

Intro :

>Ou est-elle utilisée ? Pourquoi ?

>Interprétation

>Conclusion

La musique existe depuis l'aube de l'humanité, mais existe aussi chez les animaux donc date sûrement depuis l'apparition de la vie. C'est un art intemporel dans la société et elle est utilisée partout et pour tout. Mais est-elle si indispensable que ça ? Avant de répondre à la question, définissons ce que signifie la musique et ce qu'elle englobe.

La musique est un art, considéré comme une poésie moderne, dont le principal but est de mélanger sons et silences durant un certain temps, on ajoute à cela le rythme, la hauteur (pour les fréquences, au solfège on met vers le haut les aiguës par exemple), les nuances (l'intensité) et le timbre (caractéristiques sonores), et tout ça forme la musique. Elle a pour but d'être une manière de montrer ces sentiments, une source de rassemblement pour le plaisir (festivals, concerts etc), mais aussi symboles de culture, de spiritualisme et tout ce que l'humanité pourrait donner grâce à son imagination.

Nous avons définis la problématique et la définition de la musique, mais avant de cela on peut se demander et répondre pourquoi se poser une telle question ? Et bien c'est tout simple, tout d'abord c'est de vérifier si oui ou non c'est indispensable, et auquel cas pour quelle raison, et c'est ce que nous allons voir tout de suite. Nous allons d'abord voir pour quels cas la musique est généralement utilisée, si cela est vraiment nécessaire, puis passé au cas par cas pour au final interpréter ce qui a été dit et conclure.

La musique est dorénavant partout, sur Internet, dans les pubs, dans les voitures, dans les films et séries, dans les pièces de théâtres, les concerts et les festivals sont des événements créés pour ça. Elle fait partie de notre quotidien et elle l'influe indirectement, écouté des chansons qui font bouger donne envie de bouger, une musique dépressive aura tendance à rendre triste etc, tout comme la Lune influe sur les marées, la musique influe sur nos sentiments et notre état d'âme.

Dans les publicités par exemple, la musique est utilisée avec une musique que l'on retiens facilement ou qui est connue, énormément utilisé de cette manière pour les pubs pour voitures et quelques produits, le but est de faire retenir le produit à ceux qui regardent les pubs de cette manière car il est donc plus simple indirectement de se rappeler du produit, et c'est principalement le seul intérêt de la musique dans ces cas-là, sinon essayer de rendre sérieux quelque chose qui ne l'est pas dans celles-ci. Le but premier est de faire retenir le produit via une musique ou de retenir la musique via le produit, et cela fonctionne.

Dans les dessins animés et les mangas (en version animés), les musiques ont des rôles qui sont assez proches que celles des films, cependant les musiques ambiantes tout comme les openings (les musiques d'intro) sont destinés généralement pour les enfants et les adolescents, les musiques d'intro peuvent facilement rentrer en tête, et sont généralement des musiques qui inspire le positivisme, tandis que les musiques pendant un épisode dépende de la situation, les musiques de combats seront généralement épiques et orchestrales, tandis que les musiques tristes auront généralement qu'un piano ou un violon, cela se rapproche des films en eux-mêmes mais ont généralement des musiques moins profondes, c'est-à-dire qui ont plus un sens brute que

métaphorique évitant bien sûr, du moins pour les dessins animés, des musiques (trop) tristes.

Dans les Films cependant, les compositeurs se permettent plus de choses puisque les films sont plus libres car le thème du film de base créer une sorte de "schéma" que le compositeur peut/doit faire. Un film d'action aura généralement que des musiques pour l'action avec un rythme plutôt élevé (généralement supérieur à 80 bpm), contenant aussi parfois quelques musiques calmes pour les moments plus doux ou tristes. Les films comiques auront des musiques bons enfants qui conviennent à l'ambiance du film comme la musique des Bronzés ou une musique similaire à celle de Benny Hill, même si certains tentent de garder un thème assez historique (comme dans ¼ d'heure avant JC, ou il y a tout de même des musiques représentant l'antiquité). Un film à l'eau de rose, ou les films romantiques et leurs dérivés auront des musiques dont l'ambiance est faite pour amener sérénité, une ambiance plus ou moins torride, accompagné généralement d'un saxophone ou d'un piano plutôt enjolivant la situation.

