

AMPHITHÉÂTRE – CITÉ DE LA MUSIQUE

MARDI 23 JUIN 2026 – 18H

Piano Rhapsody  
Assassin's Creed

Nicolas Horvath



CITÉ DE LA MUSIQUE  
PHILHARMONIE  
DE PARIS

# Jeux vidéo

Parler de « la » musique de jeu vidéo n'est pas aisé, tant celle-ci est diverse : ce genre, qui a à peine dépassé le demi-siècle d'existence, se caractérise par des sonorités incroyablement variées, liées notamment aux conditions de son énonciation, au fil de l'évolution de ses plates-formes – consoles de jeu, bornes d'arcade, ordinateurs ou téléphones. En écho à l'exposition *Video Games & Music*, la série de concerts et spectacles proposée par la Philharmonie, en clôture de sa saison 2025-26, propose d'en découvrir plusieurs formes afin d'apprécier la diversité de ce paysage exploré pour lui-même et non plus comme une simple bande-son.

Le mardi 23 juin, la célèbre série *Assassin's Creed* est au centre de l'attention. C'est d'abord sur un piano du Musée que résonnent ses thèmes, sous les doigts de Nicolas Horvath, passionné de musiques de jeux vidéo, aussi à l'aise dans les projets hors normes que dans le répertoire canonique. Le soir, l'Orchestre Colonne, le Chœur Cinéphonia et Adrián Ronda Sampayo proposent une immersion dans l'univers musical de la série, qui réunit de nombreux compositeurs, en proposant des suites musicales dédiées aux différents opus, synchronisées en direct avec des images sur grand écran.

Le jeudi 25 juin, le concert de l'Orchestre national d'Île-de-France est dédié à des œuvres de Nobuo Uematsu, compositeur emblématique de la saga *Final Fantasy*. La première partie donnera à entendre les musiques de *Final Fantasy VIII* et *X*, composées autour des années 2000 (et arrangée en concerto pour piano pour la seconde). En deuxième partie du concert, l'orchestre interprétera un conte symphonique écrit directement pour lui par Uematsu, *Merregnon: Heart of Ice*, créé en Allemagne en 2024.

Les *chiptunes* (de *chip*, « puce informatique » et *tune*, « mélodie ») ont été parmi les premiers sons à accompagner les jeux vidéo : ils ont connu un âge d'or du milieu des années 1980 jusqu'au début des années 1990. DJ et compositeurs font revivre leurs sonorités artificielles caractéristiques pour une soirée ambiance *retro gaming* le vendredi 26 juin.

Ouvert sur une journée de colloque consacrée à la place de l'expérimentation dans le genre et son rapport à l'avant-garde de la création musicale (le 20 juin), ce temps fort s'achève sur un spectacle participatif à destination des familles en forme d'invitation à danser au rythme du jeu *Just Dance 2026*, le samedi 27 juin.

## Jeudi 18 juin

19H00 ————— SPECTACLE PERFORMANCE

Radio La Balise  
À la poursuite du son perdu

## Vendredi 26 juin

20H00 ————— CONCERT

Nuit Chiptunes  
Retro Gaming Music

## Mardi 23 juin

18H00 ————— CONCERT SUR INSTRUMENTS DU MUSÉE

Piano Rhapsody / Assassin's Creed

## Samedi 27 juin

15H00 ET 18H00 — SPECTACLE PARTICIPATIF EN FAMILLE

Just Dance Experience

20H00 ————— CONCERT AVEC IMAGES

Assassin's Creed  
Symphonic Adventure

## Jeudi 25 juin

20H00 ————— CONCERT

Final Fantasy / Merregnon  
Symphonic Selections

## Activités

SAMEDI 20 JUIN À 09H30

Forum

Expérimenter, innover : les jeux vidéo à l'avant-garde de la création musicale et artistique ?

