

# Étude sur l'IA dans la filière musicale

État des lieux et perspectives du déploiement de l'intelligence artificielle dans la filière et analyse des impacts pressentis sur ses métiers

Juin 2025

## INTRODUCTION

L'étude, menée par le Centre national de la Musique et BearingPoint, a pour objectif de produire une photographie des cas d'usage de l'IA dans la musique et les impacts pressentis sur les métiers de la filière

### CONTEXTE & OBJECTIF

Depuis le lancement en décembre 2023 de Suno, algorithme IA dédié à la création musicale, les acteurs de la filière musicale se retrouvent confrontés à de nouveaux défis pour la conception sonore. Jusqu'alors cantonnés à l'analyse de données, aux fonctionnalités d'automatisation du *mastering* ou à la recommandation de titres, les professionnels de la musique découvrent aujourd'hui des systèmes capables de générer des lignes mélodiques, des textures harmoniques et des séquences rythmiques autonomes. Ces avancées remettent en question les processus créatifs et serviciels établis, de l'écriture en studio aux performances sur scène, de la conception à la promotion, et invitent à repenser le partage des rôles entre l'inspiration humaine et l'intervention algorithmique à chaque étape de la filière.

**Le CNM a souhaité réaliser une cartographie des usages actuels et potentiels de l'IA dans les métiers de la musique présents sur l'ensemble de la chaîne de valeur de la musique enregistrée et live et notamment des nouveaux cas d'usage de l'IA générative (IAG), afin d'accompagner la filière dans la compréhension des opportunités, limites et enjeux associés à ces évolutions technologiques.**

### MÉTHODOLOGIE

Pour la réalisation de cette étude, le cabinet BearingPoint a combiné une recherche documentaire à visée exhaustive et la conduite d'une trentaine d'entretiens avec des professionnels des secteurs de la musique.

- **Recherche documentaire** : une variété de sources (presse spécialisée, articles scientifiques, rapports institutionnels et d'acteurs de la filière, conférences...), ainsi que l'expertise sectorielle et technologique du cabinet, ont permis d'identifier un large éventail de cas d'usage, à des stades de maturité et de mise en œuvre plus ou moins avancés.
- **Entretiens avec des professionnels** : les entretiens qualitatifs ont eu pour objectif de recueillir le point de vue des acteurs des différentes filières, ainsi que d'affiner notre évaluation de cas d'usage identifiés (maturité technologique, appétence du secteur, impacts...).

**Les technologies et les usages évoluant rapidement, les résultats de cette étude sont à considérer comme un reflet de la période mars-mai 2025, durant laquelle l'étude a été réalisée. L'étude a vocation à produire un portrait des attentes et des potentiels usages, qui sont eux-mêmes à nuancer au regard des limites et enjeux identifiés. Elle n'a pas vocation à formuler des recommandations. En particulier, cette étude ne porte pas sur les enjeux légaux liés à l'IA générative.**

## SYNTHÈSE : ÉTAT DES LIEUX DE L'IA DANS LA FILIÈRE MUSICALE



### Un potentiel d'innovation sur toute la chaîne de valeur de la musique

L'IA apporte de nouveaux outils à chaque étape du processus musical, de la création à la diffusion et promotion, avec toutefois une maturité et un potentiel d'adoption plus notable sur la musique enregistrée, notamment l'enregistrement et la création standardisée.



### Des opportunités nombreuses pour l'ensemble de la filière musicale...

- Découpler la créativité en ouvrant de nouveaux horizons créatifs grâce à l'accès à des outils sophistiqués d'expérimentation et d'IAG
- Améliorer la productivité grâce à une efficacité accrue sur des tâches fastidieuses et une maîtrise des coûts de production à qualité égale
- Faciliter et amplifier la diffusion et la promotion
- Optimiser la gestion de la donnée tout au long de la chaîne de valeur
- Créer de nouvelles expériences d'écoute, plus personnalisées ou immersives



### ... dont certaines requièrent une action commune du marché

Par exemple, si les professionnels du secteur voient dans l'IA une formidable opportunité pour gérer plus facilement et efficacement la complexité de la gestion des droits et des rémunérations, ils demeurent encore dans une posture d'attente, avec pour l'instant des efforts divers ou des tentatives non-abouties d'action commune.



### Une appétence et une adoption encore contrastée au sein de la filière

On observe des niveaux d'adoption hétérogènes au sein de la filière musicale selon la « technophilie » et les enjeux opérationnels de chacun : certaines entreprises pionnières expérimentent massivement l'IA, tandis que d'autres sont sceptiques soit par manque de compétences, de moyens ou par principe de précaution dans un cadre juridique encore flou et des conditions éthiques non réunies pour certaines solutions.



### Tous les cas d'usage ne sont pas au même niveau de maturité technologique

S'il existe des solutions IA performantes pour des tâches ciblées (mastering, reconnaissance audio), d'autres domaines restent en développement ou avec des outils peu adaptés aux besoins et exigences des professionnels. Par ex., l'utilisation des IA de génération musicale est limitée, au-delà de leur légalité contestée, par des résultats inégaux en qualité sonore : déjà exploitables pour certains usages, pas encore aux standards pour d'autres.



### Une attention focalisée sur les risques autour de la valorisation et rémunération de la création humaine

Si le panel interrogé est unanime sur la place à donner à la création humaine, les craintes autour de la substitution des contenus créés par les artistes par des écoutes ou des utilisations à l'image sur des contenus entièrement générés par IA – qui aurait pour conséquence une baisse des rémunérations des ayants droit et représenterait un risque pour la diversité créative – sont largement partagées.

