

Le leitmotiv : une synecdoque musicale

Je sais, j'attaque fort dès le titre. Mais ne vous inquiétez pas, je vais tout expliquer. Donc un leitmotiv, c'est quoi ça ? Un leitmotiv est un thème musical récurrent qui est affilié à un personnage ou à une thématique. Ça c'est une définition du leitmotiv musical et c'est la seule qui nous occupera aujourd'hui.

Historiquement, le terme vient de l'allemand et signifie en gros « motif directeur » et a été premièrement utilisé pour parler des œuvres de Liszt et de Wagner.

Par exemple prenez Star Wars, pensez à Dark Vador et son fameux thème (mais en fait le morceau s'appelle *The Imperial March*), bah c'est un leitmotiv, et c'est loin d'être le seul dans Star Wars car plusieurs reviennent comme le thème de la Force, celui de l'Alliance Rebelle, celui de l'amour et tant d'autres.

Ce qui est intéressant avec le leitmotiv, c'est qu'il donne une certaine dimension, sinon une dimension certaine, à ce qu'il caractérise, surtout s'il est bien utilisé. Pour revenir sur le thème de Dark Vador, autant sa première utilisation dans *Un nouvel espoir* fait ressentir que le personnage sera un adversaire dangereux pour nos héros, son utilisation à la fin du générique de *La Menace fantôme* est implicite sur son futur passage du côté obscur par la modulation d'une tonalité majeure à une tonalité mineure. Et si vous ne savez pas de quoi je parle, regardez le générique de *La menace fantôme* jusqu'au bout, et d'ailleurs regardez les génériques jusqu'au bout, bande de sacripants !

[Je suis trop bon avec vous, mais au ciné à la sortie du film, c'était vraiment spectaculaire, surtout que la musique est ponctuée à la fin par la respiration de Dark Vador.](#)

Mais pour en revenir au titre, qu'est-ce que c'est une synecdoque ? C'est une figure de style qui consiste à décrire une chose en la désignant par une partie. Par exemple, parler d'un morceau de piano à quatre mains pour signifier qu'il y a deux pianistes sur le même piano, les pianistes sont ici désignés par leurs mains, alors qu'ils ont aussi des bras, des jambes, des têtes, enfin un corps complet ou presque. Par extension, un leitmotiv peut devenir une synecdoque puisque pouvant être considéré comme une partie d'un personnage.

Et maintenant que j'ai expliqué tout ça, je vais vous parler d'un des exemples de synecdoque musicale les plus fameux du cinéma : *M le maudit* de Fritz Lang. Datant de 1931, ce film est le premier film parlant de Fritz Lang et on peut se rendre compte que le bonhomme est doué vu l'excellente direction du jeu des acteurs sur le plan vocal et notamment la performance de Peter Lorre. Ce film raconte les événements autour de la traque d'un tueur de petites filles, tueur qui pendant la première partie du film n'apparaîtra pas à l'écran, mais sera représenté par la musique qu'il siffle lorsqu'il approche ses futures victimes. La voilà donc, notre synecdoque, si l'on

entend la musique, on a le tueur, et comme il y a une récurrence on peut considérer cette musique comme un leitmotiv, probablement l'un des premiers de l'histoire du cinéma.



