifié, l'espace d'une seconde, d'un plan large sur une vallée majestueuse avec ses forêts luxuriantes, des cascades gigantesques et un lointain château que l'on a à peine le temps d'apercevoir et **VLAN** ! Le générique de début nous explose à la figure en moins de temps qu'il n'en faut pour dire "wouaouh".

3. Le thème principal : allégorie du voyage

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/gaymBZZBWFw>.

Je vous invite à faire attention à la construction de ce générique. Concrètement, il s'agit de montrer des images du jeu (donc on est toujours dans le *foreshadowing* [☞](#), c'est-à-dire la promesse de ce qui va nous arriver dans le futur), avec quelques "zigouigouis" visuels qui dansent en surimpression, comme pour nous avertir que l'on va manger de la magie à tous les repas pendant les 100 prochaines heures.

On peut séparer ce générique en quatre parties clairement identifiables :

- L'intro fracassante, qui se résout sur le nom du compositeur et chef d'orchestre, Joe Hisaishi ;
- La partie "fond blanc", où l'on voit Oliver et tous ses copains ;
- La partie "fond noir", où on nous montre des monstres et des combats épiques ;
- La fin dans laquelle on aperçoit deux autres personnages menaçants, dont la fameuse sorcière, juste avant la conclusion.

C'est manichéen au possible, simple, efficace, et ça n'a pas d'autre but que d'être excitant et d'annoncer au joueur qu'il est sur le point de démarrer une véritable épopée.

Si je vous ai fait distinguer la partie "fond blanc" de la partie "fond noir" du générique, c'est parce que chacune porte un motif mélodique particulier, que l'on peut appeler respectivement la "mélodie principale" et la "mélodie héroïque". Le thème du jeu repose essentiellement ces deux mélodies, et cela a pour effet de nous hurler dans les oreilles qu'il s'agit d'un jeu d'aventure, comme nous allons le voir.

3. Le thème principal : allégorie du voyage

Commençons par analyser le thème principal.

Le but de cette mélodie est d'être assez mémorable et de véhiculer un sentiment d'élévation, d'exaltation. Dans le générique, il est joué par les violons, avec des cuivres en guise d'accompagnement. En voici une transcription grossière, réduite au strict minimum, de manière à en permettre une analyse :

3. Le thème principal : allégorie du voyage

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/hnhTiek9hZI>.

On peut considérer que ce motif est **LA** mélodie du jeu, elle équivaut à énoncer le titre *Ni No Kuni*.

3.1. La mélodie

Cette mélodie brille par la simplicité *apparente* de sa construction, ce qui la rend très facile à retenir. Cela dit, cette simplicité n'est qu'une façade car Joe Hisaishi n'a pas laissé grand chose au hasard, et bien qu'elle débute comme *Il court il court le furet*, elle est en fait incroyablement astucieuse !

Tout commence avec cette phrase, dont la durée réelle est de deux mesures, mais qui a été placée à cheval sur trois :



FIGURE 3. – Générique - Mélodie principale - Phrase 1

Les quatre première notes (Ré - Sol - La - Si) indiquent la tonalité sans aucune ambiguïté, car elles détournent un accord de Sol Majeur (Sol - Si - Ré), en mettant un accent tout particulier sur le Si qui est tenu et répété pendant presque une mesure. Nous sautons ensuite vers un Ré une tierce au-dessus, pour redescendre enfin d'une quarte et tomber sur un La. De par leur position, les deux notes qui ressortent le plus de cette phrase sont le Si et le Ré, qui sont respectivement la tierce et la quinte de Sol Majeur.

Le fait de terminer cette phrase par un La, qui n'occupe pas de fonction particulière dans la tonalité de Sol Majeur (c'est-à-dire qu'il ne crée pas de mouvement particulier, mais qu'il n'est pas non plus un point de repos), indique que la phrase n'est pas finie et qu'il y a d'autres choses à entendre derrière. On peut voir cela (ce La) comme une sorte de *virgule mélodique*, et la seconde phrase s'enchaîne dans la foulée :



