

PHILHARMONIE DE PARIS

SAISON 2025-26

FORUM

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

Samedi 20 juin 2026
9h30-17h30

SALLE DE CONFÉRENCE – PHILHARMONIE DE PARIS

EN PARTENARIAT AVEC LE CENTRE NATIONAL DE LA MUSIQUE (CNM) ET LA SACEM



CITÉ DE LA MUSIQUE
PHILHARMONIE
DE PARIS

PROGRAMME

En écho à l'exposition *Video Games & Music* et à la semaine de concerts Jeux vidéo, cette journée de forum entend questionner la musique des jeux à travers les spécificités de sa composition et des enjeux esthétiques et économiques liés à celle-ci. Il s'agira également d'envisager ces mondes sonores comme terrain d'expérimentation et de considérer enfin la manière dont ce qui est inventé pour les jeux vidéo influence et irrigue la création, y compris au-delà de la musique.

En partenariat avec le Centre national de la musique (CNM) et la Sacem.



SAMEDI 20 JUIN

Animation : **Jean Zeid** (journaliste, auteur, commissaire de l'exposition *Video Games & Music*).

9H30 **Accueil et mot d'introduction**

9H40 – 10H15 Entretien avec **Jean Zeid** et **Fanny Rebillard**, commissaires de l'exposition *Video Games & Music*.

10H15 – 11H15 **TABLE RONDE**
Composer pour les jeux vidéo
Marie Havemann, compositrice et conceptrice sonore de jeux vidéo (*Albion Online, Ritual of Raven...*),
Olivier Derivière, compositeur (*A Plague Tale, Remember Me, South of Midnight...*) et cofondateur d'Ameo Prod,
Arnaud Roy (FlybyNo), compositeur et ingénieur du son (*Endless Space, Dungeon of the Endless, Endless Legend...*).

11H15 – 11H45 Entretien avec **Alexey Pajitnov**, créateur de *Tetris* et **Henk Rogers**, fondateur de la *Tetris Company*.

11H45 – 12H **Pause**

12H – 12H45 **Économie de la musique de jeu vidéo : du streaming au spectacle vivant**
Présentation d'une étude inédite CNMLab/CNCLab par Julien M'Barki, docteur en sciences économiques, chercheur à la Chaire PcEn à l'Université Paris-I Panthéon-Sorbonne.

12H45 – 14H **Pause déjeuner**

14H – 14H45 **L'économie de la musique dans le jeu vidéo**
Présentation d'une étude inédite de la Sacem par Olivier Pellerin, responsable Market Intelligence à la Direction du numérique de la Sacem et **Olivier Fontenay**, chef de service de la création numérique au CNC.

14H45 – 15H45

Table ronde

L'accompagnement artistique des compositeurs de jeu vidéo

Christophe Tastet, directeur de label, manager du musicien The Toxic Avenger (*Furi*, *Cairn...*),

Louis Fritsch, responsable du développement des affaires jeu vidéo à la Sacem,

Franck Rivoire aka DANGER, auteur, compositeur, interprète (*Furi*, *Haven*).

15H45 – 16H

Pause

16H00 – 17H30

TABLE RONDE

Le jeu vidéo comme laboratoire de la création

Pauline Augrain, directrice du numérique au Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC),

Alkis Argyriadis, directeur du service musique d'Ubisoft,

Lucie Minne, artiste et professeure de sculpture,

Ludmila Postel, chercheuse en création artistique et art sonore, co-fondatrice de New Atlantis,

Aïda Cadi, conceptrice/rédactrice chez GamersOrigins, développeuse de l'expérience *The Lost Symphonies*.

MODÉRATEUR

Jean Zeid est commissaire d'expositions consacrées au jeu vidéo : *GAME* à la Fondation EDF à Paris (2017), *Design-moi un jeu vidéo* à la Cité du Design de Saint-Étienne (2019), *Ubisoft, une odyssée montpelliéraine* au Campus Créatif de Montpellier (2022), et *Video Games & Music* à la Cité de la musique-Philharmonie de Paris (2026, avec Fanny Rebillard). Il est l'auteur de six ouvrages dont *Art et jeux vidéo* (Palette, 2018) et *Il était une fois le jeu vidéo* (Les Arènes, 2024). Journaliste sur Le Mouv' puis France info, il est aujourd'hui responsable du domaine Nouvelles Images à News Tank Culture depuis 2023.

