

---

## « Le son de l'ancienne crypte » : Histoire et analyse du dungeon synth (1991-2025)

**Auteur :** Destexhe, Maëlle

**Promoteur(s) :** Pirenne, Christophe

**Faculté :** Faculté de Philosophie et Lettres

**Diplôme :** Master en histoire de l'art et archéologie, orientation musicologie, à finalité approfondie

**Année académique :** 2024-2025

**URI/URL :** <http://hdl.handle.net/2268.2/24967>

---

### Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

---

Université de Liège  
Faculté de Philosophie et Lettres  
Département des Sciences historiques  
Histoire de l'Art et Archéologie, orientation Musicologie

**« Le son de l'ancienne crypte »**  
**Histoire et analyse du dungeon synth (1991-2025)**

Volume I

Maëlle Destexhe

Mémoire présenté sous la direction de Monsieur Christophe Pirenne en vue de  
l'obtention du diplôme de Master en Histoire de l'Art et Archéologie, orientation  
Musicologie, à finalité approfondie

Année académique 2024-2025



Université de Liège  
Faculté de Philosophie et Lettres  
Département des Sciences historiques  
Histoire de l'Art et Archéologie, orientation Musicologie

**« Le son de l'ancienne crypte »**  
**Histoire et analyse du dungeon synth (1991-2025)**

Volume I

Maëlle Destexhe

Mémoire présenté sous la direction de Monsieur Christophe Pirenne en vue de  
l'obtention du diplôme de Master en Histoire de l'Art et Archéologie, orientation  
Musicologie, à finalité approfondie

Année académique 2024-2025



*L'artiste n'est qu'un support. L'art naît de nos ancêtres. Des dieux. Je n'ai probablement jamais rien créé. Je me suis seulement souvenu de musique déjà créée, dans une vie précédente. Il n'y a rien de nouveau. Seulement ce qui a été oublié. Nous ne sommes pas juste des individus, nés dans ce cloaque moderne de monde, mais en fait des ancêtres revenant. Nous sommes nos ancêtres.*

Varg Vikernes (Burzum)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again: The Complete Autobiography of Varg Vikernes*, s. 1., autopublication, 2024, p. 504. (Je traduis.)

# Introduction

Le dungeon synth est un genre de musique électronique relativement peu étudié, né aux marges du black metal norvégien des années 1990 et reposant sur un imaginaire médiéval-fantastique. Créée par des musiciens amateurs avec peu de moyens instrumentaux, cette musique s'apparente au concept d'*outsider music* (« musique marginale ») inventé par le journaliste Irwin Chusid en 1996 et inspiré de l'art brut<sup>2</sup>. Ces artistes « naïfs », souvent autodidactes, ont pourtant permis au dungeon synth de se maintenir depuis plus de trente ans, principalement grâce à une scène virtuelle internationale, bien qu'il ait tout de même failli disparaître dans les années 2000.

Ce genre, qui appartient à l'océan des ramifications stylistiques du heavy metal et de la musique électronique, reste plutôt méconnu, même parmi les amateurs de metal. Pourtant, des éléments du dungeon synth sont présents dans la culture populaire. En 2023, plusieurs morceaux de dungeon synth sont entendus durant la Quinzaine des cinéastes, en parallèle du festival de Cannes, dans la bande sonore du film *Riddle of Fire*<sup>3</sup>, réalisé par Weston Razooli. De plus, Mortiis, l'une des figures centrale du genre, est interrogé en 2020 dans la série vidéo populaire « *What's In My Bag?* » du magasin de disques Amoeba Music<sup>4</sup>. Le journal britannique *The Guardian* a également consacré deux articles au dungeon synth<sup>5</sup>. Par ailleurs, la base de données d'enregistrements musicaux *Discogs* répertorie près de vingt-quatre-mille enregistrements étiquetés « dungeon synth » depuis 1990, dont plus de la moitié est

---

<sup>2</sup> Plasketes, George, *B-Sides, Undercurrents and Overtones: Peripheries to Popular in Music, 1960 to the Present*, Farnham et Burlington, Ashgate, 2009, p. 43.

<sup>3</sup> Artistes divers, *Riddle Of Fire (Original Soundtrack)*, 2 disques vinyles, Enjoy The Ride Records, ETR214, 2024.

<sup>4</sup> Amoeba, « Mortiis - What's In My Bag? », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=nG3ZO8Yi1Gk>, mis en ligne le 29 juin 2020, consulté le 5 août 2025.

<sup>5</sup> Taylor, Henrietta, « 'It makes you feel like the hero of your own quest': the dark, delightful magic of the dungeon synth scene », *The Guardian*, [en ligne], <https://www.theguardian.com/music/2025/feb/25/the-dark-delightful-magic-of-the-dungeon-synth-scene>, mis en ligne le 25 février 2025, consulté le 5 août 2025 ; Wray, Daniel Dylan, « 'I don't believe in the idea of a future': the Ukrainian producer who invented dungeon rap », *The Guardian*, [en ligne], <https://www.theguardian.com/music/2023/jul/12/ukrainian-producer-behind-dungeon-rap-alex-yatsundj-sacred>, mis en ligne le 12 juillet 2023, consulté le 9 juillet 2025.

publiée en 2020 et après<sup>6</sup>. La chaîne *YouTube* d'archivage du dungeon synth, The Dungeon Synth Archives, a également publié un millier d'enregistrements, est suivie par presque deux-cent-mille abonnés et comptabilise plus de trente-quatre-million de vues<sup>7</sup>. Enfin, trois des playlists consacrées au dungeon synth sur la plateforme d'écoute *Spotify* comptabilisent chacune plusieurs dizaines de milliers de sauvegardes<sup>8</sup>.

Malgré ces signes de popularité, qui permettent au dungeon synth de durer et de croître, et quelques études académiques consacrées à ce genre de niche (*cf. infra*, chap. 1.1), le dungeon synth demeure largement ignoré par les spécialistes de la musique. C'est pourquoi une étude musicologique de grande ampleur sur le genre apparaît d'autant plus pertinente. Ce mémoire de master en musicologie a alors pour objectif de dresser une première vue d'ensemble approfondie du dungeon synth en répondant à la question problématique suivante : **comment le dungeon synth se construit-il en tant que genre musical autonome à travers ses racines dans le black metal et le dark ambient, son évolution historique, et l'intégration (extra-)musicale des imaginaires médiévaliste et fantasy ?**

Ce mémoire est structuré autour de plusieurs parties, chapitres et sous-chapitres, qui abordent successivement les différents axes de cette problématique. La première partie de ce travail de fin d'études donne un cadre à la recherche qui le constitue. Son premier chapitre aborde les fondements de théorie et de méthode nécessaires à ce type de travail. J'y présente une revue de la littérature sur le dungeon synth, la méthodologie

---

<sup>6</sup> « Vue d'ensemble Dungeon Synth Style », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/style/dungeon%20synth>, s. d., consulté le 5 août 2025. Le nombre est cependant à prendre avec des précautions car *Rate Your Music*, autre site internet du même type, n'en répertorie, quant à lui, qu'un peu plus de dix-mille depuis 1991 (« Dungeon Synth », *Rate Your Music*, [en ligne], <https://rateyourmusic.com/genre/dungeon-synth/>, s. d., consulté le 5 août 2025.).

<sup>7</sup> The Dungeon Synth Archives, *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/@TheDungeonSynthArchives>, créé le 21 novembre 2015, consulté le 5 août 2025.

<sup>8</sup> CultClash @MansenSankari, « Dungeon Synth & Dark Ambient », *Spotify*, [en ligne], <https://open.spotify.com/playlist/7uRb6kxDjhN3QFwzR85Toe>, s. d., consulté le 5 août 2025 ; Eddy, « DUNGEON SYNTH », *Spotify*, [en ligne], <https://open.spotify.com/playlist/5Jm63LQHocyXae6iXWR7kq>, s. d., consulté le 5 août 2025 ; itskazzzz, « wizard music (dungeon synth) », *Spotify*, [en ligne], <https://open.spotify.com/playlist/6ozHGt9HpEsPETpRB13PWs>, s. d., consulté le 5 août 2025.



employée dans cette recherche et les règles auxquelles je me conforme dans le texte. Le deuxième chapitre circonscrit le dungeon synth en relevant les définitions qui existent déjà de ce genre, autant dans la documentation scientifique que non-scientifique, et en l'établissant comme un genre musical à part entière.

La deuxième partie présente un historique du dungeon synth en deux grandes périodes, correspondant chacune à un chapitre. Le troisième chapitre de ce travail vise alors à décrire le dungeon synth dit « classique », qui court de 1991 à 2011, en explorant ses origines dans le black metal et le dark ambient, ses principaux pionniers, et sa phase d'étiollement. Le quatrième chapitre traite, quant à lui, de l'époque dite « moderne » du dungeon synth, à partir de 2011, en rendant compte de la généalogie des étiquettes attribuées aux enregistrements du genre puis du regain de celui-ci, ainsi que ses conséquences.

La troisième et dernière partie de ce mémoire est dédiée à l'analyse des deux principaux imaginaires qui sous-tendent la majorité des enregistrements de dungeon synth. Le cinquième chapitre se penche sur les caractéristiques extra-musicales et musicales du genre qui relèvent du médiévalisme, tandis que le chapitre suivant est dédié à l'imaginaire de la fantasy. À l'occasion de ce sixième chapitre, je considère les éléments extra-musicaux qui traduisent la fantasy dans le dungeon synth, et fais également le point sur les projets fondés sur des concepts dérivés. Le septième et dernier chapitre est, quant à lui, consacré aux trois principales fonctions de ces deux univers : le renseignement des auditeurs, l'évasion vers un monde fantasmé et l'incarnation de la nostalgie.

Ainsi, ce mémoire propose un panorama détaillé du dungeon synth en éclairant sa construction et son évolution, à travers une approche à la fois musicologique, historique et culturelle.

# Partie I : Cadre de la recherche

## 1. Fondements théoriques et méthodologiques

### 1.1. État de l'art

Le corpus important, mais relativement marginal, des enregistrements de dungeon synth est peu étudié même s'il est partiellement issu d'un genre, le black metal<sup>9</sup>, qui fait, quant à lui, l'objet d'un nombre considérable d'études. Ce mémoire vise à combler cette lacune et à compléter les six travaux scientifiques qui se penchent sur le sujet.

Le premier de ceux-ci est la thèse du musicologue Baptiste Pilo sur le black metal norvégien, et plus particulièrement son huitième chapitre<sup>10</sup>, consacré aux projets périphériques des artistes de black metal. L'auteur y décrit d'abord son corpus, qu'il répartit en trois catégories : premièrement, les enregistrements associables à des genres musicaux établis ; deuxièmement, ceux qu'il associe à des courants musicaux ou à des artistes plutôt qu'à des genres particuliers ; et, troisièmement, les enregistrements stylistiquement plus isolés, parmi lesquels ceux qui sont considérés rétrospectivement comme du dungeon synth. Pilo décrit ensuite la scène dans laquelle évoluent ces projets, l'imaginaire qu'ils convoquent et leurs caractéristiques musicales, notamment dans leurs rapports avec le black metal. Une partie du quatrième chapitre de la thèse

---

<sup>9</sup> Une définition du genre musical black metal est donnée dans le chapitre 3.1.1.1.

<sup>10</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité à une cohérence profonde : les projets périphériques », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 395-436.

de Pilo<sup>11</sup> est également pertinente dans le cadre de ce mémoire. Elle est dédiée aux imaginaires médiévaliste et fantasy dans le black metal et ses projets périphériques. Le musicologue y définit les deux concepts, avant de décrire leurs applications visuelle, textuelle et musicale dans la scène norvégienne.

Le deuxième est le travail de fin d'études en musique de Kasper Kallio dans lequel il applique les principes stylistiques du dungeon synth à sa propre pratique musicale<sup>12</sup>. L'auteur présente dans ce texte les influences et les caractéristiques principales du genre. Il analyse ensuite un corpus d'enregistrements pour enfin décrire son processus de composition d'un album de dungeon synth. Ce travail, moins poussé que les autres, n'est pas très utile d'un point de vue informatif ; ce sont plutôt les réflexions proposées par Kallio qui sont intéressantes.

Le troisième travail évoquant le dungeon synth est écrit par la musicologue et romancière Sarah Léon pour la revue *Fantasy Art and Studies*<sup>13</sup>. Cet article aborde le dungeon synth en rapport avec **Summoning**. Or, ce groupe ne peut être considéré comme du dungeon synth à proprement parler car sa musique relève davantage du black metal, malgré l'utilisation abondante de claviers. Je fais donc peu usage de ce travail.

Le quatrième travail scientifique sur le dungeon synth est un article des musicologues Iulia Dima et Pilo pour la revue *Volume !*<sup>14</sup>. Ainsi qu'ils l'expliquent, les deux auteurs entendent, avec cet article, poser le premier jalon de la recherche scientifique sur le dungeon synth, le circonscrire en tant que genre musical et esquisser sa généalogie et son état présent pour en caractériser l'émergence. Pour ce faire, ils se basent sur des

---

<sup>11</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme empreint de *fantasy* », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 242-255.

<sup>12</sup> Kallio, Kasper, *Tyrmyyden ylistys : Dungeon synthin historia, estetiikka ja sovellus omaan taiteelliseen prosessiin*, travail de fin de bachelier en Musique, Université des sciences appliquées Metropolia, 2021.

<sup>13</sup> Léon, Sarah, « Entre black metal et dungeon synth : Summoning et la mise en musique de l'univers tolkienien », *Fantasy Art and Studies*, vol. 10 : *Enchanted Music/Musique enchantée*, 2021, p. 31-42.

<sup>14</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, « Donjons & synthétiseurs : le dungeon synth, émergence d'un genre musical sur YouTube et Bandcamp », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 141-163.

sources primaires et analysent les éléments thématiques, visuels et musicaux qui composent l’imaginaire fictionnel du dungeon synth<sup>15</sup>. Il s’agit du seul des six travaux qui soit entièrement consacré au dungeon synth. Ce mémoire propose donc une poursuite du « dégrossissement » de ce genre musical débuté par Dima et Pilo.

Le cinquième est un article de l’ethnomusicologue Luigi Monteanni pour la revue *Magazén*<sup>16</sup>. Dans cet article, l’auteur étudie le rapport des musiciens underground avec l’imagerie fantastique et, plus particulièrement, avec la figure du goblin. Il analyse ce rapport sous plusieurs aspects mais seule la troisième section de son article aborde le dungeon synth, en en présentant quelques sous-genres et en étudiant son aspect parfois politique.

Le sixième et dernier travail scientifique sur le dungeon synth est un article du philologue Alejandro Rivero-Vadillo pour la revue *Thélème*<sup>17</sup>. L’auteur y étudie les relations qu’entretiennent le black metal et le dungeon synth avec le paysage en analysant principalement les paroles de l’album *Le Jardin des Emeraudes*<sup>18</sup> (2021) d’**Arsule**<sup>19</sup>.

À ma connaissance, aucun ouvrage scientifique sur la musique électronique n’aborde le dungeon synth. Toutefois, des ouvrages concernant le black metal l’évoquent, bien que sans toujours utiliser l’appellation « dungeon synth ». C’est par exemple le cas, en francophonie, dans *Le style Black Metal* du musicologue Béranger Hainaut<sup>20</sup> ou dans

---

<sup>15</sup> *Idem*, p. 142.

<sup>16</sup> Monteanni, Luigi, « Year of the Goblin: Tracing New Developments of Digital Folklore and Urban Modes of Living in Online Music Subcultures », *Magazén*, vol. 4, no 2, 2023, p. 291-327.

<sup>17</sup> Rivero-Vadillo, Alejandro, « Nuevas naturalezas melancólicas en el “black metal”: Subversiones ecogóticas en la lírica pastoral de Arsule », *Thélème*, vol. 38, 2023, p. 47-60.

<sup>18</sup> Arsule, *Le Jardin des Emeraudes*, 8 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2021. Première réédition : Arsule, *Le Jardin des Emeraudes*, 1 cassette, Realm & Ritual, RAR 126, 2022.

<sup>19</sup> La musicienne derrière le projet de dungeon synth **Arsule** a également été interrogée dans le cadre de ce mémoire (Annexe 1, vol. II, p. 39-51).

<sup>20</sup> Hainaut, Béranger, *Le style Black Metal*, Château-Gontier, Aedam Musicae, 2017.

l'ouvrage tiré de la thèse de Pilo, *Un feu dans le ciel nordique - Le Black Metal en Norvège (1991-1999)*<sup>21</sup>.

En revanche, les références non-scientifiques sur le dungeon synth abondent. Il existe tout d'abord des centaines d'entretiens d'artistes de dungeon synth, de gérants de maisons de disques, d'illustrateurs, d'organiseurs de festivals, *etc.* qui gravitent autour du genre. Ces entretiens sont publiés sur des blogs, sites internet et webzines, dans des fanzines ou encore dans des ouvrages consacrés au genre. Ces entretiens sont de précieuses sources primaires et constituent une partie du corpus bibliographique de ce mémoire, avec quelques restrictions méthodologiques (*cf. infra*, chap. 1.2).

En outre, plusieurs ouvrages non-scientifiques abordent également le dungeon synth. C'est le cas de *Dungeon Synth: The Rebirth of the Legend* du musicien Ruslan Aarsland<sup>22</sup> ou de *Dark Dungeon Music : the Unlikely Story of Dungeon Synth* de l'ancien gérant de maison de disques Jordan Whiteman<sup>23</sup>. L'objectif de ce dernier livre, que l'auteur conçoit comme « un livre d'histoire, un livre d'enquête et un guide »<sup>24</sup>, est d'insister sur l'histoire du dungeon synth, notamment sur sa genèse, et d'illustrer et consolider ses liens avec le black metal<sup>25</sup>. Le second volume de *Metal & Fantasy* de l'historien d'art et anthropologue Frantz-Emmanuel Petiteau contient également un chapitre dédié au dungeon synth<sup>26</sup>. De plus, le journaliste Herkimer Throckmorton a écrit un guide sur le genre : *Dungeon Synth: Medieval Atmospheres in Modern Music*<sup>27</sup>. Il existe aussi des ouvrages écrits par les artistes de dungeon synth eux-mêmes, tels

---

<sup>21</sup> Pilo, Baptiste, *Un feu dans le ciel nordique - Le Black Metal en Norvège (1991-1999)*, Paris, Riveneuve, 2022.

<sup>22</sup> Aarsland, Ruslan, *Dungeon Synth: The Rebirth of the Legend*, Royaume-Uni, Cult Never Dies, 2022.

<sup>23</sup> Whiteman, Jordan, *Dark Dungeon Music: the Unlikely Story of Dungeon Synth*, Royaume-Uni, Cult Never Dies, 2025.

<sup>24</sup> Entretien de Dayal Patterson avec Jordan Whiteman dans Patterson, Dayal, « Interview: Dark Dungeon Music: The Unlikely Story of Dungeon Synth », *This Is Black Metal*, [en ligne], <https://thisisblackmetal.com/interview-dark-dungeon-music-the-unlikely-story-of-dungeon-synth/>, mis en ligne le 21 janvier 2025, consulté le 24 février 2025. (Je traduis.)

<sup>25</sup> *Ibidem*.

<sup>26</sup> Petiteau, Frantz-Emmanuel, « Dark Dungeon Music : entre dungeon synth et black metal », dans *Metal & Fantasy*, vol. 2, Rosières-en-Haye, Camion blanc, 2022, p. 293-383.

<sup>27</sup> Throckmorton, Herkimer, *Dungeon Synth: Medieval Atmospheres in Modern Music*, s. l., autopublication, 2024.

que *To Hell & Back Again*<sup>28</sup>, l'autobiographie de Varg Vikernes (**Burzum**) ou encore *Secrets of my Kingdom: Return to Dimensions Unknown*<sup>29</sup>, dans lequel Håvard « Mortiis » Ellefsen (**Mortiis**, **Cîntecele Diavolui**, **Fata Morgana**, **Håvard – Vond** et **Vond**) décrit l'univers de son projet principal. Je n'ai toutefois malheureusement pas pu me procurer les ouvrages de Whiteman, Throckmorton et Mortiis pour réaliser ce mémoire.

Par ailleurs, un grand travail d'archivage a été entrepris par la communauté du dungeon synth, notamment dans l'établissement rétroactif du répertoire, comme l'a fait le blogueur Andrew Werdna sur son blog *Dungeon Synth*<sup>30</sup> (*cf. infra*, chap. 4.1.3.1), dans la mise en ligne centralisée de centaines d'enregistrements sur la chaîne *YouTube* The Dungeon Synth Archives, le plus grand regroupement d'enregistrements complets de dungeon synth sur internet<sup>31</sup>, ou encore par des membres de la communauté qui en font leur hobby (*cf. infra*, chap. 4.2.2.1).

En plus des quelques fanzines sur papier spécialisés en dungeon synth, tels que *Dungeons of Darkness*<sup>32</sup>, *Dungeon Synth Zine*<sup>33</sup>, *Masmorra*<sup>34</sup> ou encore *Quagmire*<sup>35</sup>, il existe également un grand nombre d'articles sur des blogs et sites internet (*cf. infra*, chap. 4.2.6), ainsi que de longs essais vidéos qui définissent le dungeon synth et retracent son histoire. Certains sont de très grande qualité et démontrent un grand travail de recherche, d'autres sont moins sérieux. L'usage de cette documentation est donc sélectif. Certains auteurs de fanzines et webzines, comme Levi Talvi, éditeur de *Dungeons of Darkness*, consacrent également quelques pages de leurs publications à

---

<sup>28</sup> Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again: The Complete Autobiography of Varg Vikernes*, s. l., autopublication, 2024.

<sup>29</sup> Mortiis, *Secrets of my Kingdom: Return to Dimensions Unknown*, Royaume-Uni, Cult Never Dies, 2024.

<sup>30</sup> Werdna, Andrew, *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/>, créé en mars 2011, consulté le 31 janvier 2025.

<sup>31</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 143.

<sup>32</sup> Talvi, Levi, *Dungeons of Darkness*, vol. 1-3, s. d., [en ligne], téléchargeables sur <https://www.erang-dungeon-synth.com/dungeons-of-darkness-zine/>, consulté le 3 décembre 2024.

<sup>33</sup> Wójcik, Sebastian, *Dungeon Synth Zine*, vol. 1-10, 2020-2024.

<sup>34</sup> *Masmorra*, vol. 1-2, 2016-2017.

<sup>35</sup> *Quagmire*, vol. 1-3, 2021-2024.

la caractérisation et à l'histoire du dungeon synth. L'accessibilité malaisée des fanzines en général m'empêche toutefois de préciser si d'autres de ces publications contiennent également un tel travail.

## 1.2. Méthodologie

Ce mémoire se fonde principalement sur des références bibliographiques non-scientifiques qui étudient le dungeon synth. Ce genre musical étant grandement régi par ce que les artistes et les auditeurs en font eux-mêmes, ce que ces derniers en disent semble tout à fait pertinent. Malgré le caractère non-scientifique de ces références, je reconnais leur qualité et les traite de manière scientifique et avec esprit critique.

Plusieurs artistes et acteurs de la scène dungeon synth ont également été interrogés dans le cadre de ce mémoire. Ces entretiens ne sont pas représentatifs de la scène dungeon synth dans son entièreté mais les informations tirées de ceux-ci restent pertinentes. En ce qui concerne la sélection des acteurs interrogés, j'ai d'abord proposé un entretien à **Hyver** lors d'une discussion au Dark Dungeon Festival II. Ensuite, une autre partie des personnes interrogées a été choisie après ma publication d'un appel aux entretiens sur le *subreddit* *r/DungeonSynth*<sup>36</sup>. Parmi le grand nombre de réponses, j'ai seulement contacté une poignée d'artistes : Erang a été choisi pour la figure majeure du dungeon synth « moderne » qu'il incarne ; Stéphane F. (**Arden, Maelifell**), Dan (**Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc.**) et Markam (**Vervamon**) ont été sélectionnés pour l'ancienneté de leur carrière ; Garvalf, Sylfvr, et Werna Wolf ont été choisis pour leur appartenance à la scène francophone ; Marine (**Arsule**) a été sélectionnée pour cette même raison, ainsi que parce qu'elle fait l'objet de l'article de Rivero-Vadillo, précité ; et Aveline Baudelaire (**Wooden Vessels**) a été choisie pour sa vision d'artiste récente de dungeon synth et pour son implication dans le collectif Great Lakes Dungeon Synth. J'ai également interrogé Whiteman et Anton Virdeus (**Ghoëst, Mournbound, Navgolokh**) sur leur activité d'archivistes du dungeon synth, après que ces derniers m'ont eu contactée pour proposer leur aide. Virdeus étant aussi un artiste

---

<sup>36</sup> « *r/DungeonSynth* », *Reddit*, [en ligne], <https://www.reddit.com/r/DungeonSynth/>, créé le 8 mars 2013, consulté le 29 janvier 2025.

de dungeon synth, je l'ai aussi interrogé à ce sujet car sa double pratique dans la scène est intéressante. Je me suis finalement entretenue avec Fief car l'un de ses albums faisait partie d'un projet de chapitre avorté, mais sa vision d'artiste de dungeon synth « moderne » à succès est importante. J'ai alors constitué des questionnaires adaptés à chaque acteur, auxquels ils ont répondu par écrit, leur laissant ainsi la plus grande liberté dans leurs réponses, mes questions étant délibérément ouvertes et imprécises. Ces entretiens sont retranscrits en intégralité dans l'Annexe 1 du second volume de ce mémoire. Plusieurs entretiens n'ont malheureusement pas pu voir le jour, faute de réponse des personnes contactées.

En plus de la quasi-absence de références bibliographiques scientifiques sur le dungeon synth, il convient de préciser que la documentation contemporaine des débuts du genre est difficile d'accès car les fanzines ne figurent pas aux catalogues des bibliothèques, ne sont pas toujours consultables en ligne et ne sont souvent plus disponibles à l'achat. Par ailleurs, il n'existe, à ma connaissance, pas de fanzine des années 1990 consacré entièrement au dungeon synth, mais j'ai pu trouver des numérisations de certains numéros de fanzines spécialisés en metal et/ou black metal contenant des articles, interviews d'artistes et comptes-rendus d'enregistrements de dungeon synth sur des sites internet spécialisés dans l'archivage de fanzines, tels que *Send Back My Stamps!*<sup>37</sup>, *The Corroseum*<sup>38</sup>, et *Press of Darkness*<sup>39</sup>, ou encore des blogs comme *Asmodian Coven*<sup>40</sup> qui en partagent des numérisations. Certains numéros de fanzines ainsi que des numérisations de contenu promotionnel sont également disponibles sur *Internet Archive*<sup>41</sup>, et quelques uns m'ont aussi été transmis par des auditeurs et chercheurs. Cependant, on ne compte aucun catalogue qui renseignerait tous les numéros proposant des chroniques d'enregistrements de dungeon synth ou des

---

<sup>37</sup> *Send Back My Stamps!*, [en ligne], <https://www.sendbackmystamps.org/>, consulté le 24 février 2025.

<sup>38</sup> *The Corroseum*, [en ligne], <https://thecorroseum.org/fanzines/index.php?cou=&lan=&year=#search>, consulté le 24 février 2025.

<sup>39</sup> *Press of Darkness*, [en ligne], <https://www.pressofdarkness.com/fanzinesall>, consulté le 24 février 2025.

<sup>40</sup> Velkaarn, *Asmodian Coven*, [en ligne], <https://ascoven.blogspot.com/>, créé le 14 novembre 2008, consulté le 24 avril 2025.

<sup>41</sup> *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/>, consulté le 24 février 2025.



entretiens avec des artistes du genre. Les milliers de numéros de fanzines sur le metal/black metal n'ont donc évidemment pas tous pu être consultés dans le cadre de ce mémoire, et tout le matériau primaire qui aurait pu être utile à ce travail n'a pas pu être mobilisé. Cette limitation dans les sources primaires me pousse parfois à faire usage d'informations tirées de documents récents mais traitant du siècle dernier, ce que je fais alors de manière critique.

### 1.3. Conventions utilisées

Les conventions bibliographiques et de mise en page de ce mémoire se basent presque exclusivement sur celles présentées dans l'ouvrage *Lire, écouter, écrire*<sup>42</sup> des musicologues Marie-Hélène Benoit-Otis et Marie-Pier Leduc, auxquelles s'ajoutent celles propres à la section d'Histoire de l'art et archéologie de l'Université de Liège, présentées dans le syllabus de Méthodes et techniques de l'histoire de l'art, de l'archéologie et de la musicologie<sup>43</sup>.

Les citations en langue étrangère sont traduites en français et signalées en note de bas de page. Les mots et expressions non-traduits sont en italiques, sauf quand ils font partie des dictionnaires de langue française, qu'il s'agit de titres de morceaux, de pseudonymes, de noms de projet/groupe ou de genres ou sous-genres musicaux établis. Les entretiens en Annexe 1 sont, quant à eux, retranscrits en langue originale.

En ce qui concerne le vocabulaire, le terme « projet » est utilisé plutôt que celui de « groupe » car les formations de dungeon synth sont presque exclusivement solitaires et « projet » est le terme le plus usité par les artistes et les auditeurs eux-mêmes. Le mot « morceau » est préféré à celui de « chanson »<sup>44</sup> pour qualifier les différentes

---

<sup>42</sup> Benoit-Otis, Marie-Hélène, et Marie-Pier Leduc, *Lire, écouter, écrire : initiation à la recherche en musique à partir des méthodes des sciences humaines*, Les Presses de l'Université de Montréal, 2018.

<sup>43</sup> Bawin, Julie, *Méthodes et techniques de l'histoire de l'art, de l'archéologie et de la musicologie*, syllabus, Université de Liège, Histoire de l'art et archéologie, 2017-2018.

<sup>44</sup> La chanson est « une pièce musicale pour une ou plusieurs voix, qu'elle soit accompagnée ou non-accompagnée, ou l'acte ou art de chanter. » (Chew, Geoffrey *et al.*, « Song », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000050647>, mis en ligne en 2001, consulté le 21 janvier 2025. (Je traduis.))

pistes de chaque enregistrement de *dungeon synth* car l'usage de la voix n'y est pas systématique. Le terme « enregistrement » est utilisé pour évoquer une sortie musicale ou pour englober un ensemble de sorties musicales différentes : *single*<sup>45</sup>, *démo*<sup>46</sup>, *EP*<sup>47</sup>, *album*<sup>48</sup> et *split*<sup>49</sup>.

Les titres de *demos*, *EP*, *albums* et *splits* sont écrits en italiques, de même que les titres d'ouvrages, de publications, de blogs et de sites internet, tandis que les titres de morceaux sont inscrits entre guillemets français. Les noms de projets ou de groupe sont, quant à eux, écrits en gras afin de les différencier des noms ou pseudonymes d'artistes. Lorsqu'un artiste est mentionné par son nom ou son pseudonyme hors du contexte de son projet ou groupe musical, ce dernier est inscrit entre parenthèses. Cependant, lorsque le pseudonyme d'un artiste est identique au nom de son projet, ce

---

<sup>45</sup> Le *single* est « dans l'usage de la musique populaire, un disque ayant un seul numéro musical sur chaque face (ou occasionnellement une pièce complète couvrant les deux faces. » (Buckley, David, « *Single (jazz) (ii)* », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-2000411300>, mis en ligne en 2003, consulté le 22 janvier 2025. (Je traduis.))

<sup>46</sup> Aussi appelée *maquette*, « la *démo*, abréviation de démonstration, est un enregistrement qui sert de première représentation d'un enregistrement professionnel en studio. Les *demos* musicales permettent aux artistes de montrer les fondements de leurs idées avant que la piste de la *démo* ne soit finalisée par une production supplémentaire, un réenregistrement, un mixage, un *mastering* ou tout autre processus. » (Brunotts, Kate, « Qu'est-ce qu'une *démo* en musique ? », *eMastered*, [en ligne], <https://emastered.com/fr/blog/what-is-a-demo-in-music>, mis en ligne le 24 septembre 2024, consulté le 22 janvier 2025. (Je souligne.))

<sup>47</sup> L'*EP* est « un *single* en vinyle de 7 pouces, comportant généralement trois ou quatre titres, contre deux sur un *single* standard. À l'origine, dans les années 1950, un *EP* était considéré comme le tiers d'un *LP* [disque de longue durée]. [...] Le format *EP* a transitionné du vinyle au CD à la fin des années 1980 et au début des années 1990 [...]. » (Buckley, David, « *EP [Extended play]* », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000047209?rskey=eqeF45&result=1>, mis en ligne en 2001, consulté le 21 janvier 2025. (Je souligne.))

<sup>48</sup> L'*album* est « un terme appliqué dans l'usage de la musique populaire à un disque de longue durée de tout type (normalement un disque de 12 pouces) ou, dernièrement, à une cassette ou à un disque compact ; également la collection de numéros musicaux ou la pièce continue enregistrée sur le disque, la cassette ou le disque compact. » (« *Album (jazz)* », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-2000005300>, mis en ligne en 2003, consulté le 21 janvier 2025. (Je traduis.))

<sup>49</sup> Le *split* est une collaboration de deux artistes sur une même sortie musicale, dans n'importe quel format. Il n'y a pas de nombre de morceaux défini mais les artistes en ont chacun le même nombre. Il ne s'agit pas d'une compilation mais bien d'un projet commun entre deux artistes. (« Un *split album*, c'est quoi ? », *Confliktarts*, [en ligne], <https://confliktarts.com/blogs/news/un-split-album-c-est-quoi>, mis en ligne le 2 janvier 2010, consulté le 21 janvier 2025.)

dernier n'est pas mentionné entre parenthèse. Dans ce cas, si le nom est en gras, il se réfère au projet ; dans le cas contraire, il se réfère à l'artiste, ou au personnage qu'il incarne dans le cadre de son projet musical.

Les titres d'enregistrements sont suivis de leur référence discographique respective en note de bas de page. Les enregistrements étudiés ayant parfois été réédités à plusieurs reprises, j'indique, en note et dans la discographie, leur première réédition seulement dans le cas où la première édition n'est pas publiée par une maison de disques. Cette édition originale est alors mentionnée par le terme « autopublication ». L'appel de note est suivi par la date de première publication de l'enregistrement, entre parenthèses, afin de permettre au lecteur de situer les enregistrements dans le temps. Néanmoins, lorsque le même enregistrement est mentionné à plusieurs reprises successivement, l'appel de note et la date de parution ne sont pas répétés.

Enfin, tout au long de ce mémoire, j'utilise le terme « dungeon synth », et ce, aussi pour qualifier des enregistrements qui ne sont pas étiquetés comme tels à l'origine, bien que l'appellation n'entre en usage qu'en 2011. Cela répond à une logique de recatégorisation rétroactive propre au genre, qui est étudiée dans le chapitre 4.1.

## 2. Définitions du genre dungeon synth

À présent que le cadre théorique et méthodologique de ce travail a été posé et avant de commencer à établir l’historique du dungeon synth, il est nécessaire de le caractériser de manière préliminaire en s’appuyant sur la manière dont il est déjà défini par d’autres auteurs. Ce deuxième chapitre a également pour vocation d’exposer pourquoi le dungeon synth peut être considéré comme un genre musical.

### 2.1. Définitions préliminaires du dungeon synth

Les définitions du dungeon synth étant très nombreuses, je propose, dans ce sous-chapitre, une synthèse de ses caractéristiques principales, telles qu’elles sont relevées par les auteurs de littérature scientifique d’abord, puis non-scientifique ensuite.

#### 2.1.1. Dans la littérature scientifique

Parmi les scientifiques qui ont travaillé sur le dungeon synth, Baptiste Pilo, dans sa thèse de 2020, exprime que le dungeon synth, né, selon lui, à la suite de **Mortiis**, **Kirkwood** et **Wongraven**, est un genre musical qui systématise un ensemble de traits<sup>50</sup> du black metal norvégien des années 1990<sup>51</sup> et qui apparaît à la fin des années 2000<sup>52</sup>.

---

<sup>50</sup> Pilo ne précise pas ce qu’il entend par « traits » mais, cette affirmation se trouvant dans un chapitre à propos des aspects médiévalistes issus de la fantasy que comportent les musiques de (et parallèles à) la scène black metal norvégienne des années 1990, je peux supposer que c’est ce à quoi il se réfère. Ces aspects sont développés dans un chapitre ultérieur (*cf. infra*, part. III).

<sup>51</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme empreint de *fantasy* », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 254.

<sup>52</sup> Pilo, Baptiste, « D’une apparente hétérogénéité à une cohérence profonde : les projets périphériques », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 399.

Selon Kasperï Kallio, le dungeon synth est un genre musical<sup>53</sup> qui fait partie du continuum du black metal et/ou de l'ambient<sup>54</sup>. Il le considère comme « une ramification ésotérique de la communauté black metal norvégienne quelque peu marginale »<sup>55</sup> ayant émergé au début des années 1990, en même temps que la seconde vague de black metal, et dont la genèse est intrinsèquement liée à celle-ci. L'auteur ajoute que le cadre général de la dimension culturelle du dungeon synth est la combinaison des thèmes de la misanthropie et du satanisme, chers au black metal, avec de « la musique d'ambiance à base de claviers inspirée des mondes fantastiques »<sup>56</sup>.

Sarah Léon considère, quant à elle, le dungeon synth comme un genre musical né dans les années 1990 dont les « atmosphères archaïques et mystérieuses »<sup>57</sup> sont créées à partir de nappes de synthétiseurs<sup>58</sup>. Pour elle, les mots « dungeon synth » mettent en avant l'usage des synthétiseurs et l'évocation d'un univers médiéval sombre<sup>59</sup>.

Dans leur article entièrement consacré au dungeon synth, Iulia Dima et Pilo considèrent, quant à eux, le dungeon synth comme un « phénomène musical de niche, [...] un microgenre<sup>60</sup> de musique électronique fortement marqué par un imaginaire fictionnel de *fantasy*<sup>61</sup> »<sup>62</sup>. Ils en soulèvent les traits principaux :

---

<sup>53</sup> Dans son travail en finnois, Kallio utilise le terme « *musiikkityyli* » pour qualifier le dungeon synth, qui se traduit le plus souvent par « style musical » en français, bien que « genre musical » en soit aussi une traduction. Toutefois, dans la traduction anglaise qu'il a faite du résumé de son travail, il utilise « *musical genre* » (signifiant « genre musical » en français) à la place de « *musiikkityyli* », raison pour laquelle je traduis ce terme par « genre musical ».

<sup>54</sup> Kallio, Kasperï, *Tyrmyyden ylistys : Dungeon synthin historia, estetiikka ja sovellus omaan taiteelliseen prosessiin*, travail de fin de bachelier en Musique, Université des sciences appliquées Metropolia, 2021, p. 2.

<sup>55</sup> *Idem*, p. 1. (Je traduis.)

<sup>56</sup> *Idem*, p. 1. (Je traduis.)

<sup>57</sup> Léon, Sarah, « Entre black metal et dungeon synth : Summoning et la mise en musique de l'univers tolkienien », *Fantasy Art and Studies*, vol. 10 : *Enchanted Music/Musique enchantée*, 2021, p. 36.

<sup>58</sup> *Idem*, p. 35.

<sup>59</sup> *Idem*, p. 36.

<sup>60</sup> Le microgenre est défini dans le sous-chapitre suivant.

<sup>61</sup> La *fantasy* est définie dans le sixième chapitre.

<sup>62</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, « Donjons & synthétiseurs : le dungeon synth, émergence d'un genre musical sur YouTube et Bandcamp », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 141.

Le dungeon synth est proche des musiques dites *ambient*, des musiques de jeux vidéo ou de rôle, et notamment influencé par la scène scandinave de black metal des années 1990. Il est majoritairement autoproduit et distribué via des petits labels indépendants, ce qui le situe dans les marges des industries musicales. Il a également pour particularité d'être presque exclusivement diffusé en ligne, notamment sur les plateformes *Bandcamp* et *YouTube*<sup>63</sup>.

Ces définitions de Dima et Pilo rapprochent le dungeon synth de la musique *ambient*<sup>64</sup>, de celle des jeux vidéos ou de rôle et de la seconde vague du black metal. Ils insistent également sur l'aspect marginal du genre, ainsi que le fait Kallio, sur sa diffusion en ligne et sur la place importante que l'imaginaire fantasy y occupe<sup>65</sup>. Par ailleurs, selon Luigi Monteanni,

Le DS [dungeon synth] est un type de musique électronique né de la fantasy et d'influence médiévale qui, grâce à l'utilisation de synthétiseurs, de claviers et de boîtes à rythmes, s'étend de la performance solo éparse et *lo-fi* sur des claviers électroniques à des œuvres orchestrales complexes et *hi-fi*. Le style fait partie du spectre du black metal et de la musique *ambient* [...] <sup>66</sup>.

L'ethnomusicologue présente ainsi le dungeon synth comme un style (mais aussi comme un genre juste après cet extrait) de musique électronique faisant appel aux instruments habituels de ces musiques, et souligne, lui aussi, ses liens avec la fantasy, le Moyen Âge, le black metal et l'*ambient*<sup>67</sup>. Il ajoute que le dungeon synth est

---

<sup>63</sup> *Ibidem*. (Je souligne.)

<sup>64</sup> Également appelé « musique *ambient* », l'*ambient* est défini sur le *Grove Music Online* comme un type de musique environnementale associé à Brian Eno (« *Ambient music* », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002283917#omo-9781561592630-e-1002283917>, mis en ligne le 22 septembre 2015, consulté le 23 juin 2025 ; Isacoff, Stuart, « Environmental music in the United States [background music] », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002256515#omo-9781561592630-e-1002256515>, mis en ligne le 31 janvier 2014, consulté le 23 juin 2025.). Pilo considère l'*ambient* « [...] moins comme un genre – ce qu'il est par ailleurs – que comme un ensemble de caractéristiques applicables à différents types de musiques » (Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 411.). Il le définit comme une musique caractérisée par des textures sonores et des espaces acoustiques créés à partir de moyens électroniques, offrant un espace calme de réflexion tout en étant chargé d'émotions. La réception de ce genre musical participe également à sa définition car l'auditeur doit pouvoir, s'il le souhaite, l'écouter en tant que musique de fond (*Idem*, p. 409.).

<sup>65</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 141.

<sup>66</sup> Monteanni, Luigi, « Year of the Goblin: Tracing New Developments of Digital Folklore and Urban Modes of Living in Online Music Subcultures », *Magazén*, vol. 4, no 2, 2023, p. 305. (Je traduis et souligne.)

<sup>67</sup> *Ibidem*.

« probablement le premier genre musical underground inspiré par des produits artistiques et littéraires fantastiques »<sup>68</sup>. Cette affirmation est toutefois erronée car le black metal, genre underground lui aussi, et qui précède de quelques années le dungeon synth, est inspiré par des œuvres fantastiques (*cf. infra*, chap. 6). Alejandro Rivero-Vadillo explique, quant à lui :

L'un des dérivés les plus populaires du genre [black metal] ces dernières années est connu sous le nom de dungeon synth, une version dans laquelle seules les sonorités de synthétiseurs utilisées dans le black metal classique sont employées. D'un point de vue sonore, le dungeon synth consiste principalement en des morceaux instrumentaux de musique électronique atmosphérique qui utilisent des tempos beaucoup plus lents que dans le black metal et sont destinés à imiter la faible qualité sonore des compositions utilisées à l'origine dans les interludes, prologues et épilogues qui caractérisaient le genre dans les années 1990<sup>69</sup>.

Le philologue insiste alors, une fois encore, sur les liens avec le black metal que la musique dungeon synth entretient. Elle est, selon lui, une version électronique et plus lente du black metal et s'inspire des morceaux électroniques issus des albums de ce genre de metal<sup>70</sup>. Il considère, par ailleurs, le dungeon synth comme un genre et un style musical<sup>71</sup>.

### 2.1.2. Dans la littérature non-scientifique

Contrairement à ces définitions données par le petit nombre de scientifiques ayant étudié le dungeon synth, je n'ai pas pu relever l'entièreté de celles proposées par les auteurs d'ouvrages et articles non-scientifiques plus ou moins renseignés sur le genre, leur nombre étant trop élevé et leur qualité trop aléatoire.

Bien que ma recherche ne se fonde pas sur les pages *Wikipédia* consacrées au dungeon synth, ce site internet reste le premier résultat qui apparaît lorsqu'on cherche

---

<sup>68</sup> *Idem*, p. 303. (Je traduis.)

<sup>69</sup> Rivero-Vadillo, Alejandro, « Nuevas naturalezas melancólicas en el “black metal”: Subversiones ecogóticas en la lírica pastoral de Arsule », *Thélème*, vol. 38, 2023, p. 48-49. (Je traduis.)

<sup>70</sup> *Ibidem*.

<sup>71</sup> *Idem*, p. 49.

« dungeon synth » sur un moteur de recherche<sup>72</sup>. Il s'agit donc probablement des premières définitions que rencontrent les curieux souhaitant se faire une idée générale de ce genre qui leur est inconnu. Il semble alors judicieux de présenter comment le *dungeon synth* y est défini. Une exploration des pages *Wikipédia* « *Dungeon synth* » dans les neuf langues disponibles (allemand, anglais, bulgare, finnois, français, hongrois, italien, portugais, slovaque<sup>73</sup>) permet de tirer cette définition synthétique, qu'on ne peut néanmoins tout à fait considérer comme exacte : le *dungeon synth* serait un genre musical instrumental né à la fin des années 1980 ou au début des années 1990 aux mains de musiciens de black metal, voire de l'école de Berlin<sup>74</sup> ; il serait lié au black metal et au dark ambient<sup>75</sup>, dont il serait le sous-genre parfois de l'un et

---

<sup>72</sup> Il s'agit, du moins, du premier résultat sur les moteurs de recherche *Bing*, *DuckDuckGo*, *Ecosia*, *Google* et *Yahoo* en date du 14 avril 2025.

<sup>73</sup> Notons qu'il n'existe pas de page *Wikipédia* en norvégien alors que le *dungeon synth* est né en Norvège.

<sup>74</sup> « Le terme école de Berlin fait référence à une variété océanique de krautrock communément utilisée par les berlinois de l'ouest Klaus Schulze, Manuel Göttsching, et Tangerine Dream, entre autres. Ces artistes avaient tendance à créer une musique de nature ambiante, avec des drones, des tempi lents ou inexistant, et des changements graduels dans l'harmonie, la texture et le timbre. Des motifs séquencés créaient le mouvement, tandis que des mélodies larges et des sons non-musicaux pouvaient être superposés aux drones pour ajouter de la couleur et des changements de timbre. Le krautrock océanique est massivement électronique et est particulièrement associé à l'utilisation du Mellotron, un instrument électronique proche d'un échantillonneur analogique qui produit des sons semblables à ceux d'une chorale ; des instruments orchestraux étaient parfois également utilisés. Les sons associés au rock, comme la guitare, la batterie et les voix, font rarement une apparition. » (Moore, Heather, « The Sound of Krautrock », dans Schütte, Uwe (éd.), *The Cambridge Companion to Krautrock*, Cambridge University Press, 2022, p. 83-84. (Je traduis.)) Davantage d'informations sur ce style musical, également appelé *kosmische Musik*, peuvent être trouvées dans Cope, Julian, *Krautrock sampler : Petit guide d'initiation à la grande kosmische musik*, Paris, Kargo & Éclat, 2008 ; Grönholm, Pertti, « Ash Ra Tempel, Manuel Göttsching, and Klaus Schulze », dans Schütte, Uwe (éd.), *The Cambridge Companion to Krautrock*, Cambridge University Press, 2022, p. 201-217 ; Krikorian, Michael et Sean Nye, « Tangerine Dream », dans Schütte, Uwe (éd.), *The Cambridge Companion to Krautrock*, Cambridge University Press, 2022, p. 126-142 ; Papenburg, Jens Gerrit, « Kosmische Musik: on Krautrock's Takeoff » dans Ahlers, Michael et Christoph Jacke, *Perspectives on German Popular Music*, Londres, Routledge, 2016, p. 86-94 ; Pirenne, Christophe, « Le rock "cosmique" à Berlin-Ouest, bande sonore de la Guerre Froide », *Cahiers d'études germaniques*, vol. 64 : *Contre-cultures à Berlin de 1960 à nos jours*, 2013, p. 131-145.

<sup>75</sup> Contrairement à ce que son nom indique, le dark ambient n'est pas dérivé de la musique ambient mais bien de la musique industrielle, souvent appelée « indus ». Cette dernière est définie comme un courant de musique électronique apparu durant les années 1970 et caractérisée par la fusion d'éléments du rock et de la musique électronique, une forte dissonance générale et beaucoup d'expérimentation (Hainaut, Bérenger, *Le style Black Metal*, Château-Gontier, Aedam Musicae, 2017, p. 270.). Le dark ambient « [...] se caractérise par un bourdonnement sinistre et sombre, et une atmosphère souvent lugubre, monumentale ou inspirée des catacombes, partiellement avec des accents discordants. » (« Dark ambient », *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, [en ligne], [https://en.wikipedia.org/wiki/Dark\\_ambient](https://en.wikipedia.org/wiki/Dark_ambient), dernière mise à jour le 26 juillet 2025, consulté le 31 juillet 2025. (Je traduis.))



parfois de l'autre ; ses instruments de musique principaux seraient les synthétiseurs ; et il tirerait ses principales inspirations de musiques médiévales, d'anciens jeux vidéos et d'univers fantastiques<sup>76</sup>.

Par ailleurs, selon *Discogs*, le dungeon synth serait un genre de musique électronique fusionnant des éléments de black metal et de dark ambient ; il ferait son apparition au début des années 1990 dans la scène black metal dont il emprunterait l'esthétique, les thèmes et quelques unes de ses caractéristiques musicales ; il serait également, à l'origine, associé au Moyen Âge et à la fantasy, bien que certains artistes actuels rejetteraient ces aspects<sup>77</sup>. Néanmoins, pour *Rate Your Music*, le dungeon synth serait un style de musique électronique instrumentale ayant pour objectif la narration et évoquant des paysages sonores épiques, atmosphériques et associés au Moyen Âge et à la fantasy, créés à partir de synthétiseurs, claviers et boîte à rythmes<sup>78</sup>.

En outre, plusieurs auteurs évoquent la notion de *one-man band* dans le cadre du dungeon synth<sup>79</sup>. En effet, la très grande majorité des projets du genre sont l'œuvre

---

<sup>76</sup> « Dungeon synth », *Wikipedia, die freie Enzyklopädie*, [en ligne], [https://de.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_Synth](https://de.wikipedia.org/wiki/Dungeon_Synth), dernière modification le 8 novembre 2024, consulté le 14 avril 2025 ; « Dungeon synth », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], [https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 22 mars 2025, consulté le 14 avril 2025 ; « Дънджън синт », Уикипедия, Свободната енциклопедия, [en ligne], <https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%8A%D0%BD%D0%B4%D0%B6%D1%8A%D0%BD%D1%81%D0%B8%D0%BD%D1%82>, dernière modification le 9 février 2025, consulté le 14 avril 2025 ; « Dungeon synth », *Wikipedia, vapaa tietosanakirja*, [en ligne], [https://fi.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://fi.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 18 mars 2025, consulté le 14 avril 2025 ; « Dungeon synth », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], [https://fr.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://fr.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 5 août 2024, consulté le 14 avril 2025 ; « Dungeon synth », *Wikipédia, a szabad enciklopédia*, [en ligne], [https://hu.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://hu.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 25 octobre 2023, consulté le 14 avril 2025 ; « Dungeon synth », *Wikipedia, l'enciclopedia libera*, [en ligne], [https://it.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://it.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 23 octobre 2024, consulté le 14 avril 2025 ; « Dungeon synth », *Wikipédia, a enciclopédia livre*, [en ligne], [https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 2 juillet 2021, consulté le 14 avril 2025 ; « Dungeon synth », *Wikipédia, slobodná encyklopédia*, [en ligne], [https://sk.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://sk.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 14 octobre 2023, consulté le 14 avril 2025.

<sup>77</sup> « Vue d'ensemble Dungeon Synth Style », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/style/dungeon%20synth>, s. d., consulté le 21 janvier 2025.

<sup>78</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, [en ligne], <https://rateyourmusic.com/genre/dungeon-synth/>, s. d., consulté le 10 décembre 2024.

<sup>79</sup> Iviche, « Petit guide du Dungeon Synth à l'usage des aventuriers », *Scholomance Webzine*, [en ligne], <https://www.scholomance-webzine.com/2022/04/article-petit-guide-du-dungeon-synth.html>, mis en ligne le 22 avril 2022, consulté le 10 octobre 2024 ; Talvi, Levi, « Dungeon Synth's Origins And

d'une seule personne<sup>80</sup>. Le concept de « *one-man band* », traduit littéralement par « groupe d'un seul homme » mais dont la traduction exacte est « homme-orchestre », est défini comme « la pratique de multi-instrumentalisme solo en direct »<sup>81</sup>. Dès lors, la notion de *one-man band* peine à s'appliquer au dungeon synth puisque les représentations en direct, participant à la définition du concept, demeurent extrêmement rares (*cf. infra*, chap. 4.2.5). De plus, alors que la pratique solo du black metal peut sembler étonnante car le metal est souvent joué en groupe, les projets solo de musique électronique, tous genres confondus, ne sont pas inhabituels. Dès lors, il ne semble pas hors du commun que le dungeon synth, dont la composition et le jeu instrumentaux, généralement sur synthétiseurs et/ou sur ordinateur, se rapprochent davantage de la musique électronique que du black metal, soit une pratique généralement solitaire. En outre, plusieurs artistes avec qui je me suis entretenue rapportent être des personnes solitaires<sup>82</sup>. Dan de de **Seregost**, **Valen**, **Vampyrean Tomb**, **Isand**, *etc.* considère même que le dungeon synth est *la* musique de la solitude<sup>83</sup>.

Ce catalogue de définitions du dungeon synth ne serait toutefois pas représentatif sans y faire figurer celle qu'en a donné Andrew Werdna en inaugurant son blog *Dungeon Synth* le 17 mars 2011 :

Le dungeon synth est le son de l'ancienne crypte<sup>84</sup>. Le souffle de la tombe, qui peut seulement être correctement exprimé dans une musique qui est primitive, nécro, *lo-fi*,

---

Future », *Dungeons of Darkness*, vol. 3, s. d., [en ligne], <https://www.erang-dungeon-synth.com/dungeons-of-darkness-zine/>, consulté le 3 décembre 2024, p. 43.

<sup>80</sup> La quasi-totalité des projets de dungeon synth sont solitaires mais, pour ne citer que deux exemples, **Depressive Silence** et **Maelifell** sont tous deux des duos.

<sup>81</sup> Chapman, Dale, « The 'one-man band' and entrepreneurial selfhood in neoliberal culture », *Popular Music*, vol. 32, no 3, 2013, p. 451. (Je traduis.)

<sup>82</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d'Arsule, à distance, 27 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 39-51) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Fief, à distance, 25 juin 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 64-72) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, à distance, 23 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 96-107).

<sup>83</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, à distance, 15 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 152-165).

<sup>84</sup> Le titre de ce présent mémoire reprend une partie de cette première phrase de la définition d'Andrew Werdna. Le mot « crypte », défini comme un « endroit caché » ou une « cavité naturelle obscure et d'accès difficile », n'est pas sans rappeler celui de « donjon » (*cf.* chap. 4.1.3.2.) (« Crypte », *Centre*

oubliée, obscure, et ignorée par l'ensemble de la société dominante. Lorsque vous écoutez du dungeon synth vous faites un choix conscient de passer votre temps dans un cimetière, de regarder fixement, à la lumière d'une bougie, dans un tome obscur qui contient des secrets subtils à propos d'endroits que tous les hommes sains d'esprit évitent.

Je ferai de mon mieux pour vous faire connaître, doux lecteurs, ce genre. Ce genre qui attire seulement les marginaux les plus torturés, ceux qui aspirent à la magie oubliée des morts, à rester pour toujours dans l'ombre des tombes en décomposition<sup>85</sup>.

Il ajoute dans un autre billet de blog à la même date :

Cette musique est à propos d'un autre monde. Si on n'a pas le pouvoir d'imagination d'invoquer dans son esprit l'image d'une dimension-rêve alternative, alors on ne peut jamais espérer comprendre cette musique. Cette musique est à propos d'atmosphère, et ceux qui écoutent pour l'atmosphère seulement sont une espèce rare, nécessitant un certain niveau de force imaginative qui les gênerait probablement dans la vie quotidienne : un sens spirituel du fantastique qui les ferait fuir le monde réel dans un plus beau (même s'il est considérablement plus sombre).

Le dungeon synth n'est pas pour l'homme ordinaire. Ce n'est pas quelque chose que l'on entend une fois et comprend simplement ; c'est un univers entier de pensée unique<sup>86</sup>.

Ces définitions données par Werdna sont assez imprécises ; il ne cessera d'ailleurs de les reformuler, sans vraiment donner davantage de précisions sur ce qu'*est* véritablement le dungeon synth. Elles décrivent davantage l'atmosphère dans laquelle l'auditeur de cette musique serait plongé, plutôt que la musique en elle-même. Il indique seulement que le dungeon synth est un genre de musique primitive et *lo-fi*<sup>87</sup>, composé à l'aide de claviers vintage et entièrement axé sur l'atmosphère<sup>88</sup>.

Concernant le caractère *lo-fi* du dungeon synth, qui est mentionné à plusieurs reprises dans les diverses définitions du genre, il peut s'expliquer par une recherche de

---

*National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/crypte>, s. d., consulté le 12 juin 2025.).

<sup>85</sup> Werdna, Andrew, « Dungeon Synth », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/03/dungeon-synth.html>, mis en ligne le 17 mars 2011, consulté le 9 octobre 2024. (Je traduis et souligne.)

<sup>86</sup> Werdna, Andrew, « Mortiiis - Keiser av en Dimension Ukjent », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/03/mortiiis-keiser-av-en-dimension-ukjent.html>, mis en ligne le 17 mars 2011, consulté le 9 octobre 2024. (Je traduis.)

<sup>87</sup> Werdna, Andrew, « Dungeon Synth », *op. cit.*

<sup>88</sup> Werdna, Andrew, « Mistigo Varggoth Darkestra - Midnight Fullmoon », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/03/one-enters-mystical-forest-and-wanders.html>, mis en ligne le 26 mars 2011, consulté le 9 octobre 2024.

démonstration d'authenticité<sup>89</sup>. Le musicologue Melle Kromhout définit la *lo-fi*, ou « basse fidélité » en français, comme l'opposé de l'idéal de la *hi-fi*, ou « haute fidélité » : un enregistrement *lo-fi*, contrairement à un enregistrement *hi-fi*, ne sonne pas du tout comme l'évènement musical original car il manque d'exactitude à cause du faible rapport entre le signal et le son<sup>90</sup>. La production *lo-fi* donne ainsi une illusion de proximité entre l'auditeur et l'artiste en supprimant la distance qui les sépare, et en « authentifiant » alors l'enregistrement<sup>91</sup>. Béranger Hainaut explique que, dans le cadre du black metal, l'enjeu principal de la *lo-fi* est la quête d'authenticité<sup>92</sup>, qui se traduit par une volonté de retour aux origines du genre, à l'époque où il était toujours underground<sup>93</sup>. Il ajoute que certains artistes usent même de procédés techniques élaborés pour enregistrer en *hi-fi* mais donner un son *lo-fi* à la réalisation<sup>94</sup>. Aujourd'hui, et ce, depuis toujours, les enregistrements de dungeon synth qui font l'objet d'une diffusion en format physique sont presque systématiquement sortis en cassette audio, parfois enregistrées manuellement, ce qui réduit drastiquement la qualité sonore, même s'ils ont été enregistrés en haute résolution. Il est donc possible de supposer que cela soit fait dans un but, comme le black metal, de se référer aux origines du genre. Cependant, la piste de la nostalgie d'un passé proche peut aussi être retenue. En effet, la forme de nostalgie la plus fréquente dans le dungeon synth, après celle du Moyen Âge (*cf. infra*, chap. 7.3), est peut-être la nostalgie de l'époque pré-numérique de la fin du XX<sup>ème</sup> siècle et du début du XXI<sup>ème</sup>. Pour répondre à la

---

<sup>89</sup> Sur l'authenticité en musique, voir Moore, Allan, « Authenticity as authentication », *Popular Music*, vol. 21, no 2, 2002, p. 209-223. La recherche d'authenticité dans le black metal est étudiée dans Aadland, Erik et Stoyan V. Sgourev, « “Burning the bridges”: escalation in the pursuit of authenticity », *Theory and Society*, vol. 52, no 1, 2023, p. 65-93.

<sup>90</sup> Kromhout, Melle, « As distant and close as can be: lo-fi recording: site-specificity and (in)authenticity », *ARP 2009 proceedings: the Fifth Annual Art of Record Production Conference hosted by the Division of Music and Sound, ATRium, University of Glamorgan, Cardiff, S. Wales on November 13th-15th 2009*, actes du colloque (The Fifth Annual Art of Record Production Conference, novembre 2009), Association For The Study Of The Art Of Record Production, 2009, disponible dans *UvA-DARE (Digital Academic Repository)*, [en ligne], <https://dare.uva.nl/search?metis.record.id=350118>, s. d., consulté le 17 juillet 2025, p. 2.

<sup>91</sup> *Idem*, p. 10.

<sup>92</sup> Hainaut, Béranger, *op. cit.*, p. 142.

<sup>93</sup> *Idem*, p. 144.

<sup>94</sup> *Idem*, p. 143.

« postmodernité hyper-digitalisée »<sup>95</sup> dans laquelle ils vivent, les artistes de dungeon synth utilisent des technologies anciennes<sup>96</sup>, et donc *lo-fi*, pour composer et diffuser leur musique, telles que les anciens synthétiseurs<sup>97</sup> et les cassettes<sup>98</sup>, ce qui peut alors relever de la « technostalgie »<sup>99</sup>.

Pour revenir aux définitions de Werdna, il ajoute que beaucoup d'artistes de dungeon synth sont autodidactes et ont peu d'expérience et de talent avec leur instrument, ce qui rend les enregistrements imprévisibles<sup>100</sup>. Ses définitions sont, en réalité, les toutes premières du dungeon synth en tant que tel car il s'agit de la première fois que les termes « dungeon » et « synth » sont utilisés en conjonction pour qualifier la musique qui m'occupe dans ce mémoire (*cf. infra*, chap. 4.1.3). Les champs lexicaux qui les dominent sont ceux de la mort et du mystère, accompagnés de ceux de la spiritualité, du fantastique et de l'obscurité. Ces thèmes rappellent grandement ceux qui dominent le black metal (*cf. infra*, chap. 3.1.1.1), dont le dungeon synth est tiré.

---

<sup>95</sup> Rivero-Vadillo, Alejandro, *op. cit.*, p. 49. (Je traduis.)

<sup>96</sup> *Ibidem*.

<sup>97</sup> Old Tower rapporte, par exemple, avoir utilisé, pour l'un de ses albums, un synthétiseur du début des années 1990, le Roland JV-30, que **Mortiis** utilisait sur ses premiers enregistrements (Entretien de Ruslan Aarsland avec Old Tower dans Aarsland, Ruslan, *Dungeon Synth: The Rebirth of the Legend*, Londres, Cult Never Dies, 2022, p. 38.). De plus, parmi les artistes que j'ai interrogés, Garvalf, Anton Virdeus (**Ghoëst**, **Mournbound**, **Navgolokh**), Stéphane F. (**Arden**, **Maelifell**), Dan (**Seregost**, **Valen**, **Vampyrean Tomb**, **Isand**, etc.) et Werna Wolf rapportent utiliser, ou avoir utilisé, un ou plusieurs synthétiseurs datant d'avant les années 2000 dans le cadre de leurs projets (Entretien de Maëlle Destexhe avec Garvalf, à distance, 4 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 73-95) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, à distance, 24 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 118-129) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc., *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, à distance, 5 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 179-194)).

<sup>98</sup> Pour plus d'information sur la place des supports physiques, y compris des cassettes, dans l'industrie musicale à l'ère du numérique, et leur relation avec la nostalgie voir : Bijsterveld, Karin et José Van Dijk (éd.), *Sound Souvenirs: Audio Technologies, Memory and Cultural Practices*, Amsterdam University Press, 2009 ; Bennett, Andy, et Benjamin Duester, « How does materiality 'bite back'? Investigating cassette tapes in local, translocal and virtual music scenes », *Journal of Consumer Culture*, vol. 23, no 4, 2023, p. 829-845 ; Marbehant, Camille, *La nostalgie dans les musiques populaires. Analyse de manifestations et d'utilisations de nostalgie dans le rock*, mémoire de master en Histoire de l'art et archéologie, orientation musicologie, Université de Liège, 2023, p. 51-53 ; Schrey, Dominik, « Analog Nostalgia », dans Becker, Tobias et Dylan Trigg (éd.), *The Routledge Handbook of Nostalgia*, Abingdon et New York, Routledge, 2025, p. 481-492.

<sup>99</sup> Marbehant, Camille, *op. cit.*, p. 26-28, 45-48, 51-53.

<sup>100</sup> Werdna, Andrew, « Gothmog – Medieval Journeys », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/06/we-enter-album-through-gritty-barbaric.html>, mis en ligne le 12 juin 2011, consulté le 9 octobre 2024.

Les similitudes qu'entretient le dungeon synth avec le black metal dans les définitions proposées par Werdna ne s'arrêtent pas là. En effet, les thèmes fantasy que le dungeon synth mobilise<sup>101</sup> sont aussi partagés avec le black metal<sup>102</sup> (*cf. infra*, chap. 6). De plus, l'élitisme et le *gatekeeping* dont fait part Werdna dans ces extraits (« ignorée par l'ensemble de la société dominante »<sup>103</sup>, « ce genre qui n'attire que les marginaux les plus torturés »<sup>104</sup>, « ceux qui écoutent uniquement pour l'atmosphère sont une espèce rare »<sup>105</sup>, « le dungeon synth n'est pas pour l'homme ordinaire »<sup>106</sup>) ne sont pas non plus étrangers au black metal<sup>107</sup>. Le blogueur ajoute, à ce sujet, que « [...] le fait de ne pas "percer" est presque représentatif du dungeon synth lui-même »<sup>108</sup> et que les artistes de dungeon synth se doivent de rester confidentiels pour ne pas prendre l'ampleur du black metal actuel<sup>109</sup>.

Les acteurs du dungeon synth avec lesquels j'ai pu m'entretenir dans le cadre de ce mémoire ont également tous donné leur définition du genre. Ces dernières ne sont pas évoquées ici mais peuvent être retrouvées dans l'Annexe 1.

Pour résumer ce sous-chapitre, quelques caractéristiques du dungeon synth semblent déjà se dégager de ces définitions préliminaires. Le dungeon synth serait un genre musical marginal dont les origines le lieraient à la scène black metal norvégienne des années 1990. Il serait composé de manière solitaire et diffusé presque exclusivement

---

<sup>101</sup> Werdna, Andrew, « Mistigo ... », *op. cit.*

<sup>102</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 242-255

<sup>103</sup> Werdna, Andrew, « Dungeon Synth », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>104</sup> *Ibidem.*

<sup>105</sup> Werdna, Andrew, « Mortis ... », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>106</sup> *Ibidem.*

<sup>107</sup> Bayer, Jonah, « Why Are Black Metal Fans Such Elitist Assholes? », *Vice*, [en ligne], <https://www.vice.com/en/article/why-are-black-metal-fans-such-elitist-assholes/>, mis en ligne le 21 janvier 2014, consulté le 23 avril 2025 ; Sailer, Ben, « Black Metal Mythmaking, Gatekeeping, and Points In Between », *Unwinnable*, [en ligne], <https://unwinnable.com/2023/05/31/black-metal-mythmaking-gatekeeping-and-points-in-between/>, mis en ligne le 31 mai 2023, consulté le 23 avril 2025 ; Tyft, Alf-Tore, « *If you don't like the old Darkthrone records... Fuck off!* » : *Nostalgia and subcultural capital as gatekeeping incentives in the black metal community*, mémoire de master en Sociologie, Université de Göteborg, 2021.

<sup>108</sup> Werdna, Andrew, « Gothmog ... », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>109</sup> *Ibidem.*

par internet. Musicalement, il s'agirait d'une musique électronique instrumentale jouée aux synthétiseurs de manière relativement amateur ; à la croisée entre black metal, dark ambient et musiques de jeux vidéos ; insistant sur l'atmosphère et l'ambiance créée par la musique ; composée avec des structures musicales simples ; et privilégiant une production *lo-fi* sur des équipements modestes. Évoquer un passé imaginaire ou oublié serait un objectif principal du dungeon synth, se traduisant dans son esthétique et ses thématiques « sombres », héritées du black metal, et principalement centrées sur un imaginaire médiévaliste et fantasy. Le mot « genre » revenant presque systématiquement dans ces définitions, c'est sous cet angle que j'étudie le dungeon synth dans le sous-chapitre suivant.

## 2.2. Dungeon synth en tant que genre musical

Dans l'entièreté de ce travail, le dungeon synth est considéré comme un *genre* musical, à partir de la terminologie utilisée par Dima, Pilo, Kallio, Léon, Monteanni et Rivero-Vadillo, dont les définitions du dungeon synth ont été présentées dans le sous-chapitre 2.1.1, bien que Monteanni et Rivero-Vadillo le voient également comme un *style*<sup>110</sup>. Cependant, avant de présenter les quelques éléments qui permettent aux auteurs de considérer que le dungeon synth est un genre musical, avec parfois quelques réserves, il est nécessaire de définir ce qu'est le genre en musique.

### 2.2.1. Genre musical : fondements théoriques

Selon le *Grove Music Online*, le genre musical est « une classe, type ou catégorie, sanctionnée par convention. [...]. Les genres sont basés sur le principe de répétition. Ils codifient les répétitions du passé et ils invitent des répétitions futures »<sup>111</sup>. Le genre désigne donc un ensemble défini par des conventions qui repose sur le principe de

---

<sup>110</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 142 ; Kallio, Kasper, *op. cit.*, p. 2 ; Léon, Sarah, *op. cit.*, p. 36 ; Monteanni, Luigi, *op. cit.*, p. 305 ; Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 399 ; Rivero-Vadillo, Alejandro, *op. cit.*, p. 49.

<sup>111</sup> Samson, Jim, « Genre », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000040599>, mis en ligne en 2001, consulté le 26 mars 2025. (Je traduis.)

répétition en codifiant celle-ci<sup>112</sup>. Le musicologue Fabian Holt évoque le même principe de répétition :

Le genre est toujours collectif, musicalement et socialement (une personne peut avoir son propre style, mais pas de genre). Les conventions et les attentes sont établies par des actes de répétition effectués par un groupe de personnes, et le processus de formation de genre est souvent accompagné à son tour de la formation de nouvelles collectivités sociales. Un exemple typique est comment les scènes musicales sont organisées autour de musiques particulières<sup>113</sup>.

Ainsi, selon Holt, le genre musical est une construction collective dont les conventions et les attentes sont façonnées par la répétition au sein d'un groupe et qui a le pouvoir de former de nouvelles collectivités sociales organisées autour d'un certain type de musique. La sociologue Jennifer C. Lena le rejoint en considérant les genres musicaux comme des « [...] systèmes d'orientations, d'attentes et de conventions qui relient l'industrie, les interprètes, les critiques et les fans ensemble dans la création de ce qu'ils identifient comme une sorte de musique distincte »<sup>114</sup>. Elle ne néglige donc pas non plus l'aspect social du genre musical, qui permet, selon elle, d'étudier les « arrangements sociaux »<sup>115</sup> qui relient les membres d'une communauté musicale<sup>116</sup>.

La sociologue ajoute que, dans le cadre de la formation d'un genre musical, la « codification des conventions de représentation »<sup>117</sup>, qui est l'une des douze dimensions caractérisant chacun des quatre types de genres qu'elle présente dans son ouvrage *Banding Together*, consiste en l'emprunt, par les artistes, de conventions à d'autres genres musicaux, en les modifiant ou non, et à l'incorporation de celles-ci au nouveau genre. Ces conventions, ajoutées à d'autres qui sont propres au genre en formation, se consolident alors au fil du temps et sont approuvées par la

---

<sup>112</sup> Samson, Jim, « Genre », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000040599>, mis en ligne en 2001, consulté le 26 mars 2025.

<sup>113</sup> Holt, Fabian, *Genre in Popular Music*, Chicago et Londres, University of Chicago Press, 2007, p. 3. (Je traduis.)

<sup>114</sup> Lena, Jennifer C., *Banding Together: How Communities Create Genres in Popular Music*, Princeton University Press, 2012, p. 6. (Je traduis.)

<sup>115</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>116</sup> *Ibidem*.

<sup>117</sup> *Idem*, p. 16. (Je traduis.)



communauté<sup>118</sup>. Est bien visible le même principe de répétition, en l'occurrence de conventions préexistantes, que soulève Holt.

Par ailleurs, la dimension sociale du genre musical est également présentée dans la définition qu'en donne le musicologue Franco Fabbri : « un ensemble d'événements musicaux (réels ou possibles) dont le déroulement est régi par un ensemble défini de règles socialement acceptées »<sup>119</sup> ; un événement musical correspondant, selon lui, à « tout type d'activité réalisée autour de tout type d'événement impliquant du son »<sup>120</sup>. Fabbri reconnaît donc un genre musical comme un ensemble d'événements musicaux défini par des règles (formelles, techniques, sémiotiques, comportementales, sociales, idéologiques, économiques et juridiques<sup>121</sup>) acceptées par plusieurs personnes. Il précise néanmoins que si cet ensemble d'événements musicaux est considéré par rapport à d'autres ensembles opposés, il s'agit bien d'un genre alors que, s'il est considéré par rapport à ses sous-ensembles, il s'agit plutôt d'un *système* musical<sup>122</sup>. Le musicologue David Brackett atteste, comme Fabbri, que les règles et conventions qui

---

<sup>118</sup> *Ibidem*.

<sup>119</sup> Fabbri, Franco, « A Theory of Musical Genres - Two Applications », *Popular Music Perspectives*, actes du colloque (First International Conference on Popular Music Studies), Amsterdam, David Horn and Philip Tagg, 1981, p. 52. (Je traduis.)

<sup>120</sup> Il s'agit, en réalité, de la définition de « musique » que donne le sémiologue italien Gino Stefani, cité dans Fabbri, Franco, « A Theory ... », *op. cit.*, p. 52. (Je traduis.)

<sup>121</sup> Pour Fabbri, la codification d'un genre musical se fait à partir de règles génériques communes aux genres constituant un même système musical, et qui sont différentes en termes de contenu précis (Fabbri, Franco, « A Theory ... », *op. cit.*, p. 54.) et d'importance pour chacun de ces genres. Le premier type de règles génériques dont le contenu distingue les genres les uns des autres sont les règles formelles et techniques, transmises par tradition écrite, orale ou par la référence à des modèles (*Idem*, p. 55.), telles que la forme, le style, les techniques d'exécution, les caractéristiques instrumentales, la conception du temps musical, les caractéristiques du texte éventuel (*Idem*, p. 56.). Le deuxième type sont les règles sémiotiques comme la distance entre les musiciens et le public, l'espace entre les spectateurs, les dimensions de l'événement musical, les postures des artistes (*Idem*, p. 57.). Le troisième type sont les règles comportementales, comme les réactions du public et des artistes dans un contexte donné, la « sincérité » des artistes, les conventions de conversation, les rituels. Ces règles, « plus que toute autre règle, contribuent à créer un cercle exclusif d'un genre et à repérer rapidement tout intrus mal informé » (*Idem*, p. 58 (Je traduis.)). Le quatrième type sont les règles sociales, telles que la « [...] communauté de structure variable qui accepte les règles et dont les membres participent sous diverses formes au cours d'un événement musical » (*Ibidem*. (Je traduis.)), la division du travail, le lien avec d'autres genres, groupes d'âge ou classes sociales (*Ibidem*.). Le cinquième type sont les règles idéologiques, dans le sens de « fausse conscience » et non dans le sens politique du terme, comme la hiérarchie des règles (qui n'est pas toujours idéologique). Enfin, le sixième type sont les règles économiques et juridiques, comme la structure économique du genre (*Idem*, p. 59.).

<sup>122</sup> *Idem*, p. 53.

rassemblent diverses musiques en un même genre ne sont pas seulement musicales mais peuvent également être extra-musicales :

[...] Les genres ne sont pas des regroupements statiques de pièces musicales partageant des traits stylistiques similaires et empiriquement vérifiables, mais plutôt des associations de textes dont les critères de similarité peuvent varier en fonction des usages qui sont faits des étiquettes de genre. De plus, leurs similitudes ne se limitent pas aux caractéristiques stylistiques : les regroupements reposent souvent sur des critères de nationalité, de classe sociale, d'identité de genre, de diversité sexuelle, de racialisation, mais aussi sur des éléments visuels (comme le style vestimentaire, ou l'iconographie des pochettes d'album), des valeurs musicales et sociales (des questions de légitimité culturelle), ou encore des associations avec des types particuliers de discours, etc.<sup>123</sup>

Les genres musicaux ne sont alors pas un ensemble de morceaux de musique aux mêmes caractéristiques stylistiques mais un regroupement de pièces selon des similarités variables qui ne se limitent pas au style musical, telles que des caractéristiques sociales ou visuelles, des valeurs, ou encore des associations avec certains discours<sup>124</sup>.

### 2.2.2. Application au dungeon synth

À présent que le genre musical a été défini de manière générale, il convient de justifier son utilisation dans le cadre du dungeon synth. Parmi les six scientifiques qui ont

---

<sup>123</sup> Brackett, David, « "Sans même qu'ils s'en soient rendu compte" : Catégoriser le son dans les musiques populaires », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 20-21.

<sup>124</sup> *Ibidem*. Pour davantage d'informations sur le genre musical dans le cadre des musiques populaires en général, consulter : Brackett, David, *Categorizing Sound: Genre and Twentieth-Century Popular Music*, Oakland, University of California Press, 2016 ; Fabbri, Franco, « A Theory ... », *op. cit.*, p. 52-81 ; Fabbri, Franco, « Browsing Music Spaces: Categories And The Musical Mind », *Philip Tagg's Website*, [en ligne], <https://www.tagg.org/others/ffabbri9907.html>, s. d. [1999], consulté le 9 avril 2025 ; Fornäs, Johan, « The Future of Rock: Discourses That Struggle to Define a Genre », *Popular Music*, vol. 14, n° 1, 1995, p. 111-125 ; Frith, Simon, « Genre Rules », dans *Performing Rites: On the Value of Popular Music*, Cambridge, Harvard University Press, 1996, p. 75-95 ; Holt, Fabian, *op. cit.* ; Lena, Jennifer C., *op. cit.* ; Negus, Keith, *Music Genres and Corporate Cultures*, Londres, Routledge, 2013 ; O'Donnell, Molly C. et Anne H. Stevens (éd.), *The Microgenre: A Quick Look at Small Culture*, New York, Bloomsbury Academic, 2020. Concernant le genre musical dans le cadre du metal, consulter : Hainaut, Bérenger, *op. cit.*, p. 51-56 ; Smialek, Eric, « Taxonomies du métal : Les univers parallèles d'un genre », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 109-138 (l'entièreté du volume de ce périodique est dédiée au genres musicaux) ; Walser, Robert, *Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music*, Middletown, Wesleyan University Press, 1993, p. 1-25, 27-34.

étudié celui-ci, seuls Dima et Pilo s'attardent sur la dimension de genre, bien tous le considèrent comme tel. Tout d'abord, les deux musicologues français, en plus de qualifier le *dungeon synth* de genre, le considèrent aussi comme un microgenre, ainsi que le font d'autres auteurs en ligne<sup>125</sup>. Les professeurs d'anglais Molly C. O'Donnell et Anne H. Stevens définissent le microgenre comme suit :

À l'instar des musiciens *one-hit wonder*, les microgenres peuvent être des sensations du jour au lendemain qui disparaissent aussi vite qu'elles sont apparues, ou ils peuvent se développer progressivement, en collectant des attributs de plus en plus perfectionnés pour être ensuite pliés dans des catégories plus larges et plus reconnaissables. [...] Le microgenre fait référence à la classification de mondes de plus en plus de niche dans la musique populaire, la fiction, la télévision et internet<sup>126</sup>.