L'impact attendu de l'IA sur l'emploi dans la filière musicale varie selon différents critères, propres au métier ou à la personne-même :

### Nature du métier et des tâches

---

Les métiers ou parties de métiers perçus comme plus à risque sont généralement ceux avec une plus forte dimension « d'exécution technique », qui n'ont pas pour rôle d'ajouter une valeur artistique ou servicielle et/ou qui appliquent des standards.

Leurs tâches sont alors plus facilement automatisables par un algorithme ou modèle entraîné.

*Exemples (du plus « technique » au plus « créatif ») :*  
*Chargé de distribution digitale < Arrangeur musical < Auteur-parolier*

### Spécialisation esthétique et destination des œuvres

---

La valeur attachée à l'originalité ou au relationnel varie selon la typologie ou la destination de l'œuvre, et l'impact peut ainsi varier selon la spécialisation du professionnel.

*Ex : musique à l'image < spectacle vivant*

Certaines esthétiques sont plus perméables aux expérimentations technologiques ou plus souvent créées en équipe artistique réduite :

*Ex : musique électronique*

Les projets standardisés et à budget restreint tolèrent mieux l'automatisation :

*Ex : niveau d'exigence dans la musique à l'image :  
émission de flux < publicité de luxe < production  
cinématographique*

*Ex : niveau d'automatisation des services aux artistes :  
plateforme d'auto-distribution < contrat avec major*

### Expertise et réputation

---

Pour un même métier, la reconnaissance de la contribution, notamment artistique, peut varier selon les professionnels.

Cette notion est prédominante dans les métiers associés à la création artistique (ex: composition, arrangement,...), mais peut exister également pour les métiers serviciels (ex: rôle de conseil des partenaires/labels) ou techniques (ex: demande d'exécution d'une idée peu standard).

*Ex : Un arrangeur réputé pour son talent et sa vision artistique sera jugé plus indispensable qu'un arrangeur perçu comme un « exécutant » d'une vision tierce*

## La diffusion de l'IA dans la filière musicale impose un besoin de formation et une montée en compétences générale

Dans un contexte où une majorité des projets sont réalisés en économie contrainte et en équipes relativement réduites, la tendance laisse à penser que les métiers de la musique ne vont pas disparaître mais **se transformer et s'adapter**, ce qui implique que les personnes occupant ces emplois doivent, elles aussi, évoluer dans leurs compétences.

## SYNTHÈSE : RÉFLEXION PROSPECTIVE SUR LES IMPACTS SUR LES DYNAMIQUES DE LA FILIÈRE

### Une redistribution des parts de marché en en faveur de ceux qui l'adoptent le plus efficacement .....

- Un gain de compétitivité pour les petites structures et artistes indépendants, traditionnellement limités par leurs ressources mais parfois plus agiles pour se transformer : augmentation de la productivité, réduction des coûts de production à qualité égale, possibilité d'itérer rapidement sur des maquettes pour réagir aux tendances, capacités d'identification des talents et d'émergence grâce à la data...
- Des acteurs leaders pouvant s'appuyer sur des capacités d'investissement et des ressources technologiques pour développer des outils différenciants – là où l'attractivité des ingénieurs et l'accès à de larges volumes de données est clé.

### Moins de barrières à l'entrée, pour un accès au marché facilité .....

- De nouvelles opportunités pour les artistes néo-professionnels : la désintermédiation rend la création musicale « professionnelle » accessible et abordable, même sans label ou studio.
- Des outils à disposition pour compléter sa palette de talents et mieux se promouvoir : un auteur-parolier peut générer une maquette convaincante à destination d'un chanteur/producteur, sans avoir de talents d'interprétation.
- Des capacités d'accueil et d'élargissement du *roster* d'artistes (d'un label, distributeur, manager...) accrues grâce aux gains de productivité internes.

### Le développement de nouvelles offres ou positionnements économiques .....

- L'enrichissement de l'offre d'accompagnement et de services des labels et autres partenaires (ex: distributeurs, managers mais aussi enseignants), pour se différencier de plateformes « self-service » de plus en plus performantes.
- Une viabilité inédite des projets de restauration et d'exploitation du catalogue, via la baisse des coûts de remastering et une exploration des catalogues facilitée.
- Des nouvelles formes de droits ou d'exploitation : licence d'entraînement, utilisation de la voix d'un interprète... pouvant nécessiter d'adapter les contrats et modes de collecte des droits.

### Une interrogation autour de l'équilibre entre capacités technologiques et création humaine .....

- Comment mettre en avant et valoriser la création humaine, pour maintenir sa découvrabilité et la rémunération des artistes et ayants droit ?
- Comment lutter contre le risque de standardisation de l'esthétique musicale, en raison de l'usage des mêmes modèles ou leur entraînement sur des créations automatiques ?
- Quelles conséquences sur la relation artiste-public ?
- Quel impact environnemental (usage des modèles, stockage des titres produits...) ?

Une adoption progressive, encadrée par des normes éthiques et environnementales, permettrait de concilier gains d'efficacité et respect de la diversité musicale. L'IA libère du temps créatif, renforce l'autonomie des petites structures et multiplie les cas d'usage sur l'ensemble de la chaîne de valeur. Cette révolution technologique, si elle est pensée collectivement, peut devenir un moteur de croissance, de diversification de revenus et d'élargissement des publics.