INTERVENANTS

Alkis Argyriadis travaille chez Ubisoft depuis plus de 25 ans. Après une carrière de directeur audio (*Red Steel, XIII, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ghost Recon*), puis de directeur créatif sur des jeux musicaux (*Michael Jackson The Experience, Just Dance*), il dirige depuis 2019 le département Ubisoft Music. Cette équipe coordonne la supervision musicale, le licensing, les activités de label et les partenariats artistes à l'échelle du groupe Ubisoft.

Pauline Augrain est directrice du numérique au CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée), direction qui pilote l'ensemble des aides aux projets numériques inscrits dans tous les champs de l'audiovisuel et intervenant sur des enjeux de création, de diffusion et d'innovation technologique. À ce titre, la Direction du numérique accompagne activement les filières du jeu vidéo, de la réalité virtuelle, des effets visuels numériques, de l'animation, des industries techniques et des éditeurs de vidéo à la demande. La Direction du numérique est également en charge de l'attractivité internationale des filières de l'image, visant à attirer des productions étrangères en France.

Aïda Cadi est depuis deux ans Game designer et conceptrice chez Gamers Origin. Au fil de ses projets personnels et professionnels, elle tient à consolider un lien fort entre jeux vidéo, cinéma et musique. Sa formation de piano classique a contribué à l'élaboration du jeu *The Lost Symphonies*, une expérience dédiée à la Philharmonie de Paris visant à éveiller les jeunes gamers à l'univers vaste et fascinant de la musique classique.

Olivier Derivière est un compositeur français reconnu pour son approche innovante de la musique interactive dans le jeu vidéo. Depuis plus de 20 ans, il conçoit des bandes originales qui accompagnent chaque émotion du joueur afin de renforcer l'immersion et la narration. Son travail sur *A Plague Tale: Requiem, South of Midnight, Streets of Rage 4, Remember Me* ou encore *Assassin's Creed IV: Black Flag - Freedom Cry* illustre sa volonté de placer la musique au service de l'expérience de jeu.

Olivier Fontenay est un professionnel de la création numérique et du jeu vidéo depuis plus de 25 ans. Il a participé à la création de nombreux projets, successivement en tant que éditeur, producteur, puis développeur de jeux vidéo, il a collaboré avec des petites et grandes sociétés en France, au Canada et aux Etats-Unis. De 2011 à 2016, il était directeur de production chez Mando Productions, puis de 2016 à 2018, directeur de production chez Happy IP, et dernièrement, à l'agence 2VR. Il s'y est consacré à la mise en place de projets en Réalité Virtuelle, d'abord dans l'univers du jeu, puis pour des entreprises. Il a rejoint le CNC en 2020 en tant que chef de service de la Création Numérique qui regroupe les fonds consacrés aux Jeux Vidéo, aux Expériences Numériques et le Dicréam.

Louis Fritsch rejoint la Sacem en 2023, après quelques années dans l'édition et la production musicale à Lyon. Il occupe un poste nouvellement créé, spécialisé dans le licensing musical dans le jeu vidéo. Depuis plus de trois ans, il accompagne les compositeurs et auteurs Sacem et développe les opportunités dans cet écosystème aux enjeux multiples.

Marie Havemann est conceptrice sonore de jeux vidéo et compositrice pour *Albion Online*, ainsi que pour des studios indépendants. Forte de plus de 13 ans d'expérience dans le secteur, elle a travaillé en étroite collaboration avec diverses équipes, s'occupant souvent de l'ensemble de l'expérience audio. Elle adopte une approche holistique de la conception sonore, en se concentrant sur la manière dont la musique, les sons et les dialogues interagissent pour créer des expériences cohérentes qui soutiennent la conception du jeu.

Julien M'Barki est docteur en sciences économiques (CES, Université Paris-I) et chercheur au sein de la Chaire PcEn. Ses travaux portent principalement sur les effets de la recommandation sur la diversité des œuvres proposées par les services de streaming musical en ligne. Il a auparavant travaillé au département des études du ministère de la Culture (DEPS), au sein duquel il a contribué à l'exploitation de l'enquête sur les pratiques culturelles des Français. Il enseigne également à l'École d'économie de la Sorbonne (EES), rattachée à l'université Paris I Panthéon-Sorbonne.