Le terme de « microgenre », applicable à plusieurs formes d'art dont la musique, ne fait donc pas référence à l'ampleur de la notoriété d'un genre mais plutôt à son caractère « de niche » et au fait qu'il peut disparaître aussi rapidement qu'il est apparu, ou se fondre dans un autre genre<sup>127</sup>. Les microgenres musicaux sont également des marqueurs de scènes musicales particulières<sup>128</sup>. Les deux professeurs ajoutent que, dès les années 1970, le microgenre est défini comme « un groupe plus précisément défini de textes connectés dans l'espace et le temps »<sup>129</sup>. En effet, le concept de microgenre n'est pas typique de l'ère numérique<sup>130</sup>, la rapidité propre au XXI<sup>ème</sup> siècle favorise toutefois l'apparition de nouveaux microgenres. En effet, de nouvelles attentes par rapport à un genre donné peuvent maintenant apparaître en quelques jours,

---

<sup>125</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/primers/>, dernière mise à jour en 2024, consulté le 28 octobre 2024 ; Kahler, Charles, « A beginner's guide to... dungeon synth », *Indy Metal Vault*, [en ligne], <https://www.indymetalvault.com/2017/11/21/a-beginners-guide-to-dungeon-synth/>, mis en ligne le 21 novembre 2017, consulté le 9 octobre 2024 ; Gulley, Nathan, « Genres You've (Probably) Never Heard: Dungeon Synth », *Sweetwater*, [en ligne], <https://www.sweetwater.com/insync/genres-youve-probably-never-heard-dungeon-synth/>, mis en ligne le 13 juillet 2023, consulté le 12 décembre 2024 ; Zimmer, Kieran, « On Dangerous Paths : an Introduction to Dungeon Synth », *Berkeley B-Side*, [en ligne], <https://berkeleybside.com/on-dangerous-paths-an-introduction-to-dungeon-synth/>, mis en ligne le 26 février 2019, consulté le 4 décembre 2024.

<sup>126</sup> O'Donnell, Molly C. et Anne H. Stevens, « Introduction », dans O'Donnell, Molly C. et Anne H. Stevens (éd.), *The Microgenre: A Quick Look at Small Culture*, New York, Bloomsbury Academic, 2020, p. 1. (Je traduis et souligne.)

<sup>127</sup> *Ibidem*.

<sup>128</sup> *Idem*, p. 4.

<sup>129</sup> *Idem*, p. 1. (Je traduis.)

<sup>130</sup> *Idem*, p. 2.

et en créer ainsi un nouveau, tandis que, par le passé, ce processus prenait des mois voire des années<sup>131</sup>. À la lumière de ces définitions, on peine à considérer le dungeon synth comme un microgenre étant donné que ces musiques existent depuis plus de trente ans, et ce, dans le monde entier. Il ne s'agit donc pas d'un genre musical éphémère et localisé, bien qu'il puisse néanmoins être considéré comme un genre « de niche » si on considère le nombre réduit de personnes qui en ont connaissance<sup>132</sup>. Néanmoins, la page *Wikipedia* consacrée au microgenre rejoint Dima et Pilo, en considérant le dungeon synth « et ses propres sous-genres »<sup>133</sup> comme des microgenres<sup>134</sup>.

Ensuite, bien qu'il « [...] préfigure l'existence d'un ensemble de règles reconnues par une communauté qui le constituent en genre musical »<sup>135</sup>, faisant ainsi écho à la définition de genre de Fabbri, le dungeon synth reste toutefois, pour Dima et Pilo, compliqué à considérer comme un genre musical dans toutes ses acceptions car la communauté (principalement en ligne) du dungeon synth et la place que ce genre occupe dans l'industrie musicale sont inhabituelles<sup>136</sup>. Pourtant, Fabbri considère que, tant qu'elle existe, la communauté musicale d'un genre peut être de structure inhabituelle, elle n'en compose pas moins un genre musical<sup>137</sup> et fait d'ailleurs partie des règles sociales de celui-ci<sup>138</sup>. Cette communauté est entendue par le musicologue comme un groupe à la structure variable, au sein duquel les règles de genre sont

---

<sup>131</sup> *Idem*, p. 3.

<sup>132</sup> On ne saurait quantifier précisément le nombre d'auditeurs du dungeon synth mais il suffit, par exemple, de comparer les presque deux-cent-mille abonnés de la chaîne *YouTube* The Dungeon Synth Archives, qui publie des albums de centaines d'artistes différents depuis 2015, aux cinquante millions d'abonnés de **Billie Eilish**, cumulés à elle seule depuis 2013. (The Dungeon Synth Archives, *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/@TheDungeonSynthArchives>, créé le 21 novembre 2015, consulté le 11 avril 2025 ; Billie Eilish, *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/@BillieEilish>, créé le 7 février 2013, consulté le 11 avril 2025.)

<sup>133</sup> « Microgenre », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], <https://en.wikipedia.org/wiki/Microgenre>, dernière mise à jour le 28 février 2025, consulté le 9 avril 2025. (Je traduis.)

<sup>134</sup> *Ibidem*.

<sup>135</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 142.

<sup>136</sup> *Ibidem*.

<sup>137</sup> Fabbri, Franco, « A Theory ... », *op. cit.*, p. 60.

<sup>138</sup> *Idem*, p. 58.

établies et acceptées<sup>139</sup> et dont les membres, pouvant être les compositeurs, les interprètes, les auditeurs, les critiques, les managers, *etc.*<sup>140</sup>, participent à l'évènement musical en endossant divers rôles et fonctions<sup>141</sup>. Lena entend, quant à elle, la communauté de genre comme rassemblant les maisons de disques, d'autres organisations, les fans, les auditeurs, les spectateurs, les musiciens et les héritages historiques transmis socialement<sup>142</sup>. Ainsi, il existe une communauté organisée autour du dungeon synth avec des participants qui occupent chacun une fonction déterminée. En effet, de manière générale, les artistes ont le rôle de création de la musique, les gérants de maisons de disques ont pour fonction la diffusion du dungeon synth et les auditeurs jouent un rôle de réception, englobant diverses fonctions comprenant la classification, la critique et l'archivage, pour n'en citer que quelques unes. Il est toutefois important de signaler que les membres semblent souvent endosser plusieurs rôles simultanés au sein de la communauté du dungeon synth. En effet, pour ne citer que quelques exemples, sur les treize personnes que j'ai interrogées dans le cadre de ce mémoire, quatre d'entre elles cumulent, ou ont cumulé, au moins deux fonctions dans la communauté du dungeon synth : Hyver est à la fois artiste (**Hyver**, entre autres projets d'autres genres musicaux) et gérant d'une maison de disques (Antiq) spécialisée en black metal mais qui publie également des albums de dungeon synth<sup>143</sup> ; il en est de même pour Stéphane F. avec ses projets de dungeon synth **Arden** et **Maelifell** et son ancienne « distro » Cauldron Music<sup>144</sup> ; Jordan Whiteman est à la fois auteur d'un livre sur le dungeon synth, « archéologue/archiviste » du genre et anciennement gérant d'une maison de disques dédiée au dungeon synth (Ancient

---

<sup>139</sup> Fabbri, Franco, « Music Taxonomies: an Overview », présenté dans le cadre de la conférence *Musique Savante/Musiques Actuelles : Articulations. JAM 2014 : Journées d'analyse musicale 2014 de la Sfam (Société Française d'Analyse Musicale)*, 15-16 décembre 2014, Ircam, Paris, transcription disponible dans *Academia.edu*, [en ligne], [https://www.academia.edu/14384292/Music\\_Taxonomies\\_an\\_Overview](https://www.academia.edu/14384292/Music_Taxonomies_an_Overview), s. d., consulté le 3 avril 2025, p. 12.

<sup>140</sup> Fabbri, Franco, « A Theory ... », *op. cit.*, p. 60.

<sup>141</sup> *Idem*, p. 58.

<sup>142</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 6.

<sup>143</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, *op. cit.*

<sup>144</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell, à distance, 7 avril 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 130-151).

Meadow)<sup>145</sup> ; et Anton Virdeus est à la fois artiste (**Ghoëst, Mournbound, Navgolokh**) et « archéologue/archiviste » du genre<sup>146</sup>. Je mets évidemment de côté le rôle de récepteur de l'auditeur, étant donné qu'il va presque toujours de pair avec les autres fonctions de la communauté du genre ; on n'imaginerait effectivement pas un organisateur de festival de *dungeon synth* n'étant pas auditeur de cette musique, par exemple.

Enfin, pour Dima et Pilo, le *dungeon synth* est bel et bien un genre musical car il est doté des trois caractéristiques nécessaires, selon eux, pour en constituer un : premièrement, le genre est nommé<sup>147</sup>, en l'occurrence, par l'étiquette « *dungeon synth* » depuis 2011 ; deuxièmement, il possède un canon<sup>148</sup>, centralisé dans ce cas, selon eux, sur la chaîne *YouTube* The Dungeon Synth Archives<sup>149</sup> ; troisièmement, il est caractérisé par un récit (potentiellement mythifié) des origines, qui se manifeste, pour le *dungeon synth*, par des discours principalement en ligne<sup>150</sup>. Je ne développe cependant aucune de ces caractéristiques ici car elles sont étudiées ultérieurement (*cf. infra*, chap. 4.1.3 et 3.1).

En somme, de cet état des lieux des différentes définitions du *dungeon synth*, il ressort que, malgré la rareté des définitions scientifiques du *dungeon synth*, le terme de « genre » est celui qui fait le plus consensus parmi les chercheurs. Dès lors, pour correspondre à la terminologie usitée dans les six travaux scientifiques qui l'abordent, je considère, dans ce mémoire, le *dungeon synth* comme un genre musical. Ce dernier est décrit comme une catégorie qui regroupe un ensemble de musiques par rapport à des caractéristiques ou règles musicales et extra-musicales qu'elles partagent, et est doté d'un nom, d'un canon et d'un récit des origines. Ces caractéristiques sont formées, notamment, par répétition et acceptées par un collectif social, la communauté

---

<sup>145</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Jordan Whiteman, à distance, 19 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 108-117).

<sup>146</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, *op. cit.*

<sup>147</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 142.

<sup>148</sup> *Idem*, p. 145.

<sup>149</sup> *Idem*, p. 146.

<sup>150</sup> *Idem*, p. 145.

musicale, de structure variée et composé de membres aux fonctions diverses. Dès lors, le dungeon synth peut être considéré comme un genre, notamment en raison de la répétition de conventions musicales (usage de synthétiseurs, musique instrumentale et « atmosphérique », production *lo-fi*, structure musicale simple) et extra-musicales (influences musicales communes, thématique et esthétique médiévales, fantasy et sombres, diffusion en ligne) relevées par et partagées au sein d'une communauté identifiable, bien que principalement virtuelle.

## **Partie II : Historique**

### **3. Dungeon synth « classique » (1991-2011)**

Après des prolégomènes fournissant une idée générale du dungeon synth et les jalons nécessaires à la suite de ce mémoire, le dungeon synth peut désormais être étudié d'un point de vue historique et culturel, depuis sa naissance au début des années 1990 jusqu'à nos jours, en commençant par ses origines dans la scène black metal norvégienne.

Le dungeon synth a, en quelque sorte, connu deux naissances en tant que genre musical : une première dans la scène susmentionnée, et étudiée dans le présent chapitre, et une seconde, de manière organisée, à l'apparition de l'étiquette « dungeon synth », examinée dans le chapitre suivant. Cette deuxième partie est ainsi divisée en deux chapitres, chacun consacrés à une « époque » du dungeon synth. La première, appelée « classique », s'étend de la parution en 1991 du premier enregistrement qui peut être considéré comme relevant du genre à l'apparition de l'étiquette « dungeon synth » en 2011 ; cet événement marquant le début de la période « moderne » du genre, qui est toujours en cours. Le premier sous-chapitre est alors consacré aux origines historiques du dungeon synth, dans le black metal norvégien et le dark ambient, puis à ses trois principaux projets pionniers, avant de conclure sur son « âge sombre » explorant le déclin du genre et ses causes éventuelles.

#### **3.1. Origines historiques**

Un nouveau genre ne naît pas dans un espace vide mais dans un système musical déjà structuré. Par conséquent, une partie considérable des règles qui le définissent sont communes à d'autres genres déjà existants dans le système, celles qui individualisent le nouveau genre étant relativement peu nombreuses. Dans ce contexte, il est



compréhensible que le groupe caractéristique de règles se forme par la codification de celles qui, au départ, ne sont que des transgressions aux règles des autres genres<sup>151</sup>.

Ainsi que Franco Fabbri l'expose dans cet extrait, un genre musical ne naît jamais à partir de rien ; il est créé en transgressant les règles d'un ou plusieurs genres qui préexistent dans un système musical<sup>152</sup>. Jennifer C. Lena le rejoint en affirmant que « la plupart [des genres] sont issus d'un ou de plusieurs styles musicaux antérieurs qui se développent dans des secteurs analogues de la société et partagent des caractéristiques culturelles »<sup>153</sup>. Le dungeon synth ne déroge pas à la règle : le système musical dans lequel il évolue est celui des musiques populaires enregistrées, et plus précisément celui des musiques électroniques et du metal, auxquels il emprunte plusieurs éléments musicaux et extra-musicaux.

Ce sous-chapitre rend alors compte de la « première naissance » du dungeon synth en décrivant d'abord le contexte dans lequel il est apparu, puis en relevant quelques liens qu'entretient le dungeon synth avec le black metal. Une brève description d'un récit des origines du dungeon synth dans le dark ambient, supporté par un certain nombre d'auteurs mais par aucun scientifique, est également apportée.

---

<sup>151</sup> Fabbri, Franco, « A Theory of Musical Genres - Two Applications », *Popular Music Perspectives*, actes du colloque (First International Conference on Popular Music Studies), Amsterdam, David Horn and Philip Tagg, 1981, p. 61. (Je traduis.)

<sup>152</sup> *Ibidem*.

<sup>153</sup> Lena, Jennifer C., *Banding Together: How Communities Create Genres in Popular Music*, Princeton University Press, 2012, p. 8. (Je traduis.)

### 3.1.1. Black metal

Bien que le dungeon synth soit parfois considéré comme une ramification<sup>154</sup>, voire un sous-genre de black metal<sup>155</sup>, la plupart des auteurs en ligne et des scientifiques qui ont travaillé sur lui le considère plutôt comme un genre à part entière qui a vu le jour au sein de la scène black metal. Selon Iulia Dima et Baptiste Pilo, les origines historiques du dungeon synth se trouvent en partie dans le black metal, et plus précisément dans la scène black metal norvégienne des années 1990<sup>156</sup>, et un grand nombre d’auteurs de billets de blog en ligne les rejoint sur ce récit d’émergence du dungeon synth<sup>157</sup>. Par ailleurs, Pilo, dans le huitième chapitre de sa thèse soutenue en 2020, relevait déjà la présence de projets de musique électronique à la périphérie de la scène black metal norvégienne ; les considérant comme des prolongements de la scène

---

<sup>154</sup> « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *Excuse the Blood*, [en ligne], <https://excusetheblood.wordpress.com/2020/09/27/is-dungeon-synth-a-black-metal-offshoot-or-something-more/>, mis en ligne le 27 septembre 2020, consulté le 10 décembre 2024 ; Aarsland, Ruslan, *Dungeon Synth: The Rebirth of the Legend*, Londres, Cult Never Dies, 2022, p. 11 ; Alt236 et Maxwell, *Kodex Metallum : L'art secret du metal décrypté par ses symboles*, Paris, Hoëbeke, 2020, p. 42 ; Aubin, Dillon, « A Noob's Intro to... DUNGEON SYNTH and Irregular Genre Evolution », *V13 Media*, [en ligne], <https://v13.net/2018/03/a-noob-s-intro-to-dungeon-synth-and-irregular-genre-evolution/>, mis en ligne de 3 juin 2018, consulté le 9 octobre 2024 ; Kallio, Kasperi, *Tyrmyyden ylistys : Dungeon synthin historia, estetiikka ja sovellus omaan taiteelliseen prosessiin*, travail de fin de bachelier en Musique, Université des sciences appliquées Metropolia, 2021, p. 1.

<sup>155</sup> « Dungeon Synth Subgenres », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeon-synth.neocities.org/subgenres>, s. d., consulté le 4 novembre 2024 ; « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.* ; Noze, Dirt, « Dungeon Synth, the Dark Paths. Descente dans les sombres corridors de la dungeon synth », *FoxyLounge*, [en ligne], <https://www.foxylounge.com/Dungeon-Synth-the-Dark-Paths#>, mis en ligne le 19 mai 2017, consulté le 29 octobre 2024 ; Rivero-Vadillo, Alejandro, « Nuevas naturalezas melancólicas en el “black metal”: Subversiones ecogóticas en la lírica pastoral de Arsule », *Thélème*, vol. 38, 2023, p. 58.

<sup>156</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, « Donjons & synthétiseurs : le dungeon synth, émergence d’un genre musical sur YouTube et Bandcamp », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 142.

<sup>157</sup> Butterlin, Alice, « Black metal et synthétiseurs: une petite histoire de la dungeon synth », *Le Gospel*, [en ligne] <https://le-gospel.fr/black-metal-et-synthetiseurs-une-petite-histoire-de-la-dungeon-synth/>, mis en ligne le 18 avril 2019, consulté le 14 octobre 2024 ; Iviche, « Petit guide du Dungeon Synth à l’usage des aventuriers », *Scholomance Webzine*, [en ligne], <https://www.scholomance-webzine.com/2022/04/article-petit-guide-du-dungeon-synth.html>, mis en ligne le 22 avril 2022, consulté le 10 octobre 2024.

entretenant de grandes similarités avec le black metal, bien qu'il ne les qualifie pas tous de « dungeon synth »<sup>158</sup>.

Il existe six principaux éléments de filiation entre le black metal et le dungeon synth, qui sont présentés dans cette section, après une contextualisation du genre : les premiers enregistrements de dungeon synth sont l'œuvre de musiciens de black metal, systématisent certains traits stylistiques de celui-ci, partagent l'imaginaire, la vision de la musique classique et quelques aspects (extra-)musicaux avec le black metal et sont, eux aussi, considérés comme appartenant au monde du metal. Néanmoins, Dima et Pilo rappellent que ces éléments, semblant ainsi dessiner une trajectoire historique presque linéaire du dungeon synth (les artistes de la scène black metal norvégienne s'intéressent aux musiques électroniques et à l'imaginaire fictionnel et, de cela, naît le dungeon synth), ne correspondent pas avec certitude à la réalité historique car ils sont reconstitués à partir de discours datant surtout de la première décennie du XXI<sup>ème</sup> siècle<sup>159</sup>.

#### 3.1.1.1. Scène black metal norvégienne des années 1990 : contexte

Le black metal a vu le jour en tant que ramification du thrash metal et du death metal à la fin des années 1980, en s'inspirant de groupes européens, tels que **Bathory**, **Celtic Frost**, **Hellhammer** et **Venom**<sup>160</sup>, qui a créé le nom du genre avec son album *Black Metal*<sup>161</sup> paru en 1982. Pilo explique toutefois que, à cette époque, le terme « black metal » renvoie plutôt à une « rhétorique anti-chrétienne satanisante » qu'à un genre musical spécifique<sup>162</sup>. Le musicologue relève plusieurs « vagues » successives qu'a

---

<sup>158</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité à une cohérence profonde : les projets périphériques », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 395.

<sup>159</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 142.

<sup>160</sup> Hagen, Ross, « Musical Style, Ideology, and Mythology in Norwegian Black Metal », dans Berger, Harris M., Paul D. Greene et Jeremy Wallach (éd.), *Metal Rules the Globe: Heavy Metal Music Around the World*, Durham, Duke University Press, 2011, p. 181.

<sup>161</sup> Venom, *Black Metal*, 1 disque vinyle, Neat Records, NEAT 1005, 1982.

<sup>162</sup> Pilo, Baptiste, *Un feu dans le ciel nordique. Le black metal en Norvège (1991-1999)*, Paris, Riveneuve, 2022, p. 248.

vécues le black metal. Se présente, selon lui, d'abord une phase d'émergence de la scène, à partir de 1984<sup>163</sup>, date à laquelle l'album éponyme de **Bathory**<sup>164</sup> pose les jalons du genre<sup>165</sup>. Ensuite, 1992 représente le moment de bascule entre le death metal et le black metal<sup>166</sup> avec une période de cristallisation musicale marquée par l'« affirmation de plusieurs caractéristiques esthétiques, techniques et artistiques »<sup>167</sup> et illustrée par la sortie de trois albums norvégiens de black metal, *A Blaze in the Northern Sky*<sup>168</sup> de **Darkthrone**, *Burzum* de **Burzum**<sup>169</sup> et *Diabolical Fullmoon Mysticism*<sup>170</sup> d'**Immortal**, qui deviennent la référence pour les autres groupes de black metal du point de vue musical, visuel et thématique<sup>171</sup>. Béranger Hainaut situe cette période de cristallisation du black metal entre 1992 et 1994<sup>172</sup>.

La scène norvégienne des années 1990 se réclame du black metal des années 1980 et s'approprie le terme « black metal » dans une démarche d'opposition au death metal, dont elle déplore le caractère *mainstream*. Les musiciens norvégiens poursuivent également la position underground qu'ils héritent du black metal des années 1980, s'opposent aux changements et cherchent à conserver et restaurer le passé<sup>173</sup>. C'est dans la scène norvégienne que l'*Inner Circle*, dont le chef de mouvement est Øystein « Euronymous » Aarseth, est formé à la fin des années 1980 dans le but de libérer la Norvège du christianisme et de faire renaître les anciennes croyances et structures sociales païennes. Ce mouvement, dont font partie plusieurs groupes de black metal

---

<sup>163</sup> Idem, p. 250.

<sup>164</sup> Bathory, *Bathory*, 1 disque vinyle, Black Mark Label, BMLP-666-1, 1984.

<sup>165</sup> Eggeling, Jörg, « Heavy Metal », *MGG Online*, [en ligne], <https://www.mgg-online.com/mgg/stable/13016>, mis en ligne en novembre 2016, consulté le 14 janvier 2025.

<sup>166</sup> Pilo, Baptiste, *Un feu ...*, op. cit., p. 250.

<sup>167</sup> Idem, p. 251.

<sup>168</sup> Darkthrone, *A Blaze in the Northern Sky*, enregistré en 1991, 1 disque vinyle, Peaceville, VILE 28, 1992.

<sup>169</sup> Burzum, *Burzum*, 1 disque vinyle, Deathlike Silence Productions, ANTI-MOSH 002, 1992.

<sup>170</sup> Immortal, *Diabolical Fullmoon Mysticism*, 1 disque vinyle, Osmose Productions, OPLP 007, 1992.

<sup>171</sup> Pilo, Baptiste, *Un feu ...*, op. cit., p. 46.

<sup>172</sup> Hainaut, Béranger, *Le style Black Metal*, Château-Gontier, Aedam Musicae, 2017, p. 90.

<sup>173</sup> Pilo, Baptiste, *Un feu ...*, op. cit., p. 45.

norvégiens, fait l'objet d'une escalade de la violence (incendies criminels d'églises en bois, meurtres et suicide) et met ainsi fin à cette période<sup>174</sup>.

Puis, entre 1995 et 1999, selon Pilo, le black metal se diversifie et se fragmente en s'éloignant du modèle établi<sup>175</sup>. Toutefois, pour Hainaut, c'est à partir de 1996 que le genre décroît progressivement et cède en partie la place à de nouvelles formes stylistiques favorisant l'hybridation, l'expérimentation et l'innovation<sup>176</sup>. En effet, la « chute » de la scène norvégienne permet la montée d'autres groupes, tels que **Dimmu Borgir**, **Cradle of Filth**, **Satyricon**, *etc.*, dont la musique davantage « grand public » est influencée par d'autres styles musicaux et est considérée par certains comme un déclin par rapport au black metal originel. La scène radicale, quant à elle, se déplace vers la Finlande et l'Europe centrale avec, par exemple, l'arrestation en 1994 des membres du groupe allemand de black metal national-socialiste (NSBM) **Absurd** pour le meurtre d'un camarade de classe<sup>177</sup>. L'étude de Pilo s'arrête au changement de millénaire mais l'évolution du black metal poursuit évidemment sa course aujourd'hui. Je me borne toutefois à l'histoire du black metal jusqu'à la fin des années 1990 car c'est durant cette décennie qu'il a vu naître le dungeon synth.

D'un point de vue musical, pour le musicologue Ross Hagen, le style black metal se caractérise par l'usage de synthétiseurs, un timbre vocal particulier (cri médium-aigu), une esthétique de jeu de guitare particulière (rareté des *power chords*<sup>178</sup>, accords entiers arpégés ou en parties divisées, *tremolo picking*<sup>179</sup>, bourdons et figures

---

<sup>174</sup> Eggeling, Jörg, *op. cit.* Le lecteur intéressé trouvera davantage d'informations sur la scène black metal norvégienne dans Hainaut, Béranger, *op. cit.* ; Moynihan, Michael et Didrick Soderlind, *Lords of Chaos: The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground*, Port Townsend, Feral House, 2003 ; Patterson, Dayal, *Black Metal: Evolution of the Cult*, Port Townsend, Feral House, 2014 ; Pilo, Baptiste, *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020.

<sup>175</sup> Pilo, Baptiste, *Un feu ...*, *op. cit.*, p. 251.

<sup>176</sup> Hainaut, Béranger, *op. cit.*, p. 90.

<sup>177</sup> Eggeling, Jörg, *op. cit.*

<sup>178</sup> Le *power chord* est constitué de la fondamentale, la quinte supérieure et l'octave afin de créer un son « ouvert » grâce à la résonance subharmonique et harmonique obtenue par distorsion (Hagen, Ross, *op. cit.*, p. 184.).

<sup>179</sup> Le *tremolo picking*, ou *buzz-picking*, est une technique de jeu de guitare consistant à frapper la corde avec des mouvements de haut en bas du médiator extrêmement rapidement (*Ibidem.*).

mélodiques modales, rareté du *palm muting*<sup>180</sup>), des morceaux sans direction harmonique significative et dans une tonalité ambiguë, des changements harmoniques moins fréquents que dans le death metal<sup>181</sup> entraînant un traitement du rythme particulier (*blast beat*<sup>182</sup> à la batterie, manque d'impulsion rythmique significative), et un manque de distinction des parties dans la production<sup>183</sup>. Hainaut complète cette définition en présentant les propriétés les plus contrastives du « prototype » black metal : les rythmes de batterie (*backbeat*<sup>184</sup> ternaire et rapide et *blast beat* traditionnel binaire et ternaire), le timbre de voix (aigu et clair, très peu voisé, au voisement expressif<sup>185</sup>), le jeu de guitare (*tremolo picking* et absence de *palm muting*), le timbre de guitare (beaucoup de distorsion, grande homogénéité du spectre sonore très étendu dans l'aigu), l'harmonie (hémitoniques mineurs, médiantiques mineurs, tritoniques mineurs, doublure à la quinte), et la texture (faible séparation des instruments, batterie et basse masquées, voix enfouie dans la masse instrumentale)<sup>186</sup>.

En ce qui concerne la « philosophie » du black metal, Hagen considère que les deux idéologies à la base du genre sont le satanisme et le paganisme<sup>187</sup>. Toutefois, selon le sociologue Fabien Hein, l'idéologie du black metal se résume en « racisme, homophobie, sexisme, culte du surhomme, fascination pour la guerre, haine des faibles, glorification de la souffrance, dégoût du genre humain, rejet des valeurs

---

<sup>180</sup> Le *palm muting* est une technique de jeu de guitare consistant à poser le côté de la paume de la main sur les cordes pendant que l'on joue (*Idem*, p. 187.).

<sup>181</sup> *Idem*, p. 185.

<sup>182</sup> Le *blast beat* est une technique de jeu de batterie consistant en une subdivision extrême des battements demandant une grande endurance physique. Rythmiquement il s'agit d'un battement standard de rock mais joué à un tempo frénétique (*Idem*, p. 186.).

<sup>183</sup> *Idem*, p. 187.

<sup>184</sup> Le *backbeat* est une technique de jeu de batterie consistant en l'accentuation des temps faibles d'une mesure (Hainaut, Bérenger, *op. cit.*, p. 99.).

<sup>185</sup> « Lors de l'émission vocale, une partie du son est produite par les cordes vocales tandis que le reste de ce son est dû à la vibration d'autres structures organiques : ces dernières génèrent la partie "bruitée" du son vocal. De façon complémentaire, la part de son dont les cordes vocales sont responsables est dite "voisée". S'attacher au "voisement" d'un son vocal consiste alors à se pencher sur les proportions respectives des deux parties qui le constituent. » (*Idem*, p. 190.)

<sup>186</sup> *Idem*, p. 257.

<sup>187</sup> Hagen, Ross, *op. cit.*, p. 190.

humanistes, etc. »<sup>188</sup>. Le genre est aussi, selon l’auteur, un terrain propice à l’extrême droite et « le terrain d’expression privilégié de certaines personnalités présentant des profils psychologiques fragiles, voire pathologiques »<sup>189</sup>, ce qui explique le caractère misanthropique de ce genre musical<sup>190</sup>.

### 3.1.1.2. Dungeon synth par les musiciens de black metal

À présent que le contexte d’émergence du dungeon synth a été décrit en retraçant brièvement l’histoire du black metal, en mettant l’accent sur sa scène norvégienne<sup>191</sup>, ses caractéristiques musicales principales et sa philosophie, je peux examiner les liens de parenté que les deux genres entretiennent. Le premier élément de filiation relevé par Dima et Pilo est que les premiers enregistrements de dungeon synth proviennent de la discographie d’artistes de black metal ou de celle de leurs projets parallèles (*side projects*)<sup>192</sup>, ce que confirment beaucoup d’auteurs en ligne<sup>193</sup>.

---

<sup>188</sup> Hein, Fabien, « Black Metal, True Black Metal, Electro “Indus” Black Metal, Brutal Black Metal, Symphonic Black Metal, Melodic Black Metal, Folkloric Black Metal, Viking Black Metal, Pagan Black Metal, Progressive Black Metal », dans *Hard rock, heavy metal, metal : Histoire, cultures et pratiquants*, Clermont-Ferrand, Mélanie Seteun, 2004, p. 63.

<sup>189</sup> *Ibidem*.

<sup>190</sup> *Idem*, p. 64.

<sup>191</sup> Le lecteur intéressé trouvera davantage d’informations sur la scène black metal norvégienne dans Hainaut, Béranger, *op. cit.* ; Moynihan, Michael et Didrick Soderlind, *Lords of Chaos: The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground*, Port Townsend, Feral House, 2003 ; Patterson, Dayal, *Black Metal: Evolution of the Cult*, Port Townsend, Feral House, 2014 ; Pilo, Baptiste, *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020.

<sup>192</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 142.

<sup>193</sup> « Vue d’ensemble Dungeon Synth Style », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/style/dungeon%20synth>, s. d., consulté le 21 janvier 2025 ; Aubin, Dillon, *op. cit.* ; « The History of Dungeon Synth », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeon-synth.neocities.org/history>, s. d., consulté le 4 novembre 2024 ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/primers/>, dernière mise à jour en 2024, consulté le 28 octobre 2024 ; Hill, Sean, « Dungeon Synth », *Shadows & Sorcery*, [en ligne], <https://shadowsandsorcery.wordpress.com/2020/07/18/dungeon-synth-an-introduction/>, mis en ligne le 18 juillet 2020, consulté le 8 novembre 2024 ; Kahler, Charles, « A beginner’s guide to... dungeon synth », *Indy Metal Vault*, [en ligne], <https://www.indymetalvault.com/2017/11/21/a-beginners-guide-to-dungeon-synth/>, mis en ligne le 21 novembre 2017, consulté le 9 octobre 2024 ; Noze, Dirt, *op. cit.* ; Shutter, Nick, « 🍷 », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeonsynthguide.tumblr.com/post/741135908185735169>, s. d., consulté le 29 octobre 2024 ; Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=mCg0gc1bdeM>, mis en ligne le 25 avril 2019, consulté le 21 janvier

Pilo analyse également ce phénomène dans sa thèse en étudiant un corpus d'onze projets de musique électronique parallèles à la scène black metal norvégienne des années 1990. Tous les musiciens de ces projets sont liés à cette scène d'une manière ou d'une autre<sup>194</sup> : **Wongraven** est le projet de Sigurd « Satyr » Wongraven, le chanteur, guitariste, bassiste et claviériste du duo de black metal **Satyricon** depuis 1991<sup>195</sup> ; **Neptune Towers** est le projet de Gylve « Fenriz » Nagell, le batteur et un des chanteurs du duo **Darkthrone** depuis 1987, entre autres groupes<sup>196</sup> ; **Burzum** est un *one-man band* de black metal et de musique électronique<sup>197</sup> ; **Ildjarn** et **Ildjarn-Nidhogg** sont un *one-man band* et un duo de black metal et de musique électronique<sup>198</sup> ; **Mortiis**, **Cîntecele Diavolui**, **Fata Morgana** et **Vond** sont les projets de Håvard « Mortiis » Ellefsen, bassiste du groupe de black metal symphonique **Emperor** entre 1991 et 1992<sup>199</sup> ; **Thou Shalt Suffer** est à l'origine un groupe de death

---

2025 ; Sire Ravaillac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 2 », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=uFOboa3gaU>, mis en ligne le 4 juillet 2019, consulté le 29 janvier 2025 ; Talvi, Levi, « Dungeon Synth's Origins And Future », *Dungeons of Darkness*, vol. 3, s. d., [en ligne], <https://www.erang-dungeon-synth.com/dungeons-of-darkness-zine/>, consulté le 3 décembre 2024 p. 43.

<sup>194</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 395.

<sup>195</sup> « Satyricon », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Satyricon/341>, dernière mise à jour le 15 janvier 2025, consulté le 30 janvier 2025 ; « Wongraven », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Wongraven/609>, dernière mise à jour le 29 novembre 2024, consulté le 30 janvier 2025.

<sup>196</sup> « Darkthrone », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Darkthrone/146>, dernière mise à jour le 18 janvier 2025, consulté le 30 janvier 2025 ; « Neptune Towers », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Neptune\\_Towers/5046](https://www.metal-archives.com/bands/Neptune_Towers/5046), dernière mise à jour le 28 novembre 2024, consulté le 30 janvier 2025.

<sup>197</sup> « Burzum », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Burzum/88>, dernière mise à jour le 15 janvier 2025, consulté le 30 janvier 2025.

<sup>198</sup> « Ildjarn », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Ildjarn/382>, dernière mise à jour le 19 octobre 2024, consulté le 30 janvier 2025 ; « Ildjarn-Nidhogg », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne] <https://www.metal-archives.com/bands/Ildjarn-Nidhogg/3540408439>, dernière mise à jour le 14 mars 2024, consulté le 30 janvier 2025.

<sup>199</sup> « Cîntecele Diavolui », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/C%C3%AEntecele\\_Diavolui/12072](https://www.metal-archives.com/bands/C%C3%AEntecele_Diavolui/12072), dernière mise à jour le 20 avril 2024, consulté le 30 janvier 2025 ; « Emperor », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Emperor/30>, dernière mise à jour le 14 janvier 2025, consulté le 29 janvier 2025 ; « Fata Morgana », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Fata\\_Morgana/12073](https://www.metal-archives.com/bands/Fata_Morgana/12073), dernière mise à jour le 20 décembre 2024, consulté le 30 janvier 2025 ; « Mortiis », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Mortiis/81>, dernière mise à jour le 29 janvier 2025,



metal composé, entre autres, de Vegard « Ihshan » Sverre Tveitan et Tomas « Samoth » Haugen, également membres du groupe de black metal symphonique **Emperor**<sup>200</sup>, et Vidar « Ildjarn » Våer du projet **Ildjarn**, précité ; **Aghast** est le projet de Tania « Nacht » Stene, ancienne épouse de Fenriz et artiste visuelle d'albums de black metal<sup>201</sup>, et d'Andrea « Nebel » Meyer Haugen, épouse de Samoth<sup>202</sup>. Parmi ces onze projets, la plupart sont aujourd'hui considérés comme étant du dungeon synth.

### 3.1.1.3. Systématisation de traits stylistiques

Le deuxième élément de filiation entre le dungeon synth et le black metal, selon Dima et Pilo, est la systématisation des traits stylistiques des introductions ou interludes aux claviers des morceaux de black metal dans le dungeon synth<sup>203</sup>. Un grand nombre d'auteurs rejoignent les musicologues en avançant également que les albums de musique de clavier réalisés par des musiciens de black metal sont des versions longues des préludes, interludes et *outrors* d'albums de black metal<sup>204</sup> et que ces parties instrumentales au clavier, sans guitare ni voix, dans les albums de black metal sont déjà à considérer comme du dungeon synth<sup>205</sup>. Ces interludes devenus des pièces

---

consulté le 30 janvier 2025 ; « Vond », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Vond/6192>, dernière mise à jour le 20 avril 2024, consulté le 30 janvier 2025.

<sup>200</sup> « Emperor », *op. cit.* ; « Thou Shalt Suffer », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Thou\\_Shalt\\_Suffer/2720](https://www.metal-archives.com/bands/Thou_Shalt_Suffer/2720), dernière mise à jour le 19 octobre 2024, consulté le 29 janvier 2025.

<sup>201</sup> « Tania Stene », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/artist/414981-Tania-Stene>, s. d., consulté le 30 janvier 2025.

<sup>202</sup> « Andrea Haugen », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/artist/774215-Andrea-Haugen>, s. d., consulté le 30 janvier 2025.

<sup>203</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 142.

<sup>204</sup> « Vue d'ensemble Dungeon Synth Style », *op. cit.* ; Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 12 ; Aubin, Dillon, *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Gulley, Nathan, « Genres You've (Probably) Never Heard: Dungeon Synth », *Sweetwater*, [en ligne], <https://www.sweetwater.com/insync/genres-youve-probably-never-heard-dungeon-synth>, mis en ligne le 13 juillet 2023, consulté le 12 décembre 2024 ; Hill, Sean, *op. cit.* ; Kahler, Charles, *op. cit.* ; Noze, Dirt, *op. cit.*

<sup>205</sup> « History of Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/History\\_of\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/History_of_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 7 novembre 2024.

musicales indépendantes ne sont pas sans rappeler les intermèdes des *opera seria* qui prennent leur indépendance au XVII<sup>ème</sup> siècle<sup>206</sup>.

On retrouve, en effet, du synthétiseur dans les morceaux de black metal, et ce, dès la première vague, comme chez **Bathory** sur les albums *Under the Sign of the Black Mark*<sup>207</sup> (1987) et *Blood Fire Death*<sup>208</sup> (1988). Les passages musicaux au clavier chez **Emperor** sont également vus comme annonciateurs du dungeon synth<sup>209</sup>. Les premières occurrences de ce type dans la musique du groupe datent de 1992, dans l'introduction de la démo *Wrath Of The Tyrant*<sup>210</sup>, et de 1993 dans « I Am The Black Wizards » sur l'EP éponyme du groupe<sup>211</sup>. C'est toutefois en 1994 que se cristallisent ces sonorités de synthétiseur chez **Emperor**, avec leur premier album *In the Nightside Eclipse*<sup>212</sup>. Ce n'est cependant qu'en 1997, sur l'EP *Reverence*<sup>213</sup>, que le groupe publie son premier morceau entièrement réalisé au clavier : « Opus A Satana »<sup>214</sup>. **Emperor** n'est toutefois pas considéré comme du dungeon synth car il s'agit d'un groupe de black metal symphonique<sup>215</sup>. Toutefois, les frontières entre le black metal symphonique et le dungeon synth sont parfois floues, surtout dans certaines démos de

---

<sup>206</sup> Landmann, Ortrun et Gordona Lazarevich, « Intermezzo », *MGG Online*, [en ligne], <https://www.mgg-online.com/mgg/stable/534495>, mis en ligne en novembre 2016, consulté le 10 mars 2025.

<sup>207</sup> Bathory, *Under the Sign of the Black Mark*, enregistré en 1986, 1 disque vinyle, *Under One Flag*, FLAG 11, 1987.

<sup>208</sup> Bathory, *Blood Fire Death*, 1 disque vinyle, *Under One Flag*, FLAG 26, 1988.

<sup>209</sup> Aubin, Dillon, *op. cit.*

<sup>210</sup> Emperor, *Wrath Of The Tyrant*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1992.

<sup>211</sup> Emperor, *Emperor*, enregistré en 1992, 1 disque vinyle, Candlelight Records, CANDLE 002MLP, 1993.

<sup>212</sup> Emperor, *In the Nightside Eclipse*, 1 CD, Candlelight Records, CANDLE 008CD, 1994.

<sup>213</sup> Emperor, *Reverence*, 1 CD, Candlelight Records, CandleCD100, 1997.

<sup>214</sup> Il s'agit, en réalité, de la partie de synthétiseur de « Inno A Satana » présent sur *In the Nightside Eclipse* (1994) (Notes pour Emperor, *Reverence*, 1 CD, Candlelight Records, CandleCD100, 1997.). On retrouve également ce morceau comme *bonus track* de l'album *Anthems to the Welkin at Dusk* (1997) (Emperor, *Anthems to the Welkin at Dusk*, enregistré en 1996, 1 CD, Century Black, 7848-2, 1997.).

<sup>215</sup> « Emperor », *op. cit.*

black metal symphonique, comme *Embers of Light Dying*<sup>216</sup> (1996) de **Shadowlore**, ainsi que le rappelle le youtubeur Sire Ravaillac<sup>217</sup>.

Parmi la scène de la seconde vague de black metal en Norvège, on retrouve également des morceaux qu'on peut aujourd'hui qualifier comme relevant du dungeon synth au sein d'albums qui n'en sont pas. Pour n'en citer que quelques uns, c'est par exemple le cas de « I En Svart Kiste »<sup>218</sup> (1994) de **Satyricon**, groupe de Satyr (**Wongraven**), « In The Halls And Chambers Of Stardust The Crystallic Heavens Open » et « Snø Og Granskog (Utferd) »<sup>219</sup> (1995) de **Darkthrone**, ou encore « Bergtrollets Gravferd »<sup>220</sup> (1994) d'**Isengard**, l'un des projets solos de l'un des membres de ce dernier groupe.

La musique au synthétiseur est également très présente dans la musique du groupe de black metal « épique/atmosphérique »<sup>221</sup> **Summoning**, sans que l'on puisse, pour autant, le considérer comme du dungeon synth dans son ensemble, comme **Emperor**. Le premier passage au synthétiseur dans leur musique black metal se trouve dans « Upon the Viking's Stallion », paru pour la première fois sur la démo *Anno Mortiri Domini 1959*<sup>222</sup> (1993) puis sous un nouveau titre, « Flight of the Nazgul » sur leur deuxième album, *Lugburz*<sup>223</sup> (1995). L'auteur en ligne Stephen Kobalos Castrec considère, à juste titre, que **Summoning** n'est pas un groupe de dungeon synth à

---

<sup>216</sup> Shadowlore, *Embers of Light Dying*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1996.

<sup>217</sup> Sire Ravaillac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *op. cit.* La série de trois vidéos-essais de Sire Ravaillac sur *YouTube* représente, à ma connaissance, les seules vidéos en français de longue durée et poussées traitant du dungeon synth sur cette plateforme (*Ibidem* ; Sire Ravaillac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 2 », *op. cit.* ; Sire Ravaillac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 3 », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=J6U2h2xUuzo>, mis en ligne le 2 avril 2020, consulté le 28 avril 2025.).

<sup>218</sup> Satyricon, *The Shadowthrone*, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 003, 1994.

<sup>219</sup> Darkthrone, *Panzerfaust*, enregistré en 1994, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 005, 1995.

<sup>220</sup> Isengard, *Vinterskugge*, 1 CD, Deaf Records, Deaf 16CD, 1994.

<sup>221</sup> « Summoning », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Summoning/29>, dernière mise à jour le 13 novembre 2025, consulté le 15 mai 2025.

<sup>222</sup> Summoning, *Anno Mortiri Domini 1959*, 1 cassette, Austrian Black Metal Syndicate, ABMS 001, 1993.

<sup>223</sup> Summoning, *Lugburz*, 1 CD, Napalm Records, NPR010, 1995.

proprement parler mais que les mélodies au clavier de taille égale ou supérieure à celles à la guitare et les thématiques tolkiennesques l'en rapprochent<sup>224</sup>.

La musique de clavier permet ainsi aux musiciens de black metal d'enregistrer leur musique hors des grands studios, voire eux-mêmes à domicile<sup>225</sup>. Selon l'auteur en ligne Dillon Aubin, le dungeon synth s'est développé en exploitant des attributs spécifiques du black metal, similairement au hip-hop qui a été créé à partir de boucles de musique funk, et contrairement aux genres de metal extrême qui sont une évolution directe, en termes d'intensité, des autres genres de metal<sup>226</sup>. Sire Ravailac élargit, quant à lui, la source de ces traits stylistiques au metal extrême en général : « [...] le dungeon synth est une extrapolation d'éléments qui étaient disséminés dans le metal extrême des années 1990 et qui, une fois isolés de leur contexte metal, donnent naissance à un genre nouveau<sup>227</sup>. »

#### 3.1.1.4. Imaginaire partagé

Le troisième et dernier élément de filiation entre le black metal et le dungeon synth, que Dima et Pilo soulèvent mais qui n'est pas le dernier que je présente dans ce mémoire, est l'imaginaire médiévaliste et fantasy que partagent les deux genres<sup>228</sup>. Cela étant toutefois étudié en détail dans la troisième partie de ce mémoire, je ne le développe pas ici.

---

<sup>224</sup> Kobalos Castrec, Stephen, « [Musique] L'étrange naïveté du Dungeon Synth », *Le Gobelin*, [en ligne], <http://legobelin.over-blog.com/2018/03/musique-dungeon-synth.html>, mis en ligne le 12 mars 2018, consulté le 4 décembre 2024.

<sup>225</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Days of Yore: Dark Ambient, Black Metal, and the Birth of Dungeon Synth (Volume 1) », *No Clean Singing*, [en ligne], <https://www.nocleansinging.com/2016/02/15/days-of-yore-dark-ambient-black-metal-and-the-birth-of-dungeon-synth-volume-1/>, mis en ligne le 15 février 2016, consulté le 14 octobre 2024.

<sup>226</sup> Aubin, Dillon, *op. cit.*

<sup>227</sup> Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *op. cit.*, 23'18"-23'31'.

<sup>228</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 142.

### 3.1.1.5. Rapport similaire à la musique savante

Le dungeon synth et le black metal sont également liés par leur attachement à la musique savante. Pour Pilo, les projets parallèles des musiciens de black metal norvégien sont un prolongement de l'appropriation de la musique dite « classique » qui a lieu dans le black metal<sup>229</sup>. Il ajoute que ces musiciens se basent sur le modèle de la musique classique pour s'approprier son prestige<sup>230</sup>, ce dont parle également le musicologue Robert Walser :

Le prestige de la musique classique englobe à la fois son aura de profondeur transcendante et son affiliation à des groupes sociaux puissants. Bien que la puissance de son aura et l'utilité de son statut social dépendent de l'hypothèse largement répandue selon laquelle la musique classique est en quelque sorte intemporelle et universelle, nous savons que la « musique classique » est une construction culturelle relativement récente. Le canon de la musique connu aujourd'hui en tant que « grandes œuvres de la tradition classique » a commencé à se former au début du dix-neuvième siècle, avec des reprises de musique « ancienne » (Bach et Mozart) et des séries de publications de recueils d'œuvres de compositeurs<sup>231</sup>.

Comme l'explique Walser dans cet extrait, le phénomène d'appropriation de la musique « ancienne » n'est pas récent<sup>232</sup>. Pilo le rejoint<sup>233</sup> et ajoute que, dans la culture occidentale, la musique classique reste contemporaine, vivante et omniprésente. Elle n'est d'ailleurs pas toujours ancienne car la musique de films récente est aussi généralement considérée comme « classique »<sup>234</sup>. Cependant, contrairement aux influences classiques évidentes, aux emprunts souvent retravaillés et incorporés dans une grammaire musicale blues par les *guitar heroes* étudiés par Walser, les influences classiques sont moins évidentes dans le black metal norvégien<sup>235</sup>. La musique savante

---

<sup>229</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 427.

<sup>230</sup> *Idem*, p. 436.

<sup>231</sup> Walser, Robert, « Eruptions: Heavy Metal Appropriations of Classical Virtuosity », dans *Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music*, Middletown, Wesleyan University Press, 1993, p. 59-60. (Je traduis.)

<sup>232</sup> Il l'étudie, par exemple, dans le cadre des guitaristes virtuoses du rock des années 1970 et du heavy metal des années 1980 (*Idem*, p. 58-107.).

<sup>233</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 427.

<sup>234</sup> *Idem*, p. 428.

<sup>235</sup> Hainaut, Béranger, *op. cit.*, p. 206-212 ; Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 428.

y joue, comme dans le dungeon synth, plutôt un rôle de « réservoir » dans lequel les musiciens puisent certains éléments, notamment l'instrumentarium<sup>236</sup> (*cf. infra*, chap. 5.2).

Cette appropriation du prestige de la musique savante fait écho à l'élitisme présent dans la scène black metal<sup>237</sup> car « les caractères atemporel et universel qui lui sont associés en font un élément de la "haute culture" et le marqueur d'un certain élitisme culturel »<sup>238</sup>. En effet, « la musique classique [...] est à la disposition de groupes culturellement compétitifs qui revendiquent et utilisent son histoire, son prestige et ses pouvoirs signifiants de différentes manières »<sup>239</sup>. Elle est d'ailleurs considérée comme un aboutissement de la culture européenne et a une grande symbolique. Se réclamer du modèle de la musique savante revient alors à se réclamer de la « haute musique occidentale ». Dans le cas du black metal norvégien, cela s'exprime par le fait que les musiciens considèrent leur musique comme un véritable art et non comme quelque chose de populaire<sup>240</sup>.

L'usage de l'étiquette « néoclassique » pour décrire les œuvres de dungeon synth avant l'invention du terme témoigne également de ce rapport à la musique classique, commun au black metal et au dungeon synth, et sera étudié dans le sous-chapitre 4.1.2.

### 3.1.1.6. Caractéristiques (extra-)musicales communes

Le dungeon synth et le black metal partagent également des caractéristiques extra-musicales et musicales. Par exemple, le travail sur le temps musical des projets parallèles à la scène norvégienne est hérité du black metal<sup>241</sup>. En effet, la recherche de la stase sonore sur le plan rythmique et harmonique est un élément qui rapproche les projets de musique électronique de la scène black metal norvégienne au metal de cette

---

<sup>236</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 429.

<sup>237</sup> *Idem*, p. 436.

<sup>238</sup> *Idem*, p. 429.

<sup>239</sup> Walser, Robert, « Eruptions ... », *op. cit.*, p. 63.

<sup>240</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 429.

<sup>241</sup> *Idem*, p. 427.

même scène<sup>242</sup>. Ce travail du temps par stase sonore relève également de l'ambient<sup>243</sup>. Pilo ajoute que ces projets parallèles sont habituellement décrits comme une « [...] musique sombre, mélancolique, macabre, froide, dépressive, solitaire ou médiévale [qui] dénote ainsi leur "proximité d'intention" avec le Black Metal qui se voit le plus souvent qualifié de la même manière »<sup>244</sup>.

Par ailleurs, Levi Talvi explique que la parenté entre le black metal et le dungeon synth s'étend à l'usage fréquent des altérations, le chromatisme, la structure et le style de composition des morceaux, la tonalité, la voix (lorsqu'il y en a), la production *lo-fi*, l'iconographie, le grand nombre de projets solos, l'aspect *DIY* (*do-it-yourself*), l'usage de cassettes comme moyen de diffusion et la tradition des *zines* (fanzines et webzines)<sup>245</sup>. Selon lui, « [...] le dungeon synth est par essence le bébé du black metal »<sup>246</sup>.

D'autres auteurs en ligne ajoutent que les racines du dungeon synth seraient à trouver dans les traditions du black metal, du point de vue esthétique, musical<sup>247</sup>, visuel<sup>248</sup>, littéraire<sup>249</sup>, thématique (même si les thèmes du black metal sont appliqués d'une manière complètement différente)<sup>250</sup> et du caractère sonore *lo-fi*<sup>251</sup>. Ils ajoutent que le dungeon synth fait appel aux mêmes sensibilités d'évasion que celles du black metal<sup>252</sup>. Sur *Discogs*, le dungeon synth est, par ailleurs, décrit comme reprenant

---

<sup>242</sup> Hainaut, Béranger, *op. cit.*, p. 97-98, 223-224, 259-260 ; Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 436.

<sup>243</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 430.

<sup>244</sup> *Idem*, p. 406.

<sup>245</sup> Talvi, Levi, « Dungeon Synth's Origins ... », *op. cit.*, p. 44.

<sup>246</sup> *Idem*, p. 45.

<sup>247</sup> Newsome, Robert, « Dungeon Synth 2: Back to the Dungeon », *Bandcamp Daily*, [en ligne], <https://daily.bandcamp.com/lists/dungeon-synth-2-back-to-the-dungeon>, mis en ligne le 2 avril 2018, consulté le 29 octobre 2024.

<sup>248</sup> Hill, Sean, *op. cit.* ; Noze, Dirt, *op. cit.*

<sup>249</sup> Noze, Dirt, *op. cit.*

<sup>250</sup> « Dungeon Synth », *Data Swamp*, [en ligne], <https://dataswamp.org/~lich/musings/dsynth.html>, mis en ligne le 20 mai 2019, consulté le 10 décembre 2024.

<sup>251</sup> Hill, Sean, *op. cit.*

<sup>252</sup> « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.*

l'esthétique, les thèmes, le *tremolo-picking*, les *blast beats* et les voix rauques et criardes typiques du black metal<sup>253</sup>. L'auteur en ligne et modérateur du *subreddit* r/DungeonSynth Kaptain J.A. Carbon avance que le dungeon synth conserve l'esthétique de production, la tradition du *tape-trading*<sup>254</sup> et l'atmosphère sinistre du black metal mais avec un son différent<sup>255</sup>. Il considère, par ailleurs, les débuts du dungeon synth comme la première « vague » du genre<sup>256</sup> et cette découpe de genre musical en vagues fait écho à celle du black metal, dont la seconde vague correspond au black metal norvégien des années 1990<sup>257</sup>. En outre, pour Jordan Whiteman, il est indispensable de ne pas séparer le dungeon synth et le black metal car

Le Dungeon Synth en lui-même est simplement la manifestation culturelle du Black Metal en musique électronique. Le Dungeon Synth emprunte des éléments sonores à la litanie des déclinaisons et sous-genres industriels (ce que le Black Metal avait fait à plusieurs reprises entre la fin des années 80 et le début des années 90 au moment où le Dungeon Synth s'est manifesté) et les associe à l'apparence et au contenu non-musical du Black Metal<sup>258</sup>.

Ainsi que le démontre cet extrait, Whiteman considère que, musicalement, le dungeon synth est l'équivalent électronique du black metal<sup>259</sup>. Ses dires semblent confirmés par Varg Vikernes (**Burzum**) qui affirme qu'une partie de la musique de son album de

---

<sup>253</sup> « Vue d'ensemble Dungeon Synth Style », *op. cit.*

<sup>254</sup> Le *tape-trading* est une « [...] sous-culture [...] dans laquelle les fans s'échangent des cassettes (et plus tard des CD-R) par courrier, en échangeant des copies d'enregistrements qu'ils possèdent contre d'autres qu'ils ne possèdent pas. » (Marshall, Lee, « Personal Take: - Whatever Happened to Tape-Trading? », dans Cook, Nicholas, Monique M. Ingalls et David Trippett (éd.), *The Cambridge Companion to Music in Digital Culture*, Cambridge University Press, 2019, p. 29.). « *Tape-trading* » peut être traduit par « commerce de cassette » ou « échange de cassette » mais je choisis de conserver l'expression anglaise. Cette pratique est commune dans le milieu du black metal dès les années 1980 (Béra, Camille, *Le Black Metal: un genre musical entre transgression et transcendance*, thèse de doctorat en Musicologie, Université de Rouen, 2018, p.233-236.) et les enregistrements de dungeon synth s'échangeaient par cet intermédiaire durant les années 1990 (Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*).

<sup>255</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Days of Yore ... », *op. cit.*

<sup>256</sup> « The History of Dungeon Synth », *op. cit.*

<sup>257</sup> Pilo, Baptiste, *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 52-54.

<sup>258</sup> Entretien de Dayal Patterson avec Jordan Whiteman dans Patterson, Dayal, « Interview: Dark Dungeon Music: The Unlikely Story of Dungeon Synth », *This Is Black Metal*, [en ligne], <https://thisisblackmetal.com/interview-dark-dungeon-music-the-unlikely-story-of-dungeon-synth/>, mis en ligne le 21 janvier 2025, consulté le 24 février 2025. (Je traduis.)

<sup>259</sup> *Ibidem*.



dungeon synth *Dauði Baldrs*<sup>260</sup> (1997) était à l'origine du black metal, qu'il n'a simplement pu enregistrer qu'au synthétiseur<sup>261</sup>. Whiteman considère également que le dungeon synth reprend les codes extra-musicaux du black metal, tels que l'éthos et l'esthétique qu'il estime identiques entre les deux genres. Il voit également une presque totale superposition de contenu et de sujet entre eux et pense que du « révisionnisme »<sup>262</sup>, parfois involontaire, aurait actuellement lieu au sein de la scène dungeon synth avec certains membres qui tenteraient de nier les origines black metal du genre<sup>263</sup>. Des propos tels que ceux-ci peuvent paraître réactionnaires mais ils s'inscrivent dans la trajectoire habituelle des genres musicaux, et sont étudiés dans le sous-chapitre 4.2.4. Il n'empêche que nier les origines historiques du dungeon synth dans le black metal est effectivement une conception erronée, ce que ce troisième chapitre s'attache à démontrer.

### 3.1.1.7. Appartenance au monde du metal

Enfin, le sixième élément commun au black metal et au dungeon synth est leur appartenance au monde du metal. En effet, bien que le dungeon synth soit un genre de musique électronique, ses projets sont souvent traités au même rang que les projets de black metal. En témoigne, par exemple, la table des matières de *The Black Metal Bible* où **Mortiis**, **Pazuzu** et **Wongraven** côtoient **Gorgoroth**, **Grand Belial's Key** et **Mütilation**<sup>264</sup>. De plus, pour ne citer que deux exemples, le huitième chapitre de la thèse de Pilo sur le black metal norvégien, entièrement consacré aux projets de

---

<sup>260</sup> Burzum, *Dauði Baldrs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.

<sup>261</sup> Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again: The Complete Autobiography of Varg Vikernes*, s. l., autopublication, 2024, p. 440.

<sup>262</sup> Entretien de Dayal Patterson avec Jordan Whiteman dans Patterson, Dayal, *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>263</sup> *Ibidem*.

<sup>264</sup> Herr, Matthias, *The Black Metal Bible*, lieu inconnu, édition inconnue, 1998. Je ne peux pas fournir une liste exhaustive des projets de dungeon synth présents dans ce livre car je n'ai pu en voir qu'un extrait fourni par un utilisateur d'un groupe dédié au dungeon synth sur Facebook (Ancient Meadow Records, [Facebook](https://www.facebook.com/groups/DungeonSynth/permalink/9351098954924272), [en ligne], <https://www.facebook.com/groups/DungeonSynth/permalink/9351098954924272>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> janvier 2025, consulté le 29 janvier 2025.).

musique électronique de ces artistes<sup>265</sup>, ainsi que l'ouvrage *Le style Black Metal* de Hainaut, traitant occasionnellement des morceaux électroniques d'artistes issus du black metal<sup>266</sup>, démontrent également la proximité du dungeon synth avec le black metal. Le journaliste Ian Christe aborde également les liens que le black metal entretient avec la musique électronique, et notamment le projet **Mortiis**, dans son ouvrage consacré au heavy metal, *Sound of the Beast*<sup>267</sup>.

Le cas de l'*Encyclopaedia Metallum*<sup>268</sup> est également intéressant à ce sujet<sup>269</sup>. Pour que la fiche de catalogue d'un groupe soit acceptée par le site, il faut, premièrement, que le groupe à cataloguer soit « assez metal »<sup>270</sup>, c'est-à-dire que sa musique comporte des riffs de metal. Deuxièmement, pour ce faire, l'internaute doit fournir des « preuves irréfutables »<sup>271</sup>, correspondant à des extraits musicaux confirmant le caractère metal du groupe. Troisièmement, il est nécessaire que le groupe à cataloguer ait sorti « au moins un album entièrement metal, sans ambiguïté »<sup>272</sup>. Dès lors, *Encyclopaedia Metallum* exclut de son catalogue certains genres de metal comme, entre autres, le nu-metal, le metalcore, le deathcore ou le grindcore, sous prétexte que ces genres ne sont pas « assez metal »<sup>273</sup>. N'y sont donc pas catalogués des groupes comme **Deftones**, **Bullet for My Valentine**, **Suicide Silence** ou **Anal Cunt**. De plus,

---

<sup>265</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 395-436.

<sup>266</sup> Hainaut, Béranger, *op. cit.*, p. 55, 85, 250. Ces morceaux de musique électronique ne sont toutefois jamais nommés « dungeon synth » dans l'ouvrage.

<sup>267</sup> Christe, Ian, *Sound of the Beast: L'histoire définitive du heavy metal*, Paris, Flammarion, 2007, p. 333-334.

<sup>268</sup> *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/>, créé en juillet 2002, consulté le 30 avril 2025.

<sup>269</sup> Davantage d'informations sur cette encyclopédie du metal en ligne peuvent être trouvées dans : Beauguitte, Laurent, « Les mondes du metal d'après l'*Encyclopedia Metallum* », *Volume !*, vol. 15, no 2 : *Paradoxal Metal*, 2018, p. 57-68 ; Entretien du Miasma Magazine avec Morigan et HellBlazer dans « Encyclopaedia Metallum - Interview from Miasma Magazine », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://v1.metal-archives.com/miasmainterview.php>, mis en ligne le 12 janvier 2006, consulté le 30 avril 2025.

<sup>270</sup> « Rules & Guidelines », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/content/rules>, dernière mise à jour le 26 novembre 2024, consulté le 30 avril 2025. (Je traduis.)

<sup>271</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>272</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>273</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

les groupes d'ambient sont également exclus<sup>274</sup>, ce qui semble logique étant donné qu'il ne s'agit pas de metal. Toutefois, **Cîntecele Diavolui**, **Fata Morgana**, **Mortiis**, **Vond** et **Wongraven**, entre autres, alors qu'il s'agit de projets de dungeon synth ne respectant en rien les trois règles du site, y sont catalogués<sup>275</sup>. L'équipe du site s'exprime à ce sujet :

Nous avons précédemment accepté quelques groupes non-metal en tant qu'exceptions sélectionnées. Ceux-ci étaient principalement des projets parallèles de membres de groupes de metal notables (ex. Mortiiis, Wongraven, Die Verbannten Kinder Evas) et quelques groupes non-metal (ex. Rush, Ardit, Stille Volk) inclus arbitrairement parce qu'ils ont été considérés par l'équipe comme historiquement pertinents pour la scène metal. Nous n'incluons plus d'exceptions non-metal. Ne demandez pas<sup>276</sup>.

Certains projets de dungeon synth figurent ainsi au catalogue de l'*Encyclopaedia Metallum*, pour la simple raison qu'il s'agit de projets parallèles de membres de groupes de metal qui y figurent aussi<sup>277</sup>. Cependant, puisque l'équipe du site ne fait plus d'exception de ce genre<sup>278</sup>, les projets récents de dungeon synth sont absents du catalogue. De plus, les membres de ces nouveaux projets ne font plus toujours aussi systématiquement partie de groupes de metal qu'aux origines du dungeon synth.

Ces différents exemples démontrent que le dungeon synth, du moins celui des années 1990, bien qu'étant de la musique presque toujours entièrement électronique, est considéré comme faisant partie du monde du metal, et plus particulièrement du black metal, ce qui peut probablement s'expliquer par les différents liens de parenté cités précédemment.

---

<sup>274</sup> *Ibidem*.

<sup>275</sup> « Cîntecele Diavolui », *op. cit.* ; « Fata Morgana », *op. cit.* ; « Mortiiis », *Encyclopaedia Metallum*, *op. cit.* ; « Vond », *op. cit.* ; « Wongraven », *Encyclopaedia Metallum*, *op. cit.*

<sup>276</sup> « Rules & Guidelines », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>277</sup> « Emperor », *op. cit.* ; « Satyricon », *op. cit.*

<sup>278</sup> L'équipe du site fait encore l'exception pour les projets parallèles en 2015 mais les demandes d'ajout de ce type sont réservées seulement aux membres de l'équipe de l'encyclopédie (Azmodes, « Submission of non-metal side-projects and similar », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/news/view/id/231>, mis en ligne le 15 septembre 2015, consulté le 30 avril 2025.).

### 3.1.2. Dark ambient

Après ce premier récit des origines du dungeon synth dans le black metal, conté à travers six liens que les deux genres entretiennent, je me penche maintenant sur un récit moins répandu, mais tout de même suffisamment pour figurer ici. En effet, pour un certain nombre d’auteurs en ligne, le dungeon synth trouverait ses racines dans la musique industrielle, et plus précisément dans le dark ambient<sup>279</sup>, duquel il serait même, pour certains, une ramification<sup>280</sup>. Par ailleurs, sur *Discogs*, le dungeon synth est défini comme une fusion entre black metal et dark ambient<sup>281</sup>. Un auteur anonyme considère aussi le dungeon synth comme « une collection hétéroclite de projets parallèles de black metal et de projets de dark ambient, principalement en Europe et aux États-Unis »<sup>282</sup>. Il arrive également que le dark ambient soit parfois considéré comme un sous-genre du dungeon synth<sup>283</sup> et inversement<sup>284</sup> mais cela semble infondé. Selon Carbon, le dungeon synth des origines est proche du dark ambient, ainsi que du black metal<sup>285</sup> et, selon lui, certains musiciens de dark ambient auraient partagé leurs enregistrements dans les mêmes cercles d’échanges que ceux de black, death et thrash

---

<sup>279</sup> « Proto DS (1950-1990) », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeon-synth.neocities.org/proto-ds>, s. d., consulté le 4 novembre 2024 ; Carbon, Jonathan, « More True Than Time Thought: Dungeon Synth Live! », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/more-true-than-time-thought-dungeon-synth-live/>, mis en ligne le 12 avril 2024, consulté le 10 décembre 2024 ; Carbon, Kaptain J.A., « Days of Yore ... », *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.* ; Shutter, Nick, « Subgenres », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeonsynthguide.tumblr.com/subgenrestext>, s. d., consulté le 29 octobre 2024 ; Talvi, Levi, « What is dungeon synth? », *Dungeons of Darkness*, vol. 1, s. d., [en ligne], <https://www.erang-dungeon-synth.com/dungeons-of-darkness-zine/>, consulté le 3 décembre 2024, p. 4.

<sup>280</sup> « Dark ambient », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], [https://en.wikipedia.org/wiki/Dark\\_ambient](https://en.wikipedia.org/wiki/Dark_ambient), dernière mise à jour le 1<sup>er</sup> juin 2025, consulté le 23 juin 2025 ; « What is Dungeon Synth? », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/What\\_is\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/What_is_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 29 octobre 2024 ; Kahler, Charles, *op. cit.*

<sup>281</sup> « Vue d’ensemble Dungeon Synth Style », *op. cit.*

<sup>282</sup> « The History of Dungeon Synth », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>283</sup> Noze, Dirt, *op. cit.*

<sup>284</sup> « Dungeon Synth Subgenres », *op. cit.*

<sup>285</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

metal à cette époque. Il avance aussi que les idées et l'esthétique du dungeon synth plus tardif sont tirées du dark ambient<sup>286</sup>.

Les raisons invoquées pour justifier l'émanation du dungeon synth à partir du dark ambient sont les suivantes : son caractère répétitif<sup>287</sup> et fortement atmosphérique<sup>288</sup>, l'usage du bourdon<sup>289</sup> aux synthétiseurs et des harmonies afin de créer des atmosphères mélancoliques et parfois inquiétantes<sup>290</sup>. Toutefois, l'auteur en ligne Sean Hill considère que, bien que le dungeon synth puise ses origines dans le dark ambient, son caractère « plus musical », ses mélodies entraînantes et émotionnelles et sa capacité à créer des atmosphères le distinguent de ce genre<sup>291</sup>. Talvi considère, quant à lui, que c'est la structure et le style de composition, emprunté au black metal<sup>292</sup>, l'atmosphère et le « ton de synthétiseur » qui distinguent le dungeon synth du dark ambient, considérant tout de même qu'il y trouve ses origines<sup>293</sup>.

Malgré tout ces éléments, ce récit des origines du dungeon synth à partir du dark ambient n'est mentionné à aucune reprise par les musicologues qui ont travaillé sur le genre qui m'occupe. Je propose néanmoins deux raisons hypothétiques de la considération par certains du dungeon synth comme découlant du dark ambient. Premièrement, ainsi que je l'examine dans le sous-chapitre 4.2.2, avant que le genre ne porte le nom de « dungeon synth », des étiquettes dérivées de celles de « dark ambient », entre autres, sont en usage pour caractériser les enregistrements qui relèvent

---

<sup>286</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

<sup>287</sup> « What is Dungeon Synth? », *op. cit.*

<sup>288</sup> Hill, Sean, *op. cit.*

<sup>289</sup> Le bourdon est « un son bourdonnant soutenu, ou un instrument de musique ou une partie d'un instrument qui produit un tel son et le maintient tout au long d'un morceau ou d'une section de musique. Les bourdons produits par des instruments accompagnent généralement des mélodies jouées sur le même instrument ou sur un autre, et sont généralement accordés sur la tonalité de la mélodie et souvent aussi sur sa quinte. » (Baines, Anthony C., « Drone(i) (Fr. *bourdon*; Ger. *Bordun* or, with bagpipes, *Stimmer*, *Brummer*; It. *bordone*; Lat. *bordunus*) », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/om-o-9781561592630-e-0000008192>, mis en ligne en 2001, consulté le 23 juin 2025.)

<sup>290</sup> Kahler, Charles, *op. cit.*

<sup>291</sup> Hill, Sean, *op. cit.*

<sup>292</sup> Talvi, Levi, « Dungeon Synth's Origins ... », *op. cit.*, p. 44.

<sup>293</sup> *Idem*, p. 43.

du dungeon synth. Dès lors, l'ancienne étiquette « dark ambient » est peut-être considérée comme une preuve d'appartenance à cette déclinaison de la musique industrielle. Deuxièmement, ainsi que l'évoque Sire Ravailac, certains morceaux de dark ambient des années 1980 ressemblent musicalement à du dungeon synth ; par exemple la fin de l'album *I*<sup>294</sup> (1984) du groupe italien **Ain Soph**<sup>295</sup>. Cette frontière musicale parfois floue amènerait alors peut-être certains auditeurs à conclure que le dungeon synth descend du dark ambient.

Pour résumer, les enregistrements de dungeon synth des années 1990 sont réalisés par des musiciens de black metal, autant au sein d'albums de black metal que de projets parallèles, en systématisant les traits stylistiques des introductions et interludes joués aux claviers figurant dans les albums de black metal. Les deux genres partagent également un imaginaire médiévaliste et fantasy ainsi qu'un même emploi de la musique savante. Diverses caractéristiques proprement musicales du dungeon synth sont également empruntées au black metal (stase sonore, caractère ambient, *etc.*). Tout cela explique alors probablement le fait que le dungeon synth, du moins celui des origines, soit reconnu comme appartenant au monde du metal, au même titre que le black metal. Les liens entre les scènes black metal et dungeon synth ne sont cependant pas effectifs qu'aux origines de ce dernier. En effet, parmi les artistes que j'ai interrogés, la moitié d'entre elles rapportent être/avoir été impliquées dans un ou plusieurs groupes de black metal<sup>296</sup> et la plupart en écoute, ou le faisait, régulièrement<sup>297</sup>.

---

<sup>294</sup> Ain Soph, *I*, autopublication, s. n., 1984. Première réédition : Ain Soph, *I*, Misty Circles et Purity Records, MCR04 et PURITY 02, 1993.

<sup>295</sup> Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *op. cit.*

<sup>296</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Fief, à distance, 25 juin 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 64-72) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Garvalf, à distance, 4 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 73-95) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, à distance, 23 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 96-107) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, à distance, 15 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 152-165) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Markam de Vervamon, à distance, 3 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 175-178) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, à distance, 5 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 179-194) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, à distance, 2 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 195-208).

<sup>297</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d'Arsule, à distance, 27 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 39-51) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Fief, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Garvalf, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, à distance, 24 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 118-

Plusieurs auteurs considèrent également le dark ambient comme le genre duquel le dungeon synth découle en tout ou en partie mais cette dimension n'est pas soutenue dans les travaux scientifiques qui se penchent sur le dungeon synth. Une étude plus approfondie des éventuels liens musicaux et extra-musicaux entre le dark ambient et le dungeon synth permettrait toutefois de confirmer ou infirmer les assertions des divers auteurs qui revendiquent cette histoire des origines du dungeon synth.

Je tiens cependant à préciser que le conférencier et musicien Simon Poole indique que l'approche du heavy metal, telle que sa communauté l'envisage, n'est pas la même que celles des récits linéaires de l'histoire des genres musicaux. Plutôt qu'une histoire du heavy metal se déroulant en générations et couches, il propose plutôt une lecture de cette histoire comme un « palimpseste mémoriel – une écriture sur écriture, souvenir sur souvenir, pratique sur pratique à plusieurs couches – un réseau complexe d'histoires superposées, concurrentes et contradictoires »<sup>298</sup>. L'histoire du dungeon synth peut probablement être envisagée de la même manière que cette vision de l'histoire du heavy metal. Ses deux récits des origines les plus fréquemment mentionnés, le black metal et le dark ambient, ne s'excluraient donc pas nécessairement l'un l'autre et pourraient coexister.

### 3.2. Pionniers du dungeon synth (1991-1995)

À présent que les deux principaux récits des origines du dungeon synth, dans le black metal et/ou dans le dark ambient, ont été exposés, il convient de se pencher sur les premières œuvres de dungeon synth, parues entre 1991 et 1995, des trois pionniers du genre les plus fréquemment revendiqués comme tels, **Burzum**, **Mortiis** et

---

129) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell, à distance, 7 avril 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 130-151) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Markam de Vervamon, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, *op. cit.*

<sup>298</sup> Poole, Simon, « Retro Rock and Heavy History », dans Brown, Andy R. *et al.* (éd.), *Global Metal Music and Culture : Current Directions in Metal Studies*, New York, Routledge, 2016, p. 300. (Je traduis.)

**Wongraven.** Précède toutefois un relevé d'autres « architectes du dungeon synth »<sup>299</sup> ainsi qu'un cas débattu, celui de **Kirkwood**.

Selon le musicologue Simon Frith, « la conscience de soi du genre découle en premier lieu d'un récit (généralement mythique) de son propre passé »<sup>300</sup>. En effet, ainsi que l'avance le professeur de communication Joshua Gunn, les artistes des origines d'un genre musical ont une importance capitale dans le positionnement des autres artistes par rapport à ce genre. Les projets « historiques » servent d'autorité légitime en regard de laquelle les nouveaux projets sont inclus ou exclus du genre. De plus, les débats entre les fans au sujet des « anciens » artistes révèlent cette « lutte constante pour les frontières génériques »<sup>301</sup>. Lena ajoute que les débats entre auditeurs au sujet de la genèse d'un genre musical, de ses pionniers et de son canon correspondent à la phase traditionnaliste d'un genre<sup>302</sup>. En effet, le dungeon synth n'est pas dépourvu de délibérations au sujet de ses pionniers ; les différents auteurs de travaux sur le dungeon synth, qu'ils soient scientifiques ou non, ne s'accordent pas sur les premiers artistes qui seraient à l'origine du dungeon synth.

Avant de rapporter les projets que ces différents auteurs considèrent comme étant fondateurs du dungeon synth, une précision s'impose : le terme « pionnier » est utilisé dans ce sous-chapitre comme l'entend sa définition, c'est-à-dire en tant que « personne qui ouvre la voie à quelque chose, qui est la première à faire quelque chose »<sup>303</sup>, en l'occurrence du dungeon synth. Le mot « précurseur », désignant, quant à lui, une « personne qui, par son action, a plus ou moins préparé les voies à une doctrine, à un

---

<sup>299</sup> Enos, Morgan, « Inside Dungeon Synth: A Transportive, Atmospheric & Bracingly Earnest Realm », *GRAMMY.com*, [en ligne], <https://www.grammy.com/news/dungeon-synth-scene-report-mortiis-fen-walker-siege-malfet-black-metal>, mis en ligne le 22 novembre 2022, consulté le 3 décembre 2024. (Je traduis.)

<sup>300</sup> Frith, Simon, « Genre Rules », dans *Performing Rites: On the Value of Popular Music*, Cambridge, Harvard University Press, 1996, p. 89. (Je traduis.)

<sup>301</sup> Gunn, Joshua, « Gothic music and the inevitability of genre », *Popular music and society*, vol. 23, no 1, p. 42. (Je traduis.)

<sup>302</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 51.

<sup>303</sup> « Pionnier », *Larousse*, [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pionnier/61053>, s. d., consulté le 16 mai 2025.



mouvement ou qui a devancé l'exposé d'une théorie »<sup>304</sup>, est fréquemment employé par les auteurs comme un synonyme de « pionnier », bien que cela soit inexact. Ce mémoire ne traite pas des précurseurs ou annonciateurs du dungeon synth ; ce sous-chapitre est donc exclusivement consacré aux projets musicaux qui en ont posé les premiers jalons.

### 3.2.1. En Europe et en Amérique du Nord

Bien que tous les enregistrements de dungeon synth ne soient pas répertoriés sur *Rate Your Music*<sup>305</sup>, l'histogramme présenté sur la page dédiée au genre indique combien d'enregistrements, parmi les 10 441 parus depuis 1991 et répertoriés sur le site, sont sortis chaque année depuis la naissance du genre. Les trois premières années du dungeon synth semblent avoir été relativement stables avec quatre enregistrements parus en 1991, trois en 1992 et neuf en 1993<sup>306</sup>.

Seule la moitié des travaux scientifiques abordant le dungeon synth en discute ses projets pionniers. Dans sa thèse, Pilo affirme que **Mortiis** est un précurseur du dungeon synth qui peut également être associé rétrospectivement au dungeon synth, bien que le musicologue ne le considère pas comme tel pour ne pas commettre un

---

<sup>304</sup> « Précurseur », Larousse, [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pr%C3%A9curseur/63388>, s. d., consulté le 16 mai 2025.

<sup>305</sup> Il en manque plus du double si l'on en croit *Discogs*. En effet, en date du 7 mai 2025, 23 539 enregistrements de dungeon synth sont répertoriés sur *Discogs* (« Vue d'ensemble Dungeon Synth Style », *op. cit.*) tandis que seulement 10 441 le sont sur *Rate Your Music* (« Dungeon Synth », *Rate Your Music*, [en ligne], <https://rateyourmusic.com/genre/dungeon-synth/>, s. d., consulté le 7 mai 2025.). Je me permets dès lors de supposer que la base de données *Discogs* est privilégiée par les fans de dungeon synth car elle est plus détaillée que *Rate Your Music*, qui ne fournit d'ailleurs pas d'espace de revente de disques et cassettes. Je présume, dès lors, que, lorsque les fans font la découverte d'un enregistrement ancien ou méconnu, ils le cataloguent plus systématiquement sur *Discogs* que sur *Rate Your Music* ; ce qui est confirmé par le fait que 394 enregistrements sont référencés sur *Discogs* pour la décennie 1990 alors que seuls 352 le sont pour la même décennie sur *Rate Your Music*. Néanmoins, il n'y a pas de graphique de sorties par années sur *Discogs* mais le site propose un nombre total de sorties par décennies. Par ailleurs, il ne faut pas mettre de côté le fait que les enregistrements de dungeon synth qui prédatent l'apparition du terme en 2011 n'ont peut-être pas tous été, autant sur *Discogs* que sur *Rate Your Music*, réétiquetés avec l'étiquette « dungeon synth », ce qui pourrait fausser les chiffres des deux bases de données.

