

TABLE DES MATIÈRES



Introduction

9

PREMIÈRE PARTIE

La construction d'une musique pour l'image

13

Chapitre premier - Quelques repères

15

1. Une définition de la musique à l'image 15
 - 1.1. Un genre musical défini par sa destination 15
 - 1.2. Entre musique préexistante et musique originale 16
2. La construction historique de la musique à l'image 18
 - 2.1. La musique de film de cinéma 19
 - 2.2. La musique de publicité 21
 - 2.3. La musique de jeu vidéo 22

Chapitre 2 - Fonction et effets de la musique

24

1. Une théorie commune aux images linéaires: l'audiovisuel narratif 24
 - 1.1. La fonction principale et les effets de la musique à l'image 25
 - 1.2. La position de la musique 28
2. Les spécificités et contraintes des genres audiovisuels 34
 - 2.1. Musique et film cinématographique: le mètre étalon 34
 - 2.2. Musique et télévision: le contexte 34
 - 2.3. Musique et publicité: la démarcation 36
 - 2.4. Musique et jeu vidéo: l'interactivité 38

DEUXIÈME PARTIE

L'organisation et l'économie du secteur de la musique à l'image

41

Chapitre 3 - Les acteurs de la musique à l'image

42

1. Les industries de l'image 42
 - 1.1. L'auteur: le réalisateur 43
 - 1.2. Le producteur audiovisuel 49
 - 1.3. L'agence publicitaire ou agence-conseil en communication 54
 - 1.4. L'entreprise de création de jeux vidéo 57
 - 1.5. Le CNC 57
 - 1.6. L'Autorité de régulation professionnelle de la publicité (ARPP) 62
2. L'industrie de la musique 63
 - 2.1. Les créateurs de musique 64
 - 2.2. L'éditeur de musique et le producteur de musique 73
 - 2.3. La librairie musicale 79

TABLE DES MATIÈRES – La musique à l'image

24. L'agence d'auteurs et l'agence de placement	82
25. Les organismes de gestion collective	84
26. Le superviseur musical (<i>music supervisor</i>)	90
Chapitre 4 – L'économie du secteur	99
1. Une approche chiffrée	99
1.1. Les marchés de l'image	99
1.2. Le marché de la musique	105
2. Le prix et le coût de la musique à l'image	109
2.1. Le prix de la musique préexistante : une rémunération forfaitaire	110
2.2. Le coût de la musique originale	125
<u>TROISIÈME PARTIE</u>	
Les modes d'acquisition des droits musicaux	143
Chapitre 5 – De la définition des images à un régime d'autorisation	145
1. L'œuvre audiovisuelle	145
1.1. La nature de l'œuvre audiovisuelle : télévisuelle	146
1.2. Les programmes de stock et de flux	150
2. Les autres types d'images	154
2.1. Les œuvres multimédias et les jeux vidéo	154
2.2. Le documentaire	156
2.3. La captation de spectacle vivant et la vidéomusique (clip)	159
Chapitre 6 – L'acquisition des droits d'exploitation à l'image de la musique préexistante	160
1. L'autorisation directe par les ayants droit : gestion individuelle et droit de synchronisation	160
1.1. Définition et étendue du droit de synchronisation	161
1.2. La procédure d'acquisition des droits auprès des ayants droit	173
2. L'autorisation par les sociétés de gestion collective	177
2.1. Les droits voisins : la licence légale et la rémunération équitable	178
2.2. Le droit d'auteur	182
<u>QUATRIÈME PARTIE</u>	
Les contrats et la rémunération des ayants droit	189
Chapitre 7 – Les contrats de la musique à l'image	191
1. Le contrat de synchronisation ou autorisation d'incorporation d'une musique préexistante dans une œuvre audiovisuelle	191
1.1. Une cession de droits d'exploitation	192
1.2. Le contrat de commande de musique originale	199