



Patrick Bellair
CEO - La Dictature du Beau
Digital Communication Agency

Artificial Intelligence
Web & Mobile Design
Digital Marketing
Web Development

LA DICTATURE DU BEAU - PARIS
25 avenue du président Kennedy
93360 Neuilly plaisance
Téléphone: +336 60 76 40 22

LA DICTATURE DU BEAU - Geneve
Rue de l'Arquebuse, 10
1204 Genève
Whatsapp: +41 78 334 37 99

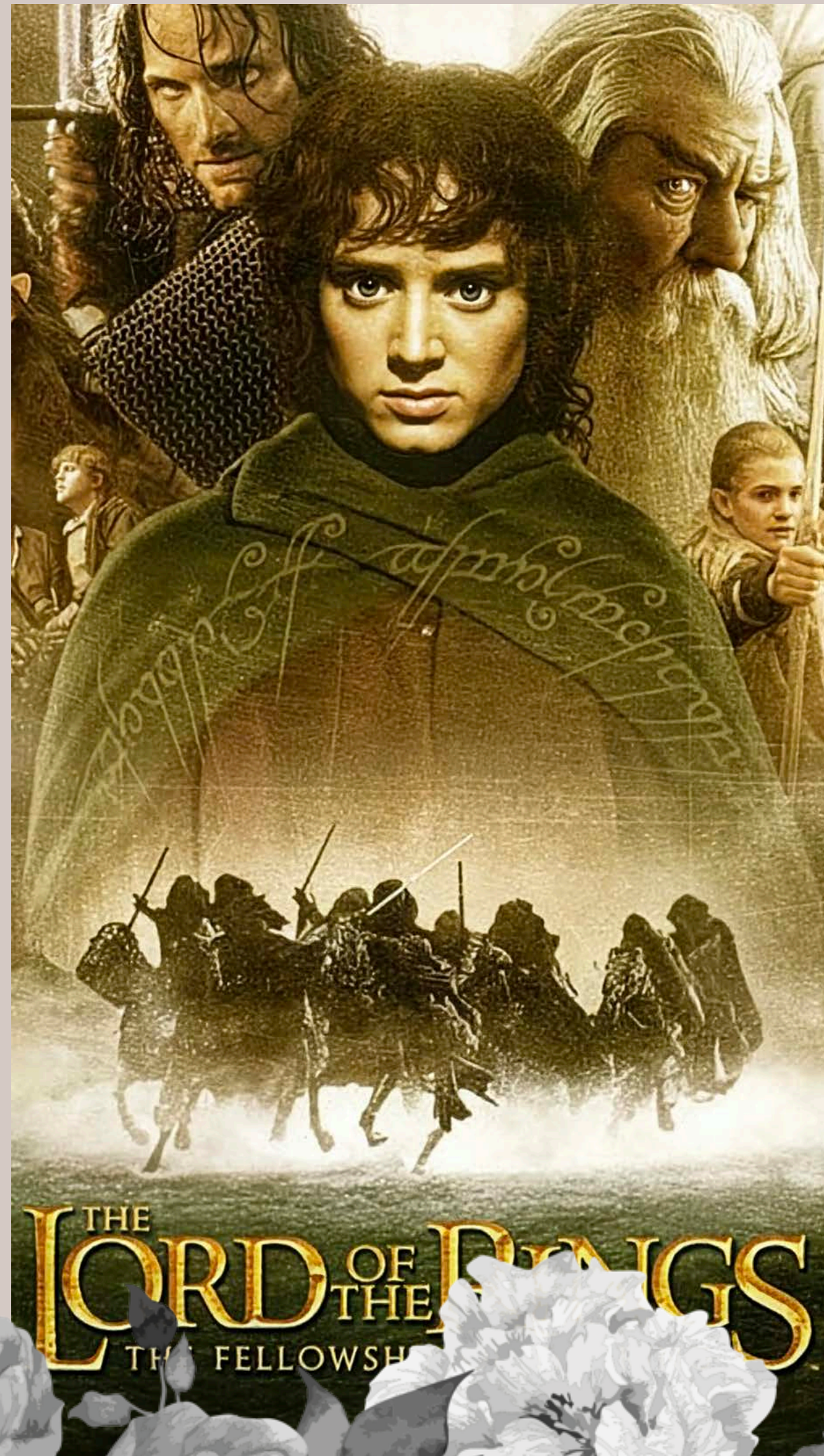
Mail: pb@ladictaturedubeau.com
Web: <https://ladictaturedubeau.com/>
YouTube: <https://www.youtube.com/@patrickbellair>