# Sommaire

## A. PRÉAMBULE

## B. SYNTHÈSE DES PRINCIPAUX ENSEIGNEMENTS

1. DES APPLICATIONS CONCRÈTES POUR LA FILIÈRE
2. LES LIMITES ACTUELLES DE L'ADOPTION DE L'IA
3. LES IMPACTS SUR LES MÉTIERS & L'EMPLOI
4. LES IMPACTS SUR LES ÉQUILIBRES ÉCONOMIQUES
5. CONCLUSION

## C. CARTOGRAPHIE DES USAGES IA

## D. ANNEXES MÉTHODOLOGIQUES

- LISTES DES ENTRETIENS EFFECTUÉS
- SOURCES

PARTIE A

# Préambule

## PRÉAMBULE

# Des premiers algorithmes musicaux du XX<sup>e</sup> siècle à l'essor actuel des modèles de génération, l'IA dans la musique s'est développée par vagues d'innovations successives

**Années 1950 – 1960 | Composition algorithmique précoce** : les premiers programmes informatiques (*Illiac Suite* de Lejaren Hiller) génèrent des partitions via des formules mathématiques et des règles stochastiques

**Années 1970 – 1980 | Musique assistée par ordinateur** : des langages de programmation spécialisés (Csound) permettent le traitement du son en temps réel et la synthèse granulaire, ouvrant la voie à l'expérimentation interactive

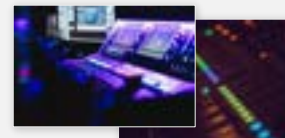
**Années 1990 | Algorithmes évolutionnaires** : l'application de modèles génétiques et de réseaux bayésiens pour faire « évoluer » des mélodies et textures à partir de populations de motifs musicaux (*Experiments in Musical Intelligence* de David Cope)

**Années 2000 | Machine learning** : la révolution du numérique et du MIDI transforme la production musicale (assistance logicielle), avec notamment le début de l'apprentissage supervisé (régression, arbres de décision) pour la classification de genres, la détection de motifs ou l'extraction de caractéristiques audio (BPM, tonalité)

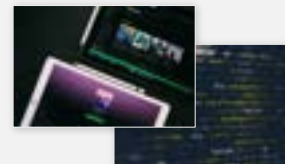
**Années 2010 | Deep learning** : l'adoption des réseaux neuronaux profonds (convolutifs et récurrents) pour l'analyse complexe de large base de données musicales permettant par exemple d'affiner les algorithmes de recommandation ou d'identifier des audios

**Années 2020 | Modèles de génération à grande échelle** : l'émergence de transformeurs et de modèles de fondation capables de produire des morceaux entiers, des textures instrumentales et des voix synthétiques sur simple *prompt*.

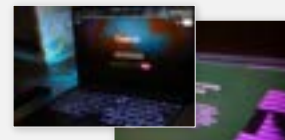
### Illustrations récentes



- Automatisation du mixage et du mastering
- Restauration audio
- ...



- Alimentation des algorithmes de recommandation
- Personnalisation de playlists
- ...



- Génération de paroles
- Génération de musique
- ...

## PRÉAMBULE

# Derrière les enjeux juridiques et éthiques de l'IA, fondamentaux pour l'avenir de la filière musicale, existent des opportunités à instruire

L'IA générative s'est retrouvée propulsée sur le devant de la scène sous l'angle des contenus générés par IA et du droit d'auteur



Des *deepfakes* musicaux, usurpant le style voire le nom d'artistes établis

En avril 2023, un titre intitulé « *Heart on My Sleeve* », généré par un créateur nommé Ghostwriter avec des voix synthétiques de Drake et The Weeknd, a cumulé plus d'un million de streams sur TikTok avant d'être retiré pour atteinte au droit d'auteur.



Des tendances virales de reprises et remix par IA

En France, le producteur Lnkhey a publié un remix de « *Saiyan* », titre de Heuss l'Enfoiré & Gazo, sur YouTube et SoundCloud, utilisant un logiciel libre de conversion vocale pour cloner et intégrer la voix de la chanteuse Angèle. Face aux millions d'écoutes, la chanteuse a partagé son « étonnement », avant de reprendre elle-même en live cette version.



Un phénomène tangible qui s'immisce sur les plateformes de streaming

En avril 2025, Deezer a annoncé que plus de 20 000 titres entièrement générés par IA étaient mis en ligne chaque jour, soit près de 18% des nouveautés quotidiennes sur sa plateforme. Ce bond, presque le double des 10% rapportés en janvier, illustre la rapidité avec laquelle ces titres intègrent les catalogues de streaming, et suscite d'importants débats.

**Au-delà des gros titres et des inquiétudes légitimes des professionnels de la musique, l'IA s'intègre indéniablement dans les usages de la filière, y compris au-delà de la création musicale.**  
La présente étude vise à offrir une compréhension plus large et plus nuancée de l'apport de l'IA au sein de la filière.

PARTIE B

# Synthèse des principaux enseignements

# 1. Des applications concrètes pour la filière

## 1. DES APPLICATIONS CONCRÈTES POUR LA FILIÈRE

# L'IA offre aux créateurs musicaux un nouvel arsenal d'outils pour innover, collaborer différemment et exprimer leur créativité

### Un outil pour stimuler la créativité

- Des assistants virtuels, y compris génériques, peuvent être utilisés non pas en substitution à l'inspiration humaine mais comme des catalyseurs d'imagination, capables d'**amorcer le processus créatif en initiant des propositions** sur la base d'une requête ou d'un thème donné, et ainsi aider à lutter contre la page blanche.
- Les outils d'IA générative offrent un compagnon de création, ou un *sparing partner*, avec lequel tester le bon fonctionnement ou **explorer différentes versions d'une même création**. Générées par l'outil, ces versions arrangées ou déclinées permettent au créateur de tester et d'affiner différentes idées plus facilement, et multiplier les boucles d'itération créative.
- En simplifiant certaines exécutions techniques ou en générant des interprétations sur la base de prompt, l'IA permet à des artistes ou équipes créatives de **se libérer de certaines barrières techniques et financières, et concrétiser des idées jusque-là inaccessibles** (budget pour se faire accompagner d'un ingénieur du son, maîtrise des instruments souhaités...).



