



La fabrique des sons en art et design sonores

Seminaire de recherche pour une écoute critique

Immersion sonore :

La musique générative au service du jeu

Daniel BROWN



La musique générée de manière procédurale est composée à partir de systèmes algorithmiques basés sur des règles ; elle a été utilisée dans les jeux vidéo pour créer des bandes sonores qui changent en temps réel pour s'adapter à l'action du jeu. Mais le fait de répondre constamment aux actions imprévues du jeu peut menacer la continuité musicale et l'unité stylistique. Cette présentation explore une méthode utilisée pour équilibrer les contraintes musicales formelles et l'imprévisibilité ludique, dans le cadre d'un moteur musical génératif appelé le Dynamic Percussion System.

Daniel Brown est compositeur et chercheur en informatique musicale. Il a obtenu en 2012 un doctorat en composition musicale de l'université de Californie à Santa Cruz, où il a étudié sous la direction de David Cope, et une licence en mathématiques discrètes de l'Institut de technologie de Géorgie (États-Unis). Son logiciel de musique générative compose des bandes sonores en temps réel dans les jeux Rise of the Tomb Raider et Marvel's Avengers. Après avoir travaillé à l'IRCAM, Daniel Brown enseigne actuellement au département d'informatique de l'université de Picardie Jules Verne à Amiens.

Vendredi 18 avril 2025 18h-20h Salle 6

Organisation

Frank PECQUET (frank.pecquet@univ-paris1.fr)

École des arts de la Sorbonne
Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

12 Place du Panthéon, 75005