DIMANCHE 21 JUIN À 14H30

Atelier-exposition

Ready to play

Vous avez la possibilité de consulter les programmes de salle en ligne, 5 jours avant chaque concert, à l'adresse suivante : [www.philharmoniedeparis.fr](http://www.philharmoniedeparis.fr)

# Programme

## **Lorne Balfe**

*America (The Story of Connor Kenway)*

DURÉE : ENVIRON 3 MINUTES.

## **Jesper Kyd**

*City of Jerusalem*

DURÉE : ENVIRON 4 MINUTES.

## **The Flight et Mike Georgiades**

*Legend of the Eagle Bearer*

DURÉE : ENVIRON 4 MINUTES.

*Iga Suite*

DURÉE : ENVIRON 4 MINUTES.

## **Stephanie Economou**

*Ragnarök Suite*

DURÉE : ENVIRON 6 MINUTES.

## **Jesper Kyd**

*Florence Suite*

DURÉE : ENVIRON 5 MINUTES.

## **Brian Tyler**

*Black Flag Suite*

DURÉE : ENVIRON 4 MINUTES.

## **Jesper Kyd**

*Rome Suite*

DURÉE : ENVIRON 4 MINUTES.

## **Brian Tyler**

*Black Flag*

DURÉE : ENVIRON 3 MINUTES.

## **Chris Tilton**

*Unity*

DURÉE : ENVIRON 4 MINUTES.

## **Chris Tilton et Sarah Schachner**

*Paris Suite*

DURÉE : ENVIRON 5 MINUTES.

## **Jesper Kyd**

*Wessex Suite*

DURÉE : ENVIRON 4 MINUTES.

## **Jesper Kyd**

*Ezio's Family*

DURÉE : ENVIRON 3 MINUTES.

## **Sarah Schachner et Jesper Kyd**

### *Valhalla Suite*

DURÉE : ENVIRON 4 MINUTES.

## **Lorne Balfe**

### *Boston Suite*

DURÉE : ENVIRON 4 MINUTES..

**Nicolas Horvath**, piano Steinway, Hambourg, 1928 (collection du Musée de la musique)

FIN DU CONCERT (SANS ENTRACTE) VERS 19H05.

---

À l'issue du concert, l'artiste se prêtera à une séance de dédicaces du CD et du vinyle d'*Assassin's Creed* - collection Stradivari.

## Entretien avec Nicolas Horvath : du joystick au clavier

### **Êtes-vous vous-même un gamer ?**

Moins aujourd'hui, mais, pendant toute mon adolescence, j'étais un hardcore gamer. Au point que je m'imaginai plus testeur de jeux vidéo que pianiste ! Je me souviens encore du jour où, pour mes cinq ans, mon père m'a offert ma première console de jeux : une Videopac. Mais c'était surtout dans les salles d'arcade que je m'amusais le plus, j'étais capable de *one-lifer*<sup>1</sup> *Ghosts 'n Goblins* ! En revanche, ces jeux étaient extrêmement difficiles – ce qu'on appelle aujourd'hui des jeux punitifs – et il ne fallait pas faire d'erreur, parce qu'il n'y avait ni code ni système de sauvegarde. Encore aujourd'hui, je rêve d'avoir une vraie borne d'arcade chez moi. Après la Videopac, j'ai continué à jouer avec la NES, la SNES, les PS1, 2 et 3 et la Wii.

### **L'habileté du gamer se rapprocherait-elle, d'un certain point de vue, de la virtuosité instrumentale ?**

Le parallèle le plus évident réside dans la nécessaire perfection des enchaînements gestuels qu'exigent les deux pratiques. D'un côté, il faut jouer les bonnes notes dans le bon ordre, dans la bonne direction et avec une bonne position. De l'autre, il s'agit d'enchaîner les combinaisons entre le joystick et les boutons pour animer correctement son personnage et lui permettre d'éviter avec la plus grande vélocité des pièges machiavéliques ou de réaliser, à l'image près, un combo dévastateur. Et puis, après tout, ne parle-t-on pas de « jouer » d'un instrument ?