Suggestion de paroles sur la base d'un thème, offrant une base de travail et d'itération pour les auteurs



Recherche de samples ciblés pour enrichir rapidement des textures sonores



Assistance à la composition à partir de la génération d'idées mélodiques et harmoniques



Création de scénographies vidéo innovantes ou immersives

### L'exploration de nouvelles esthétiques et approches hybrides

- Les outils IA intègrent des algorithmes capables d'identifier des *samples* et de les associer avec des genres musicaux variés et des influences éloignées, mêlant plusieurs influences musicales, ce qui offre la possibilité d'**explorer de nouveaux territoires créatifs et des esthétiques inédits**.
- **La multiplication d'outils et de fonctionnalités IA offre aux artistes une palette modulaire** pour composer, mixer ou générer des incarnations visuelles. En combinant librement plusieurs solutions (différents outils de *text-to-music*, vocodeurs, générateurs d'images), ils s'affranchissent des biais propres à chaque modèle et les adaptant à leurs *workflows*, au service de leur créativité.

## 1. DES APPLICATIONS CONCRÈTES POUR LA FILIÈRE

Dans la continuité des nombreuses transformations numériques qu'a connues le secteur, le développement de l'IA présente des opportunités de rationalisation et d'assistance, notamment au service de la production



### UN RECENTRAGE SUR LES TÂCHES CRÉATIVES

- **Une efficacité accrue pour les actions à « faible valeur ajoutée créative »** : les tâches administratives ou techniques fastidieuses, qui mobilisent du temps homme ou de studio, peuvent désormais être réalisées plus rapidement grâce à de nouvelles capacités d'automatisation, permettant de se concentrer sur les tâches les plus stimulantes.

- Détection automatique de la structure d'un morceau et suggestion d'un pré-découpage pour faciliter le montage et se concentrer sur les choix créatifs

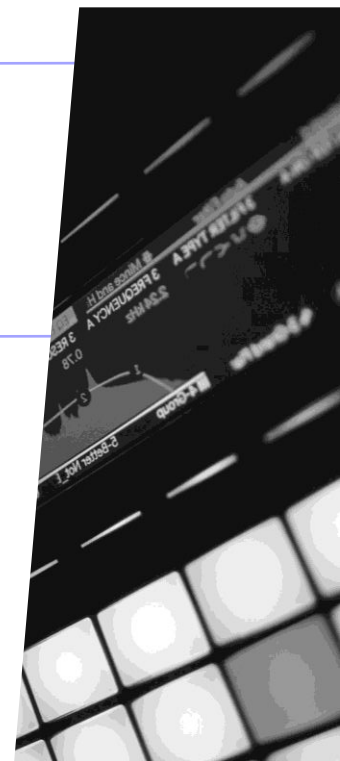


### UN NIVEAU DE QUALITÉ À MOINDRE COÛT

- **Un gain en fluidité et en rapidité dans les phases d'itération créative** : l'intégration de l'intelligence artificielle dans les outils de production musicale permet aux artistes et techniciens l'accès à une production plus agile, où les idées peuvent être testées, affinées et comparées à moindre coût, facilitant le travail préparatoire avant l'enregistrement final.
- **Une réduction de la dépendance à certains matériels ou prestations coûteuses** : où il fallait auparavant louer un studio à prix fort pour avoir accès au matériel et faire appel à une équipe technique ou créative, il est possible d'obtenir un résultat satisfaisant à moindres frais via des fonctionnalités auparavant réservées à des studios haut de gamme ou à des équipes nombreuses.

- Arrangement « automatique » sur la base d'un prompt, afin de « prévisualiser » rapidement des alternatives et prioriser les maquettes à enregistrer

- Augmentation d'un titre en ajoutant des chœurs en post-production sans avoir à mobiliser du temps de studio ou des artistes complémentaires



## 1. DES APPLICATIONS CONCRÈTES POUR LA FILIÈRE

# Un usage d'ores et déjà ancré et accepté pour le marketing, au service de la promotion des artistes et de la diffusion des œuvres



### Capacités de ciblage et de segmentation avancées

#### Une hyper-personnalisation du marketing renforcée pour optimiser des campagnes promotionnelles

En analysant les données des fans plus finement (historique d'écoute, interactions, localisation...), des algorithmes de machine learning peuvent identifier des segments de public insoupçonnés ou recommander des actions de communication optimales pour amplifier chaque tranche d'audience.



Mise en avant d'extraits musicaux pour des publics ciblés : un titre uptempo pour les auditeurs de playlists sportives, etc



### Génération de contenu promotionnel

#### Un usage de l'IA pour le design et la vidéo promotionnelle qui se diffuse rapidement

La création de contenu promotionnel peut être assistée, voire semi-automatisée à partir d'instructions textuelles, pour produire en quelques minutes une première version de visuels cohérents pour des territoires, des canaux ou des audiences spécifiques.



Création de vidéos en quasi-instantané pour accompagner la campagne de promotion d'un artiste ou d'une sortie



### Planification intelligente de sorties musicales

#### Une promotion musicale plus réactive et pilotée par la donnée

Un ajustement en temps réel de la stratégie de communication à partir d'un algorithme évolutif qui apprend quelles « formules » génèrent le plus d'engagement et teste différents scénarios et dispositifs pour comprendre et accentuer les phénomènes de viralité.