<sup>306</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* (Je calcule.)

anachronisme<sup>307</sup>. Cependant, dans un article ultérieur avec Dima, les deux musicologues considèrent que les pionniers du genre sont **Burzum**, **Mortiis** et **Wongraven**<sup>308</sup>, ainsi que le confirment nombre d’auteurs en ligne<sup>309</sup>.

Cependant, se pencher sur la littérature non-scientifique, dans laquelle le sujet est davantage abordé, permet de mieux cerner ce consensus. C’est effectivement **Mortiis**<sup>310</sup>, **Burzum**<sup>311</sup> et **Wongraven**<sup>312</sup> qui y sont le plus fréquemment cités comme étant les pionniers du dungeon synth, suivis par le duo allemand **Depressive Silence**<sup>313</sup>, dont les membres font ou ont fait partie du groupe de black metal mélodique

---

<sup>307</sup> Pilo, Baptiste, « D’une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 399.

<sup>308</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 142.

<sup>309</sup> « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.* ; Aubin, Dillon, *op. cit.* ; Butterlin, Alice, *op. cit.* ; Kahler, Charles, *op. cit.* ; Petiteau, Frantz-Emmanuel, « Dark Dungeon Music : entre dungeon synth et black metal », dans *Metal & Fantasy*, vol. 2, Rosières-en-Haye, Camion blanc, 2022, p. 307.

<sup>310</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.* ; « Vue d’ensemble Dungeon Synth Style », *op. cit.* ; Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 12 ; Aubin, Dillon, *op. cit.* ; Baudelaire, Aveline, « A Dungeon Synth Primer », *Awren Nuit*, [en ligne], <http://awrennuit.com/#/dungeon-synth>, s. d., consulté le 12 décembre 2024 ; Butterlin, Alice, *op. cit.* ; Enos, Morgan, *op. cit.* ; Guido, « Dungeon Synth: Bedroom Dreaming », *Stranger Aeons*, [en ligne], <http://www.stranger-aeons.com/dungeon-synth-bedroom-dreaming/>, mis en ligne le 5 juillet 2017, consulté le 12 décembre 2024 ; Gulley, Nathan, *op. cit.* ; Hill, Sean, *op. cit.* ; Kahler, Charles, *op. cit.* ; Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.* ; Noze, Dirt, *op. cit.* ; Petiteau, Frantz-Emmanuel, *op. cit.*, p. 307 ; Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *op. cit.* ; Talvi, Levi, « What is dungeon synth? », *op. cit.*, p. 4 ; Talvi, Levi, « Dungeon Synth’s Origins ... », *op. cit.*, p. 43-45 ; Zimmer, Kieran, « On Dangerous Paths : an Introduction to Dungeon Synth », *Berkeley B-Side*, [en ligne], <https://berkeleybyside.com/on-dangerous-paths-an-introduction-to-dungeon-synth/>, mis en ligne le 26 février 2019, consulté le 4 décembre 2024.

<sup>311</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.* ; « Old-School Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Old-School\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Old-School_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 7 novembre 2024 ; « Vue d’ensemble Dungeon Synth Style », *op. cit.* ; Aubin, Dillon, *op. cit.* ; Butterlin, Alice, *op. cit.* ; Guido, « Dungeon Synth ... », *op. cit.* ; Gulley, Nathan, *op. cit.* ; Kahler, Charles, *op. cit.* ; Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.* ; Noze, Dirt, *op. cit.* ; Petiteau, Frantz-Emmanuel, *op. cit.*, p. 307 ; Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *op. cit.* ; Talvi, Levi, « What is dungeon synth? », *op. cit.*, p. 4 ; Talvi, Levi, « Dungeon Synth’s Origins ... », *op. cit.*, p. 43-45 ; Zimmer, Kieran, *op. cit.*

<sup>312</sup> « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.* ; Aubin, Dillon, *op. cit.* ; Butterlin, Alice, *op. cit.* ; Enos, Morgan, *op. cit.* ; Guido, « Dungeon Synth ... », *op. cit.* ; Kahler, Charles, *op. cit.* ; Petiteau, Frantz-Emmanuel, *op. cit.*, p. 307 ; Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *op. cit.*

<sup>313</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; « Old-School Dungeon Synth », *op. cit.* ; Enos, Morgan, *op. cit.* ; Guido, « Dungeon Synth ... », *op. cit.* ; Zimmer, Kieran, *op. cit.*

**Mightiest**<sup>314</sup>. **Depressive Silence** sort son premier enregistrement complet de dungeon synth, *The Darkened Empires*<sup>315</sup> en 1995, après un *split* avec **Mightiest**<sup>316</sup>. Le duo grec **Lamentation**<sup>317</sup>, dont les deux membres font partie du groupe de black metal national-socialiste **Der Stürmer**<sup>318</sup>, est ensuite cité trois fois. Le premier album du duo est *Eine Symphonie Der Nacht*<sup>319</sup> (1994).

Puis, quelques autres projets sont relevés à une ou deux reprises : **Kirkwood**<sup>320</sup>, que j'étudie dans le sous-chapitre suivant ; **Equitant**<sup>321</sup>, projet du guitariste du groupe de death/black/thrash metal états-unien **Absu**<sup>322</sup> et dont la première démo, *The Circle of Agurak*<sup>323</sup>, paraît en 1993 ; **Moëvöt**<sup>324</sup>, membre des Légions Noires<sup>325</sup>, dont le premier

---

<sup>314</sup> « Mightiest », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Mightiest/20512>, dernière mise à jour le 29 décembre 2023, consulté le 19 mai 2025.

<sup>315</sup> Depressive Silence, *The Darkened Empires*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1995. Première réédition : Depressive Silence, *The Darkened Empires*, 1 CD, Hollow Myths, HM007, 2017.

<sup>316</sup> Mightiest et Depressive Silence, *The Recreation Of The Shadowlands / Depressive Silence*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1995. Première réédition : Mightiest et Depressive Silence, *The Recreation Of The Shadowlands / Depressive Silence*, 1 disque vinyle, GoatowaRex, WAXGOAT038, 2018.

<sup>317</sup> Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.* ; Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *op. cit.* ; Zimmer, Kieran, *op. cit.*

<sup>318</sup> « Der Stürmer », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Der\\_St%C3%BCrmer/7534#band\\_tab\\_members](https://www.metal-archives.com/bands/Der_St%C3%BCrmer/7534#band_tab_members), dernière mise à jour le 12 mai 2025, consulté le 21 mai 2025.

<sup>319</sup> Lamentation, *Eine Symphonie Der Nacht*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1994. Première réédition : Lamentation, *Eine Symphonie Der Nacht*, 1 cassette, Dunkelheit Produktionen, DP092, 2020.

<sup>320</sup> Baudelaire, Aveline, « A Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

<sup>321</sup> Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 12.

<sup>322</sup> « Equitant Ifernain Dal Gais », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Equitant/71186#band\\_tab\\_members](https://www.metal-archives.com/bands/Equitant/71186#band_tab_members), dernière mise à jour le 17 juin 2024, consulté le 26 mai 2025.

<sup>323</sup> Equitant, *The Circle Of Agurak*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Equitant, *The Circle Of Agurak*, 1 CD, Old Captain et Faust, OCS et FCD01, 2018.

<sup>324</sup> Guido, « Dungeon Synth ... », *op. cit.* ; Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.*

<sup>325</sup> Les Légions Noires (ou LLN) est un collectif français, et plus spécifiquement breton, de projets de black metal. Il est probablement fondé à la fin des années 1980 ou au début des années 1990, en réaction à l'*Inner Circle* norvégien mais son existence actuelle est débattue. Les groupes les plus connus de LLN sont **Mütilation**, **Vlad Tepes** et **Torgeist**. Vordb Dréagvor Uèzréëvb, le musicien derrière le projet **Moëvöt**, est aussi bassiste pour **Torgeist** (« Les Légions Noires », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/artist/2614566-Les-L%C3%A9gions-Noires>, s. d., consulté le 26 mai 2025 ; « Vordb Dréagvor Uèzréëvb », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-](https://www.metal-archives.com/bands/Vordb_Dr%C3%A9agvor_U%C3%A9zr%C3%A9%C3%A9vb/2614566)

album *Abgzvoryathre*<sup>326</sup> paraît en 1993 ; **Erevos**<sup>327</sup> (première démo en 1994<sup>328</sup>) , dont le musicien est également membre des groupes de black metal grecs **Agatus** et **Disharmony**<sup>329</sup> ; **Pazuzu**<sup>330</sup> (premier enregistrement en 1994<sup>331</sup>)<sup>332</sup>, dont faisaient partie, à l'origine, les deux membres de **Summoning**<sup>333</sup> ; **Ildjarn**<sup>334</sup> (premier album de musique électronique en 1996<sup>335</sup>) ; le projet américain **Cernunnos Woods**<sup>336</sup> (premier album en 1996<sup>337</sup>) ; les projets du grec Marios « Athalwolf » Papaioannou (également batteur *live* et de session pour **Der Stürmer**<sup>338</sup>), **Βακχία Νεραίδα** (premier album en 1997<sup>339</sup>), **Cernunnos** (premier album en 1998<sup>340</sup>), et **Elfen**<sup>341</sup> (premier album en 1999<sup>342</sup>) ; et enfin **Gothmog**<sup>343</sup> (premier et unique

---

[archives.com/artists/Vordb\\_Dr%C3%A9agvor\\_U%C3%A8zr%C3%A9%C3%A8vb/3109](https://archives.com/artists/Vordb_Dr%C3%A9agvor_U%C3%A8zr%C3%A9%C3%A8vb/3109), dernière mise à jour le 7 mai 2025, consulté le 26 mai 2025.).

<sup>326</sup> Moëvöt, *Abgzvoryathre*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Moëvöt, *Abgzvoryathre*, 1 CD, Kaleidarkness, KCD0001, 2014.

<sup>327</sup> Guido, « Dungeon Synth ... », *op. cit.*

<sup>328</sup> Erevos, *My Black Desires*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1994.

<sup>329</sup> « Prince Korthnaga », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/artists/Prince\\_Korthnaga/27338](https://www.metal-archives.com/artists/Prince_Korthnaga/27338), dernière mise à jour le 29 août 2022, consulté le 26 mai 2025.

<sup>330</sup> Guido, « Dungeon Synth ... », *op. cit.*

<sup>331</sup> Pazuzu, *And all was Silent...*, 1 CD, Head Not Found, HNF004, 1994.

<sup>332</sup> Raymond « Pazuzu » Wells, membre du groupe, prétend qu'avec *And all was Silent...*, ils sont « [...] le premier groupe à jouer ce type de musique sombre dans la scène BM [black metal] » (Entretien de O-P Crävistö et Toni Raehalme avec Raymond « Pazuzu » Wells dans Crävistö, O-P et Toni Raehalme (éd.), « Austrian Black Metal Syndicate », dans *Amortization*, vol. 2, 1996, p. 59. (Je traduis.)).

<sup>333</sup> « Pazuzu », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Pazuzu/1074#band\\_tab\\_members](https://www.metal-archives.com/bands/Pazuzu/1074#band_tab_members), dernière mise à jour le 10 avril 2024, consulté le 20 mai 2025.

<sup>334</sup> Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.*

<sup>335</sup> Ildjarn, *Landscapes*, 2 CD, Norse League Productions, Norse 006, 1996.

<sup>336</sup> Guido, « Dungeon Synth ... », *op. cit.*

<sup>337</sup> Cernunnos Woods, *Awaken The Empire Of Dark Wood*, 1 CD, Cruel Moon International, BC-002, 1996.

<sup>338</sup> « Der Stürmer », *op. cit.*

<sup>339</sup> Βακχία Νεραίδα, *Διονυσος*, 1 cassette, Dionysion Productions, DP 01, 1997.

<sup>340</sup> Cernunnos, *Δάσος Των Τραγοπόδαρων Δαιμόνων*, 1 cassette, Dionysion Productions, DP 02, 1998.

<sup>341</sup> Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *op. cit.*

<sup>342</sup> Elfen, *To Eldamar From Minas Morgul*, 1 cassette, Elven Witchcraft, EWC 006, 1999.

<sup>343</sup> Guido, « Dungeon Synth ... », *op. cit.*

enregistrement en 1998<sup>344</sup>), qui est le projet d'Andreas « Ral » Kreiler (**Depressive Silence, Mightiest**<sup>345</sup>).

En outre, bien qu'ils soient mentionnés plusieurs fois comme étant pionniers du dungeon synth, **Neptune Towers**<sup>346</sup> et **Summoning**<sup>347</sup> ne sont pas retenus dans cette étude car il ne s'agit pas de dungeon synth à proprement parler. En effet, **Neptune Towers** produit plutôt une musique électronique expérimentale<sup>348</sup>, abstraite<sup>349</sup>, ambient<sup>350</sup>, psychédélique et noise<sup>351</sup>, mais dont la description en tant que « synthé astral de l'espace profond »<sup>352</sup> semble plutôt bien correspondre à l'atmosphère transmise par la musique. Je propose donc l'hypothèse selon laquelle **Neptune Towers** est parfois considéré comme étant du dungeon synth, jusqu'à voir ses deux albums<sup>353</sup> apparaître sur la chaîne *YouTube* The Dungeon Synth Archives, bien qu'avec l'étiquette « Dark Ambient »<sup>354</sup>, parce que son unique membre est Fenriz, multi-

---

<sup>344</sup> Gothmog, *Medieval Journeys*, 1 cassette, Fog Of The Apocalypse, F.O.T.A. 005, 1998.

<sup>345</sup> « Ral », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/artists/Ral/75720>, dernière mise à jour le 7 décembre 2019, consulté le 26 mai 2025.

<sup>346</sup> Enos, Morgan, *op. cit.* ; Guido, « Dungeon Synth ... », *op. cit.* ; Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.*

<sup>347</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; Guido, « Dungeon Synth ... », *op. cit.* ; IASPM Branche Francophone d'Europe, « Séminaire #6 - Black Metal et musiques électroniques », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=mg5sL2jrpMY>, mis en ligne le 24 janvier 2022, consulté le 6 mars 2025 ; Léon, Sarah, « Entre black metal et dungeon synth : Summoning et la mise en musique de l'univers tolkienien », *Fantasy Art and Studies*, vol. 10 : *Enchanted Music/Musique enchantée*, 2021, p. 36 ; Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *op. cit.*

<sup>348</sup> « Neptune Towers – Caravans To Empire Algol », *Discogs*, [en ligne], s. d., consulté le 21 mai 2025.

<sup>349</sup> « Neptune Towers – Transmissions From Empire Algol », *Discogs*, [en ligne], s. d., consulté le 21 mai 2025.

<sup>350</sup> « Neptune Towers – Caravans To Empire Algol », *op. cit.* ; « Neptune Towers – Transmissions From Empire Algol », *op. cit.* ; « Neptune Towers », *Encyclopaedia Metallum*, *op. cit.*

<sup>351</sup> « Neptune Towers », *Encyclopaedia Metallum*, *op. cit.*

<sup>352</sup> « Neptune Towers », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/artist/170336-Neptune-Towers>, s. d., consulté le 21 mai 2025. (Je traduis.)

<sup>353</sup> Neptune Towers, *Caravans To Empire Algol*, 1 CD, Moonfog Productions, FOG 002, 1994 ; Neptune Towers, *Transmissions From Empire Algol*, enregistré en 1994, 1 CD, Moonfog Productions, FOG 008, 1995.

<sup>354</sup> The Dungeon Synth Archives, « Neptune Towers - Caravans to Empire Algol (1994) (Dark Ambient) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=eOQS0nrcBuw>, mis en ligne le 14 avril 2017, consulté le 21 mai 2025 ; The Dungeon Synth Archives, « Neptune Towers - Transmissions from Empire Algol (1995) (Dark Ambient) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=cE8FPED5dHs>, mis en ligne le 14 avril 2017, consulté le 21 mai 2025.

instrumentiste de **Darkthrone**, groupe de black metal norvégien actif depuis le début de la scène dans les années 1990<sup>355</sup>. Dès lors, puisque posséder un projet parallèle électronique lorsqu'on appartient à la scène black metal norvégienne des années 1990 est parfois synonyme de détenir un projet de dungeon synth (*cf.* chap. 3.1.1.2.), il n'est pas surprenant que **Neptune Towers** soit parfois considéré comme tel. Quant au duo autrichien de black metal **Summoning**, ses ressemblances avec le dungeon synth, déjà évoquées, ne sont pas suffisantes pour justifier son appartenance au genre.

Les acteurs du dungeon synth avec qui je me suis entretenue dans le cadre de ce mémoire se sont également exprimés sur la question. Pour Marine d'Arsule les fondateurs du dungeon synth sont **Kirkwood** et **Mortiis**<sup>356</sup>. Selon Erang, les pionniers d'avant l'apparition de l'étiquette sont **Mortiis** et **Depressive Silence**, tandis qu'il s'agit de **Lord Lovidicus** et de lui-même pour après<sup>357</sup>. Markam (**Vervamon**) et Hyver rejoignent le consensus établi en citant la triade **Mortiis**, **Burzum**, **Wongraven**, auxquels Hyver ajoute toutefois **Depressive Silence**<sup>358</sup>. Enfin, **Mortiis** est le seul instigateur du dungeon synth selon Whiteman, Anton Virdeus (**Ghoëst**, **Mournbound**, **Navgolokh**) et Dan (**Seregost**, **Valen**, **Vampyrean Tomb**, **Isand**, *etc.*)<sup>359</sup>. Ces témoignages d'acteurs du genre confortent globalement les thèses des scientifiques et des auteurs en ligne.

Étant donné que la plupart s'accorde sur le trio **Mortiis**, **Burzum** et **Wongraven** et qu'il s'agit des chefs de file nommés par Dima et Pilo je ne m'attarde donc pas dans ce mémoire sur les autres projets cités, à l'exception de celui de Jim Kirkwood qui se démarque. Par ailleurs, je ne développe pas grandement mon propos sur les artistes de cette triade dans ce sous-chapitre car peu de documentation existe au sujet de

---

<sup>355</sup> « Neptune Towers », *Encyclopaedia Metallum*, *op. cit.*

<sup>356</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d'Arsule, *op. cit.*

<sup>357</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, à distance, 26 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 25-53).

<sup>358</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Markam de Vervamon, *op. cit.*

<sup>359</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Jordan Whiteman, à distance, 19 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 108-117) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, *op. cit.*

**Wongraven** et je me penche un peu plus sur **Mortiis** et **Burzum** dans la troisième partie de ce mémoire<sup>360</sup>.

### 3.2.2. Kirkwood : projet à l'étiquette controversée

Le premier projet sur lequel je me penche n'est pas avec certitude un projet pionnier du dungeon synth car son appartenance au genre est débattue. Dans la littérature scientifique abordant le dungeon synth, seuls Dima et Pilo évoquent le projet **Kirkwood** de l'artiste anglais Jim Kirkwood<sup>361</sup>. Ils considèrent d'abord ce dernier comme une influence du dungeon synth<sup>362</sup> puis incluent, dans leur analyse d'un ensemble d'enregistrements de dungeon synth, son deuxième album *Master of Dragons*<sup>363</sup>, autopublié en 1991<sup>364</sup>. Les deux musicologues semblent, dès lors, considérer **Kirkwood**, ou du moins cet album, comme relevant du dungeon synth. De plus, dans une vidéo de la branche francophone d'Europe de l'International Association for the Study of Popular Music (IASPM), Dima affirme que **Kirkwood** fait partie des pionniers du genre<sup>365</sup>. Ce manque de clarté au sujet de **Kirkwood** n'est pas hors du commun. En effet, l'attribution de l'étiquette « dungeon synth » à ce projet et ses enregistrements est controversée.

Bien qu'il ne soit cité qu'une seule fois dans la littérature scientifique comme étant un pionnier du dungeon synth, beaucoup d'autres auteurs le considèrent comme un projet de dungeon synth<sup>366</sup>, en citant comme exemple le plus fréquent son album *Master of*

---

<sup>360</sup> Le lecteur intéressé par une description et une étude approfondies de ces trois projets peut se référer à Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 395-436.

<sup>361</sup> Dans la littérature, le projet de Jim Kirkwood est presque toujours appelé par le nom complet du musicien bien que cela soit une erreur ; le projet se nomme **Kirkwood**.

<sup>362</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 142.

<sup>363</sup> Jim Kirkwood, *Master of Dragons*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1991. Première réédition : Jim Kirkwood, *Master of Dragons*, 1 cassette, Dungeon Synth Zine, s. n., 2023.

<sup>364</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

<sup>365</sup> IASPM Branche Francophone d'Europe, *op. cit.*

<sup>366</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; « History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; « Old-School Dungeon Synth », *op. cit.* ; Baudelaire, Aveline, « A Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151, 158 ; Petiteau,

*Dragons*<sup>367</sup>. De plus, les enregistrements de **Kirkwood** ont été réédités par des maisons de disques spécialisées dans le dungeon synth. Par exemple, des versions remasterisées de *Where Shadows Lie*<sup>368</sup> (1990/2024), de *Master of Dragons*<sup>369</sup> (1991/2025) et de *King Of The Golden Hall*<sup>370</sup> (1991/2024), pour ne citer que trois albums, ont été récemment rediffusées par Out of Season<sup>371</sup>. Certains albums du musicien sont également disponibles sur la chaîne *YouTube* The Dungeon Synth Archives et contiennent la balise « dungeon synth » dans le titre des vidéos correspondantes<sup>372</sup>. Donc, étant donné que son album le plus cité est paru en 1991, date autour de laquelle le dungeon synth est né, et qu'il est considéré par beaucoup comme un artiste de dungeon synth, la presque absence de mention de **Kirkwood** en tant que pionnier du genre paraît anormale. Il devrait être cité plus fréquemment en tant que pionnier, or ce n'est pas le cas, et la raison de cette absence dans les récits canoniques reste à éclaircir.

Néanmoins, malgré le nombre important d'éléments supportant l'appartenance de **Kirkwood** au dungeon synth et celui d'auteurs qui soutiennent cette thèse, d'autres ne

---

Frantz-Emmanuel, *op. cit.*, p. 307 ; Shutter, Nick, « Decades », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeonsynthguide.tumblr.com/decades>, s. d., consulté le 29 octobre 2024.

<sup>367</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; « History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; « Proto DS (1950-1990) », *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

<sup>368</sup> Jim Kirkwood, *Where Shadows Lie*, 1 cassette, Out of Season et Hosianna Mantra, oos204 et DEI-001, 2024. Première édition : Jim Kirkwood, *Where Shadows Lie*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1990.

<sup>369</sup> Jim Kirkwood, *Master of Dragons*, 1 cassette, Out of Season et Hosianna Mantra, oos236 et DEI-006, 2025. Première édition : Jim Kirkwood, *Master of Dragons*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1991.

<sup>370</sup> Jim Kirkwood, *King Of The Golden Hall*, 1 cassette, Out of Season et Hosianna Mantra, oos205 et DEI-002, 2024. Première édition : Jim Kirkwood, *King Of The Golden Hall*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1991.

<sup>371</sup> Out of Season, *Bandcamp*, [en ligne], <https://outofseason.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 2 mai 2025.

<sup>372</sup> Par exemple, entre autres : The Dungeon Synth Archives, « Jim Kirkwood - Master of Dragons (1991) (Dungeon Synth, Electronic Fantasy) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=ytNp0gikre0>, mis en ligne le 30 septembre 2016, consulté le 2 mai 2025 ; The Dungeon Synth Archives, « Jim Kirkwood - Ancient Fields (1992) (Electronic Fantasy Ambient, Dungeon Synth) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=N-POk2w0IQE>, mis en ligne le 26 octobre 2016, consulté le 2 mai 2025 ; The Dungeon Synth Archives, Jim Kirkwood - Tower of Darkness (1993) (Electronic Fantasy Ambient, Dungeon Synth) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=-sN7zONJfAQ>, mis en ligne le 29 novembre 2017, consulté le 2 mai 2025.



considèrent la musique de l'artiste que comme précurseur du *dungeon synth*<sup>373</sup>, l'appelant parfois « *proto-dungeon synth* »<sup>374</sup> ou considérant qu'elle a seulement influencé le *dungeon synth*, sans en faire partie<sup>375</sup>. À propos de « *proto-dungeon synth* », Aveline Baudelaire (**Wooden Vessels**) ajoute que les musiques de synthétiseur *new age*<sup>376</sup> et *fantasy* des années 1970 et 1980 portent déjà en elles l'esprit du *dungeon synth* avec leurs musiciens « "de chambre à coucher" amateurs, très naïfs »<sup>377</sup> et leurs thématiques souvent fantastiques. Elle donne comme exemples *Music Inspired By Lord Of The Rings*<sup>378</sup> (1972) de **Bo Hansson**, *Inter-Dimensional Music*<sup>379</sup> (1975) de **Iasos**, *Starborn Suite*<sup>380</sup> (1978) de **Steven Halpern**, *Valley of the Birds*<sup>381</sup> (1981) d'**Emerald Web**, *Conan The Barbarian (Original Motion Picture Soundtrack)*<sup>382</sup> (1982) de **Basil Poledouris**, *The Deserted Tower*<sup>383</sup> (1989) de **Paul Nagle**, et *Unknown Territory*<sup>384</sup> (1991) de **Dave Thompson**, qu'elle considère tous comme des albums de *proto-dungeon synth*<sup>385</sup>.

---

<sup>373</sup> « History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Kahler, Charles, *op. cit.*

<sup>374</sup> « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.*

<sup>375</sup> *Ibidem* ; Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 142 ; Kahler, Charles, *op. cit.* ; Newsome, Robert, « Jim Kirkwood: Dungeon Synth's Fantastical Antecedent », *Bandcamp Daily*, [en ligne], <https://daily.bandcamp.com/features/jim-kirkwood-where-shadows-lie-interview>, mis en ligne le 18 octobre 2023, consulté le 4 décembre 2024.

<sup>376</sup> La musique *new age* est une manifestation de l'idéologie *New Age*, fondée sur la croyance selon laquelle les sociétés humaines atteindront l'ultime évolution culturelle grâce à la transformation des individus, et apparue aux États-Unis durant les années 1970. Les pionniers de la musique *new age* dans divers styles musicaux sont, entre autres, Pink Floyd, Paul Horn et Klaus Schultze (Schreiner, Diane, « New Age », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/om-o-9781561592630-e-0000040613>, mis en ligne en 2001, consulté le 14 juillet 2025.).

<sup>377</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de **Wooden Vessels**, *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>378</sup> Bo Hansson, *Music Inspired By Lord Of The Rings*, 1 disque vinyle, Buddah Records, CAS 1059, 1972.

<sup>379</sup> Iasos, *Inter-Dimensional Music*, 1 disque vinyle, Unity Records, UR 700, 1975.

<sup>380</sup> Steven Halpern, *Starborn Suite*, 1 disque vinyle, Halpern Sounds, HS 780, 1978.

<sup>381</sup> Emerald Web, *Valley of the Birds*, 1 cassette, Stargate, SG1005, 1981.

<sup>382</sup> Basil Poledouris, *Conan The Barbarian (Original Motion Picture Soundtrack)*, 1 disque vinyle, MCA Records, MCA-6108, 1982.

<sup>383</sup> Paul Nagle, *The Deserted Tower*, 1 cassette, Electronical Dreams, 007, 1989.

<sup>384</sup> Dave Thompson, *Unknown Territory*, 1 cassette, Electronical Dreams, 018, 1991.

<sup>385</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de **Wooden Vessels**, *op. cit.*

L'esthétique de **Kirkwood** correspond donc, pour certains, à celle du dungeon synth<sup>386</sup>, mais son son est plutôt considéré comme une prolongation de la musique de la Berlin School<sup>387</sup> et du rock progressif anglais<sup>388</sup>. En outre, ainsi que le rappellent certains, Kirkwood n'a pas de lien avec la scène black metal<sup>389</sup>, ce qui le différencie des autres artistes de dungeon synth du début des années 1990. Whiteman affirme, par ailleurs, que **Kirkwood** n'est mentionné dans aucun fanzine des années 1990, pas même comme inspiration d'un projet rétroactivement considéré comme du dungeon synth<sup>390</sup>. Il est donc complexe de trancher : **Kirkwood** est-il un projet de dungeon synth ou n'en est-il qu'un précurseur ? La présente recherche n'ayant pas pour objet de décider de la qualité dungeon synth ou non de projets controversés, il serait intéressant d'étudier davantage le phénomène afin de pouvoir le faire.

### 3.2.3. Burzum : premier morceau de dungeon synth

« [...] J'ai inclus de la musique non-metal, à partir du premier album ! Pas seulement en tant qu'"intros" ou "outros" ou en tant qu'effet sonore de fond, mais en tant que véritables morceaux. Personne d'autre que je connaisse ne faisait cela à l'époque<sup>391</sup>. » Comme le démontre cette citation, Varg Vikernes<sup>392</sup>, seul membre de **Burzum**, tient

---

<sup>386</sup> « Proto DS (1950-1990) », *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

<sup>387</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Newsome, Robert, « Jim Kirkwood ... », *op. cit.*

<sup>388</sup> Newsome, Robert, « Jim Kirkwood ... », *op. cit.*

<sup>389</sup> « History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; « Proto DS (1950-1990) », *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

<sup>390</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Jordan Whiteman, *op. cit.*

<sup>391</sup> Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again*, *op. cit.*, p. 140. (Je traduis et souligne.)

<sup>392</sup> Né Kristian Vikernes, il change officiellement son nom en Varg Vikernes en mars 1993. C'est sous ce dernier nom qu'il est le plus connu aujourd'hui, bien qu'il le change officiellement à nouveau en 2008 en Louis Cachet (Vikernes, Varg, « Some Facts about Varg Vikernes & his Case », *Burzum.org*, [en ligne], [https://www.burzum.org/eng/library/thulean\\_perspective/some\\_facts\\_about\\_varg\\_vikernes\\_his\\_case.shtml](https://www.burzum.org/eng/library/thulean_perspective/some_facts_about_varg_vikernes_his_case.shtml), mis en ligne en 2014, consulté le 16 juillet 2025.). L'artiste est également connu sous le pseudonyme de Count Grishnackh dont il décrit la signification dans : Entretien de Werner « Nyar » Linke avec Varg Vikernes dans Linke, Werner « Nyar » (éd.), « Burzum : Supreme Nordic Art », *C.O.T.I.M.*, vol. 4 : *Wotan Mit Uns*, Fronhofen, 1994, p. 3.

son projet comme le premier projet de black metal à avoir inclus des morceaux entiers de musique « non-metal » dans ses albums<sup>393</sup>.

Ainsi que l'avance Stephen Kobalos Castrec, le tout premier morceau de dungeon synth serait, en effet, « Channeling the Powers of Souls into a New God », paru sur la première démo de **Burzum**<sup>394</sup> en 1991<sup>395</sup>. Ce morceau paraîtra ensuite sur le premier album<sup>396</sup> de l'artiste en 1992 et son titre sera légèrement modifié : « Channelling The Power Of Souls Into A New God »<sup>397</sup>. D'après les sources disponibles, ce morceau semble bel et bien être le premier morceau *complet* de musique électronique à figurer au sein d'un album de black metal. Cette affirmation mériterait toutefois d'être confirmée par une étude plus approfondie des enregistrements de black metal autour de 1991 mais cela sort du cadre de ce mémoire. Je me limite ici aux conclusions accessibles sans analyse exhaustive du corpus black metal de l'époque.

Vikernes commence à jouer du metal en 1997, sous le nom d'**Uruk-Hai**<sup>398</sup> puis, entre 1989 et 1991, il joue du death metal avec **Old Funeral**<sup>399</sup> avant de fonder son projet solo, **Burzum**, à 18 ans<sup>400</sup>. À partir de *Burzum*<sup>401</sup> (1992), les albums de **Burzum** contiendront tous au moins un morceau de musique électronique, à l'exception de

---

<sup>393</sup> Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again*, *op. cit.*, p. 140.

<sup>394</sup> Burzum, *Demo I*, dit aussi *Reh*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1991.

<sup>395</sup> Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.*

<sup>396</sup> Burzum, *Burzum*, 1 CD, Deathlike Silence Productions, ANTI-MOSH 002, 1992.

<sup>397</sup> Notes pour Burzum, *Burzum*, 1 CD, Deathlike Silence Productions, ANTI-MOSH 002, 1992.

<sup>398</sup> Entretien avec Varg Vikernes dans *Petrified*, vol. 1, août 1993, disponible dans « Interview with Count Grishnackh of Burzum "Petrified" Magazine (#1, 05.11.1993) », *Burzum.org*, [en ligne], [https://burzum.org/eng/library/1993\\_interview\\_petrified.shtml](https://burzum.org/eng/library/1993_interview_petrified.shtml), s. d., consulté le 16 juillet 2025.

<sup>399</sup> Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again*, *op. cit.*, p. 6-9.

<sup>400</sup> *Idem*, p. 21.

<sup>401</sup> Burzum, *Burzum*, 1 CD, Deathlike Silence Productions, ANTI-MOSH 002, 1992.

*Belus*<sup>402</sup> (2010), *Fallen*<sup>403</sup> (2011) et *Umskiptar*<sup>404</sup> (2012)<sup>405</sup>. C'est par exemple le cas de « Tomhet » sur *Hvis Lyset Tar Oss*<sup>406</sup> (1993)<sup>407</sup>, « Ham Som Reiste » sur *Det Som Engang Var*<sup>408</sup> (1993) et « Rundgang um die transzendente Säule der Singularität » sur *Filosofem*<sup>409</sup> (1996). Alors que tous les morceaux de **Burzum** au synthétiseur enregistrés avant son emprisonnement<sup>410</sup> sont composés directement en studio<sup>411</sup>, « Channelling The Power Of Souls Into A New God » fait figure d'exception car, pour le composer, Vikernes utilise un clavier de type orgue qui se trouve chez ses parents et auquel il a longtemps eu accès<sup>412</sup>.

Le musicien explique son arrivée au dungeon synth par plusieurs facteurs. D'abord, il rapporte un dégoût de la musique metal qui l'a mené au dungeon synth : « après tout,

---

<sup>402</sup> Burzum, *Belus*, 1 CD, Byelobog Productions, BYE001CD, 2010.

<sup>403</sup> Burzum, *Fallen*, 1 CD, Byelobog Productions, BYE008CD, 2011.

<sup>404</sup> Burzum, *Umskiptar*, 1 CD, Byelobog Productions, BYE0010CDS, 2012.

<sup>405</sup> Notons également qu'aucun des trois morceaux de l'EP paru la même année que *Burzum* n'est électronique (Burzum, *Aske*, dit aussi *Inn I Drømmens Slott*, 1 cassette, Burznazg Productions, Anti Lavey 001, 1992.).

<sup>406</sup> Burzum, *Hvis Lyset Tar Oss*, enregistré en 1992, 1 cassette, Misanthropy Records, AMAZON 001, 1993.

<sup>407</sup> Une analyse musicale de « Tomhet » peut être retrouvée dans Hainaut, Béranger, *op. cit.*, p. 250.

<sup>408</sup> Burzum, *Det Som Engang Var*, enregistré en 1992, 1 CD, Cymophane Productions, EYE 001, 1993.

<sup>409</sup> Burzum, *Filosofem*, enregistré en 1993, 1 CD, Misanthropy Records et Cymophane Productions, AMAZON 013 et EYE 004, 1996.

<sup>410</sup> Varg Vikernes est condamné en 1994 à vingt-et-un ans de prison, dont il n'en purgera que quinze, pour le meurtre au premier degré d'Øystein « Euronymous » Aarseth, guitariste de **Mayhem** et pour l'incendie de quatre églises. Je ne reviens pas sur ces événements, ni sur les condamnations ultérieures de Vikernes dans ce mémoire car presque tous les ouvrages traitant de l'histoire du black metal les décrivent. Vikernes lui-même est revenu sur ces faits à de nombreuses reprises dans des articles sur son blog ainsi que dans la première partie de son autobiographie (Vikernes, Varg, « A Burzum Story: Part II – Euronymous », *Burzum.org*, [en ligne], [https://www.burzum.org/eng/library/a\\_burzum\\_story02.shtml](https://www.burzum.org/eng/library/a_burzum_story02.shtml), mis en ligne en décembre 2004, consulté le 16 juillet 2025 ; Vikernes, Varg, « Some Facts ... », *op. cit.* ; Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again*, *op. cit.*, p. 3-160.).

<sup>411</sup> Au studio Grieghallen de Bergen, où Vikernes enregistre les albums de **Burzum** dans les années 1990, durant les pauses ou quand l'ingénieur du son, Eirik « Pytten » Hundvin, est occupé, le musicien teste les instruments et les claviers qui s'y trouvent. Il considère, par ailleurs, que le nombre de morceaux de musique électronique sur les albums de **Burzum** est approximativement égal au nombre de fois qu'il a eu l'opportunité de jouer sur un synthétiseur car, chaque fois qu'il jouait sur un instrument de ce type, il composait quelque chose de nouveau qu'il jugeait assez bon pour figurer sur un album (Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again*, *op. cit.*, p. 450.).

<sup>412</sup> *Ibidem*.

la musique metal, tout le rock 'n roll [*sic*], a ses racines dans la musique nègre [*sic*]. C'est pourquoi j'ai arrêté de jouer de la musique metal en premier lieu<sup>413</sup>. » Toutefois, malgré ses dires, le musicien n'a jamais totalement arrêté de composer de la musique metal ; ses derniers morceaux de metal, publiés sous le nom **Burzum NEW**, datent de mai 2025<sup>414</sup>. Ensuite, Vikernes explique aimer la musique « non-metal », en composer à chaque fois qu'il a accès à un synthétiseur et apprécier que ses albums ne comportent pas que des morceaux de metal<sup>415</sup>.

Par ailleurs, durant les années 1990, Vikernes imagine le dernier morceau de chaque face de ses albums (quand ceux-ci sont pensés pour disques vinyles, au début de sa carrière) ou de chaque album, (quand, plus tard, ils paraissent sur CD) comme un « sortilège de sommeil »<sup>416</sup> : « la musique metal t'"épuiserait", et quand épuisé, ces morceaux calmes fonctionneraient comme des sortilèges de sommeil et t'endormiraient. T'enverrait dans le monde des rêves<sup>417</sup>. » Vikernes a pour habitude, à l'époque, de s'endormir en écoutant de la musique et souhaite donc que chaque (face d')album se termine par une musique qui ensommeillerait les auditeurs. « Channelling The Power Of Souls Into A New God », dernier morceau de la première face de *Burzum*, est donc l'un de ces sortilèges de sommeil<sup>418</sup>.

Le musicien ajoute d'autres explications quant au concept du morceau. Inspiré des points de pouvoirs et des objets magiques dans les jeux de rôles, Vikernes serait, dans le cadre du morceau, un « dieu-sorcier » qui deviendrait réel grâce aux personnes qui croient en lui<sup>419</sup>. Cette idée de dieu fait écho aux uniques paroles du morceau, « *Worship me* » (« Adorez-moi »)<sup>420</sup>. Après avoir écouté plusieurs fois cette pièce et

---

<sup>413</sup> Entretien de Beastus Rex avec Varg Vikernes dans Rex, Beastus (éd.), *Genocide Productions Magazine*, vol. 2, Stavanger, hiver 1996, p. 27.

<sup>414</sup> Burzum NEW, *The Land of Thulê*, 4 fichiers MP3, The Hyperborean League, s. n., 2025.

<sup>415</sup> Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again*, op. cit., p. 501.

<sup>416</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>417</sup> *Idem*, p. 502. (Je traduis.)

<sup>418</sup> *Idem*, p. 501.

<sup>419</sup> *Idem*, p. 421.

<sup>420</sup> Vikernes raconte que les paroles du morceau « Channelling The Power Of Souls Into A New God » sont intentionnellement plus courtes que son titre car, durant les années 1990, plusieurs groupes de la

avoir entendu « Adorez-moi » avant de s'endormir, les auditeurs finiraient par adorer ce dieu. « Channelling The Power Of Souls Into A New God » permettrait donc de créer une poche d'énergie à partir de l'énergie et du temps dépensés par les auditeurs dans leur foi. Cette poche donnerait alors du pouvoir à certaines idées et à certains objets et pourrait être utilisée comme véritable source d'énergie par le dieu. Vikernes voit ce concept comme une philosophie anti-religieuse suggérant que<sup>421</sup> les objets et idées sacrés n'ont pas de pouvoir inhérent mais sont seulement importants parce que des personnes y croient<sup>422</sup>. La conception de ce morceau n'est pas éloignée de la fantasy, que j'étudie dans le chapitre 6.

Néanmoins, après des albums de black metal parsemés de musique électronique, **Burzum** prend un tournant résolument électronique à la publication en 1997 de *Dauði Baldrs*<sup>423</sup>, composé en 1994. Cet album, ainsi que *Hliðskjálf*<sup>424</sup> (1999), communément appelés ses « albums de prison », sont les premiers albums de **Burzum** entièrement consacrés à la musique dungeon synth<sup>425</sup>. Pour ces deux albums, Vikernes est contraint de se tourner vers la musique électronique<sup>426</sup> car, durant son emprisonnement entre 1994 et 2009, il n'a pas accès à ses instruments habituels. On lui procure toutefois, pendant un court moment, un synthétiseur et un processeur, qui lui permettent de composer et d'enregistrer *Dauði Baldrs* et *Hliðskjálf*<sup>427</sup>. L'auteure Alice Butterlin considère toutefois que *Dauði Baldrs* ne peut pas exactement être considéré comme

---

scène black metal norvégienne, dont **Burzum**, s'amusaient à créer les plus longs titres de morceaux possibles (*Idem*, p. 420.).

<sup>421</sup> *Idem*, p. 421.

<sup>422</sup> *Idem*, p. 422.

<sup>423</sup> Burzum, *Dauði Baldrs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.

<sup>424</sup> Burzum, *Hliðskjálf*, enregistré en 1998, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 021 et Cymophane Productions, EYE 006, 1999.

<sup>425</sup> Kahler, Charles, *op. cit.*

<sup>426</sup> L'arrivée au dungeon synth par une contrainte n'est pas un phénomène inconnu à d'autres artistes de dungeon synth. Par exemple, **Vinkaldr** est passé du black metal au dungeon synth au moment où Mauhulakh, son unique membre, a commencé un voyage à travers l'Europe et n'avait plus qu'un petit clavier MIDI et un vieil ordinateur avec lui pour rassasier ses envies de composition musicale (Entretien de Ruslan Aarsland avec Vindkaldr dans Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 63.).

<sup>427</sup> Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again*, *op. cit.*, p. 440-441.

étant du dungeon synth, bien qu'elle le considère qu'il soit précurseur du genre et en ait influencé l'évolution<sup>428</sup>.

Jusqu'à preuve du contraire, **Burzum** est le premier projet à avoir inclus des morceaux de musique électronique dans ses albums de black metal, mais il est important de souligner que son nom est régulièrement omis des listes de pionniers du dungeon synth. Le journaliste musical Morgan Enos avance une hypothèse : Vikernes est une « *persona non grata* dans le monde du metal »<sup>429</sup>, principalement à cause de ses opinions politiques<sup>430</sup>, il serait donc risqué, selon l'auteur, de louer l'influence du musicien sur le dungeon synth sans s'attirer les foudres de la communauté<sup>431</sup>.

#### 3.2.4. Mortiis : premier enregistrement complet de dungeon synth

Passons maintenant à un artiste dont le projet ne fait l'objet d'aucune polémique. Pour Kasper Kallio, le dungeon synth est né au moment où Mortiis (**Mortiis, Cîntecel Diavolui, Fata Morgana, Håvard – Vond et Vond**) quitte **Emperor**<sup>432</sup>, le prononçant ainsi l'un des pionniers du dungeon synth<sup>433</sup> et parmi ceux qui ont établi les caractéristiques fondamentales de l'esthétique du dungeon synth<sup>434</sup>. En effet, en décembre 1992<sup>435</sup>, Mortiis est renvoyé d'**Emperor**, groupe de black metal symphonique norvégien dans lequel il est bassiste et parolier depuis 1991<sup>436</sup>. Quant aux raisons de cette éviction, Mortiis évoque la difficulté que les autres membres du

---

<sup>428</sup> Butterlin, Alice, *op. cit.*

<sup>429</sup> Enos, Morgan, *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>430</sup> En effet, Vikernes a, à plusieurs reprises tout au long de sa carrière, tenu des propos xénophobes.

<sup>431</sup> Enos, Morgan, *op. cit.*

<sup>432</sup> Kallio, Kasper, *op. cit.*, p. 9.

<sup>433</sup> *Idem*, p. 1.

<sup>434</sup> *Idem*, p. 14.

<sup>435</sup> Entretien de Thorns avec Mortiis dans Thorns (éd.), « Mortiis », dans *Petrified'zine: The Unholy Black/Death Metal Fanzine*, vol. 2, Lakeland, hiver 1993, p. 11 ; Entretien d'Oðinn avec Mortiis dans Oðinn, « Mortiis », dans Aasmund et Oðinn (éd.), *Einherjum*, vol. 1, Norvège, 1995, p. 23.

<sup>436</sup> Contrairement à ce que l'on pourrait penser, c'est bien Ihsahn qui joue les parties de clavier dans **Emperor** et non Mortiis (« Emperor », *op. cit.*).

groupe ont à travailler avec lui mais il suppose aussi que ses paroles « sang, guerre et batailles dans les anciens jours de sorcellerie »<sup>437</sup> les ennui. Il ajoute qu'il aime tirer les ficelles du groupe, a des opinions très différentes de celles des autres membres d'**Emperor**, a tendance à parler mal à tout le monde et n'a pas toujours un tempérament digne de confiance. Il émet alors l'hypothèse que, en tant que parolier et porte-parole du groupe, il a probablement dit et fait quelque chose qui a déplu aux autres membres<sup>438</sup>.

Cependant, déjà quand il joue avec **Emperor**, Mortiis ressent l'envie de créer de la musique au synthétiseur et a quelques idées sur le sujet. À l'été 1992, il est marqué par une révélation<sup>439</sup> : « j'ai été visité par ma muse une nuit et l'inspiration m'a frappé comme l'enfer. J'ai juste eu la vision que je devais commencer un concept à propos d'un monde sombre, et cela s'est développé à partir de cela ...<sup>440</sup> » À la suite de la visite de sa « muse », Mortiis est envahi par l'inspiration et écrit en deux semaines des paroles au sujet d'un monde de sa création. Il aurait voulu qu'**Emperor** soit un groupe-concept en rapport avec cet univers, et que les paroles figurent sur un album du groupe<sup>441</sup>, mais cela ne s'est jamais produit<sup>442</sup>. Il ajoute :

J'ai compris tôt que mettre de la musique sur ces récits serait la meilleure manière d'exprimer mes sentiments à l'égard de ce concept. Je voulais composer de la musique sombre pour un monde sombre et très triste. C'est ainsi que Mortiis est né ... essentiellement<sup>443</sup>.

---

<sup>437</sup> Entretien d'Oðinn avec Mortiis, *op. cit.*, p. 23. (Je traduis.)

<sup>438</sup> Entretien de Thorns avec Mortiis *op. cit.*, p. 11.

<sup>439</sup> Entretien de Gro Husmo avec Mortiis dans Husmo, Gro, (éd.), « Mortiis », dans *Valkyrjens Fugler*, vol. 1, Norvège, 1995, p. 3.

<sup>440</sup> Entretien avec Mortiis dans Jiménez, Raúl et Agustín Martín (éd.), « Mortiis », dans *Exstinctio Sensus*, vol. 1, Madrid, 1995, p. 20. (Je traduis.)

<sup>441</sup> Entretien de Gro Husmo avec Mortiis, *op. cit.*, p. 3.

<sup>442</sup> Entretien d'Oðinn avec Mortiis, *op. cit.*, p. 23.

<sup>443</sup> Entretien avec Mortiis dans O'Malley, Stephen F. (éd.), « Mortiis », dans *Descent*, vol. 2, Seattle, hiver/printemps 1995, p. 43. (Je traduis.)



Les paroles composées pour **Emperor** deviennent alors les fondements de son projet-concept **Mortiis**<sup>444</sup>, fondé le lendemain de son renvoi d'**Emperor**<sup>445</sup>, et dont j'étudie le concept avec davantage de précision dans le chapitre 6.2.2. Un ou deux jours après la création de son nouveau projet<sup>446</sup>, Mortiis débute la composition de sa première démo en solo, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*<sup>447</sup>, l'enregistre au début du printemps 1993 (alors que cela ne fait qu'un mois qu'il joue du synthétiseur<sup>448</sup>) dans la maison de ses parents<sup>449</sup>, et l'autopublie la même année.

Il apparaît alors que *The Song Of A Long Forgotten Ghost* est le premier enregistrement complet de dungeon synth exempt de morceaux de black metal ; ce qu'affirme également Whiteman<sup>450</sup>. Cependant, en 2022, Mortiis rapporte n'avoir aucunement eu l'impression de fonder quelque chose en enregistrant ses premiers albums. Il ne considère d'ailleurs toujours pas avoir créé le dungeon synth bien qu'il reconnait y avoir contribué<sup>451</sup>.

Toujours est-il que ce premier enregistrement de Mortiis marque le début de son *Era I* (« Ère I »)<sup>452</sup>, dénommée ainsi pour la séparer des deux suivantes, plutôt consacrées à la darkwave et au rock industriel<sup>453</sup>. Cette première ère de la discographie de **Mortiis** s'étend de 1993 à 1999<sup>454</sup> et est composée, en plus de la démo précitée, des albums

---

<sup>444</sup> *Ibidem*.

<sup>445</sup> Entretien d'Oðinn avec Mortiis, *op. cit.*, p. 23.

<sup>446</sup> Entretien de Ruslan Aarsland avec Mortiis dans Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 84.

<sup>447</sup> Mortiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Mortiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, Pagan Records, MOON MC 014, 1995.

<sup>448</sup> Entretien avec Mortiis dans Jiménez, Raúl et Agustín Martín (éd.), *op. cit.*, p. 20.

<sup>449</sup> Entretien d'Oðinn avec Mortiis, *op. cit.*, p. 23.

<sup>450</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Jordan Whiteman, *op. cit.*

<sup>451</sup> Entretien de Ruslan Aarsland avec Mortiis dans Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 88.

<sup>452</sup> Une description des ères de **Mortiis** peut être trouvée sur la page *Wikipedia* anglophone de l'artiste : « Mortiis », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], <https://en.wikipedia.org/wiki/Mortiis>, dernière mise à jour le 22 mars 2025, consulté le 30 mai 2025.

<sup>453</sup> Kahler, Charles, *op. cit.*

<sup>454</sup> Carbon, Kaptain J.A., *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

suivants : *Født Til Å Herske*<sup>455</sup> (1994), que Butterlin et Carbon considèrent comme le déclencheur du dungeon synth<sup>456</sup> ; *Ånden Som Gjorde Opprør*<sup>457</sup> (1995) qui, selon Kobalos Castrec serait l'album codificateur du dungeon synth<sup>458</sup> ; *Keiser Av En Dimensjon Ukjent*<sup>459</sup> (1995) ; *Crypt Of The Wizard*<sup>460</sup> (1997) ; et enfin *The Stargate*<sup>461</sup> (1999). **Mortiis** entre ensuite dans ses *Era II* et *Era III* avec plusieurs albums au style musical très différent de ceux de l'ère précédente, pour enfin revenir à l'*Era I*, c'est-à-dire au dungeon synth, à partir de 2020 (à l'exception de *The Shadow Of The Tower*<sup>462</sup> paru en 2021) avec l'album *Spirit of Rebellion*<sup>463</sup>, suivi de trois albums enregistrés en direct à la fin des années 1990<sup>464</sup> et en 2022<sup>465</sup>. L'artiste rappelle toutefois qu'il existe des connexions symboliques entre les différentes ères de **Mortiis**, bien qu'elles ne soient pas évidentes<sup>466</sup>.

Mortiis fait également paraître un *EP*, aujourd'hui méconnu, en 1993 : *Alene I Stillhet / Forlatt*<sup>467</sup> sous le nom de **Håvard – Vond**. Il développe aussi ses autres projets parallèles dont les premiers enregistrements paraissent également durant les

---

<sup>455</sup> Mortiis, *Født Til Å Herske*, enregistré en 1993, 1 cassette, autopublication, s. n., 1994. Première réédition : Mortiis, *Født Til Å Herske*, enregistré en 1993, 1 CD, Malicious Records, MA003CD, 1994.

<sup>456</sup> « The History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; Butterlin, Alice, *op. cit.*

<sup>457</sup> Mortiis, *Ånden Som Gjorde Opprør*, enregistré en 1994, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.31, 1995.

<sup>458</sup> Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.*

<sup>459</sup> Mortiis, *Keiser Av En Dimensjon Ukjent*, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.37, 1995.

<sup>460</sup> Mortiis, *Crypt Of The Wizard*, 1 CD, Dark Dungeon Music, TOWER CD 2, 1997.

<sup>461</sup> Mortiis, *The Stargate*, 1 disque vinyle, Earache, MOSH 233, 1999.

<sup>462</sup> Mortiis, *The Shadow Of The Tower*, 1 CD, The Devil's Elixirs et Omnipresence, Elixir XXVIII CD et s. n., 2021.

<sup>463</sup> Mortiis, *Spirit of Rebellion*, 1 CD, Dead Seed Productions, DSP029CD, 2020.

<sup>464</sup> Mortiis, *Transmissions From The Western Walls Of Time*, enregistré en 1997, 1 CD, Funeral Industries, FI 114, 2021 ; Mortiis, *The Unfolding Of The Gates*, enregistré en 1998, 1 CD, Funeral Industries et Omnipresence, FI140 et s. n., 2025.

<sup>465</sup> Mortiis, *Crypt Of The Wizard (Live)*, enregistré en 2022, 1 cassette, Out Of Season et Omnipresence, oos216 et morpheus fortyseven MC, 2024.

<sup>466</sup> Entretien de Ruslan Aarsland avec Mortiis dans Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 87.

<sup>467</sup> Håvard – Vond, *Alene I Stillhet / Forlatt*, 1 disque vinyle, autopublication, s. n., 1993.

années 1990 : *Selv mord*<sup>468</sup> (1994) de **Vond**, *Fata Morgana*<sup>469</sup> (1995) de **Fata Morgana** et *The Devil's Songs*<sup>470</sup> (1996) de **Cîntecele Diavolui**.

Bien que **Mortiis** soit issu de la scène black metal, à laquelle l'artiste rapporte avoir emprunté l'attitude extrémiste qu'on retrouve dans le son de ses premiers enregistrements et dans l'aspect visuel de son projet, il rapporte s'être finalement séparé et isolé du black metal<sup>471</sup>, cependant moins par choix conscient que par évolution naturelle<sup>472</sup>. En 1995, il affirmait déjà que la musique metal échoue à transmettre l'essence du monde de son invention qu'il souhaite exprimer<sup>473</sup>.

### 3.2.5. Wongraven et Fjelltronen

Le troisième et dernier projet de la triade consensuelle de pionniers de dungeon synth est **Wongraven**, projet parallèle de Satyr, fondateur et multi-instrumentiste du groupe de black metal norvégien **Satyricon**<sup>474</sup>. Son unique enregistrement, *Fjelltronen*<sup>475</sup>, paru en 1995, constitue pour certains une extension des idées retrouvées dans les morceaux instrumentaux de **Satyricon**, tels que « I En Svart Kiste »<sup>476</sup>, paru en 1994 sur l'album *The Shadowthrone*<sup>477</sup>. En effet, Satyr affirme qu'il débute le projet **Wongraven** en 1992<sup>478</sup> car, bien que l'aspect médiéval de ces musiques correspondent

---

<sup>468</sup> Vond, *Selv mord*, 1 CD, Malicious Records, MR 004, 1994.

<sup>469</sup> Fata Morgana, *Fata Morgana*, 1 CD, Dark Dungeon Music, Tower CD1, 1995.

<sup>470</sup> Cîntecele Diavolui, *The Devil's Songs*, 1 disque vinyle, Dark Dungeon Music, TOWER EP 6, 1996.

<sup>471</sup> Entretien de Ruslan Aarsland avec Mortiis dans Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 91.

<sup>472</sup> *Idem*, p. 93.

<sup>473</sup> Entretien avec Mortiis dans Jiménez, Raúl et Agustín Martín (éd.), *op. cit.*, p. 19.

<sup>474</sup> « Satyricon », *op. cit.* ; « Wongraven », *Encyclopaedia Metallum*, *op. cit.*

<sup>475</sup> Wongraven, *Fjelltronen*, enregistré en 1993, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 006, 1995.

<sup>476</sup> « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.*

<sup>477</sup> Satyricon, *The Shadowthrone*, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 003, 1994.

<sup>478</sup> Entretien de Melankol avec Satyr dans Melankol (éd.), « Wongraven », dans *Nordic Vision: Norwegian Black Metal Magazine*, vol. 3, printemps 1995, p. 32 ; Entretien de Stephen F. O'Malley avec Frost et Satyr dans O'Malley, Stephen F. (éd.), « Satyricon », dans *Descent*, vol. 3, printemps 1996, p. 46.

à celui des enregistrements de **Satyricon**, l'artiste ressent le besoin d'en faire un disque à part<sup>479</sup>. Enregistrer cet album spécial, pour lui, est l'unique but de **Wongraven**<sup>480</sup>.

On constate cependant que la musique de *Fjelltronen* diffère de celle de « Channeling the Powers of Souls into a New God »<sup>481</sup> et des premiers enregistrements de **Mortiis**. En effet, bien que les synthétiseurs soient très présents dans l'album de **Wongraven**, les instruments acoustiques et la voix le sont également. Pour Pilo, cet enregistrement se rapproche dès lors de la musique folk, au sens de « musiques traditionnelles préindustrielles de transmission orale »<sup>482</sup>, bien qu'il soit basé sur les concepts du médiévalisme et de la nordicité<sup>483</sup>. Satyr considère, quant à lui, que le style de Wongraven est « médiéval, classique sans aucune associations [*sic*] au metal »<sup>484</sup> mais, la même année, il affirme que **Wongraven** est associé au black metal : « [...] nous étions l'ABSOLU premier groupe à utiliser ce style médiéval dans le black metal<sup>485</sup>. »

Pour résumer, les pionniers du dungeon synth ne semblent pas tous être issus de la scène black metal norvégienne. Le premier morceau de dungeon synth serait « Channeling the Powers of Souls into a New God » de **Burzum** paru sur sa première démo<sup>486</sup> en 1991, puis sur son premier album en 1992<sup>487</sup>. Le premier enregistrement complet de dungeon synth demeure, quant à lui, difficile à désigner. Si l'on considère **Kirkwood** comme du dungeon synth, il s'agirait alors de *Where Shadows Lie*<sup>488</sup>

---

<sup>479</sup> Entretien de Stephen F. O'Malley avec Frost et Satyr, *op. cit.*, p. 46.

<sup>480</sup> Entretien de Melankol avec Satyr, *op. cit.*, p. 32.

<sup>481</sup> Burzum, *Demo I*, dit aussi *Reh*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1991 ; Burzum, *Burzum*, 1 CD, Deathlike Silence Productions, ANTI-MOSH 002, 1992.

<sup>482</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 406.

<sup>483</sup> *Idem*, p. 419.

<sup>484</sup> Entretien d'Aasmund et Oðinn avec Satyr dans Aasmund et Oðinn (éd.), « Satyricon », dans *Einherjum*, vol. 1, Norvège, 1995, p. 2.

<sup>485</sup> Entretien de Melankol avec Satyr, *op. cit.*, p. 32.

<sup>486</sup> Burzum, *Demo I*, dit aussi *Reh*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1991.

<sup>487</sup> Burzum, *Burzum*, 1 CD, Deathlike Silence Productions, ANTI-MOSH 002, 1992.

<sup>488</sup> Jim Kirkwood, *Where Shadows Lie*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1990. Première réédition : Jim Kirkwood, *Where Shadows Lie*, 1 CD, Dark Age Music, D.A.M. 30, 2007.

(1990). Sinon, il pourrait autant s'agir de *The Circle of Agurak*<sup>489</sup> d'**Equitant**, d'*Abgzvoryathre*<sup>490</sup> de **Moëvöt**, de *The Song Of A Long Forgotten Ghost*<sup>491</sup> de **Mortiis** ou d'*Alene I Stillhet / Forlatt*<sup>492</sup> d'**Håvard – Vond**, tous parus en 1993. Cependant, si l'on met de côté les démos de ce classement ainsi que le projet à l'étiquette débattue, le premier *album* complet de dungeon synth serait alors français, *Abgzvoryathre*, ou norvégien, *Alene I Stillhet / Forlatt*, et serait paru en 1993. Cette proposition d'enregistrements fondateurs du genre ne correspond donc pas exactement à la triade de pionniers du dungeon synth consensuelle mais elle correspond au relevé plus général que font les différents auteurs des pionniers du genre, bien que les enregistrements de **Wongraven** et des autres projets cités soient légèrement plus tardifs. Par ailleurs, cela remet également en question le caractère norvégien de la naissance du dungeon synth, à moins qu'il ne soit un élément absolument nécessaire à la qualification de « dungeon synth » de ces enregistrements, auquel cas **Kirkwood**, **Equitant** et **Moëvöt** en seraient exclu. Dès lors, le projet **Mortiis** ne serait pas *le* projet pionnier du dungeon synth, mais **Mortiis**, en tant que musicien, le serait, étant donné qu'il est derrière **Håvard – Vond**.

Par ailleurs, étant donné que cette proposition de fondateurs du dungeon synth est élaborée à partir de travaux récents et non de sources contemporaines aux faits relatés, elle doit être relativisée et n'est vraie que jusqu'à preuve du contraire. En effet, cette conclusion n'est pas figée et pourrait être modifiée si les « archéologues » du dungeon synth (*cf. infra*, chap. 4.2.2.1) redécouvraient d'obscurs enregistrements prédatant ceux étudiés ici. Cela semble peu probable tant le récit des origines du dungeon synth et le quasi-consensus autour de ses pionniers sont forts, mais il se pourrait qu'un enregistrement de musique électronique publié par un membre de la scène black metal

---

<sup>489</sup> Equitant, *The Circle Of Agurak*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Equitant, *The Circle Of Agurak*, 1 CD, Old Captain et Faust, OCS et FCD01, 2018.

<sup>490</sup> Moëvöt, *Abgzvoryathre*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Moëvöt, *Abgzvoryathre*, 1 CD, Kaleidarkness, KCD0001, 2014.

<sup>491</sup> Mortiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Mortiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, Pagan Records, MOON MC 014, 1995.

<sup>492</sup> Håvard – Vond, *Alene I Stillhet / Forlatt*, 1 disque vinyle, autopublication, s. n., 1993.

(norvégienne ou non), aujourd'hui oublié, ait inspiré les musiciens des projets précités. Pour s'en assurer, et éventuellement réinterpréter cette triade de pionniers, il serait nécessaire de réaliser une étude approfondie des enregistrements de musique électronique issue de la scène black metal autour de 1991 et 1993, ce qui excède le cadre de ce mémoire.

### 3.3. « Âge sombre » du dungeon synth (2000-2011)

Après avoir étudié sa naissance dans la scène norvégienne de black metal au début des années 1990 et présenté brièvement ses principaux pionniers, je peux maintenant aborder la période de déclin et de stagnation du dungeon synth<sup>493</sup>. Ainsi que le relèvent plusieurs auteurs d'« histoires » du dungeon synth en ligne, les années 2000, seraient caractérisées, pour le dungeon synth, par une grande baisse de production d'enregistrements<sup>494</sup>, justifiant ainsi le qualificatif d'« âge sombre »<sup>495</sup> de l'histoire du genre, qui leur est parfois attribué<sup>496</sup>.

---

<sup>493</sup> Par manque de documentation, je n'étudie pas, dans ce mémoire, le développement du dungeon synth durant la seconde moitié des années 1990. Cependant, à titre indicatif, la production d'enregistrements du genre, si l'on s'en tient à l'histogramme de *Rate Your Music* étudié au chapitre 3.2.1, aurait augmenté dès 1994, avec un nombre de sorties qui triplerait par rapport à l'année précédente, jusqu'à atteindre un premier pic de production en 1996 avec la parution de 76 enregistrements (« Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.*).

<sup>494</sup> « (Actual) Dungeon Synth. A Guide For People Who Are New To The Genre », *A Guide to Dungeon Synth*, [en ligne], <https://www.dungeon-synth.com/#>, s. d., consulté le 29 octobre 2024 ; « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; « History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; Gulley, Nathan, *op. cit.* ; Shutter, Nick, « Decades », *op. cit.*

<sup>495</sup> Les artistes de la scène black metal norvégienne des années 1990 considèrent le Moyen Âge comme un « âge sombre » (Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme empreint de *fantasy* », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 248.). Dès lors, j'émetts l'hypothèse selon laquelle les artistes de dungeon synth auraient hérité cette vision du black metal, qui perdurerait au sein de la scène dungeon synth mondiale actuelle. Le dungeon synth des années 2000, caractérisé par un déclin important, porterait donc parfois le nom d'« âge sombre » en rapport avec cette vision du Moyen Âge.

<sup>496</sup> « History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; Carbon, Kaptain. J.A., « Homebrewed: An Introduction To Dungeon Synth », *Reddit*, [en ligne], [https://www.reddit.com/r/Metal/comments/kvt60e/homebrewed\\_an\\_introduction\\_to\\_dungeon\\_synth/](https://www.reddit.com/r/Metal/comments/kvt60e/homebrewed_an_introduction_to_dungeon_synth/), mis en ligne le 12 janvier 2021, consulté le 28 octobre 2024 ; Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic

Bien que l'« âge sombre » du dungeon synth soit souvent considéré comme une période séparée des époques « classique » et « moderne » du dungeon synth, j'insère ce sous-chapitre au sein de celui consacré au dungeon synth « classique » pour deux raisons. Premièrement, parce qu'une baisse de production *seule* ne peut véritablement relever d'un basculement vers une nouvelle ère d'un genre musical. Et, deuxièmement, parce que les œuvres des années 2000 à 2011 semblent poursuivre ce qui a été entrepris au début des années 1990, sans évolution (extra-)musicale notable. Par ailleurs, sur la chaîne *YouTube* The Dungeon Synth Archives, les enregistrements des années 2000 sont souvent étiquetés « dungeon synth *old-school* »<sup>497</sup>, les liant ainsi au dungeon synth de la décennie précédente pour une raison étudiée ultérieurement (*cf. infra*, chap. 4.2.4). Il serait toutefois pertinent de vérifier par l'analyse le bien fondé de l'appartenance du dungeon des années 2000 au dungeon synth « classique ».

Quoi qu'il en soit, la perte d'inertie du dungeon synth, qui prend fin aux alentours de 2011, est étudiée dans ce sous-chapitre en analysant des données chiffrées délivrées sur des sites internet spécialisés en données sur les enregistrements, et suivie par l'annonce d'une cause hypothétique de ce déclin.

### 3.3.1. Déclin et stagnation de la production

Dans la littérature scientifique, à part Dima et Pilo qui relèvent, dans une note de bas de page, que le nombre d'enregistrements de dungeon synth reste « modeste » durant les années 2000, avant de connaître un regain d'intérêt<sup>498</sup>, aucun autre auteur ne parle de cette période de déclin et de stagnation du genre. La littérature non-scientifique sur

---

(Andrew Werdna) », *Tape Wyrms*, [en ligne], <https://tapewyrmmetal.com/archives/3743#more-3743>, mis en ligne le 31 décembre 2020, consulté le 21 octobre 2024.

<sup>497</sup> Voir par exemple : The Dungeon Synth Archives, « Corvus Neblus - Chapter II - Strahd's Possession (2001) (Old-School Dungeon Synth) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=qf0C1nDi0UM>, mis en ligne le 21 juin 2017, consulté le 13 mai 2025 ; The Dungeon Synth Archives, « Château Sombre - Demo I (2003) (Old-School Dungeon Synth, Dark Ambient) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=kUkQByWRi4c>, mis en ligne le 26 août 2017, consulté le 13 mai 2025 ; The Dungeon Synth Archives, « Sole Occidente - Ye Last Journey of Mine (2003) (Old-School Dungeon Synth, Neoclassical) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=dxxmkYr5G7I>, mis en ligne le 19 avril 2021, consulté le 13 mai 2025.

<sup>498</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 145.

le dungeon synth évoque également assez peu cette période. Par exemple, Carbon, qui a écrit plusieurs articles sur le genre, ne parle de la période des années 2000 que dans l'un d'entre eux. Il y évoque l'« âge sombre »<sup>499</sup> du dungeon synth entre 2000 et 2011, durant lequel le genre n'aurait existé que dans l'ombre<sup>500</sup>. D'autres auteurs en ligne rapportent que peu de projets demeurent actifs durant les années 2000, que seuls une poignée d'entre eux « gardaient l'esprit en vie »<sup>501</sup>, que la scène dungeon synth aurait continué calmement mais sans recevoir beaucoup d'attention extérieure<sup>502</sup>, ou encore que le genre serait même « presque mort »<sup>503</sup> dans la seconde partie des années 2000. Whiteman considère toutefois que, à la suite d'une « croissance fulgurante »<sup>504</sup> du dungeon synth et de l'intérêt qu'il suscite durant les années 1990<sup>505</sup>, c'est à la fin de cette décennie que le dungeon synth s'amenuise grandement, pour être ensuite presque entièrement inactif durant les années 2000<sup>506</sup>. Le déclin de la scène dungeon synth correspondrait, par ailleurs, à celui de la seconde vague du black metal<sup>507</sup>.

Sur l'histogramme de *Rate Your Music* représentant le nombre d'enregistrements de dungeon synth parus chaque année, dont le début a déjà été analysé, on remarque bel et bien un déclin de production. Toutefois, ce déclin, ainsi que Whiteman l'avance, semble plutôt débiter dès la fin des années 1990 et non pas au début des années 2000. En effet, en 1997, ce sont 54 enregistrements qui paraissent, ce qui représente 28,9% de moins qu'en 1996. Néanmoins, les deux années suivantes font à nouveau l'objet d'une légère hausse de production avec la sortie de 56 enregistrements en 1998 et de

---

<sup>499</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Homebrewed ... », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>500</sup> *Ibidem.*

<sup>501</sup> Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>502</sup> Shutter, Nick, « Decades », *op. cit.*

<sup>503</sup> Shutter, Nick, « 🍷 », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>504</sup> Whiteman, Jordan, « Rock It from the Crypt: Jordan Whiteman on the Invention of Dungeon Synth », *The Quietus*, [en ligne], <https://thequietus.com/culture/books/rock-it-from-the-crypt-jordan-whiteman-on-the-invention-of-dungeon-synth/>, mis en ligne le 15 décembre 2024, consulté le 24 février 2025. (Je traduis.)

<sup>505</sup> Ce développement n'a pourtant rien d'exceptionnel si l'on se réfère à l'histogramme de *Rate Your Music* (cf. *supra*, note 523, p. 100).

<sup>506</sup> Whiteman, Jordan, « Rock It from the Crypt ... », *op. cit.*

<sup>507</sup> « History of Dungeon Synth », *op. cit.*



65 l'année suivante mais, dès la première année du second millénaire, la production chute de 28 enregistrements. Cette diminution peut paraître insignifiante à l'échelle de l'histoire de la musique mais, à la petite échelle à laquelle le *dungeon synth* se trouve durant ces années, cela représente tout de même une chute de 44% de la production en 2000 par rapport à l'année 1999. Ensuite, sur onze années, entre 2000 et 2010 inclus, le nombre de sorties de *dungeon synth* reste relativement stable avec une moyenne de 31,2 enregistrements publiés par année. On constate tout de même un petit creux en 2006 avec 24 enregistrements qui sont publiés, suivi par un faible pic de 39 sorties l'année suivante, avant de se stabiliser à nouveau<sup>508</sup>. Gardons toutefois à l'esprit que les nombres que ce graphique présente sont à relativiser car tous les enregistrements de *dungeon synth* ne sont pas répertoriés sur *Rate Your Music* ; ils sont toutefois indicateurs de tendances.

On peut dès lors conclure de cette analyse de graphique que, amorcé dès 1996, un déclin de la production de *dungeon synth* a lieu à partir de 2000 et que celui-ci est suivi par dix ans de stagnation. Cette conclusion est appuyée par deux autres éléments. Tout d'abord, les totaux de sorties référencées avec l'étiquette de style « *dungeon synth* » par décennies visibles sur *Discogs*, bien qu'ils soient moins précis que le graphique de sorties par années de *Rate Your Music*, démontrent que la décennie des années 1990 voit paraître 394 enregistrements, tandis que celle des années 2000 est bien moins productive et voit sa production chuter de 29,9% par rapport aux années 1990<sup>509</sup>. Ensuite, un graphique similaire, constitué par Dima et Pilo à partir des enregistrements diffusés par la chaîne *YouTube* The Dungeon Synth Archives et sur lequel ils font figurer le nombre d'enregistrements étiquetés « *dungeon synth* » par année entre 1990 et 2021, dessine des courbes qui, mise à part l'année 1996, correspondent à peu près à celles dessinées par le graphique de *Rate Your Music*<sup>510</sup>. Je n'analyse cependant pas en profondeur les données de ce graphique dans mon travail<sup>511</sup>.

---

<sup>508</sup> « *Dungeon Synth* », *Rate Your Music*, *op. cit.* (Je calcule.)

<sup>509</sup> « Vue d'ensemble *Dungeon Synth* Style », *op. cit.* (Je calcule.)

<sup>510</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 144.

<sup>511</sup> J'écarte le graphique de Dima et Pilo pour trois raisons. Premièrement, l'article étant paru il y a deux ans, les chiffres ne sont plus d'actualité vu le nombre d'enregistrements, anciens et récents, que publie la chaîne *YouTube* régulièrement (environ deux ou trois fois par mois). Deuxièmement, les

### 3.3.2. Facteur hypothétique du déclin

Les causes de l'affaiblissement du dungeon synth au début du second millénaire demeurent mystérieuses. Une hypothèse peut cependant être avancée mais mériterait d'être étudiée plus avant, en se référant, par exemple, aux sources primaires. Dans la description du dungeon synth sur *Rate Your Music*, on peut lire que les artistes du genre auraient mis fin à leur projet musical dans les années 2000, voire changé de style<sup>512</sup>, ce qu'un bref regard à la carrière des pionniers faisant l'objet des sous-chapitres 3.2.3 à 3.2.5 confirme.

En effet, ainsi que précédemment abordé et que l'avancent à juste titre un grand nombre d'auteurs, **Mortiis** a changé de style musical dès le début des années 2000<sup>513</sup>. Après *The Stargate*<sup>514</sup> (1999), qui s'éloigne déjà un peu du style musical de ses albums précédents et qui, contrairement à eux, ne possède déjà plus l'étiquette de style « Dungeon Synth » sur *Discogs*<sup>515</sup>, son premier album du second millénaire, *The Smell of Rain*<sup>516</sup> (2001), s'éloigne complètement du dungeon synth pour rejoindre la musique industrielle. Ce revirement de style musical de **Mortiis** est caractérisé par la fin de son *Era I*<sup>517</sup> (cf. *supra*, chap. 3.2.4) et l'entrée dans son *Era II*, qui est mise de côté dans ce mémoire étant donné son absence de lien avec le dungeon synth<sup>518</sup>. En ce qui

---

musicologues ne basent ce graphique que sur un corpus restreint de seulement un millier d'enregistrements, ce qui, bien qu'indicateur de tendances, ne me semble pas assez représentatif pour ce type d'analyse. Troisièmement, l'année 1996 de leur graphique est tout à fait curieuse : elle présente une chute de production drastique avec un nombre d'enregistrements presque nul, ce qui est bien loin du pic de production de près de quatre-vingts enregistrements que rapporte *Rate Your Music*, ce qui fait douter de la bonne représentativité de ce corpus d'enregistrements tirés de The Dungeon Synth Archives.

<sup>512</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.*

<sup>513</sup> « The History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Days of Yore ... », *op. cit.* ; Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.* ; Petiteau, Frantz-Emmanuel, *op. cit.*, p. 303-306, Shutter, Nick, « Decades », *op. cit.*

<sup>514</sup> Mortiis, *The Stargate*, 1 disque vinyle, Earache, MOSH 233, 1999.

<sup>515</sup> « Mortiis – The Stargate », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/master/29877-Mortiis-The-Stargate>, s. d., consulté le 9 mai 2025.

<sup>516</sup> Mortiis, *The Smell of Rain*, 2 disques vinyle, Earache, MOSH 248, 2001.

<sup>517</sup> Kahler, Charles, *op. cit.*

<sup>518</sup> Notons toutefois que l'artiste norvégien reviendra au dungeon synth en 2020 avec *Spirit of Rebellion* (Mortiis, *Spirit of Rebellion*, 1 CD, Dead Seed Productions, DSP029CD, 2020.).

concerne **Burzum**, aucun enregistrement ne paraît entre *Hliðskjálf*<sup>519</sup> (1999) et *Belus*<sup>520</sup> (2010). Ce dernier n'est d'ailleurs pas un album de dungeon synth ; le suivant de ce genre sera *Sól austan, Máni vestan*<sup>521</sup> (2013), composé à la demande de son épouse pour la bande-sonore de leur film *Forebears*<sup>522</sup>. Cette absence de production musicale durant onze années s'explique par le fait que Vikernes est emprisonné pendant ce temps et, bien qu'il ait le droit d'accéder en prison à des instruments de musique pour composer *Dauði Baldrs*<sup>523</sup> (1997) et *Hliðskjálf*, cet accès lui est retiré après quelques semaines<sup>524</sup>. Quant à **Wongraven**, Satyr ne sortira aucun autre enregistrement avec ce projet après *Fjelltronen*<sup>525</sup> (1995).

Les raisons du changement de style musical de **Mortiis** et de l'arrêt du projet **Wongraven** restent toutefois secrètes, bien que celles de l'arrêt temporaire de la carrière de **Burzum** soit connues et compréhensibles. Lena indique cependant qu'il est très fréquent que les projets musicaux de genres en phase d'avant-garde s'étiolent ou fusionnent avec d'autres styles musicaux<sup>526</sup>. Une consultation approfondie des sources d'époque, telles que des entretiens que ces artistes ont pu avoir accordé, permettrait peut-être d'éclairer les raisons de ce phénomène dans le cadre du dungeon synth. Il demeure toutefois pertinent de supposer que l'arrêt ou le revirement des projets des fers de lance du genre aient entraîné la chute de celui-ci, les « suiveurs » étant moins disposés à poursuivre leur propre carrière sans leurs modèles.

Pour synthétiser, en analysant des données numériques fournies par des bases de données musicales en ligne, on constate que la production d'enregistrements de dungeon synth durant les années 2000, comparée à celle des années 1990, subit

---

<sup>519</sup> Burzum, *Hliðskjálf*, enregistré en 1998, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 021 et Cymophane Productions, EYE 006, 1999.

<sup>520</sup> Burzum, *Belus*, 1 CD, Byelobog Productions, BYE001CD, 2010.

<sup>521</sup> Burzum, *Sól austan, Máni vestan*, 1 CD, Byelobog Productions, BYE011CD, 2013.

<sup>522</sup> Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again*, op. cit., p. 452.

<sup>523</sup> Burzum, *Dauði Baldrs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.

<sup>524</sup> Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again*, op. cit., p. 440-441.

<sup>525</sup> Wongraven, *Fjelltronen*, enregistré en 1993, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 006, 1995.

<sup>526</sup> Lena, Jennifer C., op. cit., p. 32.

manifestement un déclin de production avant d'entrer dans une période de stagnation d'environ dix ans. L'hypothèse selon laquelle la raison de ce phénomène est liée à un changement dans le cours du projet musical des pionniers du dungeon synth est envisageable bien qu'elle reste à confirmer. Ne pouvant m'attarder sur toute l'histoire du dungeon synth, je ne m'étends pas davantage sur cette période. Le lecteur intéressé pourra néanmoins se tourner vers quelque liste d'enregistrements notables des années 2000<sup>527</sup>. Par ailleurs, n'étudiant aucunement la réception du dungeon synth, il serait pertinent d'étudier l'intérêt que suscite le dungeon synth au cours de la première décennie du second millénaire en examinant les ventes afin de déterminer si elles restent constantes par rapport à la décennie précédente ou si elles baissent puis stagnent comme la production. Il serait également judicieux d'étudier par l'analyse si, d'un point de vue musical, le dungeon synth des années 1990 et celui des années 2000 demeurent similaires ou se différencient.

