SYNEMUSE-XXI -SYNTHÈSE ET EXPLORATION DES PERSPECTIVES SUR LA MUSIQUE ET LE SON À L'ÉCRAN AU XXIE SIÈCLE

SYNEMUSE-XXI est un séminaire de recherche international porté par Chloé Huvet (Université Évry Paris-Saclay, RASM-CHCSC/IUF) et Aurélie Huz (Université Paris Nanterre, CSLF), avec le soutien de l'Institut universitaire de France.

Ce séminaire pluridisciplinaire réunit des spécialistes du son et de la musique à l'écran développant des approches novatrices de la musique et du son dans les médias audiovisuels anglophones contemporains (cinéma, télévision, jeux vidéo, etc.). Il s'agit à la fois de réfléchir collectivement aux différentes manières d'appréhender et d'analyser les bandes-son des productions audiovisuelles à l'ère numérique, notamment par des propositions terminologiques et méthodologiques stimulantes, mais aussi d'examiner les transformations des processus créateurs, des démarches esthétiques et de questionner l'expérience spectatorielle qui en découle. Le séminaire ambitionne de couvrir un large éventail de sujets, de corpus et d'approches. Il vise en outre à impulser la constitution d'un réseau international et multidisciplinaire, et à renforcer les collaborations existantes avec les spécialistes invités.

SÉANCE 1 – Repenser les musiques de jeu vidéo : du parc à thème au musée
Séance en partenariat avec le séminaire LPCM 2026-2027

» **Tim Summers** (Maître de conférences en musique, Royal Holloway University of London) : **« Theme Tunes and Theme Parks: From Video Game Music to Themed**

This presentation puts the music of two media forms in dialogue – video games and theme parks. Both media forms have found huge popularity in the twenty-first century, attracting
mass audiences and substantial corporate investment.

While video game music has received concentrated academic attention for over twenty years, in that time, theme park music has only attracted minimal academic attention. Nevertheless, video games and theme parks share many similar concerns. Crucial aspects of motion and movement, space and reality, control and modularity, nostalgia and memory, cultural representation, roleplay, modes of listening, and so on, are all thematized in both. And, of course, games and theme parks exist as part of the "franchise" era where stories, characters and worlds spread across many media forms.

This presentation, drawing on work of ludomusicologists including James Ellis, Elizabeth Medina-Gray, Stephanie Lind and Michiel Kamp; theme park music scholars like Dan White and Gregory Camp; and franchise music thinkers like Will Farmer, aims to evolve the discussion of music in these media formats. It considers what theme parks can learn from listening to video games, and vice versa.

» **Fanny Rebillard** (Doctorante en musicologie, Université de Liège/Sorbonne Université, et commissaire de l'exposition Video Games & Music, Philharmonie de Paris) : **« La musique de jeu vidéo est-elle un genre musical ? Exploration théorico-pratique »**

Est-il pertinent de définir la musique de jeu vidéo comme un genre ? Celle-ci semble échapper à toute tentative de classification générale et formelle, malgré de nombreuses tentatives.
Sa nature plurielle l'empêche de rentrer dans des cases. Pourtant, lorsqu'on monte une exposition à destination du grand public, une définition partagée se révèle nécessaire pour garantir un consensus sur le contenu et la direction du projet.

La littérature existante montre que les difficultés à apposer un cadre générique à la

musique de jeu vidéo sont autant héritières de difficultés propres à la musicologie autour de la définition du terme « genre », en particulier à l'ère des cultural studies, que représentatives de son caractère multimédia et pluridisciplinaire, et d'un croisement des regards socio-culturels sur l'objet dans sa globalité. En partant des définitions les plus restreintes (la musique qu'on entend dans un jeu) pour aller vers les acceptions les plus larges du terme sur le plan paraludique,cette présentation explorera la construction conjointe de trois grands types de définitions qui ont émergé sur le terrain et dans la littérature : fonctionnelle, audible et culturelle.

Si elles échappent à la comparaison malgré plusieurs points communs, elles ont néanmoins contribué à la constitution d'une définition muséale propre, et à un éclatement des représentations du média dans l'espace d'exposition.
Si elles échappent à la comparaison malgré plusieurs points communs, elles ont néanmoins contribué à la constitution d'une définition muséale propre, et à un éclatement des représentations du média dans l'espace d'exposition.

• **Cliquer ici pour télécharger le programme de la séance en PDF**

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Contact : chloe.huvet@univ-evry.fr