Développement de programmes technologiques pour développer la croissance des artistes



### Gestion des réseaux sociaux

#### Une animation renforcée des réseaux sociaux, outils devenus indispensables pour la promotion des artistes

L'objectif est de libérer du temps pour les artistes et leur manager et d'engager le public de manière innovante en ayant recours à l'IA pour animer les réseaux ou communautés des artistes, que ce soit via la pré-rédaction ou programmation intelligente des posts ou des mini-logiciels conversationnels.



Mise en place de chatbots intelligents pour répondre aux questions des fans et les conseiller sur leurs écoutes

Les campagnes gagnent en finesse grâce à l'analyse granulaire des datas, et en efficacité grâce à l'automatisation de la production de contenus. Pour les professionnels de la promotion, c'est l'opportunité de multiplier les initiatives (tester plus d'idées, toucher plus de niches) sans explosion des coûts ou des délais. Cette transformation s'accompagne d'un besoin de maintenir l'authenticité du discours : comme le soulignent certains, l'IA doit servir à amplifier la voix de l'artiste, non à la standardiser.

## 1. DES APPLICATIONS CONCRÈTES POUR LA FILIÈRE

### Vers une écoute encore plus personnalisée, des contenus immersifs et de nouveaux services



#### Une adoption précoce des outils de recommandation par les DSP

Parmi les premières applications de l'IA dans la filière, les algorithmes de personnalisation développés ou mis en place par les DSP (Spotify, Deezer, YouTube Music, etc.) sont devenus indispensables pour orienter chaque auditeur dans l'océan de titres disponibles, en lui suggérant des morceaux susceptibles de lui plaire.



#### Une curation automatisée qui transforme la découverte de la musique en temps réel

Les playlists algorithmiques (ex. Discover Weekly, Radar) s'appuient sur le machine learning pour analyser les goûts de chacun et proposer une expérience d'écoute sur mesure en fonction de leur profil, des éléments déclarés et des interactions.



#### Une génération de playlist à la demande, à partir de langage naturel

Le développement des LLM ouvrent la possibilité de générer des contenus ou playlists personnalisés pour l'utilisateur, à partir de ses demandes exprimées en langage naturel (par exemple, il suffit de formuler une requête telle que « *crée une playlist pour une soirée avec des artistes jazz américaines des années 50* » pour obtenir une sélection adaptée).



#### L'exploration de nouveaux modes d'interaction avec les œuvres

La possibilité pour un fan de "remixer" un titre lui-même via une solution IA, dans le respect du consentement des ayants droit (en changeant le style du morceau, en remplaçant la voix par une autre, ou en jouant avec les stems), crée de nouvelles formes de participation active à la musique en obtenant des versions personnalisées, pour usage personnel.



#### Des expérimentations autour de la relation artiste-public

Dans le live, le setlist des DJ peut s'adapter en temps réel aux réactions du public — via capteurs ou flux sociaux — l'IA évaluant l'enthousiasme et suggérant le titre suivant, comme lors du concert immersif de Travis Scott dans *Fortnite* où le show évoluait selon l'interaction des joueurs, renforçant la dimension expérientielle unique.



#### L'ouverture vers de nouveaux contenus immersifs

On assiste à l'émergence des « méta-artistes », allant du modèle du groupe Gorillaz et ses avatars scéniques virtuels jusqu'à des entités dont l'apparence et les morceaux sont entièrement générés par IA comme FN Meka. Si ces initiatives ont suscité débat et parfois rejet, elles intéressent une partie du public curieux de nouveautés.

## 1. DES APPLICATIONS CONCRÈTES POUR LA FILIÈRE

# Un apport précieux pour répondre aux enjeux de gestion des métadonnées, nécessaires pour nourrir les réflexions éditoriales, l'expérience du public et la transparence au sein de la filière

La filière musicale doit traiter des volumes massifs de données : chaque jour, des dizaines de milliers de nouveaux titres sont mis en ligne et des milliards d'interactions (streams, téléchargements, diffusions radio) sont enregistrées. Gérer ces flux de manière efficace dépasse les capacités humaines ; c'est pourquoi l'IA est de plus en plus mobilisée et attendue pour automatiser et fiabiliser le traitement de l'information musicale.



### Catégorisation fine des contenus et uniformisation des données

Le développement des capacités de l'IA en termes d'analyse et de retraitement, offre un gain de temps et de qualité : classifier les titres pour améliorer la recommandation (genre, humeur, tempo...), compléter et reformater les métadonnées nécessaires à la mise en ligne des titres, etc.



### Analyse des tendances et identification d'artistes émergents

En croisant les données de streaming, de diffusion radio, de requête de reconnaissance musicale (ex: Shazam) et de réseaux sociaux, on peut repérer des "signaux faibles" et s'adapter en conséquence : signature de nouveaux artistes, focus éditoriaux originaux, etc.



### Optimisation de la gestion et commercialisation des catalogues

La meilleure catégorisation des métadonnées simplifie les recherches internes et accélère l'exploration du catalogue, par exemple pour la vente de droits de synchronisation ou l'enrichissement rapide des playlists selon les tendances.



### Lutte contre l'enfermement algorithmique

Les algorithmes de recommandation sont parfois décriés pour leur tendance à enfermer les utilisateurs dans des bulles de filtres. Les plateformes misent sur l'évolution de l'IA pour améliorer leurs outils et, en intégrant des analyses multicritères et des objectifs de diversité, proposer des sélections plus riches et surprenantes.