### **En tant que gamer et pianiste, à quel moment la musique de jeu vidéo a-t-elle commencé à vous intéresser ?**

Les thèmes musicaux de certains jeux NES étaient de toute beauté (je pense en particulier à *Zelda*, *Castlevania*, *Rockman 2*, *Faxanadu*, *Metroid*, *Shadowgate*...), mais c'est avec *Final Fantasy VI* (1994) que, pour la première fois, je me suis rendu compte du pouvoir expressif de la musique de jeu vidéo. La musique n'y était plus une simple tapisserie sonore, mais accompagnait et soulignait le développement psychologique des personnages. Je découvrais le travail visionnaire de Nobuo Uematsu, qui utilisait avec

---

<sup>1</sup> Terme anglais désignant le fait de terminer un jeu en une seule vie – ou un crédit –, sans mourir.

une aisance remarquable tous les genres musicaux existants (jazz, rock, psychédélique, ambient, orchestral...) dans des bandes originales qui durent plusieurs heures.

N'oublions pas en effet que, à l'époque, la musique de jeux vidéo n'avait aucun moyen d'atteindre le grand public. Ces compositeurs devaient produire de la musique au kilomètre et parfois plusieurs dizaines de thèmes – Nobuo Uematsu en a produit pas loin de cent cinquante pour ce *Final Fantasy VI*. Ils ne touchaient pas non plus de royalties et étaient rémunérés par un salaire unique pour l'entièreté du jeu. Ils jouissaient donc d'une liberté totale, et certains compositeurs n'ont eu aucun scrupule à utiliser sans autorisation certaines musiques de groupes célèbres (par exemple une chanson de Queen dans le jeu *Vanguard*) – ce qui pose aujourd'hui de véritables problèmes de droit lorsque l'on veut ressortir ces musiques au disque.

Aujourd'hui, pour la plupart des jeux, les conditions de production sont totalement différentes et les compositeurs ont de véritables contrats. Pour *Clair Obscur*, le développement a pris près de six ans, ce qui a permis au compositeur Lorien Testard de donner le meilleur de lui-même.

### **Comment en êtes-vous venu à jouer cette musique de jeu vidéo en concert ?**

Quand j'étais étudiant à Paris, je donnais beaucoup de leçons de piano, et j'ai remarqué que cette musique était parfaite pour à la fois tenir et motiver les ados. Certains n'avaient pas le niveau pour jouer Chopin ou Liszt, mais la musique de jeu vidéo leur parlait et me permettait de les accrocher et de les faire persévérer. Ils adoraient ça.

Cependant, ce répertoire était encore ostracisé des programmes de concert. Quand il faisait l'objet d'enregistrements, c'était souvent sans grand travail musical et dans des conditions techniques déplorable. Mais cet état de fait ne pouvait changer qu'en donnant une vraie chance à cette musique : c'est-à-dire dans de belles conditions d'écoute, avec des interprétations de qualité.

Dès que j'ai eu la main sur mes programmes de récitals, j'ai commencé à imaginer des concerts plus ouverts, en glissant par exemple deux ou trois pièces de jeux vidéo entre deux sonates romantiques. Pour éviter que les organisateurs de concert fassent la fine bouche, je ne les annonçais pas en tant que telles : je mentionnais le nom du compositeur et le titre – mais en japonais, en transcription littérale phonétique ! Ainsi le *Thème de l'amour* de *Final Fantasy* devenait : *Nobuo Uematsu – Ai no Tema*. S'ils me posaient des questions, je décrivais en quelques mots le discours musical... Seuls les vrais connaisseurs, les vrais gamers pouvaient deviner, et le bouche à oreille a très bien marché. J'ai ainsi été

parmi les premiers à jouer de la musique de jeux vidéo dans des concerts traditionnels. Et ces programmes ont eu beaucoup de succès, auprès de tous les publics, même les plus éloignés du jeu.

Il fut un temps où l'on disait que la musique de film n'était pas de la vraie musique, ce qui est évidemment faux. Il en va de même pour la musique de jeu vidéo.