FIGURE 3. – Générique - Mélodie principale - Phrase 2

3. Le thème principal : allégorie du voyage

Il s'agit de **la même mélodie** que la première phrase, mais rehaussée d'un degré. Ce qui est particulièrement intéressant, c'est que la mélodie détoure maintenant un accord de **La mineur**. En somme, le motif n'a pas été bêtement transposé : en le rehaussant de la sorte, on l'a modulé vers une tonalité mineure, et cela lui donne une toute autre couleur. Mais ce n'est pas tout, car ce qui donne sa qualité *mineure* à l'accord de La mineur et donc sa couleur à cette phrase, c'est *la tierce* (le Do) qui est accentuée car elle est tenue pendant presque une mesure. C'est hyper astucieux car cela (ce Do ... Ah non ça marche pas) a pour effet de susciter l'intérêt de l'auditeur en créant une *tension*, avant de passer à la dernière phrase :



FIGURE 3. – Générique - Mélodie principale - Phrase 3

Si la phrase précédente rendait la mélodie intéressante, alors on peut dire de la troisième qu'elle la rend *carrément jolie*. La première chose qu'il faut noter, c'est que tous les Do de cette phrase sont diésés : cela nous indique clairement que **nous venons de changer de tonalité**, pour passer de Sol Majeur vers la tonalité se situant une quinte au-dessus, Ré Majeur, ce qui crée, cette fois, une véritable *surprise*.

En arrivant sur le Ré après avoir détourné les trois premiers degrés de Si mineur (Si, Do, Ré), la tension de la mélodie atteint son point culminant : nous avons poursuivi l'escalade amorcée par les deux précédentes phrases jusqu'au sommet. Il est maintenant temps de redescendre, pour *résoudre* cette tension, et c'est exactement ce qui se passe.

Regardez la première note de chaque mesure (le premier temps) : Ré, Do, Si, puis nous terminons sur un La, qui a maintenant une valeur différente de la dernière fois puisque c'est *la quinte* de la tonalité de Ré Majeur. Dans ce contexte précis, *ce La* a une valeur de *points de suspension*, qui sera, nous le verrons, renforcée par l'harmonie.

Nous avons donc une mélodie qui gonfle progressivement la tension pendant un peu plus de deux phrases, en se répétant chaque fois un peu plus haut que la fois précédente, avant de redescendre et se résoudre partiellement, *dans une tonalité différente de celle de départ*. Gardez cette petite synthèse en tête.

Voyons maintenant comment Joe Hisaishi a décidé d'habiller cette mélodie.

3.2. Analyse harmonique

3.2.1. Accord suspendu

Commençons par la fin, parce que c'est le plus facile.

L'élément le plus évident que nous puissions relever sur ce thème, c'est la présence d'un **accord suspendu** (Ré suspendu, ou D_{sus}^4) joué par les cuivres sur la toute dernière note, ce qui a pour effet de ralentir la *résolution* de la mélodie **en la laissant planer** pendant une mesure avant de la reposer. Vous avez forcément déjà entendu cela des centaines de fois ! Eh bien maintenant vous saurez que c'est l'effet produit par un *accord suspendu* qui précède un accord majeur.

3. Le thème principal : allégorie du voyage

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/Hj1HU3KKvy0>.

Un accord *suspendu* se construit à partir d'un accord majeur en *déplaçant sa tierce* d'un degré vers le haut ou vers le bas. Par exemple, à partir de l'accord **D** (Ré Majeur), qui contient les notes Ré-Fa-La, on peut créer :

- l'accord **D_{sus}²** en abaissant la tierce sur la seconde (Ré-Mi-La),
- l'accord **D_{sus}⁴** (beaucoup plus fréquent) en montant la tierce vers la quarte (Ré-Sol-La).

Ces accords appellent naturellement à se résoudre sur leur accord majeur de départ, même s'il arrive quelquefois qu'ils soient résolus sur un accord mineur.

3.2.2. Progression harmonique

On peut voir la progression harmonique de ce thème *en deux temps*, la montée et la descente.

La montée se construit relativement naturellement sur cette mélodie : on démarre sur l'accord de Sol Majeur, **G** (que la mélodie vient de détourner), puis lorsque l'on atteint le Ré, on tombe naturellement sur un accord de Ré majeur (**D**), qui est la dominante (le degré V) de Sol Majeur. Notez que l'on a, pour cela, **monté d'une quinte** sur la gamme de Sol Majeur.