### Valorisation de la créativité et diffusion prioritaire d'œuvres originales

Des initiatives sont en cours pour éviter que des playlists se retrouvent envahies par des morceaux qui seraient identifiés – via des outils IA – comme « génératifs », de manière à protéger les contenus de création « humaine » et limiter l'impact sur la rémunération des artistes.



### Amélioration de la gestion des métadonnées pour la chaîne de droits

Une gestion automatisée et précise des métadonnées garantit une répartition des revenus plus rapide et transparente tout au long de la chaîne de droits : identification de doublons, correction des erreurs de tag, fiabilisation des redevances. Les professionnels placent des espoirs importants dans ces capacités envisagées.

## 1. DES APPLICATIONS CONCRÈTES POUR LA FILIÈRE

# Un apport précieux pour répondre aux enjeux de gestion des métadonnées : des attentes fortes mais des efforts dispersés pour améliorer la performance de la chaîne de collecte et de répartition des droits

### Les professionnels de la filière voient dans l'IA l'opportunité de répondre aux enjeux de la gestion des droits...

- **Retraiter et nettoyer les bases de données pour en faciliter l'analyse** : corriger les doublons et les erreurs, réduire les « blancs » dans les déclarations, normaliser les noms/orthographes/formats via des reconnaissances de schémas
- **Améliorer l'interopérabilité des bases** : définir des règles communes et uniformiser automatiquement les métadonnées sectorielles pour assurer la cohérence entre différentes bases de données et améliorer l'appairage des données
- **Gagner en vitesse dans l'ensemble du processus de collecte et de reversement** : réduire les délais associés aux différentes étapes de déclarations, identification et distribution des rémunérations
- **Adapter les socles technologiques des OGC aux nouveaux usages et formes de droits** : intégrer de nouvelles catégories ou déployer plus rapidement et à moindre coût des fonctionnalités couvrant les usages émergents
- **Repérer les usages non-déclarés** : coupler différents outils de reconnaissance audio et de *fingerprinting* pour détecter les diffusions et y associer les informations clés (artiste, type d'utilisation, etc.), y compris pour des remix ou des reprises
- **Identifier les contenus générés par IA** : développer des outils d'analyse pour reconnaître les *deepfakes* et les morceaux composés par IA afin de les classer distinctement ou de faire valoir ses droits
- **Améliorer la confiance par la transparence** : mettre plus facilement à disposition des ayants droit des tableaux de bord interactifs montrant flux de revenus et répartitions, et répondre automatiquement à leurs questions

...mais sont encore aux prémices de leurs réflexions ce qui s'explique par la taille du chantier et la diversité des acteurs à mobiliser

Alors que l'attente est largement partagée par les différents maillons de la filière, se pose la question de la gouvernance :

- **Faut-il engager un développement commun ambitieux** au service de la filière, et comment le coordonner globalement ?
- **Est-ce un investissement individuel, au service de sa rentabilité et de sa compétitivité** dans une industrie musicale concurrentielle (ex: différenciation des OGC ou des labels par la qualité du service et la rapidité des processus) ?



## 2. Les limites actuelles à l'adoption de l'IA

## 2. LIMITES ACTUELLES À L'ADOPTION DE L'IA

# Une maturité technologique hétérogène et une intégration variable des nouvelles solutions IA dans les outils professionnels et les pratiques du secteur



### Outils génériques

Les outils IA innovants mais n'ayant pas été conçus en première intention pour les professionnels de la filière ne couvrent que partiellement les besoins spécifiques de la filière musicale. Ils ne tiennent pas toujours compte des spécificités du format audio ou live, des workflows et pratiques du secteur, ou de l'exhaustivité des métadonnées, n'offrant ainsi qu'une réponse incomplète et limitant leur pleine adoption.



### Qualité des résultats

La majorité des nouveaux outils de création musicale ciblent avant tout le grand public, en misant sur des interfaces simples et des résultats rapides pour un usage principalement récréatif. Les capacités de modulation et la qualité de finition des résultats limitent encore leurs utilisations commerciales : s'ils pourraient être jugés satisfaisants pour certains usages (ex: playlist d'ambiance, fonds sonore pour une émission de flux), ils restent en-deçà des standards professionnels pour d'autres.



### Difficulté d'intégration

Au-delà de la qualité intrinsèque des outils, un frein majeur à l'adoption de l'IA par les professionnels réside dans leur faible intégration aux workflows de production musicale. Ces processus sont souvent standardisés, séquencés et fondés sur une chaîne d'outils spécifiques (ex : DAW, plugins, banques de sons, consoles matérielles) avec lesquels les solutions IA n'interagissent que rarement de manière fluide, si elles n'ont pas été développées *as a feature* par les éditeurs des outils du secteur.



### Complexité technique

Certains outils nécessitent des configurations avancées, une bonne connaissance des environnements de programmation, et parfois l'accès à du matériel ou des infrastructures de calcul spécifiques. C'est le cas notamment de certaines IA les plus puissantes ou issues de la recherche académique, dont l'accès aux résultats les plus avancés restent *de facto* réservé à un petit nombre d'artistes ou de professionnels.

Ainsi, la maturité des outils IA dans la musique varie fortement avec des solutions grand public inadaptées à l'ensemble des exigences professionnelles (fond sonore vs. création musicale produit par une maison de disque) et des modèles avancés réservés à des experts dotés d'infrastructures spécialisées. Cette hétérogénéité freine l'intégration fluide de l'IA dans les workflows musicaux, nécessitant des ponts entre recherche de pointe et applications métiers accessibles.