Intelligence Artificielle

Musique de film



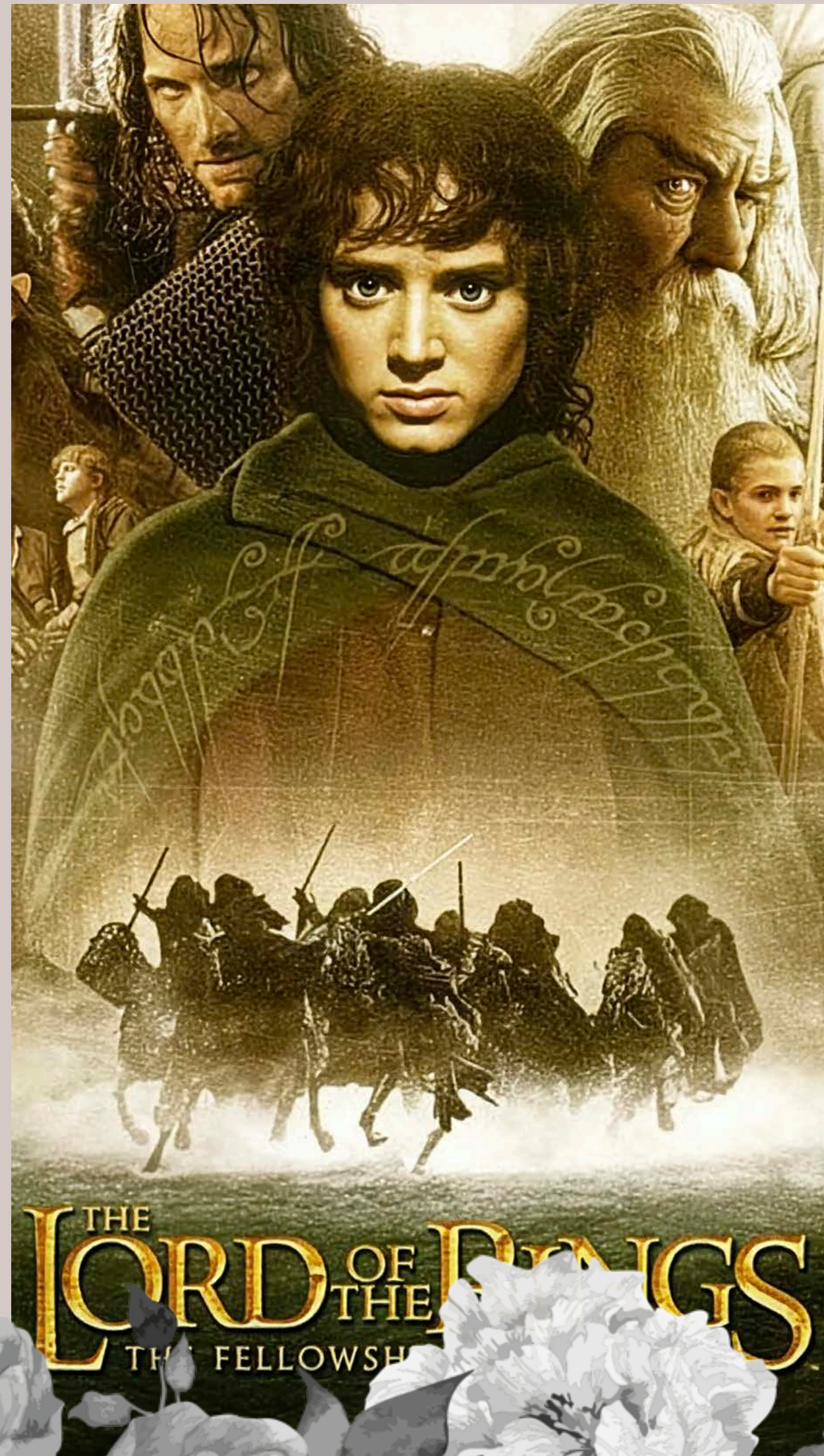


1. Faire évoluer le thème principal avec l'histoire

Au lieu de répéter toujours la même musique à l'identique quand un personnage arrive (ce qui fait amateur), il faut modifier ce thème au fil du film . On garde la mélodie de base mais on change les instruments, l'harmonie ou la vitesse pour faire sentir au spectateur que le personnage a changé psychologiquement (tristesse, héroïsme, fatigue) .

Exemple : Dans Le Seigneur des Anneaux, le thème de la Comté commence de manière joyeuse et rurale, devient lent et nostalgique au milieu du film, et finit grandiose et sérieux avec un orchestre complet à la fin





Prompt pour Suno AI (Custom Mode) :

Champ "Style of Music" :

Cinematic Score, Folk to Epic, Orchestral

Champ "Lyrics" :

[Intro]

(Solo Tin Whistle playing a simple, happy, pastoral melody)

(Light acoustic guitar backing, major key)

[Bridge]

(Sudden transition, heavy percussion enters, deep brass swells)

(Modulation to minor key, dissonance increases)

[Climax]

(Full orchestra playing the SAME melody from Intro but slow, heavy, and majestic)

(Thunderous tympani, choir chanting in background, epic and tragic)





2. Synchroniser la musique sur l'action

Quand la musique et l'image ne font qu'un. Les coups de batterie ou les changements de rythme tombent pile au moment d'un coup de poing, d'un coup de feu ou d'une coupure au montage. Cela donne une énergie physique à la scène.

