

Extrait du Vincent Rouzé

<http://rouzev.free.fr/spip.php?article307>

Table Ronde : MUSIQUES ET JEUX VIDÉO : COMMENT ÇA MARCHE ?

- Breve sur la page d'accueil -



Date de mise en ligne : mercredi 14 mai 2014

Copyright © Vincent Rouzé - Tous droits réservés

Sound design, musiques d'ambiance, jeux musicaux... l'atmosphère sonore est un élément clé de la narration ludique et participe activement à l'expérience des gamers.

Derrière ces usages, des métiers dédiés à la création sonore existent. Entre spécificités artistiques et difficultés juridiques, comment fonctionnent-ils ? Comment compose-t-on ou place-t-on de la musique pour les jeux vidéo ?

Enfin, alors que la Sacem et Ubisoft viennent de signer un accord, quelles évolutions attendre du rapport contractuel entre compositeurs de musique et éditeurs de jeux vidéo ?

Intervenants

- ▶ Emmanuel Forsans, directeur général de Capital Games
- ▶ Claude Amardeil, chargé des aspects contractuels et juridiques de la Direction des licences de la Sacem
- ▶ D'autres intervenants sont à venir (compositeurs de musique de jeux vidéo)

Modération : Mathias Milliard (Irma)

Informations pratiques

le 12 juin 2014 de 14h à 16h

Dans le cadre de Futur en Seine - un événement Cap Digital,
au CNAM - Conservatoire national des arts et métiers
292 Rue Saint-Martin, 75003 Paris

Amphithéâtre Robert Faure Futur en Seine