Lucie Minne est illustratrice, sculptrice et professeure de sculpture, diplômée de l'École Émile Cohl. Elle enseigne la sculpture depuis 2016. Elle a travaillé comme modelleuse pour Arkane Studios sur le jeu vidéo *Dishonored 2* en 2014 et 2015. Depuis 2006, elle collabore avec de nombreux éditeurs jeunesse et de presse en France et à l'international.

Alexey Pajitnov est le créateur de *Tetris*, l'un des jeux vidéo les plus emblématiques et les plus joués de l'histoire. Inspiré par sa passion de longue date pour les casse-têtes et les mathématiques, Pajitnov a développé *Tetris* en 1984 alors qu'il travaillait comme programmeur informatique à l'Académie des sciences de Moscou. En 1989, un partenariat avec Henk Rogers a permis de faire sortir *Tetris* de l'Union soviétique grâce à un accord de licence historique avec Nintendo, ce qui a conduit à un succès mondial sur Game Boy et d'autres plateformes.

En 1996, Pajitnov et Rogers ont officialisé leur collaboration commerciale, ce qui a conduit à la création de The Tetris Company. Au-delà de *Tetris*, Pajitnov a conçu et contribué à de nombreux jeux, notamment *Welltris*, *Hatris* et *Knight Moves*. Il a rejoint Microsoft en 1996 en tant que premier concepteur de jeux interne, où il a travaillé sur des titres tels que *Hexic*, *Pandora's Box* et *MSN Mind Aerobics*. Pajitnov est titulaire d'un master en mathématiques appliquées de l'Institut d'aviation de Moscou et a également travaillé dans les domaines de l'intelligence artificielle et de la reconnaissance vocale.

Olivier Pellerin est diplômé d'économie et d'administration et gestion de la musique en 2000. Il a travaillé comme attaché de presse, d'abord en tant qu'indépendant, puis à la Cité de la musique. Il a ensuite été programmateur à Radio France jusqu'en 2016. Devenu consultant indépendant, spécialiste du marché de la musique et de l'innovation auprès de marques et d'institutions, il conduit l'étude « Les musiques électroniques en France » pour la Sacem, qu'il rejoint en 2023 en tant que responsable Market Intelligence à la Direction du numérique.

Ludmila Postel est chercheuse en art sonore et numérique, et experte dans l'expérience des environnements virtuels en ligne. Ses recherches portent sur nos rapports aux mondes virtuels en passant par le son mais aussi par l'image et le corps. Elle est l'autrice d'une thèse sur les relations entre arts sonores et jeu vidéo. Depuis 2024, elle co-dirige la société New Atlantis avec Jonathan Tanant.

Fanny Rebillard est musicologue et archiviste numérique, spécialisée dans l'étude de la musique de jeu vidéo et cocommissaire de l'exposition *Video Games & Music* à la Cité de la musique-Philharmonie de Paris. Elle prépare actuellement une thèse à l'université de Liège en cotutelle avec Sorbonne Université, et est bénéficiaire d'une bourse FRESH du FRS-F.N.R.S. Aussi autrice et journaliste, elle a écrit *La musique de Zelda. Les clefs d'une épopée hylienne* (Third éditions, 2021), et co-édité *Global Histories of Video Game Music and Technology* (Brepols, 2025) avec les chercheurs William Gibbons et Karen M. Cook.

Danger (Franck Rivoire) est un artiste électro et designer visuel français. Figure majeure du jeu vidéo, il signe les bandes originales de *Furi*, *Haven* et *Windblown*. Son envergure internationale le mène sur les scènes mondiales, notamment en ouverture du Shelter Tour de Porter Robinson. Remixeur prisé (Sébastien Tellier, Estelle), il allie art contemporain, animation et tournées internationales.

Henk Rogers est un entrepreneur, pionnier de l'industrie du jeu vidéo, surtout connu pour avoir lancé *Tetris* sur le marché mondial et en avoir fait l'un des jeux vidéo les plus populaires de tous les temps. Né aux Pays-Bas et ayant grandi à New York, Rogers s'est ensuite installé à Hawaï, où il a étudié l'informatique avant de s'établir au Japon. C'est là-bas qu'il a fondé Bullet-Proof Software et créé *The Black Onyx*, le premier jeu de rôle japonais et le jeu le plus vendu du pays en 1984.