Exemple : Baby Driver. Les essuie-glaces et les pas des piétons sont calés sur le rythme de la chanson, on est "dans la tête" rythmique du héros.





Prompt pour Suno AI (Custom Mode) :

Champ "Style of Music" :
Funk, Rock, High Energy, Staccato

Champ "Lyrics" :
[Intro]
(Tight hi-hat groove, walking bass line)
(Sudden Orchestral Hit on the 4th beat)

[Break]
(Silence for 1 second)
(Explosive guitar riff resumes instantly)

[Verse]
(Brass section playing staccato hits synchronized with snare)
(Syncopated rhythm, heavy accents)

[Outro]
(Ending on a final sharp chord with feedback)





3. Utiliser une musique joyeuse sur une scène sombre

C'est mettre une musique légère, pop ou entraînante sur une scène violente ou triste. Ce décalage crée un malaise et une ironie qui rendent la scène encore plus cruelle ou marquante.

Exemple : La scène de torture dans Reservoir Dogs. Le tortionnaire danse sur une musique pop sympa ("Stuck in the Middle With You") pendant qu'il torture un policier.





Prompt pour Suno AI (Custom Mode) :

Champ "Style of Music" :

Bubblegum Pop, 70s, Happy, Upbeat

Champ "Lyrics" :

[Verse 1]

Walking down the street without a care today
The sun is shining bright in such a lovely way
Nothing's gonna stop me, nothing's gonna hurt

[Chorus]

Smile, smile, smile, it's a wonderful life
Forget the trouble, forget the strife

[Instrumental Solo]

(Whistling melody solo - happy and catchy)
(Backing vocals: "Ooh la la la")

[Outro]

(Fade out with whistling and handclaps)





4. Créer une ambiance sonore plutôt qu'une mélodie

Au lieu d'une chanson qu'on peut fredonner, on utilise des "textures" : des sons graves, des bourdons, des bruits métalliques. C'est très utile pour la science-fiction ou l'horreur car cela agit directement sur les nerfs du spectateur.

Exemple : Dune. La musique utilise des sons de sable et des voix déformées pour créer l'ambiance de la planète alien, sans mélodie classique.





Prompt pour Suno AI (Custom Mode) :

Champ "Style of Music" :

Dark Ambient, Industrial, Drone, Experimental

Champ "Lyrics" :

[Texture]

(Low frequency rumble, sound of shifting sand)

(Deep throat singing drone, steady and guttural)

[Build Up]

(Sudden distorted synthesizer swells resembling horns)

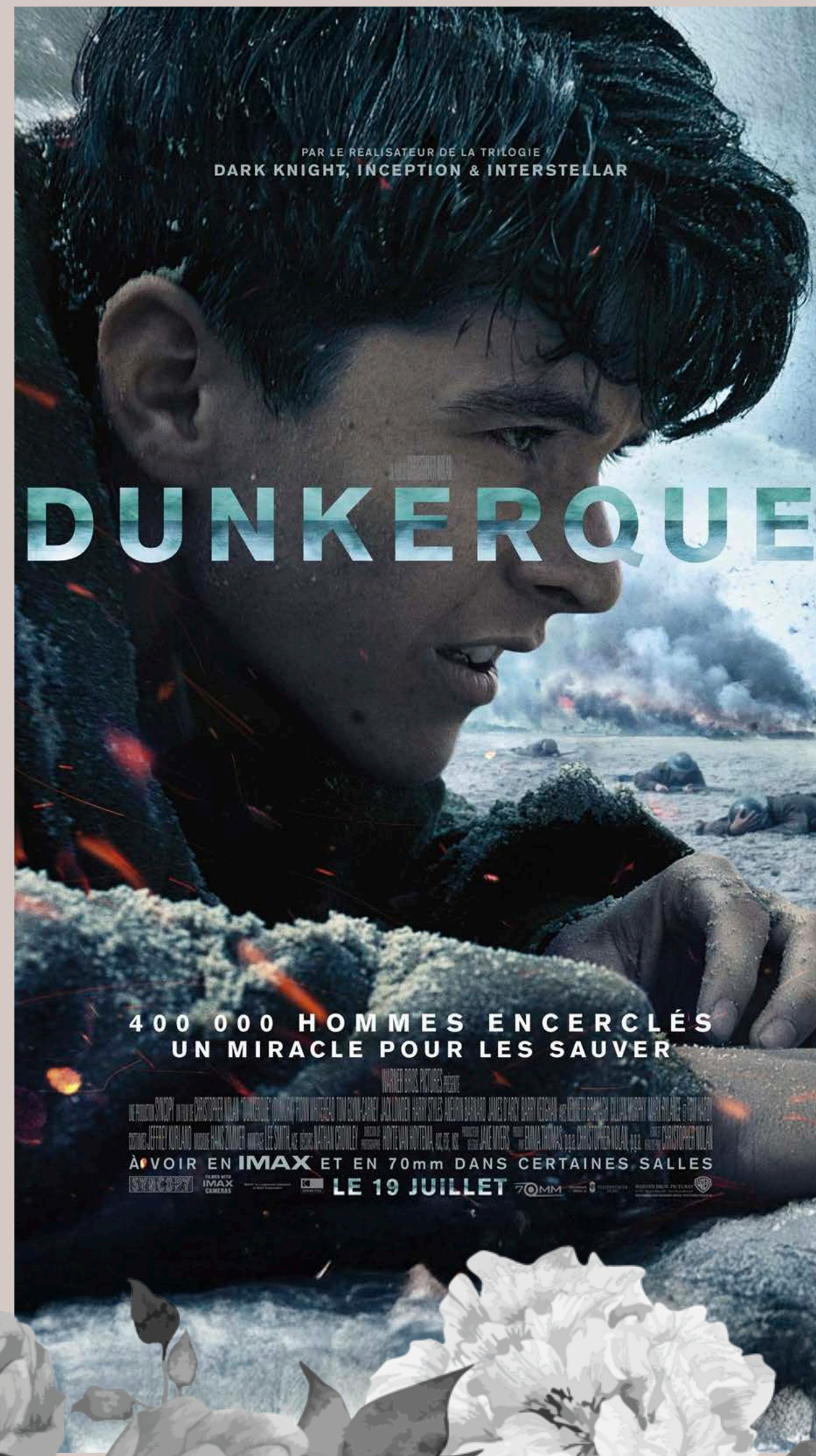
(No melody, just texture)