---

<sup>527</sup> « (Actual) Dungeon Synth. A Guide For People Who Are New To The Genre », *op. cit.*

## 4. Dungeon synth « moderne » (2011-présent)

Maintenant que la période dite « classique » du dungeon synth a été explorée depuis ses origines jusqu'à son déclin et sa stagnation, l'attention peut désormais se tourner vers la suite de l'histoire du genre en s'attardant sur son ère « moderne ». J'analyse, dans le premier sous-chapitre de cette section, la généalogie de l'étiquette « dungeon synth » en commençant par des fondamentaux théoriques, puis en décrivant un ensemble d'étiquettes utilisées avant qu'elle n'entre en usage, ce qui est finalement étudié. Le second sous-chapitre est, quant à lui, consacré à la renaissance du genre dungeon synth après son « âge sombre ». J'étudie alors l'augmentation de la production d'enregistrements du genre, les facteurs qui y ont contribué ainsi que plusieurs conséquences de ce renouveau, telles que la multiplication des subdivisions génériques, une vague de critique traditionnaliste, le passage du genre à la musique *live*, le développement virtuel de la scène et celui des maisons de disques qui diffusent le genre.

### 4.1. Généalogie de l'étiquette « dungeon synth »

Selon Iulia Dima et Baptiste Pilo, le second récit des origines du dungeon synth se trouve dans l'apparition de l'étiquette qui désigne le genre<sup>528</sup>. Cette dernière n'a toutefois pas été créée en même temps que les premières musiques de dungeon synth ; il aura fallu près de trente ans pour qu'elle apparaisse. Pour les deux musicologues, le discours qui entoure le dungeon synth est celui qui le construit en tant que genre musical<sup>529</sup>. L'étiquette « dungeon synth » est une recatégorisation contemporaine permettant de qualifier les enregistrements qui portaient, jusqu'alors, d'autres noms<sup>530</sup>,

---

<sup>528</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, « Donjons & synthétiseurs : le dungeon synth, émergence d'un genre musical sur YouTube et Bandcamp », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 142.

<sup>529</sup> *Idem*, p. 155.

<sup>530</sup> *Idem*, p. 145.

ce que confirme le créateur de cette étiquette<sup>531</sup>. D'autres considèrent qu'avant la dénomination du dungeon synth par cette étiquette, on parlait de ces musiques en utilisant un ensemble de mots descriptifs plutôt qu'un nom spécifique<sup>532</sup> ou encore que le genre était une « nébuleuse de musique partageant les mêmes idées »<sup>533</sup> mais qui n'avait aucun nom défini<sup>534</sup>.

Par volonté de cohérence, c'est dans ce sous-chapitre que sont relevées et analysées les multiples étiquettes qui sont employées avant celle de « dungeon synth », bien que cela rompe la chronologie installée jusqu'ici par les chapitres précédents. Elles sont présentées en deux catégories principales, celles relevant d'un autre genre musical et celles qui ne sont que descriptives. Je reprends ensuite l'histoire du dungeon synth en décrivant l'apparition et la signification de cette nouvelle étiquette de genre, ainsi que les conséquences qui en découlent. Ces dernières ont leur place dans ce sous-chapitre car l'étude de l'étiquette qui définit le genre aurait été inappropriée en début de travail puisqu'elle n'apparaît que tardivement. Par ailleurs, l'étiquette « dungeon synth » étant rétroactivement attribuée aux enregistrements précédant sa création, j'ai voulu refléter ce phénomène en désignant les enregistrements étudiés dans les chapitres précédents, c'est-à-dire les enregistrements réalisés avant l'invention de « dungeon synth », par cette étiquette. Il convient toutefois d'abord de faire la différence entre une étiquette de genre et une balise.

#### 4.1.1. Étiquettes de genre et balises : fondements théoriques

Les balises sont simplement des étiquettes non structurées qui sont attribuées à une ressource. À la différence de l'attribution traditionnelle de mots-clés, où les termes sont souvent tirés d'un vocabulaire contrôlé, aucune restriction n'est imposée à la

---

<sup>531</sup> Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic (Andrew Werdna) », *Tape Wyrms*, [en ligne], <https://tapewyrmmetal.com/archives/3743#more-3743>, mis en ligne le 31 décembre 2020, consulté le 21 octobre 2024.

<sup>532</sup> Whiteman, Jordan, « Rock It from the Crypt: Jordan Whiteman on the Invention of Dungeon Synth », *The Quietus*, [en ligne], <https://thequietus.com/culture/books/rock-it-from-the-crypt-jordan-whiteman-on-the-invention-of-dungeon-synth/>, mis en ligne le 15 décembre 2024, consulté le 24 février 2025.

<sup>533</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/primers/>, dernière mise à jour en 2024, consulté le 28 octobre 2024. (Je traduis.)

<sup>534</sup> *Ibidem*.

composition d'une balise. Une balise typique est un mot ou une courte phrase qui décrit la ressource. Il n'y a généralement aucune restriction quant au nombre de balises pouvant être attribuées à un élément. Ces balises sont généralement attribuées par un non-expert pour son usage personnel, comme pour l'organisation personnelle ou pour aider à la recherche ultérieure. La valeur réelle de ces étiquettes apparaît lorsqu'elles sont regroupées dans un ensemble unique et partagé, parfois désigné comme une folksonomie<sup>535</sup>.

Ainsi que l'ingénieur en technologies musicales Paul Lamere l'explique dans cet extrait, une balise est une étiquette (un « *tag* » est un « *label* »)<sup>536</sup> composée d'un ou plusieurs mots, généralement choisis par les auditeurs, et dont l'objectif est de définir la ressource, en l'occurrence un enregistrement ou un artiste musical, afin de la classer. Un ensemble de balises peut être qualifié de « folksonomie »<sup>537</sup>, que l'architecte de l'information Thomas Vander Wal définit comme suit :

La folksonomie est le résultat de balisage personnel libre d'informations et d'objets (tout ce qui possède une URL) pour sa restitution personnelle. Le balisage est effectué dans un environnement social (généralement partagé et ouvert aux autres). La folksonomie est créée à partir de l'acte de balisage par la personne qui consomme l'information.

La valeur de ce balisage externe est dérivée des personnes utilisant leur propre vocabulaire et ajoutant une signification explicite, qui peut provenir d'une compréhension inférée de l'information/objet. Les personnes ne catégorisent pas tant, mais fournissent un moyen de relier les éléments (en plaçant des accroches) pour fournir leur signification dans leur propre compréhension<sup>538</sup>.

Avec cet extrait, Vander Wal définit la folksonomie comme un balisage personnalisé et libre d'informations et d'objets dans le but de pouvoir les retrouver. Il ne s'agit pas vraiment de catégoriser ces objets mais plutôt de les relier entre eux, à partir d'un vocabulaire personnel, afin d'enrichir leur compréhension<sup>539</sup>. Des exemples de folksonomie peuvent être trouvés sur la plateforme de suivi et d'analyse d'écoute

---

<sup>535</sup> Lamere, Paul, « Social Tagging and Music Information Retrieval. », *Journal of New Music Research*, vol. 37, no 2, 2008, p. 102. (Je traduis.)

<sup>536</sup> Étant donné que ce chapitre aborde autant les « *labels* » que les « *tags* », je choisis de traduire le premier par « étiquettes » (lorsqu'il ne signifie pas « maisons de disques »), et le second par « balises », bien qu'ils puissent tous deux être traduits par « étiquette ».

<sup>537</sup> Lamere, Paul, *op. cit.*, p. 102.

<sup>538</sup> Vander Wal, Thomas, « Folksonomy », *Vanderwal.net*, [en ligne], <https://www.vanderwal.net/folksonomy.html>, mis en ligne le 2 février 2007, consulté le 18 juillet 2025. (Je traduis.)

<sup>539</sup> *Ibidem*.

musicale en ligne *Last.fm*<sup>540</sup>. Il est donc nécessaire de garder à l'esprit que les balises que l'on retrouve, par exemple, sur *Bandcamp* ou dans les titres des vidéos de The Dungeon Synth Archives sur *YouTube* n'ont pas été appliquées institutionnellement aux enregistrements mais par les artistes ou les auditeurs eux-mêmes ; elles sont donc à considérer avec un esprit critique. Il en va de même pour toutes les balises qualifiant les enregistrements de dungeon synth avant l'apparition du terme. Étant donné que les balises sont elles-mêmes des étiquettes, j'emploierai le mot « étiquette » pour me référer au deux tout au long de ce chapitre, par commodité. J'étudierai toutefois uniquement les étiquettes *de genre* et non celles de classement personnel, comme celles sur *Last.fm*, bien que la distinction soit parfois difficile à opérer.

Concernant les étiquettes de genre, l'une des raisons de leur utilisation avancée par Simon Frith est que cette catégorisation permet d'« organiser le processus de

---

<sup>540</sup> Les onglets « Tags » des trois pages relatives à l'album *Dauði Baldrs* (Burzum, *Dauði Baldrs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.) de **Burzum** sur ce site répertorient les balises associées à cet enregistrement (« Balder's Død », *Last.fm*, [en ligne], <https://www.last.fm/fr/music/Burzum/Balder%27s+D%C3%B8d/+tags>, s.d., consulté le 9 avril 2025 ; « Dauði Baldrs », *Last.fm*, [en ligne], <https://www.last.fm/fr/music/Burzum/Dauði+Baldrs/+tags>, s. d., consulté le 9 avril 2025 ; « Dauði Baldrs », *Last.fm*, [en ligne], <https://www.last.fm/fr/music/Burzum/Dau%C3%B0i+Baldrs>, s.d., consulté le 9 avril 2025.). Une rapide analyse de ces balises, que je combine à partir des trois pages et traduis, montre qu'elles peuvent être associées à la date de sortie de l'enregistrement (« 1997 ») ; à la nationalité de l'artiste (« norvégien ») ; à une vague description de la musique (« électronique », « instrumentale ») ; à des genres et styles musicaux, larges ou précis (« ambient », « dark ambient », « dungeon synth », « ambient épique », « ambient minimaliste », « minimalisme ») et qui ne correspondent pas nécessairement à la musique entendue dans l'enregistrement (« black metal », « black metal ambient », « black metal norvégien », « folk païen ») ; à des adjectifs qualifiant ce que la musique peut évoquer (« atmosphérique » ; « épique », « médiéval ») ; à un adjectif propre au black metal (« kvlt » (il s'agit d'une stylisation de « kult » ou « cult », bokmål et anglais pour « culte »). Ce mot est utilisé dans le cadre du black metal, souvent dans l'expression « *trve kvlt* » (stylisation de « *true cult* », pour « vrai culte »), pour désigner les groupes les plus anciens et « authentiques » du genre. Davantage d'informations sur ce terme et cette expression peuvent être trouvées sur « Kvlt », *Dictionnaire.com*, [en ligne], <https://www.dictionnaire.com/e/pop-culture/kvlt/>, mis en ligne le 5 juillet 2019, consulté le 9 avril 2025 et « Kvlt », *Urban Dictionary*, [en ligne], <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Kvlt>, dernière mise à jour le 17 octobre 2020, consulté le 9 avril 2025.). Les deux dernières balises répertoriées, « mes trucs » (« *my stuff* ») et « trucs parfaits » (« *perfect stuff* »), sont étonnantes. On ne peut que supposer qu'elles ont été ajoutées par un utilisateur afin qu'il puisse les classer dans sa propre collection sur *Last.fm*, ce qui répond bien à l'usage de balises dans le cadre d'une organisation personnelle des enregistrements, tel que l'explique Lamere dans l'extrait susmentionné, ainsi qu'à la définition de « folksonomie » proposée par Vander Wal.



vente »<sup>541</sup>. Dans le cas du *dungeon synth*, le marché n'étant pas très grand, j'étends également la dimension de vente à celle du nombre d'écoutes et d'interactions avec l'enregistrement en ligne. Pour une maison de disques ou pour un artiste, qualifier les enregistrements qu'ils diffusent avec des étiquettes particulières permet ainsi de cibler un public particulier, et donc une éventuelle clientèle. Dès lors, préciser, comme le fait, par exemple, la maison de disques états-unienne Neverwood Records sur sa page *Bandcamp*, qu'elle diffuse des enregistrements de *dungeon synth*, *fantasy synth*, *nature synth*, et *comfy synth*, entre autres<sup>542</sup>, aidera probablement le fan de l'une de ces subdivisions du *dungeon synth* (*cf. infra*, chap. 4.2.3), de filtrer sa recherche de nouveaux enregistrements à écouter et de s'attarder sur ceux que propose Neverwood Records. Il en va de même pour la recherche par étiquettes sur *Bandcamp*. En effet, un auditeur désireux d'écouter ou d'acheter un enregistrement de *comfy synth*, par exemple, n'a qu'à rechercher ce terme dans la barre de recherche pour se voir proposer des centaines d'enregistrements qui ont été étiquetés comme tels par les maisons de disques ou les artistes au moment de publier leur production sur le site<sup>543</sup>. Le genre, et par extension les étiquettes de genre, permet donc d'organiser le processus d'interaction et de vente avec les enregistrements en ligne.

#### 4.1.2. Multiplicité des étiquettes avant 2011

Ainsi que l'explique Jennifer C. Lena, les genres musicaux d'avant-garde sont désignés par un ensemble d'appellations<sup>544</sup>. La musique *dungeon synth* ne déroge pas à la règle car, avant qu'elle ne soit appelée ainsi, elle était désignée par des étiquettes variées. À présent que l'usage du terme « étiquette » a été précisé, je procède dans ce sous-chapitre à un relevé partiel de celles qui désignent le *dungeon synth* avant la

---

<sup>541</sup> Frith, Simon, « Genre Rules », dans *Performing Rites: On the Value of Popular Music*, Cambridge, Harvard University Press, 1996, p. 75. (Je traduis.)

<sup>542</sup> Neverwood Records - Long live *dungeon synth*!, *Bandcamp*, [en ligne], <https://neverwood.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 8 août 2025.

<sup>543</sup> [Recherche : *comfy synth*], *Bandcamp*, [en ligne], <https://bandcamp.com/discover/comfy-synth>, s. d., consulté le 11 août 2025.

<sup>544</sup> Lena, Jennifer C., *Banding Together: How Communities Create Genres in Popular Music*, Princeton University Press, 2012, p. 32.

création de sa propre étiquette, en étudiant des sources des années 1990, telles que les chroniques et les documents publicitaires présents dans les fanzines et archivés en ligne. Ce dépouillement n'est que fragmentaire et n'est pas entièrement représentatif. Pour qu'il le soit, il faudrait réaliser une lecture systématique de *toutes* les chroniques et publicités qu'on retrouve dans *tous* les fanzines, webzines et autres sites internet datant d'avant 2011, ainsi que consulter *tous* les livrets d'enregistrements et autres documents d'archive, tels que les prospectus publicitaires. Néanmoins, ainsi que cela a été dit en introduction de ce mémoire, l'accès aux sources d'époque est limité. De plus, la consultation attentive de chacune de ces sources dans son entièreté serait une perte de temps, étant donné que les projets de *dungeon synth* y sont noyés au milieu de projets de *metal* et que ceux-ci ne sont pas l'objet de ma recherche. Il conviendrait donc, pour chaque projet cité dans ces sources, de vérifier dans quel genre ou style musical il est classé aujourd'hui afin de ne filtrer et ne lire que les parties concernant les projets qui m'intéressent. Cependant, la vérification ne peut se faire principalement que sur *Discogs* et *Encyclopaedia Metallum* mais ces sites, bien qu'assez complets, ne cataloguent pas *absolument tous* les projets qui existent, ou ont existé, et sont parfois très imprécis. Il faudrait donc également vérifier à l'oreille que les projets dont on ne peut attester le genre en utilisant seulement les bases de données habituelles correspondent bien à la musique étudiée dans ce mémoire. Par ailleurs, tous les livrets de CD, disques vinyles et cassettes ne sont pas toujours numérisés et disponibles sur *Discogs*. Ces démarches sortant du cadre d'un mémoire de master, je restreins mon corpus documentaire aux fanzines que j'ai pu me procurer, avec plus ou moins de facilité, et aux documents publicitaires datant des années 1990 et du début des années 2000 archivés par Stéphane F. (**Maelifell, Arden**) sur *Internet Archive*<sup>545</sup>. Le relevé est donc incomplet puisqu'il ne présente qu'une partie des étiquettes utilisées durant les années 1990 et n'étudie pas celles qui l'étaient dans les années 2000, dans les webzines, par exemple. En dépit des limites inhérentes à ce corpus partiel, plusieurs tendances dans la manière dont les enregistrements qui m'occupent étaient nommés avant 2011 peuvent être dégagées ; ce qui me permet, dans ce sous-chapitre, de

---

<sup>545</sup> Cauldron Music Archives, « A collection of flyers received by mail », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/a-collection-of-flyers-received-by-mail>, mis en ligne le 21 août 2021, consulté le 5 mai 2025.

commenter les étiquettes relevées dans les sources d'époque. Celles-ci étant trop nombreuses pour être présentées en détail dans le corps du texte de ce travail, elles sont classées dans un tableau en Annexe 2 dans le second volume de ce travail, dont la consultation est indispensable pour la compréhension de la suite de ce sous-chapitre. Y figurent les étiquettes en langue originale et leur traduction française, l'année d'utilisation de ces appellations, les œuvres ou projets auxquelles elles sont attribuées, ainsi que les sources dans laquelle elles sont observées.

Je propose de classer les diverses appellations prédatant l'usage de « dungeon synth » en deux grandes catégories : d'un côté, les étiquettes qui sont celles d'un autre genre musical et, de l'autre côté, celles qui décrivent la musique à l'aide de divers adjectifs. J'insiste toutefois sur le fait que ces regroupements n'ont d'autre but que de décrire les étiquettes usitées avant 2011 pour qualifier les enregistrements qui m'occupent dans ce travail et ne consistent en aucun cas en une typologie figée. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle une même étiquette peut figurer dans les deux catégories à la fois.

#### 4.1.2.1. Étiquettes relatives à un autre genre musical

Les étiquettes que j'assigne à la première catégorie sont celles qui correspondent à d'autres genres ou sous-genres musicaux. La plupart des termes de cet ensemble renvoient à l'ambient : « ambient démoniaque », « ambient funéraire », « ambient néo-black metal », « ambient/basé sur le clavier », « ambient-hard-trance », « ambient/new wave », « dark wave/musique ambient », « musique ambient », « musique ambient noire ancienne », et « musique d'obscurité synthé/symphonique/ambient/noire/doom ». La plupart des projets parallèles à la scène black metal peuvent être associés à l'ambient<sup>546</sup> et la musique dungeon synth possède, en effet, un *caractère* ambient mais ne relève pas de ce genre musical<sup>547</sup>.

---

<sup>546</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité à une cohérence profonde : les projets périphériques », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 407.

<sup>547</sup> Le caractère ambient des projets de musique électronique parallèles à la scène black metal norvégienne est étudié en profondeur dans Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 407-411. Quelques autres ressources à propos de l'ambient sont les suivantes : Adkins, Monty et Simon Cummings (éd.), *Music Beyond Airports: Appraising Ambient Music*, actes du colloque (Ambient@40 International Conference, Huddersfield, février 2018), University of Huddersfield Press,

Néanmoins, Kaspero Kallio et Luigi Monteanni considèrent que le dungeon synth fait *partie* du spectre de l'ambient<sup>548</sup>, et divers auteurs dans la littérature non-scientifique associent également ces deux genres<sup>549</sup>.

Un autre sous-ensemble de ces étiquettes se réfère davantage à la musique savante, comme « musique classique ambient », « musique classique, truc de symphonie » et « musique d'obscurité synthé/symphonique/ambient/noire/doom ». Elles témoignent d'une volonté d'ennoblissement et/ou de distinction esthétique de la part de certains auditeurs, ainsi que l'explique Lena :

Comme les genres Traditionnalistes ont moins de soutien de la part des fans que la plupart des musiques populaires contemporaines, ils ennoblissent souvent leurs goûts par une parenté implicite avec des formes artistiques caractérisées par des références esthétiques irréprochables et un public restreint et averti<sup>550</sup>.

Ainsi, par l'usage d'étiquettes faisant référence à la musique savante, les auditeurs ennoblissent leurs goûts musicaux en les comparant à celle-ci ; ils s'approprient son prestige, pour reprendre les termes de Pilo et de Robert Walser<sup>551</sup>. Les propos de Lena

---

2019 ; Bernard, Olivier. *Anthologie de l'ambient : d'Erik Satie à Moby : nappes, aéroports et paysages sonores*, Rosières-en-Haye, Camion blanc, 2013 ; Holmes, Thom, « Live Electronic Music and Ambient Music », dans *Electronic and Experimental Music : Technology, Music, and Culture*, New York, Routledge, 2008, p. 376-406 ; Marcus, Tony, « AMBIENT : Petite histoire de l'ambient », dans Shapiro, Peter (éd.), *Modulations : Une histoire de la musique électronique*, Paris, Allia, 2013, p. 207-215 ; Prendergast, Mark J., *The Ambient Century: from Mahler to Moby. The Evolution of Sound in the Electronic Age*, London, Bloomsbury, 2003.

<sup>548</sup> Kallio, Kaspero, *Tyrmyyden ylistys : Dungeon synthin historia, estetiikka ja sovellus omaan taiteelliseen prosessiin*, travail de fin de bachelier en Musique, Université des sciences appliquées Metropolia, 2021, p. 2 ; Monteanni, Luigi, « Year of the Goblin: Tracing New Developments of Digital Folklore and Urban Modes of Living in Online Music Subcultures », *Magazén*, vol. 4, no 2, 2023, p. 305.

<sup>549</sup> « History of Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/History\\_of\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/History_of_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 7 novembre 2024 ; « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *Excuse the Blood*, [en ligne], <https://excusetheblood.wordpress.com/2020/09/27/is-dungeon-synth-a-black-metal-offshoot-or-something-more/>, mis en ligne le 27 septembre 2020, consulté le 10 décembre 2024 ; Butterlin, Alice, « Black metal et synthétiseurs: une petite histoire de la Dungeon Synth », *Le Gospel*, [en ligne] <https://le-gospel.fr/black-metal-et-synthetiseurs-une-petite-histoire-de-la-dungeon-synth/>, mis en ligne le 18 avril 2019, consulté le 14 octobre 2024.

<sup>550</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 12. (Je traduis.)

<sup>551</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 436 ; Walser, Robert, « Eruptions: Heavy Metal Appropriations of Classical Virtuosity », dans *Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music*, Middletown, Wesleyan University Press, 1993, p. 59.

ne sont pas sans faire écho au lien que Pilo fait entre les projets parallèles à la scène black metal et la musique classique, et que je présente dans le chapitre 3.1.1.5.

L'étiquette « néoclassique » peut également être rapprochée de cet usage. Bien que le néoclassicisme musical soit complexe à définir clairement, il correspond aux œuvres musicales composées au début du XX<sup>ème</sup> siècle impliquant ou reconstruisant la musique du passé sans sacrifier l'intégrité de l'histoire des styles ou, en d'autres termes, qui « retournent aux classiques »<sup>552</sup>. Il semble donc erroné que des œuvres de dungeon synth soient considérées néoclassiques. Levi Talvi s'oppose également à l'étiquette « néoclassique » pour qualifier le dungeon synth. Il considère que cette étiquette est uniquement utilisée car le dungeon synth est une musique répétitive, ainsi que le serait la musique néoclassique, mais ce n'est, pour lui, pas suffisant pour le considérer comme tel<sup>553</sup>. Il prétend toutefois que certains projets de dungeon synth récents, comme **Lord Lovidicus**, proposent une musique plus complexe et ressemblent davantage à de la musique classique<sup>554</sup>.

D'autres étiquettes sont associées à la new wave<sup>555</sup> (« ambient/new wave »), au dark ambient (« dark ambient », « dark ambient wave »), à la dark wave<sup>556</sup> (« dark

---

<sup>552</sup> Hyde, Martha M., « Neoclassic and Anachronistic Impulses in Twentieth-Century Music », *Music Theory Spectrum*, vol. 18, no 2, 1996, p. 200 ; Whittall, Arnold, « Neo-classicism », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/om-o-9781561592630-e-0000019723>, mis en ligne en 2001, consulté le 18 juillet 2025.

<sup>553</sup> Talvi, Levi, « Dungeon Synth's Origins And Future », *Dungeons of Darkness*, vol. 3, s. d., [en ligne], <https://www.erang-dungeon-synth.com/dungeons-of-darkness-zine/>, consulté le 3 décembre 2024, p. 27.

<sup>554</sup> *Idem*, p. 43.

<sup>555</sup> La new wave regroupe un ensemble de styles de musique populaire à partir de la moitié des années 1970. Bien que « new wave » et « punk » soient à l'origine synonymes, la new wave devient progressivement le nom de certains styles de musique post-punk. Des groupes comme **Blondie**, **Talking Heads** ou **The Stranglers** font partie de la mouvance new wave (Buckley, David, « New wave (ii) », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/om-o-9781561592630-e-0000049689>, mis en ligne en 2011, consulté le 14 juillet 2025.).

<sup>556</sup> La dark wave, ou darkwave, est un sous-genre de rock gothique (Carpenter, Alexander, « Goth rock [gothic rock] », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/om-o-9781561592630-e-1002262356>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> juillet 2014, consulté le 14 juillet 2025.) basé davantage sur l'électronique et représenté par des groupes comme **Lycia** et **Love Is Colder Than Death**

wave/musique ambient »), au metal (« hymnes ritualistes archaïco-helléniques et metal païen », « ambient néo-black metal »), à la musique new age (« musique new age »), à la techno<sup>557</sup> (« musique-techno ambient »), et à la trance<sup>558</sup> (« musique trance suicidaire noire », « ambient-hard-trance », « musique-trance ritualiste »). L'étiquette « à orientation folk », quant à elle, ne renvoie pas directement à la musique folk mais y est associée. Ainsi, cette première catégorie d'étiquettes, empruntées à d'autres genres et sous-genres musicaux, et parfois additionnées d'adjectifs en précisant davantage la nature, révèlent une tentative d'inscription du dungeon synth dans des classifications préexistantes, bien qu'inadéquates, voire inexactes, faute d'un meilleur terme qui n'existait pas encore.

#### 4.1.2.2. Étiquettes descriptives

Comme l'affirme Jordan Whiteman, avant la création de l'étiquette « dungeon synth » en 2011, « une panoplie de descripteurs plutôt qu'un nom spécifique »<sup>559</sup> étaient en usage pour décrire les enregistrements du genre<sup>560</sup>. Dès lors, en parallèle des désignations empruntées à d'autres genres, les étiquettes de la seconde catégorie privilégient des formulations plus descriptives, formées d'un ou plusieurs adjectifs, parfois supplémentés de mots comme « sons » ou « musique », et qui renvoient à plusieurs idées. Ainsi, « musique trance suicidaire noire », « sons sombres, déprimants/mystiques » et « musique de méditation suicidaire » renvoient à l'idée

---

(Gunn, Joshua, « Gothic music and the inevitability of genre », *Popular music and society*, vol. 23, no 1, p. 43.).

<sup>557</sup> La techno est une forme de musique de danse du XX<sup>ème</sup> siècle principalement électronique. À l'origine, il s'agit d'un mélange de musique house de Chicago, de funk, de hip hop des débuts et d'électro. Le terme s'élargit ensuite pour inclure certains projets de musique populaire ainsi que tous les projets des années 1990 ne pouvant être décrits par « house » ou « garage » (Fulford-Jones, Will, « Techno », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/om-o-9781561592630-e-0000047221>, mis en ligne en 2001, consulté le 14 juillet 2025.).

<sup>558</sup> La trance est un genre de musique de danse électronique américain popularisé au début des années 1990. Elle partage des similarités rythmiques avec la techno et la pratique des états de conscience modifiée en est à la base (Dayal, Geeta, « Trance [psytrance] », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/om-o-9781561592630-e-1002257396>, mis en ligne le 31 janvier 2014, consulté le 14 juillet 2025.).

<sup>559</sup> Whiteman, Jordan, « Rock It from the Crypt ... », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>560</sup> *Ibidem.*

d'une santé mentale dégradée. Les appellations « atmosphérique », « musique atmosphérique », « musique d'ambiance » et « musique électronique atmosphérique », quant à elles, décrivent la qualité atmosphérique de la musique. D'autres descripteurs font référence aux instruments et techniques musicaux utilisés : « ambient/basé sur le clavier », « art de synthétiseur pur », « musique d'obscurité synthé/symphonique/ambient/noire/doom », « musique électronique atmosphérique », « sons de synthé », et « truc-synthé non-vocal ».

Certaines appellations sortent cependant du descriptif sonore pour évoquer des univers imaginaires ou des périodes historiques. C'est le cas, par exemple, de « musique de conte de fées », qui convoque un imaginaire spécifique, celui des contes de fées. D'autres désignations sont ancrées dans des référents temporels, comme « hymnes ritualistes archaïco-helléniques et metal païen » qui renvoie à l'Antiquité ou encore « *dark dungeon music* »<sup>561</sup>, « hymnes (sombres-gothiques-médiévales-occultes) », « médiéval sombre », « médiéval/sombre/ambient », « musique nordique médiévale d'atmosphère » et « occulte médiéval sombre » qui font référence au Moyen Âge. Ruslan Aarsland rappelle néanmoins que qualifier le *dungeon synth* de musique médiévale est une conception erronée<sup>562</sup>. En effet, la musique médiévale correspond à la musique du Moyen Âge, il est donc inexact d'appeler « médiévaux » des enregistrements datant des années 1990. Un terme plus approprié serait « médiévalistes » (*cf. infra*, chap. 5).

#### 4.1.2.3. Autres étiquettes

Certaines appellations échappent à une classification stricte. En effet, « ambiance rituelle sombre », « hymnes ritualistes archaïco-helléniques et metal païen », « musique-trance ritualiste », ou « ritualiste », peuvent à la fois faire référence aux

---

<sup>561</sup> J'utilise l'expression « *dark dungeon music* » en langue originale car elle est encore parfois en usage aujourd'hui comme synonyme de « *dungeon synth* », que je ne traduis pas non plus.

<sup>562</sup> Aarsland, Ruslan, *Dungeon Synth: The Rebirth of the Legend*, Royaume-Uni, Cult Never Dies, 2022, p. 15.

rites religieux et/ou au genre musical ritual ambient<sup>563</sup>. De plus, « obscurité ambiante » et « ambiance sombre transylvanienne » semblent inclassables. Elles font toutes deux appel au champ lexical de l'obscurité, ainsi qu'un grand nombre d'autres étiquettes citées précédemment ; ce qui n'est pas sans rappeler les diverses définitions du dungeon synth qui recourent au même champ lexical, emprunté au black metal (cf. *supra*, chap. 2.1.2). La seconde étiquette évoque également un lieu, la région roumaine de Transylvanie, comme « musique nordique médiévale d'atmosphère » se réfère également à un espace géographique, le nord de l'Europe.

#### 4.1.2.4. « *Dark dungeon music* »

Parmi toutes les désignations relevées, le cas de « *dark dungeon music* », que l'on peut traduire par « musique du sombre donjon/cachot », mérite une attention particulière, en raison de sa récurrence et de son association avec la figure centrale du dungeon synth, **Mortiis**. En effet, cette étiquette est retrouvée à cinq reprises dans les fanzines que j'ai étudiés et n'est utilisée qu'en référence à des albums de **Mortiis**<sup>564</sup>. Cela peut s'expliquer par le fait que, au milieu des années 1990, Håvard « Mortiis » Ellefsen (**Mortiis**, **Cîntecele Diavolui**, **Fata Morgana**, **Håvard – Vond et Vond**) crée la maison de disques Dark Dungeon Music pour diffuser ses enregistrements<sup>565</sup>. Selon Frantz-Emmanuel Petiteau, Mortiis aurait considéré sa musique comme ressemblant à celle d'un sombre donjon et aurait donc appelé sa maison de disques Dark Dungeon

---

<sup>563</sup> Le ritual ambient est un sous-genre de dark ambient dont la musique établit une atmosphère sombre, ritualiste, voire occulte, s'inspirant souvent de véritables pratiques rituelles. **Coil**, **Nocturnal Emissions** et **Psychic TV** sont des projets de ritual ambient, entre autres (« Ritual Ambient », *Rate Your Music*, [en ligne], <https://rateyourmusic.com/genre/ritual-ambient/>, s. d., consulté le 14 juillet 2025.).

<sup>564</sup> Page publicitaire dans O'Malley, Stephen F. (éd.), *Descent*, vol. 3, printemps 1996, p. 15, 77 ; Encart publicitaire dans Rex, Beastus (éd.), *Genocide Productions Magazine*, vol. 2, Stavanger, hiver 1996, p. 2, 55 ; Encart publicitaire dans Sjursø, Einar (éd.), *Dawnrazor*, vol. 1 : *The Jewels' Gleam*, 1994, p. 46.

<sup>565</sup> Enos, Morgan, « Inside Dungeon Synth: A Transportive, Atmospheric & Bracingly Earnest Realm », *GRAMMY.com*, [en ligne], <https://www.grammy.com/news/dungeon-synth-scene-report-mortiis-fen-walker-siege-malfet-black-metal>, mis en ligne le 22 novembre 2022, consulté le 3 décembre 2024.



Music<sup>566</sup>, puis autoproclamé sa musique comme faisant partie d'un genre du même nom<sup>567</sup>.

À part « *dark dungeon music* », qui est mentionné cinq fois, et « musique ambient », qui l'est deux fois, l'ensemble des autres étiquettes n'est retrouvé qu'à une seule reprise dans les sources d'époque. Cela peut faire écho à la pratique, retrouvée dans le metal, de donner à un projet une étiquette précise, qui ne s'applique à aucun autre<sup>568</sup>. En outre, plusieurs étiquettes sont parfois attribuées à un même album. C'est par exemple le cas de *Dauði Baldrs*<sup>569</sup> (1997) qui se voit à la fois qualifié de « musique classique, truc de symphonie »<sup>570</sup>, « néoclassique »<sup>571</sup> et « truc-synthé non-vocal »<sup>572</sup>, ou encore *Ånden Som Gjorde Opprør*<sup>573</sup> (1995) qui est désigné par « musique ambient noire ancienne »<sup>574</sup> et « *dark dungeon music* »<sup>575</sup>.

---

<sup>566</sup> Petiteau, Frantz-Emmanuel, « Dark Dungeon Music : entre dungeon synth et black metal », dans *Metal & Fantasy*, vol. 2, Rosières-en-Haye, Camion blanc, 2022, p. 297.

<sup>567</sup> *Idem*, p. 301.

<sup>568</sup> Par exemple, le projet australien **Rebel Wizard**, qui est considéré comme du black metal et heavy metal sur *Encyclopaedia Metallum* (« Rebel Wizard », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Rebel\\_Wizard/3540397949](https://www.metal-archives.com/bands/Rebel_Wizard/3540397949), dernière mise à jour le 24 mars 2025, consulté le 15 juillet 2025.) s'auto-proclame du genre « *new wave of negative wizard metal* » (« nouvelle vague de metal négatif sorcier », étiquette qui n'est pas sans faire écho à la *new wave of British heavy metal* (NWOBHV)) (REBEL WIZARD, *Bandcamp*, [en ligne], <https://rebelwizard.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 15 juillet 2025.). Ce « sous-genre » de metal figure même dans une liste des sous-genres de metal les plus bizarres (Cownley, Emma, « 11 of the weirdest metal subgenres », *Metal Hammer – Louder*, [en ligne], <https://www.loudersound.com/features/dinosaurs-pirates-and-porno-11-of-the-weirdest-metal-subgenres>, dernière mise à jour le 23 avril 2020, consulté le 15 juillet 2025.).

<sup>569</sup> Burzum, *Dauði Baldrs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.

<sup>570</sup> Entretien de Michael Moynihan et Didrik Söderlind avec Varg Vikernes dans Petros, George (éd.), « Burzum », dans *Seconds*, vol. 41, New York, 1997, p. 33. (Je traduis.)

<sup>571</sup> Entretien de Zsolt Pfalzgráf avec Varg Vikernes dans Pfalzgráf, Zsolt, « Burzum », dans Kaposvári, László, Zsolt Pfalzgráf et Emese Tátrai (éd.), *Freezing Flames Fanzine*, vol. 3, Hongrie, juillet 1998, p. 42. (Je traduis.)

<sup>572</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>573</sup> Mortii, *Ånden Som Gjorde Opprør*, enregistré en 1994, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.31, 1995.

<sup>574</sup> Encart publicitaire dans Sjursø, Einar (éd.), *op. cit.*, p. 46. (Je traduis.)

<sup>575</sup> Encart publicitaire dans Rex, Beastus (éd.), *op. cit.*, p. 2 ; Encart publicitaire dans Sjursø, Einar (éd.), *op. cit.*, p. 46.

La plupart des étiquettes rapportées par des auteurs actuels comme étant prétendument utilisées durant les années 1990 pour décrire les enregistrements de dungeon synth avant l'invention de ce terme étaient effectivement en usage à cette époque, parfois avec une légère modification. C'est le cas de « ambient noir »<sup>576</sup>, « darkwave »<sup>577</sup>, « médiéval sombre »<sup>578</sup>, « dark ambient »<sup>579</sup>, « *dark dungeon music* »<sup>580</sup>, « médiéval »<sup>581</sup>, « ambient médiéval »<sup>582</sup>, et « néoclassique »<sup>583</sup>. Seules « musique de clavier »<sup>584</sup> et « néofolk »<sup>585</sup>, rapportées dans la littérature récente, n'ont pas été retrouvées dans mon relevé des sources d'époque, ce qui ne signifie pas, pour autant, qu'elles n'aient jamais été en usage avant 2011. En effet, mon analyse étant

---

<sup>576</sup> Entretien de Ruslan Aarsland avec Canrith dans Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 109. (Je traduis).

<sup>577</sup> Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.*

<sup>578</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, [en ligne], <https://rateyourmusic.com/genre/dungeon-synth/>, s. d., consulté le 10 décembre 2024 ; Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 14 ; Carbon, Kaptain J.A., « Days of Yore: Dark Ambient, Black Metal, and the Birth of Dungeon Synth (Volume 1) », *No Clean Singing*, [en ligne], <https://www.nocleansinging.com/2016/02/15/days-of-yore-dark-ambient-black-metal-and-the-birth-of-dungeon-synth-volume-1/>, mis en ligne le 15 février 2016, consulté le 14 octobre 2024 ; Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 145. (Je traduis).

<sup>579</sup> Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 14 ; Entretien de Ruslan Aarsland avec Canrith dans Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 109 ; Carbon, Kaptain J.A., « Days of Yore ... », *op. cit.* ; Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 145 ; Hroch, Miloš, « Rumbling Under The Mountains: A report On Czech Dungeon Synth », *The Quietus*, [en ligne], <https://thequietus.com/quietus-reviews/quietus-international/czech-dungeon-synth-review/>, mis en ligne le 14 avril 2020, consulté le 24 janvier 2025 ; Iviche, « Petit guide du Dungeon Synth à l'usage des aventuriers », *Scholomance Webzine*, [en ligne], <https://www.scholomance-webzine.com/2022/04/article-petit-guide-du-dungeon-synth.html>, mis en ligne le 22 avril 2022, consulté le 10 octobre 2024 ; Noze, Dirt, « Dungeon Synth, the Dark Paths. Descente dans les sombres corridors de la dungeon synth », *FoxyLounge*, [en ligne], <https://www.foxylounge.com/Dungeon-Synth-the-Dark-Paths#>, mis en ligne le 19 mai 2017, consulté le 29 octobre 2024 ; Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.*

<sup>580</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; « What is Dungeon Synth? », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/What\\_is\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/What_is_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 29 octobre 2024 ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Kahler, Charles, « A beginner's guide to... dungeon synth », *Indy Metal Vault*, [en ligne], <https://www.indymetalvault.com/2017/11/21/a-beginners-guide-to-dungeon-synth/>, mis en ligne le 21 novembre 2017, consulté le 9 octobre 2024 ; Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.*

<sup>581</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* (Je traduis).

<sup>582</sup> « What is Dungeon Synth? », *op. cit.* ; Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.* (Je traduis).

<sup>583</sup> Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 14 ; Carbon, Kaptain J.A., « Days of Yore ... », *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 145 ; Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.* (Je traduis).

<sup>584</sup> « What is Dungeon Synth? », *op. cit.* ; Entretien de Ruslan Aarsland avec Canrith dans Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 109 ; Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.* (Je traduis).

<sup>585</sup> Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.* (Je traduis).

incomplète, un relevé systématique de tous les fanzines, webzines et chroniques d'avant 2011 permettrait peut-être d'en confirmer l'éventuel usage.

#### 4.1.3. Étiquette « dungeon synth »

La multiplicité d'étiquettes employées avant 2011 témoigne de l'absence d'une terminologie stabilisée pour désigner les enregistrements de dungeon synth avant cette date. L'analyse de ces appellations permet cependant de mieux comprendre la perception des enregistrements du genre avant l'apparition et la normalisation de l'étiquette « dungeon synth », dont la généalogie et les implications sont décrites dans ce sous-chapitre.

Selon Lena, établir un nom unique pour identifier une musique, ses interprètes, ses fans et ses organisations fait partie du développement des styles musicaux<sup>586</sup>. L'acte de dénomination d'un genre représente le début de la création d'une mémoire collective à propos de l'histoire de cette musique et de ses héros fondateurs<sup>587</sup>. Les noms de genre ont également pour objectif de distinguer une musique d'une autre et de la lier à une histoire. Ils apparaissent à partir de différentes sources (la source du nom est l'une des douze dimensions du genre théorisées par Lena) et à différents stades du développement d'un genre<sup>588</sup>. Elle explique également que les genres qui en sont à leur phase de scène obtiennent, pour la plupart, un nom que les médias de cette scène ont inventé ou sélectionné<sup>589</sup>. En effet, les journalistes, critiques, et autres auteurs souhaitent parler de ce genre en formation et ont, dès lors, besoin d'un nom pour le décrire<sup>590</sup>. Fabian Holt rejoint Lena :

Le discours joue un rôle majeur dans l'élaboration du genre. Une catégorie de genre ne peut être établie que si la musique a un nom. Donner un nom à une musique est une façon de reconnaître son existence et de la distinguer d'autres musiques. Le nom devient

---

<sup>586</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 57.

<sup>587</sup> *Idem*, p. 37.

<sup>588</sup> *Idem*, p. 18.

<sup>589</sup> *Idem*, p. 33.

<sup>590</sup> *Idem*, p. 37.

un point de référence et permet certaines formes de communication, de contrôle et de spécialisation en marchés, canons et discours<sup>591</sup>.

Dans cet extrait, Holt rejoint formule que donner un nom à un genre est indispensable et fait partie intégrante du processus de reconnaissance d'un genre en tant que tel et de différenciation par rapport aux autres<sup>592</sup>.

#### 4.1.3.1. Création en 2011

Selon Dima et Pilo, bien que l'usage systématique de l'étiquette « dungeon synth » ne puisse pas être daté<sup>593</sup>, sa première occurrence documentée apparaît sur le blog *Dungeon Synth* le 17 mars 2011<sup>594</sup>, ce qui est confirmé par nombre d'auteurs<sup>595</sup>. En effet, le 17 mars 2011 à 20h36, l'étiquette « dungeon synth » est inventée par Andrew Werdna dans le premier billet de son blog *Dungeon Synth* pour qualifier « le son de l'ancienne crypte »<sup>596</sup>, *etc.* (*cf. supra*, chap. 2.1.2).

---

<sup>591</sup> Holt, Fabian, *Genre in Popular Music*, Chicago et Londres, University of Chicago Press, 2007, p. 3. (Je traduis.)

<sup>592</sup> *Ibidem*.

<sup>593</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 145.

<sup>594</sup> *Idem*, p. 143.

<sup>595</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; « History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; « Vue d'ensemble Dungeon Synth Style », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/style/dungeon%20synth>, s. d., consulté le 21 janvier 2025 ; « What is Dungeon Synth? », *op. cit.* ; Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 14 ; Aubin, Dillon, « A Noob's Intro to... DUNGEON SYNTH and Irregular Genre Evolution », *V13 Media*, [en ligne], <https://v13.net/2018/03/a-noob-s-intro-todungeon-synth-and-irregular-genre-evolution/>, mis en ligne de 3 juin 2018, consulté le 9 octobre 2024 ; Baudelaire, Aveline, « A Dungeon Synth Primer », *Awren Nuit*, [en ligne], <http://awrennuit.com/#/dungeon-synth>, s. d., consulté le 12 décembre 2024 ; Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #14—Roundup », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/dungeon-synth-digest-14/>, mis en ligne le 10 août 2022, consulté le 12 décembre 2024 ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Iviche, *op. cit.* ; Léon, Sarah, « Entre black metal et dungeon synth : Summoning et la mise en musique de l'univers tolkienien », *Fantasy Art and Studies*, vol. 10 : *Enchanted Music/Musique enchantée*, 2021, p. 36 ; Rivero-Vadillo, Alejandro, « Nuevas naturalezas melancólicas en el "black metal": Subversiones ecogóticas en la lírica pastoral de Arsule », *Thélème*, vol. 38, 2023, p. 49 ; Whiteman, Jordan, « Rock It from the Crypt ... », *op. cit.*

<sup>596</sup> Werdna, Andrew, « Dungeon Synth », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/03/dungeon-synth.html>, mis en ligne le 17 mars 2011, consulté le 9 octobre 2024. (Je traduis.)

Werdna avance plusieurs raisons pour lesquelles il a créé l'étiquette « dungeon synth ». Il explique d'abord qu'il l'a fait pour pallier le manque d'étiquette distinctive entre la « musique noise/drone »<sup>597</sup> qu'est le dark ambient, selon lui, et la « musique fantasy de clavier »<sup>598</sup> qu'est le dungeon synth<sup>599</sup>.

Ensuite, puisqu'il confère à son blog l'objectif de garder le dungeon synth et le black metal aussi séparés que possible<sup>600</sup>, l'étiquette « dungeon synth » est également créée dans le but d'opérer cette distinction. Werdna explique qu'il tient à ce que le dungeon synth soit séparé des autres genres car il rejette la scène large, active et commerciale du black metal d'après la seconde vague, qui ne correspond pas au modèle conceptuel qu'il a du dungeon synth. Pour lui, le dungeon synth est ce qu'est la première vague de black metal à la seconde, c'est-à-dire « non-contaminé »<sup>601</sup>, poussé par des « solitaires fantasques »<sup>602</sup> et conservant un élément de magie ; ce qui correspond à l'essence des origines qu'il craint que le dungeon synth ne perde<sup>603</sup>. Frith explique ce phénomène en postulant que la construction d'un genre est un processus exclusif qui consiste à en dessiner les limites<sup>604</sup>. Lena le rejoint en affirmant que, au sein de la communauté musicale, des débats s'organisent pour classer des morceaux, des sons, des images et des artistes dans un genre<sup>605</sup>. Elle ajoute que l'évolution d'une musique est progressive mais que, dans les genres d'avant-garde, il y a des conjonctures lorsque les membres de la communauté relèvent des changements assez importants pour distinguer cette musique d'autres formes musicales antérieures<sup>606</sup>. Dès lors, on peut

---

<sup>597</sup> Commentaire d'Andrew Werdna du 3 mai 2011 au billet de Werdna, Andrew, « List of Dungeon Synth Albums », *Dungeon Synth*, [en ligne], mis en ligne le 31 mars 2011, archivé sur *Bellerophontic.Syca !/more/HJqo*, [en ligne], <https://bellerophonticsycamore.wordpress.com/list-of-dungeon-synth-albums/>, s. d., consulté le 11 octobre 2024. (Je traduis.)

<sup>598</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>599</sup> *Ibidem*.

<sup>600</sup> *Ibidem*.

<sup>601</sup> Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>602</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>603</sup> *Ibidem*.

<sup>604</sup> Frith, Simon, *op. cit.*, p. 88.

<sup>605</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 7.

<sup>606</sup> *Idem*, p. 28.

supposer que Werdna a remarqué assez de différences significatives dans cette musique associée au black metal pour l'en distinguer en la nommant.

En outre, Werdna a récemment expliqué que c'est par l'entremise du blog *Asmodian Coven*<sup>607</sup> qu'il comprend que ces musiques constituent bien un genre musical et non pas seulement un éclatement d'artistes. Elles sont décrites par la balise « musique de clavier »<sup>608</sup> sur ce blog, donc Werdna entreprend de créer une autre étiquette pour les nommer avant de lancer le sien.

Il souhaite également montrer que le dungeon synth est un vrai genre et qu'il ne consiste pas seulement en la musique de **Mortiis** et de ses imitateurs. C'est une des raisons pour laquelle il s'éloigne de l'expression « *dark dungeon music* », associée à la musique de **Mortiis** et à sa maison de disques, bien qu'elle l'ait inspiré dans la création de « *dungeon synth* », qui en dérive, et qu'il considère que ces deux expressions peuvent être employées de manière interchangeable. De plus, Werdna considère que trois mots sont superflus pour décrire un genre, que « *dark* » est redondant puisque cela va de soi qu'un cachot est sombre, et que « *music* » est inutile car on sait que l'on se trouve face à de la musique. Dès lors, il conserve seulement « *dungeon* », auquel il ajoute « *synth* » dans le but d'insister sur le fait que le synthétiseur fait partie intégrante de cette musique et que, sans cet instrument, il ne s'agit pas de *dungeon synth*, mais également pour insister sur l'esthétique « naïve » du genre. En effet, il considère que l'« étrange magie naïve »<sup>609</sup> du *dungeon synth* vient principalement de l'utilisation de préreglages « ringards » des synthétiseurs et claviers de style *rompler*<sup>610</sup> des années 1990, en plus de la production *lo-fi* héritée du black

---

<sup>607</sup> Velkaarn, *Asmodian Coven*, [en ligne], <https://ascoven.blogspot.com/>, créé le 14 novembre 2008, consulté le 24 avril 2025.

<sup>608</sup> Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>609</sup> *Ibidem.* (Je traduis.)

<sup>610</sup> « Un *rompler* est un instrument de musique électronique qui joue des sons préfabriqués basés sur des échantillons audios. Le terme *rompler* est un mélange des termes *ROM* [acronyme de « *Read-Only Memory* », anglais pour « mémoire morte »] et *sampler* [anglais pour « échantillonneur »]. Contrairement aux échantillonneurs, les *romplers* n'enregistrent pas l'audio. Les deux peuvent avoir des fonctions d'édition sonore supplémentaires, telles que la superposition de plusieurs formes d'ondes et la modulation avec des enveloppes ADSR, des filtres et des LFO. » (« *Rompler* », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], <https://en.wikipedia.org/wiki/Rompler>, dernière mise à jour le 18 avril 2025, consulté le 24 avril 2025.)

metal. Il ajoute qu'il trouve aussi simplement que l'expression « dungeon synth » sonne bien mais, rétrospectivement, il pense que le spacesynth<sup>611</sup>, qu'il écoute beaucoup à ce moment-là, a pu influencer l'usage du mot « synth » dans l'étiquette qu'il a forgée<sup>612</sup>.

#### 4.1.3.2. Signification

Après avoir décrit l'apparition de l'étiquette « dungeon synth » et le phénomène de canonisation qu'elle représente, il s'agit maintenant de définir ce qu'elle signifie précisément. L'expression « dungeon synth » est composée des deux mots anglais « *dungeon* » et « *synth* ». Le premier signifie deux choses différentes, et même opposées en termes d'altitude. En effet, il se traduit en français à la fois par « donjon » et par « cachot ». D'un côté, le donjon est défini par le *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL)* comme la « tour maîtresse d'un château fort, généralement isolée de la construction, ayant ses fortifications particulières, et servant de dernier refuge aux défenseurs »<sup>613</sup>. De l'autre côté, le *CNRTL* définit le cachot comme une « cellule de prison étroite, basse et obscure où l'on enfermait les criminels ou les condamnés à mort »<sup>614</sup>. La définition du dictionnaire *Larousse* en ligne est plus précise : le cachot est une « cellule généralement située dans les sous-sols des prisons, où sont enfermés les détenus ayant enfreint le règlement intérieur ; la punition elle-même »<sup>615</sup>.

---

<sup>611</sup> Le spacesynth est un dérivé de l'Italo-disco apparu au milieu des années 1980. Il s'agit d'une musique faite de sons « spatiaux » et principalement instrumentale. **Koto**, **Cyber People** et **Laserdance** sont quelques projets représentatifs de musique spacesynth (« Italo Disco », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], [https://en.wikipedia.org/wiki/Italo\\_disco#Derivative\\_styles](https://en.wikipedia.org/wiki/Italo_disco#Derivative_styles), dernière modification le 2 juin 2025, consulté le 24 juin 2025.).

<sup>612</sup> Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.*

<sup>613</sup> « Donjon », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/donjon>, s. d., consulté le 7 avril 2025. Le lecteur intéressé par des informations architecturales plus précises quant au donjon peut se référer à Viollet-le-Duc, Eugène, « Donjon », dans *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XI<sup>e</sup> au XVI<sup>e</sup> siècle*, vol. 5, Paris, A. Morel, 1868, p. 34-96.

<sup>614</sup> « Cachot », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/cachot>, s. d., consulté le 7 avril 2025.

<sup>615</sup> « Cachot », *Larousse*, [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/cachot/11979>, s. d., consulté le 7 avril 2025.

Cette double traduction se reflète également dans la double signification de « *dungeon* » en anglais. Il s'agit, premièrement, d'« une prison ou cellule solide, sombre, habituellement souterraine, comme dans un château médiéval »<sup>616</sup>, faisant alors référence au cachot, défini ci-dessus. Deuxièmement, il s'agit du « donjon ou [de] la forteresse d'un château ; donjon »<sup>617</sup>. Cette seconde définition renvoie également au mot anglais « *donjon* » qui correspond, quant à lui, à « la tour centrale lourdement fortifiée ou le donjon d'un château médiéval »<sup>618</sup>. Ceci fait donc écho à la définition du mot « donjon » en français. Le terme « *dungeon* » présente d'ailleurs comme étymologie le mot français « donjon »<sup>619</sup>.

Toutefois, la page *Wikipedia* anglophone « Dungeon »<sup>620</sup> correspond à la page *Wikipédia* francophone « Oubliette »<sup>621</sup>. Les définitions du *CNRTL* d'« oubliette », dont le premier synonyme est « cachot »<sup>622</sup>, sont les suivantes : « cachot ménagé dans le sous-sol du donjon des châteaux moyenâgeux où l'on enfermait les prisonniers condamnés à la prison perpétuelle »<sup>623</sup> ou « fosse couverte d'une trappe dans laquelle on précipitait ceux dont on voulait se débarrasser secrètement »<sup>624</sup>. La page *Wikipédia*

---

<sup>616</sup> « Dungeon », *Collins Dictionary*, [en ligne], <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/dungeon>, s. d., consulté le 7 avril 2025. (Je traduis.)

<sup>617</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>618</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>619</sup> *Ibidem*.

<sup>620</sup> « Dungeon », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], <https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeon>, dernière modification le 30 mars 2025, consulté le 7 avril 2025.

<sup>621</sup> « Oubliette », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], <https://fr.wikipedia.org/wiki/Oubliette>, dernière modification le 11 décembre 2022, consulté le 7 avril 2025.

<sup>622</sup> « Oubliette », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/synonymie/oubliette>, s. d., consulté le 7 avril 2025.

<sup>623</sup> « Oubliette », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/oubliette>, s. d., consulté le 7 avril 2025.

<sup>624</sup> *Ibidem*.



francophone « Donjon »<sup>625</sup>, quant à elle, a pour pendant la page anglophone « Keep »<sup>626</sup>, dont la traduction française est effectivement « donjon ».

Le *dungeon synth* faisant plutôt référence à un Moyen Âge fantasmé et pas nécessairement réel (*cf. infra*, chap. 5), je fais également appel au *Dictionnaire du Moyen Âge Imaginaire* dans lequel l'historien Yohann Chanoir explique que, dans les productions culturelles médiévalistes, les cachots et oubliettes ne correspondent pas à la réalité historique médiévale puisqu'ils n'ont, en réalité, jamais existé. Il s'agit de motifs hérités de la littérature gothique : « ils sont sombres, humides, peuplés de rats [...]. On y oublie parfois les prisonniers [...]. Les malheureux y perdent toute notion du temps [...] »<sup>627</sup>. Le cachot est souvent, dans ces productions, à proximité de la salle des tortures, elle aussi souterraine<sup>628</sup>. Par ailleurs, dans le *Dictionnaire de la fantasy*, le romancier Fabien Clavel explique que les motifs des souterrains, cavités, cavernes et grottes sont polymorphes et très régulièrement employés dans les mondes de la fantasy<sup>629</sup>. Lorsque le souterrain est traité comme une prison, comme c'est le cas avec le cachot, il est à la fois tombeau et geôle et symbolise la mort et la renaissance<sup>630</sup>.

Quant au mot « synth », le *Collins Dictionary* informe qu'il s'agit de l'abréviation du mot « synthesizer » ou d'une forme informelle de ce mot<sup>631</sup> ; ce que sa traduction française, « synthé », soutient. Par ailleurs, la recherche de ce dernier mot sur les sites internet du *CNRTL* et du *Larousse* confirme qu'il s'agit d'un synonyme familier de

---

<sup>625</sup> « Donjon », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], <https://fr.wikipedia.org/wiki/Donjon>, dernière mise à jour le 13 novembre 2024, consulté le 7 avril 2025.

<sup>626</sup> « Keep », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], <https://en.wikipedia.org/wiki/Keep>, dernière modification le 25 mars 2025, consulté le 7 avril 2025.

<sup>627</sup> Chanoir, Yohann, « Châteaux », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 88.

<sup>628</sup> *Idem*, p. 89.

<sup>629</sup> Clavel, Fabien, « Cavernes et mondes souterrains », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 43.

<sup>630</sup> *Idem*, p. 44.

<sup>631</sup> « Synth », *Collins Dictionary*, [en ligne], <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/synth>, s. d., consulté le 14 avril 2025.

« synthétiseur »<sup>632</sup>. Cet instrument est défini par le *Grove Music Online* comme un instrument de musique électronique, souvent à clavier, ou un programme sur ordinateur qui permet de générer et combiner des signaux audios par des moyens analogiques ou numériques afin de produire des sons plus complexes que ceux produits par les instruments électroniques qui imitent des instruments acoustiques<sup>633</sup>. Par ailleurs, d'un point de vue étymologique, le mot « synthétiseur » dérive du verbe « synthétiser »<sup>634</sup> qui, en électro-acoustique, signifie « produire un son par synthèse »<sup>635</sup>. D'autres styles et genres musicaux comportent également « *synth* » dans leur dénomination, par exemple la synthpop<sup>636</sup> ou la synthwave<sup>637</sup>, dont les enregistrements sont dominés par les synthétiseurs. Le vocable « *synth* » permettrait alors de signifier l'usage important des synthétiseurs dans un style ou un genre musical<sup>638</sup>.

---

<sup>632</sup> « Synthé », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/synth%C3%A9>, s. d., consulté le 14 avril 2025 ; « Synthé », *Larousse*, [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/synth%C3%A9/76219>, s. d., consulté le 14 avril 2025.

<sup>633</sup> Devine, Kyle, « Synthetizer », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002258246>, mis en ligne le 31 janvier 2014, consulté le 14 avril 2025 ; Davies, Hugh, « Synthetizer », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000027270>, mis en ligne en 2001, consulté le 14 avril 2025.

<sup>634</sup> « Synthétiseur », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/etymologie/synth%C3%A9tiseur>, s. d., consulté le 14 avril 2025.

<sup>635</sup> « Synthétiser », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/synth%C3%A9tiser>, s. d., consulté le 14 avril 2025.

<sup>636</sup> La synthpop est un style de musique populaire dominé par les synthétiseurs, et qui promeut des sons synthétiques et artificiels. Ce style est apparu à la fin des années 1970 et est lié à la new wave. Quelques artistes représentatifs de la synthpop sont **Soft Cell**, **Ultravox** ou **Depeche Mode** (Simonot, Colette, « Synthpop », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002289542>, mis en ligne le 20 janvier 2016, consulté le 14 avril 2025.).

<sup>637</sup> La synthwave, qui existe depuis environ 2005, est « une sorte de sous-genre postmoderne, nostalgique et revivaliste de la musique électronique populaire, fortement inspiré par certains types de musique des années 1980 tels que la synthpop, le post-punk (en particulier les déclinaisons les plus orientées vers l'électronique de la darkwave), et les débuts de la musique de jeux vidéo » (Merlini, Mattia, « More 1980s than the 1980s: Hauntological and Hyperreal Meanings of Synthwave Soundtracks », *Sound Stage Screen*, vol. 3, no 1, 2023, p. 7-8. (Je traduis.)). Quelques artistes représentatifs de la synthwave sont **Carpenter Brut**, **College** ou **S U R V I V E**.

<sup>638</sup> Le lecteur intéressé peut trouver davantage d'informations sur les synthétiseurs en consultant Davies, Hugh, « Electronic instruments [: IV. After 1945 : 5. The synthesizer.] », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo->

L'expression « *dungeon synth* » renferme donc, en elle-même, quelques caractéristiques du genre. En effet, « *dungeon* » renvoie à la fois au donjon, la tour du château médiéval, et au cachot, son souterrain fantasmé, avec tout l'imaginaire qui les accompagne. Le mot « *synth* » se réfère, quant à lui, à l'usage de synthétiseurs dans cette musique. « *Dungeon synth* » pourrait alors se traduire comme « synthé du donjon/cachot » et évoquerait alors la musique électronique qui se jouerait dans les tours ou les souterrains fantasmés des châteaux médiévaux. La musique électronique n'existant évidemment pas encore au Moyen Âge, on remarque le caractère postmoderne du *dungeon synth*, qui associe des lieux médiévaux, ou faisant référence au Moyen Âge, à un instrument de musique du XX<sup>ème</sup> siècle<sup>639</sup>.

#### 4.1.3.3. Enjeux de la création

Maintenant que la création de l'étiquette par Werdna en 2011 et sa signification multiple ont été étudiées, il convient de se pencher sur les enjeux qu'a suscités cette nouvelle appellation générique. Premièrement, quelques jours après la création de son blog et de l'étiquette « *dungeon synth* », Werdna publie une liste de tous les enregistrements qu'il considère comme relevant du *dungeon synth*, afin de les distinguer de ceux qui n'en sont pas. Cette liste sera modifiée au fil de ses découvertes

---

9781561592630-e-0000008694, mis en ligne en 2001, consulté le 14 avril 2025 ; Davies, Hugh, « Synthetizer », *op. cit.* ; Devine, Kyle, « Synthetizer », *op. cit.*

<sup>639</sup> En effet, l'association éclectique d'éléments en apparence incompatibles est une des caractéristiques des œuvres postmodernes. Je ne m'étends pas davantage sur le caractère postmoderne du *dungeon synth*, mais le sujet mériterait d'être approfondi. Le lecteur intéressé par le postmodernisme en musique peut se référer à Guérin, Vincent, *Heavy metal et postmodernité: archétypes et hybridations au sein d'un genre polymorphe*, Rosières-en-Haye, Camion Blanc, 2024 ; Graham, Stephen, *et al.*, « Postmodernism », dans *Twentieth-Century Music in the West: An Introduction*, Cambridge University Press, 2022, p. 77-103 ; Lyotard, Jean-François, « Musique et postmodernité », *Surfaces*, vol. 6 : *Discussions du premier congrès international sur le discours humaniste. Les économies discursives du savoir et de la culture dans le sillage de l'œuvre de Bill Readings*, 1996, [en ligne], <https://www.erudit.org/fr/revues/surfaces/1996-v6-surfaces04892/1064848ar/>, mis en ligne le 7 octobre 2019, consulté le 4 juillet 2025 ; Ramaut-Chevassus, Béatrice, *Musique et postmodernité*, Paris, Presses Universitaires de France, 1998 ; Solomos, Makis, « Néoclassicisme Et Postmodernisme: Deux Antimodernismes », *Musurgia*, vol. 5, no 3/4, 1998, p. 91-107. La notion d'« hantologie », liée au postmodernisme et à la nostalgie, gagnerait également à être étudiée dans le cadre du *dungeon synth*, en se référant, par exemple, à Merlini, Mattia, *op. cit.*, p. 5-33 et Tanner, Grafton, « Hauntology », dans Becker, Tobias et Dylan Trigg (éd.), *The Routledge Handbook of Nostalgia*, Abingdon et New York, Routledge, 2025, p. 224-236.

et mise à jour jusqu'en novembre 2013, date à laquelle il décide de la supprimer<sup>640</sup>. Les enregistrements suivants sont ceux qui, parmi la liste, sont considérés par Werdna comme précisément représentatifs du *dungeon synth* : *Tome II*<sup>641</sup> (2012), *Tome III*<sup>642</sup> (2012) et *Another World Another Time*<sup>643</sup> (2013) d'**Erang** ; *Fata Morgana*<sup>644</sup> (1995) de **Fata Morgana** ; *Medieval Journeys*<sup>645</sup> (1998) de **Gothmog** ; *Trolldom*<sup>646</sup> (2010) et *Forgotten Ruins*<sup>647</sup> (2013) de **Lord Lovidicus** ; *Atlantean Monument*<sup>648</sup> (2006) de **Lord Wind** ; *Midnight Fullmoon*<sup>649</sup> (1996) de **Mistigo Varggoth Darkestra** ; *The Song of a Long Forgotten Ghost*<sup>650</sup> (1993), *Ånden Som Gjorde Opprør*<sup>651</sup> (1994) et *Keiser Av En Dimensjon Ukjent*<sup>652</sup> (1995) de **Mortiis** ; *Явь, Навь И Правь*<sup>653</sup> (1997) de **Munruthel** ; *Glomung Ofer Se Weald*<sup>654</sup> (2008) de **Myrrdin** ; *Skygge Slottet*<sup>655</sup>

---

<sup>640</sup> Werdna, Andrew, « Retiring the List », *Dungeon Synth Blog*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2013/11/retiring-list.html>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> novembre 2013, consulté le 13 mai 2025.

<sup>641</sup> Erang, *Tome II*, 13 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2012. Première réédition : Erang, *Tome II*, 1 cassette, Gondolin Records, GON103, 2022.

<sup>642</sup> Erang, *Tome III*, 13 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2013. Première réédition : Erang, *Tome III*, 1 cassette, Gondolin Records, GON109, 2023.

<sup>643</sup> Erang, *Another World Another Time*, 13 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2013. Première réédition : Erang, *Another World Another Time*, Out of Season et Katabaz Records, oos54 et sans numéro de catalogue, 2018.

<sup>644</sup> Fata Morgana, *Fata Morgana*, 1 CD, Dark Dungeon Music, Tower CD1, 1995.

<sup>645</sup> Gothmog, *Medieval Journeys*, 1 cassette, Fog Of The Apocalypse, F.O.T.A. 005, 1998.

<sup>646</sup> Lord Lovidicus, *Trolldom*, 9 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2010. Première réédition : Lord Lovidicus, *Trolldom*, 1 cassette, Obscure Dungeon Records, s. n., 2013.

<sup>647</sup> Lord Lovidicus, *Forgotten Ruins*, 2 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2013. Première réédition : Lord Lovidicus, *Forgotten Ruins*, 1 cassette, Dungeons Deep Records, DDR111, 2022.

<sup>648</sup> Lord Wind, *Atlantean Monument*, 1 CD, No Colours Records, NC 113, 2006.

<sup>649</sup> Mistigo Varggoth Darkestra, *Midnight Fullmoon*, 1 cassette, MetalAgen Records, MAR-046, 1997.

<sup>650</sup> Mortiiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Mortiiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, Pagan Records, MOON MC 014, 1995.

<sup>651</sup> Mortiiis, *Ånden Som Gjorde Opprør*, enregistré en 1994, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.31, 1995.

<sup>652</sup> Mortiiis, *Keiser Av En Dimensjon Ukjent*, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.37, 1995.

<sup>653</sup> Munruthel, *Явь, Навь И Правь*, enregistré en 1997 [7505 du calendrier byzantin], 1 cassette, Oriana Productions, antigod 666-008, 1999.

<sup>654</sup> Myrrdin, *Glomung Ofer Se Weald*, 1 cassette, autopublication, s. n., 2008.

<sup>655</sup> Skarpseian, *Skygge Slottet*, 5 fichiers MP3, GV Sound, GV-197, 2013.

(2013) de **Skarpseian** ; *Vandringen I (Skoglandskap)*<sup>656</sup> (2011) de **Til Det Bergens Skyggene** ; *Kiedy Duch Wojny Nade Mnq Powstanie*<sup>657</sup> (1999) de **Wojnar** ; et *Fjelltronen*<sup>658</sup> (1995) de **Wongraven**<sup>659</sup>.

Selon Dima et Pilo, le regroupement d'enregistrements sous l'étiquette « dungeon synth » pourrait représenter un phénomène de canonisation, concept qu'ils empruntent à Joshua Gunn<sup>660</sup>. Ce dernier explique que la canonisation dans un genre musical opère à la fois comme mécanisme de fixation et d'élargissement des frontières du genre. Ce processus consiste à ériger les projets fondateurs d'un genre en référents, permettant ainsi d'intégrer de nouveaux artistes en fonction de leur degré de proximité avec ce noyau. Cependant, les projets musicaux qui, tout en conservant une part de similitude aux référents, introduisent quelques différences permettent aux frontières du genre de s'élargir et assurent ainsi la survivance du genre<sup>661</sup>. Béranger Hainaut précise, d'ailleurs, qu'un style musical entre dans sa phase de cristallisation lorsqu'il se détache de celui de son prédécesseur et se stabilise autour d'une étiquette<sup>662</sup>.

Kaptain J.A. Carbon le rappelle : avant que des blogs, tels que *Asmodian Coven* ou *Dungeon Synth*, ne répertorient les anciens enregistrements de dungeon synth, n'en codifient l'esthétique et ne lui donnent un nom, le dungeon synth n'existe pas encore comme style en tant que tel et n'est qu'une « musique sombre au clavier »<sup>663</sup> que l'on retrouve dans d'autres genres de musique électronique, comme le dark ambient<sup>664</sup>. La légitimation des projets des origines du dungeon synth, qui est une autre manière de décrire la canonisation, ne se produit toutefois pas de façon hégémonique ou par

---

<sup>656</sup> Til Det Bergens Skyggene, *Vandringen I (Skoglandskap)*, 1 cassette, autopublication, s. n., 2011. Première réédition : Til Det Bergens Skyggene, *Vandringen I (Skoglandskap)*, 1 cassette, Voldsom Musikk, VOLD005, 2012.

<sup>657</sup> Wojnar, *Kiedy Duch Wojny Nade Mnq Powstanie*, 1 cassette, Slava Productions, WOJ 005, 1999.

<sup>658</sup> Wongraven, *Fjelltronen*, enregistré en 1993, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 006, 1995.

<sup>659</sup> Werdna, Andrew, « List of Dungeon Synth Albums », *op. cit.*

<sup>660</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 145.

<sup>661</sup> Gunn, Joshua, *op. cit.*, p. 42.

<sup>662</sup> Hainaut, Béranger, *Le style Black Metal*, Château-Gontier, Aedam Musicae, 2017, p. 69.

<sup>663</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>664</sup> *Ibidem*.

l'entremise des institutions mais plutôt selon une logique et des relations internes à la scène. Ce processus s'accompagne alors d'un travail d'archivage qui a pour but de mettre au jour d'autres enregistrements assimilables des années 1990<sup>665</sup>. Le canon du dungeon synth serait, pour Dima et Pilo, centralisé sur la chaîne *YouTube* The Dungeon Synth Archives qui donnerait ainsi une apparente cohérence au genre<sup>666</sup>. Toutefois, la liste d'enregistrements représentatifs du dungeon synth établie par Werdna entre 2011 et 2013 précède la création de The Dungeon Synth Archives et pourrait également être considérée comme un canon car Werdna demeure une figure respectée au sein de la communauté et est, à ma connaissance, le premier à avoir établi une telle liste, raison pour laquelle je considère celle-ci comme « canonique ».

Deuxièmement, ainsi que l'expose Franco Fabbri, beaucoup de genres nommés existaient auparavant sans l'être, et ce, pendant une plus ou moins longue période. De plus, « [...] plutôt que d'identifier des pratiques (et des conventions) précédemment non nommées, une nouvelle convention de dénomination peut, pour ainsi dire, réorganiser l'ensemble du champ, en supprimant les noms précédents<sup>667</sup>. » En effet, c'est ce que l'on constate avec le dungeon synth, où la totalité des anciennes étiquettes, à part « *dark dungeon music* », sont aujourd'hui désuètes. Les enregistrements des années 1990 voient leurs étiquettes remplacées par celle de « dungeon synth », voire « *dungeon synth old-school* »<sup>668</sup>.

---

<sup>665</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 145.

<sup>666</sup> *Idem*, p. 146.

<sup>667</sup> Fabbri, Franco, « Music Taxonomies: an Overview », présenté dans le cadre de la conférence *Musique Savante/Musiques Actuelles : Articulations. JAM 2014 : Journées d'analyse musicale 2014 de la Sfam (Société Française d'Analyse Musicale)*, 15-16 décembre 2014, Ircam, Paris, transcription disponible dans *Academia.edu*, [en ligne], [https://www.academia.edu/14384292/Music\\_Taxonomies\\_an\\_Overview](https://www.academia.edu/14384292/Music_Taxonomies_an_Overview), s. d., consulté le 3 avril 2025, p. 11. (Je traduis.)

<sup>668</sup> Voir par exemple la compilation créée par The Dungeon Synth Archives dans laquelle on trouve des morceaux datant d'avant l'existence du terme dungeon synth et désormais étiquetés « *Old-School Dungeon Synth* » (The Dungeon Synth Archives, « 4 Hours of Old-School Dungeon Synth & Medieval Dark Ambient - Part. I », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=ItFteCEWOx4>, mis en ligne le 19 octobre 2017, consulté le 28 avril 2025.) ou encore les divers enregistrements complets des années 1990 que la chaîne diffuse comme *Medieval Journeys* (Gothmog, *Medieval Journeys*, 1 cassette, Fog Of The Apocalypse, F.O.T.A. 005, 1998.) de **Gothmog** étiqueté « *Old-School Dungeon Synth* » (The Dungeon Synth Archives, « Gothmog - Medieval Journeys [Demo] (1998) (Old-School Dungeon Synth) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=DLFDe-AfKhc>, mis en ligne le 20 mai 2017, consulté le 28 avril 2025.) ou encore *Midnight Fullmoon* (Mistigo Varggoth

Troisièmement, l'apparition de l'étiquette « dungeon synth » permet à l'identité des créateurs et à celle de la culture du genre d'être unifiée<sup>669</sup>. L'histoire culturelle du dungeon synth, notamment celle de ses origines, se forge après cette dénomination, de manière rétroactive car elle est collectée et restructurée par les auditeurs modernes du genre, par exemple Werdna<sup>670</sup>. Par exemple, Varg Vikernes (**Burzum**), artiste des débuts du genre, dont deux albums, *Dauði Baldrs*<sup>671</sup> (1997) et *Hliðskjálf*<sup>672</sup> (1999), font partie de la liste primordiale d'Andrew Werdna<sup>673</sup>, découvre le dungeon synth lors d'un entretien en 2013, durant lequel il apprend que certains de ses enregistrements sont considérés comme faisant partie de ce genre ; il s'approprie alors cette étiquette<sup>674</sup>. Ainsi que l'explique Robert Walser, un musicien se positionne lui-même par rapport à une étiquette de genre pour beaucoup de raisons différentes ; et le récit qu'il relate de sa relation à cette étiquette implique ou nie les liens historiques ou discursifs avec d'autres genres<sup>675</sup>.

Pour synthétiser l'ensemble du sous-chapitre, après une présentation de la distinction entre « étiquette de genre » (relevant de la catégorisation musicale) et « balise » (relevant du classement personnel), j'ai relevé et analysé les étiquettes attribuées aux

---

Darkestra, *Midnight Fullmoon*, 1 cassette, MetalAgen Records, MAR-046, 1997.) de **Mistigo Varggoth Darkestra** étiqueté « Dungeon Synth » (The Dungeon Synth Archives, « Mistigo Varggoth Darkestra - Midnight Fullmoon (1997) (Dungeon Synth, Dark Ambient) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=5O-jVw66qt0>, mis en ligne le 22 janvier 2025, consulté le 28 avril 2025.).

<sup>669</sup> Aubin, Dillon, *op. cit.*

<sup>670</sup> « The History of Dungeon Synth », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeon-synth.neocities.org/history>, s. d., consulté le 4 novembre 2024.

<sup>671</sup> Burzum, *Dauði Baldrs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.

<sup>672</sup> Burzum, *Hliðskjálf*, enregistré en 1998, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 021 et Cymophane Productions, EYE 006, 1999.

<sup>673</sup> Werdna, Andrew, « List of Dungeon Synth Albums », *op. cit.*

<sup>674</sup> Entretien de Paul von Aphid, Black Boyar, Alexey Kochkin avec Varg Vikernes, 14 avril 2013, disponible dans « Interview with Varg Vikernes. Russian Dungeon Synth Community (14.04.2013), by Paul von Aphid, Black Boyar, Alexey Kochkin », *Burzum*, [en ligne], [https://www.burzum.org/eng/library/2013\\_interview\\_dungeon\\_synth.shtml](https://www.burzum.org/eng/library/2013_interview_dungeon_synth.shtml), s. d., consulté le 24 avril 2025.

<sup>675</sup> Walser, Robert, « Metallurgies: Genre, History, and the Construction of Heavy Metal », dans *Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music*, Middletown, Wesleyan University Press, 1993, p. 6.

enregistrements de dungeon synth avant que le terme ne soit inventé. Ces œuvres ne sont, à l’origine, pas regroupées sous une étiquette unifiée mais sont plutôt décrites par des étiquettes, généralement uniques, qui font souvent référence soit à un autre genre ou sous-genre musical, soit ne sont que descriptives. La généalogie de l’étiquette « dungeon synth » a ensuite été étudiée, d’abord avec son apparition aux mains de Werdna le 17 mars 2011 et le rôle qu’il lui confère, puis, j’ai apporté un éclairage sur les multiples significations que revêtent les mots « *dungeon* » et « *synth* », notamment la double signification du premier faisant référence au Moyen Âge (imaginaire) et le lien avec les synthétiseurs qu’apporte le second. J’ai enfin présenté les trois principaux enjeux de l’utilisation de cette nouvelle étiquette de genre : le phénomène de canonisation, c’est-à-dire le processus de regroupement d’enregistrements sous une même étiquette et de fixation des limites du dungeon synth à partir de celui-ci ; la (presque) disparition des anciennes étiquettes ; et l’unification identitaire et culturelle de la communauté du genre autour de la nouvelle étiquette.