Un film fantastique peut prendre des musiques de toutes formes, généralement prenant les musiques de films d'actions avec des musiques plus calmes qu'on utilise beaucoup sur des moments plus tranquilles, comme par exemple dans le Seigneur des Anneaux quand la communauté arrivent chez les Elfes, ou pour montrer la magnificence des lieux. La musique des films fantastiques varient énormément en fonction de l'ambiance et de l'univers du film, et ça rejoint les films d'horreurs, qui ont des musiques variables en fonction de leur ambiance générale, les slashers (Vendredi 13, Halloween, Scream), auront des musiques plus comme des films d'actions avec un rythme presque effréné qui ne s'arrête jamais laissant le spectateur comme poursuivi par la musique, tandis que d'autres films d'horreurs, comme l'Exorciste, Paranormal Activity, The Thing pour ne citer qu'eux ont des musiques plus situationnelles créer pour créer un stress. Tout comme les films fantastiques, le panel de musiques de films d'horreurs est gigantesque pour ne pas dire infini.

Pour finir avec les jeux vidéo, qui comme les films de manière englobé possède un panel de musique infini, cependant certains types de jeux ont des musiques qui sortent du lot et représente bien leur style de jeu via la musique :

On peut citer Nier : Automata, un RPG dont la musique est purement orchestrale ou épique, on peut citer notamment City Ruins ou Beautiful Song qui représente bien le jeu, et comme dans tous les RPGs, les musiques restent globalement dans ce thème puisque une grande partie se passe dans un univers fantasy.

Dans les FPS comme Doom, qui est considéré comme le renouveau de ceux-ci, la musique empiète parfois le scénario (et c'est intentionnel) puisque le jeu est considéré comme un gros défouloir et fait aussi de l'auto dérision avec les easter eggs (des secrets pour faire court), la musique est de l'industriel métal, qui passe très bien avec l'ambiance du jeu qui enchaîne les combats ensanglantés en tuant dans un très grand nombre des démons envahissant le monde. Cependant il reste un cas unique puisque peu voire aucun jeu ne possède une bande originale composé uniquement de métal ou d'industriel.

Dans le jeu d'horreur psychologique Evil Within, l'une des musiques qui revient le plus est la musique du miroir, un violon qui rends l'atmosphère très dure de l'univers presque supportable, rassurant par son air sans pour autant l'être, étant donné que le reste des musiques sont là pour soulignés la tourmente de l'antagoniste (dans les 2 jeux, mais d'une manière différente).

On pourrait cité maintes et maintes jeux pour leur ambiance et ce pourquoi ils ont ça, mais le but est de faire quelque chose de rapide et pas long.

Et après ce que l'on vient de dire est-ce que la musique est indispensable ? Avec les arguments du dessus, on ne peut nier son importance, et elle est pour cela indispensable, car elle influe de toutes sortes de manières possible notre vie, notre expérience de la télé, du jeu vidéo, des films etc, elle ajoute une touche unique à la recette qu'est l'art, et c'est un art unique pour chaque œuvre, car toute interprétation, cela reste subjectif, mais pourtant, on peut facilement dénicher l'objectivité sur ce type d'œuvre, car il y a souvent des conjectures sur la signification d'une musique, son intérêt, et ce qu'elle suscite chez la personne affecté.

La musique est non seulement indispensable, mais elle est primordiale car nos vies sont influencés par nos humeurs, nos interprétations de la vie, et ce que la musique suscite dans nos esprits, créant bonheur, tristesse, un sentiment d'héroïsme etc, la musique est indirectement tout ce qui nous compose, et tout ce que l'on est et on sera.