

SUPER MARIO BROS (NINTENDO) : LA THEMATIQUE		
	Koji Kondo (Japon, 1961) est le premier compositeur à composer une musique spécifique pour un jeu vidéo, les jeux précédents ne comportant essentiellement que des bruitages, pour des raisons de capacités de stockage limité.	
LE BUT DU JEU - Naviguer sur un chemin rempli d'ennemis et d'obstacles pour atteindre un but quelque part dans un espace virtuel. - en utilisant divers modes de déplacements : courir, sauter, nager, glisser, voler, etc. - Collecter divers objets. Différents environnements se succèdent et offrent de nouveaux défis. Par exemple un château : annonce une bataille majeure. Le but ultime est généralement de sauver la princesse ou le royaume. La musique évolue donc en fonction de l'environnement traversé.		
LE ROLE DE LA MUSIQUE Installer une ambiance par une musique de fond non diégétique. Suggérer le type de narration qui va suivre. Prévenir le joueur qu'il doit se dépêcher, ou qu'il peut prendre son temps. Le prévenir si un lieu présente un danger, ou s'il est en sécurité.		
La musique d'un jeu ne dépend pas que du compositeur. L'équipe, qui peut comporter jusqu'à 40 personnes, comporte des directeurs, des testeurs, des ingénieurs du son qui sont tous concernés par le développement du jeu. Une fois la musique composée, il faut inclure des boucles, des bruitages, des coupures, parfois une orchestration pour mieux l'intégrer dans son rôle fonctionnel au sein du jeu. La post-production consiste à équilibrer tous ces éléments sonores et à gérer les transitions entre les diverses séquences de jeu.		
LES THEMES MUSICAUX <u>On distingue :</u> Les thèmes que l'on retrouve à travers les diverses séries du jeu. Les thèmes que l'on retrouve à l'intérieur d'un même jeu. Les thèmes constituent donc des leitmotiv , qui vont subir de petites variations de la mélodie, de l'harmonie, du rythme, du style ou du caractère. <u>On distingue :</u> Les thèmes , en tant que phrase musicale qui se répète à travers les compositions. Les motifs , en tant qu'éléments dérivés du thème, qui sont donc incomplets, par exemple sous forme d' ostinato . Les variations et le développement appliqués à la musique concernent surtout l'accompagnement de la mélodie, qui varie peu elle-même.		

SUPER MARIO BROS (NINTENDO) : LA THEMATIQUE		
	Koji Kondo (Japon, 1961) est le premier compositeur à composer une musique spécifique pour un jeu vidéo, les jeux précédents ne comportant essentiellement que des bruitages, pour des raisons de capacités de stockage limité.	
LE BUT DU JEU - Naviguer sur un chemin rempli d'ennemis et d'obstacles pour atteindre un but quelque part dans un espace virtuel. - en utilisant divers modes de déplacements : courir, sauter, nager, glisser, voler, etc. - Collecter divers objets. Différents environnements se succèdent et offrent de nouveaux défis. Par exemple un château : annonce une bataille majeure. Le but ultime est généralement de sauver la princesse ou le royaume. La musique évolue donc en fonction de l'environnement traversé.		
LE ROLE DE LA MUSIQUE Installer une ambiance par une musique de fond non diégétique. Suggérer le type de narration qui va suivre. Prévenir le joueur qu'il doit se dépêcher, ou qu'il peut prendre son temps. Le prévenir si un lieu présente un danger, ou s'il est en sécurité.		
La musique d'un jeu ne dépend pas que du compositeur. L'équipe, qui peut comporter jusqu'à 40 personnes, comporte des directeurs, des testeurs, des ingénieurs du son qui sont tous concernés par le développement du jeu. Une fois la musique composée, il faut inclure des boucles, des bruitages, des coupures, parfois une orchestration pour mieux l'intégrer dans son rôle fonctionnel au sein du jeu. La post-production consiste à équilibrer tous ces éléments sonores et à gérer les transitions entre les diverses séquences de jeu.		
LES THEMES MUSICAUX <u>On distingue :</u> Les thèmes que l'on retrouve à travers les diverses séries du jeu. Les thèmes que l'on retrouve à l'intérieur d'un même jeu. Les thèmes constituent donc des leitmotiv , qui vont subir de petites variations de la mélodie, de l'harmonie, du rythme, du style ou du caractère. <u>On distingue :</u> Les thèmes , en tant que phrase musicale qui se répète à travers les compositions. Les motifs , en tant qu'éléments dérivés du thème, qui sont donc incomplets, par exemple sous forme d' ostinato . Les variations et le développement appliqués à la musique concernent surtout l'accompagnement de la mélodie, qui varie peu elle-même.		