## 4.2. « *Revival* » du dungeon synth

À présent que l’histoire, la définition et les enjeux de l’étiquette « dungeon synth » sont posés, il convient de se pencher sur le regain d’intérêt et de production que le dungeon synth accuse à la suite de sa canonisation autour de cette nouvelle dénomination. La mention d’un « *revival* » (« renouveau ») du dungeon synth est fréquente dans la littérature non-scientifique sur le genre<sup>676</sup>. Ce renouveau se traduit

---

<sup>676</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; « Dungeon Synth Subgenres », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeon-synth.neocities.org/subgenres>, s. d., consulté le 4 novembre 2024 ; « History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; « Proto DS (1950-1990) », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeon-synth.neocities.org/proto-ds>, s. d., consulté le 4 novembre 2024 ; « The History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 53 ; Entretien de Ruslan Aarsland avec Erang dans Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 55 ; Butterlin, Alice, *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #14—Roundup », *op. cit.* ; Gulley, Nathan, « Genres You’ve (Probably) Never Heard: Dungeon Synth », *Sweetwater*, [en ligne], <https://www.sweetwater.com/insync/genres-youve-probably-never-heard-dungeon-synth>, mis en ligne le 13 juillet 2023, consulté le 12 décembre 2024 ; Iviche, *op. cit.* ; Kobalos Castrec, Stephen, « [Musique] L’étrange naïveté du Dungeon Synth », *Le Gobelin*, [en ligne], <http://legobelin.over-blog.com/2018/03/musique-dungeon-synth.html>, mis en ligne le 12 mars 2018, consulté le 4 décembre 2024.



par une « explosion »<sup>677</sup>, un « déluge »<sup>678</sup> de productions de dungeon synth, autrement dit un grand nombre de nouveaux enregistrements<sup>679</sup>, mais également par un regain de popularité du genre<sup>680</sup> ainsi qu'une recrudescence de l'intérêt qu'il suscite<sup>681</sup>, notamment sur des plateformes, telles que *Bandcamp*<sup>682</sup>, les médias sociaux et les forums en ligne. La renaissance du dungeon synth se reflète également dans le renouveau du dungeon synth dit « classique » sous deux abords : d'un côté, des enregistrements récents optent pour un son « classique » auquel est ajoutée une ambiance mélodique<sup>683</sup> et, de l'autre côté, des productions de dungeon synth enregistrées dans les années 1990 et demeurées non-publiées sont enfin éditées par des maisons de disques spécialisées<sup>684</sup>. C'est, par exemple, le cas de *The Sleeping Green*<sup>685</sup> de **Lunar Womb**<sup>686</sup>, enregistré entre 1997 et 1999 et publié pour la première fois par Tour De Garde en 2016. Il est également observé que les créateurs de dungeon synth, à partir de cette époque de renaissance, sont de plus en plus internationaux<sup>687</sup> et n'ont parfois jamais joué de black metal avant de jouer du dungeon synth<sup>688</sup>. Leurs rangs

---

<sup>677</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>678</sup> « (Actual) Dungeon Synth. A Guide For People Who Are New To The Genre », *A Guide to Dungeon Synth*, [en ligne], <https://www.dungeon-synth.com/#>, s. d., consulté le 29 octobre 2024. (Je traduis.)

<sup>679</sup> *Ibidem* ; Aubin, Dillon, *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 145 ; Kallio, Kasperi, *op. cit.*, p. 13.

<sup>680</sup> « (Actual) Dungeon Synth. A Guide For People Who Are New To The Genre », *op. cit.* ; Alt236 et Maxwell, *Kodex Metallum : L'art secret du metal décrypté par ses symboles*, Paris, Hoëbeke, 2020, p. 42 ; Iviche, *op. cit.* ; Kahler, Charles, *op. cit.*

<sup>681</sup> « The History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; Aubin, Dillon, *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 145 ; Shutter, Nick, « Decades », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeonsynthguide.tumblr.com/decades>, s. d., consulté le 29 octobre 2024.

<sup>682</sup> Aubin, Dillon, *op. cit.*

<sup>683</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

<sup>684</sup> « History of Dungeon Synth », *op. cit.*

<sup>685</sup> Lunar Womb, *The Sleeping Green*, enregistré entre 1997 et 1999, 1 cassette, Tour De Garde, s. n., 2016.

<sup>686</sup> « History of Dungeon Synth », *op. cit.*

<sup>687</sup> Aubin, Dillon, *op. cit.*

<sup>688</sup> Talvi, Levi, « Dungeon Synth's Origins ... », *op. cit.*, p. 43.

grossissent également<sup>689</sup>, certains considérant même qu'il y a de nouveaux artistes de dungeon synth tous les jours<sup>690</sup>.

La popularité d'un genre et l'intérêt qu'il suscite étant difficiles à quantifier et à étudier sans documentation sur le sujet, ce sous-chapitre ne présente qu'une analyse du nombre de sorties étiquetées « dungeon synth » depuis la période de déclin du genre jusqu'à l'heure actuelle. Cependant, deux facteurs ayant contribué au renouveau sous tous ses aspects sont ensuite avancés : l'engagement de la communauté générique sur internet et l'accessibilité de la création. Enfin, je termine avec l'exposition de cinq des conséquences du *revival* : la subdivision du dungeon synth, les critiques portées à son encontre, l'augmentation du nombre de représentations en direct, la consolidation du développement de la scène sur internet et l'accroissement du nombre de maisons de disques spécialisées.

#### 4.2.1. Augmentation de la production

Les nombres analysés précédemment sur l'histogramme de *Rate Your Music* ne sont rien comparés à ceux des années 2010 et 2020. En effet, dès 2011, et ce, jusque 2020, la production de dungeon synth ne cesse d'augmenter ; l'année 2020 voyant paraître 33,5 fois plus d'enregistrements que l'année 2011<sup>691</sup>. On remarque sur le graphique que la publication d'enregistrements augmente doucement entre 2011 et 2016. Elle passe de 45 enregistrements en 2011 (ce qui n'est pas éloigné de la moyenne de 39,1 enregistrements publiés par année entre 1991 et 1999 inclus) à un premier record en 2012 avec 77 sorties, c'est-à-dire une de plus que lors du premier pic de production en 1996. La production de 2013 est presque multipliée par deux par rapport à celle de 2012 et ne fait qu'augmenter légèrement les deux années suivantes, pour être à nouveau presque double en 2016, et doubler encore en 2017 pour atteindre les 539

---

<sup>689</sup> « The History of Dungeon Synth », *op. cit.*

<sup>690</sup> Newsome, Robert, « Dungeon Synth 2: Back to the Dungeon », *Bandcamp Daily*, [en ligne], <https://daily.bandcamp.com/lists/dungeon-synth-2-back-to-the-dungeon>, mis en ligne le 2 avril 2018, consulté le 29 octobre 2024.

<sup>691</sup> Je rappelle qu'il est toutefois nécessaire de relativiser ces nombres, pour les mêmes raisons que celles invoquées précédemment (*cf. supra*, chap. 3.3.1).

sorties. La production augmente ensuite de 61,4% en 2018 par rapport à 2017, et de 13,6% en 2019 par rapport à 2018 et atteint alors presque le millier de parutions. En 2020, année de gloire que le *dungeon synth* ne reverra plus si l'on s'en tient à ce graphique, la production atteint un pic avec 1 506 sorties, avant de baisser légèrement en 2021 et de remonter à un peu moins de 1 500 enregistrements parus en 2022. En 2023, la production baisse de 16,3% par rapport à l'année précédente et ne cessera de chuter à partir de là pour arriver à 770 enregistrements parus en 2024, ce qui représente une baisse de 38,5% par rapport à 2023<sup>692</sup>. Les totaux délivrés sur *Discogs* analysés précédemment, bien que moins précis indiquent que, durant les années 2010, 7 067 enregistrements étiquetés « *dungeon synth* » sur le site sont édités, tandis que 15 553 le sont la décennie suivante. Cela signifie que, comparée aux années 2010, la production des années 2020 est déjà multipliée par 2,2 alors que la décennie n'est qu'à sa moitié<sup>693</sup>.

Il ressort de cette analyse que, concernant le nombre de sorties d'enregistrements, le *dungeon synth* aurait vraiment commencé à prendre de l'ampleur à partir de 2012, pour atteindre un pic jamais vu précédemment pour le genre en 2020. Dans la littérature, d'autres dates du début du *revival* sont avancées, mais elles tournent toutes autour de ces années : 2010<sup>694</sup> ; le début des années 2010<sup>695</sup> ; les années 2010<sup>696</sup> ; 2012 mais surtout à partir de 2018<sup>697</sup> ; la seconde moitié des années 2010<sup>698</sup> ; ou encore 2016<sup>699</sup>.

---

<sup>692</sup> « *Dungeon Synth* », *Rate Your Music*, *op. cit.* (Je calcule.) L'année 2025 étant toujours en cours, je ne prends pas en compte ses chiffres.

<sup>693</sup> « Vue d'ensemble *Dungeon Synth Style* », *op. cit.* (Je calcule.)

<sup>694</sup> « The History of *Dungeon Synth* », *op. cit.*

<sup>695</sup> Noze, *Dirt*, *op. cit.*

<sup>696</sup> « *Dungeon Synth* », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; Alt236 et Maxwell, *op. cit.*, p. 42 ; Gulley, Nathan, *op. cit.*

<sup>697</sup> Iviche, *op. cit.*

<sup>698</sup> Carbon, Kaptain J.A., « *Dungeon Synth Primer* », *op. cit.* ; Hill, Sean, « *Dungeon Synth* », *Shadows & Sorcery*, [en ligne], <https://shadowsandsorcery.wordpress.com/2020/07/18/dungeon-synth-an-introduction/>, mis en ligne le 18 juillet 2020, consulté le 8 novembre 2024 ; Kahler, Charles, *op. cit.*

<sup>699</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 145.

#### 4.2.2. Facteurs du renouveau

L'accroissement de la production de dungeon synth ayant été exposé par les chiffres, je peux, à présent, étudier deux éléments qui semblent l'avoir causé. Quelques auteurs considèrent cependant que la raison du renouveau du dungeon synth est inconnue<sup>700</sup>, ou qu'elle est due à la réédition de *Mourning*<sup>701</sup> (1996) de **Depressive Silence** en 2016 et de la tournée de concerts de **Mortiis** en 2018 durant laquelle il rejoue ses premiers albums<sup>702</sup> (*Ånden Som Gjorde Opprør*<sup>703</sup> (1995) et quelques morceaux de *Keiser Av En Dimensjon Ukjent*<sup>704</sup> (1995) principalement<sup>705</sup>), ou encore qu'elle est due à la ressemblance du dungeon synth avec la musique de jeux vidéos des années 1980 et 1990<sup>706</sup>. Néanmoins, bien qu'il demeure complexe de déterminer de manière définitive la ou les cause(s) de cette « fulgurante ascension »<sup>707</sup> du dungeon synth, surtout une dizaine d'années seulement après le début de celle-ci, la plupart des auteurs s'accordent pour considérer les nouvelles technologies, sous différents aspects, comme le principal facteur du *revival* du dungeon synth<sup>708</sup>.

---

<sup>700</sup> Gulley, Nathan, *op. cit.*

<sup>701</sup> Depressive Silence, *Mourning*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1996. Première réédition : Depressive Silence, *Mourning*, enregistré en 1996, 1 disque vinyle, Unborn Productions, Coven012, 2016.

<sup>702</sup> Butterlin, Alice, *op. cit.*


<sup>703</sup> Mortiiis, *Ånden Som Gjorde Opprør*, enregistré en 1994, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.31, 1995.

<sup>704</sup> Mortiiis, *Keiser Av En Dimensjon Ukjent*, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.37, 1995.

<sup>705</sup> « Mortiiis Albums by year: 2018 », *setlist.fm - the setlist wiki*, [en ligne], <https://www.setlist.fm/stats/albums/mortiiis-4bd63372.html?year=2018>, s. d., consulté le 3 juillet 2025.

<sup>706</sup> Kallio, Kasper, *op. cit.*, p. 13. L'auteur de cette dernière hypothèse ne développe pas son propos mais je suppose qu'il entend par cela que, la mode étant au rétro ces dernières années (voir Reynolds, Simon, *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*, Londres, Faber & Faber, 2012.), l'aspect nostalgique du dungeon synth, rappelant les anciens jeux vidéos, participe à son succès actuel.

<sup>707</sup> Iviche, *op. cit.*

<sup>708</sup> Entretien de Ruslan Aarsland avec Erang dans Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 55 ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Iviche, *op. cit.* ; Shutter, Nick, « Decades », *op. cit.* ; Shutter, Nick, «  », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeonsynthguide.tumblr.com/post/741135908185735169>, s. d., consulté le 29 octobre 2024.

#### 4.2.2.1. Engagement virtuel de la communauté

Tout d'abord, les médias sociaux<sup>709</sup>, les services de streaming<sup>710</sup>, tels que *YouTube*<sup>711</sup> et *Bandcamp*<sup>712</sup>, ou encore les blogs et points de vente en ligne sont autant d'outils qui permettent aux artistes de dungeon synth d'atteindre un public global<sup>713</sup>, la distribution mondiale y étant instantanée<sup>714</sup>. Internet rend donc plus aisée la découverte et le partage de musique dungeon synth<sup>715</sup>, mais également son accessibilité<sup>716</sup>. En effet, internet permet de démocratiser le dungeon synth<sup>717</sup> car les enregistrements peuvent, en grande partie, y être accédés gratuitement sans devoir passer obligatoirement par un marchand. En outre, grâce à des blogs, tels que celui de Werdna, ou à des chaînes *YouTube* comme The Dungeon Synth Archives, le dungeon synth est introduit à de nouveaux auditeurs<sup>718</sup>. Kallio propose même l'hypothèse selon laquelle des enregistrements de dungeon synth seraient écoutés en tant qu'alternative aux playlists de musique d'ambiance qui ont beaucoup de succès sur *YouTube* et les autres plateformes de streaming<sup>719</sup>. Cette accessibilité accrue du dungeon synth grâce à internet se traduit par un grand engagement virtuel de la communauté, qu'on peut considérer comme le premier grand facteur du renouveau du genre<sup>720</sup>.

Cela s'exprime en premier lieu par la « redécouverte » du dungeon synth par Werdna, qui pourrait avoir donné un souffle nouveau au dungeon synth<sup>721</sup>. Frith explique que

---

<sup>709</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; Shutter, Nick, « Decades », *op. cit.*


<sup>710</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

<sup>711</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; Kallio, Kasper, *op. cit.*, p. 13.

<sup>712</sup> Noze, Dirt, *op. cit.*

<sup>713</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

<sup>714</sup> Kallio, Kasper, *op. cit.*, p. 13.

<sup>715</sup> Shutter, Nick, «  », *op. cit.*

<sup>716</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

<sup>717</sup> Iviche, *op. cit.*

<sup>718</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.*

<sup>719</sup> Kallio, Kasper, *op. cit.*, p. 13.

<sup>720</sup> Iviche, *op. cit.*

<sup>721</sup> « (Actual) Dungeon Synth. A Guide For People Who Are New To The Genre », *op. cit.* ; Whiteman, Jordan, « Rock It from the Crypt ... », *op. cit.*

l'invention des étiquettes de genre est collective et résulte d'un accord entre les artistes et les fans : « un nouveau "monde des genres", en l'occurrence, est premièrement construit et ensuite articulé à travers une interaction complexe entre musiciens, auditeurs et idéologues médiateurs [...] »<sup>722</sup>. » Dans le cas qui m'occupe, Werdna, un fan de ce type de musique, a proposé une étiquette de genre pour correspondre à un ensemble d'enregistrements qu'ils trouvent similaires qui, en plus d'être acceptée par les autres fans, est accepté par les artistes. En effet, **Erang** serait un des premiers projets à faire paraître des albums avec l'étiquette « dungeon synth »<sup>723</sup> et Werdna le considère comme le premier artiste qui ait mis en pratique la vision unifiée qu'il a du dungeon synth<sup>724</sup>. Erang explique, dans un entretien de 2020, qu'il est tombé par hasard sur le blog de Werdna, a été attiré par ce que le blogueur décrivait et a reconnu une partie de ses compositions dans cette description. Il s'est alors rendu compte qu'il n'était pas seul à composer ce type de musique et cela lui a donc donné envie de la partager<sup>725</sup>, sous cette appellation. Il est important de noter qu'Erang ne provient pas du milieu du black metal (c'est d'ailleurs par le biais du dungeon synth qu'il le découvre<sup>726</sup>), ce qui prouve que « [...] le dungeon synth échappe à ses référents pour devenir un genre à part entière »<sup>727</sup>. De ce point de vue, **Erang** n'est pas sans faire penser aux « artistes naïfs », tels qu'ils sont décrits par le sociologue Howard S. Becker dans *Les Mondes de l'art*. Les artistes naïfs, également appelés « artistes primitifs » ou « artistes du terroir »<sup>728</sup> sont une catégorie d'artistes au même titre que les

---

<sup>722</sup> Frith, Simon, *op. cit.*, p. 87. (Je traduis.) Cet extrait n'est pas sans rappeler la définition que donne le sociologue Howard S. Becker d'un monde de l'art : « un monde de l'art se compose de toutes les personnes dont les activités sont nécessaires à la production des œuvres bien particulières que ce monde-là (et d'autres éventuellement) définit comme de l'art. » (Becker, Howard S., *Les Mondes de l'art*, Paris, Flammarion, 1988, p. 58.)

<sup>723</sup> Entretien de Frantz-Emmanuel Petiteau avec Erang, mars 2020, dans Petiteau, Frantz-Emmanuel, *op. cit.*, p. 329.

<sup>724</sup> Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic ... », *op. cit.*

<sup>725</sup> Entretien de Frantz-Emmanuel Petiteau avec Erang, *op. cit.*, p. 329.

<sup>726</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, à distance, 26 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 25-53).

<sup>727</sup> Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.*

<sup>728</sup> Becker, Howard S., *op. cit.*, p. 265.

« professionnels intégrés »<sup>729</sup>, les « francs-tireurs »<sup>730</sup> et les « artistes populaires »<sup>731</sup>. Ils opèrent seuls, n'ont pas de contact avec les personnes qui réalisent des œuvres similaires aux leurs, ne connaissent pas l'histoire, les conventions ni les œuvres de leur discipline et ne possèdent pas le code adéquat pour décrire leur activité artistique<sup>732</sup>. Le terme « naïf », choisi par Becker, peut paraître péjoratif, toutefois il se rapproche du concept d'« *outsider music* » présenté en introduction de ce mémoire<sup>733</sup>. En effet, Erang composait bel et bien sa musique seul, sans savoir que d'autres réalisaient des compositions dans le même style que le sien et sans même faire partie de la communauté du black metal. À sa rencontre avec le blog de Werdna, il a reconnu les conventions du dungeon synth comme similaires à celles de ses propres œuvres, a partagé sa musique et est donc entré dans le monde de l'art naissant du dungeon synth.

En outre, la communauté du genre est aussi engagée virtuellement pour redécouvrir, digitaliser et répandre les enregistrements obscurs et oubliés des années 1990<sup>734</sup> afin de les faire connaître. Whiteman explique que le travail d'« archéologue » et d'archiviste qu'il réalise pour le dungeon synth est grandement facilité par la communication rapide, le partage de fichiers et les archives d'informations qu'internet permet<sup>735</sup>. Il ajoute :

Si je faisais ce travail dans les années 1990, je devrais écrire des lettres à des personnes demandant des informations et ensuite attendre leurs réponses, je devrais demander des copies xerox de choses pertinentes pour mes recherches et espérer que les personnes prennent la peine de les fournir, et je serais limité uniquement à des sources tangibles car internet à cette époque n'était pas du tout comme internet que nous avons aujourd'hui. En ce sens, internet est un outil inestimable pour l'archiviste. Grâce aux personnes archivant et numérisant leurs propres collections, je peux les joindre et nous

---

<sup>729</sup> *Idem*, p. 238-242.

<sup>730</sup> *Idem*, p. 242-254.

<sup>731</sup> *Idem*, p. 254-265.

<sup>732</sup> *Idem*, p. 265.

<sup>733</sup> Werdna considère aussi que le dungeon synth possède un caractère naïf, bien que pour des raisons différentes (*cf. supra*, chap. 4.1.3.1.).

<sup>734</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

<sup>735</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Jordan Whiteman, à distance, 19 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 108-117).

pouvons comparer nos notes et discuter de nos projets à un rythme sans précédent, bien plus rapidement que jamais auparavant<sup>736</sup>.

Internet permet donc à Whiteman d'accélérer son processus de recherche et d'élargir les sources avec lesquelles il travaille<sup>737</sup>. Anton Virdeus (**Ghoëst, Mournbound, Navgolokh**), qui réalise le même type de travail que Whiteman pour la communauté du dungeon synth, explique que la méthode de recherche la plus simple qu'il utilise nécessite l'usage du site internet *Discogs*. Cette plateforme est à nouveau utilisée lorsqu'il convient d'archiver une nouvelle découverte : les informations relatives à l'enregistrement sont ajoutées à la base de données de *Discogs*, si elles n'y figurent pas déjà, et l'audio est partagé sur des chaînes *YouTube* afin que le public puisse l'entendre. Il ajoute qu'internet joue aussi un rôle dans l'acquisition de cassettes ou de fanzines, permettant d'effectuer ses recherches<sup>738</sup>. Le travail de personnes, telles que Whiteman et Virdeus, par l'intermédiaire des nouvelles technologies, permet de (re)mettre de la lumière sur des artistes et enregistrements oubliés ou inconnus et participe ainsi à la renaissance du dungeon synth.

#### 4.2.2.2. Faible barrière d'entrée pour la création

Le nombre croissant d'enregistrements de dungeon synth semble également causé par l'aisance avec laquelle un auditeur peut devenir un créateur de dungeon synth. Le matériel minimum que nécessite la création d'un enregistrement de dungeon synth, c'est-à-dire un clavier et une station de travail audionumérique, attire beaucoup de musiciens amateurs<sup>739</sup>. En effet, selon l'auteure en ligne Iviche, grâce aux nouveaux outils de musique assistée par ordinateur (MAO), tout le monde peut entreprendre un projet de dungeon synth sans nécessiter de grandes connaissances musicales et peut produire facilement et rapidement un album de dungeon synth<sup>740</sup>. Ainsi que le

---

<sup>736</sup> *Ibidem.* (Je traduis.)

<sup>737</sup> *Ibidem.*

<sup>738</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, à distance, 24 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 118-129).

<sup>739</sup> Kahler, Charles, *op. cit.*

<sup>740</sup> Iviche, *op. cit.*



confirment Carbon et Sire Ravailac, il est aisé de composer du dungeon synth<sup>741</sup> : premièrement, car il n'est pas nécessaire de travailler avec d'autres personnes ni de jouer en direct ; deuxièmement, car le musicien de dungeon synth n'a besoin que d'un ordinateur, d'une connexion internet et d'imagination ; et, troisièmement, car il est possible à cet artiste d'écrire, composer, enregistrer et vendre ses enregistrements sans quitter sa chambre<sup>742</sup>.

Les compétences musicales nécessaires à la composition de dungeon synth sont également faibles. Cela se confirme par le nombre d'artistes avec lesquels je me suis entretenue qui affirment être entièrement autodidactes : Marine (**Arsule**), Erang, Hyver, Virdeus (**Ghoëst**, **Mournbound**, **Navgolokh**), Dan (**Seregost**, **Valen**, **Vampyrean Tomb**, **Isand**, *etc.*) et Sylfvr<sup>743</sup>. Il existe, par ailleurs, plusieurs tutoriels sur internet expliquant au créateur de dungeon synth novice comment en composer<sup>744</sup>.

#### 4.2.3. Multiplication des étiquettes

À présent que la nature de la renaissance du dungeon synth et deux de ses potentiels facteurs ont été présentés, il convient d'en étudier quelques conséquences. La fracture d'un genre musical en de nombreux sous-genres distincts à la suite de sa massification

---

<sup>741</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.* ; Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=mCg0gc1bdeM>, mis en ligne le 25 avril 2019, consulté le 21 janvier 2025.

<sup>742</sup> Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

<sup>743</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d'Arsule, à distance, 27 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 39-51) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, à distance, 23 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 96-107) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, à distance, 15 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 152-165) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Sylfvr, à distance, 4 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 166-174).

<sup>744</sup> Par exemple, le musicien Francis Roberts publie un grand nombre de tutoriels vidéos de ce genre sur sa chaîne *YouTube* (Francis, *YouTube*, [en ligne], [https://www.youtube.com/@f\\_c\\_r\\_/videos](https://www.youtube.com/@f_c_r_/videos), créé le 9 septembre 2013, consulté le 6 août 2025.). Aveline Baudelaire (**Wooden Vessels**) et Erich Grunewald (**Icwind Dale**) décrivent également leur processus de composition dans des articles en ligne (Baudelaire, Aveline, « Dungeon Synth Composition 101 », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeon-synth.neocities.org/music-making-guide>, s. d., consulté le 8 août 2025 ; Grunewald, Erich, « How I Make Dungeon Synth », *Erich Grunewald's Blog*, [en ligne], <https://www.erichgrunewald.com/posts/how-i-make-dungeon-synth/>, mis en ligne le 8 janvier 2022, consulté le 6 août 2025.).

est un phénomène habituel<sup>745</sup>. Il n'est, en tout cas, pas étranger au dungeon synth qui, depuis sa renaissance au début des années 2010, voit les étiquettes attribuées aux enregistrements du genre se démultiplier, ce qui constitue la première des conséquences du *revival* que j'analyse dans ce mémoire. En effet, un bref regard sur les titres des vidéos publiées sur la chaîne *YouTube* The Dungeon Synth Archives permet de constater que les étiquettes attribuées aux enregistrements de dungeon synth sont nombreuses<sup>746</sup>. Dima et Pilo en relèvent cent-trente-neuf différentes sur les sept-cent-nonante-neuf enregistrements de la chaîne qu'ils ont étudiés<sup>747</sup> et présentent une cartographie des thématiques associées au dungeon synth par l'intermédiaire des qualificatifs qui sont attribués aux enregistrements<sup>748</sup> et qui sont répartis en quatre grands types : « [...] les références culturelles (œuvres littéraires, films, séries, et jeux de plateau ou vidéos), les renvois à d'autres genres musicaux, les adjectifs traduisant majoritairement des affects, et enfin des imaginaires spécifiques »<sup>749</sup>, eux-mêmes répartis en *topoi*, périodes historiques et aires culturelles<sup>750</sup>. L'ensemble des étiquettes relevées par les deux musicologues dans leur article n'est pas repris dans ce sous-chapitre puisqu'ils en ont déjà réalisé l'analyse. Cependant, ils proposent quatre catégories de signification de ces nouvelles étiquettes désignant les enregistrements de dungeon synth<sup>751</sup>, sur la base desquelles je présente celles relevées durant mes propres recherches.

---

<sup>745</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 47.

<sup>746</sup> The Dungeon Synth Archives, *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/@TheDungeonSynthArchives/videos>, créé le 21 novembre 2015, consulté le 25 juin 2025.

<sup>747</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 145.

<sup>748</sup> *Idem*, p. 148.

<sup>749</sup> *Idem*, p. 149.

<sup>750</sup> *Ibidem*.

<sup>751</sup> *Idem*, p. 147.

On retrouve, premièrement, des étiquettes associées à celle de « dungeon synth »<sup>752</sup>, telles que « dungeon synth ambient »<sup>753</sup>, « dungeon synth cinématique »<sup>754</sup>, « dungeon synth cosmique »<sup>755</sup>, « dungeon synth gothique »<sup>756</sup>, « dungeon synth marginal »<sup>757</sup>, « dungeon synth martial »<sup>758</sup>, « dungeon synth médiéval »<sup>759</sup>, « dungeon synth *old-school* »<sup>760</sup>, « dungeon synth vampirique »<sup>761</sup>, et « raw dungeon synth »<sup>762</sup>. J’y intègre également les étiquettes composées uniquement de « dungeon » : « dungeonwave »<sup>763</sup>, « dungeon chip/dungeon chiptune »<sup>764</sup>, « dungeon drone »<sup>765</sup>, « dungeon folk »<sup>766</sup>, « dungeon noise »<sup>767</sup>, et « dungeon rap » (aussi appelé crypt hop)<sup>768</sup>. Deuxièmement,

---

<sup>752</sup> *Idem*, p. 147.

<sup>753</sup> Shutter, Nick, « Subgenres », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeonsynthguide.tumblr.com/subgenretext>, s. d., consulté le 29 octobre 2024. (Je traduis.)

<sup>754</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>755</sup> « Cosmic Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Cosmic\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Cosmic_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025. (Je traduis.)

<sup>756</sup> Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>757</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>758</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>759</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>760</sup> « Dungeon Synth Subgenres », *op. cit.* ; « Old-School Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Old-School\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Old-School_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 7 novembre 2024. (Je traduis.)

<sup>761</sup> « Vampiric Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Vampiric\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Vampiric_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025. (Je traduis.)

<sup>762</sup> « Raw Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Raw\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Raw_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025. L’étiquette « raw dungeon synth » (« dungeon synth cru ») est probablement un clin d’œil au raw black metal, caractérisé par une production *lo-fi* et un son « cru ».

<sup>763</sup> Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.*

<sup>764</sup> Carbon, Jonathan, « Pixelated Dungeons: The Adventures of Dungeon Synth and Chiptune », [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/naive-magic-pixelated-dungeons/>, mis en ligne le 20 mai 2022, consulté le 10 juillet 2025 ; Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.*

<sup>765</sup> « Dungeon Drone », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Dungeon\\_Drone](https://dungeonsynthwiki.com/Dungeon_Drone), s. d., consulté le 10 juillet 2025.

<sup>766</sup> Petiteau, Frantz-Emmanuel, *op. cit.*, p. 323.

<sup>767</sup> « Dungeon Noise », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Dungeon\\_Noise](https://dungeonsynthwiki.com/Dungeon_Noise), s. d., consulté le 10 juillet 2025 ; Hroch, Miloš, *op. cit.* ; Monteanni, Luigi, *op. cit.*, p. 306 ; Noze, Dirt, *op. cit.* ; Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.*

<sup>768</sup> « Crypt Hop and Dungeon Rap », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Crypt\\_Hop\\_and\\_Dungeon\\_Rap](https://dungeonsynthwiki.com/Crypt_Hop_and_Dungeon_Rap), s. d., consulté le 10 juillet 2025 ; Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #8—Dungeon Rap », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/dungeon-synth-digest-8/>, mis en ligne le 11 novembre

certaines étiquettes sont seulement combinées avec « synth »<sup>769</sup>, rendant leur traduction malaisée, comme « astral synth »<sup>770</sup>, « chiptune synth »<sup>771</sup>, « chip synth »<sup>772</sup>, « comfy synth »<sup>773</sup>, « desert synth »<sup>774</sup>, « dino synth »<sup>775</sup>, « egyptian

---

2021, consulté le 10 juillet 2025 ; Monteanni, Luigi, *op. cit.*, p. 306 ; Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.* ; Wray, Daniel Dylan, « 'I don't believe in the idea of a future': the Ukrainian producer who invented dungeon rap », *The Guardian*, [en ligne], <https://www.theguardian.com/music/2023/jul/12/ukrainian-producer-behind-dungeon-rap-alex-yatsun-dj-sacred>, mis en ligne le 12 juillet 2023, consulté le 9 juillet 2025.

<sup>769</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 147.

<sup>770</sup> Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.*

<sup>771</sup> Hroch, Miloš, *op. cit.*

<sup>772</sup> « Dungeon Synth Subgenres », *op. cit.*

<sup>773</sup> « Comfy Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Comfy\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Comfy_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025 ; « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; « Dungeon Synth Subgenres », *op. cit.* ; « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.* ; Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #9—Comfy Synth », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/dungeon-synth-digest-9/>, mis en ligne le 14 janvier 2022, consulté le 10 juillet 2025 ; Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #14—Roundup », *op. cit.* ; Guido, « Comfy synth: but is it dungeon synth? », *Stranger Aeons*, [en ligne], <http://www.stranger-aeons.com/comfy-synth-but-is-it-dungeon-synth/>, mis en ligne le 11 août 2020, consulté le 10 juillet 2025 ; Goldner, Sam, « Cuddling Up to Comfy Synth, Electronic's Most Soothing New Subgenre », *Bandcamp Daily*, [en ligne], <https://daily.bandcamp.com/lists/comfy-synth-list>, mis en ligne le 30 juin 2020, consulté le 10 juillet 2025 ; Magee, Tamlin, « The inside story of comfy synth, the internet's snuggliest microgenre », *Dazed*, [en ligne], <https://www.dazeddigital.com/music/article/58365/1/the-inside-story-of-comfy-synth-the-internets-snuggliest-microgenre>, mis en ligne le 15 mars 2025, consulté le 10 juillet 2025 ; Montoro, Philip, « Zak Kiernan, maker of dungeon synth and comfy synth », *Chicago Reader*, [en ligne], <https://chicagoreader.com/music/zak-kiernan-maker-of-dungeon-synth-and-comfy-synth/>, mis en ligne le 3 mars 2021, consulté le 10 juillet 2025 ; Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.* ; The Comfy Synth Archives, *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/@TheComfySynthArchives>, créé le 9 janvier 2020, consulté le 10 juillet 2025 ; The Comfy Synth Archives, « Dare To Believe (Comfy Synth Archives) », *Tape Wyrms*, [en ligne], <https://tapewyrmmetal.com/archives/3779>, mis en ligne le 11 janvier 2021, consulté le 10 juillet 2025.

<sup>774</sup> « Desert Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Desert\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Desert_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025 ; Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.*

<sup>775</sup> « Dino Synth », », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Dino\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Dino_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025 ; « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.* ; Hroch, Miloš, *op. cit.* ; Monteanni, Luigi, *op. cit.*, p. 306.

*synth* »<sup>776</sup>, « *fantasy synth* »<sup>777</sup>, « *food synth* »<sup>778</sup>, « *forest synth* »<sup>779</sup>, « *goblin synth* »<sup>780</sup>, « *idyllic synth* »<sup>781</sup>, « *j-synth* »<sup>782</sup>, « *keller synth* » ou « *tänzelcore* »<sup>783</sup>, « *monk synth* »<sup>784</sup>, « *mushroom synth* »<sup>785</sup>, « *nature synth* »<sup>786</sup>, « *pirate synth* »<sup>787</sup>, « *pumpkin synth* »<sup>788</sup>, « *sea synth* »<sup>789</sup>, et « *winter synth* »<sup>790</sup> (terme qui semble être utilisé depuis au moins 2013<sup>791</sup>). Ces dernières étiquettes sont difficilement associables au *dungeon synth* de manière directe étant donné qu'il ne s'agit pas du seul genre composé du vocable « *synth* » ; elles y sont pourtant bien associées. Troisièmement,

---

<sup>776</sup> « Egyptian Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Egyptian\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Egyptian_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.

<sup>777</sup> « Fantasy Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Fantasy\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Fantasy_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.

<sup>778</sup> « Food Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Food\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Food_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.

<sup>779</sup> « Forest Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Forest\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Forest_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025 ; Hroch, Miloš, *op. cit.* ; Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.*

<sup>780</sup> Hroch, Miloš, *op. cit.* ; Monteanni, Luigi, *op. cit.*, p. 306 ; Petiteau, Frantz-Emmanuel, *op. cit.*, p. 323.

<sup>781</sup> Noze, Dirt, *op. cit.*

<sup>782</sup> « J-synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], <https://dungeonsynthwiki.com/J-synth>, s. d., consulté le 10 juillet 2025.

<sup>783</sup> « Keller Synth and Tänzelscore », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Keller\\_Synth\\_and\\_T%C3%A4nzelscore](https://dungeonsynthwiki.com/Keller_Synth_and_T%C3%A4nzelscore), s. d., consulté le 10 juillet 2025 ; « Main Page », *The Keller Synth Archives*, [en ligne], [https://kellersyntharchives.miraheze.org/wiki/Main\\_Page](https://kellersyntharchives.miraheze.org/wiki/Main_Page), dernière modification le 2 janvier 2024, consulté le 10 juillet 2025 ; Monteanni, Luigi, *op. cit.*, p. 306 ; Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.*

<sup>784</sup> Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.*

<sup>785</sup> *Ibidem.*

<sup>786</sup> « Nature Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Nature\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Nature_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.

<sup>787</sup> « Pirate Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Pirate\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Pirate_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.

<sup>788</sup> « Pumpkin Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Pumpkin\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Pumpkin_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025 ; Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.*

<sup>789</sup> « Sea Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Sea\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Sea_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025 ; Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.*

<sup>790</sup> « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, *op. cit.* ; « Dungeon Synth Subgenres », *op. cit.* ; « The History of Dungeon Synth », *op. cit.* ; « Winter Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Winter\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Winter_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025 ; Hroch, Miloš, *op. cit.* ; Noze, Dirt, *op. cit.* ; Petiteau, Frantz-Emmanuel, *op. cit.*, p. 323 ; Shutter, Nick, « Subgenres », *op. cit.*

<sup>791</sup> balbulus, « Winter Synth - Introduction and Definition », *Winter Synth*, [en ligne], <https://wintersynth.blogspot.com/2012/12/winter-synth-introduction-and-definition.html>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> janvier 2013, consulté le 10 juillet 2025.

Dima et Pilo relèvent des étiquettes indépendantes, telles que « médiéval » ou « ritualiste »<sup>792</sup>, que j'ai retrouvées uniquement utilisées avant 2011, bien que sous une forme légèrement différente (*cf. supra*, chap. 4.1.2 et Annexe 2). Enfin, quatrièmement, certaines étiquettes renvoient à d'autres genres musicaux<sup>793</sup>, comme celle de dark ambient<sup>794</sup>. Je ne peux me pencher sur chacune de ces étiquettes et en proposer un commentaire dans ce travail, mais elles sont généralement décrites dans les références bibliographiques qui s'y rapportent.

Le dungeon synth est une catégorie en construction, très plastique et vivante<sup>795</sup>. Depuis ses débuts, il a significativement évolué et présente une plus grande variété de thèmes, de styles et de sons<sup>796</sup>. En effet, certains projets préservent le son traditionnel du genre tandis que d'autres en interrogent les limites et sont plus expérimentaux<sup>797</sup>. J'avance dès lors l'hypothèse selon laquelle les musiciens expérimentant avec le dungeon synth, faisant évoluer son son et étendant ses limites, pourraient se sentir à l'étroit dans une étiquette aussi englobante que « dungeon synth », surtout lorsque la musique des projets originels sonne si différente de la leur. Ils créeraient ou opteraient donc pour des termes dérivés, s'inscrivant alors dans la continuité du dungeon synth mais affirmant un caractère novateur. En effet, Hainaut explique que, avec le temps, le sens stylistique d'une étiquette musicale évolue. Certains enregistrements se voient alors préciser leur étiquette. Il convoque la sociologie de l'art pour expliquer ce phénomène : dans un premier temps, en respectant les codes sonores, visuels et verbaux associés à un genre, les projets musicaux acquièrent de la légitimité au sein de celui-ci ; cette consécration artistique est ensuite concrétisée et identifiée par une étiquette donnée par des acteurs influents sur des artistes donnés ; et, dans un dernier temps, ces artistes

---


<sup>792</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 147.

<sup>793</sup> *Ibidem*.

<sup>794</sup> Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 14 ; Noze, Dirt, *op. cit.*

<sup>795</sup> IASPM Branche Francophone d'Europe, « Séminaire #6 - Black Metal et musiques électroniques », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=mg5sL2jrpMY>, mis en ligne le 24 janvier 2022, consulté le 6 mars 2025.

<sup>796</sup> Talvi, Levi, « Dungeon Synth's Origins ... », *op. cit.*, p. 43.

<sup>797</sup> Shutter, Nick, «  », *op. cit.*

consacrés peuvent s'éloigner des conventions et faire accepter leurs œuvres non-conformes au genre<sup>798</sup>.

Il peut toutefois paraître insolite qu'un microgenre tel que le *dungeon synth* soit subdivisé en autant de sous-catégories. Dima et Pilo avancent trois potentielles raisons qui pourraient expliquer cette « surprenante diversité »<sup>799</sup> d'étiquettes. La première est que ces étiquettes semblent correspondre au concept de « *critic-fan genres* » (« genres critiques-fans ») de David Brackett, c'est-à-dire à une catégorisation très fine d'un genre grâce à l'expertise des amateurs, mais Dima et Pilo conçoivent difficilement qu'un genre musical récent et dont la production est limitée puisse se décliner en dizaines de sous-genres<sup>800</sup>. Peut-on néanmoins exclure que toutes ces sous-étiquettes correspondent à des sous-genres de *dungeon synth* ? Dans le domaine de la musique, comme pour le genre, il n'existe pas de consensus pour définir le sous-genre :

Le terme « sous-genre » [...] est généralement utilisé simplement pour désigner une subdivision d'un genre, sans spécifier aucune caractéristique particulière de division. [...]. Ce qui peut être accepté, en tout cas, est que les sous-genres sont des catégories, et donc des divisions, de genres plus larges. De cette manière, le concept de sous-genre est dépendant du concept de genre<sup>801</sup>.

Selon cet extrait du professeur de communication Philip Hider et de la conférencière en études des bibliothèques et de l'information Deborah Lee, le sous-genre est une subdivision ou une sous-catégorie d'un genre plus vaste, dont il dépend, et qui s'opère sans caractéristique de division précise<sup>802</sup>. Pour Dima et Pilo, les sous-catégories de *dungeon synth* ne correspondent pas à des sous-styles musicaux mais participent plutôt à établir un imaginaire balisé et à situer les enregistrements dans un univers imaginaire spécifique et préétabli<sup>803</sup>. Ils ajoutent que l'usage de ces étiquettes relève de la réception car ce sont des éléments de langage qui renvoie à des affects et des

---

<sup>798</sup> Hainaut, Béranger, *op. cit.*, p. 70-72.

<sup>799</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 146.

<sup>800</sup> *Ibidem*.

<sup>801</sup> Hider, Philip et Deborah Lee, « A polyphony of characteristics: An analysis of the categorisation of music's subgenres », *Journal of Information Science*, vol. 10, 2023, p. 3. (Je traduis.)

<sup>802</sup> *Ibidem*.

<sup>803</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 153.

imaginaires auxquels les auditeurs associent le *dungeon synth*<sup>804</sup>. Petiteau les rejoint en considérant que les déclinaisons du *dungeon synth* n'ont pas de signification en elles-mêmes mais donnent une indication sur ce que l'on s'apprête à entendre<sup>805</sup>. Un auteur anonyme précise, quant à lui, que pour être considérés comme un sous-genre de *dungeon synth*, les regroupements majeurs de styles doivent posséder une esthétique unique et un nombre suffisant d'albums<sup>806</sup>. Monteanni considère toutefois que ces nouvelles étiquettes correspondent effectivement à des sous-genres de *dungeon synth* ayant chacun leurs thèmes et esthétiques sonores propres<sup>807</sup>. Je me range de son côté car, si je m'en tiens à la définition de Hider et Lee, il est possible de considérer que les multiples étiquettes dérivées de celle de « *dungeon synth* » correspondent à des sous-genres dont les caractéristiques de subdivision sont thématiques ou esthétiques. Néanmoins, il conviendrait d'étudier davantage ces étiquettes, ce que je ne peux faire dans ce mémoire, afin de déterminer si elles correspondent bel et bien à des sous-genres de *dungeon synth* et quel(s) critère(s) caractérise(nt) leur division.

La deuxième hypothèse de Dima et Pilo serait de considérer ces étiquettes comme concurrentes car les genres musicaux émergents sont marqués par des débats au sujet du choix des étiquettes et des définitions de genre<sup>808</sup>. Cependant, l'étiquette « *dungeon synth* » semble faire consensus depuis plus de dix ans. Du moins, aucune mention de conflits autour de l'étiquette n'a été rencontrée dans la littérature consultée dans le cadre de ce mémoire. En outre, comme cela a été dit précédemment, beaucoup des nouvelles étiquettes précitées sont composées à partir de « *dungeon synth* » ou de « *dungeon* », ce qui fait davantage penser à des sous-étiquettes se référant à des sous-genres plutôt qu'à des étiquettes concurrentes à celle de « *dungeon synth* ». Néanmoins, des débats quant aux frontières musicales du genre et aux nouvelles

---

<sup>804</sup> *Idem*, p. 146.

<sup>805</sup> Petiteau, Frantz-Emmanuel, *op. cit.*, p. 323.

<sup>806</sup> « *Dungeon Synth Subgenres* », *op. cit.*

<sup>807</sup> Monteanni, Luigi, *op. cit.*, p. 306.

<sup>808</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 146.



étiquettes existent effectivement, ce que je m'attache à développer dans le sous-chapitre suivant.

La troisième raison éventuelle évoquée est que ces étiquettes seraient utilisées dans le but d'« organiser le processus d'écoute »<sup>809</sup>, concept que les deux musicologues français empruntent à Frith<sup>810</sup> et signifiant que, dans le cadre de la critique musicale, les étiquettes de genre servent de « raccourcis descriptifs »<sup>811</sup>, de points de comparaison implicites avec les autres genres musicaux<sup>812</sup>. Pour Dima et Pilo, cette hypothèse est la plus convaincante des trois. Ils la mettent en lien avec l'usage des balises sur les plateformes d'écoute en ligne<sup>813</sup>, par exemple sur *Last.fm*<sup>814</sup>, qui ont déjà été étudiées précédemment. Le but des qualificatifs serait donc de catégoriser les enregistrements de dungeon synth et de refléter des associations de sens, de significations, circulant au sein du genre<sup>815</sup>. Cette multitude d'étiquettes dérivées de dungeon synth ne serait donc pas tant, selon Dima et Pilo, le signe d'une évolution du genre, mais plutôt un ensemble de « variations sur un même thème »<sup>816</sup> permettant d'assurer la consistance du dungeon synth en faisant référence à d'autres genres artistiques et d'informer les auditeurs sur ce qu'ils s'apprêtent à entendre<sup>817</sup>.

#### 4.2.4. Critiques traditionnalistes

Après que le phénomène courant qu'est la démultiplication des étiquettes à la suite de la recrudescence d'un genre musical a été présenté dans le cadre du dungeon synth et que cinq raisons hypothétiques de ce foisonnement de sous-catégories ont été proposées, il s'agit désormais de s'intéresser aux critiques qu'a suscitées ce

---

<sup>809</sup> Frith, Simon, *op. cit.*, p. 88. (Je traduis.)

<sup>810</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 146.

<sup>811</sup> Frith, Simon, *op. cit.*, 88. (Je traduis.)

<sup>812</sup> *Ibidem*.

<sup>813</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 146.

<sup>814</sup> *Idem*, p. 147.

<sup>815</sup> *Idem*, p. 149.

<sup>816</sup> *Idem*, p. 154.

<sup>817</sup> *Idem*, p. 154.

développement. En effet, la vague de nouveaux sous-genres, qui semble découler de la création de l'étiquette et de la renaissance du dungeon synth qui s'en est suivie, n'est pas perçue favorablement par tous les membres de la communauté. Cependant, Lena rassure : la friction grandissante entre les fans/artistes *hardcore* et les marginaux à la suite de la massification et de la diversification d'un genre musical est un phénomène habituel<sup>818</sup>.

Pour Mortiis (**Mortiis, Cîntecele Diavolui, Fata Morgana, Håvard – Vond et Vond**), les imitateurs et les dilettantes qui envahissent internet en ce moment menacent l'intégrité de la signification du dungeon synth. Autant Mortiis que Bard Algol (**Cernunnos Woods**, et fondateur de la maison de disques Dark Age Productions) et Wayfarer (**Fen Walker, Frost Clad**) sont surpris face à l'étendue de sous-genres de dungeon synth. Wayfarer souligne toutefois qu'il paraît logique que le dungeon synth se décline en nombreux sous-genres puisqu'il provient du metal et que ce dernier est connu pour ses nombreux sous-genres<sup>819</sup>. Ces artistes craignent alors que le dungeon synth ne se dilue trop, qu'il ne soit plus reconnaissable, et qu'il s'effondre. Morgan Enos pense que cette démultiplication des sous-genres est due au système de balisage de *Bandcamp*, « [...] où de mauvais acteurs peuvent appeler *quoi que ce soit* dungeon synth et s'en sortir »<sup>820</sup>.

Afin de préserver la scène, John Hartman (**Temple of the Fractured Light, Majesty of Oceans**, et fondateur de la maison de disques Lightfall Records) suggère de maintenir l'intégrité de la forme du dungeon synth, de conserver un certain standard musical, mais sans se dévouer à une esthétique prédéfinie. Selon lui, garder davantage les portes du dungeon synth et critiquer plus honnêtement la scène et les enregistrements qu'elle produit pourraient être bénéfiques. Il ne s'oppose pas à l'élargissement des limites du genre mais il considère que les « ramifications trollesques »<sup>821</sup> doivent cesser de se développer de manière incontrôlable. Le musicien

---

<sup>818</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 47.

<sup>819</sup> Enos, Morgan, *op. cit.*

<sup>820</sup> *Ibidem.* (Je traduis.)

<sup>821</sup> *Ibidem.* (Je traduis.)

ajoute, par ailleurs, qu'il faudrait arrêter de vouloir considérer chaque nouveauté comme un sous-genre distinct et d'ajouter « -synth » à chaque variation<sup>822</sup>. L'auteur en ligne Secluded Copyist ajoute :

Le dungeon synth est sans doute né mourant compte tenu de la taille de sa scène, mais s'il doit aussi sa survie à l'émergence de cette scène plus accessible musicalement, cette même scène pourrait bien avoir raison de lui d'ici quelques années si tout le monde s'obstine à boudier les vraies productions traditionnelles.

Voilà pourquoi la communauté dungeon synth a de nombreux torts. À idolâtrer certains projets d'importance qui n'ont de dungeon synth que l'étiquette, ce sont les vrais artistes de dungeon synth qui paient l'addition et qui sont en voie de disparition<sup>823</sup>.

À en croire cet extrait, la taille réduite de la scène du dungeon synth le vouerait à l'extinction. Toutefois, le genre devrait sa survie à des enregistrements au son plus accessible, mais qui pourraient avoir raison de lui. L'auteur reproche aux auditeurs de s'extasier devant des projets étiquetés « dungeon synth », mais qui n'en seraient pas, alors que des projets véritablement dungeon synth demeureraient ignorés. Le succès de projets tels que **Fief** ou **DIM** s'expliquerait, selon lui, par leur plus grande accessibilité musicale, contrairement aux projets plus traditionnalistes. Mais, pour Secluded Copyist, la musique cinématographique, le folk ambient et la musique de fantasy ne devraient pas être considérés comme du dungeon synth. Le genre n'aurait, pour lui, aucune vocation d'évolution car il repose sur des codes très traditionnels<sup>824</sup>.

Pour un blogueur anonyme, ces « nouvelles écoles » du dungeon synth tournent aussi à la parodie<sup>825</sup>. Pour un autre, la plupart des nouvelles sorties de dungeon synth depuis sa renaissance ne correspondent plus à la définition du genre<sup>826</sup>. Sean Hill le rejoint en considérant que le dungeon synth « moderne » n'est pas du dungeon synth mais plutôt du *fantasy synth* car il mettrait davantage l'accent sur la fantasy et moins sur l'aspect « jeu de rôle » du dungeon synth des débuts. Il reproche également à la déclinaison

---

<sup>822</sup> *Ibidem*.

<sup>823</sup> Secluded Copyist, « Qu'y-a-t-il de moins dungeon synth que le dungeon synth ? », *Castellum Scriptoris*, [en ligne], <https://castellum-scriptoris.fr/quy-a-t-il-de-moins-dungeon-synth-que-le-dungeon-synth>, mis en ligne le 17 mai 2018, consulté le 4 décembre 2024.

<sup>824</sup> *Ibidem*.

<sup>825</sup> « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.*

<sup>826</sup> « (Actual) Dungeon Synth. A Guide For People Who Are New To The Genre », *op. cit.*

« moderne » du dungeon synth d'avoir un son et des inspirations plus épiques, fantaisistes, héroïques, légères, vastes, et moins sinistres et mélancoliques que les œuvres originelles<sup>827</sup>.

On remarque, par ailleurs, que l'usage de l'étiquette « dungeon synth *old-school* » témoigne de ce type de reproche adressé au dungeon synth. En effet, elle fait référence, à la fois, au dungeon synth dit « classique », c'est-à-dire à celui des débuts du genre<sup>828</sup>, et aux projets « modernes » qui possèdent un son « classique »<sup>829</sup>. Cette étiquette serait donc utilisée pour différencier le son plus mélodique et « idyllique », en vogue dans le dungeon synth contemporain, du son de l'« ancien » dungeon synth auquel rendent hommages les projets *old-school*<sup>830</sup>.

Tous ces précédents propos rapportés ne sont pas sans faire écho à ce que Lena exprime au sujet de la phase traditionaliste d'un genre musical : au fil de la maturation de l'idéal du genre, les membres de la communauté musicale ont la volonté de préserver un style historique ou antérieur<sup>831</sup>, celui de la musique des origines du genre<sup>832</sup> :

Les genres Traditionalistes émergent lorsque des musiciens, des fans et des entrepreneurs soutenant le genre investis dénoncent ce qu'ils identifient comme les conséquences néfastes de l'exploitation commerciale de la musique dans le genre Basé sur l'Industrie. Ils se concentrent sur la purification de la musique en éradiquant les excès du genre Basé sur l'Industrie et en reconstituant une version de la musique telle qu'elle était dans sa période Basée sur la Scène. Ils cherchent à préserver l'héritage musical de la communauté et à inculquer à une nouvelle génération d'adeptes les techniques d'interprétation, l'histoire et les rituels du style<sup>833</sup>.

Cet extrait de la sociologue rend bien compte des propos des critiques de la diversification du dungeon synth qui viennent d'être exposés. En effet, ceux-ci

---

<sup>827</sup> Hill, Sean, *op. cit.*

<sup>828</sup> « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *op. cit.* ; « Old-School Dungeon Synth », *op. cit.* ; Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #14—Roundup », *op. cit.* ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *op. cit.*

<sup>829</sup> « Old-School Dungeon Synth », *op. cit.* ; Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #14—Roundup », *op. cit.* ; Kallio, Kasperi, *op. cit.*, p. 14.

<sup>830</sup> Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #14—Roundup », *op. cit.*

<sup>831</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 15.

<sup>832</sup> *Idem*, p. 8, 47.

<sup>833</sup> *Idem*, p. 47. (Je traduis.)

rejetent les conséquences du regain de production et d'intérêt du dungeon synth<sup>834</sup> : la démultiplication des sous-genres et le manque de respect des codes musicaux originels.

Les réponses de certains acteurs de la communauté du dungeon synth à ma question sur l'état actuel de la scène font écho à ce type de critiques traditionnalistes, mais entrent tout à fait dans la logique d'évolution des genres musicaux, si l'on en croit Lena<sup>835</sup>. Par exemple, Virdeus (**Ghoëst, Mournbound, Navgolokh**) considère que la musique qui dévie du son particulier du dungeon synth des années 1990 ne peut être considérée comme étant du dungeon synth. Il observe également un schisme entre les fans de dungeon synth qui le sont depuis un certain nombre d'années et ceux qui ne l'apprécieraient actuellement qu'en raison de la mode qui l'entoure et qui finiront, selon lui, par s'en détourner<sup>836</sup>. Stéphane F. (**Arden, Maelifell**) déplore, quant à lui, un appauvrissement de la scène dungeon synth depuis qu'elle a un nom et une « conscience propre »<sup>837</sup>, par rapport notamment aux liens visuels, musicaux, thématiques et sociaux qu'elle entretient avec les scènes musicales gothique et industrielle<sup>838</sup>. De plus, Dan (**Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc.**) craint que les racines du dungeon synth ne soient un jour oubliées<sup>839</sup>. En revanche, Aveline

---

<sup>834</sup> Bien qu'il soit difficile de parler d'une véritable phase industrielle pour le dungeon synth, l'explosion des sorties suivant sa renaissance durant les années 2010 pourrait s'y assimiler.

<sup>835</sup> La plupart d'entre eux tiennent également des propos positifs quant au développement de la scène dungeon synth contemporaine, je ne les inclus toutefois pas ici car ce n'est pas le sujet du chapitre mais ils peuvent être retrouvés dans l'Annexe 1 de ce travail. Par ailleurs, d'autres artistes formulent des critiques négatives de la scène moins traditionnalistes, au sens du terme entendu par Lena : Garvalf rapporte son impression occasionnelle que la scène du dungeon synth comporte plus de créateurs que d'auditeurs (Entretien de Maëlle Destexhe avec Garvalf, à distance, 4 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 73-95).) ; Hyver déplore, quant à lui, la pauvreté (parfois volontaire) de l'aspect visuel (Mortiis considère, lui aussi, que les pochettes d'enregistrements deviennent de plus en plus négligées (Enos, Morgan, *op. cit.*)) et le mimétisme de certaines œuvres de dungeon synth, ainsi que la présence de l'« horreur » qu'est l'intelligence artificielle (Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, *op. cit.*) ; le mimétisme de certains projets de dungeon synth est également regretté par Werna Wolf, qui reproche aussi à certains acteurs de la scène de tirer des bénéfices financiers de celle-ci sans scrupules (Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, à distance, 5 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 179-194).).

<sup>836</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, *op. cit.*

<sup>837</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell, à distance, 7 avril 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 130-151).

<sup>838</sup> *Ibidem.*

<sup>839</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, *op. cit.*

Baudelaire (**Wooden Vessels**) se plaint de ceux qu'elle appelle « puristes »<sup>840</sup> du genre et qu'elle définit comme une minorité de personnes qui souhaitent que le dungeon ne soit que « sombre, grave et maléfique »<sup>841</sup>, comme celui des années 1990<sup>842</sup>.

Par ailleurs, Jordan Whiteman considère que la scène dungeon synth serait divisée en deux camps. Le premier posséderait une définition fluide et ouverte du dungeon synth, vu alors comme un genre vaste fondé sur une « musique fantasy et médiévale »<sup>843</sup>. Le second définirait plutôt le dungeon synth comme un genre spécifique qui n'est pas sujet à l'évolution, « une manifestation du black metal sans instrumentation black metal traditionnelle »<sup>844</sup>, et qui n'est pas fondamentalement lié à la fantasy<sup>845</sup>. Cette seconde vision du genre correspond aussi à une forme de traditionalisme car elle refuse toute évolution du dungeon synth, et renvoie à ses origines, le black metal, en considérant que les thématiques fantasy lui sont étrangères. Toutefois, la scène norvégienne de black metal, de laquelle est né le dungeon synth, compte la fantasy parmi l'un de ses thèmes (*cf. infra*, chap. 6). En outre, pour Whiteman, séparer le dungeon synth du black metal est un non-sens :

Bien que certains soient déterminés à réécrire l'histoire, ils sont inextricablement les deux faces d'une même pièce. Il y a un fil de révisionnisme qui serpente à travers les conversations modernes sur le Dungeon Synth avec des prétendus clairvoyants pontifiant que le Dungeon Synth tel que nous le comprenons aujourd'hui se serait quand même développé sans le Black Metal, et c'est une affirmation que je ne prendrai pas sérieusement en considération. Lamentablement, pour beaucoup de nouveaux fans, le genre équivaut à « la musique de *Donjon et Dragons* », « la musique de bande sonore de jeu vidéo » ou à un certain goût de musique fantastique.

Ces conceptions erronées sont des hypothèses (parfois volontairement ignorantes) de dilettantes qui ont un effet délétère sur le genre. Il n'y a pas si longtemps, personne n'aurait remis en question les fondements sonores et culturels du Dungeon Synth<sup>846</sup>.

---

<sup>840</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, à distance, 2 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 195-208). (Je traduis.)

<sup>841</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>842</sup> *Ibidem*.

<sup>843</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Jordan Whiteman, *op. cit.* (Je traduis.)

<sup>844</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>845</sup> *Ibidem*.

<sup>846</sup> Entretien de Dayal Patterson avec Jordan Whiteman dans Patterson, Dayal, « Interview: Dark Dungeon Music: The Unlikely Story of Dungeon Synth », *This Is Black Metal*, [en ligne],

L'auteur considère ainsi que certains membres de la communauté du dungeon synth tentent de réécrire l'histoire du genre, en niant l'importance du black metal dans l'émergence du dungeon synth. De plus, il déclare que le « motif caché »<sup>847</sup> de son ouvrage *Dark Dungeon Music* est de réaffirmer les origines black metal du genre<sup>848</sup>. L'exemple que donne Lena à propos des fans de doo-wop qui, durant la phase traditionnaliste du genre à la fin des années 1960, déplorent le nouveau public rock qui ne comprend pas le rôle que le doo-wop a joué dans l'avènement du rock<sup>849</sup>, n'est pas sans faire écho aux propos de Whiteman.

Bien que rassemblant plusieurs caractéristiques d'un genre musical traditionnaliste, il demeure néanmoins complexe de faire entrer le dungeon synth dans une seule des quatre phases proposées par Lena car, ainsi que j'ai pu le démontrer au fil de cette première partie, il possède des aspects de toutes ces phases. Cependant,

Au début du genre Traditionnaliste, une littérature savante émerge qui s'efforce de préserver, de codifier et d'organiser le domaine [...]. Les savants et les historiens profanes sont souvent préoccupés par la quête de l'histoire vraie ou authentique, complète, d'un style musical, et cet esprit de préservation est précisément ce qui différencie fortement les genres Traditionalistes des autres types de genres<sup>850</sup>.

La sociologue considère donc que les travaux scientifiques et non-scientifiques au sujet de l'histoire d'un genre et la volonté de préservation d'une histoire authentique permettent de considérer que ledit genre vient d'entrer en sa phase traditionnaliste<sup>851</sup>. Dès lors, les quelques travaux au sujet du dungeon synth (*cf. supra*, chap. 1.1) et le présent mémoire peuvent-ils laisser penser que le dungeon synth a entamé cette phase ? Une analyse plus détaillée de la trajectoire du genre dungeon synth en regard du modèle proposé dans l'ouvrage *Banding Together* de Lena permettrait peut-être de trancher, ce que je ne ferai pas dans ce travail.

---

<https://thisisblackmetal.com/interview-dark-dungeon-music-the-unlikely-story-of-dungeon-synth/>, mis en ligne le 21 janvier 2025, consulté le 24 février 2025. (Je traduis et souligne.)

<sup>847</sup> *Ibidem*. (Je traduis.)

<sup>848</sup> *Ibidem*.

<sup>849</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 16.

<sup>850</sup> *Idem*, p. 48. (Je traduis.)

<sup>851</sup> *Ibidem*.

#### 4.2.5. Dungeon synth en direct

Malgré les critiques traditionnalistes soulevées par des acteurs qui ne voient pas d'un œil serein tous les aspects de la renaissance du dungeon synth, d'autres éléments démontrent au contraire une vivacité nouvelle de la scène, notamment sa progression hors-ligne. En effet, la seconde conséquence du *revival*, que j'étudie à présent, est l'augmentation du nombre de représentations en direct. Aux alentours de 2020, le dungeon synth semble être passé d'un genre résidant uniquement sur internet à un genre *live* comportant des scènes locales de musiciens qui travaillent en personne pour faire de la musique<sup>852</sup>. En effet, depuis 2015, **Mortiis** réalise de nombreux concerts<sup>853</sup> et **Old Tower** était à l'affiche du Roadburn Festival à Tilburg aux Pays-Bas le 21 avril 2018<sup>854</sup>. Certains projets de dungeon synth contemporains, tels que **Galdur**, **Old Tower** et **Sombre Arcane**, font également des tournées de concerts<sup>855</sup>. Il faut toutefois préciser que **Mortiis** a déjà joué sa musique en *live* durant les années 1990, comme en témoigne par exemple le disque *Transmissions From The Western Walls Of Time*<sup>856</sup> (2021), qui n'est autre que l'enregistrement d'une représentation en direct de 1997<sup>857</sup>.

Lena considère que, dans les genres musicaux traditionnalistes, les membres de la communauté musicale voyagent régulièrement à des festivals, très communs au sein de ces genres car ils sont essentiels à leur élan et à leur cohésion<sup>858</sup>. Bien qu'il serait erroné de considérer que les festivals de dungeon synth sont *très* communs, il en existe tout de même sept, si l'on considère qu'un festival est une série de concerts donnés par différents artistes sur plus d'un jour. Aux États-Unis, on dénombre cinq festivals de

---

<sup>852</sup> « The History of Dungeon Synth », *op. cit.*

<sup>853</sup> Iviche, *op. cit.*

<sup>854</sup> « Old Tower », *Roadburn*, [en ligne], <https://roadburn.com/band/old-tower/>, s. d., consulté le 10 décembre 2024.

<sup>855</sup> « Vue d'ensemble Dungeon Synth Style », *op. cit.*

<sup>856</sup> Mortiis, *Transmissions From The Western Walls Of Time*, enregistré en 1997, 1 disque vinyle, Funeral Industries et Omnipresence, FI 110 et morpheus fortytwo, 2021.

<sup>857</sup> Pochette de Mortiis, *Transmissions From The Western Walls Of Time*, enregistré en 1997, 1 disque vinyle, Funeral Industries et Omnipresence, FI 110 et morpheus fortytwo, 2021.

<sup>858</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 49.



dungeon synth<sup>859</sup> : le Dungeon Siege West, dont la première édition a eu lieu en 2019<sup>860</sup> et la seconde et dernière du 11 au 13 juillet 2025 à Washington<sup>861</sup> ; le Florida Dungeon Fest, qui s'est dernièrement donné le 31 janvier et le 1<sup>er</sup> février 2025 à Winter Park et Orlando<sup>862</sup> ; le Great Lakes Dungeon Siege (GLDS)<sup>863</sup>, dont la dernière édition a eu lieu du 18 au 20 octobre 2024 à Fort Wayne<sup>864</sup>, la prochaine étant prévue pour les 18 et 19 octobre 2025<sup>865</sup> ; le Northeast Dungeon Siege (NEDS)<sup>866</sup>, dont la première édition publique s'est déroulée du 28 au 30 mars 2019 à Worcester<sup>867</sup> et la dernière édition du 29 au 31 mars 2025 au même endroit<sup>868</sup> ; et le Texas Dungeon Siege

---

<sup>859</sup> Il n'est pas aisé de trouver des informations précises quant à la date de fondation et au nombre et dates d'éditions de ces festivals. Je donne donc les informations les plus précises que j'ai pu me procurer.

<sup>860</sup> « History », *Dungeon Siege West*, [en ligne], <https://www.dungeonsiegewest.com/history>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.

<sup>861</sup> « Three days of Dungeon Synth in the wilds of the northwest », *Dungeon Siege West*, [en ligne], <https://www.dungeonsiegewest.com/>, s. d., consulté le 13 juillet 2025.

<sup>862</sup> « Texas Dungeon Synth and Spark Booking Collective Present: Florida Dungeon Fest 2025 », *Conduit*, [en ligne], <https://www.conduitfl.com/tm-event/texas-dungeon-synth-and-spark-booking-collective-present-florida-dungeon-fest-2025/>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.

<sup>863</sup> Aveline Baudelaire donne davantage d'informations sur l'organisation du Great Lakes Dungeon Siege dans l'entretien qu'elle m'a accordé (Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, *op. cit.*). Par ailleurs, le collectif Great Lakes Dungeon Synth, qui organise, entres autres, ce festival, est décrit dans KAP, « Hail The Great Lakes (GLDS) », *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/2024/03/06/hail-the-great-lakes/>, mis en ligne le 6 mars 2024, consulté le 8 juillet 2025. On apprend dans ces deux sources que les membres du collectif, sont également les organisateurs du festival GLDS. Ceci n'est pas surprenant car, dans les genres basés sur la scène ou l'industrie, il n'est pas rare que les rôles de fans, artistes et promoteurs d'événements se confondent car la division du travail entre ces trois catégories est moins distincte (Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 49.).

<sup>864</sup> Nubel, Ted, « Great Lakes Dungeon Siege Announced, Featuring Coniferous Myst, Nest, Cernunnos Woods, and More », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/great-lakes-dungeon-siege-announced/>, mis en ligne le 10 mai 2024, consulté le 7 juillet 2025.

<sup>865</sup> [Sans titre], *Great Lakes Dungeon Siege MMXXV*, [en ligne], <https://www.greatlakesdungeonsiege.com/> s. d., consulté le 7 juillet 2025.

<sup>866</sup> Le lecteur souhaitant se faire une idée plus précise de ce festival états-unien de dungeon synth peut en lire un compte-rendu dans Carbon, Jonathan, « More True Than Time Thought: Dungeon Synth Live! », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/more-true-than-time-thought-dungeon-synth-live/>, mis en ligne le 12 avril 2024, consulté le 10 décembre 2024. Le même festival est décrit dans Gulley, Nathan, *op. cit.* L'une des éditions du NEDS qui a eu lieu en direct en ligne est dépeinte dans Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #3: Live from the Dungeon (Interview + Roundup) », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/dungeon-synth-digest-3/>, mis en ligne le 15 juin 2021, consulté le 10 juillet 2025.

<sup>867</sup> « Previous Sieges », *Northeast Dungeon Siege*, [en ligne], <https://northeastdungeonsiege.com/history>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.

<sup>868</sup> « What is Northeast Dungeon Siege? », *Northeast Dungeon Siege*, [en ligne], <https://northeastdungeonsiege.com/>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.

(TXDS)<sup>869</sup>, dont l'édition la plus récente a eu lieu du 1<sup>er</sup> au 5 mai 2025 à Austin<sup>870</sup>. En Europe, en revanche, il n'existait jusqu'il y a peu qu'un seul festival de dungeon synth : le Dark Dungeon Festival<sup>871</sup> dont les deux éditions ont eu lieu à Anthisnes dans la province de Liège en Belgique. Sa première édition s'est déroulée les 14 et 15 avril 2023 et la seconde les 12 et 13 avril 2024<sup>872</sup>. Cependant, les 15 et 16 février 2025, s'est organisée la première édition du Albion Dungeon Fest à Londres au Royaume-Uni<sup>873</sup>.

Carbon considère que c'est après le Northeast Dungeon Siege en 2023 que les concerts de dungeon synth en direct ont commencé à fleurir dans le monde entier, ce qui prouve,

---

<sup>869</sup> Davantage d'informations sur le Texas Dungeon Siege peuvent être trouvées dans un entretien avec les organisateurs du festival et un compte-rendu dans Entretien de KAP avec les organisateurs du Texas Dungeon Siege dans KAP, « Tex Arcana (TXDS) », *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/2024/05/14/tex-arcana-txds/>, mis en ligne le 14 mai 2024, consulté le 10 juillet 2025 et KAP, « Texas Dungeon Siege 2025 », *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/2025/05/16/texas-dungeon-siege-2025/>, mis en ligne le 16 mai 2025 ; consulté le 10 juillet 2025.

<sup>870</sup> « Siege », *Texas Dungeon Synth*, [en ligne], <https://texasdungeonsiege.com/>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.

<sup>871</sup> Des entretiens avec les organisateurs du festival sont disponibles dans Entretien de HIX avec Denis Halleux dans HIX, « Interview Denis Halleux | HIX REPORT #5 BONUS », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=1dVefQu4rjw>, mis en ligne le 22 avril 2023, consulté le 7 juillet 2025 ; Entretien de Malice avec Esteban dans Malice, « Dark Dungeon Festival : le premier festival de Dungeon Synth en Europe ! », *Horns Up*, [en ligne], <https://www.hornsup.fr/a-28425/interviews/dark-dungeon-festival-le-premier-festival-de-dungeon-synth-en-europe>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> février 2023, consulté le 7 juillet 2025. Des comptes-rendus de la première édition du festival sont à voir et à lire dans HIX, « Dark Dungeon Festival - le premier festival de Dungeon Synth d'Europe | HIX REPORT #5 », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=yMyjX6Y8-f4>, mis en ligne le 28 avril 2023, consulté le 7 juillet 2025 ; Secluded Copyist, « Dark Dungeon Festival 2023 J1 », *Castellum Scriptoris*, [en ligne], <https://castellum-scriptoris.fr/dark-dungeon-festival-j1>, mis en ligne le 16 avril 2023, consulté le 7 juillet 2025 ; Secluded Copyist, « Dark Dungeon Festival 2023 J2 », *Castellum Scriptoris*, [en ligne], <https://castellum-scriptoris.fr/dark-dungeon-festival-j2>, mis en ligne le 17 avril 2023, consulté le 7 juillet 2025 ; Team Horns Up, « Dark Dungeon Festival @Anthisnes », *Horns Up*, [en ligne], <https://www.hornsup.fr/a-28490/live-reports/dark-dungeon-festival-anthisnes>, mis en ligne le 23 avril 2023, consulté le 7 juillet 2025. Des comptes-rendus de la seconde édition du festival sont accessibles dans : Alaouret, François, « Dark Dungeon Festival II : le saint du Synth », *Rock'n Force*, [en ligne], <https://rocknforce.com/dark-dungeon-festival-ii-le-saint-du-synth/>, mis en ligne le 21 avril 2024, consulté le 7 juillet 2025 ; Secluded Copyist, « Dark Dungeon Festival 2024 J1 », *Castellum Scriptoris*, [en ligne], <https://castellum-scriptoris.fr/dark-dungeon-festival-2024-j1>, mis en ligne le 14 avril 2024, consulté le 7 juillet 2025 ; Secluded Copyist, « Dark Dungeon Festival 2024 J2 », *Castellum Scriptoris*, [en ligne], <https://castellum-scriptoris.fr/dark-dungeon-festival-2024-j2>, mis en ligne le 17 avril 2024, consulté le 7 juillet 2025.

<sup>872</sup> « Events », *Meuse Music Records*, [en ligne], <https://www.meusemusicrecords.eu/events.html>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.

<sup>873</sup> Taylor, Henrietta, « 'It makes you feel like the hero of your own quest': the dark, delightful magic of the dungeon synth scene », *The Guardian*, [en ligne], <https://www.theguardian.com/music/2025/feb/25/the-dark-delightful-magic-of-the-dungeon-synth-scene>, mis en ligne le 25 février 2025, consulté le 5 août 2025.

selon lui, que la communauté du dungeon synth peut tout à fait exister hors-ligne et être organisée par des personnes internes à la communauté. Il considère même que le dungeon synth est entré dans une nouvelle ère après ce festival. Cette édition du NEDS était également retransmise sur la plateforme de streaming en direct *Twitch*<sup>874</sup>, de la même manière que des concerts de dungeon synth y étaient diffusées pendant la pandémie de Covid-19<sup>875</sup>.

Néanmoins, les artistes avec lesquels je me suis entretenue dans le cadre de ce travail ne considèrent pas tous que le dungeon synth est une musique appropriée au direct. En effet, bien qu'Erang, Dan (**Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc.**), Sylfvr et Baudelaire (**Wooden Vessels**) considèrent tous les quatre que le dungeon synth est adapté aux concerts<sup>876</sup>, Marine (**Arsule**) n'en est pas certaine<sup>877</sup>, Hyver pense que cela dépend du groupe<sup>878</sup> et Fief est étonné par la demande pour ce genre de prestations<sup>879</sup>. Stéphane F. (**Arden, Maelifell**), Garvalf, Virdeus (**Ghoëst, Mournbound, Navgolokh**) et Werna Wolf, quant à eux, tiennent le dungeon synth comme inadapté aux représentations en direct<sup>880</sup>. Concernant leur pratique personnelle du direct, Erang, Virdeus, Stéphane F., et Markam (**Vervamon**) n'en ont aucune<sup>881</sup> ; Marine, Werna

---

<sup>874</sup> Carbon, Jonathan, « More True ... », *op. cit.*

<sup>875</sup> Enos, Morgan, *op. cit.*

<sup>876</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, *op. cit.* (Dan y décrit, par ailleurs, plusieurs de ses représentations en direct.) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Sylfvr, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, *op. cit.*

<sup>877</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d'Arsule, *op. cit.*

<sup>878</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, *op. cit.* Hyver y décrit, par ailleurs, sa seule représentation en direct lors de la seconde édition du Dark Dungeon Festival.

<sup>879</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Fief, à distance, 25 juin 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 64-72).

<sup>880</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Garvalf, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, *op. cit.*

<sup>881</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Markam de Vervamon, à distance, 3 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 175-178).

Wolf et Baudelaire n'en ont pas non plus mais le souhaiteraient<sup>882</sup> ; Fief et **Sylfvr** ne pratiquent le dungeon synth en direct que depuis peu<sup>883</sup> ; et, depuis qu'il a été invité par **Mortiis** à jouer sa première partie, Dan essaie de se produire en direct aussi souvent que possible<sup>884</sup>. Hyver, quant à lui, n'a réalisé qu'un unique concert avec son projet éponyme. La représentation porte le nom de « Sorcier-Chaton » et s'est déroulée au Dark Dungeon Festival II en 2024. Pour l'occasion, le musicien a composé un album entier, diffusé à l'aide d'un magnétophone le jour du concert, et a conté en direct le récit d'un chat par-dessus la musique<sup>885</sup>.

#### 4.2.6. Solidification de la scène virtuelle

Si l'essor des représentations de dungeon synth en direct confirme la capacité du genre et de sa communauté à exister hors-ligne, l'importance de sa dimension numérique ne cesse pourtant pas de croître. En effet, alors qu'internet et toutes ses plateformes sont un *facteur* du renouveau du dungeon synth, le développement de la scène virtuelle autour du genre, parallèlement à son développement hors-ligne en concerts et festival, est également une *conséquence* de la renaissance du genre.

Depuis les années 2010, les scènes musicales virtuelles avec des fidèles qui interagissent via internet ont pris de l'ampleur<sup>886</sup>. Fabbri considère cependant qu'une communauté musicale n'a pas conscience d'en être une<sup>887</sup>. Or, dans le cadre du dungeon synth, la simple existence de forums dédiés au genre, tels que *Dungeon Synth*

---

<sup>882</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d'Arsule, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, *op. cit.*

<sup>883</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Fief, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Sylfvr, *op. cit.*

<sup>884</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, *op. cit.*

<sup>885</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, *op. cit.*

<sup>886</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 33.

<sup>887</sup> Fabbri, Franco, « A Theory of Musical Genres - Two Applications », *Popular Music Perspectives*, actes du colloque (First International Conference on Popular Music Studies), Amsterdam, David Horn and Philip Tagg, 1981, p. 60.

*Forums*<sup>888</sup>, du *subreddit* r/DungeonSynth<sup>889</sup> ou encore de nombreux groupes *Facebook* consacrés<sup>890</sup> contredit le musicologue puisque les membres de la communauté (artistes, auditeurs et diffuseurs), s'y rejoignent consciemment et ont créé eux-mêmes ces espaces virtuels articulés autour du *dungeon synth*<sup>891</sup>.

De plus, avec l'accès généralisé de la musique grâce à internet, le public ne doit plus se rendre dans un lieu spécifique pour prendre part à l'underground. En effet, les tendances actuelles peuvent directement passer de l'innovateur au courant dominant car les gardiens des portes ne peuvent plus empêcher une musique de devenir tendance. Mais l'underground continue tout de même d'exister. Le mot « underground » est, selon le musicologue Stephen Graham, une philosophie musicale qui évoque une certaine dissimulation. Il ne se définit pas en rapport avec la facilité du public à le localiser, mais se caractérise plutôt par l'« abrasivité générale »<sup>892</sup> de la musique, qui l'empêche d'accéder au courant dominant et qui pousse le grand public à s'en détourner ou à l'ignorer<sup>893</sup>. Internet a donc radicalement modifié les lieux de l'underground : les rassemblements dans des espaces physiques, tels que chez les disquaires, sont désormais révolus et ont été remplacés par des réseaux virtuels organisés sur internet. Les musiciens underground ont compris ce changement et

---

<sup>888</sup> Le site est suivi par près de deux-mille internautes (« Home », *Dungeon Synth Forums*, [en ligne], <https://dungeonsynth.proboards.com/>, s. d., consulté le 26 mars 2025.).

<sup>889</sup> Le *subreddit* comptabilise vingt milliers de membres (« r/DungeonSynth », *Reddit*, [en ligne], <https://www.reddit.com/r/DungeonSynth/?rdt=44357>, créé le 8 mars 2013, consulté le 26 mars 2025.).

<sup>890</sup> Pour n'en citer que trois, les groupes privés « Dungeon Synth » et « Dungeon Synth Cult » comptabilisent chacun environ dix-mille membres, et le groupe public francophone « [FRANCE] Dungeon Synth & Musiques Médiévales Fantastiques » est suivi par 784 personnes (« Dungeon Synth », *Facebook*, [en ligne], <https://www.facebook.com/groups/DungeonSynth/>, s. d., consulté le 26 mars 2025 ; « Dungeon Synth Cult », *Facebook*, [en ligne], <https://www.facebook.com/groups/dungeon.synth.cult/>, s. d., consulté le 26 mars 2025 ; « [FRANCE] Dungeon Synth & Musiques Médiévales Fantastiques », *Facebook*, [en ligne], <https://www.facebook.com/groups/dungeonsynthfrance/>, s. d., consulté le 26 mars 2025.).

<sup>891</sup> Notons cependant que le texte de Fabbri date du début des années 1980, l'auteur ne pouvait donc pas avoir idée des communautés musicales virtuelles.

<sup>892</sup> Graham, Stephen, « Where is the Underground? », *The Journal of Music*, [en ligne], <https://journalofmusic.com/focus/where-underground>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> août 2010, consulté le 18 juillet 2025. (Je traduis.)