[Climax]

(Layers of noise increasing in volume, chaotic wind sounds)

(Massive sub-bass drop, distortion increasing)



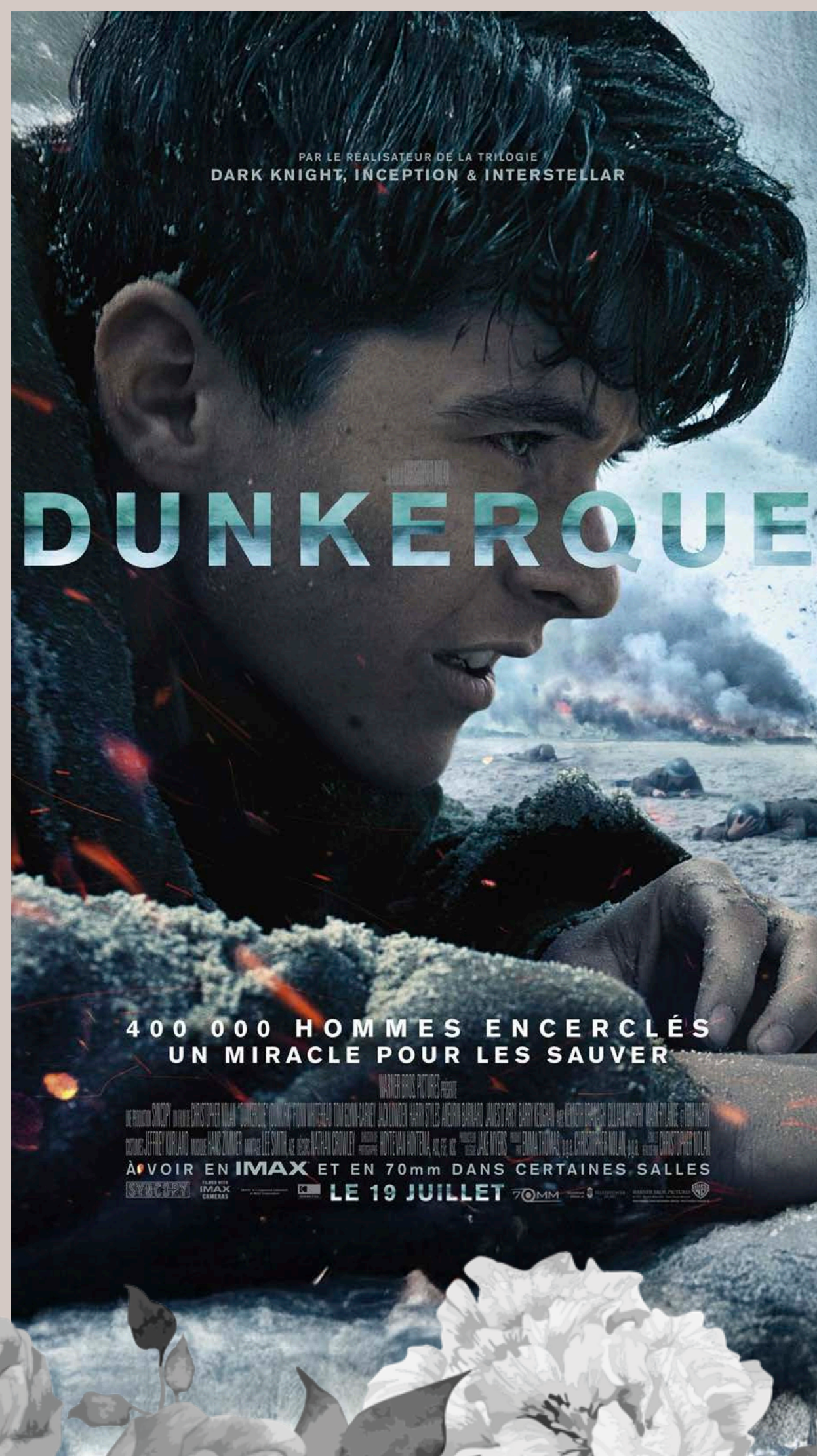


5. Créer une tension qui monte sans fin

Utiliser une illusion sonore (le "ton de Shepard") qui donne l'impression que la musique devient de plus en plus aiguë et intense sans jamais s'arrêter ni redescendre. Cela stresse énormément le spectateur.

Exemple : Dunkerque. On entend un tic-tac de montre et des sons qui montent en