### **Qu'est-ce qui vous séduit dans la musique de la série *Assassin's Creed* ?**

C'est une série de jeux qui a exploré de nombreuses civilisations : ses différents volets nous emmènent au Japon médiéval, chez les Vikings, dans la Bagdad des Abbassides, en Terre sainte à l'époque des croisés, en Inde, chez les pirates, dans l'Italie de la Renaissance... et les musiques de chaque volet reflètent bien sûr cette variété. Au cours du montage de ce projet, j'ai d'ailleurs eu la chance de travailler avec Simon Landry, qui a supervisé pour Ubisoft toutes les musiques de la série, et j'ai pu découvrir l'envers du décor. Pour chaque opus, le cahier des charges de composition est monumental. Le studio s'adresse à un compositeur familier de l'univers musical correspondant et fait appel à des musiciens spécialistes. Pour le chapitre chez les Vikings, ils ont par exemple fait travailler un compositeur qui collabore avec un groupe de métal folklorique scandinave !

*Propos recueillis par Jérémie Szpirglas*

# L'instrument

## Piano à queue Steinway & Sons, modèle A, Hambourg, 1928

Numéro d'inventaire E. 981.3.3

Collection Musée national de la musique

Ancienne propriétaire : Nadia Boulanger

Numéro de série : 258804

Étendue :  $la_1 - do_7$  (AAA - c5), 88 notes

Mécanique à double échappement

Trois jeux commandés par des pédales : una corda, sostenuto, forte

Diapason :  $la_3$  (a1) = 440 Hz

Longueur : 1,88 m

---

La maison Steinway est fondée en 1853 à New York par Henry E. Steinway (né Heinrich Engelhard Steinweg, 1797-1871), facteur de pianos allemand émigré aux États-Unis en 1850. L'atelier familial accède rapidement à la notoriété, comme en témoignent les premiers prix obtenus aux Expositions universelles de Londres (1862) et de Paris (1867). Après le décès de son fondateur, la maison Steinway & Sons ouvre une succursale à Hambourg en 1880. Le renom de l'entreprise n'a fait que croître au cours du  $xx^e$  siècle, et les deux unités de fabrication, américaines et allemandes, sont encore en activité de nos jours.

Qualifié de Small Parlor Grand lors de sa création en 1878, le modèle A entendu lors de ce concert date de 1928 et demeure au catalogue actuel du fabricant dans un format relativement proche. Il constitue la taille la plus petite de la gamme de pianos à queue de cette maison, qui compte quatre modèles (du quart de queue A au grand concert D).

Cet exemplaire a la particularité d'avoir appartenu à la grande pédagogue Nadia Boulanger (1887-1979), qui l'utilisait lors de ses fameux « cours de cantate » du mercredi dans lesquels elle instaurait un débat autour d'un problème musical donné. Chaque semaine, son salon de musique de la rue Ballu à Paris était aménagé autour de ce piano

afin d'accueillir une cinquantaine de personnes participant à la séance. Par les traces d'usage qu'il présente, l'instrument témoigne de son utilisation répétée par les nombreux élèves qui ont bénéficié des leçons de Nadia Boulanger, parmi lesquels l'on peut citer les compositeurs Leonard Bernstein, Aaron Copland, Philip Glass ou Pierre Henry, les pianistes Daniel Barenboim, Idil Biret, Dinu Lipatti, Émile Naoumoff, les chefs d'orchestre John Eliot Gardiner ou Igor Markevitch, mais également des musiciens et compositeurs de jazz (Quincy Jones, Michel Legrand...) ou de tango (Astor Piazzolla).