<sup>893</sup> Par ailleurs, pour Whiteman, que le *dungeon synth* soit adapté à la visibilité ou non n'a pas d'importance ; il considère que le genre a volontairement évité les projecteurs et a rejeté et déploré la célébrité (Whiteman, Jordan, « Rock It from the Crypt ... », *op. cit.*).

diffusent désormais leur musique sur internet et la promeuvent sur leurs sites personnels ou ceux de maisons de disques indépendantes basées sur internet<sup>894</sup>.

Internet favorise et intensifie, par ailleurs, trois types de médiation de la musique. La médiation matérielle est facilitée car internet met à disposition de nouvelles plateformes et formats de production, de publication et de consommation de musique et supprime les intermédiaires dans la distribution des enregistrements. Toutefois, ce sont les médiations discursive et sociale de la musique qui m'intéressent davantage ici. En effet, les blogs, forums, et autres sites internet, au carrefour entre ces deux types de médiation, permettent l'intensification, l'expansion et la démocratisation des discours (débat critiques, opinions, savoirs), parfois théoriques, sur les genres musicaux. Par ailleurs, d'un point de vue social, internet permet aux entités non-virtuelles, telles que les maisons de disques ou les organisations de concerts, de créer leur pendant virtuel. Il stimule également la formation de « mondes sociaux »<sup>895</sup> sur les sites de réseaux sociaux, souvent liés aux communautés musicales rassemblées autour d'un genre particulier<sup>896</sup>. Dans le cadre du *dungeon synth*, les principaux centres sociaux numériques semblent être *Bandcamp* et *YouTube*. Créée en Californie en 2008, la première plateforme permet de publier, écouter et acheter de la musique (on peut également y acheter des produits dérivés), tandis que la seconde permet d'écouter du *dungeon synth*, par exemple sur la chaîne *The Dungeon Synth Archives*<sup>897</sup> et de communiquer à travers l'espace commentaires. Les médias sociaux *Reddit* et *Facebook* sont également des plateformes très utilisées par les auditeurs de *dungeon synth*, ainsi que cela a déjà été dit. Sur ces plateformes, l'échange entre amateurs et musiciens y est fréquent<sup>898</sup>. Il existe également un grand nombre de blogs et webzines au sujet du *dungeon synth* qui ont cette fonction médiatrice discursive et sociale.

---

<sup>894</sup> Graham, Stephen, « Where is the Underground? », *op. cit.*

<sup>895</sup> Born, Georgina et Christopher Haworth, « Music and intermediality after the internet: aesthetics, materialities and social forms », dans Born, Georgina (éd.), *Music and Digital Media*, Londres, UCL Press, 2022, p. 381. (Je traduis.)

<sup>896</sup> *Ibidem.*

<sup>897</sup> The Dungeon Synth Archives, *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/@TheDungeonSynthArchives>, créé le 21 novembre 2015, consulté le 21 janvier 2025.

<sup>898</sup> Iviche, *op. cit.*

*Dungeon Excavation*<sup>899</sup>, *Dungeon Synth*<sup>900</sup>, *Dungeon Synth Guide*<sup>901</sup>, *Dungeon Synth Wiki*<sup>902</sup>, *Le Scriptorium*<sup>903</sup>, *Synth Digest*<sup>904</sup>, *Tape Wyrms*<sup>905</sup>, et *The Dungeon in Deep Space*<sup>906</sup> en sont quelques exemples. Ces blogs et webzines proposent surtout des chroniques, des interviews, des articles thématiques, et des comptes-rendus de concerts<sup>907</sup>.

Lena explique, elle aussi, que, dans les genres basés sur la scène, se développent des médias relatifs au genre, tels que des fanzines, des sites internet et des blogs, qui ont pour but collectif de définir, expliquer, promouvoir et critiquer la musique et le mode de vie associés à un certain genre musical<sup>908</sup>. En effet, après sa création, il est nécessaire qu'une œuvre touche un public afin qu'il la légitime au rang d'art puis détermine sa correspondance aux normes<sup>909</sup>. Les chroniques et autres comptes-rendus d'enregistrements et de concerts de dungeon synth sont donc nécessaires à sa perdurance. Wayfarer (**Fen Walker, Frost Clad**) déplore toutefois le manque d'honnêteté de la presse spécialisée quand il s'agit de donner un avis sur la scène dungeon synth. Il reproche aux auteurs de considérer tous les enregistrements comme

---

<sup>899</sup> *Dungeon Excavation*, [en ligne], <https://dungeon-excavation.blogspot.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

<sup>900</sup> Werdna, Andrew, *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

<sup>901</sup> Shutter, Nick, *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeonsynthguide.tumblr.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

<sup>902</sup> *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], <https://dungeonsynthwiki.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

<sup>903</sup> *Le Scriptorium – La référence francophone du dungeon synth*, [en ligne], <https://le-scriptorium.home.blog/>, consulté le 7 juillet 2025.

<sup>904</sup> *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

<sup>905</sup> *Tape Wyrms*, [en ligne], <https://tapewyrmmetal.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

<sup>906</sup> *The Dungeon in Deep Space: Dungeon Synth & Dark Ambient Reviews*, [en ligne], <https://thedungeonindeepspace.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

<sup>907</sup> On retrouve aussi des blogs, des fanzines et des webzines consacrés à la fois au dungeon synth et au metal ou au dark ambient, mais je ne les mentionne pas car ils ne sont pas spécifiquement centrés sur la communauté du dungeon synth.

<sup>908</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 37.

<sup>909</sup> Becker, Howard S., *op. cit.*, p. 30.

parfaits et d'ignorer les mauvais albums plutôt que d'en fournir une critique constructive<sup>910</sup>.

J'ai demandé à plusieurs acteurs de la scène dungeon synth de me décrire les liens qu'ils entretiennent avec elle et il s'avère que la majorité de ceux-ci sont, sans surprise, virtuels. Tous rapportent entretenir des contacts par internet avec d'autres artistes du genre, voire avec des auditeurs et des gérants de maisons de disques. Garvalf, Hyver, Stéphane F. (**Arden**, **Maelifell**) et Markam (**Vervamon**) avouent toutefois ne pas vraiment considérer faire partie de la scène dungeon synth<sup>911</sup>.

#### 4.2.7. Développement des maisons de disques

La consolidation de la scène virtuelle du dungeon synth favorise également l'émergence de structures propres au genre, telles que les maisons de disques spécialisées. Durant les années 1990, le dungeon synth est principalement restreint aux sphères de *tape-trading*<sup>912</sup> et quelques maisons de disques diffusent cette musique. Par exemple, **Mortiis** signe un contrat pour trois albums<sup>913</sup> chez Cold Meat Industry<sup>914</sup>, un *label* suédois spécialisé en musique industrielle<sup>915</sup>. Bien que Mortiis apprécie travailler avec différentes maisons de disques pour atteindre un public divers<sup>916</sup>, il n'a jamais eu

---

<sup>910</sup> Enos, Morgan, *op. cit.*

<sup>911</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Garvalf, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Markam de Vervamon, *op. cit.*

<sup>912</sup> Kobalos Castrec, Stephen, *op. cit.*

<sup>913</sup> Cold Meat Industry éditera finalement deux albums en 1995, *Ånden Som Gjorde Opprør* (Mortiis, *Ånden Som Gjorde Opprør*, enregistré en 1994, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.31, 1995.) et *Keiser Av En Dimensjon Ukjent* (Mortiis, *Keiser Av En Dimensjon Ukjent*, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.37, 1995.), ainsi qu'un clip vidéo en cassette d'un morceau de ce dernier, « Reisene Til Grotter Og Ødemarker », en 1997 (Mortiis, *Reisene Til Grotter Og Ødemarker*, 1 cassette VHS, Cold Meat Industry, CMI.48, 1997.). **Cîntecele Diavolui**, un autre projet de Mortiis, verra également son unique album édité par Cold Meat Industry (*Cîntecele Diavolui*, *The Devil's Songs*, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.58, 1998. Première édition : *Cîntecele Diavolui*, *The Devil's Songs*, 1 disque vinyle, Dark Dungeon Music, TOWER EP 6, 1996.).

<sup>914</sup> Entretien d'Oðinn avec Mortiis dans Oðinn, « Mortiis », dans Aasmund et Oðinn (éd.), *Einherjum*, vol. 1, Norvège, 1995, p. 23.

<sup>915</sup> « Cold Meat Industry », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], [https://fr.wikipedia.org/wiki/Cold\\_Meat\\_Industry](https://fr.wikipedia.org/wiki/Cold_Meat_Industry), dernière mise à jour le 3 janvier 2025.

<sup>916</sup> Entretien d'Oðinn avec Mortiis, *op. cit.*, p. 23.



pour but de s'éloigner de la scène black metal et de se rapprocher de celle de l'industriel et de l'ambient. L'artiste rapporte la signature chez Cold Meat Industry comme accidentelle<sup>917</sup> : il a envoyé une demande d'édition de son premier album avec une cassette à Roger « Karmanik » Karlsson, gérant de la maison de disques, qui lui a alors proposé de signer son projet. Le musicien pense d'ailleurs que Karmanik l'a choisi car il fait partie des meilleurs projets de la « vague de musique sombre de la scène metal »<sup>918</sup>.

Toutefois, l'une des caractéristiques d'un genre musical en phase de scène est l'apparition de maisons de disques indépendantes<sup>919</sup>. En effet, depuis la renaissance du dungeon synth, les œuvres de dungeon synth continuent de se répandre grâce à internet et ses multiples plateformes de diffusion et de streaming, et un grand nombre de petites maisons de disques spécialisées font leur apparition<sup>920</sup>. Des labels de metal extrême s'ouvrent également au dungeon synth<sup>921</sup>. Les nombreuses maisons de disques spécialisées dans la diffusion d'enregistrements, voire de produits dérivés, de dungeon synth (entre autres genres) ne peuvent toutes être répertoriées, mais un grand nombre de ces *labels* sont listés dans l'Annexe 3 de ce travail.

À part quelques rares exceptions, toutes ces maisons de disques travaillent à partir de *Bandcamp*, qui permet la vente d'enregistrements en formats physique et digital mais aussi de produits dérivés. Cette plateforme de diffusion musicale en ligne est de plus en plus prisée par les musiciens pour atteindre des auditeurs. Elle permet, par exemple, aux « travailleurs-utilisateurs »<sup>922</sup> d'auto-gérer et contrôler eux-mêmes leurs ventes<sup>923</sup>.

---

<sup>917</sup> Entretien avec Mortii dans O'Malley, Stephen F. (éd.), « Mortii », dans *Descent*, vol. 2, Seattle, hiver/printemps 1995, p. 44.

<sup>918</sup> Entretien de Harold Dekkers avec Mortii dans Dekkers, Harold, « Mortii », dans Dekkers, Harold et Wicliff Wolda (éd.), *MorticiaNumskull 'zine*, vol. 8, Pays-Bas, été 1996, p. 25. (Je traduis.)

<sup>919</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 36.

<sup>920</sup> Kahler, Charles, *op. cit.*

<sup>921</sup> Iviche, *op. cit.*

<sup>922</sup> Hesmondhalgh, David, Ellis Jones et Andreas Rauh, « SoundCloud and Bandcamp as Alternative Music Platforms », *Social Media + Society*, vol. 5, no 4, 2019, disponible dans *Sage Journals*, [en ligne], <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305119883429>, mis en ligne le 26 novembre 2019, consulté le 17 juillet 2025, p. 2. (Je traduis.)

<sup>923</sup> *Ibidem*.

*Bandcamp* ne se considère pas officiellement comme une plateforme de musique et opère de manière très différente des services de streaming de musique habituels, ce qui lui permet d'attirer des artistes indépendants<sup>924</sup>.

Tous les musiciens avec lesquels je me suis entretenue pour ce mémoire proposent (ou ont proposé) à la vente leurs enregistrements en format physique, principalement des cassettes mais aussi des CDs, voire des disques vinyles. Cette vente est parfois réalisée par des maisons de disques ou auto-gérée. Par exemple, certains d'entre eux ont fondé une maison de disques dans l'unique but de diffuser leurs propres enregistrements. C'est le cas de Baudelaire (**Wooden Vessels**) qui explique avoir créé Cave Bird Records pour agglomérer l'ensemble des enregistrements de tous ses projets musicaux en un seul endroit<sup>925</sup>. Dan (**Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc.**) a, lui aussi, créé Obsidian Relic Records avec le même objectif, ainsi que pour s'essayer à l'autopublication de CDs et de cassettes<sup>926</sup>. Stéphane F. (**Arden, Maelifell**) a, quant à lui, fondé Cauldron Music, qu'il considère davantage comme une « distro » qu'une véritable maison de disques, pour diffuser sa propre musique, mais aussi pour revendre les démos qu'il recevait en faisant des échanges et pour produire quelques enregistrements d'amis<sup>927</sup>. On retrouve déjà cette pratique d'artiste fondant un *label* pour diffuser ses propres enregistrements de dungeon synth dans les années 1990 comme Dark Dungeon Music, créée par Mortis ou encore Cymophane Productions<sup>928</sup>, fondée par Varg Vikernes (**Burzum**)<sup>929</sup>.

---

<sup>924</sup> *Idem*, p. 7-10.

<sup>925</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, *op. cit.*

<sup>926</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, *op. cit.*

<sup>927</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell, *op. cit.*

<sup>928</sup> Vikernes diffuse tous les enregistrements de **Burzum** par ce biais de 1993 à 2000. Davantage d'informations sur la création et la signification du nom de ce *label* peuvent être trouvées dans « Cymophane Productions », *Cymophane*, [en ligne], <https://cymophane.burzum.org/>, s. d., consulté le 16 juillet 2025 ; Entretien de Werner « Nyar » Linke avec Varg Vikernes dans Linke, Werner « Nyar » (éd.), « Burzum : Supreme Nordic Art », *C.O.T.I.M.*, vol. 4 : *Wotan Mit Uns*, Fronhofen, 1994, p. 3.

<sup>929</sup> Sigurd « Satyr » Wongraven (**Wongraven**) fonde également une maison de disques, Moonfog Productions, mais contrairement à Dark Dungeon Music et Cymophane Productions, elle ne sert pas qu'à la diffusion des propres enregistrements de l'artiste, raison pour laquelle je ne l'évoque pas.

Par ailleurs, le choix d'une maison de disques peut aussi représenter un moyen d'expression d'opinion politique. En effet, un certain nombre de maisons de disques affichent, par exemple, leur opposition politique sur leur page *Bandcamp*<sup>930</sup>. Il serait pertinent d'étudier la dimension politique du dungeon synth dans un travail ultérieur car il découle du black metal, genre plutôt politisé<sup>931</sup>. Les personnes que j'ai interrogées dans le cadre de ce travail ne s'accordent toutefois pas toutes sur l'aspect politique du dungeon synth : six d'entre elles considèrent que la politique fait partie du dungeon synth, sans pour autant toutes s'en réjouir<sup>932</sup>, cinq personnes pensent que le dungeon synth n'a pas de dimension politique<sup>933</sup>, et les deux dernières ne parviennent pas à trancher<sup>934</sup>. Ce clivage démontre donc l'intérêt que représenterait une recherche sur la politisation éventuelle du dungeon synth<sup>935</sup>.

---

<sup>930</sup> Plusieurs maisons de disques affichent dans leur description sur *Bandcamp* leur opposition au NSBM (black metal national-socialiste) ou au « NSDS » (dungeon synth national-socialiste) (Dale of Shadows, *Bandcamp*, [en ligne], <https://daleofshadows.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025 ; Dungeon Squid Productions, *Bandcamp*, [en ligne], <https://dungeonsquidproductions.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025 ; Grime Stone Records, *Bandcamp*, [en ligne], <https://grimestone.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 29 juillet 2025 ; Neverwood Records - Long live dungeon synth!, *op. cit.* ; Realm and Ritual, *Bandcamp*, [en ligne], <https://realmandritual.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025 ; True Cult Records, *Bandcamp*, [en ligne], <https://truecultrecords.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025 ; Woodland Crown Records, *Bandcamp*, [en ligne], <https://woodlandcrownrecords.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.) ou au RABM (Fetid Marsh Records, *Bandcamp*, [en ligne], <https://fetidmarshrecordss.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.). D'autres se disent antifascistes (Fiadh Productions, *Bandcamp*, [en ligne], <https://fiadh.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025 ; Witchlike Dungeons, *Bandcamp*, [en ligne], <https://witchlikedungeons.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.).

<sup>931</sup> Les subdivisions du black metal aux idéologies les plus évidentes sont le black metal national-socialiste (NSBM) et le *Red and Anarchist Black Metal* (RABM) (« black metal rouge et anarchiste »).

<sup>932</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d'Arsole, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Sylfvr, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, *op. cit.*

<sup>933</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Garvalf, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Jordan Whiteman, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Markam de Vervamon, *op. cit.*

<sup>934</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Fief, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, *op. cit.*

<sup>935</sup> Monteanni s'est déjà quelque peu penché sur la question politique dans le dungeon synth dans Monteanni, Luigi, *op. cit.*, p. 306-308.

Lena expose également que les genres musicaux traditionalistes possèdent une petite industrie qui remasterise et/ou réenregistre d'anciens albums<sup>936</sup>. J'ai déjà évoqué les rééditions des enregistrements de **Kirkwood** par Out of Season, mais **Depressive Silence**, entre autres exemples, fait aussi l'objet de rééditions, comme le *remastering* en 2022 (et la publication en 2024) de *Mourning*<sup>937</sup>, enregistré en 1996, et de *Medieval Demons MMXIX*<sup>938</sup>, enregistré en 2019. Par ailleurs, ce dernier album lui-même n'est autre qu'un réarrangement et un réenregistrement de leur partie du *split* avec **Mightiest** en 1995<sup>939</sup>.

La sociologue ajoute, en outre, que les membres d'un genre dans sa phase traditionnaliste sont disposés à collectionner des disques et des souvenirs<sup>940</sup>. La collection d'objets physiques est, en effet, selon Iviche, un des codes spécifiques du *dungeon synth*, qu'il s'agisse d'enregistrements sous forme de cassettes ou de disques ou encore de vêtements à l'effigie des divers projets, surtout vendus par l'intermédiaire des pages *Bandcamp* des maisons de disques ou des artistes. Alors que la vente de marchandises non-musicales était presque inexistante aux origines du genre, elle se répand depuis quelques années. L'auteure considère, par ailleurs, que le fan de *dungeon synth* est toujours prêt à dépenser de l'argent pour soutenir les artistes et les maisons de disques<sup>941</sup>. Ces collectionneurs peuvent être considérés comme des « superfans » car ils sont très engagés dans la communauté musicale<sup>942</sup>. Selon l'entreprise de données musicales Luminate, les superfans sont des fans qui s'engagent

---

<sup>936</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 47.

<sup>937</sup> Depressive Silence, *Mourning*, enregistré en 1996, 1 CD, Northern Silence Productions, NSP-260, 2024.

<sup>938</sup> Depressive Silence, *Medieval Demons MMXIX*, enregistré en 2019, 1 CD, Northern Silence Productions, NSP-262, 2024.

<sup>939</sup> Mightiest et Depressive Silence, *The Recreation Of The Shadowlands / Depressive Silence*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1995. Première réédition : Mightiest et Depressive Silence, *The Recreation Of The Shadowlands / Depressive Silence*, 1 disque vinyle, GoatowaRex, WAXGOAT038, 2018.

<sup>940</sup> Lena, Jennifer C., *op. cit.*, p. 49.

<sup>941</sup> Iviche, *op. cit.*

<sup>942</sup> Edlom, Jessica et Jenny Karlsson, « Keep the Fire Burning: Exploring the Hierarchies of Music Fandom and the Motivations of Superfans », *Media and Communication*, vol. 9 : *Complexity, Hybridity, Liminality: Challenges of Researching Contemporary Promotional Cultures*, no 3, 2021, p. 124.

envers un artiste et ce qu'il produit de plus de cinq manières différentes<sup>943</sup>, et se sont souvent eux qui achètent de la musique en format physique<sup>944</sup>. L'industrie de la musique tend, dès lors, à capitaliser sur ce type d'auditeurs car ils « [...] sont vus comme les plus importants à atteindre et à utiliser comme moteurs dans les campagnes de commercialisation »<sup>945</sup>. Erang, Garvalf, Hyver, Virdeus (**Ghoëst, Mournbound, Navgolokh**) et Sylfvr, avec lesquels je me suis entretenue, rapportent, en effet, vendre des produits dérivés de leurs projets et/ou enregistrements de dungeon synth<sup>946</sup>. En revanche, Marine (**Arsule**) et Stéphane F. (**Arden, Maelifell**) n'en ont jamais vendu<sup>947</sup>. Il en va de même pour Werna Wolf, qui s'oppose à la vente de ce type d'objet, qui relève, selon lui, du consumérisme excessif du monde du metal<sup>948</sup>.

Malgré les ventes d'enregistrements et de produits dérivés, il semble difficile, voire impossible, de gagner sa vie en étant un artiste de dungeon synth. Aucun des artistes que j'ai interrogé ne renseigne gagner assez d'argent grâce à son/ses projet(s) de dungeon synth pour subsister à ses besoins. C'est toutefois avec la vente d'enregistrements au format digital que les projets de Marine (**Arsule**), d'Erang, de Virdeus (**Ghoëst, Mournbound, Navgolokh**) et de Baudelaire (**Wooden Vessels**) génèrent le plus de revenus<sup>949</sup>. Les ventes numériques *et* physiques sont les plus

---

<sup>943</sup> Par rapport aux fans « traditionnels », les superfans sont 54% plus susceptibles d'être les premiers à découvrir de nouveaux artistes et musiques et de les partager à leur entourage, 59% plus susceptibles de vouloir former un lien avec les créateurs et 43% plus susceptibles de participer à la communauté de fans. Les superfans passent aussi 80% de temps supplémentaire par mois à des activités musicales que les autres auditeurs états-uniens (Marconette, Jaime, « Why are Super Fans so Valuable? », *Spotlight: A publication by Luminate*, [en ligne], <https://luminatedata.com/blog/why-are-super-fans-so-valuable/>, mis en ligne le 8 août 2023, consulté le 18 juillet 2025.).

<sup>944</sup> *Ibidem*.

<sup>945</sup> Edlom, Jessica et Jenny Karlsson, *op. cit.*, p. 124. (Je traduis.)

<sup>946</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Garvalf, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Sylfvr, *op. cit.*

<sup>947</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d'Arsule, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell, *op. cit.*

<sup>948</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, *op. cit.*

<sup>949</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d'Arsule, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, *op. cit.*

fructueuses pour Sylfv et Werna Wolf<sup>950</sup>, et l'étaient pour Stéphane F. (**Arden, Maelifell**) avant de proposer tous ses enregistrements gratuitement sur *Bandcamp*<sup>951</sup>. Ce sont, en revanche, les enregistrements sur supports physiques qui rapportent le plus d'argent à Hyver<sup>952</sup> et à Dan (**Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc.**), couplés aux concerts rémunérés pour ce dernier<sup>953</sup>.

Pour résumer le sous-chapitre sur le *revival* du dungeon synth, à partir de 2012 environ, le dungeon synth fait l'objet d'un renouveau sans précédent, tant au niveau du nombre d'enregistrements publiés, que de la célébrité du genre et de l'intérêt qu'il suscite.

Le « succès » n'est que la codification de ces [nouvelles] règles [de genre], à travers l'exemple qui a été donné et par la communauté qui l'édicte. Comme le dit le cliché, le succès – qui n'a rien à voir avec la valeur esthétique – consiste en la réponse à des attentes. Parfois, ces attentes coïncident avec des règles déjà codifiées, à d'autres avec le désir de nouvelles codifications<sup>954</sup>.

Selon cet extrait de Fabbri, le succès d'un genre musical correspond à la codification de ses nouvelles règles de genre, mais la codification d'un genre n'est pas nécessairement la confirmation d'un succès<sup>955</sup>. En effet, dans le cadre du dungeon synth, son renouveau et son succès suivent de près sa dénomination et sa codification par Werdna en 2011. Il reste toutefois impossible de déterminer si celles-ci sont une cause directe du *revival* car internet semble y jouer un rôle important sous plusieurs rapports, tels que l'engagement virtuel de la communauté et l'aisance de création d'œuvres de dungeon synth. Néanmoins, dans *Les Mondes de l'art*, Becker affirme que tout travail artistique nécessite les activités conjuguées d'un nombre (souvent important) de personnes, coopération sans laquelle l'œuvre d'art ne pourrait exister<sup>956</sup>. Dans le cadre du dungeon synth, le travail coopératif des créateurs, du public, des

---

<sup>950</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Sylfv, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, *op. cit.*

<sup>951</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell, *op. cit.*

<sup>952</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, *op. cit.*

<sup>953</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, *op. cit.*

<sup>954</sup> Fabbri, Franco, « A Theory ... », *op. cit.*, p. 61. (Je traduis.)

<sup>955</sup> *Ibidem.*

<sup>956</sup> Becker, Howard S., *op. cit.*, p. 27.

instances de diffusion et des « experts » contribue au bon fonctionnement du monde de l'art que constitue la communauté musicale articulée autour du genre. Ainsi que l'expose le sociologue, un monde de l'art naît de la collaboration entre acteurs n'ayant jamais collaboré précédemment<sup>957</sup>. Il semble, dès lors, que le monde du *dungeon synth* ait commencé à se construire au début de son *revival*, après que Werdna ait regroupé les enregistrements des années 1990 sous une même bannière et ait établi les premières bases théoriques du genre et que des artistes contemporains, qui opéraient jusqu'à présent dans l'ombre, tels qu'**Erang**, se soient reconnus dans ces conventions et aient rejoint les rangs organisés par Werdna.

Plusieurs conséquences du renouveau du *dungeon synth* ont été envisagées dans cette section. Bien que la multiplication des étiquettes se rapportant à un genre soit un phénomène normal après sa renaissance, pourquoi un genre de niche tel que le *dungeon synth* se subdivise-t-il en autant de catégories ? Quatre hypothèses peuvent l'expliquer : les musiciens de projets de *dungeon synth* expérimentaux ne se reconnaissent pas dans la musique des origines du genre et donc pas non plus dans l'étiquette « *dungeon synth* », trop vaste pour eux ; les amateurs spécialistes du genre le divisent en nombreux sous-genres plus précis ; les nouvelles étiquettes sont concurrentes ; ou elles servent de points de comparaison entre elles, au sein du *dungeon synth*. Néanmoins, l'éclatement de celui-ci apporte son lot de critiques s'opposant aux multiples sous-étiquettes, revendiquant un certain traditionalisme et craignant pour le futur du genre. De plus, après sa renaissance, les représentations en direct de *dungeon synth* se développent sous forme de tournées de concerts et de festivals, principalement aux États-Unis. La scène du genre demeure toutefois principalement virtuelle et se centralise autour de plateformes, telles que *Bandcamp*, *YouTube*, *Reddit*, *Facebook*, et fait circuler ses informations par le biais de blogs, fanzines et webzines. Enfin, la dernière conséquence du renouveau du *dungeon synth* évoquée dans ce mémoire est l'accroissement du nombre de maisons de disques spécialisées en *dungeon synth*, souvent entre autres genres.

---

<sup>957</sup> *Idem*, p. 310.

### Partie III : Analyse de deux imaginaires principaux

Pour Iulia Dima et Baptiste Pilo, les identités musicale, visuelle et textuelle du *dungeon synth* sont construites à partir de « conventions génériques bien établies au-delà du genre lui-même et le précédant »<sup>958</sup>, en l'occurrence l'articulation des imaginaires médiévaliste et *fantasy*, ses deux axes centraux<sup>959</sup>. Dans sa thèse, Baptiste Pilo étudie le « médiévalisme empreint de *fantasy* »<sup>960</sup> dont fait montre le black metal norvégien des années 1990<sup>961</sup>, bien qu'il ne soit pas au centre de l'imaginaire du genre<sup>962</sup>. Le Moyen Âge y est réinventé, et non reconstitué, à travers la *fantasy*<sup>963</sup>. En effet, la manifestation la plus importante du grand succès du Moyen Âge à notre époque est l'explosion de la *fantasy*<sup>964</sup>, et ce, pour plusieurs raisons<sup>965</sup>.

---

<sup>958</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, « Donjons & synthétiseurs : le *dungeon synth*, émergence d'un genre musical sur YouTube et Bandcamp », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 154.

<sup>959</sup> IASPM Branche Francophone d'Europe, « Séminaire #6 - Black Metal et musiques électroniques », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=mg5sL2jrpMY>, mis en ligne le 24 janvier 2022, consulté le 6 mars 2025.

<sup>960</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme empreint de *fantasy* », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 242.

<sup>961</sup> *Idem.*, p. 242-255.

<sup>962</sup> *Idem.*, p. 254.

<sup>963</sup> *Idem.*, p. 243.

<sup>964</sup> Rochebouet, Anne et Anne Salamon, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales*, vol. 16, 2008, p. 320.

<sup>965</sup> Ce qui cause la place importante que le Moyen Âge occupe dans la *fantasy* sortant du cadre de ce mémoire, je ne peux l'évoquer. Cependant, à cet effet, le lecteur intéressé peut consulter Poulain-Gautret, Emmanuelle, « Moyen Âge », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 262-263 ; Rochebouet, Anne et Anne Salamon, *op. cit.*, p. 319-346.



La plupart des personnes que j’ai interrogées évoquent ces deux imaginaires. Marine (**Arsule**) considère que le dungeon synth est l’application de l’esprit *DIY* à la musique des mondes de l’imaginaire, principalement celui de la fantasy, et qu’il revisite un passé principalement médiéval<sup>966</sup>. Pour Erang, les imageries et les atmosphères du genre sont plus ou moins liées aux mondes médiéval et fantastique<sup>967</sup>. **Fief** est, quant à lui, consacré à l’exploration du côté fantaisiste (« cours, jardins, festivals et couronnements, tournois et amour courtois »<sup>968</sup>) de la fantasy médiévale, que l’artiste délaisse dans ses autres projets<sup>969</sup>. Pour Stéphane F. (**Arden, Maelifell**), le dungeon synth est une musique « médiévalisante », influencée par le Moyen Âge réel ou sa version fantasmée dans la culture populaire<sup>970</sup>. Werna Wolf explique, quant à lui, que les thèmes de prédilection, sur le plan musical, du personnage qu’il incarne dans son projet sont la chevalerie et l’imaginaire fantastique, entre autres. Son album *Calypso*<sup>971</sup> (2023) est l’illustration sonore de son court roman de fantasy et *Dernier Rempart*<sup>972</sup> (2024) décrit l’initiation d’un chevalier dans un monde chaotique<sup>973</sup>. Cependant, Jordan Whiteman considère que les imaginaires fantasy et médiévaliste ne sont le propre que de l’un des deux « camps » de la scène dungeon synth (*cf. supra*, chap. 4.2.4)<sup>974</sup>.

Dès lors, la troisième et dernière partie de ce mémoire s’attache à l’analyse des thématiques médiévaliste et fantasy dans le dungeon synth, principalement à partir de

---

<sup>966</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d’Arsule, à distance, 27 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 39-51).

<sup>967</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, à distance, 26 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 25-53).

<sup>968</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Fief, à distance, 25 juin 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 64-72). (Je traduis.)

<sup>969</sup> *Ibidem*.

<sup>970</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Stéphane F. d’Arden et Maelifell, à distance, 7 avril 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 130-151).

<sup>971</sup> Werna Wolf, *Calypso*, 8 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2023.

<sup>972</sup> Werna Wolf, *Dernier Rempart*, 9 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2024.

<sup>973</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, à distance, 5 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 179-194).

<sup>974</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Jordan Whiteman, à distance, 19 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 108-117).

la littérature scientifique sur le sujet<sup>975</sup>. Les exemples fourmillent dans cette partie du travail, dès lors, je les restreins à seulement quelques mentions et, dans un but de diversification et lorsque mes connaissances le permettent, j'apporte des exemples différents de ceux donnés par les scientifiques dans leurs travaux. Je fournis toutefois la référence en note de bas de page du travail concerné après la caractéristique que j'exemplifie, si c'est de celui-ci que je la tire.

---

<sup>975</sup> Presque tous les auteurs de littérature non-scientifique sur le *dungeon synth* mentionnent dans leurs textes l'influence du médiévalisme et de la *fantasy* (y compris l'univers de J. R. R. Tolkien) ou le caractère médiévaliste et *fantasy* des œuvres de *dungeon synth*. En raison de leur nombre important et leurs informations se recoupant en grande partie avec la documentation scientifique, j'ai fait le choix de ne presque pas mobiliser la littérature non-scientifique dans cette dernière partie.

## 5. Imaginaire médiévaliste

Il existe un nombre important de définitions de « médiévalisme »<sup>976</sup>, toutefois, la professeure d'anglais Clare A. Simmons le définit comme un processus continu de création du Moyen Âge impliquant une adaptation culturelle, se produisant dans diverses disciplines, et répartie en trois catégories selon l'utilisation de la narration médiévale, de la forme et des codes de valeurs perçus<sup>977</sup>.

En 2012, le blog *Dungeon Synth*, où l'étiquette du genre éponyme est créée et sa première définition formulée, mentionnait dans son sous-titre être consacré aux « paysages de rêve *médiévaux* au synthétiseur »<sup>978</sup>. Par ailleurs, pour Ruslan Aarsland, le *dungeon synth* fait appel à un Moyen Âge fantasy plutôt qu'historique<sup>979</sup> mais les artistes de *dungeon synth* peuvent être considérés, selon lui, comme des « ménestrels modernes » succédant à « leurs frères médiévaux dans le métier »<sup>980</sup>. Sans pour autant prétendre pouvoir confirmer cette assertion, ce cinquième chapitre s'attache à décrire les caractéristiques extra-musicales du *dungeon synth* qui font référence au Moyen Âge à travers un imaginaire médiévaliste : l'usage d'écriture gothique, les représentations de bâtiments médiévaux, la guerre, la peste noire et les miniatures. Les caractéristiques musicales sont ensuite envisagées, en parallèle de celles qui connotent le Moyen Âge dans le black metal : les sonorités instrumentales, les éléments mélodico-rythmiques, l'harmonie et la mélodie.

---

<sup>976</sup> Simmons, Clare A., « Introduction », dans Simmons, Clare A. (éd.), *Medievalism and the Quest for the "Real" Middle Ages*, Abingdon-on-Thames, Frank Cass, 2001, p. 1-28.

<sup>977</sup> *Idem*, p. 2.

<sup>978</sup> Werdna, Andrew, *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/>, disponible dans Internet Archive, [en ligne], <https://web.archive.org/web/20121122131345/https://dungeonsynth.blogspot.com/>, archivé le 22 novembre 2012, consulté le 23 avril 2025. (Je souligne.)

<sup>979</sup> Aarsland, Ruslan, *Dungeon Synth: The Rebirth of the Legend*, Londres, Cult Never Dies, 2022, p. 15.

<sup>980</sup> *Idem*, p. 12. (Je traduis.)

## 5.1. Caractéristiques extra-musicales

Il a déjà été mentionné que plusieurs étiquettes précédant celle de « dungeon synth » font référence au Moyen Âge (*cf. supra*, chap. 4.1.2 et Annexe 2), tout comme le font diverses étiquettes récentes (*cf. supra*, chap. 4.2.3), telles que « dungeon synth gothique », « dungeon synth médiéval », voire peut-être « *monk synth* » (« synthé de moine »). Kasper Kallio considère que les thèmes médiévaux chers au black metal sont également présents dans les premiers enregistrements de dungeon synth<sup>981</sup>. D'un point de vue visuel, le médiévalisme se traduit dans le black metal par l'utilisation de l'alphabet gothique ; par la représentation d'architecture médiévale, telle que le château fort, le donjon, et la cathédrale ou l'église ; par des thématiques guerrières, comme les armes blanches et les tenues défensives<sup>982</sup> ; et par l'évocation d'événements historiques réels, tels que l'épidémie de peste<sup>983</sup>. L'imaginaire médiévaliste du dungeon synth correspond, en réalité, à celui du black metal et s'applique également à la dimension textuelle du genre. Dima et Pilo l'ont remarqué dans leur article sur le dungeon synth et je m'attèle à le prouver ici à l'aide d'exemples.

Tout d'abord, l'écriture gothique véhicule différentes valeurs, comme l'authenticité ou la rébellion, mais dans le hard rock et le heavy metal, elle a plutôt une « connotation malfaisante, guerrière, démoniaque »<sup>984</sup>. Le logo principal de **Burzum**<sup>985</sup> (fig. 1)<sup>986</sup> est, en effet, écrit en alphabet gothique, tout comme celui d'**Arden** (fig. 2), ou encore celui d'**Hyver** sur la pochette de *Sorcier-Hibou*<sup>987</sup> (2023) (fig. 3).

---

<sup>981</sup> Kallio, Kasper, *Tyrmyyden ylistys : Dungeon synthin historia, estetiikka ja sovellus omaan taiteelliseen prosessiin*, travail de fin de bachelier en Musique, Université des sciences appliquées Metropolia, 2021, p. 10.

<sup>982</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 245.

<sup>983</sup> *Idem*, p. 248.

<sup>984</sup> Pérez-Simon, Maud, « Calligraphie et enluminures », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 73.

<sup>985</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 245.

<sup>986</sup> La table des figures se trouve dans le second volume de ce mémoire.

<sup>987</sup> Hyver, *Sorcier-Hibou*, 1 CD, Antiq Records, Antiq066, 2023.

Par ailleurs, lieu central des œuvres médiévalistes, le château est l'incarnation par excellence du Moyen Âge<sup>988</sup>. Un édifice castral est représenté sur un grand nombre de pochettes d'enregistrements de dungeon synth parmi lesquelles figurent *Fjelltronen*<sup>989</sup> (1995) de **Wongraven** (fig. 4), *Another World Another Time* (2013)<sup>990</sup> d'**Erang** (fig. 5), *The Rise Of The Specter*<sup>991</sup> (2017) d'**Old Tower** (fig. 6), ou encore *les basses terres*<sup>992</sup> (2020) de **Garvalf** (fig. 7). La pochette de *Compendium I*<sup>993</sup> (2017) de **DIM** (fig. 8) représente, quant à elle, une tour désaffectée, s'apparentant à un donjon. Le château est également un élément dominant du paysage de la fantasy, sous diverses formes et inspiré de différentes époques, dont le Moyen Âge<sup>994</sup>.

On retrouve également des représentations de bâtiments religieux chrétiens sur les pochettes de *Fata Morgana*<sup>995</sup> (1995) de **Fata Morgana** (fig. 9)<sup>996</sup>, de *Temple of the Dead*<sup>997</sup> (2024) d'**Elffor** (fig. 10) et d'*Under a Cold Sun*<sup>998</sup> (2025) d'**Alces Noctis** (fig. 11). Une partie plus précise de l'église est retrouvée par Dima et Pilo dans les œuvres de dungeon synth qu'ils ont étudiées : la crypte. Elle figure sur la jaquette et dans le titre d'*Into The Crypt*<sup>999</sup> (2018) d'**Iagon** (fig. 12)<sup>1000</sup>, dans le titre de *Crypt Of The*

---

<sup>988</sup> Chanoir, Yohann, « Châteaux », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 86.

<sup>989</sup> Wongraven, *Fjelltronen*, enregistré en 1993, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 006, 1995.

<sup>990</sup> Erang, *Another World Another Time*, 13 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2013. Première réédition : Erang, *Another World Another Time*, Out of Season et Katabaz Records, oos54 et sans numéro de catalogue, 2018.

<sup>991</sup> Old Tower, *The Rise Of The Specter*, 1 disque vinyle, Tour De Garde et The Shadow Kingdom, s. n. et SK008, 2017.

<sup>992</sup> Garvalf, *les basses terres*, 1 CD, autopublication, s. n., 2020.

<sup>993</sup> DIM, *Compendium I*, 7 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2017. Première réédition : DIM, *Compendium I*, 1 disque vinyle, Dungeons Deep Records et Out Of Season, DDR 144 et oos246, 2024.

<sup>994</sup> Chanoir, Yohann, « Châteaux », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 51.

<sup>995</sup> Fata Morgana, *Fata Morgana*, 1 CD, Dark Dungeon Music, Tower CD1, 1995.

<sup>996</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 246.

<sup>997</sup> Elffor, *Temple of the Dead*, 1 CD, Nightside Records, NR 008, 2024.

<sup>998</sup> Alces Noctis, *Under a Cold Sun*, 6 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2025.

<sup>999</sup> Iagon, *Into The Crypt*, 3 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2018.

<sup>1000</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

*Wizard*<sup>1001</sup> (1997) (« Crypte Du Sorcier ») de **Mortiis** ou encore dans le nom du projet états-uniens **Crypt Mage** (« Mage de Crypte »).

En outre, dans les œuvres médiévalistes, la représentation des armes ne correspond pas à la réalité médiévale et renvoie à des stéréotypes<sup>1002</sup>, à une vision déformée du Moyen Âge, réduit à une époque brutale et barbare<sup>1003</sup>. Les armes et les armures évoquent également les combats, les valeurs chevaleresques et les raffinements esthétique et technologique<sup>1004</sup>. Le thème de la guerre, que l'on retrouve dans le black metal et dans le dungeon synth, est hérité de des codes graphiques du heavy metal<sup>1005</sup>. On le retrouve sur la pochette arrière d'*Ånden Som Gjorde Opprør*<sup>1006</sup> (1995) de **Mortiis** où l'on voit l'artiste porter des brassards cloutés (fig. 13). Les hommes présents sur la pochette de *Dauði Baldrs*<sup>1007</sup> (1997) de **Burzum** portent aussi des casques, épées et boucliers (fig. 14). Cette illustration, réalisée par Tania Stene<sup>1008</sup>, ancienne épouse de Gylve « Fenriz » Nagell<sup>1009</sup> (**Darkthrone**, **Isengard**, **Neptune Towers**), représente plus précisément un chevalier Teutonique forcé d'accepter de se convertir au christianisme car des chrétiens menacent son nourrisson avec un couteau<sup>1010</sup>. Le personnage sur la

---

<sup>1001</sup> Mortiis, *Crypt Of The Wizard*, 1 CD, Dark Dungeon Music, TOWER CD 2, 1997.

<sup>1002</sup> Blanc, William, « Armes (hors épée) », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 41.

<sup>1003</sup> *Idem*, p. 40.

<sup>1004</sup> Renaudeau, Olivier, « Épées et armures », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 131.

<sup>1005</sup> Bénard, Nicolas, « Les mythologies hard rock et métal : bricolage identitaire ou récit original ? », *Sociétés*, vol. 104, no 2, 2009, p. 69.

<sup>1006</sup> Mortiis, *Ånden Som Gjorde Opprør*, enregistré en 1994, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.31, 1995.

<sup>1007</sup> Burzum, *Dauði Baldrs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.

<sup>1008</sup> Entretien de Tolis Yiovanitis avec Varg Vikernes dans *Metal Hammer*, vol. 154, Grèce, novembre 1997, disponible dans « Interview with Varg Vikernes "Metal Hammer" Magazine (#154, October 1997) Tolis Yiovanitis », *Burzum.org*, [en ligne], [https://burzum.org/eng/library/1997\\_interview\\_metal\\_hammer.shtml](https://burzum.org/eng/library/1997_interview_metal_hammer.shtml), s. d., consulté le 16 juillet 2025.

<sup>1009</sup> Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again: The Complete Autobiography of Varg Vikernes*, autopublication, 2024, p. 486.

<sup>1010</sup> Entretien avec Varg Vikernes dans Healey, Jason M. (éd.), « Burzum », *Heresy Magazine*, vol. 3, Australie, 1998, p. 49.

pochette de *Lindalë, part II*<sup>1011</sup> (2024) de **Werna Wolf** est, quant à lui, vêtu d'une armure complète, dont le casque lui pend dans le dos, et porte une épée à la ceinture (fig. 15)<sup>1012</sup>. Les armes blanches sont également présentes dans les logos de plusieurs projets, tels que celui de **Depressive Silence** (fig. 16) et celui d'**Ortnit** (fig. 17). Dima et Pilo repèrent, en outre, des barbares armés sur les jaquettes de *His Doom In The Eye Of A Skeleton King*<sup>1013</sup> (2018) de **Thongor** (fig. 18) et de l'album éponyme<sup>1014</sup> (2020) de **Barbarian King** (fig. 19)<sup>1015</sup>, dont le nom s'y réfère également (« Roi Barbare »). Le personnage du barbare ne relève pas en lui-même du médiévalisme car c'est durant l'Antiquité qu'il est inventé, ainsi que les stéréotypes qui lui sont attachés, c'est-à-dire « une musculature excessive, une nudité partielle ou totale, une pilosité exubérante et le port de tatouages »<sup>1016</sup>. Les barbares sont alors considérés comme un peuple lointain, aux étranges mœurs et sauvage au combat<sup>1017</sup>. Le début du Moyen Âge demeure tout de même souvent considéré comme barbare et la vision antique du barbare s'y confirme<sup>1018</sup>. Par ailleurs, la guerre est aussi une thématique récurrente de la fantasy<sup>1019</sup>, tout comme les armes<sup>1020</sup>. L'épée est d'ailleurs l'un des objets les plus emblématiques de la fantasy et symbolise la force personnelle et virile<sup>1021</sup>.

---

<sup>1011</sup> Werna Wolf, *Lindalë, part II*, 5 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2024.

<sup>1012</sup> Werna Wolf décrit le processus de création des pochettes de ses enregistrements de dungeon synth dans l'entretien qu'il m'a accordé (Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, *op. cit.*).

<sup>1013</sup> Thongor, *His Doom In The Eye Of A Skeleton King*, 1 cassette, Heimat Der Katastrophe, HDK09, 2018.

<sup>1014</sup> Barbarian King, *Barbarian King*, 1 cassette, Heathen Tribes, HTMC-023-1, 2020.

<sup>1015</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

<sup>1016</sup> Dumézil, Bruno, « Barbares », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 60.

<sup>1017</sup> Lang, John, « Barbare », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 34.

<sup>1018</sup> Dumézil, Bruno, *op. cit.*, p. 60.

<sup>1019</sup> Davoust, Lionel, « Guerre », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 163.

<sup>1020</sup> Faye, Estelle, « Armes et armures », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 29.

<sup>1021</sup> Besson, Florian et Justine Breton, « Épée », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 115.

L'épidémie de peste qui a eu lieu au milieu du XIV<sup>ème</sup> siècle constitue une métaphore meurtrière<sup>1022</sup> et correspond à la vision du Moyen Âge des artistes de la scène black metal norvégienne qui le voient comme un âge sombre<sup>1023</sup>. L'évocation de cet événement historique réel n'est pas non plus inconnue au dungeon synth. En effet, le projet **Avenir Funèbre**, renommé **Pensées Noires** depuis 2023, dit lui-même produire des « atmosphères sombres et macabres de la mort noire au Moyen Âge »<sup>1024</sup>. Par exemple, sa démo *The Black Death*<sup>1025</sup> (2014) fait référence à cette épidémie par son titre, signifiant « La Mort Noire », et par sa jaquette qui reproduit une gravure de Paul Fürst datant de 1656 et représentant un médecin de peste en costume typique (fig. 20). Je n'ai trouvé aucun exemple de dungeon synth faisant directement référence à un autre événement historique médiéval réel, ce qui ne signifie toutefois pas qu'il n'en existe aucun.

Élément étranger au black metal norvégien des années 1990, les enregistrements de dungeon synth présentent aussi parfois des reproductions de véritables miniatures médiévales sur leurs pochettes<sup>1026</sup>. C'est par exemple le cas de celle d'*Enchantments Of Old Lore*<sup>1027</sup> (2015) de **Vinkaldr**, qui reproduit une enluminure en pleine page du *Psautier de Jean de Berry*, réalisée par André Beauneveu à la fin du XIV<sup>ème</sup> siècle, et représentant le roi David jouant de la harpe<sup>1028</sup>, additionnée du nom du projet inscrit en écriture gothique (fig. 21). **Chaucerian Myth**, quant à lui, reproduit une décoration marginale du *Bréviaire de Saint-Bénigne*, réalisée à la fin du XIII<sup>ème</sup> siècle<sup>1029</sup> sur la

---

<sup>1022</sup> Mairey, Aude, « Peste noire », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 338.

<sup>1023</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 248.

<sup>1024</sup> Pensées Noires, *Bandcamp*, [en ligne], <https://avenirfunebremusic.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 22 juillet 2025. (Je traduis.)

<sup>1025</sup> Avenir Funèbre, *The Black Death*, 1 cassette, Wulfrune Worxxx, ULV1346, 2014.

<sup>1026</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

<sup>1027</sup> Vinkaldr, *Enchantments Of Old Lore*, 10 fichiers FLAC, autopublication, s. n., 2015.

<sup>1028</sup> « Psautier de Jean de Berry », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], [https://fr.wikipedia.org/wiki/Psautier\\_de\\_Jean\\_de\\_Berry](https://fr.wikipedia.org/wiki/Psautier_de_Jean_de_Berry), dernière mise à jour le 2 mars 2023, consulté le 22 juillet 2025.

<sup>1029</sup> « Catching Butterflies », *The Walters Art Museum*, [en ligne], <https://art.thewalters.org/object/W.109.27V/>, s. d., consulté le 22 juillet 2025.



pochette du single *Butterfly Dance (Yanni Cover)*<sup>1030</sup> (2017) (fig. 22). De plus, l'artiste fait directement référence à l'écrivain du XIV<sup>ème</sup> siècle Geoffrey Chaucer par son nom, « Mythe Chaucérien » en français, et par les titres de ses albums comme *Troilus and Criseyde*<sup>1031</sup> (2017), titre d'un poème de Chaucer, ou encore *The Canterbury Tales*<sup>1032</sup> (2016), se référant aux *Contes de Canterbury*. La maîtresse de conférences en littérature médiévale Maud Pérez-Simon considère que l'enluminure marginale, dans les œuvres médiévalistes, connote un aspect ludique et parodique à la réalisation<sup>1033</sup> ; je ne pense toutefois pas qu'elle soit utilisée pour ces raisons dans le dungeon synth.

Enfin, Dima et Pilo ajoutent qu'on retrouve parfois des armoiries sur les pochettes d'enregistrements de dungeon synth, comme sur celle d'*Urd, Skuld & Verdandi*<sup>1034</sup> (2019) de **Tir** (fig. 23), ce qui, selon eux, connote le Moyen Âge<sup>1035</sup>, bien qu'elles soient toujours en usage aujourd'hui.

En résumé, les caractéristiques extra-musicales qui connotent le Moyen Âge dans le dungeon synth sont pratiquement toutes identiques à celles que l'on retrouve dans le black metal dans le même but. En effet, l'écriture gothique et les représentations d'édifices médiévaux, de la guerre et de la peste noire sont communes aux deux genres. En revanche, la présence de reproductions de miniatures médiévales véritables est propre au dungeon synth.

## 5.2. Caractéristiques musicales

Pilo explique que les références au Moyen Âge dans le black metal norvégien sont moins explicites que les références extra-musicales précitées, que la frontière entre médiévalisme musical et réinterprétation de la musique folklorique est parfois floue et

---

<sup>1030</sup> Chaucerian Myth, *Butterfly Dance (Yanni Cover)*, 1 fichier MP3, autopublication, s. n., 2017.

<sup>1031</sup> Chaucerian Myth, *Troilus and Criseyde*, 8 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2017. Première réédition : Chaucerian Myth, *Troilus and Criseyde*, 1 cassette, Fogged Entity, 012, 2024.

<sup>1032</sup> Chaucerian Myth, *The Canterbury Tales*, 4 cassettes, Out Of Season, oos19, 2016.

<sup>1033</sup> Pérez-Simon, Maud, *op. cit.*, p. 74.

<sup>1034</sup> Tir, *Urd, Skuld & Verdandi*, enregistré en 2018, 1 cassette, Repose Records, REPOSE003, 2019.

<sup>1035</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

que ces références musicales ont plutôt lieu dans la première génération de la scène norvégienne<sup>1036</sup>. Néanmoins, la musique médiévale est évoquée dans le black metal de plusieurs manières : dans le choix de l'instrumentarium, dans les éléments mélodico-rythmiques, et dans l'harmonie et la mélodie, ce que je rapporte dans ce sous-chapitre.

Ces caractéristiques musicales évoquant le Moyen Âge sont également présents dans le dungeon synth. Pilo considère d'ailleurs que « Ham Som Reiste » (*Det Som Engang Var*<sup>1037</sup>, 1993), « Tomhet » (*Hvis Lyset Tar Oss*<sup>1038</sup>, 1993), *Dauði Baldrs*<sup>1039</sup> (1997) et *Hliðskjálf*<sup>1040</sup> (1999) de **Burzum**, *Fata Morgana*<sup>1041</sup> (1995) de **Fata Morgana**, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*<sup>1042</sup> (1993), *Født Til Å Herske*<sup>1043</sup> (1994), et *Ånden Som Gjorde Opprør*<sup>1044</sup> (1995) de **Mortiis** sont des enregistrements musicalement médiévalistes<sup>1045</sup>. Par ailleurs, à la suite de leur analyse des dix enregistrements les plus écoutés (en 2023) sur la chaîne *YouTube* The Dungeon Synth Archives, Dima et Pilo concluent qu'il existe potentiellement un style dungeon synth car ils observent un ensemble de traits stylistiques récurrents, qui sont cependant identiques à ceux repérés

---

<sup>1036</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 249.

<sup>1037</sup> Burzum, *Det Som Engang Var*, enregistré en 1992, 1 CD, Cymophane Productions, EYE 001, 1993.

<sup>1038</sup> Burzum, *Hvis Lyset Tar Oss*, enregistré en 1992, 1 cassette, Misanthropy Records, AMAZON 001, 1993.

<sup>1039</sup> Burzum, *Dauði Baldrs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.

<sup>1040</sup> Burzum, *Hliðskjálf*, enregistré en 1998, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 021 et Cymophane Productions, EYE 006, 1999.

<sup>1041</sup> Fata Morgana, *Fata Morgana*, 1 CD, Dark Dungeon Music, Tower CD1, 1995.

<sup>1042</sup> Mortiiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Mortiiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, Pagan Records, MOON MC 014, 1995.

<sup>1043</sup> Mortiiis, *Født Til Å Herske*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1994. Première réédition : Mortiiis, *Født Til Å Herske*, 1 CD, Malicious Records, MA003CD, 1994.

<sup>1044</sup> Mortiiis, *Ånden Som Gjorde Opprør*, enregistré en 1994, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.31, 1995.

<sup>1045</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 250.

par le musicologue Eric Smialek<sup>1046</sup> dans une recherche sur les signifiants du Moyen Âge dans le black metal<sup>1047</sup>.

Avant de poursuivre, et bien que le médiévalisme ait été défini dans le sous-chapitre précédent, il est nécessaire de spécifier ce que l'on entend par « médiévalisme *en musique* » ; la musicologue Annette Kreutziger-Herr le définit comme suit :

Appliqué à la musique, le terme « médiévalisme » désigne la réalisation reproductive ou productive de la musique médiévale ou de la culture médiévale en musique. Il inclut les pratiques d'exécution historiques, les aspects des renouveaux populaires du Moyen Âge (par exemple la Society for Creative Anachronism, les marchés médiévaux et des exemples spécifiques de pop, de rock et de heavy metal), et le médiévalisme productif dans le domaine de la composition ou l'effort de reconstruction pour rendre le Moyen Âge présent en citant ou en faisant allusion à la musique médiévale ou à la culture musicale médiévale dans son ensemble (par exemple, les musiques de films de Miklós Rózsa, le discours international autour du *Seigneur des Anneaux* et de ses adaptations cinématographiques, la réception des légendes arthuriennes dans la série *Star Wars* de George Lucas, et les compositions basées sur des modèles médiévaux)<sup>1048</sup>.

Selon cette définition, la musique médiévaliste se réfère à la musique et à la culture musicale du Moyen Âge de deux manières : soit en les reproduisant de la manière la plus exacte possible (médiévalisme reproductif), soit en le citant ou en y faisant allusion dans les compositions (médiévalisme productif)<sup>1049</sup>. Bien qu'un artiste comme Sigurd « Satyr » Wongraven (**Wongraven**) considère que sa musique relève d'un style médiéval<sup>1050</sup>, ni *Fjelltronen*<sup>1051</sup> (1995) ni aucun autre enregistrement de dungeon synth ne tentent d'être véritablement fidèles à la musique et à la culture musicale du Moyen Âge. Dès lors, si l'on s'en tient à la définition de Kreutziger-Herr, les artistes de

---

<sup>1046</sup> Smialek, Eric, « Getting Medieval: Signifiers of the Middle-Ages in Black Metal Aesthetics », dans Barratt-Peacock, Ruth et Ross Hagen (éd.), *Medievalism and Metal Music Studies: Throwing Down the Gauntlet*, Bingley, Emerald Publishing Limited, 2019, p. 33-55.

<sup>1047</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 153.

<sup>1048</sup> Kreutziger-Herr, Annette, « Medievalism (Fr. médiévalisme; Ger. Mittelalterrezeption) », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/om-o-9781561592630-e-0002261008#omo-9781561592630-e-0002261008>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> juillet 2014, consulté le 14 juillet 2025. (Je traduis et souligne.)

<sup>1049</sup> *Ibidem*.

<sup>1050</sup> Entretien d'Aasmund et Oðinn avec Satyr dans Aasmund et Oðinn (éd.), « Satyricon », *Einherjum*, vol. 1, Norvège, 1995, p. 2 ; Entretien de Melankol avec Satyr dans Melankol (éd.), « Wongraven », dans *Nordic Vision: Norwegian Black Metal Magazine*, vol. 3, printemps 1995, p. 32.

<sup>1051</sup> Wongraven, *Fjelltronen*, enregistré en 1993, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 006, 1995.

dungeon synth pratiqueraient plutôt un médiévalisme musical productif, citant ou évoquant la musique du Moyen Âge dans son ensemble, et non reproduisant celle-ci exactement. En effet, Dima et Pilo considèrent que les traits musicaux médiévalistes participent de la réinvention d'une musique médiévale, influencée par les représentations modernes des répertoires dits « anciens »<sup>1052</sup>.

Les premiers éléments musicaux qui relèvent du médiévalisme dans le dungeon synth sont les sonorités d'instruments choisies par les artistes. Pilo considère que le black metal est une musique médiévaliste par le choix que font les musiciens de timbres instrumentaux à connotation médiévale reproduits généralement à l'aide de synthétiseurs<sup>1053</sup>, cherchant ainsi davantage à évoquer le Moyen Âge qu'à être vraisemblables ; c'est pourquoi on parle de *sonorités* médiévales et non d'*instruments* médiévaux<sup>1054</sup>. Les instruments des enregistrements de dungeon synth que Dima et Pilo ont étudiés connotent eux aussi une époque prémoderne, bien qu'ils proviennent, en réalité, de plusieurs époques et aires culturelles. Les sons de synthèse imitent alors des instruments à vent (flûtes, cuivres), des instruments à cordes (harpe, clavecin), des percussions (timbales, tambourins<sup>1055</sup>, tambour, cloches<sup>1056</sup>) et l'orgue<sup>1057</sup>. Des chœurs de voix masculines ou féminines de synthèse sont également présents dans la musique dungeon synth<sup>1058</sup> ; ils confèrent à la fois une connotation religieuse, en évoquant la musique vocale médiévale, et une connotation épique car ils sont beaucoup utilisés dans les musiques de films néo-hollywoodiennes. Cependant, la grande majorité des sons utilisés dans le dungeon synth ne ressemble à aucun instrument acoustique facilement identifiable. Par ailleurs, les instruments solistes portent généralement un thème, tandis que des nappes de synthétiseurs remplissent l'espace sonore<sup>1059</sup>.

---

<sup>1052</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 154.

<sup>1053</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 251.

<sup>1054</sup> *Idem*, p. 252.

<sup>1055</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 153.

<sup>1056</sup> *Idem*, p. 162.

<sup>1057</sup> *Ibidem*.

<sup>1058</sup> *Idem*, p. 153.

<sup>1059</sup> *Idem*, p. 154.

L'instrumentarium de synthèse connoté « médiéval » se retrouve, par exemple, dans « Det var en gang et menneske » (*Fjelltronen*<sup>1060</sup>, 1995) de **Wongraven** où des sonorités de flûte et d'orgue (le son de ce dernier est fréquemment mobilisé dans ces enregistrements)<sup>1061</sup> peuvent être entendues, accompagnées d'un chœur tout au long du morceau<sup>1062</sup>. **Mortiis** emploie aussi des cordes et vents de synthèse dans *The Song Of A Long Forgotten Ghost*<sup>1063</sup> (1993), des cuivres et des sonorités faisant penser au basson et à la harpe dans « Født Til Å Herske Part I » et des chœurs dans « Født Til Å Herske Part II » (*Født Til Å Herske*<sup>1064</sup>, 1994). **Burzum** met, quant à lui, à l'œuvre des sonorités proches du clavecin, des cordes pincées au son entre basse électrique et harpe, des vents et des cuivres dans « Ham Som Reiste » (*Det Som Engang Var*<sup>1065</sup>, 1993) et des sonorités de harpe dans « Hermoðr á Helferð » (*Dauði Baldrs*<sup>1066</sup>, 1997). Enfin, les percussions, telles que les tambours et les timbales, sont fréquentes sur « Tiden er en stenlagt grav » (*Fjelltronen*) de **Wongraven**, *The Song Of A Long Forgotten Ghost* de **Mortiis** et *Dauði Baldrs* de **Burzum**<sup>1067</sup>.

En plus des sonorités instrumentales médiévales, la musique de cette époque est également représentée dans le black metal par des caractéristiques mélodico-rythmiques<sup>1068</sup> : des mouvements pendulaires entre la fondamentale et son ton inférieur (*ostinato* harmonique), auxquels s'ajoute généralement un motif répété et transposé sur chacun des tons, ainsi que l'utilisation du bourdon et de la quinte à

---

<sup>1060</sup> Wongraven, *Fjelltronen*, enregistré en 1993, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 006, 1995.

<sup>1061</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 251.

<sup>1062</sup> *Idem*, p. 252.

<sup>1063</sup> Mortiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Mortiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, Pagan Records, MOON MC 014, 1995.

<sup>1064</sup> Mortiis, *Født Til Å Herske*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1994. Première réédition : Mortiis, *Født Til Å Herske*, 1 CD, Malicious Records, MA003CD, 1994.

<sup>1065</sup> Burzum, *Det Som Engang Var*, enregistré en 1992, 1 CD, Cymophane Productions, EYE 001, 1993.

<sup>1066</sup> Burzum, *Dauði Baldrs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.

<sup>1067</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 252.

<sup>1068</sup> *Ibidem*.

vide<sup>1069</sup>. Cette deuxième caractéristique musicale médiévaliste est aussi présente dans le *dungeon synth*. On trouve, par exemple, un mouvement pendulaire entre ré et do dans « Ham Som Reiste » (*Det Som Engang Var*<sup>1070</sup>, 1993) de **Burzum**, accompagné d'un ré martelé, et dans « Tomhet » (*Hvis Lyset Tar Oss*<sup>1071</sup>, 1993), sur lequel est joué le motif ré-fa-mi-fa-ré-fa-mi-la, transposé au ton inférieur sans la dernière note dans la seconde partie du morceau, et accompagné d'un bourdon sur ré. Un mouvement pendulaire entre ré, la et sol est également entendu dans « Født Til Å Herske Part I » (*Født Til Å Herske*<sup>1072</sup>, 1994) de **Mortiis**, sur lequel se pose le motif la-do-ré-mi, transposé après en sol-si-do-ré<sup>1073</sup>. « A Forest Path » (*Fata Morgana*<sup>1074</sup>, 1995) de **Fata Morgana** comprend, quant à lui, un ostinato alternant entre la et mi, constituant un bourdon sur une quinte à vide. Une autre quinte à vide est trouvée dans « Visjoner av en eldgammel fremtid » (*Ånden Som Gjorde Opprør*<sup>1075</sup>, 1995) de **Mortiis**<sup>1076</sup>. L'artiste dit lui-même que sa musique sonne médiévale et donne un sentiment médiéval à l'auditeur bien que ce ne soit pas le seul objectif qu'il donne à ses enregistrements<sup>1077</sup>.

Enfin, Dima et Pilo repèrent un troisième élément médiévaliste dans la musique *dungeon synth* : la simplicité et le caractère cyclique de l'harmonie et la mélodie. D'un point de vue harmonique, on retrouve régulièrement des navettes bitoniques à intervalle d'un ton, de quarte<sup>1078</sup> ou de demi-ton<sup>1079</sup>. Les lignes mélodiques, quant à

---

<sup>1069</sup> *Idem*, p. 254.

<sup>1070</sup> Burzum, *Det Som Engang Var*, enregistré en 1992, 1 CD, Cymophane Productions, EYE 001, 1993.

<sup>1071</sup> Burzum, *Hvis Lyset Tar Oss*, enregistré en 1992, 1 cassette, Misanthropy Records, AMAZON 001, 1993.

<sup>1072</sup> Mortiis, *Født Til Å Herske*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1994. Première réédition : Mortiis, *Født Til Å Herske*, 1 CD, Malicious Records, MA003CD, 1994.

<sup>1073</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 254.

<sup>1074</sup> Fata Morgana, *Fata Morgana*, 1 CD, Dark Dungeon Music, Tower CD1, 1995.

<sup>1075</sup> Mortiis, *Ånden Som Gjorde Opprør*, enregistré en 1994, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.31, 1995.

<sup>1076</sup> Pilo, Baptiste, ... », *op. cit.*, p. 254.

<sup>1077</sup> Entretien avec Mortiis dans O'Malley, Stephen F. (éd.), « Mortiis », dans *Descent*, vol. 2, Seattle, hiver/printemps 1995, p. 43.

<sup>1078</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 153.

<sup>1079</sup> *Idem*, p. 161.

elles, sont brèves<sup>1080</sup>, composées généralement d'une<sup>1081</sup>, deux ou quatre mesures, et répétées et transposées d'un ton à l'autre. En ce qui concerne l'arrangement, les deux musicologues ont relevé des harmonies à la quarte ou à la quinte, ainsi que des fondamentales tenues à la basse et accompagnant la ligne mélodique principale. En outre, les tempos lents et les rythmes iambiques avec un accent sur la levée sont martiaux ou dansants, selon l'instrument et la métrique binaire ou ternaire (en 6/8)<sup>1082</sup>.

En somme, le médiévalisme musical productif, et non reproductif, du dungeon synth présente un ensemble de caractéristiques musicales qui, comme les éléments extra-musicaux étudiés précédemment, sont communes à celles du black metal. Les sonorités médiévales de synthèse, les caractéristiques mélodico-rythmiques, telles que les mouvements pendulaires, les bourdons et les quintes à vides, mais aussi le déroulement harmonique et mélodique des enregistrements de dungeon synth sont, en effet, identiques aux enregistrements médiévalistes de black metal. Ce relevé d'éléments médiévalistes dans la musique dungeon synth gagnerait toutefois à être réalisé à partir d'un corpus d'enregistrements plus vaste.

---

<sup>1080</sup> *Idem*, p. 153.

<sup>1081</sup> *Idem*, p. 161.

<sup>1082</sup> *Idem*, p. 153.

## 6. Imaginaire fantasy

Le terme « fantasy » revient à maintes reprises dans les définitions du dungeon synth exposées dans le chapitre 2.1 de ce travail. Dans le *Dictionnaire de la fantasy* qu'elle a dirigé, la professeure de littérature générale et comparée Anne Besson définit la fantasy comme suit :

[La fantasy,] c'est l'ensemble des œuvres dont le monde fictionnel, qu'il s'agisse du nôtre ou d'un « monde secondaire » autonome, qu'ils communiquent ou prennent place dans un « multivers », est marqué par la présence du surnaturel magique. D'autres lois échappant à la physique y règnent, impliquant le plus souvent un niveau de développement pré-technologique, et une inspiration tirée du passé historique, en particulier antique et médiéval [...]. D'autres créatures y vivent aux côtés des hommes, souvent inspirées par les mythologies et les folklores : en effet, la fantasy hérite de la tradition des récits merveilleux (mythes, légendes, contes), dont elle récupère le « surnaturel naturalisé », c'est-à-dire le fait que la présence des dieux, des héros ou des fées ne constitue en rien une anomalie ou une bizarrerie dans leur contexte, apparaissant au contraire non pas banale mais concevable, voire « normale » – conforme aux normes alternatives, aux possibles de ces mondes-là<sup>1083</sup>.

Ainsi définie, la fantasy désigne donc l'ensemble des œuvres dans le monde fictionnel duquel le surnaturel magique et les créatures non-humaines sont normales<sup>1084</sup>. La présence de la fantasy, déjà effective dans les enregistrements de black metal norvégien des années 1990, est exacerbée dans les œuvres de dungeon synth. En effet, Iulia Dima et Baptiste Pilo expliquent que la majorité des références culturelles dans les œuvres de dungeon synth sont constituées d'éléments imaginaires<sup>1085</sup>. Par ailleurs, Ruslan Aarsland considère que le dungeon synth n'évalue pas la fantasy comme un « simple divertissement amusant »<sup>1086</sup> mais comme quelque chose de sérieux et solennel<sup>1087</sup>. Il ajoute également que l'objectif du dungeon synth est de continuer à

---

<sup>1083</sup> Besson, Anne, « Avant-propos », dans Besson, Anne (éd.), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 8.

<sup>1084</sup> *Ibidem*.

<sup>1085</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, « Donjons & synthétiseurs : le dungeon synth, émergence d'un genre musical sur YouTube et Bandcamp », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 149.

<sup>1086</sup> Aarsland, Ruslan, *Dungeon Synth: The Rebirth of the Legend*, Londres, Cult Never Dies, 2022, p. 15. (Je traduis.)

<sup>1087</sup> *Ibidem*.



explorer les atmosphères et paysages du black metal avec des synthétiseurs, mais de célébrer ces mondes fantaisistes à un rythme plus lent que celui du black metal<sup>1088</sup>.

La fantasy est d'ailleurs une influence pour plusieurs projets de dungeon synth, par exemple **Mortiis**<sup>1089</sup>, **Erang**<sup>1090</sup>, **Seregost**<sup>1091</sup>, **Werna Wolf**<sup>1092</sup> et **Wooden Vessels**<sup>1093</sup>. Elle est aussi intimement liée aux projets de plusieurs artistes que j'ai interrogés. Par exemple, chaque album de **Sylfvr**, sauf le premier, raconte une histoire fantasy<sup>1094</sup>. La musique de **Seregost** a, quant à elle, ses fondations dans la fantasy et dans la science-fiction et est réalisée pour les mondes fantasy que Dan crée depuis son enfance<sup>1095</sup>.

L'importance de l'imaginaire fantasy dans le dungeon synth est également affirmée par sa présence dans les noms de projets, les titres d'enregistrements et de morceaux, les pochettes d'enregistrements, les textes qui accompagnent ceux-ci, les discours de réception, tels que les commentaires en ligne et les récits des origines du genre<sup>1096</sup>, mais également dans les étiquettes attribuées aux enregistrements. Récemment, « dungeon synth vampirique », « *fantasy synth* » (« synthé de fantasy ») et « *goblin synth* » (« synthé de gobelin ») font clairement allusion à la fantasy. En revanche, les étiquettes faisant référence à la fantasy avant 2011 sont plus rares ; celles qui s'en rapprochent le plus, sans véritablement pouvoir en faire partie, sont « ambient démoniaque » et « musique de conte de fée ».

---

<sup>1088</sup> *Idem*, p. 13.

<sup>1089</sup> « History of Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/History\\_of\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/History_of_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 7 novembre 2024.

<sup>1090</sup> Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 53.

<sup>1091</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, à distance, 15 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 152-165).

<sup>1092</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, à distance, 5 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 179-194).

<sup>1093</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, à distance, 2 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 195-208).

<sup>1094</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Sylfvr, à distance, 4 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 166-174).

<sup>1095</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, *op. cit.*

<sup>1096</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 150.

À travers les caractéristiques extra-musicales, principalement les aspects visuel et textuel des enregistrements de dungeon synth, j'étudie la présence de créatures fantastiques, de sorciers et mages et de l'univers du romancier John Ronald Reuel Tolkien, qui témoignent tous d'un imaginaire fantasy. Je me penche ensuite sur les « projets-concepts » de dungeon synth, construits autour d'une thématique fantasy unique, en particulier celui de **Mortiis**.

## 6.1. Caractéristiques extra-musicales

À partir du même corpus des dix enregistrements les plus populaires (en 2023) sur The Dungeon Synth Archives, dont j'ai précédemment cité les caractéristiques musicales médiévalistes, Dima et Pilo étudient la dimension visuelle et textuelle du dungeon synth, sous le prisme de la fantasy<sup>1097</sup>. L'imaginaire véhiculé par ces deux dimensions est conventionnel et complet car les artistes puisent dans toutes les traditions et supports de la fantasy comme dans un « réservoir de références surdéterminées »<sup>1098</sup> pour créer leurs œuvres<sup>1099</sup>. Par ailleurs, les pochettes d'enregistrements sont un intermédiaire<sup>1100</sup> entre l'auditeur et le contenu musical de l'œuvre ; elles mettent visuellement en place l'imaginaire véhiculé par l'enregistrement. Il est également nécessaire de préciser que certains éléments médiévalistes cités précédemment sont communs à ceux de la fantasy, ainsi que cela a été mentionné quand c'est le cas. Néanmoins, ils s'articulent aussi « autour d'éléments de l'ordre du merveilleux »<sup>1101</sup>, qui sont étrangers au médiévalisme, tels que des personnages fantastiques et des aspects de l'univers de J. R. R. Tolkien, que j'étudie au sein de cette section.

---

<sup>1097</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 150.

<sup>1098</sup> *Idem*, p. 152.

<sup>1099</sup> *Ibidem*.

<sup>1100</sup> *Idem*, p. 150.

<sup>1101</sup> *Idem*, p. 151.

### 6.1.1. Personnages récurrents

Le premier de ces éléments sont la présence d'êtres fantastiques, comme le dragon<sup>1102</sup>, « [...] créature de fantasy par excellence, celle dont la seule présence sur une couverture ou sur une jaquette signale son appartenance au genre »<sup>1103</sup>. On en retrouve un en plein vol sur la pochette de *Dragons of Autumn Twilight*<sup>1104</sup> (1998) de **Casket of Dreams** (fig. 24), dont le titre (« Dragons du Crépuscule d'Automne ») fait également référence à cette créature. Le dragon sur la pochette de *V*<sup>1105</sup> (2019) de **Fief**, réalisée par Silvana Massa<sup>1106</sup>, est, quant à lui, endormi (fig. 25), tandis que la jaquette de *Dark Creations*<sup>1107</sup> (2022) de **Dragon King**, dont le nom du projet (« Roi Dragon ») s'y réfère aussi, en présente deux, dont l'un est en train de rugir (fig. 26).

Le goblin est aussi présent dans l'iconographie<sup>1108</sup> et les textes du dungeon synth, comme dans le titre et sur la jaquette de l'album *Treasure Goblin*<sup>1109</sup> (2025) (« Goblin au Trésor ») de **Cave Spellcaster** (fig. 27), ou encore dans le titre de l'album *The Goblin Market*<sup>1110</sup> (2020) (« Le Marché de Goblin ») de **Criptadel**. Le goblin fait partie, avec les orques et les trolls, des monstres et des races monstrueuses les plus communes dans la fantasy<sup>1111</sup>.

Dima et Pilo relèvent ensuite la présence occasionnelle du sorcier ou du mage, souvent confondus avec la figure du vieillard, et parfois accompagné d'un livre ou grimoire.

---

<sup>1102</sup> *Idem*, p. 151.

<sup>1103</sup> Bost-Fievet, Mélanie, « Dragon », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 94.

<sup>1104</sup> Casket of Dreams, *Dragons of Autumn Twilight*, 1 CD, Wild Rags Records, WWR 116, 1998.

<sup>1105</sup> Fief, *V*, 7 fichiers FLAC, autopublication, s. n., 2019. Première réédition : Fief, *V*, 1 cassette, Out Of Season, oos110, 2020.

<sup>1106</sup> Notes pour Fief, *V*, 1 cassette, Out Of Season, oos110, 2020, s. p.

<sup>1107</sup> Dragon King, *Dark Creations*, 1 cassette, Dungeons Deep Records, DDR118, 2022.

<sup>1108</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

<sup>1109</sup> Cave Spellcaster, *Treasure Goblin*, 1 cassette, Mushroom Keep Records, MKR – 011, 2025.

<sup>1110</sup> Criptadel, *The Goblin Market*, 10 fichiers MP3, Gondolin Records, GON070, 2020.

<sup>1111</sup> Bost-Fievet, Mélanie, « Dragon », dans Besson, Anne (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 254.

On retrouve ce type de personnage sur les jaquettes de *Le Secret du Sage*<sup>1112</sup> (2017) de **Ménestrel** (fig. 28) et de *The Lunar Lexicon*<sup>1113</sup> (2019) d'**Aindulmedir** (fig. 29)<sup>1114</sup>. Les titres de plusieurs enregistrements font également référence à des sorciers ou des mages, par exemple : *Crypt Of The Wizard*<sup>1115</sup> (1997) (« La Crypte Du Sorcier ») de **Mortiis**, *The Sleeping Wizard*<sup>1116</sup> (2020) (« Le Sorcier Dormant ») et *The Entombed Wizard*<sup>1117</sup> (2021) (« Le Sorcier Enseveli ») d'**Umbria**, ainsi que *The Wizard's Gathering*<sup>1118</sup> (2024) (« Le Rassemblement du Sorcier ») de **Règne**. Le nom du projet états-unien **Crypt Mage** (« Mage de la Crypte ») renvoie également à ce personnage, comme celui de **Hedge Wizard**, qui se traduit littéralement par « Sorcier de la Haie », mais qui fait surtout référence à un sorcier inexpérimenté dans les œuvres de fantasy<sup>1119</sup>.

De manière humoristique, l'auteur en ligne Miloš Hroch soulève un point réel en avançant que les noms de projets de dungeon synth semblent avoir été générés aléatoirement à partir d'un glossaire de fantasy<sup>1120</sup>. Bien que je ne pense pas que beaucoup de noms de projets aient été aléatoirement conçus, il existe effectivement plusieurs générateurs aléatoires de noms de projets de dungeon synth en ligne, mais il est impossible de savoir s'ils sont véritablement utilisés<sup>1121</sup>.

---

<sup>1112</sup> Ménestrel, *Le Secret du Sage*, 1 cassette, autopublication, s. n., 2017.

<sup>1113</sup> Aindulmedir, *The Lunar Lexicon*, 1 cassette, Hypnagoga Press, HYPNA06, 2019.

<sup>1114</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

<sup>1115</sup> Mortiis, *Crypt Of The Wizard*, 1 CD, Dark Dungeon Music, TOWER CD 2, 1997.

<sup>1116</sup> Umbria, *The Sleeping Wizard*, 1 cassette, Gondolin Records, GON062, 2020.

<sup>1117</sup> Umbria, *The Entombed Wizard*, 10 fichiers FLAC, autopublication, s. n., 2021. Première réédition : Umbria, *The Entombed Wizard*, 1 cassette, Gondolin Records, GON096, 2022.

<sup>1118</sup> Règne, *The Wizard's Gathering*, 1 cassette, Yugoth Records, YUG049, 2024.

<sup>1119</sup> « The Tough Guide to Fantasyland », *TV Tropes*, [en ligne], <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Literature/TheToughGuideToFantasyland>, s. d., consulté le 25 juillet 2025.

<sup>1120</sup> Hroch, Miloš, « Rumbling Under The Mountains: A report On Czech Dungeon Synth », *The Quietus*, [en ligne], <https://thequietus.com/quietus-reviews/quietus-international/czech-dungeon-synth-review/>, mis en ligne le 14 avril 2020, consulté le 24 janvier 2025.

<sup>1121</sup> J'ai demandé cinq suggestions à deux de ces générateurs. Le premier, créé par le musicien **Rap2h**, a donné « *Tower and Demon* » (« Tour et Démon »), « *Ancient but Celestial* » (« Ancien mais Céleste »), « *The Goblin in the Wood* » (« Le Gobelin dans le Bois »), « *Curse in the Town* » (« Malédiction en Ville »), et « *Tomb for King* » (« Tombe pour Roi ») (Rap2h, *Dungeon Synth Name Generator*, [en ligne], <https://dungeon-synth-name-generator.vercel.app/>, s. d., consulté le 24 juillet 2025).