permanence, donnant l'impression que le temps presse, même quand l'image est calme.





Prompt pour Suno AI (Custom Mode) :

Champ "Style of Music" :

Suspense, Experimental, Minimalist, Riser

Champ "Lyrics" :

[Intro]

(Loud ticking clock sound focused in center mix)

(String section playing a chromatic ascending scale, slow slide)

[Riser]

(Synth pitch bending upwards continuously)

(The pitch continues to rise without resolving)

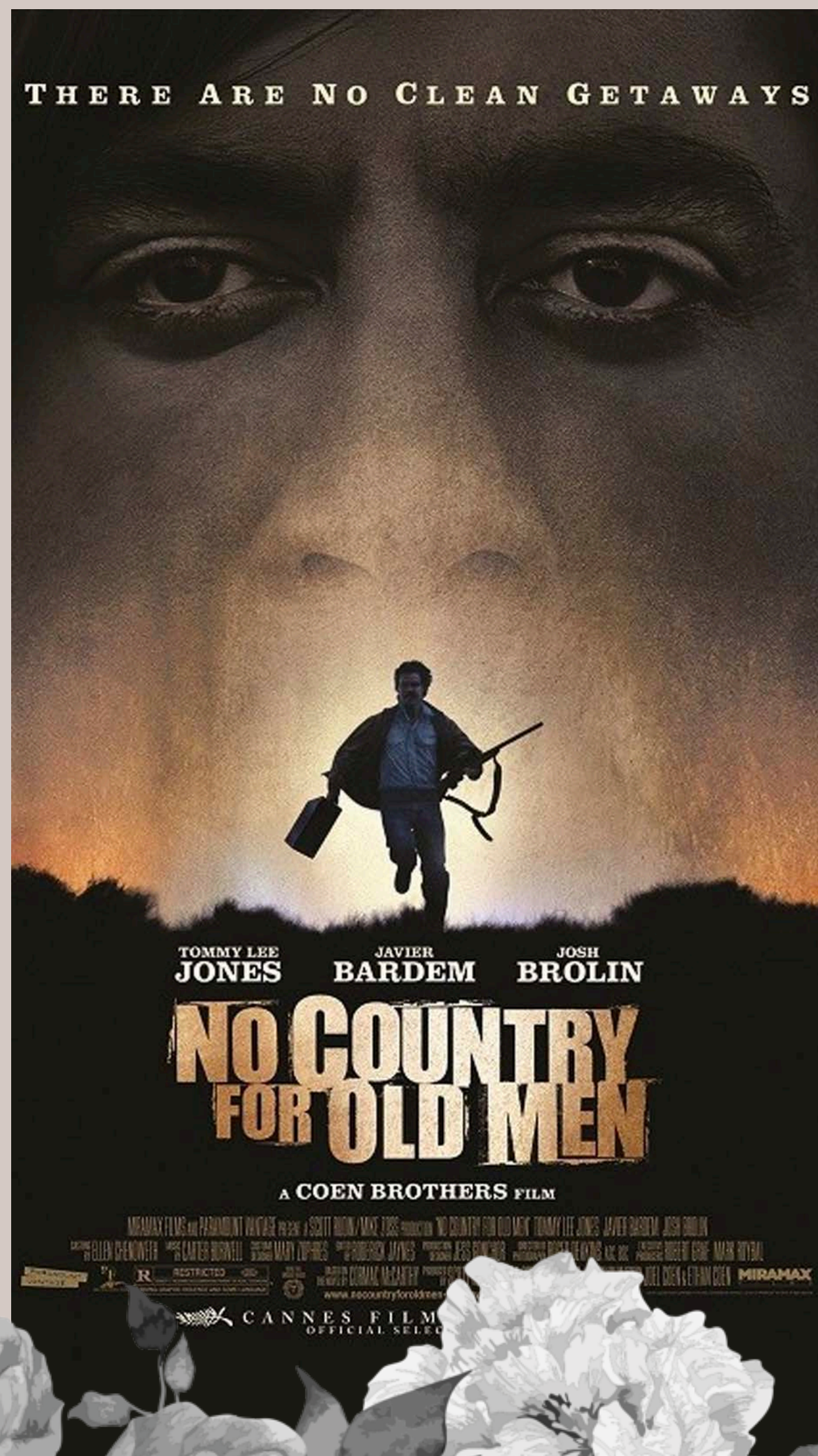
(Ticking clock gets louder)

