

Aujourd'hui, les revenus du streaming dépassent en valeur ceux des ventes physiques de musique. Dans ce contexte, est-il toujours pertinent de sortir des CD ou de presser des vinyles, support historique des musiques électroniques ?

Le vinyle connaît un retour en grâce relatif au-delà du cercle des amateurs de musiques électroniques, dont il est le support historique. Il représente 7,6% du chiffre d'affaires du marché physique en 2016, soit 4 fois plus qu'il y a 5 ans¹, et permet d'entretenir un écosystème instable de magasins spécialisés. Même si les disquaires sont plus nombreux qu'il y a 15 ans, leur modèle est très fragile. Les vinyles sont chers (maxis entre 12€ et 17€ en moyenne, LP entre 15€ et 35€ en moyenne) et longs à produire : les usines de pressages n'ont pas encore augmenté leur nombre de presses longtemps restées sous-exploitées.

Le regain actuel se fait donc beaucoup au profit des grosses productions pop des majors, qui ressortent leurs classiques pour un public nouveau, désireux d'équiper des platines flambant neuves, au détriment des petits labels dont les délais d'attente s'allongent. Pour la techno, la house et les autres musiques électroniques de niche, qui s'adressent à un public de passionnés et de DJ, la distribution physique se résume à des pressages limités (de quelques centaines à quelques milliers). Vendre des vinyles est donc souvent très peu rentable pour des labels indépendants de musique électronique. Mais cela reste un produit d'appel symbolique, une carte de visite de prestige pour exister en live.

1• [Chiffres Snep](#) (Syndicat national de l'édition phonographique)

Presser des vinyles

L'un des leaders en matière de pressage de vinyles est français, il s'agit de [MPO](#). Un autre producteur important, [GZ](#), se trouve lui en République Tchèque. Mais ce sont des usines avec lesquelles un néophyte aura besoin d'accompagnement.

Il existe donc des prestataires qui jouent le rôle d'intermédiaire, selon les quantités et services souhaités : [Wolfpack](#), [Confliktarts](#), [Squeezer](#), [Reverberation](#), [MB Factory](#), [Master Lab](#), [100vinyl](#) pour des plus petites quantités, etc.



A lire :

- [Des Californiens ont inventé une machine pour graver ses vinyles à la maison](#)

Et les CD ?

Le vinyle représente jusqu'à 75% des ventes physiques en techno et house. Cela signifie donc qu'il reste 25% de CD. Selon votre genre de musique électronique et le public que vous pensez ou souhaitez toucher, il est parfois encore judicieux de presser des CD. La plupart des fabricants cités pour le vinyle pressent aussi des CD.

Quelques étapes à ne pas négliger

Quel que soit le support physique choisi, attention au **graphisme** : la musique pouvant s'écouter facilement de façon dématérialisée, votre objet disque, CD ou vinyle, doit être soigné. C'est un bel objet qui véhicule votre identité.

Il doit bien être aux **gabarits** fournis par le fabricant. Idem pour les spécifications master qui seront fournies à votre ingénieur du son.

N'oubliez pas non plus, avant la fabrication des disques, de vous acquitter des **droits de reproduction mécanique (DRM)**, obligatoires, auprès de la [SDRM](#) via la [Sacem](#), à l'aide de ce [formulaire en ligne](#). À titre indicatif, pour 1000 vinyles vendus 10 € chacun, il vous faudra par exemple régler 740 € de droits de reproduction mécanique à la [SDRM](#) (7,4% du prix de vente au détail de chaque exemplaire), si les créateurs des titres sont membres d'une société d'auteurs.

Il vous faut générer un **code ISRC** pour chaque morceau, qui sert à l'identifier (et donc intervient dans la rémunération), sur le site de la [SCPP](#) (Société Civile des Producteurs Phonographiques).

Il faut aussi générer un code-barres EAN (European Article Numbering) de treize caractères. On peut l'acheter en ligne sur [CodesMinute](#) (5€).

Flyers, Affiches, stickers, t-shirts, merchandising...

Ces prestations sont assurées par certains des prestataires cités pour le vinyle et le CD : [Wolfpack](#), [Confliktarts](#), [Reverberation](#), auxquels il faut ajouter [Khilim](#) pour tout ce qui est signalétique, bâches, papeterie, etc.

Fabriquer

CONSULTER :

Fiches pratiques

- [Aide à l'enregistrement](#)

Usines

- [MPO](#)
- [GZ](#)

Prestataires

- [100vinyl](#)
- [Confliktarts](#)
- [Khilim](#)
- [Master Lab](#)
- [MB Factory](#)
- [Reverberation](#)
- [Squeezer](#)
- [Wolfpack](#)