La deuxième phrase commence par détourner un La mineur, alors jouons un La mineur (**Am**). Par une heureuse coïncidence, étant donné que la mélodie s'est rehaussée d'un ton, l'harmonie qui a progressé de **D** vers **Am** est une nouvelle fois **montée d'une quinte** dans la tonalité de Sol Majeur. La mélodie arrive ensuite sur un Mi, et l'harmonie va une fois encore **monter d'une quinte** dans la tonalité de Sol Majeur, pour arriver sur un Mi mineur (**Em**).

La troisième phrase commence par détourner un Si mineur, **Bm**, en ayant changé de tonalité, nous avons encore **monté d'une quinte**, mais cette fois sur la gamme de Ré majeur (même si cela revient au même).

Puis l'harmonie va ~~encore monter d'une quinte~~... Ah non, **C-C-C-COMBO BREAKER !**

Cette fois, nous allons **redescendre** vers le Ré. Si l'on omet le **D_{sus}⁴** dont nous avons déjà compris la fonction, cet enchaînement d'accords (**Bm-A-G-D**) est ce que l'on appelle un **vi-V-IV-I**. Ce n'est pas une progression très courante à part chez Joe Hisaishi, ce qui la rend caractéristique de son vocabulaire harmonique, raison pour laquelle je l'appelle affectueusement la "Cadence Mononoké". On peut notamment la retrouver en Mi majeur dans [ce morceau](#) à 1 :37, où l'on se rend peut-être mieux compte de son caractère suspensif.

3. Le thème principal : allégorie du voyage

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/kqzH1IxKpFI>.

L'utilisation de cette cadence, même si ce n'est pas flagrant, est donc quelque part une *signature* de Joe Hisaishi : ce thème est de lui, *ça se sent* quand on connaît son œuvre.

3.2.3. Technique de construction

Essayons de nous mettre à la place de Joe Hisaishi lorsqu'il a composé cette mélodie. On peut imaginer qu'il s'est dit ceci :

- *Ok une mélodie très simple, je prends les trois premières notes de **Sol Majeur** puis je retombe,*
- *Pas mal ! Maintenant, je fais la même chose, disons **un degré plus haut**,*
- *Cool ! Maintenant j'amorce la même chose encore **un degré plus haut***
- *Bon il faut conclure, comment je peux me retourner **sur le cinquième degré de la dominante** de Sol Majeur ?*
 - *À cet instant, Joe Hisaishi se gratte la tête pensivement...*
 - *J'ai trouvé ! J'ai qu'à sortir une Cadence Mononoké !*
 - *Parfait, maintenant j'habille ça et emballez c'est pesé.*

Cette technique de construction n'est pas étrangère à l'arsenal créatif d'Hisaishi. Prenons un autre exemple :

- *Ok, une mélodie très simple, j'amorce les trois premières notes de **Do mineur** et je tombe sur le degré 2,*
- *Pas mal ! Maintenant, je fais la même chose, disons **une tierce plus bas**,*
- *Cool ! Maintenant j'amorce la même chose encore **une tierce plus bas**,*
- *Bon il faut conclure, comment je peux retourner **sur le cinquième degré de la dominante** de Do mineur ?*
 - *À cet instant, Joe Hisaishi esquisse un mouvement pour se gratter la tête, mais très vite...*
 - *Ah mais c'est tout bête, j'ai qu'à passer par une dominante secondaire ! (D7)*
 - *Hey, ça sonne vachement bien ! Faudrait que j'en cause avec Hayao pour son histoire de château qui vole...*

3. Le thème principal : allégorie du voyage

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/DK8iyi04puw>.

J'espère que vous aurez reconnu le prototype de [ceci](#) , à savoir la musique d'un film qui partage pas mal d'éléments avec l'histoire de Ni No Kuni, quoique se déroulant dans une atmosphère plus nostalgique, où il est question d'un passé perdu.

3.2.4. Un jeu de lumière

Pour en finir avec l'analyse théorique de ce thème, j'aimerais attirer votre attention sur une subtilité harmonique. Réécoutez bien le thème en fermant les yeux. Vous remarquerez peut-être que la toute dernière phrase (la *Cadence Mononoké*) qui redescend tout comme la fondamentale des accords qui l'habillent, laisse malgré cela une impression *d'élévation*, d'ouverture. Un peu comme si l'on prenait une grande inspiration.