## 2. LIMITES ACTUELLES À L'ADOPTION DE L'IA

# Un cadre légal actuel en décalage avec les usages qui émergent, créant une insécurité juridique et des questions éthiques, accentuées à l'échelle mondiale par les divergences d'approche entre copyright et droit d'auteur



### L'autorisation et la rémunération pour les phases d'entraînement des modèles

Les acteurs de la filière dénoncent l'absence de rémunération pour l'utilisation qui aurait été faite de leurs œuvres dans les bases d'entraînement et l'absence de moyen pour confirmer si elles ont effectivement servi au développement de modèles. Plus largement, les industries culturelles réclament un encadrement plus poussé, face à l'avancement rapide des géants de l'IA et les divergences d'approches entre les pays.



### La question du statut juridique des œuvres créées à l'aide d'IA

Le droit d'auteur protège les œuvres de l'esprit créées par une personne physique, excluant ainsi les créations automatiques issues uniquement de l'apprentissage des tendances d'écoute. Or, face à la diversité des usages de l'IA comme outils d'assistance à la création, la jurisprudence reste embryonnaire et varie selon les pays.



### Le consentement et respect des droits personnels des artistes

Un autre débat légal et éthique majeur concerne le clonage de voix et plus largement l'imitation d'artistes existants. Le cas des *deepfakes* musicaux comme *Heart on My Sleeve* (reprenant le style et la voix des artistes The Weeknd et Drake) a cristallisé ces inquiétudes – d'autant que le public, s'il n'est pas informé par une labellisation claire des contenus générés par IA, peut aisément s'y tromper.



### La multiplication de reprises trompeuses ou frauduleuses

L'usage croissant de l'IA simplifie et amplifie la création de reprises, générant des *covers* de plus en plus proches de l'original, ce qui ouvre de nouveaux débats sur le cadre du droit de la *cover* et du *sample*. Ces imitations peuvent être diffusées de manière trompeuse, risquant de détourner les rémunérations légitimes des auteurs, interprètes et producteurs originaux.



### La responsabilité des intermédiaires sur la chaîne

Tant les nouveaux usages de production que le développement de capacité d'analyse et d'identification des titres diffusés permis par l'IA posent la question de la responsabilité des différents acteurs de la chaîne (ex: développeur de l'algorithme, distributeur, plateforme, agrégateur ou bibliothèque musicale), et justifie une certaine prudence dans l'adoption d'outil ou la mise en œuvre de nouvelles règles (de monétisation, d'utilisation).



### Réflexion sur un système probatoire inversé

En l'absence de transparence sur la liste claire des œuvres utilisées pour entraîner un modèle, certains acteurs appellent à faire peser la charge de la preuve sur l'éditeur d'IA pour qu'il démontre ne pas avoir utilisé l'œuvre. Cela reviendrait à instaurer une sorte de présomption relative à l'utilisation de contenus protégés lorsque certains critères sont constitués notamment de traits de ressemblance entre des œuvres préexistantes et des *output*.

## 2. LIMITES ACTUELLES À L'ADOPTION DE L'IA

### Des enjeux de ressources et d'agilité pour pouvoir identifier, mettre en place et adapter les outils aux besoins et usages de chacun

#### Des grandes structures disposant de plus de moyens et de ressources...



**Accès à de larges volumes de données** : L'importance des catalogues détenus ou exploités par les acteurs de plus grande taille leur offre de larges bases de données sur lesquelles elles pourraient entraîner et développer des outils « maison » performants et parfaitement adaptés à leurs besoins.



**Capacités d'investissement** : Dédier du temps à la veille technologique, développer un outil propriétaire, et parfois implémenter une solution existante dans son organisation, représentent un coût important (licences logicielles, puissance de calcul, conseils d'experts, temps dédié au projet...) que toutes structures ne peuvent pas assumer – expliquant que nombreux acteurs préfèrent attendre que des solutions de marché mûrissent plutôt que de défricher elles-mêmes le terrain à grands frais.



**Attraction des profils experts** : Recruter un ingénieur IA ou un *data scientist* est un défi pour les industries culturelles, généralement moins compétitives en termes de salaire ou moins identifiées par ces talents que les géants ou start-up du numérique. Cette pénurie de compétences se double d'un besoin de formation en interne pour s'assurer ensuite d'une utilisation performante des nouveaux outils.

#### ...mais avec une adoption potentiellement plus mesurée et ou plus prudente



**Inertie organisationnelle** : Dans les structures complexes, la mise en place de nouvelles technologies nécessite d'harmoniser équipes, processus, contrats et systèmes hérités. Cette phase de transformation, souvent longue, impose un déploiement progressif et coordonné pour éviter les ruptures opérationnelles.




**Protection des catalogues et conformité** : Parmi les grandes structures, on observe une prudence liée aux craintes sur la sécurité des outils IA (risque de fuite, exploitation par l'éditeur des inputs pour son propre développement) et aux incertitudes juridiques. A cela s'ajoute une vigilance réglementaire renforcée et des protocoles stricts de protection des données sensibles – freinant ou bloquant l'adoption de l'IA jusqu'à ce que tous les critères soient satisfaits.





**Moindre pression concurrentielle** : Là où des structures de moyenne ou petite taille pourraient prioriser la mise en œuvre d'outils IA pour pallier leurs limites actuelles, celles avec plus de ressources ou une position fermement installée sur le marché pourraient considérer avoir plus de temps pour tester et mettre en œuvre ces nouveaux outils, sans pression de retour sur investissement immédiat.