L'ombre du tueur, une autre synecdoque

Okay c'est bien gentil tout ça, *M le maudit* est un chef-d'œuvre, mais on est à Cyberunes ici, il est où l'imaginaire ? Eh bien l'imaginaire il est dans l'œuvre d'où vient cette musique. Parce que le morceau sifflé par notre tueur (en fait c'est Fritz Lang en personne qui le sifflait) vient de *Peer Gynt*, un drame poétique de Henrik Ibsen qui a connu une adaptation théâtrale sur une musique d'Edvard Grieg, musique qui est finalement restée pour certains plus connue que l'œuvre dont elle est issue (parlez-moi de *Peer Gynt*, je penserai à Grieg avant de penser à Ibsen mais c'est sûrement parce que je suis plus intéressé par la musique que par le théâtre). *Peer Gynt* raconte l'histoire d'un jeune homme menteur, paresseux, égoïste et ambitieux et ses aventures à la morale discutable, comme la fois où il a enlevé une femme pendant sa nuit de noces, l'a violée puis l'a abandonnée. Oui Peer est une raclure (et oui c'est une œuvre éponyme). Le morceau sifflé par notre cher M, le tueur, se nomme *Dans l'ancre du roi de la montagne* (*I Dovregubbens hall* en norvégien) et est joué à un moment où Peer est emmené dans le monde des trolls où il va renoncer à sa condition d'homme (un peu comme M perd son humanité à chaque fois qu'il commet un meurtre).

Jetez donc une oreille :

[Dans l'ancre du roi de la montagne](#)

Et j'aime beaucoup ce morceau. Je ne saurais pas dire pourquoi, il n'est pas exceptionnellement beau, mais c'est peut-être ce côté sautillant, malicieux, l'accelerando et le crescendo progressif, le changement d'ambiance pendant que la musique se déroule ... Ou alors c'est juste que je l'aime et ce n'est pas la peine d'expliquer pourquoi.

Et je ne suis pas le seul, c'est l'une des pièces les plus reprise au monde, elle a même connu des arrangements rock et metal. Mais, et voilà le but de l'article, je lui entends une parenté, surtout au niveau de la montée du début, avec quelques morceaux présents dans des œuvres que j'affectionne particulièrement, où ils sont d'ailleurs les leitmotiv des antagonistes (parce qu'il faut boucler la boucle, ou tourner la roue un truc comme ça).

LeChuck's theme, Monkey Island, composé par Michael Land

[Pour écouter c'est ici.Ce n'est pas la version du jeu original, c'est celle du remaster avec des vrais morceaux d'instruments dedans et pas seulement du MIDI difficile à apprécier.](#)

Je vous avais déjà parlé de Monkey Island lors d'une séance à la médiathèque. Cette série de jeux vidéo, dont le premier opus, *The secret of Monkey Island*, sorti en 1990, qui est connu son style déjanté très monty-pythenesque raconte les aventures de Guybrush Threepwood, un jeune homme qui rêve de devenir un pirate, pour ça il doit passer plusieurs épreuves qui seront toujours résolues de manière humoristique, à base de duels d'insultes (parmi lesquels « Tu te bats comme un fermier. –Ça tombe bien, tu te bats comme une vache. ») et de chasse au trésor. Dans ses pérégrinations, il rencontrera la Gouverneure Elaine Marley, dont il tombera amoureux alors qu'elle en a un peu rien à foutre de sa gueule, avant d'apprendre qu'elle a été enlevée par l'infâme pirate-fantôme LeChuck pour la forcer à se marier avec lui. Ni d'une, ni de deux, notre presque-héros se lancera à la poursuite du pirate vers son repaire secret de l'Île aux Singes. Magie vaudou, grog, cannibales végétariens et singes à trois têtes seront au rendez-vous dans cet univers loufoque où un poulet en caoutchouc peut vous permettre de traverser un ravin.



LeChuck sous sa forme de pirate zombie dans le deuxième opus de la saga

Michael Land a fait ses armes chez LucasArts, firme de jeux vidéo appartenant à George Lucas. Ce compositeur a travaillé entre autres sur la saga *Monkey Island*,

sur *Star War : X-Wing* et *Star Wars: TIE Fighter* et sur le trop méconnu *Indiana Jones and the fate of Atlantis* (qui est le seul Indiana Jones 4 dont j'admette l'existence).