Cette impression est très subtile, mais bien réelle, et elle contribue fortement à l'impact émotionnel. Celle-ci est due **au changement de tonalité** qui se produit au milieu du thème. Comme je l'ai dit plus haut, on passe de la tonalité de Sol Majeur à Ré Majeur, soit la tonalité se situant une quinte au-dessus. En changeant de tonalité, on change **la gamme de référence** dans laquelle sont piochées les notes. Plus précisément, en élevant la tonalité d'une quinte (de Sol vers Ré), **tous les Do sont rehaussés d'un demi-ton et deviennent des Do**. Cette transformation n'est pas anodine : en ajoutant un dièse à la gamme qui porte la mélodie, on dit que celle-ci est **"éclaircie"**.

Illustrons ceci en jouant une gamme une première fois dans la tonalité de Sol Majeur, puis une seconde fois dans la tonalité de Ré Majeur :

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/WMjofHjIvaQ>.

La seconde gamme sonne un peu plus "clair", plus "brillant", non ? Eh bien c'est simplement parce que le changement de tonalité lui a fait gagner un dièse... Cette différence est du même ordre que celle qui existe entre un accord *majeur* et son équivalent *mineur*. En général les gens

4. Le thème héroïque

retiennent qu'un accord majeur est "joyeux" et que l'accord mineur est "triste", alors que ce qui change fondamentalement, c'est plutôt que l'accord majeur est plus **clair** que son équivalent mineur.

Harmoniquement parlant, on peut jouer sur cette notion de clarté comme on joue sur la lumière ("l'éclairage"...) d'une scène au cinéma, en sautant vers des tonalités voisines, soit en montant d'une quinte pour éclaircir le tableau et donner une sensation d'élévation, d'ouverture, soit en descendant d'une quinte, pour au contraire rendre la mélodie plus sombre et communiquer un sentiment de descente et de repli sur soi. C'est une technique subtile, mais très puissante.

Si cela vous intéresse d'en savoir plus, je vous renvoie vers [cette vidéo](#) ↗ dans laquelle Adam Neely aborde ce sujet beaucoup plus en détail, exemples à l'appui.

3.3. Conclusion

Si l'on s'amuse à raisonner de façon symbolique, ce thème principal est l'allégorie du héros de dessin animé qui fait un long voyage.

Il démarre en étant "gentil" et "lumineux" à l'origine (car dans une tonalité majeure), et évolue graduellement vers de nouveaux sommets (de plus en plus aigu), comme s'il était appelé à l'aventure. À chaque degré, il est légèrement transformé (mais bien reconnaissable), jusqu'au moment où il s'arrête un instant pour se retourner... et se rendre compte qu'il est *dans une nouvelle tonalité*, en pays étranger, *et qu'il a gagné un niveau* (puisqu'on est dans la tonalité voisine *supérieure*), ce qui l'a rendu **un peu plus lumineux et plus sage** qu'au départ. Mais on n'est pas encore arrivé (la mélodie n'est pas conclue et appelle à une suite), et le héros/thème doit donc reprendre sa route.

Ce thème est répété une seconde fois dans le générique, avec une variation. Cette variation consiste à *rehausser* la fin de la mélodie (la "cadence mononoké") pour que celle-ci parte **une octave plus haut**, sans pour autant en changer le principe ni l'harmonie, ce qui alimente encore cette symbolique du voyage.

4. Le thème héroïque

Si l'on accepte que son prédécesseur fasse figure de titre, alors ce thème sert indéniablement de sous-titre : "*un jeu d'aventure épique*".

Celui-ci est joué principalement des cuivres, et les violons se chargent de le *résoudre*. Laissons de côté la délicatesse du héros au cœur pur et tous ses amis charismatiques pleins de bons sentiments : c'est l'heure de la baston ! Dans le jargon théorique, on dit que c'est le moment... euh... **d'envoyer du LOURD**.

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/eKM00EjaT0U>.

