

INTRODUCTION

Évidence pour certains, méfiance pour d'autres, il n'est jamais apparu si simple d'associer musique et image. Pourtant, cette association s'opère souvent au détriment de l'un des éléments : la musique. Cette dernière a toujours dû s'imposer face à l'image, souffrant de sa substance immatérielle et invariablement sujette à la subjectivité : la musique est arrivée au cinéma pour masquer le bruit du projecteur ; la musique de jeu vidéo a longtemps été un sous-genre dérivé du design sonore ; et la publicité a souvent eu du mal à valoriser la musique, la « musique de pub » devenant un genre déprécié et hors des considérations artistiques. C'est dire combien ce qui peut nous sembler parfaitement naturel a souffert de réticences au changement, notamment, et de controverses.

Le secteur de la musique à l'image met en relation deux grandes filières, l'industrie musicale et l'industrie de l'image, aussi hétérogènes l'une que l'autre. Toujours présentées comme séparées, ces deux industries doivent pouvoir se rejoindre et se comprendre.

Unir des pratiques et des acteurs divers

L'autre difficulté est de définir ce que sont les images. Le mot « image », employé ici pour désigner tous les genres audiovisuels et toutes les exploitations de la musique avec des images, n'est pas idéal. Le mot « audiovisuel » aurait davantage convenu pour désigner l'association de sons (audio) et d'images (visuel), mais le langage courant a apporté une confusion en faisant correspondre ce terme au domaine exclusif de la télévision, ce qui est impropre.

Chaque catégorie d'« image » obéit à des procédures d'autorisation et d'accès à la musique différenciées, en fonction du format (long métrage, court métrage, publicité, documentaire, jeu vidéo...), et selon le canal de diffusion (télévision, cinéma, Internet...). La base légale s'appuie sur le droit de la propriété littéraire et artistique : le droit d'auteur et les droits voisins¹, allant chercher dans le droit de la communication, la réglementation européenne, les usages...

Définir les différents acteurs qui les composent et leur relation à la musique à l'image tend à éclaircir la nébuleuse dans laquelle ils se trouvent et permet de comprendre leur besoin de regroupement pour œuvrer à la défense de leurs intérêts. Ainsi, les organisations représentatives des auteurs, des éditeurs, mais aussi les organismes de gestion collective (OGC) ou l'Association des superviseurs musicaux, nouvellement créée, contribuent à la mise en lumière des sujets propres à la musique à l'image.

1. HUET Jérôme (dir.) *et al*, *Droit de la musique*, Paris, LGDJ, 2025.

Un secteur foisonnant, mais fragilisé

Cette nécessité de regroupement vient de ce que ce secteur protéiforme prend le chemin de la « superconcentration », souvent aux dépens d'une industrie musicale, face aux industries des images qui tendent à vouloir s'autonomiser. L'industrie musicale a, quant à elle, dû diversifier son champ d'action en utilisant l'ensemble des moyens d'exploitation qu'elle avait à sa disposition et s'est ainsi tournée en partie vers la musique à l'image longtemps considérée comme secondaire (les exploitations primaires, l'exploitation phonographique en particulier, n'étant plus suffisantes pour assurer son équilibre économique).

La musique de film et la musique de publicité ont pris une ampleur déterminante ces dernières années, entre mine d'or et champ de mines. La musique à l'image, et plus précisément le métier de la synchronisation, est « comme la roue d'une loterie, on essaie de mettre du rationnel dans l'irrationnel² ». Ainsi, la musique à l'image a pris une place importante dans l'exploitation des œuvres et des phonogrammes, mais aussi dans le développement de la carrière des compositeurs et des artistes-interprètes.

Des musiques pour des images

La musique à l'image est-elle une musique « à » ou « pour » l'image ? Ces deux notions ne s'opposent pas. Elles représentent des réalités différentes, la première étant plus générale que la seconde. La musique à l'image est celle de toute nature qui est associée aux images, qu'elle soit préexistante ou de commande, elle a une vie propre, séparée ou non des images ; la musique pour l'image est celle qui est créée « pour » et destinée à être associée uniquement aux images, cela n'empêchant pas qu'elle puisse exister en dehors des images, au-delà de sa première exploitation.

C'est cette double appartenance qui fait tout l'intérêt de la question. Ce livre ne se limite pas aux seules musiques de commande ou de librairie musicale qui les destinent avant tout à être reproduites avec des images, il s'attache à toutes les musiques – quels que soient leur style, leur provenance, leur vie –, qui, au cours de leur existence, peuvent être amenées à être incorporées à des images.

La matière « musique » est souvent le terreau de nombreuses idées reçues nées d'une pratique contrainte par l'immédiateté des besoins, la musique étant souvent fixée tardivement dans le processus de création et de production des images. C'est une matière qui n'a pas d'unité et fait appel à de nombreuses règles et à des usages éparés.

2. Selon Charles-Henri de Pierrefeu, lors de l'entretien : responsable publicité au sein du service Film and TV à Universal Music Publishing (*master et publishing*), entretien du 8 décembre 2016.

Mettre en œuvre la musique à l'image

L'ambition de ce guide est de présenter ces enjeux et de permettre à toute personne impliquée dans un processus de création et de production d'images et de musique à destination des images, de se situer, d'appréhender sa place et la stratégie à suivre, en s'appuyant sur la compréhension et l'application des bonnes pratiques du secteur de la musique à l'image.

