

La musique dans *Super Mario Maker*

Cette émission sera consacrée au jeu *Super Mario Maker*, sorti en 2015 sur *WiiU* et développé par Nintendo. Nous l'étudierons sous l'angle de son environnement musical, et notamment de la façon dont les bruitages épousent la construction des niveaux que l'on peut élaborer. Nous poserons la problématique comme suit : « Quel est le rôle de la musique dans la phase créative de *Super Mario Maker* ? »

1 – Présentation et problématique 00:51 => 05:09

Où l'on présente le jeu et la problématique de l'émission.

2 – De l'esprit des notes 05:11 => 10:00

Où l'on explore le rôle sémiotique de la musique de jeu vidéo.

3 – Le geste et l'harmonie 10:01 => 17:22

Où l'on montre comment la musique accompagne les actions créatives.

4 – Du jeu vidéo comme jeu rythmique 17:24 => 23:28

Où l'on propose un modèle rythmique du jeu vidéo.

Ludographie :

Banjo-Kazooie (1998, RareWare/N64)
Banjo-Tooie (2000, RareWare/N64)
Beat the Beat: Rhythm Paradise (2011, Nintendo/Wii)
Dark Souls (2011, FromSoftware/Playstation 3)
Guitar Hero (2005, Activision/Playstation 2)
The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017, Nintendo/Switch)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, Nintendo/N64)
Little Big Planet (2008, Media Molecule/Playstation 3)
Mega Man (1987, Capcom/NES)
New Super Mario Bros. (2006, Nintendo/DS)
Parappa the Rapper (1996, NanaOn-Sha/Playstation)
Punch-Out!! (2009, Next Level Games/Wii)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)
Super Mario Bros. 3 (1988, Nintendo/NES)
Super Mario Maker (2015, Nintendo/WiiU)
Super Mario World (1990, Nintendo/Super NES)
The Witness (2016, Jonathan Blow/Dématérialisé)