MATTHIEU CHABAUD

La musique à l'image

MÉTIERS DE LA MUSIQUE

cnm éditions

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

cnm éditions

TABLE DES MATIÈRES - La musique à l'image

2.4. L'agence d'auteurs et l'agence de placement 82
2.5. Les organismes de gestion collective 84
2.6. Le superviseur musical (*music supervisor*) 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

TROISIÈME PARTIE

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

QUATRIÈME PARTIE

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

cnm éditions

MATTHIEU CHABAUD

La musique à l'image

MÉTIERS DE LA MUSIQUE
2e édition

Guide pratique de l'utilisation de la musique pour les formats audiovisuels : métiers et fonctions de la synchronisation, cessions et droits d'exploitation, coûts, rémunérations et droits d'auteur.

Aux premiers temps du cinéma, la musique était utilisée comme procédé pour masquer le bruit du projecteur. Si sa fonction a définitivement changé, elle est toujours intrinsèquement liée à l'image. Dans les longs et courts métrages de cinéma, les documentaires, les séries télé, le jeu vidéo ou la publicité, elle accompagne et caractérise l'image.

Mais comment produire une bande son ? Comment associer une musique existante à son projet audiovisuel ? Quelles autorisations et quelles rémunérations s'appliquent selon les supports ?

La musique à l'image est une industrie qui se situe au croisement de deux industries distinctes : celle de la musique et celle de l'image. Cet ouvrage se propose d'identifier les différents acteurs qui les composent : compositeur, réalisateur, musicien, chef d'orchestre, éditeur de musique, producteur, agence, superviseur musical… Il analyse les liens contractuels et artistiques qui régissent l'utilisation des compositions, qu'elles soient préexistantes ou créées pour l'image.

Pratique et précis, cet ouvrage répond aux questions de tous les acteurs de la musique et de l'image qui souhaitent valoriser leurs œuvres. L'ambition de ce guide est de permettre à ces deux univers de se comprendre et de s'associer pour favoriser la création.

cnm éditions

30 €

ISBN : 9782367480565