*Thierry Maniguet*

Conservateur au Musée de la musique - Philharmonie de Paris



## ***Restaurant bistronomique***

*sur le rooftop de la Philharmonie de Paris*

*Une expérience signée Jean Nouvel & Thibaut Spiwack*

***du mercredi au samedi***

***de 18h à 23h***

***et les soirs de concert***

***Happy Hour dès 17h***

***Offrez-vous une parenthèse gourmande !***

*Réservation conseillée :*

*restaurant-lenvol-philharmonie.fr ou via TheFork*

*Infos & réservations : 01 71 29 41 07*

**L'ENVOL**  
*conçue par Thibaut Spiwack*

# L'interprète Nicolas Horvath

Nicolas Horvath rencontre le piano à l'âge de 3 ans. Formé à l'Académie de musique de Monaco, il est remarqué par le chef Lawrence Foster qui lui ouvre les portes de l'Aspen Music Festival and School aux États-Unis. Installé à Paris, il poursuit ses études à l'École normale de musique, puis auprès de Bruno Leonardo Gelber, tout en développant un goût marqué pour les chemins de traverse. Il fréquente la scène expérimentale parisienne, joue dans des groupes de métal (Hell Militia, Nyseiis, Tenebreare...), fonde un projet dark ambient (Dapnom, A.E.P.), étudie l'électroacoustique. De cette immersion naît une conviction durable : défendre la création vivante et révéler les œuvres invisibles. Très tôt, il s'impose la règle de programmer une part significative de musique contemporaine à chacun de ses concerts. Son engagement l'amène à collaborer avec des figures majeures de la création contemporaine – Terry Riley, Alvin Lucier, Alvin Curran, Mamoru Fujieda, Jaan Rääts ou Valentin Silvestrov – et à dialoguer avec des univers

aussi contrastés que ceux de Danny Elfman ou de Vladimir Cosma. Ces rencontres nourrissent une esthétique ouverte, affranchie des frontières de genre. Nicolas Horvath imagine des récitals où Chopin et Liszt dialoguent avec la pop culture, les musiques de films ou de jeux vidéo – il est l'un des premiers pianistes classiques à porter ces répertoires sur les grandes scènes. Ubisoft lui propose d'enregistrer les arrangements officiels de la série *Assassin's Creed*. Ses albums consacrés aux musiques des Studios Ghibli, comme ses collaborations avec Alcest, Lustmord, Merzbow, Mortiiis, Brigitte Lecordier, Alex Vizorek ou Tarja Turunen, témoignent de cette volonté constante de relier les mondes. En 2021, il fonde son propre label, Nicolas Horvath Discoveries, dédié aux compositeurs et compositrices d'aujourd'hui. Animateur de l'émission *Musiques actuelles* sur Fréquence protestante, il poursuit parallèlement l'enregistrement de projets ambitieux, parmi lesquels l'intégrale des chorals de Bach et le cycle *Chasing Satie* de Terry Riley, écrit pour lui.

EXPOSITION

# VIDEO GAMES & MUSIC\*

LA MUSIQUE DONT  
VOUS ÊTES LE HÉROS

2 AVRIL  
1<sup>ER</sup> NOVEMBRE  
2026



PHILHARMONIE  
DE PARIS  
MUSÉE DE LA MUSIQUE

\*JEUX VIDÉO ET MUSIQUE



LICENCES R-2022-004254, R-2022-003944, R-2021-013751, R-2021-013749, DA & DESIGN - FEELINGS / CGI - PÉRIMÈTRE

# LES CONCERTS SUR INSTRUMENTS DU MUSÉE

Saison  
26/27

JEUDI 19/11 ————— 20 H

## CLAVECINS EN MIROIR

PIERRE HANTAÏ, FRÉDÉRIK HAAS CLAVECINS HEMSCH 1751 (COLLECTION F. HAAS)  
ET HEMSCH 1761

Œuvres de Johann Sebastian Bach, François Couperin  
et Jean-Philippe Rameau

JEUDI 03/12 ————— 20 H

## UN GUARNERI À VENISE

HANNA SALZENSTEIN VIOLONCELLE GUARNERI 1734  
ALBÉRIC BOULLENOIS VIOLONCELLE

JUSTIN TAYLOR CLAVECIN GRIMALDI 1703 (RECONSTITUTION)

Œuvres de Johann Sebastian Bach, Giuseppe Dall'Abaco, Gasparo  
Garavaglia, Giulio de Ruvo, Giulio Taglietti et Giovanni Battista Vitali