Arnaud Roy est harpiste, compositeur et producteur de musique pour les jeux vidéo depuis 2006. Son œuvre est influencée par la musique électronique et le post-rock des années 1990. Ses compositions mélangent synthétiseurs vintage et modernes, instruments classiques et textures sonores. Il a collaboré à tous les projets du studio Amplitude (*Endless Space 1 et 2, Dungeon of the Endless, Endless Legend 1 et 2, Humankind, Endless Dungeon*).

Christophe Tastet démarre sa carrière en 1996 dans le label de French Touch, Disques Solid (Etienne de Crecy-Super Discount, Alex Gopher). Puis il poursuit toujours en label indépendant chez Diamondtraxx (Benjamin Diamond, Hushpuppies), Roy Music. Il crée son label en 2017, Enchanté Records avec deux artistes (The Toxic Avenger et Greg Kozo), signant de jeunes producteurs électronique (GONE, Eole), du back catalogue French Touch ou du piano (Maxence Cyrin), il manage aussi le groupe disco mythique, Space (Because).

COMITÉ DE PROGRAMMATION

Lucas Le Bellec, responsable partenariats et recommandations au Centre national de la musique.

Céline Lugué, responsable du pôle veille, prospective, ressource au Centre national de la musique.

Anna Cuomo, chargée de la recherche et de la prospective au Centre national de la musique.

Xavier Tumminello, chef de projet innovation au Centre national de la musique.

Thomas Zeggane, directeur des licences online à la Sacem.

Olivier Pellerin, responsable market intelligence à la Sacem.

Louis Fritsch, responsable du développement des affaires jeu vidéo à la Sacem.

Simon Lhermite, responsable des affaires business et juridiques à la Sacem.

Chloë Cambreling, conseillère à la programmation de la Philharmonie de Paris.

Tristan Duval-Cos, responsable des colloques et conférences de la Philharmonie de Paris.

Sabrina Valy, directrice éditoriale de la Philharmonie de Paris.

Enregistrement du forum

RETROUVEZ L'ENREGISTREMENT DU FORUM ET POSEZ VOS QUESTIONS EN DIRECT AUX INTERVENANTS SUR PHILHARMONIE À LA DEMANDE.



Prochain évènement

19 SEPTEMBRE 2026

EIC 50 : Quelles actualités de la musique contemporaine ?

SALLE DE CONFÉRENCE – PHILHARMONIE DE PARIS
ENTRÉE LIBRE SUR RÉSERVATION

ÉDITIONS DE LA PHILHARMONIE

VIDEO GAMES & MUSIC LA MUSIQUE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

DAMIEN MECHERI & JEAN ZEID (DIR.)

Depuis cinquante ans, la musique de jeu vidéo a connu une évolution fulgurante. Sous la supervision des commissaires Jean Zeid et Fanny Rebillard, l'exposition exceptionnelle qui lui est consacrée à la Philharmonie de Paris en 2026 en dévoile toute la richesse et les coulisses.

Ce catalogue illustré en est le prolongement et réunit les plus grands spécialistes français du sujet. Ils révèlent les différentes facettes de la musique de jeu vidéo à travers des textes aussi précis qu'accessibles.

L'ouvrage, qui s'adresse aux néophytes comme aux passionnés, se pare également d'entretiens avec des figures majeures de la musique de jeu vidéo : les compositeurs et compositrices Jesper Kyd (*Assassin's Creed*), Austin Wintory (*Journey*), Olivier Derivière (*A Plague Tale*), Christophe Héral (*Rayman Origins*), Jessica Curry (*Dear Esther*), The Toxic Avenger (*Cairn*), le directeur audio Michel Trémouiller (*Dishonored*), le music designer Raphaël Joffres (*Clair Obscur : Expedition 33*) ainsi que le cofondateur de Wayô Records, Romain Dasnoy.

Avec une préface de mistermv, streamer et compositeur



EN COÉDITION AVEC THIRD ÉDITIONS
208 PAGES | 21 X 29.7 CM | 39.90 €
ISBN : 978-2-37784-597-2
AVRIL 2026

 PHILHARMONIE
DE PARIS
ÉDITIONS

Les Éditions de la Philharmonie publient des ouvrages de référence sur la musique, où le texte et l'image font écho à l'expérience des concerts, des expositions et des activités proposés par l'établissement. Adressées au plus grand nombre, six collections s'articulent entre elles afin d'apporter un regard inédit sur la vie musicale.

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.