### 6.1.2. Univers de J. R. R. Tolkien

La troisième caractéristique extra-musicale qui témoigne de la fantasy dans le dungeon synth est la présence de l'univers de Tolkien dans les œuvres du genre. L'historien Christopher Thompson explique que, bien que les thèmes et concepts apparentés à l'univers créé par le romancier soient employés dans différents genres de rock et dans le heavy metal entre les années 1960 et 1980, c'est la scène norvégienne qui est la première à intégrer ces éléments au black metal<sup>1122</sup>. En effet, les projets et enregistrements de black metal font souvent référence à des lieux fictifs et à l'imaginaire de la noirceur<sup>1123</sup>, deux éléments qui se rejoignent dans les emprunts que font les artistes à l'univers de Tolkien<sup>1124</sup>. Par exemple, leurs noms de scène sont généralement issus des mythologies nordique ou germanique et de l'œuvre de Tolkien<sup>1125</sup>.

Ces emprunts à Tolkien ne sont pas étrangers au dungeon synth<sup>1126</sup>. Tout d'abord, beaucoup de projets tirent leur nom d'un élément de l'imaginaire de Tolkien. **Burzum** est l'un des premiers à avoir intégré des références à l'univers du romancier dans le

---

2025.). Le second, créé par Aveline Baudelaire, avec qui je me suis entretenue dans le cadre de ce travail, a donné : « *Dim Orchard* » (« Verger Sombre »), « *Mistbound Dungeon* » (« Donjon Brumeux »), « *Steel Monolith* » (« Monolithe d'Acier »), « *Hidden Lake* » (« Lac Caché »), « *Moonlight Age* » (« Âge du Clair de lune ») (Baudelaire, Aveline, « dungeon synth project name generator », *Awren Nuit*, [en ligne], <http://awrennuit.com/#/project-name-generator>, s. d., consulté le 24 juillet 2025.). Les mots « gobelin », « démon » et « malédiction » sont issus de l'univers de la fantasy, tandis que « tour » et « donjon », voire « ancien » et « âge », font davantage référence au Moyen Âge. Ces générateurs ne semblent donc pas entièrement puiser dans des listes de vocabulaire de fantasy mais également dans le champ lexical du Moyen Âge et du passé, de l'obscurité et de la nature.

<sup>1122</sup> Thompson, Christopher, *Norges Våpen. Cultural Memory and Uses of History in Norwegian Black Metal*, thèse de doctorat en histoire, Uppsala Universitet, 2019, p. 64.

<sup>1123</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme empreint de *fantasy* », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 247.

<sup>1124</sup> *Idem*, p. 248.

<sup>1125</sup> Hagen, Ross, « Musical Style, Ideology, and Mythology in Norwegian Black Metal », dans Berger, Harris M., Paul D. Greene et Jeremy Wallach (éd.), *Metal Rules the Globe: Heavy Metal Music Around the World*, Durham, Duke University Press, 2011, p. 190.

<sup>1126</sup> IASPM Branche Francophone d'Europe, « Séminaire #6 - Black Metal et musiques électroniques », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=mg5sL2jrpMY>, mis en ligne le 24 janvier 2022, consulté le 6 mars 2025.

black metal<sup>1127</sup> et, par extension, puisqu'il fait partie des pionniers du genre, dans le dungeon synth. En effet, le mot « burzum » se réfère à Sauron et ses forces<sup>1128</sup> et signifie « ténèbres »<sup>1129</sup>. Ainsi que l'explique Varg Vikernes, il s'agit d'un des mots en noir parler inscrits sur l'Anneau unique dans *Le Seigneur des Anneaux*<sup>1130</sup>. **Thangorodrim** est également autant le nom de projet de dungeon synth que celui d'un massif montagneux de la Terre du Milieu<sup>1131</sup>. Par ailleurs, ainsi que l'explique Dan (Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc.), le nom de son projet **Seregost** vient du même univers<sup>1132</sup>, bien que cette forteresse du Mordor ait été inventée par des fans<sup>1133</sup>. C'est dans *Lindalë*<sup>1134</sup> que **Werna Wolf** rend, quant à lui, hommage à Tolkien<sup>1135</sup>. En effet, « *lindale* » signifie « musique » en quenya, langue inventée par le romancier<sup>1136</sup>. Le nom du projet **Nirnaeth** est également une référence à l'œuvre de Tolkien. En effet, « Nirnaeth Arnoediad » est le nom elfique de la bataille des Larmes

---

<sup>1127</sup> Thompson, Christopher, *op. cit.*, p. 65.

<sup>1128</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 248.

<sup>1129</sup> Tolkien, John Ronald Reuel, *Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau*, Paris, Galimard Jeunesse, 2000, p. 98.

<sup>1130</sup> Vikernes, Varg, « A Burzum Story: Part I - The Origin And Meaning », *Burzum.org*, [en ligne], [https://www.burzum.org/eng/library/a\\_burzum\\_story01.shtml](https://www.burzum.org/eng/library/a_burzum_story01.shtml), mis en ligne en décembre 2004, consulté le 21 juillet 2025. L'inscription de l'Anneau unique consiste en deux vers d'un poème elfique : « *Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, / Ash nazg thrakatulûk agh burzum-ishi krimpatul.* » Leur traduction en langue commune est rapportée par Gandalf dans le premier tome du *Seigneur des Anneaux* : « Un Anneau pour les gouverner tous, un Anneau pour les trouver, / Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier. » (Tolkien, John Ronald Reuel, *Le Seigneur des Anneaux*, *op. cit.*, p. 98.)

<sup>1131</sup> « Thangorodrim », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], <https://fr.wikipedia.org/wiki/Thangorodrim>, dernière mise à jour le 25 juin 2024, consulté le 21 juillet 2025.

<sup>1132</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc., *op. cit.*

<sup>1133</sup> « Seregost », *Fandom*, [en ligne], <https://lotr.fandom.com/fr/wiki/Seregost>, dernière mise à jour le 10 novembre 2023, consulté le 21 juillet 2025.

<sup>1134</sup> Werna Wolf, *Lindalë*, 8 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2023.

<sup>1135</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, *op. cit.*

<sup>1136</sup> « Ainulindalë », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ainulindal%C3%AB>, dernière mise à jour le 7 juillet 2025, consulté le 21 juillet 2025.

Innombrables, cinquième bataille de la guerre du Beleriand<sup>1137</sup>, relatée dans *Le Silmarillion*<sup>1138</sup>.

Les visuels du dungeon synth ne sont pas non plus en reste face à l'univers de Tolkien. Par exemple, la plupart des pochettes des enregistrements publiés par **Hole Dweller** font figurer un Hobbit ; celle de *flies the coop*<sup>1139</sup> (2019) représente un Hobbit appuyé sur un bâton et fumant la pipe (fig. 30)<sup>1140</sup>. Des illustrations d'Alan Lee, illustrateur des œuvres de Tolkien, se retrouvent également sur des pochettes d'enregistrements de dungeon synth comme celle de la réédition de *Quenta Silmarillion*<sup>1141</sup> (2017) de **Sirion**<sup>1142</sup> (fig. 35)<sup>1143</sup>, dont le titre fait aussi référence à une partie du *Silmarillion* de Tolkien.

Les elfes, ou leur écriture, sont aussi présents dans plusieurs œuvres de dungeon synth, comme dans le titre de *Dreams of the Sylvan Elves*<sup>1144</sup> (2018) (« Rêves des Elfes Sylvains ») d'**Arathgoth**, faisant référence à une des principales branches d'elfes de la Terre du Milieu, ou encore sur la pochette d'*Age of Legends*<sup>1145</sup> (2016) de **Galdur** (fig. 31)<sup>1146</sup>, sous forme d'écriture. Le CD de cet album en lui-même fait, par ailleurs, figurer un autre personnage des mondes de Tolkien, un Nazgûl sur son cheval (fig. 32). Le nom de **Galdur** n'est pas sans rappeler celui de la forteresse située dans la Forêt Noire : Dol Guldur. Cette forêt, également appelée « Forêt de Mirkwood », est

---

<sup>1137</sup> « Nírnaeth Arnoediad », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], [https://fr.wikipedia.org/wiki/N%C3%ADrnaeth\\_Arnoediad](https://fr.wikipedia.org/wiki/N%C3%ADrnaeth_Arnoediad), dernière mise à jour le 15 février 2024, consulté le 25 juillet 2025.

<sup>1138</sup> Tolkien, John Ronald Reuel, *Le Silmarillion*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 1978.

<sup>1139</sup> Hole Dweller, *flies the coop*, 1 cassette, Dungeons Deep Records, DDR038, 2019.

<sup>1140</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

<sup>1141</sup> Sirion, *Quenta Silmarillion*, 1 CD, Garavluth Record, Garav 001, 2017. Première édition : Sirion, *Quenta Silmarillion*, 1 cassette, Dark Forest Promotion, DF 03, 2001.

<sup>1142</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

<sup>1143</sup> Je ne suis pas parvenue à trouver d'où provient cette illustration d'Allan Lee précisément. Toutefois, elle figure sur un coffret des trois volumes du *Seigneur des Anneaux* aux éditions Houghton Mifflin.

<sup>1144</sup> Arathgoth, *Dreams of the Sylvan Elves*, 10 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2018.

<sup>1145</sup> Galdur, *Age of Legends*, 1 CD, Werewolf Promotion, WP-CD44, 2016.

<sup>1146</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

évoquée dans le nom et sur les deux faces de la jaquette de la démo<sup>1147</sup> de **Mirkwood**<sup>1148</sup> : l'une sous forme de dessin, présentant également de l'écriture elfique (fig. 33), et l'autre sous forme de carte (fig. 34)<sup>1149</sup>.

Par ailleurs, la littérature non-scientifique rapporte presque systématiquement les œuvres de Tolkien comme influence et/ou inspiration des projets et enregistrements de dungeon synth, ce que confirme Luigi Monteanni<sup>1150</sup>, ainsi que plusieurs personnes avec qui je me suis entretenue<sup>1151</sup>. Il est clair que les œuvres et projets précités s'en inspirent. Toutefois, **Mortiis**, parmi les figures majeures du genre, se distancie de Tolkien dès 1995 : « [...] j'ai commencé à écrire mes paroles *avant* que j'aie lu Tolkien !! Je deviens tellement irrité par toutes les personnes qui font allusion au fait que j'aurais plagié Tolkien<sup>1152</sup>. »

En somme, les caractéristiques extra-musicales du dungeon synth qui font partie de l'imaginaire de la fantasy sont issues du répertoire des personnages fantastiques (dragon, goblin, sorciers et mages) et de l'univers de J. R. R. Tolkien, dont plusieurs noms de projets sont tirés et dont les personnages et lieux sont fréquemment présents dans les textes et les visuels des enregistrements de dungeon synth.

---

<sup>1147</sup> Mirkwood, *Mirkwood*, 1 CD, autopublication, s. n., 1996. Première réédition : Mirkwood, *Mirkwood*, 1 cassette, Mad Labradory, Mad Labradory 33, 2018.

<sup>1148</sup> Le projet **Mirkwood** n'est autre que le projet solo de Michael « Silenius » Gregor de **Summoning** (« Mirkwood (4) », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/artist/7398681-Mirkwood-4>, s. d., consulté le 23 juillet 2025.).

<sup>1149</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

<sup>1150</sup> Monteanni, Luigi, « Year of the Goblin: Tracing New Developments of Digital Folklore and Urban Modes of Living in Online Music Subcultures », *Magazén*, vol. 4, no 2, 2023, p. 306.

<sup>1151</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, à distance, 26 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 25-53) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Fief, à distance, 25 juin 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 64-72) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Garvalf, à distance, 4 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 73-95).

<sup>1152</sup> Entretien de Gro Husmo avec Mortiis dans Husmo, Gro, (éd.), « Mortiis », dans *Valkyrjens Fugler*, vol. 1, Norvège, 1995, p. 3. (Je traduis.)



## 6.2. Projets-concepts

Des projets de dungeon synth fondent leur œuvre entière sur un concept unique prenant place dans un monde fantasy de leur propre création. Ainsi que le définit le chercheur en musique David Owen Montgomery, dans le cadre des musiques rock, l'album-concept est un enregistrement de longue durée en format physique formant un ensemble de morceaux unifiés par une thématique explicite grâce à leur composition musicale et littéraire, et caractérisé par une commercialisation graphique et promotionnelle unifiée elle aussi. La pochette d'un tel album possède également des graphismes apparentés, d'une manière ou d'une autre, au thème musical ou littéraire de l'enregistrement. Les albums-concepts se distinguent des albums « programmatiques » de jazz en cela que du texte ou des paroles communiquent la thématique aux auditeurs<sup>1153</sup>. Plus qu'un terreau fertile pour les albums-concepts, le dungeon synth fait également l'objet de « projets-concepts », élargissant la définition de l'album-concept au projet musical dans son ensemble. Pilo en parle dans sa thèse :

Partant de la définition de l'album concept comme un tout cohérent structuré autour d'éléments pouvant être musicaux, littéraires et visuels servant soit une narration, une thématique ou un message, il nous apparaît alors que cette définition peut également s'appliquer à un groupe ou un projet musical cherchant à développer une forte cohérence entre l'ensemble des éléments le composant : musique, texte, visuel, dimension spectaculaire, communication médiatique, etc.<sup>1154</sup>

Ainsi, le musicologue considère que l'imaginaire fondé sur un concept peut être à deux niveaux : celui des enregistrements et celui du projet dans son ensemble<sup>1155</sup>. Le concept a alors pour but de transmettre des éléments extramusicaux, tels que des idées, des émotions, des atmosphères et des histoires<sup>1156</sup>. De plus, les projets-concepts et les albums-concepts vont souvent de pair étant donné que les albums sont souvent les

---

<sup>1153</sup> Montgomery, David Owen, *The Rock Concept Album: Context and Analysis*, thèse de doctorat en Musique, Université de Toronto, 2002, p. 33.

<sup>1154</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité à une cohérence profonde : les projets périphériques », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 419.

<sup>1155</sup> *Ibidem*.

<sup>1156</sup> *Idem*, p. 416.

véhicules des projets<sup>1157</sup>. Je présente donc, dans ce sous-chapitre, l'application de ce type particulier de projets à la scène dungeon synth ainsi qu'un exemple concret et singulier, celui de **Mortiis**.

### 6.2.1. Application au dungeon synth

Un projet-concept de dungeon synth se construit autour d'une thématique commune à tous ses enregistrements d'un point de vue musical mais également extra-musical. Toutefois, l'industrie de la musique populaire du XXI<sup>ème</sup> siècle élargit l'acception de l'album-concept à d'autres supports médiatiques, par exemple les clips vidéos ou les livres, et aux représentations en direct<sup>1158</sup>. Dès lors, si j'étend la définition d'album-concept aux projets, ainsi que le fait Pilo, les projets-concepts de dungeon synth peuvent aussi développer leur concept thématique à d'autres médias, comme les livres, leur page *Bandcamp*, leur sites internet, leur comptes sur les médias sociaux, *etc.*

Je n'ai pas l'occasion de me pencher sur les albums et projets-concepts de dungeon synth en général<sup>1159</sup>, toutefois, plusieurs d'entre eux sont articulés autour d'un concept thématique fantasy et méritent donc d'être mentionnés dans ce sous-chapitre. Garvalf explique que, à partir de son album *The hollow Earth*<sup>1160</sup>, il a créé un monde parallèle, à l'instar de Tolkien, avec une carte (fig. 36), une langue et une histoire racontant l'épopée de Zéphyr, double de Garvalf dans ce monde. Chacun de ses albums raconte une partie de cette histoire, que l'on peut retrouver sur son site internet<sup>1161</sup> et qu'il souhaite étendre au domaine littéraire, en plus du domaine musical<sup>1162</sup>. Erang a

---

<sup>1157</sup> *Idem*, p. 419.

<sup>1158</sup> Burns, Lori, « The Concept Album as Visual—Sonic—Textual Spectacle: The Transmedial Storyworld of Coldplay's *Mylo Xyloto* », *IASPM Journal*, vol. 6, no 2, 2016, p. 91.

<sup>1159</sup> Pilo en décrit quelques-uns dans Pilo, Baptiste, « Un prolongement de l'imaginaire par le concept », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 416-427.

<sup>1160</sup> Garvalf, *The hollow Earth*, 12 fichiers MP3, autopublication, 2017. Première réédition : Garvalf, *The hollow Earth*, 1 cassette, Moonworshipper Records, MWR – 130, 2022.

<sup>1161</sup> Garvalf, « Dungeon Synth », *Garvalf*, [en ligne], <https://garvalf.ortie.org/index.php?page=main.fr>, s. d., consulté le 25 juillet 2025.

<sup>1162</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Garvalf, *op. cit.*

également inventé un monde, la Terre des Cinq Saisons. Des personnages et des lieux issus de cet univers apparaissent au fil de ses albums. Il a également dessiné une carte de ce monde (fig. 37) et écrit plusieurs textes et poèmes<sup>1163</sup> inspirés de celui-ci<sup>1164</sup>. Une pentalogie d'albums<sup>1165</sup> a aussi été tirée de cet univers. Le projet **Wooden Vessels** a, quant à lui, été créé, entre autres, pour permettre à Aveline Baudelaire de construire son propre monde fantasy. La musicienne explique que chaque album est créé en parallèle d'une nouvelle fantasy et que chaque histoire prend place dans un monde de son invention appelé Dausedmera<sup>1166</sup>.

### 6.2.2. Mortiis, projet-concept par excellence

L'exemple de projet-concept le plus flagrant, probablement le plus populaire, et celui sur lequel je me concentrerai, est **Mortiis**. En effet, les imaginaires médiévaliste et fantasy sont à l'origine même du concept de ce projet<sup>1167</sup>. En construction depuis l'été 1992<sup>1168</sup>, il s'articule autour d'un monde secondaire de fantasy<sup>1169</sup> infini<sup>1170</sup>. Ce concept a été inventé par Håvard « Mortiis » Ellefsen (**Mortiis, Cîntecele Diavolui, Fata Morgana, Håvard – Vond et Vond**) à partir de la première dizaine de paroles qu'il a écrites<sup>1171</sup>. L'artiste en fournit, d'ailleurs, une description dans son livre, *Secrets of my Kingdom: Return to Dimensions Unknown*<sup>1172</sup>, à l'origine autopublié dans les

---

<sup>1163</sup> Erang, « Tales From The Land Of The Five Seasons », *Erang Dungeon Synth*, [en ligne], <https://www.erang-dungeon-synth.com/poems-stories/>, s. d., consulté le 25 juillet 2025.

<sup>1164</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, *op. cit.*

<sup>1165</sup> Erang, *The Five Seasons Pentalogy*, 5 cassettes en coffret, Out of Season et Katabaz Records, oos119 et s. n., 2022.

<sup>1166</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, *op. cit.*

<sup>1167</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme ... », *op. cit.*, p. 254.

<sup>1168</sup> Entretien de Gro Husmo avec Mortiis, *op. cit.*, p. 3.

<sup>1169</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 419.

<sup>1170</sup> Entretien de Ruslan Aarsland avec Mortiis dans Aarsland, Ruslan, *op. cit.*, p. 88.

<sup>1171</sup> Entretien avec Mortiis dans O'Malley, Stephen F. (éd.), « Mortiis », dans *Descent*, vol. 2, Seattle, hiver/printemps 1995, p. 44.

<sup>1172</sup> Mortiis, *Secrets of my Kingdom: Return to Dimensions Unknown*, Royaume-Uni, Cult Never Dies, 2024.

années 1990<sup>1173</sup>. L'histoire de **Mortiis** se déroule dans notre monde, au sein duquel un monde secondaire est créé, comme c'est parfois le cas dans la littérature de science-fiction ou de fantasy<sup>1174</sup> :

Le concept [de Mortiiis] est basé sur mes visions d'un monde d'où je pense fermement que mon essence/esprit vient. C'est un monde sombre créé par mes volonté et pensées. Je crée ce monde tout le temps, il est basé sur le temps, la direction, le chaos et Une Volonté. Ce monde est dirigé par un pouvoir maléfique qui a son centre au milieu de ce monde ..... C'est difficile de comprendre ce monde, il change et se développe tout le temps [...]. Mortiiis essaie de « peindre » des tableaux de ces visions. Un voyage à travers temps et espace et le chaos cosmique sans fin<sup>1175</sup>.

Le concept du projet **Mortiis** est donc fondé sur les visions que l'artiste a d'un monde fictionnel et en constant développement<sup>1176</sup>. Bien qu'il affirme penser être véritablement issu de ce monde secondaire, il semble pourtant que son personnage soit, lui aussi, au moins en partie fictif ; c'est du moins ce que laisse penser l'explication que donne Mortiiis dans un entretien en 1995 :

[...] Dans son monde, Mortiiis l'esprit est le DIEU. Je, sur terre, ne suis qu'une incarnation de cet esprit, d'une certaine manière perdu de son monde, voulant maintenant retourner ... Mon esprit est Mortiiis, je SUIS Mortiiis. Donc le monde est créé à nouveau sur terre ... Si tu veux en savoir plus sur ma « vie-sur-terre » personnelle – alors tout ce que je peux dire est que Mortiiis est ma vie personnelle. Bien que Vond soit aussi là ... Mais périra avec mon corps quand je meurs, et Mortiiis – mon esprit sera libre une nouvelle fois<sup>1177</sup>.

Ainsi, Mortiiis est le dieu du monde qu'il a imaginé. Sa personne terrestre, quant à elle, est une incarnation de ce dieu inventé, qui recrée ce monde sur Terre<sup>1178</sup>. On comprend dès lors que le monde surnaturel de Mortiiis, ainsi que le personnage éponyme qui est son représentant sur Terre, sont imaginés de toutes pièces par l'artiste et relèvent de la fantasy car ils ne sont pas entièrement ancrés dans la réalité.

---

<sup>1173</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 422.

<sup>1174</sup> *Ibidem*.

<sup>1175</sup> Entretien de Mabus avec Mortiiis dans Metalion (éd.), « Mortiiis », dans *Slayer Magazine*, vol. 10 : *Past Present Forever*, Sarpsborg, 1994, p. 78. (Je traduis.)

<sup>1176</sup> *Ibidem*.

<sup>1177</sup> Entretien d'Oðinn avec Mortiiis dans Oðinn, « Mortiiis », dans Aasmund et Oðinn (éd.), *Einherjum*, vol. 1, Norvège, 1995, p. 23. (Je traduis.)

<sup>1178</sup> *Ibidem*.

Par ailleurs, la musique de **Mortiis** est la bande sonore du monde de son esprit<sup>1179</sup>, rendant vivants ses dessins et ses textes<sup>1180</sup>. Tous ses enregistrements sont un voyage de plus en plus profond dans son monde et ses secrets<sup>1181</sup>. En effet, le concept de **Mortiis** ne peut être séparé de sa musique ; qu'il y ait des paroles ou non dans ses enregistrements, la musique et les pensées de Mortiis ne font qu'un<sup>1182</sup> :

Mortiis se distingue des autres projets de la scène par la recherche d'une extrême cohérence : la création du projet est justifiée par le fait qu'Ellefsen soit un avatar de Mortiis sur terre ; la musique du projet est présentée comme la mise en son de « visions » d'un monde ; le monde est lui-même développé à travers les paroles du projet mais également à partir d'écrits. Mortiis se présente ainsi comme un tout cohérent. Ajoutons enfin qu'Ellefsen se présente toujours avec un masque rappelant un goblin lorsqu'il doit incarner Mortiis lors de concerts, parachevant ce travail de cohérence<sup>1183</sup>.

Ainsi que Pilo le déclare dans cet extrait, Mortiis cherche à créer une œuvre cohérente, presque totale, à partir de son concept. Les paroles de ses morceaux font allusion de manière imprécise à des événements qui ont lieu dans le monde qu'il a fabriqué<sup>1184</sup>. Le concept se retrouve également dans le logo du projet, qui symbolise, selon l'artiste, le pouvoir et la guerre et se compose d'un bouclier avec des piques et des tentacules (fig. 38)<sup>1185</sup>.

Pour synthétiser, la définition de l'album-concept, dans le cadre du dungeon synth, peut être élargie au phénomène de « projet-concept », correspondant à un projet entier articulé autour d'une thématique unique traversant un ensemble de supports et médias en rapport avec le projet. **Mortiis** est l'exemple par excellence de ce type de projet car il est tout entier organisé autour d'un monde imaginaire créé par l'artiste et se développe sous diverses formes artistiques.

---

<sup>1179</sup> *Ibidem*.

<sup>1180</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 422.

<sup>1181</sup> Entretien avec Mortiis dans O'Malley, Stephen F. (éd.), *op. cit.*, p. 43.

<sup>1182</sup> *Idem*, p. 44.

<sup>1183</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 423.

<sup>1184</sup> Pilo, Baptiste, « D'une apparente hétérogénéité ... », *op. cit.*, p. 423.

<sup>1185</sup> Entretien de Mabus avec Mortiis, *op. cit.*, p. 78.

## 7. Rôles et fonctions

Les deux imaginaires principaux du dungeon synth ayant été décrits et exemplifiés, il convient à présent d'évoquer quelques raisons qui peuvent motiver les artistes de dungeon synth à mobiliser le médiévalisme et la fantasy dans leurs œuvres. Le dungeon synth descendant, au moins en partie, du black metal, il ne semble pas incongru qu'il en ait hérité les thématiques médiévaliste et fantasy. Toutefois, elles ne sont pas aussi prégnantes dans le black metal que dans le dungeon synth, qui les exploite plus nettement. Alors, pourquoi les artistes de dungeon synth convoquent-ils aussi fréquemment ces deux imaginaires ? Plusieurs éléments de réponse, qui ne font parfois office que d'hypothèses, sont proposés dans ce chapitre sur les rôles et fonctions des imaginaires médiévaliste et fantasy autour desquels s'articulent les projets et les enregistrements dungeon synth. D'abord, j'analyse le rôle informatif qu'ils jouent auprès des auditeurs, leur permettant de s'imprégner dans l'univers imaginaire inventé ou convoqué par les artistes. Puis, j'étudie en quoi le dungeon synth peut servir d'échappatoire aux membres de sa communauté. Enfin, les deux thématiques sont présentées comme participant à l'expression de la nostalgie des créateurs de dungeon synth.

### 7.1. Information

Si l'on écoute un enregistrement de dungeon synth sans avoir connaissance de son étiquette, du nom du projet, du titre de l'album et des morceaux, de la pochette, du livret, *etc.*, en somme, de ses paramètres extra-musicaux, pourrait-on lui inférer un caractère médiévaliste et/ou fantasy ? Certains morceaux et albums possèdent des caractéristiques musicales qui connotent le Moyen Âge, leur appartenance au médiévalisme pourrait alors être déduite en entendant uniquement la musique. Mais serait-il alors possible de conclure que nous sommes face à un enregistrement de dungeon synth sans connaître les caractéristiques extra-musicales qui nous sont dissimulées ? Par ailleurs, la fantasy ne se marque dans le dungeon synth *que* par des caractères extra-musicaux. Par conséquent, je considère que la première fonction des imaginaires médiévaliste et fantasy dans le dungeon synth est d'informer les auditeurs sur la musique qu'ils s'appêtent à entendre, contextualiser leur écoute, afin de mieux

en apprécier la nature. En outre, il a déjà été mentionné précédemment que les étiquettes attribuées aux enregistrements de dungeon synth participent, en partie, de ce même but.

En effet, les références à l'imaginaire fantasy dans les enregistrements de dungeon synth participent de l'expérience d'écoute. Elles suggèrent des affects particuliers et évoquent des images spécifiques à l'auditeur<sup>1186</sup>, ce que j'étends également au médiévalisme.

En distillant quelques éléments de son *lore*<sup>1187</sup>, le musicien derrière le projet cherche à faire entrer son auditeur•rice dans un univers apparaissant comme plus étendu, plus profond et riche et dont la réalisation ne donne qu'un « aperçu ». Il crée ainsi un cadre imaginaire et invite à une mise en récit de son écoute [...] <sup>1188</sup>.

Comme l'évoque cette citation de Iulia Dima et Baptiste Pilo, l'objectif des artistes de dungeon synth, en mobilisant des éléments extra-musicaux, tels que ceux que je présente dans cette troisième partie, est de plonger l'auditeur dans l'imaginaire qu'ils ont construit pour leur projet<sup>1189</sup>. Pilo indique, par ailleurs, que les pochettes d'enregistrement sont le premier élément qui informe sur la musique, avant qu'elle ne soit même écoutée. Elles servent de guide à l'écoute et ont une fonction médiatrice entre la musique et l'auditeur<sup>1190</sup>. Marine (**Arsule**) le confirme :

Les visuels mais surtout les titres des morceaux sont très importants pour moi, c'est un peu la carte qui permettrait de se repérer dans les paysages sonores, ça guide discrètement l'imagination vers une idée plus précise à visualiser, tout en laissant la liberté d'interprétation, de ressenti dans la réception<sup>1191</sup>.

---

<sup>1186</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, « Donjons & synthétiseurs : le dungeon synth, émergence d'un genre musical sur YouTube et Bandcamp », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 154.

<sup>1187</sup> Iulia Dima et Pilo donnent une définition de « *lore* » dans leur article. Il s'agit d'un « terme anglais qui ne dispose pas d'un équivalent strict en français, mais qui désigne un ensemble de connaissances traditionnelles sur un sujet particulier. Dans le cas de la *fantasy*, ce terme désigne l'univers imaginaire dans lequel se situe une œuvre » (*Idem*, p. 152.).

<sup>1188</sup> *Ibidem*.

<sup>1189</sup> *Ibidem*.

<sup>1190</sup> Pilo, Baptiste, *Un feu dans le ciel nordique. Le black metal en Norvège (1991-1999)*, Paris, Riveneuve, 2022, p. 110.

<sup>1191</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d'Arsule, à distance, 27 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 39-51).

Les visuels et les titres de morceaux d'**Arsule** permettent ainsi de guider l'imagination des auditeurs<sup>1192</sup>. Fief la rejoint en considérant que la pochette d'un enregistrement forge la première impression que se font les auditeurs de celui-ci ; « elle parle avant que la musique n'en ait la chance »<sup>1193</sup>. Dan (**Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc.**) considère, lui aussi, que l'imagerie du *dungeon synth* permet d'établir une « ambiance », qui sert à attirer les auditeurs vers l'enregistrement<sup>1194</sup>.

Par ailleurs, les éléments textuels qui évoquent un imaginaire médiévaliste et/ou *fantasy* dans les titres de morceaux de *dungeon synth*<sup>1195</sup> et dans les textes qui accompagnent les enregistrements et les projets, notamment sur leur page *Bandcamp*, participent de ce but d'immersion de l'auditeur dans le cadre de l'enregistrement et/ou du projet. Ces éléments sont parfois vagues, parfois plus descriptifs et évoquent des thèmes de ces imaginaires<sup>1196</sup> (*cf. supra*, chap. 5 et 6). Les étiquettes d'enregistrement participent elles aussi à la communication de ceux-ci.

## 7.2. Évasion

Le deuxième rôle que jouent les imaginaires médiévaliste et *fantasy* dans le *dungeon synth* est de fournir aux auditeurs une échappatoire provisoire. En effet, quelques jours après la création de l'étiquette « *dungeon synth* » et la première définition du genre, Andrew Werdna ajoute que le *dungeon synth* est une musique qui permet de fuir le monde réel pour rejoindre un monde plus beau mais plus sombre, de transporter

---

<sup>1192</sup> *Ibidem*.

<sup>1193</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Fief, à distance, 25 juin 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 64-72). (Je traduis.)

<sup>1194</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*, à distance, 15 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 152-165).

<sup>1195</sup> Dima, Iulia et Baptiste Pilo, *op. cit.*, p. 151.

<sup>1196</sup> *Idem*, p. 152.



l'auditeur dans un autre monde, ancien ou imaginaire, grâce, notamment, à la visualisation<sup>1197</sup>.

Les imageries médiévale et fantasy permettent aux membres des communautés musicales d'explorer les sentiments d'exclusion de la société contemporaine qu'ils ressentent et de combattre la marginalisation<sup>1198</sup>. Par exemple, la domination de l'esthétique médiévale dans la musique de *rave* fantasy traduit un pessimisme envers l'avenir, une idée de stagnation du progrès historique et un repli sur des « motifs de société plus anciens et plus sombres »<sup>1199</sup>. Ce type de musique crée alors une réalité alternative dans laquelle les auditeurs peuvent contrôler le récit et reconquérir des espaces desquels ils se sentent exclus<sup>1200</sup>. Par ailleurs, Luigi Monteanni rappelle que les influences médiévale et fantasy ne sont pas uniquement à la mode en musique, mais aussi dans la société actuelle générale, notre époque étant parfois qualifiée de « techno-féodalisme »<sup>1201</sup>. On retrouve également cette notion d'évasion dans le black metal<sup>1202</sup>. Pilo considère que les musiciens de la scène norvégienne réinventent le Moyen Âge, qu'ils perçoivent comme une époque antérieure à la technologie, la science et la modernité, et suffisamment éloignée dans le temps pour pouvoir y projeter leur imaginaire. Combinée à la fantasy, cette période historique est alors perçue comme une « échappatoire au monde contemporain »<sup>1203</sup>. Les aspects médiévalistes et fantasy du *dungeon synth* servent, comme dans la musique de *rave* fantasy et le black metal,

---

<sup>1197</sup> Werdna, Andrew, « Wongraven – Fjelltronen », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/04/one-of-masterpieces-of-dungeon-synth.html>, mis en ligne le 28 avril 2011, consulté le 9 octobre 2024.

<sup>1198</sup> Monteanni, Luigi, « Year of the Goblin: Tracing New Developments of Digital Folklore and Urban Modes of Living in Online Music Subcultures », *Magazén*, vol. 4, no 2, 2023, p. 320.

<sup>1199</sup> *Idem*, p. 304. (Je traduis.)

<sup>1200</sup> *Ibidem*.

<sup>1201</sup> *Idem*, p. 303.

<sup>1202</sup> Thompson, Christopher, « Fantasy, Role Playing Games, and Escapism », dans *Norges Våpen : cultural memory and uses of history in Norwegian black metal*, thèse de doctorat en Histoire, Uppsala Universitet, 2018, p. 63-75.

<sup>1203</sup> Pilo, Baptiste, « Un médiévalisme empreint de *fantasy* », dans *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020, p. 255.

d'échappatoire au monde réel, de « retour dans le passé », même s'il est, lui aussi, sombre. Levi Talvi le confirme :

Le dungeon synth est un voyage musical. Il s'agit de royaumes, de royaumes étrangers. Il s'agit de mélodies portées par des vents anciens à travers des terres lointaines, les notes qui s'échappent des clochers anciens. Puisant dans des éléments de l'âme humaine enfouis dans le temps, le dungeon synth vise à éloigner l'auditeur de sa vie ordinaire et à l'entraîner dans un riche paysage sonore de fantaisie et d'évasion<sup>1204</sup>.

Talvi exprime, dans cet extrait, ce que beaucoup d'autres auteurs ont relevé : le dungeon synth permet à ses créateurs et à ses auditeurs de s'évader du monde réel<sup>1205</sup>. Monteanni souligne, lui aussi, les « qualités d'évasion »<sup>1206</sup> que possède le dungeon synth, et sa possibilité de faire office de refuge<sup>1207</sup>. Cependant, le dungeon synth n'a pas uniquement des propriétés échappatoires pour les auditeurs. En effet, les éléments de fantasy que les musiciens underground incorporent à leur musique répondent d'un besoin d'évasion de la réalité<sup>1208</sup> par le biais d'internet<sup>1209</sup>. Ce langage audiovisuel et para-textuel permet également aux artistes, selon l'ethnomusicologue, de négocier leur position dans la société actuelle et de soulager leurs difficultés sociales et existentielles<sup>1210</sup>.

Par exemple, pour Erang, le dungeon synth est une évasion vers un ailleurs imaginaire, rêvé ou fantasmé. L'évasion est, selon lui, une des notions primordiales du dungeon

---

<sup>1204</sup> Talvi, Levi, « What is dungeon synth? », *Dungeons of Darkness*, vol. 1, s. d., [en ligne], <https://www.erang-dungeon-synth.com/dungeons-of-darkness-zine/>, consulté le 3 décembre 2024, p. 4. (Je traduis.)

<sup>1205</sup> « Dungeon Synth », *Data Swamp*, [en ligne], <https://dataswamp.org/~lich/musings/dsynth.html>, mis en ligne le 20 mai 2019, consulté le 10 décembre 2024 ; Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/primers/>, dernière mise à jour en 2024, consulté le 28 octobre 2024 ; Iviche, « Petit guide du Dungeon Synth à l'usage des aventuriers », *Scholomance Webzine*, [en ligne], <https://www.scholomance-webzine.com/2022/04/article-petit-guide-du-dungeon-synth.html>, mis en ligne le 22 avril 2022, consulté le 10 octobre 2024 ; Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=mCg0gc1bdeM>, mis en ligne le 25 avril 2019, consulté le 21 janvier 2025 ; Talvi, Levi, « What is dungeon synth? », *op. cit.*, p. 4.

<sup>1206</sup> Monteanni, Luigi, *op. cit.*, p. 306. (Je traduis.)

<sup>1207</sup> *Ibidem*.

<sup>1208</sup> *Idem*, p. 293, 306.

<sup>1209</sup> *Idem*, p. 294.

<sup>1210</sup> *Idem*, p. 309.

synth<sup>1211</sup>. Werna Wolf considère également que le dungeon synth a, à l’instar des romans de fantasy ou de science-fiction, pour but « [...] d’emporter l’auditeur loin d’une modernité perçue comme terne, sans saveur et dépourvue de tout intérêt [...] »<sup>1212</sup>. Dan (**Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc.**) ajoute que ses concerts permettent une expérience partagée d’évasion et de magie<sup>1213</sup>. D’autres acteurs de la scène avec qui je me suis entretenue évoquent l’évasion dans leurs réponses, sans toutefois la lier au médiévalisme ou à la fantasy<sup>1214</sup>.

### 7.3. Expression de la nostalgie

La nostalgie est définie par le *CNRTL* comme le « regret mélancolique d'une chose, d'un état, d'une existence que l'on a eu(e) ou connu(e) », c’est-à-dire le « désir d'un retour dans le passé », mais aussi comme le « regret mélancolique d'une chose, d'un état, d'une existence que l'on n'a *pas* eu(e) ou *pas* connu(e) », c’est-à-dire un « désir insatisfait »<sup>1215</sup>. Les musiciens et auditeurs de dungeon synth semblent plutôt faire partie des insatisfaits, nostalgiques d’un temps révolu et qu’ils n’ont pas connus, le Moyen Âge, voire d’un monde qui n’a jamais existé, celui de la fantasy. Cette formule de Dan (**Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc.**) le confirme : « le Dungeon Synth [...] est *anemoia*<sup>1216</sup> – le sentiment de nostalgie pour une époque ou un endroit que tu n’as jamais connu<sup>1217</sup>. » La convocation des imaginaires médiévaliste et fantasy

---

<sup>1211</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, à distance, 26 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 25-53).

<sup>1212</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Werna Wolf, à distance, 5 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 179-194).

<sup>1213</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc., *op. cit.*

<sup>1214</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Marine d’Arsule, *op. cit.* ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Garvalf, à distance, 4 mars 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 73-95) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Jordan Whiteman, à distance, 19 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 108-117) ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels, à distance, 2 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 195-208).

<sup>1215</sup> « Nostalgie », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/nostalgie>, s. d., consulté le 25 juin 2025. (Je souligne.)

<sup>1216</sup> L’*anemoia* est la nostalgie d’une époque jamais vécue (« Anemoia », *The Dictionary of Obscure Sorrows*, [en ligne], <https://www.thedictionaryofobscuresorrows.com/concept/anemoia>, s. d., consulté le 30 juillet 2025.).

<sup>1217</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc., *op. cit.*

permettent alors aux créateurs de dungeon d'exprimer cette nostalgie concrètement à travers leurs œuvres, ce qui consiste en la troisième et dernière fonction de ces deux imaginaires que j'étudie dans ce mémoire.

Dans une précision de sa définition du dungeon synth, quelques mois après en avoir donné la toute première, Andrew Werdna évoque cette nostalgie d'une époque passée mais fictionnelle :

Le dungeon synth est une tentative de redécouvrir et d'emprunter ces chemins intérieurs, qui pourraient nous conduire dans les royaumes sacrés mystiques quelque part dans l'inconscient collectif, un lieu de nymphes et de sorcellerie. [...]. Ramenez-nous aux glorieux âges sombres, où Dieu et les dieux étaient physiquement présents dans les cieux, où les autres pays étaient des planètes extraterrestres, où des dragons pouvaient être trouvés nichant au fond des forêts sombres, et où la lutte pour la vie était une quête quotidienne plutôt que juste un fantasme. C'est ce que le dungeon synth cherche à restaurer, même si seulement pour un bref moment<sup>1218</sup>.

Le dungeon synth serait, selon cet extrait, un moyen de retourner dans un monde entre fantasy et passé historique<sup>1219</sup>. En effet, Alejandro Rivero-Vadillo avance que les musiciens de dungeon synth sont désireux de retrouver un passé historique, le Moyen Âge européen. Pour faire revivre ce passé oublié et considéré comme sombre, les artistes reconstruisent alors le Moyen Âge et usent de fiction fantastique dans leur musique<sup>1220</sup>, comme cela a été décrit précédemment.

D'autres formes de nostalgie ont également leur place dans le dungeon synth. Il y a d'abord la nostalgie liée à l'enfance<sup>1221</sup> ou à son propre passé, que l'on retrouve dans

---

<sup>1218</sup> Werdna, Andrew, « Forgotten Pathways - Shrouded in Mystery », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/08/>, mis en ligne le 19 août 2011, consulté le 9 octobre 2024. (Je traduis.)

<sup>1219</sup> Werdna, Andrew, « Forgotten Pathways - Shrouded in Mystery », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/08/>, mis en ligne le 19 août 2011, consulté le 9 octobre 2024.

<sup>1220</sup> Rivero-Vadillo, Alejandro, « Nuevas naturalezas melancólicas en el "black metal": Subversiones ecogóticas en la lírica pastoral de Arsule », *Thélème*, vol. 38, 2023, p. 49.

<sup>1221</sup> Iviche, *op. cit.* ; Kobalos Castrec, Stephen, « [Musique] L'étrange naïveté du Dungeon Synth », *Le Gobelin*, [en ligne], <http://legobelin.over-blog.com/2018/03/musique-dungeon-synth.html>, mis en ligne le 12 mars 2018, consulté le 4 décembre 2024.

l'œuvre d'**Erang**<sup>1222</sup> et qui lui sert d'inspiration parmi d'autres<sup>1223</sup>. Le projet **Hyver** est également consacré à la nostalgie du passé et des illusions de son créateur ; c'est cette dimension nostalgique qui différencie **Hyver** des autres projets musicaux de l'artiste<sup>1224</sup>. Je n'ai cependant pas l'occasion de m'attarder sur les divers types de nostalgie rencontrés dans le dungeon synth, ni sur la nostalgie que peuvent ressentir les auditeurs lorsqu'ils interagissent avec des œuvres de dungeon synth. Il serait toutefois pertinent de dédier une étude à ces sujets<sup>1225</sup>.

Pour résumer le septième et dernier chapitre de ce travail, les imaginaires médiévaliste et fantasy, lorsqu'ils sont décrits par l'entremise de supports extra-musicaux, jouent un rôle informatif. Ils suggèrent des ressentis aux auditeurs et évoquent des images qu'ils devraient avoir en tête pendant l'écoute de l'enregistrement. Ils servent, en quelque sorte, d'entrée en matière, de préparation à l'écoute. Ils pourraient aussi permettre aux artistes de garder un certain contrôle sur la réception de leur musique, en suggérant la manière dont elle devrait être interprétée. Les étiquettes à connotation médiévale ou fantastique, tout comme les noms de maisons de disques, peuvent aussi avoir un but similaire. En outre, le dungeon synth permet à ses créateurs et à ses auditeurs, à travers les deux imaginaires étudiés, de s'évader de leur réalité quotidienne en rejoignant un monde alternatif créé par les œuvres du genre, voire peut-être d'y trouver refuge. Enfin, le médiévalisme et la fantasy peuvent être le moyen, pour les musiciens de dungeon synth, d'exprimer la nostalgie qu'ils ressentent, ou leur désir de retourner dans le passé médiéval, supposé meilleur, voire celui impossible de rejoindre un monde parallèle fantastique.

---

<sup>1222</sup> Entretien d'Andrew Werdna avec Erang dans Werdna, Andrew, « A Conversation with Erang », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2022/02/a-conversation-with-erang.html>, mis en ligne le 13 février 2022, consulté le 24 juillet 2025 ; Entretien de Maëlle Destexhe avec Erang, *op. cit.*

<sup>1223</sup> Petiteau, Frantz-Emmanuel, « Dark Dungeon Music : entre dungeon synth et black metal », dans *Metal & Fantasy*, vol. 2, Rosières-en-Haye, Camion blanc, 2022, p. 326.

<sup>1224</sup> Entretien de Maëlle Destexhe avec Hyver, à distance, 23 février 2025 (Annexe 1, vol. II, p. 96-107).

<sup>1225</sup> Pour le lecteur intéressé, la nostalgie en musique est étudiée dans Marbehant, Camille, *La nostalgie dans les musiques populaires. Analyse de manifestations et d'utilisations de nostalgie dans le rock*, mémoire de master en Histoire de l'art et archéologie, orientation musicologie, Université de Liège, 2023 et San Martin Arbide, Lola, « Music and Nostalgia », dans Becker, Tobias et Dylan Trigg (éd.), *The Routledge Handbook of Nostalgia*, Abingdon et New York, Routledge, 2025, p. 96-107.

## Conclusion

Grâce aux approches musicologique, historique et culturelle, ce mémoire a permis de répondre à la problématique posée en introduction : comment le dungeon synth se construit-il en tant que genre musical autonome à travers ses racines dans le black metal et le dark ambient, son évolution historique, et l'intégration (extra-)musicale des imaginaires médiévaliste et fantasy ?

Bien qu'elles pourraient aussi se trouver dans le dark ambient, les origines du dungeon synth se situent avec certitude dans le black metal norvégien des années 1990, qui voit fleurir des morceaux de musique électronique au sein de ses albums avant que ceux-ci ne soient isolés en œuvres distinctes. Il demeure toutefois complexe de déterminer avec certitude quel projet, entre **Burzum**, **Kirkwood**, **Equitant**, **Moëvot**, **Mortiis**, et **Håvard – Vond**, réalise la première œuvre de dungeon synth.

Par ailleurs, l'étude de la généalogie des étiquettes attribuées aux œuvres du genre a montré que celle de « dungeon synth », apparue en 2011, permet la reconnaissance rétroactive d'un corpus d'œuvres préexistantes et jusque là dispersées et désignées sous d'autres noms. Cette désignation commune favorise la constitution d'un canon à partir de celles-ci et pourrait avoir joué un rôle dans la recrudescence du genre au début des années 2010, après une période de déclin et de stagnation de la production musicale dès la fin des années 1990.

Enfin, ce travail a exposé que le dungeon synth repose sur deux imaginaires centraux, le médiévalisme et la fantasy, qu'il hérite du black metal et qui se développent dans la musique, l'iconographie, et l'aspect textuel des œuvres et projets du genre.

Ainsi, au terme de cette recherche, il est possible de conclure que le dungeon synth constitue un genre musical à part entière car il se compose d'un ensemble d'œuvres partageant des caractéristiques (extra-)musicales et parce qu'il a été doté, par la répétition, d'un récit des origines, d'une appellation unique, et d'un canon, élaborés par une communauté musicale propre.

Cependant, ce travail présente plusieurs limites. La principale réside dans le manque de littérature scientifique sur le dungeon synth et dans la difficulté de consulter un

ensemble suffisamment diversifié de sources primaires, ce qui a restreint l'analyse à une documentation parfois fragmentaire ou issue de discours amateurs. En outre, en l'absence d'informations disponibles sur le dungeon synth en dehors de l'Europe et de l'Amérique du Nord, cette étude s'est concentrée sur ces régions en négligeant le reste du monde.

Ces limites ouvrent toutefois des perspectives de recherche. Mon approche musicologique, plus historique et culturelle qu'analytique, n'ayant pas pu rendre compte clairement des caractéristiques stylistiques du dungeon synth, une analyse purement musicale permettrait d'établir un prototype stylistique du dungeon synth, à la manière de ce que Béranger Hainaut a réalisé pour le black metal<sup>1226</sup>. Une analyse musicale comparative entre les « périodes » et les sous-genres de dungeon synth, mais aussi avec les genres musicaux adjacents, permettrait de déterminer s'il peut également être considéré comme un *style* musical, et non pas seulement un genre, voire peut-être de modifier la subdivision historique opérée dans ce mémoire. Le dungeon synth mériterait également d'être étudié d'un point de vue strictement instrumental et vocal (bien que la voix soit rare dans le genre). D'autres axes restent à explorer, tels que la présence thématique des mythologies nordique, germanique et antique, ou celle des religions, comme le paganisme ou le satanisme, dans les œuvres. Ces thèmes sont-ils traités dans le dungeon synth sous le même angle que dans le black metal ? Par ailleurs, les liens entre le dungeon synth et les jeux de rôle vidéos ou de plateau, souvent cités comme influence, gagneraient à être étudiés dans un travail ultérieur, comme les autres inspirations des artistes de dungeon synth.

Ce mémoire, bien qu'il repose sur un champ d'étude marginal, contribue alors à combler une lacune dans la recherche musicologique contemporaine en traitant d'un genre musical longtemps ignoré, et qui demeure largement inconnu. Il démontre que les pratiques underground, même lorsqu'elles ont majoritairement lieu sur internet, méritent une attention théorique, notamment pour comprendre comment les genres musicaux se (re)construisent et évoluent à l'ère numérique. À travers sa reconfiguration sur internet dans les années 2010, le dungeon synth illustre la manière

---

<sup>1226</sup> Hainaut, Béranger, *Le style Black Metal*, Château-Gontier, Aedam Musicae, 2017.

dont les communautés musicales en ligne participent activement à la définition des catégories musicales, en dehors des institutions traditionnelles.

Il ne s'agit pas, avec ce travail, de proposer une définition figée du *dungeon synth*, ni de trancher définitivement sur ses origines et frontières stylistiques. Le genre se trouvant au carrefour de plusieurs disciplines, le choix d'une approche multiple a permis de contextualiser sa trajectoire entre musique électronique, black metal, Moyen Âge et fantasy, et de donner une première grande vue d'ensemble de ce genre musical *outsider*.

Reste à savoir si le *dungeon synth*, après plus de trente ans d'existence et des obstacles importants, parviendra à se maintenir. La tendance actuelle finira-t-elle par retomber, comme la plupart des modes virtuelles ? Le genre s'éloignera-t-il complètement de ses origines black metal, ainsi que le craignent les critiques traditionnalistes ? Son succès continuera-t-il à grandir jusqu'à ce que le genre atteigne le courant dominant ? Des recherches comme la mienne et celles de Baptiste Pilo, Iulia Dima, Kasper Kallio, Sarah Léon, Luigi Monteanni et Alejandro Rivero-Vadillo permettent, en tout cas, d'acter l'existence du *dungeon synth* dans les milieux universitaires et dans l'histoire de la musique.



# Bibliographie

## Sources primaires

### Monographies

Vikernes, Varg, *To Hell & Back Again: The Complete Autobiography of Varg Vikernes*, s. l., autopublication, 2024.

### Enregistrements audiovisuels

Amoeba, « Mortiis - What's In My Bag? », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=nG3ZO8Yi1Gk>, mis en ligne le 29 juin 2020, consulté le 5 août 2025.

Mortiis, *Reisene Til Grotter Og Ødemarker*, 1 cassette VHS, Cold Meat Industry, CMI.48, 1997.

The Dungeon Synth Archives, « Jim Kirkwood - Master of Dragons (1991) (Dungeon Synth, Electronic Fantasy) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=ytNp0gikre0>, mis en ligne le 30 septembre 2016, consulté le 2 mai 2025.

The Dungeon Synth Archives, « Jim Kirkwood - Ancient Fields (1992) (Electronic Fantasy Ambient, Dungeon Synth) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=N-POk2w0lQE>, mis en ligne le 26 octobre 2016, consulté le 2 mai 2025.

The Dungeon Synth Archives, « Chaucerian Myth - The Canterbury Tales (2016) (Dungeon Synth, Folk Ambient, Neoclassical) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=HpUwgruPHco>, mis en ligne le 4 janvier 2017, consulté le 22 avril 2025.

The Dungeon Synth Archives, « Neptune Towers - Caravans to Empire Algol (1994) (Dark Ambient) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=eOQS0nrcBuw>, mis en ligne le 14 avril 2017, consulté le 21 mai 2025.

The Dungeon Synth Archives, « Neptune Towers - Transmissions from Empire Algol (1995) (Dark Ambient) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=cE8FPED5dHs>, mis en ligne le 14 avril 2017, consulté le 21 mai 2025.

- The Dungeon Synth Archives, « Gothmog - Medieval Journeys [Demo] (1998) (Old-School Dungeon Synth) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=DLFDe-AfKhc>, mis en ligne le 20 mai 2017, consulté le 28 avril 2025.
- The Dungeon Synth Archives, « Corvus Neblus - Chapter II - Strahd's Possession (2001) (Old-School Dungeon Synth) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=qf0C1nDi0UM>, mis en ligne le 21 juin 2017, consulté le 13 mai 2025.
- The Dungeon Synth Archives, « Château Sombre - Demo I (2003) (Old-School Dungeon Synth, Dark Ambient) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=kUkQByWRi4c>, mis en ligne le 26 août 2017, consulté le 13 mai 2025.
- The Dungeon Synth Archives, « 4 Hours of Old-School Dungeon Synth & Medieval Dark Ambient - Part. I », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=ItFteCEWOx4>, mis en ligne le 19 octobre 2017, consulté le 28 avril 2025.
- The Dungeon Synth Archives, Jim Kirkwood - Tower of Darkness (1993) (Electronic Fantasy Ambient, Dungeon Synth) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=-sN7zONJfAQ>, mis en ligne le 29 novembre 2017, consulté le 2 mai 2025.
- The Dungeon Synth Archives, « Sole Occidente - Ye Last Journey of Mine (2003) (Old-School Dungeon Synth, Neoclassical) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=dxxmkYr5G7I>, mis en ligne le 19 avril 2021, consulté le 13 mai 2025.
- The Dungeon Synth Archives, « Mistigo Varggoth Darkestra - Midnight Fullmoon (1997) (Dungeon Synth, Dark Ambient) », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=5O-jVw66qt0>, mis en ligne le 22 janvier 2025, consulté le 28 avril 2025.

### Articles de sites internet

- Baudelaire, Aveline, « Dungeon Synth Composition 101 », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeon-synth.neocities.org/music-making-guide>, s. d., consulté le 8 août 2025.
- Carbon, Jonathan, « More True Than Time Thought: Dungeon Synth Live! », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/more-true-than-time-thought-dungeon-synth-live/>, mis en ligne le 12 avril 2024, consulté le 10 décembre 2024.
- Grunewald, Erich, « How I Make Dungeon Synth », *Erich Grunewald's Blog*, [en ligne], <https://www.erichgrunewald.com/posts/how-i-make-dungeon-synth/>, mis en ligne le 8 janvier 2022, consulté le 6 août 2025.

## Fanzines

- Aasmund et Oðinn (éd.), *Einherjum*, vol. 1, Norvège, 1995.
- Davis, Tyler and Stephen O'Malley (éd.), *Descent*, vol. 4, 1997.
- Dekkers, Harold et Wicliff Wolda (éd.), *MorticiaNumskull 'zine*, vol. 8, Pays-Bas, été 1996.
- Desecrator, Pete (éd.), *Pure Fucking Hell Magazine*, vol. 3, Finlande, janvier 1993.
- Melankol (éd.), *Nordic Vision: Norwegian Black Metal Magazine*, vol. 3, printemps 1995.
- Metalion (éd.), *Slayer Magazine*, vol. 10, Sarpsborg, 1994.
- Merckoll, Anton O. et Einar Sjursø (éd.), *Dawnrazor*, vol. 2 : *In Sumerian Haze*, Oslo, automne 1996.
- O'Malley, Stephen F. (éd.), *Descent Magazine*, vol. 1, Seattle, mai 1994.
- O'Malley, Stephen F. (éd.), *Descent*, vol. 2, Seattle, hiver/printemps 1995.
- O'Malley, Stephen F. (éd.), *Descent*, vol. 3, printemps 1996.
- Rex, Beastus (éd.), *Genocide Productions Magazine*, vol. 2, Stavanger, hiver 1996.
- Sjursø, Einar (éd.), *Dawnrazor*, vol. 1 : *The Jewels' Gleam*, 1994.
- Thorns (éd.), *Petrified'zine: The Unholy Black/Death Metal Fanzine*, vol. 2, Lakeland, hiver 1993.
- Thorns(Sentis) (éd.), *Petrified Zine: Unholy Black/Death Metal Fanzine*, vol. 3, Lakeland, été 1994.

## Entretiens de fanzines

- Entretien avec Varg Vikernes dans *Petrified*, vol. 1, août 1993, disponible dans « Interview with Count Grishnackh of Burzum "Petrified" Magazine (#1, 05.11.1993) », *Burzum.org*, [en ligne], [https://burzum.org/eng/library/1993\\_interview\\_petrified.shtml](https://burzum.org/eng/library/1993_interview_petrified.shtml), s. d., consulté le 16 juillet 2025.
- Entretien de Sami « Nadrach » Leskinen avec Varg Vikernes dans Leskinen, Sami « Nadrach », « Burzum », dans Desecrator, Pete (éd.), *Pure Fucking Hell Magazine*, vol. 3, Finlande, janvier 1993, p. 28-30.
- Entretien de Thorns avec Mortiiis dans Thorns (éd.), « Mortiiis », dans *Petrified'zine: The Unholy Black/Death Metal Fanzine*, vol. 2, Lakeland, hiver 1993, p. 11-12.

- Entretien de Mabus avec Mortiiis dans Metalion (éd.), « Mortiiis », dans *Slayer Magazine*, vol. 10 : *Past Present Forever*, Sarpsborg, 1994, p. 78-79.
- Entretien de Gro Husmo avec Mortiiis dans Husmo, Gro, (éd.), « Mortiiis », dans *Valkyrjens Fugler*, vol. 1, Norvège, 1995, p. 3-4.
- Entretien avec Mortiiis dans Jiménez, Raúl et Agustín Martín (éd.), « Mortiiis », dans *Exstinctio Sensus*, vol. 1, Madrid, 1995, p. 19-21.
- Entretien de Melankol avec Satyr dans Melankol (éd.), « Wongraven », dans *Nordic Vision: Norwegian Black Metal Magazine*, vol. 3, printemps 1995, p. 32-33.
- Entretien d'Aasmund et Oðinn avec Satyr dans Aasmund et Oðinn (éd.), « Satyricon », dans *Einherjum*, vol. 1, Norvège, 1995, p. 2.
- Entretien d'Oðinn avec Mortiiis dans Oðinn, « Mortiiis », dans Aasmund et Oðinn (éd.), *Einherjum*, vol. 1, Norvège, 1995, p. 23-24.
- Entretien avec Equitant dans O'Malley, Stephen F. (éd.), « Equimanthorn », dans *Descent*, vol. 2, Seattle, hiver/printemps 1995, p. 41-42.
- Entretien avec Mortiiis dans O'Malley, Stephen F. (éd.), « Mortiiis », dans *Descent*, vol. 2, Seattle, hiver/printemps 1995, p. 43-44.
- Entretien avec Drusus dans « Drusus », dans *Savage Garden*, vol. 1, septembre 1996, p. 23
- Entretien avec Nirnaeth dans « Nirnaeth », dans *Savage Garden*, vol. 1, septembre 1996, p. 43.
- Entretien de O-P Crävistö et Toni Raehalme avec Raymond « Pazuzu » Wells dans Crävistö, O-P et Toni Raehalme (éd.), « Austrian Black Metal Syndicate », dans *Amortization*, vol. 2, 1996, p. 59-61.
- Entretien de Harold Dekkers avec Mortiiis dans Dekkers, Harold, « Mortiiis », dans Dekkers, Harold et Wicliff Wolda (éd.), *MorticiaNumskull 'zine*, vol. 8, Pays-Bas, été 1996, p. 25.
- Entretien de Harold Dekkers avec Tiziana « Diamanda Morta » Stupia dans Dekkers, Harold, « Misanthropy Records », dans Dekkers, Harold et Wicliff Wolda (éd.), *MorticiaNumskull 'zine*, vol. 8, Pays-Bas, été 1996, p. 34-35.
- Entretien avec Roger « Karmanik » Karlsson dans Merckoll, Anton O. et Einar Sjørso (éd.), « Certified Dead », dans *Dawnrazor*, vol. 2 : *In Sumerian Haze*, Oslo, automne 1996, p. 10.
- Entretien de Stephen F. O'Malley avec Frost et Satyr dans O'Malley, Stephen F. (éd.), « Satyricon », dans *Descent*, vol. 3, printemps 1996, p. 44-49.
- Entretien de Beastus Rex avec Varg Vikernes dans Rex, Beastus (éd.), *Genocide Productions Magazine*, vol. 2, Stavanger, hiver 1996, p. 24-29.

Entretien de Michael Moynihan et Didrik Söderlind avec Varg Vikernes dans Petros, George (éd.), « Burzum », dans *Seconds*, vol. 41, New York, 1997, p. 32-36.

Entretien de Tolis Yiovanitis avec Varg Vikernes dans *Metal Hammer*, vol. 154, Grèce, novembre 1997, disponible dans « Interview with Varg Vikernes "Metal Hammer" Magazine (#154, October 1997) Tolis Yiovanitis », *Burzum.org*, [en ligne], [https://burzum.org/eng/library/1997\\_interview\\_metal\\_hammer.shtml](https://burzum.org/eng/library/1997_interview_metal_hammer.shtml), s. d., consulté le 16 juillet 2025.

Entretien avec Varg Vikernes dans Healey, Jason M. (éd.), « Burzum », *Heresy Magazine*, vol. 3, Australie, 1998, p. 49.

Entretien de Zsolt Pfalzgráf avec Varg Vikernes dans Pfalzgráf, Zsolt, « Burzum », dans Kaposvári, László, Zsolt Pfalzgráf et Emese Tátrai (éd.), *Freezing Flames Fanzine*, vol. 3, Hongrie, juillet 1998, p. 42-44.

### Entretiens en ligne

Entretien de Paul von Aphid, Black Boyar, Alexey Kochkin avec Varg Vikernes, 14 avril 2013, disponible dans « Interview with Varg Vikernes. Russian Dungeon Synth Community (14.04.2013), by Paul von Aphid, Black Boyar, Alexey Kochkin », *Burzum*, [en ligne], [https://www.burzum.org/eng/library/2013\\_interview\\_dungeon\\_synth.shtml](https://www.burzum.org/eng/library/2013_interview_dungeon_synth.shtml), s. d., consulté le 24 avril 2025.

Entretien d'Andrew Werdna avec Erang dans Werdna, Andrew, « A Conversation with Erang », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2022/02/a-conversation-with-erang.html>, mis en ligne le 13 février 2022, consulté le 24 juillet 2025.

Entretien de Dayal Patterson avec Jordan Whiteman dans Patterson, Dayal, « Interview: Dark Dungeon Music: The Unlikely Story of Dungeon Synth », *This Is Black Metal*, [en ligne], <https://thisisblackmetal.com/interview-dark-dungeon-music-the-unlikely-story-of-dungeon-synth/>, mis en ligne le 21 janvier 2025, consulté le 24 février 2025.

### Prospectus publicitaires

« Beast Of Prey », prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « A collection of flyers received by mail », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/a-collection-of-flyers-received-by-mail>, mis en ligne le 21 août 2021, consulté le 5 mai 2025.

« Dadgy Music Proudly Presents », prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « A collection of flyers received by mail », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/a-collection-of-flyers-received-by-mail>, mis en ligne le 21 août 2021, consulté le 5 mai 2025.

- « Solfataris », prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « A collection of flyers received by mail », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/a-collection-of-flyers-received-by-mail>, mis en ligne le 21 août 2021, consulté le 5 mai 2025.
- « Unholy War Distribution », juillet 1998, prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « ARDEN featured on Unholy War distribution », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/arden-featured-on-holy-records-mailorder-1998>, mis en ligne le 23 avril 2025, consulté le 10 juillet 2025.
- « Vale of Pnath », prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « A collection of flyers received by mail », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/a-collection-of-flyers-received-by-mail>, mis en ligne le 21 août 2021, consulté le 5 mai 2025.
- « Βακχεία Νεραίδα », prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « A collection of flyers received by mail », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/a-collection-of-flyers-received-by-mail>, mis en ligne le 21 août 2021, consulté le 5 mai 2025.
- Cauldron Music, « Cauldron Music », juin 2000, prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « Cauldron Music - Flyer (June 2000) », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/cauldron-music-flyer-june-2000>, mis en ligne le 16 février 2025, consulté le 10 juillet 2025.
- Holy Records, « Cassette demo », 1998, prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « Arden featured on Holy Records mailorder (1998) », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/arden-featured-on-holy-records-mailorder-1998>, mis en ligne le 24 avril 2025, consulté le 10 juillet 2025.
- Velvet Music International, « DEMOS/DEMOS/DEMOSDEMOS », 1998, prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « Arden featured on Velvet Music International catalogue », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/arden-featured-on-velvet-music-international-catalogue>, mis en ligne le 26 avril 2025, consulté le 10 juillet 2025.

## Sources secondaires

### Monographies

- Aarsland, Ruslan, *Dungeon Synth: The Rebirth of the Legend*, Royaume-Uni, Cult Never Dies, 2022.
- Alt236 et Maxwell, *Kodex Metallum : L'art secret du metal décrypté par ses symboles*, Paris, Hoëbeke, 2020.
- Becker, Howard S., *Les Mondes de l'art*, Paris, Flammarion, 1988.

- Benoit-Otis, Marie-Hélène, et Marie-Pier Leduc, *Lire, écouter, écrire : initiation à la recherche en musique à partir des méthodes des sciences humaines*, Les Presses de l'Université de Montréal, 2018.
- Christe, Ian, *Sound of the Beast: L'histoire définitive du heavy metal*, Paris, Flammarion, 2007.
- Hainaut, Béranger, *Le style Black Metal*, Château-Gontier, Aedam Musicae, 2017.
- Herr, Matthias, *The Black Metal Bible*, lieu inconnu, édition inconnue, 1998.
- Holt, Fabian, *Genre in Popular Music*, Chicago et Londres, University of Chicago Press, 2007.
- Lena, Jennifer C., *Banding Together: How Communities Create Genres in Popular Music*, Princeton University Press, 2012.
- Moore, Leslie, *The Jester*, New York et Londres, G. P. Putnam's Sons, 1915.
- Plasketes, George, *B-Sides, Undercurrents and Overtones: Peripheries to Popular in Music, 1960 to the Present*, Farnham et Burlington, Ashgate, 2009.
- Pilo, Baptiste, *Un feu dans le ciel nordique - Le Black Metal en Norvège (1991-1999)*, Paris, Riveneuve, 2022.
- Reynolds, Simon, *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*, Londres, Faber & Faber, 2012.
- Tolkien, John Ronald Reuel, *Le Silmarillion*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 1978.
- Tolkien, John Ronald Reuel, *Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau*, Paris, Galimard Jeunesse, 2000.
- Vian, Boris, *L'Écume des jours*, Paris, Le Livre de Poche, 1996.

### Thèses de doctorat et mémoires de master

- Béra, Camille, *Le Black Metal: un genre musical entre transgression et transcendance*, thèse de doctorat en Musicologie, Université de Rouen, 2018.
- Kallio, Kasper, *Tyrmyyden ylistys : Dungeon synthin historia, estetiikka ja sovellus omaan taiteelliseen prosessiin*, travail de fin de bachelier en Musique, Université des sciences appliquées Metropolia, 2021.
- Marbehant, Camille, *La nostalgie dans les musiques populaires. Analyse de manifestations et d'utilisations de nostalgie dans le rock*, mémoire de master en Histoire de l'art et archéologie, orientation musicologie, Université de Liège, 2023.

Montgomery, David Owen, *The Rock Concept Album: Context and Analysis*, thèse de doctorat en Musique, Université de Toronto, 2002,

Pilo, Baptiste, *Émergence et essor du Black Metal en Norvège entre 1991 et 1999 : histoire, imaginaire, idéologie, musique*, thèse de doctorat en Musicologie, Université Rennes 2, 2020.

Thompson, Christopher, *Norges Våpen. Cultural Memory and Uses of History in Norwegian Black Metal*, thèse de doctorat en histoire, Uppsala Universitet, 2019.

Tyft, Alf-Tore, *"If you don't like the old Darkthrone records... Fuck off!" : Nostalgia and subcultural capital as gatekeeping incentives in the black metal community*, mémoire de master en Sociologie, Université de Göteborg, 2021.

### Actes de colloques

Fabbri, Franco, « A Theory of Musical Genres - Two Applications », *Popular Music Perspectives*, actes du colloque (First International Conference on Popular Music Studies), Amsterdam, David Horn and Philip Tagg, 1981, p. 52-80.

Kromhout, Melle, « As distant and close as can be: lo-fi recording: site-specificity and (in)authenticity », *ARP 2009 proceedings: the Fifth Annual Art of Record Production Conference hosted by the Division of Music and Sound, ATRiuM, University of Glamorgan, Cardiff, S. Wales on November 13th-15th 2009*, actes du colloque (The Fifth Annual Art of Record Production Conference, novembre 2009), Association For The Study Of The Art Of Record Production, 2009, disponible dans *UvA-DARE (Digital Academic Repository)*, [en ligne], <https://dare.uva.nl/search?metis.record.id=350118>, s. d., consulté le 17 juillet 2025.

### Syllabus

Bawin, Julie, *Méthodes et techniques de l'histoire de l'art, de l'archéologie et de la musicologie*, syllabus, Université de Liège, Histoire de l'art et archéologie, 2017-2018.

### Chapitres de monographies

Hein, Fabien, « Black Metal, True Black Metal, Electro "Indus" Black Metal, Brutal Black Metal, Symphonic Black Metal, Melodic Black Metal, Folkloric Black Metal, Viking Black Metal, Pagan Black Metal, Progressive Black Metal », dans *Hard rock, heavy metal, metal : Histoire, cultures et pratiquants*, Clermont-Ferrand, Mélanie Seteun, 2004, p. 61-68.



O'Donnell, Molly C. et Anne H. Stevens, « Introduction », dans O'Donnell, Molly C. et Anne H. Stevens (éd.), *The Microgenre: A Quick Look at Small Culture*, New York, Bloomsbury Academic, 2020, p. 1-7.

Petiteau, Frantz-Emmanuel, « Dark Dungeon Music : entre dungeon synth et black metal », dans *Metal & Fantasy*, vol. 2, Rosières-en-Haye, Camion blanc, 2022, p. 293-383.

Walser, Robert, « Metallurgies: Genre, History, and the Construction of Heavy Metal », dans *Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music*, Middletown, Wesleyan University Press, 1993, p. 1-25.

Walser, Robert, « Eruptions: Heavy Metal Appropriations of Classical Virtuosity », dans *Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music*, Middletown, Wesleyan University Press, 1993, p. 57-108.

### Articles de périodiques

Bénard, Nicolas, « Les mythologies hard rock et métal : bricolage identitaire ou récit original ? », *Sociétés*, vol. 104, no 2, 2009, p. 65-72.

Born, Georgina et Christopher Haworth, « Music and intermediality after the internet: aesthetics, materialities and social forms », dans Born, Georgina (éd.), *Music and Digital Media*, Londres, UCL Press, 2022, p. 378-438.

Brackett, David, « "Sans même qu'ils s'en soient rendu compte" : Catégoriser le son dans les musiques populaires », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 17-50.

Burns, Lori, « The Concept Album as Visual—Sonic—Textual Spectacle: The Transmedial Storyworld of Coldplay's *Mylo Xyloto* », *IASPM Journal*, vol. 6, no 2, 2016, p. 91-116.

Chapman, Dale, « The 'one-man band' and entrepreneurial selfhood in neoliberal culture », *Popular Music*, vol. 32, no 3, 2013, p. 451-470.

Dima, Iulia et Baptiste Pilo, « Donjons & synthétiseurs : le dungeon synth, émergence d'un genre musical sur YouTube et Bandcamp », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 141-163.

Edlom, Jessica et Jenny Karlsson, « Keep the Fire Burning: Exploring the Hierarchies of Music Fandom and the Motivations of Superfans », *Media and Communication*, vol. 9 : *Complexity, Hybridity, Liminality: Challenges of Researching Contemporary Promotional Cultures*, no 3, 2021, p. 123-132.

Frith, Simon, « Genre Rules », dans *Performing Rites: On the Value of Popular Music*, Cambridge, Harvard University Press, 1996, p. 75-95.

- Gunn, Joshua, « Gothic music and the inevitability of genre », *Popular music and society*, vol. 23, no 1, p. 31-50.
- Hyde, Martha M., « Neoclassic and Anachronistic Impulses in Twentieth-Century Music », *Music Theory Spectrum*, vol. 18, no 2, 1996, p. 200-235.
- Lamere, Paul, « Social Tagging and Music Information Retrieval. », *Journal of New Music Research*, vol. 37, no 2, 2008, p. 101-114.
- Lee, Deborah et Philip Hider, « A polyphony of characteristics: An analysis of the categorisation of music's subgenres », *Journal of Information Science*, vol. 10, 2023, p. 1-17.
- Léon, Sarah, « Entre black metal et dungeon synth : Summoning et la mise en musique de l'univers tolkienien », *Fantasy Art and Studies*, vol. 10 : *Enchanted Music/Musique enchantée*, 2021, p. 31-42.
- Merlini, Mattia, « More 1980s than the 1980s: Hauntological and Hyperreal Meanings of Synthwave Soundtracks », *Sound Stage Screen*, vol. 3, n° 1, 2023, p. 5-33.
- Monteanni, Luigi, « Year of the Goblin: Tracing New Developments of Digital Folklore and Urban Modes of Living in Online Music Subcultures », *Magazén*, vol. 4, no 2, 2023, p. 291-327.
- Rivero-Vadillo, Alejandro, « Nuevas naturalezas melancólicas en el "black metal": Subversiones ecogóticas en la lírica pastoral de Arsule », *Thélème*, vol. 38, 2023, p. 47-60.
- Rochebouet, Anne et Anne Salamon, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales*, vol. 16, 2008, p. 319-346.

### Article de périodiques en ligne

- Hesmondhalgh, David, Ellis Jones et Andreas Rauh, « SoundCloud and Bandcamp as Alternative Music Platforms », *Social Media + Society*, vol. 5, no 4, 2019, disponible dans *Sage Journals*, [en ligne], <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305119883429>, mis en ligne le 26 novembre 2019, consulté le 17 juillet 2025, p. 1-13.

### Articles d'ouvrages collectifs

- Besson, Anne, « Avant-propos », dans Besson, Anne (éd.), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 7-11.
- Hagen, Ross, « Musical Style, Ideology, and Mythology in Norwegian Black Metal », dans Berger, Harris M., Paul D. Greene et Jeremy Wallach (éd.), *Metal Rules the Globe: Heavy Metal Music Around the World*, Durham, Duke University Press, 2011, p. 180-199.

- Marshall, Lee, « Personal Take: - Whatever Happened to Tape-Trading? », dans Cook, Nicholas, Monique M. Ingalls et David Trippett (éd.), *The Cambridge Companion to Music in Digital Culture*, Cambridge University Press, 2019, p. 29-32.
- Moore, Heather, « The Sound of Krautrock », dans Schütte, Uwe (éd.), *The Cambridge Companion to Krautrock*, Cambridge University Press, 2022, p. 74-89.
- Poole, Simon, « Retro Rock and Heavy History », dans Brown, Andy R. et al. (éd.), *Global Metal Music and Culture : Current Directions in Metal Studies*, New York, Routledge, 2016, p. 297-310.
- Simmons, Clare A., « Introduction », dans Simmons, Clare A. (éd.), *Medievalism and the Quest for the "Real" Middle Ages*, Abingdon-on-Thames, Frank Cass, 2001, p. 1-28.
- Smialek, Eric, « Getting Medieval: Signifiers of the Middle-Ages in Black Metal Aesthetics », dans Barratt-Peacock, Ruth et Ross Hagen (éd.), *Medievalism and Metal Music Studies: Throwing Down the Gauntlet*, Bingley, Emerald Publishing Limited, 2019, p. 33-55.

### Articles de dictionnaires

- Besson, Florian et Justine Breton, « Épée », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 115-118.
- Blanc, William, « Armes (hors épée) », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 39-41.
- Bost-Fievet, Mélanie, « Dragon », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 94-98, 100-101.
- Bost-Fievet, Mélanie, « Dragon », dans Besson, Anne (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 254-258.
- Chanoir, Yohann, « Châteaux », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 51-54.
- Chanoir, Yohann, « Châteaux », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 86-90.
- Clavel, Fabien, « Cavernes et mondes souterrains », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 43-46.
- Davoust, Lionel, « Guerre », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 163-164.

Dumézil, Bruno, « Barbares », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 59-63.

Faye, Estelle, « Armes et armures », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 29-30.

Lang, John, « Barbare », dans Besson, Anne (éd.), *Le Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 34 ; 37-38.

Mairey, Aude, « Peste noire », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 336-339.

Pérez-Simon, Maud, « Calligraphie et enluminures », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 73-75.

Renaudeau, Olivier, « Épées et armures », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 131-134.

### Articles de dictionnaires en ligne

« Anemoia », *The Dictionary of Obscure Sorrows*, [en ligne], <https://www.thedictionaryofobscuresorrows.com/concept/anemoia>, s. d., consulté le 30 juillet 2025.

« Cachot », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/cachot>, s. d., consulté le 7 avril 2025.

« Cachot », *Larousse*, [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/cachot/11979>, s. d., consulté le 7 avril 2025.

« Crypte », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/crypte>, s. d., consulté le 12 juin 2025.

« Donjon », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/donjon>, s. d., consulté le 7 avril 2025.

« Dungeon », *Collins Dictionary*, [en ligne], <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/dungeon>, s. d., consulté le 7 avril 2025.

« Nostalgie », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/nostalgie>, s. d., consulté le 25 juin 2025.

« Oubliette », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/oubliette>, s. d., consulté le 7 avril 2025.

« Oubliette », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/synonymie/oubliette>, s. d., consulté le 7 avril 2025.

« Pionnier », *Larousse*, [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pionnier/61053>, s. d., consulté le 16 mai 2025.

« Précurseur », *Larousse*, [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pr%C3%A9curseur/63388>, s. d., consulté le 16 mai 2025.

« Synth », *Collins Dictionary*, [en ligne], <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/synth>, s. d., consulté le 14 avril 2025.

« Synthé », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/synth%C3%A9>, s. d., consulté le 14 avril 2025.

« Synthé », *Larousse*, [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/synth%C3%A9/76219>, s. d., consulté le 14 avril 2025.

« Synthétiser », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/synth%C3%A9tiser>, s. d., consulté le 14 avril 2025.

« Synthétiseur », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/etymologie/synth%C3%A9tiseur>, s. d., consulté le 14 avril 2025.

### Articles d'encyclopédies en ligne

« Ainulindalë », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ainulindal%C3%AB>, dernière mise à jour le 7 juillet 2025, consulté le 21 juillet 2025.

« Album (jazz) », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-2000005300>, mis en ligne en 2003, consulté le 21 janvier 2025.

« Ambient music », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002283917#omo-9781561592630-e-1002283917>, mis en ligne le 22 septembre 2015, consulté le 23 juin 2025.