[Drop]

(Maximum volume, cacophony of rising sounds)

(Sudden cut to silence)



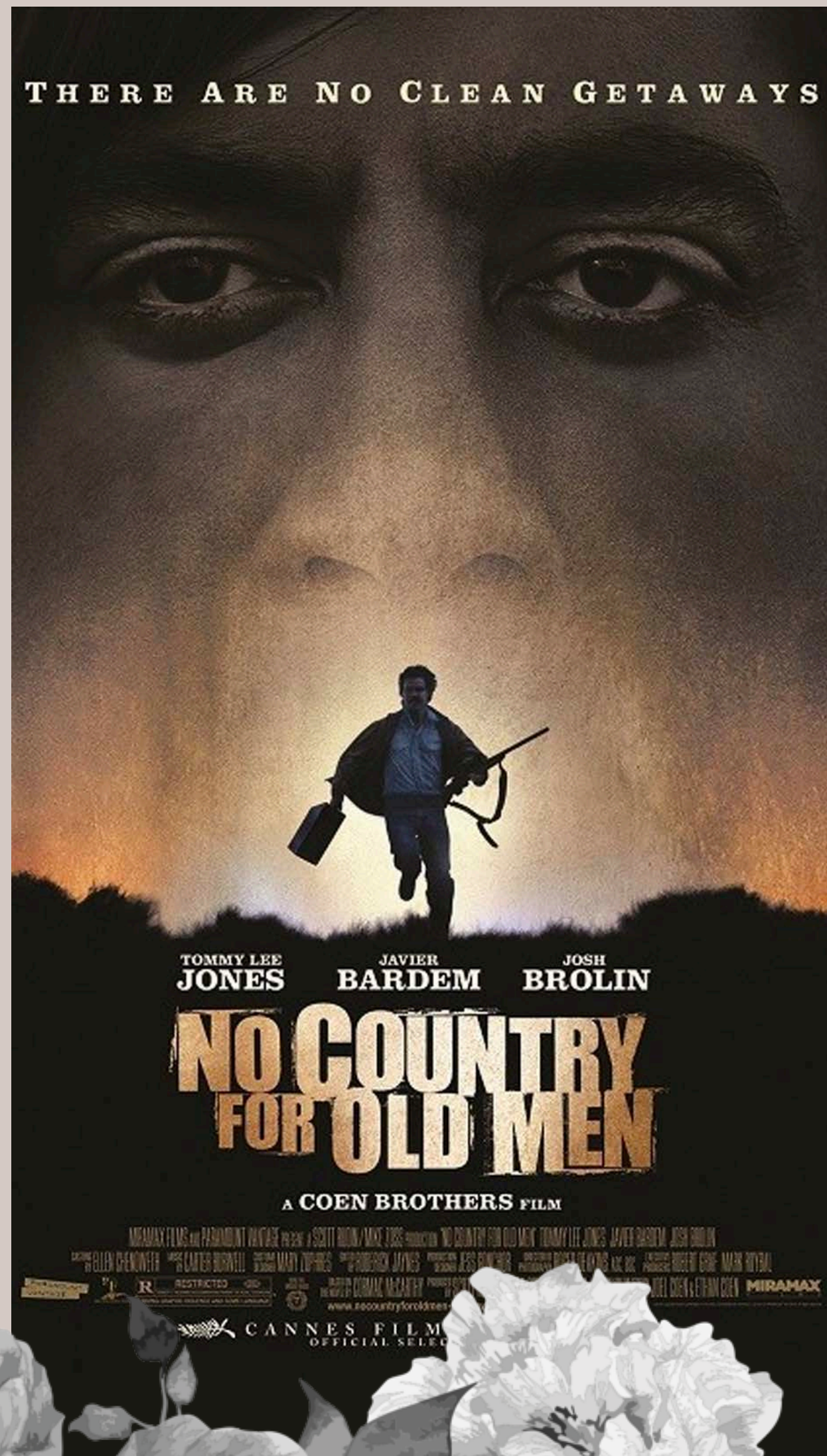


6. Utiliser le silence pour renforcer le réalisme

Choisir de ne pas mettre de musique du tout. On laisse juste les bruits de la pièce (vent, frigo, respiration). Cela rend la scène ultra-réaliste et force le spectateur à être attentif au moindre détail.

