

# ‘Actualiser’ les études de musicologie ? Enjeux à la lumière du multimédia

Florim Dupuis, Université de Genève<sup>1</sup>

DOI: [10.36950/sjm.41.7](https://doi.org/10.36950/sjm.41.7)

En septembre 2023, l’Unité de musicologie de l’Université de Genève introduisait ses nouveaux plans d’études. La révision prévoit, entre autres, un renforcement des savoir-faire mobilisés dans les métiers du domaine (travail d’archive, transcription, édition, médiation). S’y ajoute une démarche dite “d’actualisation” : dans un module dédié, les étudiant-es de master sont désormais invité-es à s’approprier les enjeux soulevés par les phénomènes musicaux d’aujourd’hui, à prendre position et à faire preuve de créativité dans les outils et méthodes déployés. Partant de ce contexte, le présent article se concentre sur ce second ajustement : en tant qu’enseignant-e, pourquoi encourager une telle actualisation, et comment ? Au milieu de quels enjeux scientifiques et pédagogiques navigue-t-on ? L’omniprésence de la musique dans les supports multimédia (films, séries, jeux et autres) et les problématiques qui y sont associées offrent une piste pertinente pour explorer ces questions.

La plupart des cursus européens en musicologie partagent deux axes forts, dits *historique* et *systématique*, issus de l’héritage adlerien. Ce couple est généralement complété par des apports interdisciplinaires, s’étendant de la psychologie à la linguistique, en passant par les *gender studies*, la sociologie ou encore l’ethnologie. Cette ouverture, parfois partie intégrante du cursus, parfois laissée au choix des étudiant-es, permet à ces derniers/-ères de complémentariser leurs grilles de lecture de la musique en tant qu’objet socioculturel.

Toutefois, la multiplication des outils et des méthodes ne s’autosuffit pas : elle doit s’accompagner d’une actualisation des savoirs, notamment, mais pas exclusivement, dans le but de décortiquer les rapports variés et changeants que les auditeurs/-trices d’aujourd’hui entretiennent avec la musique. Cette démarche permet aux étudiant-es de développer un regard critique sur leurs expériences musicales, encourageant ainsi l’appropriation des compétences et l’autonomisation. C’est avec cet impératif à l’esprit que j’interroge ici la pertinence d’intégrer la question du multimédia – et notamment de la musique de film et de jeu vidéo – dans les cursus musicologiques. Comment cette ouverture peut-elle servir l’actualisation en question ?

Aujourd’hui plus que jamais, l’écoute musicale implique une médiation technologique, et cette dernière associe largement la musique à l’image. Aux films et séries s’ajoutent une multitude de genres audiovisuels, tels que les formats propres aux réseaux sociaux ; disponibles sur une grande variété de supports, les jeux vidéo sont également un médium majeur par lequel certains groupes sociodémographiques font l’expérience (interactive) de la musique. Le phénomène n’est pas marginal ; c’est plutôt l’idée de la musique comme objet esthétique autonome, héritée des XIXe et XXe siècles et de nos jours encore un pré-supposé de nombreuses formations universitaires, qui paraît désormais datée.

La recherche musicologique n’a pas ignoré ce phénomène. Dès la fin des années 1980, les perspectives narratologiques et sémiotiques sur la musique de film se multiplient, et dans les deux décennies suivantes, les musicologues y participent activement, en y apportant notamment leur outillage analytique. Au début des années 2000 paraissent les premières publications *ludomusicologiques* – un

<sup>1</sup> Adresse courriel de l’auteur : [florim.dupuis@unige.ch](mailto:florim.dupuis@unige.ch).

sous-champ se focalisant sur la musique de jeu vidéo. Ce dernier est alors en quête de légitimité et se construit sur la base des recherches précédemment menées sur la musique de film, tout en théorisant les modalités d'interaction permises par le médium vidéoludique. Au cours des années 2010, il s'étend à l'histoire culturelle et à l'analyse musicale et affirme sa qualité interdisciplinaire et sa diversité méthodologique. De nos jours, *film music studies* et ludomusicologie sont animés par une communauté de recherche quasi commune, ce qui favorise un dialogue dynamique et l'étude des interconnexions historiques entre ces médias.

La littérature scientifique l'a démontré : l'omniprésence de la musique dans le multimédia soulève des questions aussi larges qu'importantes. En les examinant, on peut esquisser les implications esthétiques et sociales de cette ubiquité dans nos rapports aux objets musicaux. Comment la musique, associée à l'image, produit-elle du sens ? Comment analyser une certaine combinaison audiovisuelle ? Quelle est la trajectoire culturelle d'un motif musical donné, et des associations qu'il convoque à l'écran ? De quelles manières la musique nous amène-t-elle à interagir dans un jeu ? Au vu de l'historique qui précède, il est clair que la musicologie a sa contribution à apporter à ces problématiques, notamment en offrant les outils philologiques et analytiques qui lui sont propres.

Somme toute, tant les ressources scientifiques disponibles que la conjoncture socio-technologique de nos écoutes justifient d'inclure, dans les cursus, une introduction aux enjeux du multimédia. Cet apport est d'ailleurs bien reçu par une grande part des étudiant-es, qui manifestent un enthousiasme certain à la perspective de poser un regard critique sur leurs pratiques et expériences musicales quotidiennes, de conscientiser un rapport au son qui ne l'était pas jusque-là, et d'étudier, dans leur qualité esthétique, des objets jusqu'alors largement négligés (un problème en voie d'être résolu).