Fukitsu, Nisemonogatari, composé par Kousaki Satoru

[Ou plus connu sur Internet sous le titre Ominous parce que l'anglais prévaut.](#)

Et qu'on pourrait traduire en français « de mauvais augure ». J'ai déjà fait un article sur *Monogatari Serie* sur ce site, [ici](#), mais je n'ai pas le souvenir d'avoir parlé de l'un des antagonistes : Kaiki Deishuu. Le héros de l'histoire est confronté à lui après que l'une de ses sœurs soit victime de l'un de ses sortilèges. Kaiki est un escroc, un imposteur, un manipulateur et un expert du surnaturel. Le point le plus intéressant du personnage est qu'il apporte des questionnements sur la vérité et le mensonge, et dans un univers où les croyances des gens influent sur les capacités ou même l'existence d'êtres surnaturels, un individu comme Kaiki, qui se joue allègrement des notions vrai et de faux, peut causer beaucoup de mal.



Un visage qui inspire la confiance

Kousaki Satoru est un compositeur qui a travaillé sur beaucoup d'animes et de jeux vidéo, notamment *Lucky Star* et *La mélancolie de Suzumiya Haruhi*, dont j'avais parlé dans l'article sur le studio Kyoto Animation. L'éventail de ses compositions est très varié, du très rock [God knows](#) de *Suzumiya Haruhi* au très girly electro (et énervant) [Kaerimichi](#) de *Bakemonogatari* en passant par le leitmotiv de Kaiki (qui connaît différentes versions ,mais celle-ci est ma préférée) ou... je pourrais vous en citer une dizaine provenant de la série Monogatari de tête, mais juste deux pour finir avant de trop vous embêter : [Jini](#) qui fait fondre mon petit kokoro (cœur en japonais) à chaque fois que je l'écoute et [Sawarineko](#) qui est génial de complexité et de mélange d'inspirations.

Kefka, Final Fantasy VI, composé par Uematsu Nobuo

[Un arrangement orchestral pour vous épargner une fois encore le MIDI.](#)

Et oui ! Je sais ! Encore du Final Fantasy ! Mais sur une thématique musicale et d'autant plus sur le leitmotiv, c'était quasiment un passage obligé. FF VI raconte l'histoire d'un groupe de personnages aux origines diverses qui vont se rassembler

pour lutter contre le terrible Empire de Gestahl, dont le but est de conquérir le monde grâce aux pouvoirs volés à des créatures magiques d'un autre monde. Pendant leur combat, les personnages vont souvent se retrouver face à l'un des agents de l'Empire : Kefka, un personnage haut en couleur (littéralement et métaphoriquement) qui est sadique, pervers, fou et extrêmement puissant. Imaginez le Joker avec les pouvoirs magiques de Dumbledore... Dangereux, voilà le mot.



Lorsque le ridicule peut tuer.

Spoiler warning : Ce clown réussira au cours du jeu à acquérir des pouvoirs divins, détruira une bonne partie du monde pour le lol et il deviendra une horreur cosmique qu'il faudra vaincre à la fin du jeu. La musique de cet affrontement final est d'ailleurs un thème devenu mythique parmi les fans : [*Dancing Mad*](#) (d'ailleurs si vous êtes attentif, vous entendrez le thème de Kefka joué à la main gauche de l'orgue à 5:12 dans cette version).

Uematsu est l'un des plus grands compositeurs qui aient jamais œuvré dans l'univers du jeu vidéo. J'aime le décrire comme le John Williams du jeu vidéo pour faire simple, et certains le comparent à Beethoven. Compositeur principal des *Final Fantasy* jusqu'au douzième opus, il a aussi fait les musiques de *Chrono Trigger*, *GranBlue Fantasy*, *Lost Odyssey* et tant d'autres. Après avoir passé la main, il a toujours gardé un lien avec son travail passé, acceptant de revenir pour les musiques du remake de FFVII, ou pour jouer avec les Black Mages et les Earthbound Papas, deux groupes de reprises metal de ses compositions. Comme quoi, être musicien autodidacte fan d'Elton John peut mener loin.