4.1. Un rythme galopant

La première chose que l'on remarque par rapport au précédent thème, c'est que celui-ci est beaucoup plus *rythmé*. En effet, rien que visuellement, on remarque des groupes de trois notes, composés de deux doubles-croches suivies d'une croche, qui décrivent un battement semblable au "tagada" d'un cheval au triple galop.

Par ailleurs, on note que la section rythmique introduit la plupart de ses mesures par un rythme de deux notes *en triolet*, ce qui veut dire que la première note dure **les deux tiers du temps** et la seconde dure le tiers restant. Cela crée une syncope avec la section mélodique qui joue en subdivisions égales. Ce style de clash rythmique est une figure de style assez fréquente pour évoquer une cavalcade, et on le retrouve dans pas mal de musiques épiques.

Notez que sur la seconde moitié de chaque mesure, la section rythmique revient sans prévenir sur un rythme binaire, donc qu'elle alterne en permanence entre binaire et ternaire. Ce petit artifice permet de garder une impression de mouvement permanent. Même si l'accompagnement tient en permanence le même accord, celui-ci n'est pas ennuyeux.

Enfin, notons l'utilisation du silence sur la mesure 5 : la section rythmique joue **un** accord en staccato puis *se tait brusquement*, ce qui surprend et attire immédiatement l'attention sur ce qui vient ensuite.

4.2. Une mélodie explosive construite sur deux motifs

On peut considérer que cette mélodie est une broderie autour des deux petits motifs qui sont exposés dès la première mesure :



FIGURE 4. – Générique - Mélodie héroïque - Phrase 1

Nous commençons par une montée très rapide de trois notes. Il s'agit des trois premiers degrés de la gamme de **Mi mineur** (Mi - Fa - Sol), ce qui nous indique de façon explicite que nous avons une nouvelle fois changé de tonalité, mais nous reviendrons sur là-dessus plus tard.

4. Le thème héroïque

Ces trois premières notes en double-croche forment ce que j'appellerai dans la suite le *motif A*.

Après avoir tenu notre tierce (Sol) pendant deux temps pour la mettre en valeur (ça ne vous rappelle rien ?), nous redescendons sur le Mi par un mouvement que l'on qualifie, dans le jargon, *d'approche par encadrement diatonique descendant* (*descending diatonic enclosure*), c'est-à-dire que l'on va jouer d'abord la note au-dessus de la cible dans la gamme (Fa), puis celle en-dessous (Ré) puis enfin le Mi que l'on tient pendant tout une mesure pour bien insister sur le fait qu'on est en Mi mineur. Cet encadrement va constituer notre *motif B*.

Voyons maintenant la seconde phrase.



FIGURE 4. – Générique - Mélodie héroïque - Phrase 2

La première mesure est une répétition à l'identique de la phrase précédente, nous retrouvons notre montée de trois notes sur le Sol (motif A), puis notre encadrement diatonique (motif B) qui semble nous ramener une nouvelle fois sur le Mi, sauf que... **PERDU**, au lieu de résoudre cette approche sur un Mi, **on répète le motif A en le rehaussant d'une tierce**, ce qui crée à la fois une surprise (ce n'est pas du tout ce que l'on attendait), et une montée de la tension (parce qu'on grimpe dans les aigus).

Si cela ne suffisait pas, ce motif A décrit maintenant la gamme de Sol Majeur (Sol-La-Si), donc cela lui donne un caractère beaucoup plus clair et triomphant : ce Si (la tierce majeure de Sol) tenu jusqu'à la fin de la mesure est un magnifique point d'exclamation, en plus d'être la dominante de Mi !



FIGURE 4. – Générique - Mélodie héroïque - Phrase 3

Tout d'un coup, **SILENCE** (souvenez-vous que la section rythmique se tait à cet instant précis). La tension de cette mélodie atteint son paroxysme, il faut qu'elle explose !

Pour cela, elle va aller chercher un Ré une tierce au-dessus (le point culminant), pour ensuite désamorcer la tension en redescendant sur un La, qui sera tenu pendant plus de deux temps. Dans la tonalité de Mi mineur, le La a une fonction de *pré-dominante*, c'est-à-dire que sans créer de tension particulière, elle indique que l'on s'apprête à entrer dans une cadence, et donc que l'on va bientôt conclure. En somme, cette virevolte *Si - Ré - Si - La* semble vouloir nous dire "Allons ! Rentrons à la maison, maintenant", sous-entendu "retournons sur le Mi".