- « Burzum », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Burzum/88>, dernière mise à jour le 15 janvier 2025, consulté le 30 janvier 2025.
- « Cîntecele Diavolui », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/C%C3%AEntecele\\_Diavolui/12072](https://www.metal-archives.com/bands/C%C3%AEntecele_Diavolui/12072), dernière mise à jour le 20 avril 2024, consulté le 30 janvier 2025.
- « Cold Meat Inudstry », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], [https://fr.wikipedia.org/wiki/Cold\\_Meat\\_Industry](https://fr.wikipedia.org/wiki/Cold_Meat_Industry), dernière mise à jour le 3 janvier 2025.
- « Darkthone », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Darkthone/146>, dernière mise à jour le 18 janvier 2025, consulté le 30 janvier 2025.
- « Dark ambient », *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, [en ligne], [https://en.wikipedia.org/wiki/Dark\\_ambient](https://en.wikipedia.org/wiki/Dark_ambient), dernière mise à jour le 26 juillet 2025, consulté le 31 juillet 2025.
- « Der Stürmer », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Der\\_St%C3%BCrmer/7534#band\\_tab\\_members](https://www.metal-archives.com/bands/Der_St%C3%BCrmer/7534#band_tab_members), dernière mise à jour le 12 mai 2025, consulté le 21 mai 2025.
- « Donjon », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], <https://fr.wikipedia.org/wiki/Donjon>, dernière mise à jour le 13 novembre 2024, consulté le 7 avril 2025.
- « Dungeon », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], <https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeon>, dernière modification le 30 mars 2025, consulté le 7 avril 2025.
- « Dungeon synth », *Wikipédia, a enciclopédia livre*, [en ligne], [https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 2 juillet 2021, consulté le 14 avril 2025.
- « Dungeon synth », *Wikipédia, a szabad enciklopédia*, [en ligne], [https://hu.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://hu.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 25 octobre 2023, consulté le 14 avril 2025.
- « Dungeon synth », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], [https://fr.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://fr.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 5 août 2024, consulté le 14 avril 2025.
- « Dungeon synth », *Wikipédia, slobodná encyklopédia*, [en ligne], [https://sk.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://sk.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 14 octobre 2023, consulté le 14 avril 2025.

- « Dungeon synth », *Wikipedia, l'enciclopedia libera*, [en ligne], [https://it.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://it.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 23 octobre 2024, consulté le 14 avril 2025.
- « Dungeon synth », *Wikipedia, die freie Enzyklopädie*, [en ligne], [https://de.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_Synth](https://de.wikipedia.org/wiki/Dungeon_Synth), dernière modification le 8 novembre 2024, consulté le 14 avril 2025.
- « Dungeon synth », *Wikipedia, vapaa tietosanakirja*, [en ligne], [https://fi.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://fi.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 18 mars 2025, consulté le 14 avril 2025.
- « Dungeon synth », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], [https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeon\\_synth](https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeon_synth), dernière modification le 22 mars 2025, consulté le 14 avril 2025.
- « Emperor », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Emperor/30>, dernière mise à jour le 14 janvier 2025, consulté le 29 janvier 2025.
- « Equitant Ifernain Dal Gais », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Equitant/71186#band\\_tab\\_members](https://www.metal-archives.com/bands/Equitant/71186#band_tab_members), dernière mise à jour le 17 juin 2024, consulté le 26 mai 2025.
- « Fata Morgana », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Fata\\_Morgana/12073](https://www.metal-archives.com/bands/Fata_Morgana/12073), dernière mise à jour le 20 décembre 2024, consulté le 30 janvier 2025.
- « Ildjarn », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Ildjarn/382>, dernière mise à jour le 19 octobre 2024, consulté le 30 janvier 2025.
- « Ildjarn-Nidhogg », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Ildjarn-Nidhogg/3540408439>, dernière mise à jour le 14 mars 2024, consulté le 30 janvier 2025.
- « Italo Disco », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], [https://en.wikipedia.org/wiki/Italo\\_disco#Derivative\\_styles](https://en.wikipedia.org/wiki/Italo_disco#Derivative_styles), dernière modification le 2 juin 2025, consulté le 24 juin 2025.
- « Keep », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], <https://en.wikipedia.org/wiki/Keep>, dernière modification le 25 mars 2025, consulté le 7 avril 2025.
- « Microgenre », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], <https://en.wikipedia.org/wiki/Microgenre>, dernière mise à jour le 28 février 2025, consulté le 9 avril 2025.

- « Mightiest », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Mightiest/20512>, dernière mise à jour le 29 décembre 2023, consulté le 19 mai 2025.
- « Mortiis », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Mortiis/81>, dernière mise à jour le 29 janvier 2025, consulté le 30 janvier 2025.
- « Neptune Towers », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Neptune\\_Towers/5046](https://www.metal-archives.com/bands/Neptune_Towers/5046), dernière mise à jour le 28 novembre 2024, consulté le 30 janvier 2025.
- « Nírnaeth Arnoediad », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], [https://fr.wikipedia.org/wiki/N%C3%ADrnaeth\\_Arnoediad](https://fr.wikipedia.org/wiki/N%C3%ADrnaeth_Arnoediad), dernière mise à jour le 15 février 2024, consulté le 25 juillet 2025.
- « Oubliette », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], <https://fr.wikipedia.org/wiki/Oubliette>, dernière modification le 11 décembre 2022, consulté le 7 avril 2025.
- « Pazuzu », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Pazuzu/1074#band\\_tab\\_members](https://www.metal-archives.com/bands/Pazuzu/1074#band_tab_members), dernière mise à jour le 10 avril 2024, consulté le 20 mai 2025.
- « Prince Korthnage », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/artists/Prince\\_Korthnage/27338](https://www.metal-archives.com/artists/Prince_Korthnage/27338), dernière mise à jour le 29 août 2022, consulté le 26 mai 2025.
- « Psautier de Jean de Berry », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], [https://fr.wikipedia.org/wiki/Psautier\\_de\\_Jean\\_de\\_Berry](https://fr.wikipedia.org/wiki/Psautier_de_Jean_de_Berry), dernière mise à jour le 2 mars 2023, consulté le 22 juillet 2025.
- « Ral », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/artists/Ral/75720>, dernière mise à jour le 7 décembre 2019, consulté le 26 mai 2025.
- « Rebel Wizard », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Rebel\\_Wizard/3540397949](https://www.metal-archives.com/bands/Rebel_Wizard/3540397949), dernière mise à jour le 24 mars 2025, consulté le 15 juillet 2025.
- « Rompler », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], <https://en.wikipedia.org/wiki/Rompler>, dernière mise à jour le 18 avril 2025, consulté le 24 avril 2025.
- « Satyricon », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Satyricon/341>, dernière mise à jour le 15 janvier 2025, consulté le 30 janvier 2025.
- « Summoning », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Summoning/29>, dernière mise à jour le 13 novembre 2025, consulté le 15 mai 2025.



- « Thangorodrim », *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, [en ligne], <https://fr.wikipedia.org/wiki/Thangorodrim>, dernière mise à jour le 25 juin 2024, consulté le 21 juillet 2025.
- « Thou Shalt Suffer », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/bands/Thou\\_Shalt\\_Suffer/2720](https://www.metal-archives.com/bands/Thou_Shalt_Suffer/2720), dernière mise à jour le 19 octobre 2024, consulté le 29 janvier 2025.
- « Vond », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Vond/6192>, dernière mise à jour le 20 avril 2024, consulté le 30 janvier 2025.
- « Vordb Dréagvor Uèzrèèvb », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], [https://www.metal-archives.com/artists/Vordb\\_Dr%C3%A9agvor\\_U%C3%A8zr%C3%A9%C3%A8vb/3109](https://www.metal-archives.com/artists/Vordb_Dr%C3%A9agvor_U%C3%A8zr%C3%A9%C3%A8vb/3109), dernière mis à jour le 7 mai 2025, consulté le 26 mai 2025.
- « Wongraven », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/bands/Wongraven/609>, dernière mise à jour le 29 novembre 2024, consulté le 30 janvier 2025.
- « Дънджън синт », Уикипедия, Свободната енциклопедия, [en ligne], [https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%8A%D0%BD%D0%B4%D0%B6%D1%8A%D0%BD\\_%D1%81%D0%B8%D0%BD%D1%82](https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%8A%D0%BD%D0%B4%D0%B6%D1%8A%D0%BD_%D1%81%D0%B8%D0%BD%D1%82), dernière modification le 9 février 2025, consulté le 14 avril 2025.
- Baines, Anthony C., « Drone(i) (Fr. *bourdon*; Ger. *Bordun* or, with bagpipes, *Stimmer*, *Brummer*; It. *bordone*; Lat. *bordunus*) », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000008192>, mis en ligne en 2001, consulté le 23 juin 2025.
- Buckley, David, « EP [Extended play] », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000047209?rskey=eqeF45&result=1>, mis en ligne en 2001, consulté le 21 janvier 2025.
- Buckley, David, « Single (jazz) (ii) », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-2000411300>, mis en ligne en 2003, consulté le 22 janvier 2025.
- Buckley, David, « New wave (ii) », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000049689>, mis en ligne en 2011, consulté le 14 juillet 2025.
- Carpenter, Alexander, « Goth rock [gothic rock] », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561>

592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002262356, mis en ligne le 1<sup>er</sup> juillet 2014, consulté le 14 juillet 2025.

Chew, Geoffrey *et al.*, « Song », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000050647>, mis en ligne en 2001, consulté le 21 janvier 2025.

Davies, Hugh, « Synthetizer », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000027270>, mis en ligne en 2001, consulté le 14 avril 2025.

Dayal, Geeta, « Trance [psytrance] », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002257396>, mis en ligne le 31 janvier 2014, consulté le 14 juillet 2025.

Devine, Kyle, « Synthetizer », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002258246>, mis en ligne le 31 janvier 2014, consulté le 14 avril 2025.

Eggeling, Jörg, « Heavy Metal », *MGG Online*, [en ligne], <https://www.mgg-online.com/mgg/stable/13016>, mis en ligne en novembre 2016, consulté le 14 janvier 2025.

Fulford-Jones, Will, « Techno », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000047221>, mis en ligne en 2001, consulté le 14 juillet 2025.

Isacoff, Stuart, « Environmental music in the United States [background music] », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002256515#omo-9781561592630-e-1002256515>, mis en ligne le 31 janvier 2014, consulté le 23 juin 2025.

Kreutziger-Herr, Annette, « Medievalism (Fr. médiévalisme; Ger. Mittelalterrezeption) », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0002261008#omo-9781561592630-e-0002261008>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> juillet 2014, consulté le 14 juillet 2025.

Landmann, Ortrun et Gordona Lazarevich, « Intermezzo », *MGG Online*, [en ligne], <https://www.mgg-online.com/mgg/stable/534495>, mis en ligne en novembre 2016, consulté le 10 mars 2025.

Samson, Jim, « Genre », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002257396>

2630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000040599, mis en ligne en 2001, consulté le 26 mars 2025.

Schreiner, Diane, « New Age », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000040613>, mis en ligne en 2001, consulté le 14 juillet 2025.

Simonot, Colette, « Synthpop », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002289542>, mis en ligne le 20 janvier 2016, consulté le 14 avril 2025.

Whittall, Arnold, « Neo-classicism », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000019723>, mis en ligne en 2001, consulté le 18 juillet 2025.

### Enregistrements audiovisuels

IASPM Branche Francophone d'Europe, « Séminaire #6 - Black Metal et musiques électroniques », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=mg5sL2jrpMY>, mis en ligne le 24 janvier 2022, consulté le 6 mars 2025.

Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 1 », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=mCg0gc1bdeM>, mis en ligne le 25 avril 2019, consulté le 21 janvier 2025.

Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 2 », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=uFOoboa3gaU>, mis en ligne le 4 juillet 2019, consulté le 29 janvier 2025.

Sire Ravailac, « 50 Nuances de Dungeon Synth : épisode 3 », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=J6U2h2xUuzo>, mis en ligne le 2 avril 2020, consulté le 28 avril 2025.

### Articles de sites internet

[Sans titre], *Great Lakes Dungeon Siege MMXXV*, [en ligne], <https://www.greatlakesdungeonsiege.com/> s. d., consulté le 7 juillet 2025.

« Andrea Haugen », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/artist/774215-Andrea-Haugen>, s. d., consulté le 30 janvier 2025.

- « Balder's Død », *Last.fm*, [en ligne], <https://www.last.fm/fr/music/Burzum/Balder%27s+D%C3%B8d/+tags>, s.d., consulté le 9 avril 2025.
- « Catching Butterflies », *The Walters Art Museum*, [en ligne], <https://art.thewalters.org/object/W.109.27V/>, s. d., consulté le 22 juillet 2025.
- « Comfy Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Comfy\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Comfy_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Cosmic Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Cosmic\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Cosmic_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Crypt Hop and Dungeon Rap », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Crypt\\_Hop\\_and\\_Dungeon\\_Rap](https://dungeonsynthwiki.com/Crypt_Hop_and_Dungeon_Rap), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Daudi Baldrs », *Last.fm*, [en ligne], <https://www.last.fm/fr/music/Burzum/Daudi+Baldrs/+tags>, s. d., consulté le 9 avril 2025.
- « Dauði Baldrs », *Last.fm*, [en ligne], <https://www.last.fm/fr/music/Burzum/Dau%C3%B0i+Baldrs>, s.d., consulté le 9 avril 2025.
- « Desert Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Desert\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Desert_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Dino Synth », », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Dino\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Dino_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Dungeon Drone », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Dungeon\\_Drone](https://dungeonsynthwiki.com/Dungeon_Drone), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Dungeon Noise », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Dungeon\\_Noise](https://dungeonsynthwiki.com/Dungeon_Noise), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Dungeon Synth », *Rate Your Music*, [en ligne], <https://rateyourmusic.com/genre/dungeon-synth/>, s. d., consulté le 5 août 2025.
- « Dungeon Synth », *Data Swamp*, [en ligne], <https://dataswamp.org/~lich/musings/dsynth.html>, mis en ligne le 20 mai 2019, consulté le 10 décembre 2024.
- « Dungeon Synth Subgenres », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeon-synth.neocities.org/subgenres>, s. d., consulté le 4 novembre 2024.
- « Egyptian Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Egyptian\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Egyptian_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.

- « Events », *Meuse Music Records*, [en ligne], <https://www.meusemusicrecords.eu/events.html>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.
- « Fantasy Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Fantasy\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Fantasy_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Food Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Food\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Food_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Forest Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Forest\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Forest_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « History », *Dungeon Siege West*, [en ligne], <https://www.dungeonsiegewest.com/history>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.
- « History of Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/History\\_of\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/History_of_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 7 novembre 2024.
- « Home », *Dungeon Synth Forums*, [en ligne], <https://dungeonsynth.proboards.com/>, s. d., consulté le 26 mars 2025.
- « Is Dungeon Synth A Black Metal Offshoot, Or Something More? », *Excuse the Blood*, [en ligne], <https://excusetheblood.wordpress.com/2020/09/27/is-dungeon-synth-a-black-metal-offshoot-or-something-more/>, mis en ligne le 27 septembre 2020, consulté le 10 décembre 2024.
- « J-synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], <https://dungeonsynthwiki.com/J-synth>, s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Keller Synth and Tänzelscore », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Keller\\_Synth\\_and\\_T%C3%A4nzelscore](https://dungeonsynthwiki.com/Keller_Synth_and_T%C3%A4nzelscore), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Les Légions Noires », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/artist/2614566-Les-L%C3%A9gions-Noires>, s. d., consulté le 26 mai 2025.
- « Main Page », *The Keller Synth Archives*, [en ligne], [https://kellersyntharchives.miraheze.org/wiki/Main\\_Page](https://kellersyntharchives.miraheze.org/wiki/Main_Page), dernière modification le 2 janvier 2024, consulté le 10 juillet 2025.
- « Mirkwood (4) », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/artist/7398681-Mirkwood-4>, s. d., consulté le 23 juillet 2025.
- « Mortii's Albums by year: 2018 », *setlist.fm - the setlist wiki*, [en ligne], <https://www.setlist.fm/stats/albums/mortii-4bd63372.html?year=2018>, s. d., consulté le 3 juillet 2025.

- « Mortiiis – The Stargate », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/master/29877-Mortiiis-The-Stargate>, s. d., consulté le 9 mai 2025.
- « Nature Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Nature\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Nature_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Neptune Towers », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/artist/170336-Neptune-Towers>, s. d., consulté le 21 mai 2025.
- « Neptune Towers – Caravans To Empire Algol », *Discogs*, [en ligne], s. d., consulté le 21 mai 2025.
- « Neptune Towers – Transmissions From Empire Algol », *Discogs*, [en ligne], s. d., consulté le 21 mai 2025.
- « Old-School Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Old-School\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Old-School_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 7 novembre 2024.
- « Old Tower », *Roadburn*, [en ligne], <https://roadburn.com/band/old-tower/>, s. d., consulté le 10 décembre 2024.
- « Pirate Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Pirate\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Pirate_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Previous Sieges », *Northeast Dungeon Siege*, [en ligne], <https://northeastdungeonsiege.com/history>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.
- « Proto DS (1950-1990) », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeon-synth.neocities.org/proto-ds>, s. d., consulté le 4 novembre 2024.
- « Pumpkin Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Pumpkin\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Pumpkin_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Raw Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Raw\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Raw_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Ritual Ambient », *Rate Your Music*, [en ligne], <https://rateyourmusic.com/genre/ritual-ambient/>, s. d., consulté le 14 juillet 2025.
- « Rules & Guidelines », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/content/rules>, dernière mise à jour le 26 novembre 2024, consulté le 30 avril 2025.
- « Sea Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Sea\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Sea_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Seregost », *Fandom*, [en ligne], <https://lotr.fandom.com/fr/wiki/Seregost>, dernière mise à jour le 10 novembre 2023, consulté le 21 juillet 2025.

- « Siege », *Texas Dungeon Synth*, [en ligne], <https://texasdungeonsiege.com/>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.
- « Tania Stene », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/fr/artist/414981-Tania-Stene>, s. d., consulté le 30 janvier 2025.
- « Texas Dungeon Synth and Spark Booking Collective Present: Florida Dungeon Fest 2025 », *Conduit*, [en ligne], <https://www.conduitfl.com/tm-event/texas-dungeon-synth-and-spark-booking-collective-present-florida-dungeon-fest-2025/>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.
- « The History of Dungeon Synth », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeon-synth.neocities.org/history>, s. d., consulté le 4 novembre 2024.
- « The Tough Guide to Fantasyland », *TV Tropes*, [en ligne], <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Literature/TheToughGuideToFantasyland>, s. d., consulté le 25 juillet 2025.
- « Three days of Dungeon Synth in the wilds of the northwest », *Dungeon Siege West*, [en ligne], <https://www.dungeonsiegewest.com/>, s. d., consulté le 13 juillet 2025.
- « Un split album, c'est quoi ? », *Confliktarts*, [en ligne], <https://confliktarts.com/blogs/news/un-split-album-c-est-quoi>, mis en ligne le 2 janvier 2010, consulté le 21 janvier 2025.
- « Vampiric Dungeon Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Vampiric\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Vampiric_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « Vue d'ensemble Dungeon Synth Style », *Discogs*, [en ligne], <https://www.discogs.com/style/dungeon%20synth>, s. d., consulté le 5 août 2025.
- « What is Dungeon Synth? », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/What\\_is\\_Dungeon\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/What_is_Dungeon_Synth), s. d., consulté le 29 octobre 2024.
- « What is Northeast Dungeon Siege? », *Northeast Dungeon Siege*, [en ligne], <https://northeastdungeonsiege.com/>, s. d., consulté le 7 juillet 2025.
- « Winter Synth », *Dungeon Synth Wiki*, [en ligne], [https://dungeonsynthwiki.com/Winter\\_Synth](https://dungeonsynthwiki.com/Winter_Synth), s. d., consulté le 10 juillet 2025.
- « (Actual) Dungeon Synth. A Guide For People Who Are New To The Genre », *A Guide to Dungeon Synth*, [en ligne], <https://www.dungeon-synth.com/#>, s. d., consulté le 29 octobre 2024.
- Ancient Meadow Records, *Facebook*, [en ligne], <https://www.facebook.com/groups/DungeonSynth/permalink/9351098954924272>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> janvier 2025, consulté le 29 janvier 2025.

- Aubin, Dillon, « A Noob's Intro to... DUNGEON SYNTH and Irregular Genre Evolution », *V13 Media*, [en ligne], <https://v13.net/2018/03/a-noob-s-intro-to-dungeon-synth-and-irregular-genre-evolution/>, mis en ligne de 3 juin 2018, consulté le 9 octobre 2024.
- Azmodes, « Submission of non-metal side-projects and similar », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/news/view/id/231>, mis en ligne le 15 septembre 2015, consulté le 30 avril 2025.
- balbulus, « Winter Synth - Introduction and Definition », *Winter Synth*, [en ligne], <https://wintersynth.blogspot.com/2012/12/winter-synth-introduction-and-definition.html>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> janvier 2013, consulté le 10 juillet 2025.
- Baudelaire, Aveline, « A Dungeon Synth Primer », *Awren Nuit*, [en ligne], <http://awrennuit.com/#/dungeon-synth>, s. d., consulté le 12 décembre 2024.
- Baudelaire, Aveline, « dungeon synth project name generator », *Awren Nuit*, [en ligne], <http://awrennuit.com/#/project-name-generator>, s. d., consulté le 24 juillet 2025.
- Bayer, Jonah, « Why Are Black Metal Fans Such Elitist Assholes? », *Vice*, [en ligne], <https://www.vice.com/en/article/why-are-black-metal-fans-such-elitist-assholes/>, mis en ligne le 21 janvier 2014, consulté le 23 avril 2025.
- Brunotts, Kate, « Qu'est-ce qu'une démo en musique ? », *eMastered*, [en ligne], <https://emastered.com/fr/blog/what-is-a-demo-in-music>, mis en ligne le 24 septembre 2024, consulté le 22 janvier 2025.
- Butterlin, Alice, « Black metal et synthétiseurs: une petite histoire de la dungeon synth », *Le Gospel*, [en ligne] <https://le-gospel.fr/black-metal-et-synthetiseurs-une-petite-histoire-de-la-dungeon-synth/>, mis en ligne le 18 avril 2019, consulté le 14 octobre 2024.
- Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #8—Dungeon Rap », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/dungeon-synth-digest-8/>, mis en ligne le 11 novembre 2021, consulté le 10 juillet 2025.
- Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #9—Comfy Synth », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/dungeon-synth-digest-9/>, mis en ligne le 14 janvier 2022, consulté le 10 juillet 2025.
- Carbon, Jonathan, « Pixelated Dungeons: The Adventures of Dungeon Synth and Chiptune », [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/naive-magic-pixelated-dungeons/>, mis en ligne le 20 mai 2022, consulté le 10 juillet 2025.
- Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #14—Roundup », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/dungeon-synth-digest-14/>, mis en ligne le 10 août 2022, consulté le 12 décembre 2024.
- Carbon, Kaptain J.A., « Days of Yore: Dark Ambient, Black Metal, and the Birth of Dungeon Synth (Volume 1) », *No Clean Singing*, [en ligne],



<https://www.nocleansinging.com/2016/02/15/days-of-yore-dark-ambient-black-metal-and-the-birth-of-dungeon-synth-volume-1/>, mis en ligne le 15 février 2016, consulté le 14 octobre 2024.

Carbon, Kaptain. J.A., « Homebrewed: An Introduction To Dungeon Synth », *Reddit*, [en ligne], [https://www.reddit.com/r/Metal/comments/kvt60e/homebrewed\\_an\\_introduction\\_to\\_dungeon\\_synth/](https://www.reddit.com/r/Metal/comments/kvt60e/homebrewed_an_introduction_to_dungeon_synth/), mis en ligne le 12 janvier 2021, consulté le 28 octobre 2024.

Carbon, Kaptain J.A., « Dungeon Synth Primer », *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/primers/>, dernière mise à jour en 2024, consulté le 28 octobre 2024.

Cownley, Emma, « 11 of the weirdest metal subgenres », *Metal Hammer – Louder*, [en ligne], <https://www.loudersound.com/features/dinosaurs-pirates-and-porno-11-of-the-weirdest-metal-subgenres>, dernière mise à jour le 23 avril 2020, consulté le 15 juillet 2025.

Enos, Morgan, « Inside Dungeon Synth: A Transportive, Atmospheric & Bracingly Earnest Realm », *GRAMMY.com*, [en ligne], <https://www.grammy.com/news/dungeon-synth-scene-report-mortiis-fen-walker-siege-malfet-black-metal>, mis en ligne le 22 novembre 2022, consulté le 3 décembre 2024.

Erang, « Tales From The Land Of The Five Seasons », *Erang Dungeon Synth*, [en ligne], <https://www.erang-dungeon-synth.com/poems-stories/>, s. d., consulté le 25 juillet 2025.

Garvalf, « Dungeon Synth », *Garvalf*, [en ligne], <https://garvalf.ortie.org/index.php?page=main.fr>, s. d., consulté le 25 juillet 2025.

Goldner, Sam, « Cuddling Up to Comfy Synth, Electronic's Most Soothing New Subgenre », *Bandcamp Daily*, [en ligne], <https://daily.bandcamp.com/lists/comfy-synth-list>, mis en ligne le 30 juin 2020, consulté le 10 juillet 2025.

Graham, Stephen, « Where is the Underground? », *The Journal of Music*, [en ligne], <https://journalofmusic.com/focus/where-underground>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> août 2010, consulté le 18 juillet 2025.

Guido, « Dungeon Synth: Bedroom Dreaming », *Stranger Aeons*, [en ligne], <http://www.stranger-aeons.com/dungeon-synth-bedroom-dreaming/>, mis en ligne le 5 juillet 2017, consulté le 12 décembre 2024.

Guido, « Comfy synth: but is it dungeon synth? », *Stranger Aeons*, [en ligne], <http://www.stranger-aeons.com/comfy-synth-but-is-it-dungeon-synth/>, mis en ligne le 11 août 2020, consulté le 10 juillet 2025.

Gulley, Nathan, « Genres You've (Probably) Never Heard: Dungeon Synth », *Sweetwater*, [en ligne], <https://www.sweetwater.com/insync/genres-youve->

probably-never-heard-dungeon-synth, mis en ligne le 13 juillet 2023, consulté le 12 décembre 2024.

Hill, Sean, « Dungeon Synth », *Shadows & Sorcery*, [en ligne], <https://shadowsandsorcery.wordpress.com/2020/07/18/dungeon-synth-an-introduction/>, mis en ligne le 18 juillet 2020, consulté le 8 novembre 2024.

Hroch, Miloš, « Rumbling Under The Mountains: A report On Czech Dungeon Synth », *The Quietus*, [en ligne], <https://thequietus.com/quietus-reviews/quietus-international/czech-dungeon-synth-review/>, mis en ligne le 14 avril 2020, consulté le 24 janvier 2025.

Iviche, « Petit guide du Dungeon Synth à l'usage des aventuriers », *Scholomance Webzine*, [en ligne], <https://www.scholomance-webzine.com/2022/04/article-petit-guide-du-dungeon-synth.html>, mis en ligne le 22 avril 2022, consulté le 10 octobre 2024.

Kahler, Charles, « A beginner's guide to... dungeon synth », *Indy Metal Vault*, [en ligne], <https://www.indymetalvault.com/2017/11/21/a-beginners-guide-to-dungeon-synth/>, mis en ligne le 21 novembre 2017, consulté le 9 octobre 2024.

KAP, « Hail The Great Lakes (GLDS) », *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/2024/03/06/hail-the-great-lakes/>, mis en ligne le 6 mars 2024, consulté le 8 juillet 2025.

Kobalos Castrec, Stephen, « [Musique] L'étrange naïveté du Dungeon Synth », *Le Gobelin*, [en ligne], <http://legobelin.over-blog.com/2018/03/musique-dungeon-synth.html>, mis en ligne le 12 mars 2018, consulté le 4 décembre 2024.

Magee, Tamlin, « The inside story of comfy synth, the internet's snuggliest microgenre », *Dazed*, [en ligne], <https://www.dazeddigital.com/music/article/58365/1/the-inside-story-of-comfy-synth-the-internets-snuggliest-microgenre>, mis en ligne le 15 mars 2025, consulté le 10 juillet 2025.

Marconette, Jaime, « Why are Super Fans so Valuable? », *Spotlight: A publication by Luminate*, [en ligne], <https://luminatedata.com/blog/why-are-super-fans-so-valuable/>, mis en ligne le 8 août 2023, consulté le 18 juillet 2025.

Montoro, Philip, « Zak Kiernan, maker of dungeon synth and comfy synth », *Chicago Reader*, [en ligne], <https://chicagoreader.com/music/zak-kiernan-maker-of-dungeon-synth-and-comfy-synth/>, mis en ligne le 3 mars 2021, consulté le 10 juillet 2025.

Newsome, Robert, « Dungeon Synth 2: Back to the Dungeon », *Bandcamp Daily*, [en ligne], <https://daily.bandcamp.com/lists/dungeon-synth-2-back-to-the-dungeon>, mis en ligne le 2 avril 2018, consulté le 29 octobre 2024.

Newsome, Robert, « Jim Kirkwood: Dungeon Synth's Fantastical Antecedent », *Bandcamp Daily*, [en ligne], <https://daily.bandcamp.com/features/jim-kirkwood->

where-shadows-lie-interview, mis en ligne le 18 octobre 2023, consulté le 4 décembre 2024.

Noze, Dirt, « Dungeon Synth, the Dark Paths. Descente dans les sombres corridors de la dungeon synth », *FoxyLounge*, [en ligne], <https://www.foxylounge.com/Dungeon-Synth-the-Dark-Paths#>, mis en ligne le 19 mai 2017, consulté le 29 octobre 2024.

Nubel, Ted, « Great Lakes Dungeon Siege Announced, Featuring Coniferous Myst, Nest, Cernunnos Woods, and More », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/great-lakes-dungeon-siege-announced/>, mis en ligne le 10 mai 2024, consulté le 7 juillet 2025.

Sailer, Ben, « Black Metal Mythmaking, Gatekeeping, and Points In Between », *Unwinnable*, [en ligne], <https://unwinnable.com/2023/05/31/black-metal-mythmaking-gatekeeping-and-points-in-between/>, mis en ligne le 31 mai 2023, consulté le 23 avril 2025.

Secluded Copyist, « Qu'y-a-t-il de moins dungeon synth que le dungeon synth ? », *Castellum Scriptoris*, [en ligne], <https://castellum-scriptoris.fr/quy-a-t-il-de-moins-dungeon-synth-que-le-dungeon-synth>, mis en ligne le 17 mai 2018, consulté le 4 décembre 2024.

Shutter, Nick, « Decades », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeonsynthguide.tumblr.com/decades>, s. d., consulté le 29 octobre 2024.

Shutter, Nick, « Subgenres », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeonsynthguide.tumblr.com/subgenretext>, s. d., consulté le 29 octobre 2024.

Shutter, Nick, «  », *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeonsynthguide.tumblr.com/post/741135908185735169>, s. d., consulté le 29 octobre 2024.

Taylor, Henrietta, « 'It makes you feel like the hero of your own quest': the dark, delightful magic of the dungeon synth scene », *The Guardian*, [en ligne], <https://www.theguardian.com/music/2025/feb/25/the-dark-delightful-magic-of-the-dungeon-synth-scene>, mis en ligne le 25 février 2025, consulté le 5 août 2025.

The Comfy Synth Archives, « Dare To Believe (Comfy Synth Archives) », *Tape Wyrms*, [en ligne], <https://tapewyrmmetal.com/archives/3779>, mis en ligne le 11 janvier 2021, consulté le 10 juillet 2025.

Vander Wal, Thomas, « Folksonomy », *Vanderwal.net*, [en ligne], <https://www.vanderwal.net/folksonomy.html>, mis en ligne le 2 février 2007, consulté le 18 juillet 2025.

Vikernes, Varg, « A Burzum Story: Part I - The Origin And Meaning », *Burzum.org*, [en ligne], [https://www.burzum.org/eng/library/a\\_burzum\\_story01.shtml](https://www.burzum.org/eng/library/a_burzum_story01.shtml), mis en ligne en décembre 2004, consulté le 21 juillet 2025.

Vikernes, Varg, « A Burzum Story: Part II – Euronymous », *Burzum.org*, [en ligne], [https://www.burzum.org/eng/library/a\\_burzum\\_story02.shtml](https://www.burzum.org/eng/library/a_burzum_story02.shtml), mis en ligne en décembre 2004, consulté le 16 juillet 2025.

Vikernes, Varg, « Some Facts about Varg Vikernes & his Case », *Burzum.org*, [en ligne], [https://www.burzum.org/eng/library/thulean\\_perspective/some\\_facts\\_about\\_varg\\_vikernes\\_his\\_case.shtml](https://www.burzum.org/eng/library/thulean_perspective/some_facts_about_varg_vikernes_his_case.shtml), mis en ligne en 2014, consulté le 16 juillet 2025.

Werdna, Andrew, « Dungeon Synth », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/03/dungeon-synth.html>, mis en ligne le 17 mars 2011, consulté le 9 octobre 2024.

Werdna, Andrew, « Mortiis - Keiser av en Dimension Ukjent », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/03/mortiis-keiser-av-en-dimension-ukjent.html>, mis en ligne le 17 mars 2011, consulté le 9 octobre 2024.

Werdna, Andrew, « Mistigo Varggoth Darkestra - Midnight Fullmoon », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/03/one-enters-mystical-forest-and-wanders.html>, mis en ligne le 26 mars 2011, consulté le 9 octobre 2024.

Werdna, Andrew, « List of Dungeon Synth Albums », *Dungeon Synth*, [en ligne], mis en ligne le 31 mars 2011, archivé sur *Bellerophontic.Syca !/more/HJqo*, [en ligne], <https://bellerophonticsycamore.wordpress.com/list-of-dungeon-synth-albums/>, s. d., consulté le 11 octobre 2024.

Werdna, Andrew, « Wongraven – Fjelltronen », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/04/one-of-masterpieces-of-dungeon-synth.html>, mis en ligne le 28 avril 2011, consulté le 9 octobre 2024.

Werdna, Andrew, « Gothmog – Medieval Journeys », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/06/we-enter-album-through-gritty-barbaric.html>, mis en ligne le 12 juin 2011, consulté le 9 octobre 2024.

Werdna, Andrew, « Forgotten Pathways - Shrouded in Mystery », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/08/>, mis en ligne le 19 août 2011, consulté le 9 octobre 2024.

Werdna, Andrew, « Retiring the List », *Dungeon Synth Blog*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2013/11/retiring-list.html>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> novembre 2013, consulté le 13 mai 2025.

Werdna, Andrew, « Weird Naïve Magic (Andrew Werdna) », *Tape Wyrms*, [en ligne], <https://tapewyrmmetal.com/archives/3743#more-3743>, mis en ligne le 31 décembre 2020, consulté le 21 octobre 2024.

Whiteman, Jordan, « Rock It from the Crypt: Jordan Whiteman on the Invention of Dungeon Synth », *The Quietus*, [en ligne], <https://thequietus.com/culture/books/rock-it-from-the-crypt-jordan-whiteman->

[on-the-invention-of-dungeon-synth/](#), mis en ligne le 15 décembre 2024, consulté le 24 février 2025.

Wray, Daniel Dylan, « 'I don't believe in the idea of a future': the Ukrainian producer who invented dungeon rap », *The Guardian*, [en ligne], <https://www.theguardian.com/music/2023/jul/12/ukrainian-producer-behind-dungeon-rap-alex-yatsun-dj-sacred>, mis en ligne le 12 juillet 2023, consulté le 9 juillet 2025.

Zimmer, Kieran, « On Dangerous Paths : an Introduction to Dungeon Synth », *Berkeley B-Side*, [en ligne], <https://berkeleybside.com/on-dangerous-paths-an-introduction-to-dungeon-synth/>, mis en ligne le 26 février 2019, consulté le 4 décembre 2024.

### Articles de fanzines

Talvi, Levi, « What is dungeon synth? », *Dungeons of Darkness*, vol. 1, s. d., [en ligne], <https://www.erang-dungeon-synth.com/dungeons-of-darkness-zine/>, consulté le 3 décembre 2024, p. 4.

Talvi, Levi, « Dungeon Synth's Origins And Future », *Dungeons of Darkness*, vol. 3, s. d., [en ligne], <https://www.erang-dungeon-synth.com/dungeons-of-darkness-zine/>, consulté le 3 décembre 2024, p. 43-45.

### Transcription de conférence

Fabbri, Franco, « Music Taxonomies: an Overview », présenté dans le cadre de la conférence *Musique Savante/Musiques Actuelles : Articulations. JAM 2014 : Journées d'analyse musicale 2014 de la Sfam (Société Française d'Analyse Musicale)*, 15-16 décembre 2014, Ircam, Paris, transcription disponible dans *Academia.edu*, [en ligne], [https://www.academia.edu/14384292/Music\\_Taxonomies\\_an\\_Overview](https://www.academia.edu/14384292/Music_Taxonomies_an_Overview), s. d., consulté le 3 avril 2025.

### Sites internet et autres pages en ligne

« Dungeon Synth », *Facebook*, [en ligne], <https://www.facebook.com/groups/DungeonSynth/>, s. d., consulté le 26 mars 2025.

« Dungeon Synth Cult », *Facebook*, [en ligne], <https://www.facebook.com/groups/dungeon.synth.cult/>, s. d., consulté le 26 mars 2025.

« r/DungeonSynth », *Reddit*, [en ligne], <https://www.reddit.com/r/DungeonSynth/>, créé le 8 mars 2013, consulté le 29 janvier 2025.

« [FRANCE] Dungeon Synth & Musiques Médiévales Fantastiques », *Facebook*, [en ligne], <https://www.facebook.com/groups/dungeonsynthfrance/>, s. d., consulté le 26 mars 2025.

Billie Eilish, *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/@BillieEilish>, créé le 7 février 2013, consulté le 11 avril 2025.

CultClash @MansenSankari, « Dungeon Synth & Dark Ambient », *Spotify*, [en ligne], <https://open.spotify.com/playlist/7uRb6kxDjhN3QFwzR85Toe>, s. d., consulté le 5 août 2025.

Dale of Shadows, *Bandcamp*, [en ligne], <https://daleofshadows.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.

*Dungeon Excavation*, [en ligne], <https://dungeon-excavation.blogspot.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

Dungeon Squid Productions, *Bandcamp*, [en ligne], <https://dungeonsquidproductions.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.

Eddy, « DUNGEON SYNTH Ⅸ », *Spotify*, [en ligne], <https://open.spotify.com/playlist/5Jm63LQHocyXae6iXWR7kq>, s. d., consulté le 5 août 2025.

*Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://www.metal-archives.com/>, créé en juillet 2002, consulté le 30 avril 2025.

Fetid Marsh Records, *Bandcamp*, [en ligne], <https://fetidmarshrecordss.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.

Fiadh Productions, *Bandcamp*, [en ligne], <https://fiadh.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.

Francis, *YouTube*, [en ligne], [https://www.youtube.com/@f\\_c\\_r\\_/videos](https://www.youtube.com/@f_c_r_/videos), créé le 9 septembre 2013, consulté le 6 août 2025.

Grime Stone Records, *Bandcamp*, [en ligne], <https://grimestone.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.

*Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/>, consulté le 24 février 2025.

itskazzzz, « wizard music (dungeon synth) », *Spotify*, [en ligne], <https://open.spotify.com/playlist/6ozHGt9HpEsPETpRB13PWs>, s. d., consulté le 5 août 2025.

*Le Scriptorium – La référence francophone du dungeon synth*, [en ligne], <https://le-scriptorium.home.blog/>, consulté le 7 juillet 2025.

Neverwood Records - Long live dungeon synth!, *Bandcamp*, [en ligne], <https://neverwood.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 8 août 2025.

Out of Season, *Bandcamp*, [en ligne], <https://outofseason.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 2 mai 2025.

Pensées Noires, *Bandcamp*, [en ligne], <https://avenirfunebremusic.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 22 juillet 2025.

*Press of Darkness*, [en ligne], <https://www.pressofdarkness.com/fanzinesall>, consulté le 24 février 2025.

Rap2h, *Dungeon Synth Name Generator*, [en ligne], <https://dungeon-synth-name-generator.vercel.app/>, s. d., consulté le 24 juillet 2025.

Realm and Ritual, *Bandcamp*, [en ligne], <https://realmandritual.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.

REBEL WIZARD, *Bandcamp*, [en ligne], <https://rebelwizard.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 15 juillet 2025.

*Send Back My Stamps!*, [en ligne], <https://www.sendbackmystamps.org/>, consulté le 24 février 2025.

Shutter, Nick, *Dungeon Synth Guide*, [en ligne], <https://dungeonsynthguide.tumblr.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

*Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

*Tape Wyrms*, [en ligne], <https://tapewyrmmetal.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

The Comfy Synth Archives, *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/@TheComfySynthArchives>, créé le 9 janvier 2020, consulté le 10 juillet 2025.

*The Corroseum*, [en ligne], <https://thecorroseum.org/fanzines/index.php?cou=&lan=&year=#search>, consulté le 24 février 2025.

*The Dungeon in Deep Space: Dungeon Synth & Dark Ambient Reviews*, [en ligne], <https://thedungeonindeepspace.com/>, consulté le 7 juillet 2025.

The Dungeon Synth Archives, *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/@TheDungeonSynthArchives>, créé le 21 novembre 2015, consulté le 5 août 2025.

True Cult Records, *Bandcamp*, [en ligne], <https://truecultrecords.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.

Velkaarn, *Asmodian Coven*, [en ligne], <https://ascoven.blogspot.com/>, créé le 14 novembre 2008, consulté le 24 avril 2025.

Werdna, Andrew, *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/>, créé en mars 2011, consulté le 31 janvier 2025.

Witchlike Dungeons, *Bandcamp*, [en ligne], <https://witchlikedungeons.bandcamp.com/>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.

Woodland Crown Records, *Bandcamp*, [en ligne], <https://woodlandcrownrecords.bandcamp.com/music>, s. d., consulté le 29 juillet 2025.

[Recherche : comfy synth], *Bandcamp*, [en ligne], <https://bandcamp.com/discover/comfy-synth>, s. d., consulté le 11 août 2025.



# Bibliographie suggérée

## Sources primaires

### Fanzines

*Masmorra*, vol. 1-2, 2016-2017.

*Quagmire*, vol. 1-3, 2021-2024.

Talvi, Levi, *Dungeons of Darkness*, vol. 1-3, s. d., [en ligne], téléchargeables sur <https://www.erang-dungeon-synth.com/dungeons-of-darkness-zine/>, consulté le 3 décembre 2024.

Wójcik, Sebastian, *Dungeon Synth Zine*, vol. 1-10, 2020-2024.

### Entretien de fanzine

Entretien de Werner « Nyar » Linke avec Varg Vikernes dans Linke, Werner « Nyar » (éd.), « Burzum : Supreme Nordic Art », *C.O.T.I.M.*, vol. 4 : *Wotan Mit Uns*, Fronhofen, 1994, p. 3.

### Entretiens en ligne

Entretien du Miasma Magazine avec Morrigan et HellBlazer dans « Encyclopaedia Metallum - Interview from Miasma Magazine », *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*, [en ligne], <https://v1.metal-archives.com/miasmainterview.php>, mis en ligne le 12 janvier 2006, consulté le 30 avril 2025.

Entretien de Malice avec Esteban dans Malice, « Dark Dungeon Festival : le premier festival de Dungeon Synth en Europe ! », *Horns Up*, [en ligne], <https://www.hornsup.fr/a-28425/interviews/dark-dungeon-festival-le-premier-festival-de-dungeon-synth-en-europe>, mis en ligne le 1<sup>er</sup> février 2023, consulté le 7 juillet 2025.

Entretien de HIX avec Denis Halleux dans HIX, « Interview Denis Halleux | HIX REPORT #5 BONUS », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=1dVefQu4rjw>, mis en ligne le 22 avril 2023, consulté le 7 juillet 2025.

Entretien de KAP avec les organisateurs du Texas Dungeon Siege dans KAP, « Tex Arcana (TXDS) », *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne],

<https://www.synthdigest.com/2024/05/14/tex-arcana-txds/>, mis en ligne le 14 mai 2024, consulté le 10 juillet 2025.

## Comptes-rendus de festivals en ligne

Alaouret, François, « Dark Dungeon Festival II : le saint du Synth », *Rock'n Force*, [en ligne], <https://rocknforce.com/dark-dungeon-festival-ii-le-saint-du-synth/>, mis en ligne le 21 avril 2024, consulté le 7 juillet 2025.

HIX, « Dark Dungeon Festival - le premier festival de Dungeon Synth d'Europe | HIX REPORT #5 », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=yMyjX6Y8-f4>, mis en ligne le 28 avril 2023, consulté le 7 juillet 2025.

KAP, « Texas Dungeon Siege 2025 », *Synth Digest – Cosmic / Dungeon / New Age / Noise*, [en ligne], <https://www.synthdigest.com/2025/05/16/texas-dungeon-siege-2025/>, mis en ligne le 16 mai 2025 ; consulté le 10 juillet 2025.

Secluded Copyist, « Dark Dungeon Festival 2023 J1 », *Castellum Scriptoris*, [en ligne], <https://castellum-scriptoris.fr/dark-dungeon-festival-j1>, mis en ligne le 16 avril 2023, consulté le 7 juillet 2025.

Secluded Copyist, « Dark Dungeon Festival 2023 J2 », *Castellum Scriptoris*, [en ligne], <https://castellum-scriptoris.fr/dark-dungeon-festival-j2>, mis en ligne le 17 avril 2023, consulté le 7 juillet 2025.

Secluded Copyist, « Dark Dungeon Festival 2024 J1 », *Castellum Scriptoris*, [en ligne], <https://castellum-scriptoris.fr/dark-dungeon-festival-2024-j1>, mis en ligne le 14 avril 2024, consulté le 7 juillet 2025.

Secluded Copyist, « Dark Dungeon Festival 2024 J2 », *Castellum Scriptoris*, [en ligne], <https://castellum-scriptoris.fr/dark-dungeon-festival-2024-j2>, mis en ligne le 17 avril 2024, consulté le 7 juillet 2025.

Team Horns Up, « Dark Dungeon Festival @Anthisnes », *Horns Up*, [en ligne], <https://www.hornsup.fr/a-28490/live-reports/dark-dungeon-festival-anthisnes>, mis en ligne le 23 avril 2023, consulté le 7 juillet 2025.

## **Sources secondaires**

### Monographies

Bernard, Olivier. *Anthologie de l'ambient : d'Erik Satie à Moby : nappes, aéroports et paysages sonores*, Rosières-en-Haye, Camion blanc, 2013.

- Brackett, David, *Categorizing Sound: Genre and Twentieth-Century Popular Music*, Oakland, University of California Press, 2016.
- Cope, Julian, *Krautrock sampler : Petit guide d'initiation à la grande kosmische muzik*, Paris, Kargo & Éclat, 2008.
- Guérin, Vincent, *Heavy metal et postmodernité: archétypes et hybridations au sein d'un genre polymorphe*, Rosières-en-Haye, Camion Blanc, 2024.
- Mortiis, *Secrets of my Kingdom: Return to Dimensions Unknown*, Royaume-Uni, Cult Never Dies, 2024.
- Moynihan, Michael et Didrick Soderlind, *Lords of Chaos: The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground*, Port Townsend, Feral House, 2003.
- Negus, Keith, *Music Genres and Corporate Cultures*, Londres, Routledge, 2013.
- O'Donnell, Molly C. et Anne H. Stevens (éd.), *The Microgenre: A Quick Look at Small Culture*, New York, Bloomsbury Academic, 2020.
- Patterson, Dayal, *Black Metal: Evolution of the Cult*, Port Townsend, Feral House, 2014.
- Prendergast, Mark J., *The Ambient Century: from Mahler to Moby. The Evolution of Sound in the Electronic Age*, London, Bloomsbury, 2003.
- Ramaut-Chevassus, Béatrice, *Musique et postmodernité*, Paris, Presses Universitaires de France, 1998.
- Throckmorton, Herkimer, *Dungeon Synth: Medieval Atmospheres in Modern Music*, s. l., autopublication, 2024.
- Walser, Robert, *Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music*, Middletown, Wesleyan University Press, 1993.
- Whiteman, Jordan, *Dark Dungeon Music: the Unlikely Story of Dungeon Synth*, Royaume-Uni, Cult Never Dies, 2025.

### Ouvrages collectifs

- Bijsterveld, Karin et José Van Dijck (éd.), *Sound Souvenirs: Audio Technologies, Memory and Cultural Practices*, Amsterdam University Press, 2009.

### Actes de colloques

- Adkins, Monty et Simon Cummings (éd.), *Music Beyond Airports: Appraising Ambient Music*, actes du colloque (Ambient@40 International Conference, Huddersfield, février 2018), University of Huddersfield Press, 2019.

## Chapitre de monographie

Holmes, Thom, « Live Electronic Music and Ambient Music », dans *Electronic and Experimental Music : Technology, Music, and Culture*, New York, Routledge, 2008, p. 376-406.

## Articles de périodiques

Aadland, Erik et Stoyan V. Sgourev, « “Burning the bridges”: escalation in the pursuit of authenticity », *Theory and Society*, vol. 52, no 1, 2023, p. 65-93.

Beauguitte, Laurent, « Les mondes du metal d’après l’*Encyclopedia Metallum* », *Volume !*, vol. 15, no 2 : *Paradoxal Metal*, 2018, p. 57-68.

Bennett, Andy, et Benjamin Duester, « How does materiality ‘bite back’? Investigating cassette tapes in local, translocal and virtual music scenes », *Journal of Consumer Culture*, vol. 23, no 4, 2023, p. 829-845.

Fornäs, Johan, « The Future of Rock: Discourses That Struggle to Define a Genre », *Popular Music*, vol. 14, n° 1, 1995, p. 111-125.

Moore, Allan, « Authenticity as authentication », *Popular Music*, vol. 21, no 2, 2002, p. 209-223.

Pirenne, Christophe, « Le rock "cosmique" à Berlin-Ouest, bande sonore de la Guerre Froide », *Cahiers d'études germaniques*, vol. 64 : *Contre-cultures à Berlin de 1960 à nos jours*, 2013, p. 131-145.

Smialek, Eric, « Taxonomies du métal : Les univers parallèles d’un genre », *Volume !*, vol. 20, no 2 : *La fin des genres musicaux ?*, 2023, p. 109-138.

Solomos, Makis, « Néoclassicisme Et Postmodernisme: Deux Antimodernismes », *Musurgia*, vol. 5, no 3/4, 1998, p. 91-107.

## Article de périodique en ligne

Lyotard, Jean-François, « Musique et postmodernité », *Surfaces*, vol. 6 : *Discussions du premier congrès international sur le discours humaniste. Les économies discursives du savoir et de la culture dans le sillage de l’œuvre de Bill Readings*, 1996, [en ligne], <https://www.erudit.org/fr/revues/surfaces/1996-v6-surfaces04892/1064848ar/>, mis en ligne le 7 octobre 2019, consulté le 4 juillet 2025.

### Articles d'ouvrages collectifs

- Graham, Stephen, *et al.*, « Postmodernism », dans *Twentieth-Century Music in the West: An Introduction*, Cambridge University Press, 2022, p. 77-103.
- Grönholm, Pertti, « Ash Ra Tempel, Manuel Göttsching, and Klaus Schulze », dans Schütte, Uwe (éd.), *The Cambridge Companion to Krautrock*, Cambridge University Press, 2022, p. 201-217.
- Krikorian, Michael et Sean Nye, « Tangerine Dream », dans Schütte, Uwe (éd.), *The Cambridge Companion to Krautrock*, Cambridge University Press, 2022, p. 126-142.
- Marcus, Tony, « AMBIENT : Petite histoire de l'ambient », dans Shapiro, Peter (éd.), *Modulations : Une histoire de la musique électronique*, Paris, Allia, 2013, p. 207-215.
- Papenburg, Jens Gerrit, « Kosmische Musik: on Krautrock's Takeoff » dans Ahlers, Michael et Christoph Jacke, *Perspectives on German Popular Music*, Londres, Routledge, 2016, p. 86-94.
- San Martin Arbide, Lola, « Music and Nostalgia », dans Becker, Tobias et Dylan Trigg (éd.), *The Routledge Handbook of Nostalgia*, Abingdon et New York, Routledge, 2025, p. 96-107.
- Schrey, Dominik, « Analog Nostalgia », dans Becker, Tobias et Dylan Trigg (éd.), *The Routledge Handbook of Nostalgia*, Abingdon et New York, Routledge, 2025, p. 481-492.
- Tanner, Grafton, « Hauntology », dans Becker, Tobias et Dylan Trigg (éd.), *The Routledge Handbook of Nostalgia*, Abingdon et New York, Routledge, 2025, p. 224-236.

### Articles de dictionnaires

- Poulain-Gautret, Emmanuelle, « Moyen Âge », dans Besson, Anne, William Blanc et Vincent Ferré (éd.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 262-269.
- Viollet-le-Duc, Eugène, « Donjon », dans *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XI<sup>e</sup> au XVI<sup>e</sup> siècle*, vol. 5, Paris, A. Morel, 1868, p. 34-96.

### Articles d'encyclopédies en ligne

- « Mortiiis », *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, [en ligne], <https://en.wikipedia.org/wiki/Mortiiis>, dernière mise à jour le 22 mars 2025, consulté le 30 mai 2025.

Davies, Hugh, « Electronic instruments [: IV. After 1945 : 5. The synthesizer.] », *Grove Music Online*, [en ligne], <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-00000008694>, mis en ligne en 2001, consulté le 14 avril 2025 .

### Articles de sites internet

« Cymophane Productions », *Cymophane*, [en ligne], <https://cymophane.burzum.org/>, s. d., consulté le 16 juillet 2025.

« Kvlt », *Dictionnary.com*, [en ligne], <https://www.dictionnary.com/e/pop-culture/kvlt/>, mis en ligne le 5 juillet 2019, consulté le 9 avril 2025.

« Kvlt », *Urban Dictionary*, [en ligne], <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Kvlt>, dernière mise à jour le 17 octobre 2020, consulté le 9 avril 2025.

Carbon, Jonathan, « Naïve Magic: A Dungeon Synth Digest #3: Live from the Dungeon (Interview + Roundup) », *Invisible Oranges*, [en ligne], <https://www.invisibleoranges.com/dungeon-synth-digest-3/>, mis en ligne le 15 juin 2021, consulté le 10 juillet 2025.

Fabbri, Franco, « Browsing Music Spaces: Categories And The Musical Mind », *Philip Tagg's Website*, [en ligne], <https://www.tagg.org/others/ffabbri9907.html>, s. d. [1999], consulté le 9 avril 2025.

# Discographie

- Aindulmedir, *The Lunar Lexicon*, 1 cassette, Hypnagoga Press, HYPNA06, 2019.
- Ain Soph, *I*, autopublication, s. n., 1984. Première réédition : Ain Soph, *I*, Misty Circles et Purity Records, MCR04 et PURITY 02, 1993.
- Alces Noctis, *Under a Cold Sun*, 6 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2025.
- Arathgoth, *Dreams of the Sylvan Elves*, 10 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2018.
- Arden, *A Journey Through Darkness*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1997. Première réédition : Arden, *A Journey Through Darkness*, 1 cassette, Cauldron Music, s. n., 1997.
- Arden, *III*, 1 cassette, Cauldron Music, CDR004, 2000.
- Arsule, *Le Jardin des Emeraudes*, 8 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2021. Première réédition : Arsule, *Le Jardin des Emeraudes*, 1 cassette, Realm & Ritual, RAR 126, 2022.
- Artistes divers, *Terres de Légendes : A French Dark Medieval Compilation*, 26 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2000.
- Artistes divers, *Riddle Of Fire (Original Soundtrack)*, 2 disques vinyles, Enjoy The Ride Records, ETR214, 2024.
- Avenir Funèbre, *The Black Death*, 1 cassette, Wulfrune Worxxx, ULV1346, 2014.
- Barbarian King, *Barbarian King*, 1 cassette, Heathen Tribes, HTMC-023-1, 2020.
- Basil Poledouris, *Conan The Barbarian (Original Motion Picture Soundtrack)*, 1 disque vinyle, MCA Records, MCA-6108, 1982.
- Bathory, *Bathory*, 1 disque vinyle, Black Mark Label, BMLP-666-1, 1984.
- Bathory, *Under the Sign of the Black Mark*, enregistré en 1986, 1 disque vinyle, *Under One Flag*, FLAG 11, 1987.
- Bathory, *Blood Fire Death*, 1 disque vinyle, *Under One Flag*, FLAG 26, 1988.
- Bo Hansson, *Music Inspired By Lord Of The Rings*, 1 disque vinyle, Buddah Records, CAS 1059, 1972.
- Burzum, *Demo I*, dit aussi *Reh*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1991.
- Burzum, *Aske*, dit aussi *Inn I Drømmens Slott*, 1 cassette, Burznazg Productions, Anti Lavey 001, 1992.

- Burzum, *Burzum*, 1 disque vinyle, Deathlike Silence Productions, ANTI-MOSH 002, 1992.
- Burzum, *Det Som Engang Var*, enregistré en 1992, 1 CD, Cymophane Productions, EYE 001, 1993.
- Burzum, *Hvis Lyset Tar Oss*, enregistré en 1992, 1 cassette, Misanthropy Records, AMAZON 001, 1993.
- Burzum, *Filosofem*, enregistré en 1993, 1 CD, Misanthropy Records et Cymophane Productions, AMAZON 013 et EYE 004, 1996.
- Burzum, *Dauði Baldrs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.
- Burzum, *Hliðskjálf*, enregistré en 1998, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 021 et Cymophane Productions, EYE 006, 1999.
- Burzum, *Belus*, 1 CD, Byelobog Productions, BYE001CD, 2010.
- Burzum, *Fallen*, 1 CD, Byelobog Productions, BYE008CD, 2011.
- Burzum, *Umskiptar*, 1 CD, Byelobog Productions, BYE0010CDS, 2012.
- Burzum, *Sól austan, Máni vestan*, 1 CD, Byelobog Productions, BYE011CD, 2013.
- Burzum NEW, *The Land of Thulê*, 4 fichiers MP3, The Hyperborean League, s. n., 2025.
- Casket of Dreams, *Dragons of Autumn Twilight*, 1 CD, Wild Rags Records, WWR 116, 1998.
- Cave Spellcaster, *Treasure Goblin*, 1 cassette, Mushroom Keep Records, MKR – 011, 2025.
- Cernunnos, *Δάσος Των Τραγοπόδαρων Δαιμόνων*, 1 cassette, Dionysion Productions, DP 02, 1998.
- Cernunnos Woods, *Awaken The Empire Of Dark Wood*, 1 CD, Cruel Moon International, BC-002, 1996.
- Chaucerian Myth, *The Canterbury Tales*, 4 cassettes, Out Of Season, oos19, 2016.
- Chaucerian Myth, *Butterfly Dance (Yanni Cover)*, 1 fichier MP3, autopublication, s. n., 2017.
- Chaucerian Myth, *Troilus and Criseyde*, 8 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2017.  
Première réédition : Chaucerian Myth, *Troilus and Criseyde*, 1 cassette, Fogged Entity, 012, 2024.



Cîntecele Diavolui, *The Devil's Songs*, 1 disque vinyle, Dark Dungeon Music, TOWER EP 6, 1996. (Autre édition mentionnée : Cîntecele Diavolui, *The Devil's Songs*, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.58, 1998.

Criptadel, *The Goblin Market*, 10 fichiers MP3, Gondolin Records, GON070, 2020.

Darkthrone, *A Blaze in the Northern Sky*, enregistré en 1991, 1 disque vinyle, Peaceville, VILE 28, 1992.

Darkthrone, *Panzerfaust*, enregistré en 1994, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 005, 1995.

Dave Thompson, *Unknown Territory*, 1 cassette, Electronical Dreams, 018, 1991.

Depressive Silence, *The Darkened Empires*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1995. Première réédition : Depressive Silence, *The Darkened Empires*, 1 CD, Hollow Myths, HM007, 2017.

Depressive Silence, *Mourning*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1996. Première réédition : Depressive Silence, *Mourning*, enregistré en 1996, 1 disque vinyle, Unborn Productions, Coven012, 2016. (Autre édition mentionnée : Depressive Silence, *Mourning*, enregistré en 1996, 1 CD, Northern Silence Productions, NSP-260, 2024.

Depressive Silence, *Medieval Demons MMXIX*, enregistré en 2019, 1 CD, Northern Silence Productions, NSP-262, 2024.

DIM, *Compendium I*, 7 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2017. Première réédition : DIM, *Compendium I*, 1 disque vinyle, Dungeons Deep Records et Out Of Season, DDR 144 et oos246, 2024.

Dragon King, *Dark Creations*, 1 cassette, Dungeons Deep Records, DDR118, 2022.

Elfen, *To Eldamar From Minas Morgul*, 1 cassette, Elven Witchcraft, EWC 006, 1999.

Elffor, *Temple of the Dead*, 1 CD, Nightside Records, NR 008, 2024.

Emerald Web, *Valley of the Birds*, 1 cassette, Stargate, SG1005, 1981.

Emperor, *Wrath Of The Tyrant*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1992.

Emperor, *Emperor*, enregistré en 1992, 1 disque vinyle, Candlelight Records, CANDLE 002MLP, 1993.

Emperor, *In the Nightside Eclipse*, 1 CD, Candlelight Records, CANDLE 008CD, 1994.

Emperor, *Anthems to the Welkin at Dusk*, enregistré en 1996, 1 CD, Century Black, 7848-2, 1997.

Emperor, *Reverence*, 1 CD, Candlelight Records, CandleCD100, 1997.

Equitant, *The Circle Of Agurak*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Equitant, *The Circle Of Agurak*, 1 CD, Old Captain et Faust, OCS et FCD01, 2018.

Equitant, *The Great Lands of Minas Ithil*, 1 cassette, Dark Age Productions, DAP 011, 1994.

Erang, *Tome II*, 13 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2012. Première réédition : Erang, *Tome II*, 1 cassette, Gondolin Records, GON103, 2022.

Erang, *Tome III*, 13 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2013. Première réédition : Erang, *Tome III*, 1 cassette, Gondolin Records, GON109, 2023.

Erang, *Another World Another Time*, 13 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2013. Première réédition : Erang, *Another World Another Time*, Out of Season et Katabaz Records, oos54 et sans numéro de catalogue, 2018.

Erang, *The Five Seasons Pentalogy*, 5 cassettes en coffret, Out of Season et Katabaz Records, oos119 et s. n., 2022.

Erevos, *My Black Desires*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1994.

Fata Morgana, *Fata Morgana*, 1 CD, Dark Dungeon Music, Tower CD1, 1995.

Fief, *V*, 7 fichiers FLAC, autopublication, s. n., 2019. Première réédition : Fief, *V*, 1 cassette, Out Of Season, oos110, 2020.

Galdur, *Age of Legends*, 1 CD, Werewolf Promotion, WP-CD44, 2016.

Garvalf, *The hollow Earth*, 12 fichiers MP3, autopublication, 2017. Première réédition : Garvalf, *The hollow Earth*, 1 cassette, Moonworshipper Records, MWR – 130, 2022.

Garvalf, *les basses terres*, 1 CD, autopublication, s. n., 2020.

Glenn Danzig, *Black Aria*, 1CD, Plan 9, PL9-CD 11, 1992.

Gothmog, *Medieval Journeys*, 1 cassette, Fog Of The Apocalypse, F.O.T.A. 005, 1998.

Håvard – Vond, *Alene I Stillhet / Forlatt*, 1 disque vinyle, autopublication, s. n., 1993.

Hödur, *Salve Satanas*, enregistré en 1996, 1 CD, Dadgy Music, Dadgy 002, 1997.

Hole Dweller, *flies the coop*, 1 cassette, Dungeons Deep Records, DDR038, 2019.

Hyver, *Sorcier-Hibou*, 1 CD, Antiq Records, Antiq066, 2023.

Iagon, *Into The Crypt*, 3 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2018.

Iasos, *Inter-Dimensional Music*, 1 disque vinyle, Unity Records, UR 700, 1975.

Ildjarn, *Landscapes*, 2 CD, Norse League Productions, norse 006, 1996.

- Immortal, *Diabolical Fullmoon Mysticism*, 1 disque vinyle, Osmose Productions, OPLP 007, 1992.
- Infamis, *Papież Widm I Widziadeł*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1999. Première réédition : Infamis, *Papież Widm I Widziadeł*, 1 CD, Beast Of Prey, s. n., 2001.
- Isengard, *Vinterskugge*, 1 CD, Deaf Records, Deaf 16CD, 1994.
- Jim Kirkwood, *Where Shadows Lie*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1990. Première réédition : Jim Kirkwood, *Where Shadows Lie*, 1 CD, Dark Age Music, D.A.M. 30, 2007. (Autre édition mentionnée : Jim Kirkwood, *Where Shadows Lie*, 1 cassette, Out of Season et Hosianna Mantra, oos204 et DEI-001, 2024.
- Jim Kirkwood, *Master of Dragons*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1991. Première réédition : Jim Kirkwood, *Master of Dragons*, 1 cassette, Dungeon Synth Zine, s. n., 2023. (Autre édition mentionnée : Jim Kirkwood, *Master of Dragons*, 1 cassette, Out of Season et Hosianna Mantra, oos236 et DEI-006, 2025.
- Jim Kirkwood, *King Of The Golden Hall*, 1 cassette, Out of Season et Hosianna Mantra, oos205 et DEI-002, 2024. Première édition : Jim Kirkwood, *King Of The Golden Hall*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1991.
- Lamentation, *Eine Symphonie Der Nacht*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1994. Première réédition : Lamentation, *Eine Symphonie Der Nacht*, 1 cassette, Dunkelheit Produktionen, DP092, 2020.
- Lord Lovidicus, *Trolldom*, 9 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2010. Première réédition : Lord Lovidicus, *Trolldom*, 1 cassette, Obscure Dungeon Records, s. n., 2013.
- Lord Lovidicus, *Forgotten Ruins*, 2 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2013. Première réédition : Lord Lovidicus, *Forgotten Ruins*, 1 cassette, Dungeons Deep Records, DDR111, 2022.
- Lord Wind, *Atlantean Monument*, 1 CD, No Colours Records, NC 113, 2006.
- Lunar Womb, *The Sleeping Green*, enregistré entre 1997 et 1999, 1 cassette, Tour De Garde, s. n., 2016.
- Ménestrel, *Le Secret du Sage*, 1 cassette, autopublication, s. n., 2017.
- Mightiest et Depressive Silence, *The Recreation Of The Shadowlands / Depressive Silence*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1995. Première réédition : Mightiest et Depressive Silence, *The Recreation Of The Shadowlands / Depressive Silence*, 1 disque vinyle, GoatowaRex, WAXGOAT038, 2018.
- Mirkwood, *Mirkwood*, 1 CD, autopublication, s. n., 1996. Première réédition : Mirkwood, *Mirkwood*, 1 cassette, Mad Labradory, Mad Labradory 33, 2018.
- Mistigo Varggoth Darkestra, *Midnight Fullmoon*, 1 cassette, MetalAgen Records, MAR-046, 1997.

- Moëvöt, *Abgzvoryathre*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Moëvöt, *Abgzvoryathre*, 1 CD, Kaleidarkness, KCD0001, 2014.
- Mortiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Mortiiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, Pagan Records, MOON MC 014, 1995.
- Mortiis, *Født Til Å Herske*, enregistré en 1993, 1 cassette, autopublication, s. n., 1994. Première réédition : Mortiiis, *Født Til Å Herske*, enregistré en 1993, 1 CD, Malicious Records, MA003CD, 1994.
- Mortiis, *Ånden Som Gjorde Opprør*, enregistré en 1994, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.31, 1995.
- Mortiis, *Keiser Av En Dimensjon Ukjent*, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.37, 1995.
- Mortiis, *Crypt Of The Wizard*, 1 CD, Dark Dungeon Music, TOWER CD 2, 1997.
- Mortiis, *The Stargate*, 1 disque vinyle, Earache, MOSH 233, 1999.
- Mortiis, *The Smell of Rain*, 2 disques vinyle, Earache, MOSH 248, 2001.
- Mortiis, *Spirit of Rebellion*, 1 CD, Dead Seed Productions, DSP029CD, 2020.
- Mortiis, *The Shadow Of The Tower*, 1 CD, The Devil's Elixirs et Omnipresence, Elixir XXVIII CD et s. n., 2021.
- Mortiis, *Transmissions From The Western Walls Of Time*, enregistré en 1997, 1 CD, Funeral Industries, FI 114, 2021.
- Mortiis, *Crypt Of The Wizard (Live)*, enregistré en 2022, 1 cassette, Out Of Season et Omnipresence, oos216 et morpheus fourtyseven MC, 2024.
- Mortiis, *The Unfolding Of The Gates*, enregistré en 1998, 1 CD, Funeral Industries et Omnipresence, FI140 et s. n., 2025.
- Mrok, *Res Divinae*, enregistré en 2003, 1 CD, Beast Of Prey, BOP 1.7, 2004.
- Munruthel, *Явь, Навь И Правь*, enregistré en 1997 [7505 du calendrier byzantin], 1 cassette, Oriana Productions, antigod 666-008, 1999.
- Myrrdin, *Glomung Ofer Se Weald*, 1 cassette, autopublication, s. n., 2008.
- Neptune Towers, *Caravans To Empire Algol*, 1 CD, Moonfog Productions, FOG 002, 1994 ; Neptune Towers, *Transmissions From Empire Algol*, enregistré en 1994, 1 CD, Moonfog Productions, FOG 008, 1995.
- Nirnaeth, *Opus Nirnaeth*, 1 cassette, Dadgy Music, Sventh 001, 1995.
- Old Tower, *The Rise Of The Specter*, 1 disque vinyle, Tour De Garde et The Shadow Kingdom, s. n. et SK008, 2017.

Paul Nagle, *The Deserted Tower*, 1 cassette, Electronical Dreams, 007, 1989.

Pazuzu, *And all was Silent...*, 1 CD, Head Not Found, HNF004, 1994.

Règne, *The Wizard's Gathering*, 1 cassette, Yuggoth Records, YUG049, 2024.

Satyricon, *The Shadowthrone*, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 003, 1994.

Shadowlore, *Embers of Light Dying*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1996.

Sirion, *Quenta Silmarillion*, 1 CD, Garavluth Record, Garav 001, 2017. Première édition : Sirion, *Quenta Silmarillion*, 1 cassette, Dark Forest Promotion, DF 03, 2001.

Skarpseian, *Skygge Slottet*, 5 fichiers MP3, GV Sound, GV-197, 2013.

Smítan / Sammach, *Prophecies Of Sorrow / Sammach*, 1 cassette, Dadgy Music, Sventh 004 et Dadgy 001, 1997.

Solfataris, *Solfataris*, 1 cassette, Uklare Lys Production, ukl001, 1998.

Steven Halpern, *Starborn Suite*, 1 disque vinyle, Halpern Sounds, HS 780, 1978.

Summoning, *Anno Mortiri Domini 1959*, 1 cassette, Austrian Black Metal Syndicate, ABMS 001, 1993.

Summoning, *Lugburz*, 1 CD, Napalm Records, NPR010, 1995.

Thongor, *His Doom In The Eye Of A Skeleton King*, 1 cassette, Heimat Der Katastrophe, HDK09, 2018.

Til Det Bergens Skyggene, *Vandringen I (Skoglandskap)*, 1 cassette, autopublication, s. n., 2011. Première réédition : Til Det Bergens Skyggene, *Vandringen I (Skoglandskap)*, 1 cassette, Voldsom Musikk, VOLD005, 2012.

Tir, *Urd, Skuld & Verdandi*, enregistré en 2018, 1 cassette, Repose Records, REPOSE003, 2019.

Ukrivolsa, *Ukrivolsa*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1996. Première réédition : Ukrivolsa, *Ukrivolsa*, 1 cassette, Dadgy Music, Dadgy 000, 1996.

Umbria, *The Sleeping Wizard*, 1 cassette, Gondolin Records, GON062, 2020.

Umbria, *The Entombed Wizard*, 10 fichiers FLAC, autopublication, s. n., 2021. Première réédition : Umbria, *The Entombed Wizard*, 1 cassette, Gondolin Records, GON096, 2022.

Vale of Pnath, *Hymn of the Plants*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1998. Première réédition : Vale of Pnath, *Hymn of the Plants*, 1 cassette, Ancient Meadow, AM 0166, 2023.

Venom, *Black Metal*, 1 disque vinyle, Neat Records, NEAT 1005, 1982.

- Vinkaldr, *Enchantments Of Old Lore*, 10 fichiers FLAC, autopublication, s. n., 2015.
- Vond, *Selvord*, 1 CD, Malicious Records, MR 004, 1994.
- Werna Wolf, *Calypso*, 8 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2023.
- Werna Wolf, *Lindalë*, 8 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2023.
- Werna Wolf, *Lindalë, part II*, 5 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2024.
- Werna Wolf, *Dernier Rempart*, 9 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2024.
- Wojnar, *Kiedy Duch Wojny Nade Mną Powstanie*, 1 cassette, Slava Productions, WOJ 005, 1999.
- Wongraven, *Fjelltronen*, enregistré en 1993, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 006, 1995.
- Βακχεία Νεραίδα, *Διονυσος*, 1 cassette, Dionysion Productions, DP 01, 1997.

# Table des matières

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>6</b>
<b>PARTIE I : CADRE DE LA RECHERCHE .....</b>	<b>9</b>
<b>1. FONDEMENTS THÉORIQUES ET MÉTHODOLOGIQUES.....</b>	<b>9</b>
1.1. État de l’art.....	9
1.2. Méthodologie .....	14
1.3. Conventions utilisées.....	16
<b>2. DÉFINITIONS DU GENRE DUNGEON SYNTH.....</b>	<b>19</b>
2.1. Définitions préliminaires du dungeon synth.....	19
2.1.1. Dans la littérature scientifique .....	19
2.1.2. Dans la littérature non-scientifique .....	22
2.2. Dungeon synth en tant que genre musical .....	30
2.2.1. Genre musical : fondements théoriques .....	30
2.2.2. Application au dungeon synth.....	33
<b>PARTIE II : HISTORIQUE .....</b>	<b>39</b>
<b>3. DUNGEON SYNTH « CLASSIQUE » (1991-2011).....</b>	<b>39</b>
3.1. Origines historiques .....	39
3.1.1. Black metal.....	41
3.1.1.1. Scène black metal norvégienne des années 1990 : contexte.....	42
3.1.1.2. Dungeon synth par les musiciens de black metal.....	46
3.1.1.3. Systématisation de traits stylistiques.....	48
3.1.1.4. Imaginaire partagé.....	51
3.1.1.5. Rapport similaire à la musique savante.....	52
3.1.1.6. Caractéristiques (extra-)musicales communes.....	53
3.1.1.7. Appartenance au monde du metal.....	56
3.1.2. Dark ambient.....	59
3.2. Pionniers du dungeon synth (1991-1995).....	62
3.2.1. En Europe et en Amérique du Nord .....	64
3.2.2. Kirkwood : projet à l’étiquette controversée.....	70
3.2.3. Burzum : premier morceau de dungeon synth .....	73
3.2.4. Mortuus : premier enregistrement complet de dungeon synth.....	78
3.2.5. Wongraven et <i>Fjelltronen</i> .....	82
3.3. « Âge sombre » du dungeon synth (2000-2011) .....	85

3.3.1.	Déclin et stagnation de la production.....	86
3.3.2.	Facteur hypothétique du déclin .....	89
<b>4.</b>	<b>DUNGEON SYNTH « MODERNE » (2011-PRÉSENT) .....</b>	<b>92</b>
<b>4.1.</b>	<b>Généalogie de l'étiquette « dungeon synth ».....</b>	<b>92</b>
4.1.1.	Étiquettes de genre et balises : fondements théoriques.....	93
4.1.2.	Multiplicité des étiquettes avant 2011.....	96
4.1.2.1.	Étiquettes relatives à un autre genre musical .....	98
4.1.2.2.	Étiquettes descriptives.....	101
4.1.2.3.	Autres étiquettes.....	102
4.1.2.4.	« <i>Dark dungeon music</i> » .....	103
4.1.3.	Étiquette « dungeon synth ».....	106
4.1.3.1.	Création en 2011 .....	107
4.1.3.2.	Signification .....	110
4.1.3.3.	Enjeux de la création.....	114
<b>4.2.</b>	<b>« Revival » du dungeon synth .....</b>	<b>119</b>
4.2.1.	Augmentation de la production.....	121
4.2.2.	Facteurs du renouveau.....	123
4.2.2.1.	Engagement virtuel de la communauté.....	124
4.2.2.2.	Faible barrière d'entrée pour la création .....	127
4.2.3.	Multiplication des étiquettes .....	128
4.2.4.	Critiques traditionnalistes.....	136
4.2.5.	Dungeon synth en direct.....	143
4.2.6.	Solidification de la scène virtuelle .....	147
4.2.7.	Développement des maisons de disques .....	151
	<b>PARTIE III : ANALYSE DE DEUX IMAGINAIRES PRINCIPAUX.....</b>	<b>159</b>
<b>5.</b>	<b>IMAGINAIRE MÉDIÉVALISTE .....</b>	<b>162</b>
<b>5.1.</b>	<b>Caractéristiques extra-musicales.....</b>	<b>163</b>
<b>5.2.</b>	<b>Caractéristiques musicales .....</b>	<b>168</b>
<b>6.</b>	<b>IMAGINAIRE FANTASY.....</b>	<b>175</b>
<b>6.1.</b>	<b>Caractéristiques extra-musicales.....</b>	<b>177</b>
6.1.1.	Personnages récurrents.....	178
6.1.2.	Univers de J. R. R. Tolkien .....	180
<b>6.2.</b>	<b>Projets-concepts.....</b>	<b>184</b>
6.2.1.	Application au dungeon synth.....	185
6.2.2.	Mortiis, projet-concept par excellence .....	186
<b>7.</b>	<b>RÔLES ET FONCTIONS .....</b>	<b>189</b>



<b>7.1. Information.....</b>	<b>189</b>
<b>7.2. Évasion .....</b>	<b>191</b>
<b>7.3. Expression de la nostalgie.....</b>	<b>194</b>
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>197</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>200</b>
<b>Sources primaires.....</b>	<b>200</b>
Monographies.....	200
Enregistrements audiovisuels.....	200
Articles de sites internet .....	201
Fanzines.....	202
Entretiens de fanzines .....	202
Entretiens en ligne.....	204
Prospectus publicitaires.....	204
<b>Sources secondaires.....</b>	<b>205</b>
Monographies.....	205
Thèses de doctorat et mémoires de master.....	206
Actes de colloques.....	207
Syllabus .....	207
Chapitres de monographies .....	207
Articles de périodiques.....	208
Article de périodiques en ligne .....	209
Articles d'ouvrages collectifs.....	209
Articles de dictionnaires.....	210
Articles de dictionnaires en ligne .....	211
Articles d'encyclopédies en ligne .....	212
Enregistrements audiovisuels.....	218
Articles de sites internet .....	218
Articles de fanzines .....	228
Transcription de conférence .....	228
Sites internet et autres pages en ligne .....	228
<b>BIBLIOGRAPHIE SUGGÉRÉE.....</b>	<b>232</b>
<b>Sources primaires .....</b>	<b>232</b>
Fanzines.....	232
Entretien de fanzine.....	232
Entretiens en ligne.....	232
Comptes-rendus de festivals en ligne.....	233
<b>Sources secondaires.....</b>	<b>233</b>
Monographies.....	233
Ouvrages collectifs.....	234
Actes de colloques.....	234

Chapitre de monographie .....	235
Articles de périodiques.....	235
Article de périodique en ligne .....	235
Articles d'ouvrages collectifs.....	236
Articles de dictionnaires.....	236
Articles d'encyclopédies en ligne .....	236
Articles de sites internet .....	237
<b>DISCOGRAPHIE .....</b>	<b>238</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES.....</b>	<b>246</b>