Les quatre parties qui composent ce guide suivent chronologiquement, ou presque, le processus de mise en œuvre de toute musique associée à l'image : la place de la musique dans l'image, les grands principes partagés par les réalisateurs, les producteurs et les compositeurs ; la définition des acteurs en lien avec ce secteur en comprenant la relation qu'ils ont avec la musique, ainsi que la présentation macro des masses financières jusqu'à la proposition micro d'une méthode pour fixer le prix de la musique à l'image, commandée ou préexistante. Puis la définition des images et du genre auquel elles appartiennent permettra d'aborder les deux régimes d'autorisation applicables (la gestion individuelle et la gestion collective) associés aux pratiques contractuelles ; enfin, les droits d'auteur et les droits voisins, en particulier les rémunérations légales, concluront cet ouvrage, depuis les méthodes de perception jusqu'aux méthodes de répartition.

Ce guide pratique est enrichi d'extraits d'entretiens de professionnelles et professionnels du secteur de la musique à l'image illustrant la diversité de cette discipline et de sa pratique.

La construction d'une musique pour l'image

Chapitre premier – Quelques repères

17

1. Une définition de la musique à l'image
2. La construction historique de la musique à l'image

Chapitre 2 – Fonction et effets de la musique

26

1. Une théorie commune aux images linéaires : l'audiovisuel narratif
2. Les spécificités et contraintes des genres audiovisuels

INTRODUCTION

La musique et les images connaissent une évolution quasi parallèle qui offre quelques points de rencontre. La construction d'une musique pour l'image, depuis la naissance de l'image animée, est aussi bien artistique que technique, et il est possible, à ce jour, de parler de la création d'un secteur d'activité commun, réunissant les industries de l'image et l'industrie musicale. C'est ce secteur commun que l'on appelle la musique à l'image. Dans le contexte actuel, nous préciserons à quels niveaux et de quelle façon la musique et l'image se rencontrent, afin de comprendre l'organisation humaine et la structuration économique du secteur qui en découle, parfois encore considéré comme nouveau mais surtout en évolution.

La musique et les images n'ont pas intrinsèquement d'histoire commune. Au départ, la musique à l'image serait même presque contrainte et la réponse à un problème purement technique : en effet, la musique constituait le moyen de masquer les bruits du projecteur. Tout en montrant la manière dont la musique est devenue importante pour l'image, l'ouvrage abordera sa construction, en explorant une histoire mêlant évolution artistique et évolution technologique, et en étudiant les effets induits par ses fonctions possibles. Sans prétendre à l'exhaustivité, nous envisagerons les diverses problématiques, essentiellement artistiques, que la musique associée aux images génère selon les genres audiovisuels que sont, entre autres, le film de cinéma, le film publicitaire, le film de télévision et le jeu vidéo.

QUELQUES REPÈRES

Afin de définir ce qu'est la musique à l'image, il est nécessaire d'évacuer immédiatement quelques idées reçues sur le sujet. Car s'il n'existe pas à proprement parler une seule musique pour une image, il existe de multiples musiques pour de multiples images. Le choix que l'on opérera dépendra entièrement de l'effet recherché. « Et le cinéma entretient avec la musique un rapport étroit et très dense, quoique toujours un peu mystérieux et résistant à l'analyse¹ ». Ces principes se sont construits dans le temps, malgré une histoire encore jeune, qui pourrait sembler être plutôt le fruit d'évolutions technologiques et qui sait pourtant trouver des constantes, qui seront abordées plus loin. Cette analyse ne vise aucunement l'exhaustivité mais place quelques repères essentiels à la compréhension des métiers de la musique à l'image.

1. Une définition de la musique à l'image

Existe-t-il une musique à l'image? Une musique type pour l'image? On entend souvent dire « Cette musique est faite pour l'image! C'est de la matière à synchro! ». Ce serait supposer qu'il existe une unité de la musique à l'image, comme s'il n'existait qu'une musique pour une image dans un rapport unique et nécessaire entre elles, comme s'il existait un style musical spécifique : la musique à l'image avec toutes ses subdivisions, telles que la musique de film de cinéma, la musique de film publicitaire, la musique de film documentaire, la musique de jeu vidéo... Pourtant, la musique à l'image n'est pas un style, tout style musical fonctionne à l'image. Tout est question de fonction et d'effet recherché par son incorporation aux images. Si la musique à l'image n'est pas un style musical, elle est incontestablement un genre, et tout style musical est potentiellement musique pour l'image.

1.1. Un genre musical défini par sa destination

Un genre musical, selon la définition courante, est un ensemble de formes de même caractère, réunies par leur destination ou par leur fonction. Le style décrit la manière d'articuler les gestes musicaux, et le genre est lié à l'identité et au contexte de ces gestes².

Il n'y a pas de musique spécifiquement pour l'image. Pourtant, penser qu'il existe un style musical tel la « musique de film » n'est pas absurde, car nous pourrions l'imaginer lorsque nous faisons le condensé statistique, fruit de l'expérience et des tendances, de la musique majoritairement utilisée pour illustrer la plupart des formats audiovisuels. Certaines esthétiques, il est vrai, dominent le marché! Cette conception résulte alors de la synthèse de plusieurs paramètres à la fois matériels ou techniques et émotionnels.

1. LA ROCHELLE RÉAL, « Le metteur en scène et la musique de film : un témoignage des frères Taviani », dans NATTIEZ Jean-Jacques (dir.), *Musiques du xx^e siècle*, Arles/Paris, Actes Sud/Cité de la musique, 2003, p. 777.

2. MOORE Allan, « Style and genre as a mode of aesthetics », 2009, en ligne : www.allanmoore.org.uk/styleaesth.pdf.