Regardez le deux notes suivantes : Fa# - Ré, c'est le retour de notre motif B avec un rythme un tout petit peu plus lent, qui semble nous diriger droit sur un Mi...

4. Le thème héroïque



FIGURE 4. – Générique - Mélodie héroïque - Phrase 4

Gagné, nous tombons sur un Mi, mais pas avant d’avoir joué notre motif A *inversé*. Après un dernier soubresaut sur le motif B abaissé d’une tierce, nous arrivons une dernière fois sur notre Mi, à la maison.

4.3. Analyse harmonique

L’harmonie de ce thème est beaucoup plus simple que celle du précédent. Il n’y a que deux-trois petites choses à relever.

4.3.1. Pourquoi Mi mineur ?

Si vous vous souvenez bien de ce que l’on a vu plus haut, ce thème suit immédiatement un accord **D**, qui est la dominante de Sol Majeur. Cela signifie que dans la tonalité du morceau, on se serait attendu à ce que ce **D** soit résolu sur un **G**, sauf que ce n’est pas le cas ! Bien que la mélodie démarre ici en mettant un Sol en valeur, l’harmonie, elle, tombe sur un **Em**, un Mi mineur. Cela crée évidemment une surprise, d’autant que le changement est très soudain car la dernière note durait deux mesures complètes, et que l’on enchaîne sur des double-croches, mais **ça fonctionne**.

Cela fonctionne principalement pour trois raisons :

- L’accord précédent, **D**, était certes la dominante de Sol, mais il avait été introduit par une cadence en Ré Majeur, ce qui dilue légèrement sa fonction de dominante et fait un peu oublier vers où on voudrait qu’il se résolve.
- Pour diluer encore plus ce sentiment de dominante, on l’a introduit par un **Dsus4**, ce que l’on fait le plus souvent avec des accords ”finaux”.
- La tonalité de Mi mineur est *relative* à Sol Majeur, cela veut dire que les gammes de Mi mineur (naturelle) et Sol majeur ont toutes leurs notes en commun : elles ont les mêmes dièses à la clé.

4.3.2. Une cavalcade plus rythmique qu’harmonique

Il faut bien avouer que sur les quatre premières mesures, *la mélodie se suffit à elle-même*. La section rythmique, qui joue les accords, se contente de jouer une sorte de pédale sur l’accord de Mi mineur (**Em**) avec un petit saut d’un demi-temps sur Ré (**D**) en fin de mesure pour relancer la machine, puis de passer à Sol (**G**) lorsque la mélodie se met à détourner cet accord. Rien de bien folichon : ce n’est qu’un habillage qui a surtout un intérêt rythmique (pour donner le sentiment de galop).

5. Le stéréotype d'une musique de jeu d'aventure

4.3.3. La cadence finale

La cadence de fin, **C-D-Em** (ou **VI-bVII-i**) en revanche, est plutôt sympa ! Elle permet de conclure une mélodie *mineure* en lui donnant pourtant un caractère *clair, triomphant, victorieux*. Cela est dû au fait que la tonique est approchée par un mouvement qui décrit *les trois premières notes d'une gamme majeure*, ici : Do - Ré - Mi.

D'ailleurs, on retrouve beaucoup cette cadence dans les *musiques de victoire* des jeux vidéo.

?

Attends! C'est quoi ce "bVII"? On n'utilise **jamais** le 7e degré en harmonie, alors son bémol?? Qu'est ce qu'il vient faire ici ce Ré?

Excellente question! (Et zut, maintenant je suis obligé de répondre).

Pour faire simple, cet accord **D** a été *emprunté* temporairement à la tonalité majeure relative de Mi mineure, Sol Majeur. Plus précisément, c'est son degré V, sa **dominante**. Ce qui est intéressant, c'est qu'en empruntant l'accord de dominante d'une tonalité parallèle, cet accord *garde son caractère de dominante* car il appelle à une résolution immédiate. Ici, il est résolu sur le degré "i" de Mi mineur, et ça marche! On appelle cela un **échange modal**.

