

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

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 (<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

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

MATTHIEU CHABAUD

La musique à l'image

MÉTIER DE
LA MUSIQUE
2^e 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