Exemple : No Country for Old Men. Il n'y a presque aucune musique, ce qui rend les scènes de dialogue avec le tueur extrêmement froides et effrayantes.





Prompt pour Suno AI (Custom Mode) :

Champ "Style of Music" :

Field Recording, Ambient, Nature Sounds

Champ "Lyrics" :

[Atmosphere]

(Sound of desert wind blowing softly)

(Absolute minimalism)

(No melody, no instruments, no rhythm, no vocals)

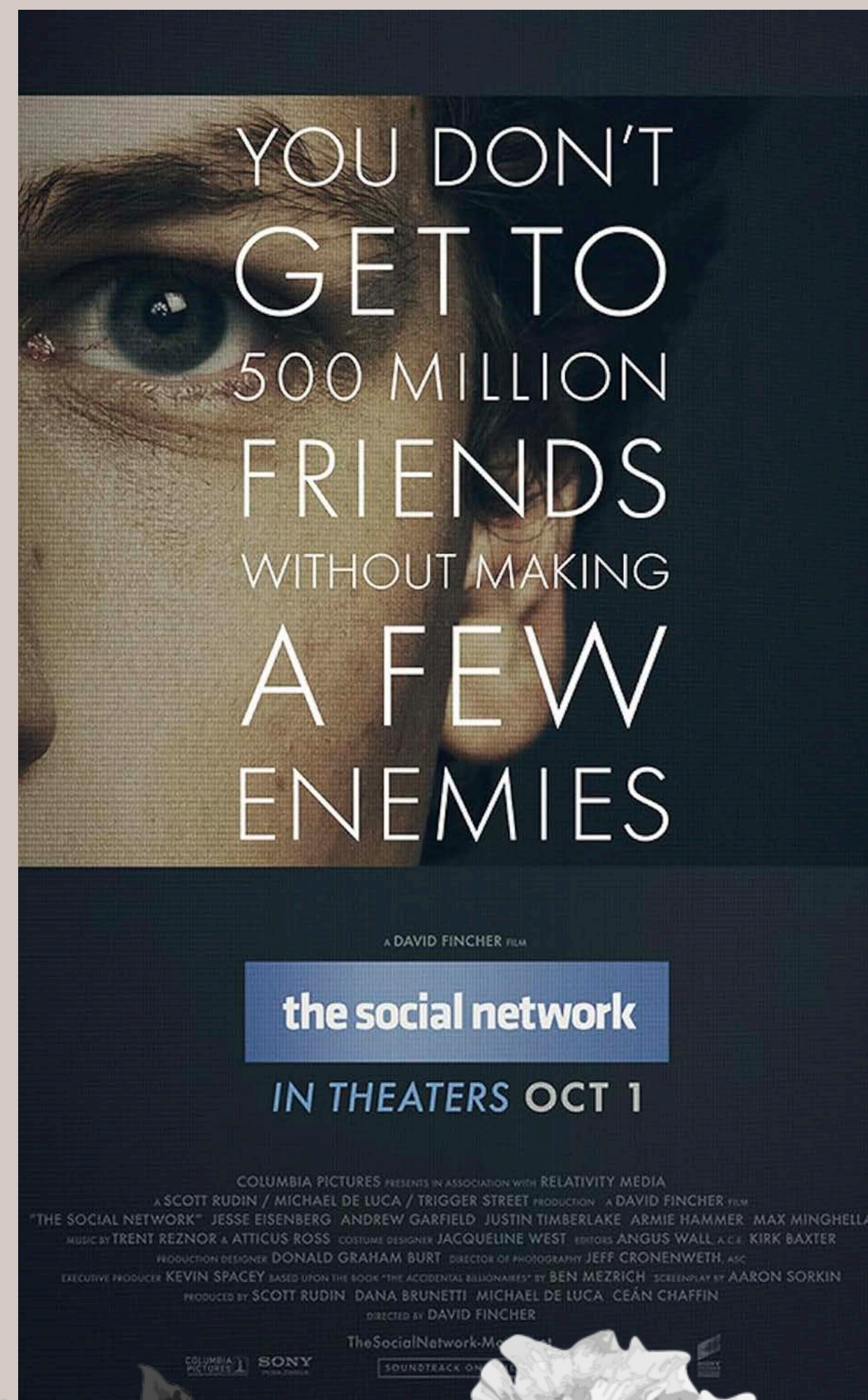
[Detail]

(Occasional subtle rustle of dry grass)

(Static hiss mimicking silence)

(Low rumbles barely audible)