Pour finir, cette mélodie est clairement indicative d'une aventure épique : on démarre sur les trois premiers degrés d'une gamme mineure, ce qui est plutôt sombre, mais alors que la tension monte et la mélodie semble s'éclaircir, comme le ferait le visage du héros qui rassemble tout son courage. Puis la mélodie explose pour *rentrer à la maison* sur une impression de victoire. C'est à la fois galopant et glorieux.

Bref, c'est la définition même d'un thème **héroïque**.

5. Le stéréotype d'une musique de jeu d'aventure

Maintenant que vous avez ces deux thèmes bien en tête, je vous invite à écouter l'écran-titre du jeu :

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/FGG29NRnD74>.

Nous y retrouvons nos deux motifs mélodiques, mais joués dans l'ordre inverse du générique. Les quatre premières mesures du thème héroïque font office d'introduction, puis les cordes viennent calmer le jeu, et le thème principal est joué par un **tin whistle** [↗](#) irlandais, ce qui l'adoucit,

5. Le stéréotype d'une musique de jeu d'aventure

renforce le contraste avec les cuivres et apporte une connotation médiévale fantastique. La flûte est ensuite rejointe par la section des bois pour donner plus de corps au thème principal, avant d'enchaîner à nouveau sur le thème héroïque en guise de refrain. La suite est une série de modulations et de reprise de ces thèmes, avec orchestration de plus en plus musclée, ce qui permet de faire *avancer le morceau* sans pour autant en faire varier la mélodie, ce qui a pour effet de l'enfoncer dans les oreilles de l'auditeur par répétition, tout en évitant de susciter l'ennui.

Bien, maintenant, vous devriez avoir dans les oreilles les ingrédients suivants :

- Une musique jouée par un orchestre symphonique.
- Un thème héroïque très brillant, amorcé par les trois premiers degrés d'une gamme mineure, joué par des cuivres auxquels répondent des violons qui "rentrent à la maison" victorieux.
- Un autre thème plus clair et moins violent, sur une gamme majeure, qui identifie le jeu.
- L'utilisation à profusion d'accords suspendus pour retarder la résolution des mélodies.

Gardez cette liste d'ingrédients en tête en écoutant cet *autre* écran-titre de jeu d'aventure :

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/lC2vbTpnqEU>.

Étonnant, non ?

Ces ingrédients sont des briques de Lego musicales, *des tropes*, à savoir des éléments qui, utilisés correctement, évoquent un thème ou une notion profondément ancrée dans notre culture, et peuvent s'assembler et se conjuguer à l'infini pour évoquer des ambiances et des détails parfois très précis. Typiquement, rien qu'en écoutant la musique d'un écran-titre, on est capable d'identifier non seulement le *genre* du jeu, mais également l'univers dans lequel celui-ci va se dérouler.

Par exemple, faites l'exercice mental de "soustraire" à l'écran-titre de Ni No Kuni tous les ingrédients qu'il a en commun avec celui d'Uncharted...

Que vous reste-t'il ?

© Contenu masqué n°1

Mais je m'égare ! Où en étais-je ?

Ah, oui. Le générique de Ni No Kuni annonce immédiatement la couleur et promet au joueur une aventure dépaysante dans un monde fantastique, plein de magie et de monstres effrayants, et il est temps maintenant de débiter cette épopée.

Tout commence par une belle journée ensoleillée dans la Comté à Motorville...

6. Conclusion

Oulà, on papote, on papote, mais on n'a pas vu le temps passer !

Il est temps d'aller se coucher les enfants. Promis, dans le prochain billet, nous verrons comment notre aventure commence dans la plus pure tradition, tant narrative que musicale, des studios Ghibli !

Contenu masqué

Contenu masqué n°1

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/sAb-fqBrUsY>.

Un thème très clair et très identitaire, joué au *tin whistle*, sans cuivres ni grosse orchestration, ce qui fait évidemment penser aux gentils, à la maison, à la contrée innocente qu'il faut protéger **dans un univers médiéval fantastique**, à l'image de la Comté dans le *Seigneur des Anneaux*. Remarquez que ce thème identifie le plus précisément du monde la trilogie de Peter Jackson. [Retourner au texte.](#)