Aborder la musique et le multimédia dans les cursus est à la fois possible et pertinent ; mais comment le faire de façon à en tirer une plus-value pédagogique globale ? L'étude de la musique à l'écran permet de sensibiliser à l'interdisciplinarité, du fait de la nature multimodale du matériau traité. Intégrer cette composante à l'offre de cours ouvre un espace pédagogique permettant non seulement d'actualiser les outils musicologiques par l'application, mais aussi d'associer ces derniers aux capacités explicatives d'autres disciplines. En analysant une séquence et la fonction qu'y occupe la musique, on convoquera des outils issus de la narratologie ou des études cinématographiques ; lorsqu'on cherchera à identifier le type d'interactivité que la musique promeut dans un jeu, l'apport technique des *media studies* pourra compléter une théorie de la sémantique musicale ; enfin, le trio de la philologie, de la sociologie et des *media studies* pourra servir à interroger comment, à travers son déploiement dans des formats audiovisuels spécifiques, le sens musical est produit, transformé, amené dans les discours, et permet aux spectateurs/-trices une projection de leurs identités socioculturelles.

De telles approches ont été adoptées par des étudiant-es en musicologie de l'UNIGE, à l'occasion d'un séminaire d'analyse de la musique à l'écran dispensé au printemps 2022, puis dans un autre enseignement thématique en 2024. Dans une série de présentations, ils/elles ont questionné des théories et méthodes analytiques variées, les ont comparées, ont jaugé leurs pouvoirs explicatifs respectifs, et les ont testées sur les objets audiovisuels de leurs choix. Les étudiant-es ont ainsi été encouragé-es à définir leurs propres terrains, et à confronter leurs observations à leurs acquis musicologiques : comment expliquer que, dans *Les Dents de la mer* (Spielberg, 1975), le célèbre motif du requin devient un objet référentiel très précis – alors que, par comparaison avec le langage, la musicologie a longtemps insisté sur l'imprécision du sens musical ? Par quelle méthode analyser la bande-son dynamique de *Halo : Combat Evolved* (Jones, 2001), qui, à l'inverse d'une partition ou d'un enregistrement standard, est instable, évoluant au fil des actions des joueurs/-euses ? Enfin, par quels phénomènes de réception les musiques de jeu vidéo ont-elles transité de leurs supports d'origine aux salles de concert ?

Les cursus musicologiques équipent déjà les étudiant-es avec le bagage historiographique et analytique nécessaire pour aborder ces questions. Ainsi, il n'est pas pertinent, tant pour la cohérence de la

formation que pour la recherche future, d'introduire exclusivement les *film music studies* et la ludomusicologie sous l'angle de leurs particularismes théoriques et méthodologiques. Au contraire, il est essentiel d'explorer ces champs au travers des synergies explicatives qu'ils tissent avec le noyau dur des cursus, dont l'apport n'est pas contesté ; les problématiques listées ci-dessus illustrent les interconnexions possibles. Les avantages d'une telle démarche sont multiples : les étudiant-es sont stimulé-es dans le développement d'un regard réflexif et critique, ce qui se traduit par un engagement accru ; la capacité de la discipline à traiter des pratiques musicales dans leurs formes les plus actuelles, parfois très différentes des modalités du concert ou de l'écoute unimodale, est affirmée ; les professionnel-les de demain sont formé-es et incité-es à questionner et réviser leurs grilles de lecture et leurs discours sur les rapports de nos sociétés au matériau musical.

Pour être mené à bien, ce projet d'actualisation des objets d'études et des compétences doit être implémenté de manière globale et cohérente, et non pas limité au seul champ du multimédia, sous la forme d'un cours unique et ponctuel. A cette fin, deux recommandations peuvent être formulées. Tout d'abord, un dialogue soutenu entre les enseignements fondamentaux et ceux d'ouverture doit être mené, à l'exemple des problématiques listées plus haut. Dans un second temps, les étudiant-es doivent être encouragé-es (par les enseignant-es et les plans d'études) à faire l'exploration de ce dialogue dans leurs travaux, présentations et discussions, ce en résonance avec leurs observations et affinités propres. Une telle démarche sera à la fois au bénéfice de la musicologie, en tant que discipline dynamique et pertinente de nos institutions, et à la société civile, dans le développement d'une vision consciente et critique de nos écoutes et pratiques musicales changeantes.

## **Bibliographie**

BUHLER, James (2018): *Theories of the Soundtrack*, Oxford: Oxford University Press.

COLLINS, Karen (2013): *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge: MIT Press.

GIBBONS, William et GRIMSHAW-AAGAARD, Mark (éd.) (2024): *The Oxford Handbook of Video Game Music and Sound*, Oxford: Oxford University Press.

KAMP, Michiel et SUMMERS, Tim et SWEENEY, Mark (éd.) (2016): *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Sheffield: Equinox.

ROSSI, Jérôme (2021): *L'Analyse de la musique de film: Histoire, concepts et méthodes*, Paris: Symétrie.