JEUDI 04/03 ————— 20 H

## PIANORAMA DE LA MAIN GAUCHE

MAXIME ZECCHINI, PIANO GAVEAU 1929

Œuvres de Sergueï Bortkiewicz, Jérôme Kern, David Kosviner, Maurice  
Ravel, Alexandre Scriabine, Phillip Wilcher et Takashi Yoshimatsu

VENDREDI 05/03 ————— 20 H

## LADIES

HÉLÈNE SCHMITT, VIOLON

ANTOINE DE GROLÉE, PIANO STEINWAY 1928

Œuvres d'Amy Beach, Lili Boulanger, Cécile Chaminade, Rebecca  
Clarke, Florentine Mulsant et Pauline Viardot

JEUDI 13/05 ————— 20 H

## SALON LUISE GOTTSCHED

SANDRINE PIAU, SOPRANO

BENJAMIN NARVEY, LUTH HOFFMANN 1720

Œuvres de Johann Sebastian Bach, Johann Adolf Hasse, Wolff Jakob  
Lauffensteiner et Silvius Leopold Weiss

LA CITÉ DE LA MUSIQUE - PHILHARMONIE DE PARIS  
REMERCIÉ SES PRINCIPAUX PARTENAIRES



Fondation  
Bettencourt  
Schueller

EURO  
GROUP  
CONSUMING

MECÈNE PRINCIPAL  
DE L'ORCHESTRE DE PARIS



TotalEnergies  
FONDATION

bpifrance

Fondation  
Crédit Mutuel

MECÈNE PRINCIPAL  
DE LA PHILHARMONIE DE PARIS



PAPREC

DEMAIN

P H E  
PARIS HERIENS EUROPE



- LE CERCLE DES GRANDS MÈCÈNES DE LA PHILHARMONIE -  
et ses mécènes Fondateurs  
Nishit et Farzana Mehta, Caroline et Alain Rauscher, Philippe Stroobant
- LA FONDATION PHILHARMONIE DE PARIS -  
et sa présidente Caroline Guillaumin
- LES AMIS DE LA PHILHARMONIE -  
et leur président Jean Bouquot
- LE CERCLE DE L'ORCHESTRE DE PARIS -  
et son président Pierre Fleuriot
- LA FONDATION DU CERCLE DE L'ORCHESTRE DE PARIS -  
et son président Pierre Fleuriot, sa fondatrice Tuulikki Janssen
- LE CERCLE MUSIQUE EN SCÈNE -  
et sa Grande Mécène Fondatrice Aline Foriel-Destezet
- LE CERCLE DÉMOS -  
et son président Nicolas Dufourcq
- LE FONDS DE DOTATION DÉMOS -  
et sa présidente Isabelle Mommessin-Berger
- LE FONDS PHILHARMONIE POUR LES MUSIQUES ACTUELLES -  
et son président Xavier Marin

# PHILHARMONIE DE PARIS

+33 (0)1 44 84 44 84  
221, AVENUE JEAN-JAURÈS - 75019 PARIS  
PHILHARMONIEDEPARIS.FR



RETROUVEZ LES CONCERTS  
SUR PHILHARMONIEDEPARIS.FR/LIVE



SUIVEZ-NOUS  
SUR FACEBOOK ET INSTAGRAM

RESTAURANT PANORAMIQUE L'ENVOI  
(PHILHARMONIE - NIVEAU 6)

L'ATELIER CAFÉ  
(PHILHARMONIE - REZ-DE-PARC)

LE CAFÉ DE LA MUSIQUE  
(CITÉ DE LA MUSIQUE)

## PARKING

Q-PARK (PHILHARMONIE)  
185, BD SÉRURIER 75019 PARIS  
Q-PARK (CITÉ DE LA MUSIQUE - LA VILLETTE)  
221, AV. JEAN-JAURÈS 75019 PARIS  
Q-PARK-RESA.FR

CE PROGRAMME EST IMPRIMÉ SUR UN PAPIER 100% RECYCLÉ  
PAR UN IMPRIMEUR CERTIFIÉ FSC® ET IMPRIM'VERT.