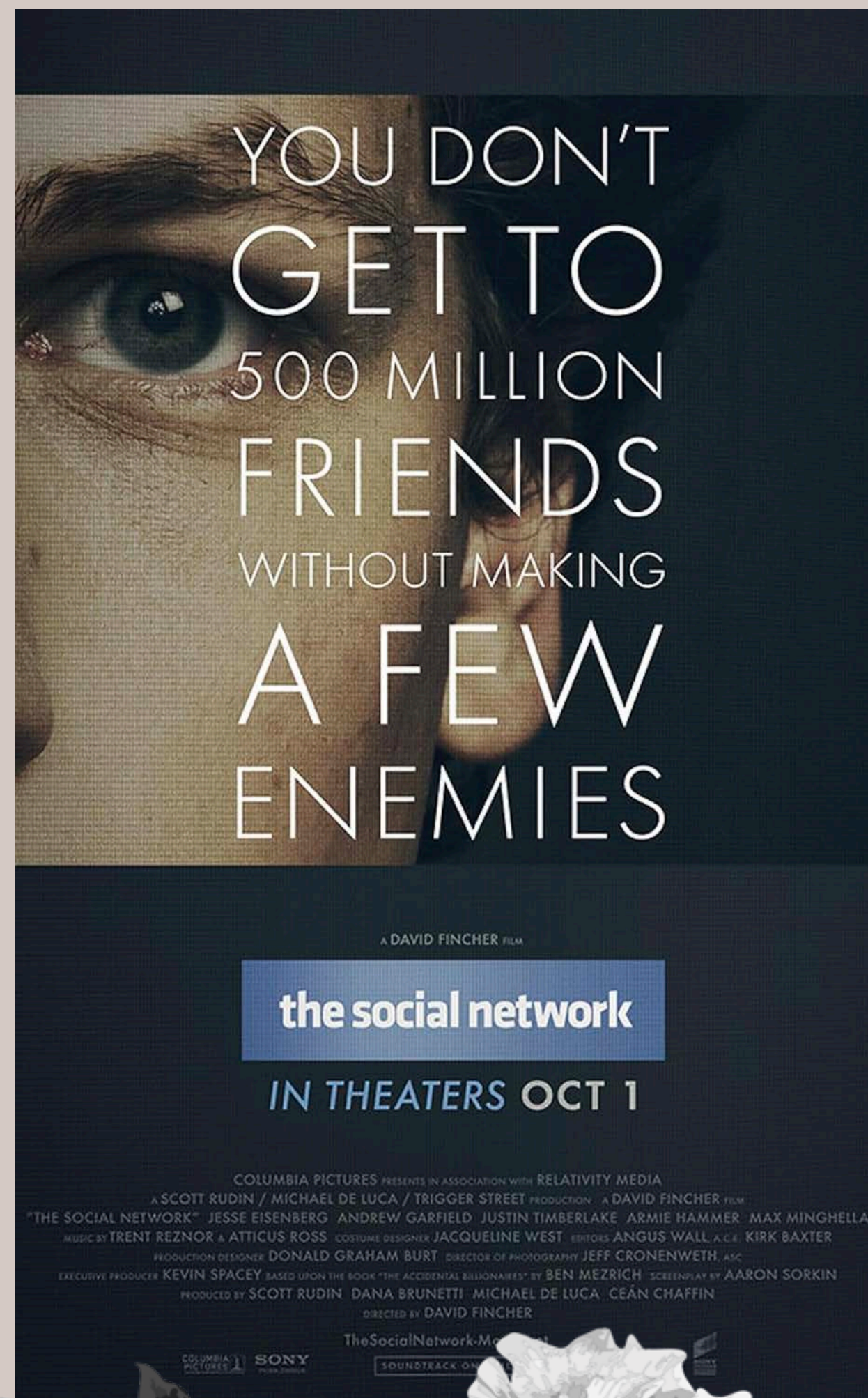


7. Une musique de fond discrète pour les dialogues

Une musique faite pour ne pas gêner les acteurs qui parlent. On enlève les fréquences qui sont dans la même zone que la voix humaine. C'est souvent très simple, "froid", avec peu de notes.

Exemple : The Social Network. Quelques notes de piano très espacées sur un fond sonore statique. Ça donne une ambiance de solitude sans couvrir les dialogues rapides.





Prompt pour Suno AI (Custom Mode) :

Champ "Style of Music" :

Ambient, Minimalist Piano, Atmospheric

Champ "Lyrics" :

[Background]

(Soft static hum in background)

(Sparse piano notes with long reverb tail)

(No drums, no percussion, no beat)

[Progression]

(Very slow chord changes)

(Focus on atmosphere and space)

(A feeling of isolation and focus)





Soutenir la chaîne

Retrouvez tous les PROMPTS en description de cette vidéo.

Vous aimez ce contenu ? Montrez-le ! Laissez un Like, abonnez-vous, et activez la cloche pour ne rien manquer.

<https://www.youtube.com/@patrickbellair>



Biographie, Patrick Bellair

- Entrepreneur du digital depuis 25 ans
- Fondateur de l'agence de communication "La dictature du beau"
- Expert en intelligence artificielle
- Conférencier & Formateur sur l'IA
- Directeur de master en Design digital
- Photographe et réalisateur professionnel