## 2. LIMITES ACTUELLES À L'ADOPTION DE L'IA


# La technologie doit composer avec des perceptions, des craintes et des valeurs profondément ancrées chez les créateurs, les professionnels et le public

-  **Un manque de clarté conceptuelle autour de « l'IA » et de ses capacités**

Notamment pour les métiers les plus proches de l'artistique (composition, production, mise en scène, etc.), où les pratiques reposent sur des intuitions créatives, des talents ou une expérience développée, l'arrivée d'algorithmes qui prétendent assister voire supplanter le jugement humain suscite naturellement du scepticisme. Cette méfiance est accentuée et maintenue par une méconnaissance et une incompréhension de ce qu'est réellement l'IA et donc ce qu'elle est capable ou non de faire.
-  **Un attachement aux pratiques de création traditionnelles**

Soucieux de préserver une création « artisanale » synonyme de qualité et d'originalité, ou y associant une image de « paresse créative », certains acteurs s'abstiennent d'investiguer les possibilités associées à l'IA. On y craint des potentiels violations de droits (copies non-autorisées) et plus largement une perte d'identité, avec à terme une uniformisation de la musique par l'IA.
-  **Un jugement de valeur du public et un risque réputationnel**

Si une partie du public se montre curieuse des créations IA, l'importance de l'authenticité dans le rapport artiste-public invite à la prudence vis-à-vis de tout ce qui pourrait être perçu comme pouvant rompre le lien de confiance. Cela est notamment le cas pour le spectacle vivant musical, pour lequel la relation entre l'artiste et le public, et entre l'artiste et l'équipe technique, est centrale et difficilement substituable technologiquement.
-  **Des craintes pour l'avenir des emplois dans la filière**

La rapide progression de l'IA suscite des craintes légitimes quant à l'avenir des emplois dans la filière musicale, alimentant une prudence des employeurs ou des résistances au changement en interne, où certains collaborateurs redoutent la disparition ou la redéfinition de leurs rôles et compétences. Plus largement, apparaît la crainte du transfert de valeur d'acteurs traditionnels du secteur vers des géants du numérique, justifiant une approche prudente.
-  **Une interrogation croissante sur l'impact environnemental de l'IA**

Si cette préoccupation semble être encore secondaire dans les choix d'adoption, à l'exception des professionnels les plus sensibilisés aux enjeux de durabilité, elle pourrait à terme freiner l'appropriation de certaines solutions IA, en suscitant un discours critique sur la sobriété numérique et en appelant à des outils plus responsables.

### 3. Les impacts sur les métiers & l'emploi

### 3. IMPACTS SUR LES MÉTIERS ET EMPLOI

## La diffusion de l'IA dans la filière musicale impose un investissement dans la formation et l'acculturation à l'IA

#### Un nouvel accent sur les compétences technologiques et l'adaptabilité

Cette évolution s'accompagne de **tensions croissantes sur certains métiers clés pour l'intégration de l'IA**. Parmi les fonctions concernées, on retrouve des profils plus « IA » et « data » que « musique », comme les *data scientist*, dont les compétences sont au cœur des besoins actuels.

L'intégration croissante de l'IA aux différents niveaux de la filière musicale redéfinit progressivement les critères d'employabilité, avec **des compétences techniques qui deviennent centrales** : le *prompt engineering* (formuler les bonnes instructions aux IA génératives) et la *data literacy* (comprendre les statistiques, interpréter les analyses d'algorithme de recommandation).

En parallèle, apparaît une hybridation de certains métiers, avec **des profils mixtes de plus en plus recherchés** et compétitifs sur le marché du travail car capables de naviguer entre création artistique et maîtrise technologique, et de s'auto-former aux nouveaux outils qui apparaissent.

#### Une adaptation nécessaire des programmes de formation

Conscient des mutations en cours dans la filière, et notamment dans la création, certains établissements s'interrogent sur **comment intégrer l'IA dans leurs parcours pédagogiques mais également dans leurs modes de transmission des savoirs**. Cela peut prendre la forme d'une filière de recherche et d'expérimentation ou de mise en place d'outils IA adaptés aux enseignants.

Les risques de « fracture générationnelle » renforcent les enjeux autour de **l'acculturation des professionnels via un accompagnement ciblé et continu** et une clarification des nouvelles attentes à leur égard en termes de savoir-faire technique « traditionnel » comme de maîtrise des nouveaux outils, qu'ils s'agissent d'outils génériques (IA conversationnelle) ou dédiés au secteur.

L'intégration de l'IA et l'évolution des usages nécessitent également des **changements de culture au sein des structures** aujourd'hui moins technophiles. Cela peut prendre la forme de laboratoires d'innovation internes ou des initiatives de veille et partage d'expérience, promouvant l'expérimentation de nouveaux outils quelle que soit la taille de la structure.

### 3. IMPACTS SUR LES MÉTIERS ET EMPLOI

## L'impact attendu de l'IA sur l'emploi dans la filière musicale varie selon différents critères, propres au métier ou à la personne-même

#### Nature du métier et des tâches

*voir cartographie prospective slides suivantes*

- **Les métiers avec une plus forte dimension « d'exécution technique »** comme ingénieur du son, technicien studio, chargés de distribution ou responsable royalties, **voient leurs tâches répétitives progressivement confiées à des algorithmes** — nettoyage de pistes, équilibrage automatique, tagging et gestion de métadonnées, etc. Ces outils standardisent et accélèrent les opérations, tout en nécessitant une supervision humaine pour garantir la qualité.
- A l'opposée, les professions à composante artistique plus forte — compositeurs, paroliers, arrangeurs — s'appuient sur la créativité, l'émotion et la collaboration entre individus. Ces dimensions intuitives et subjectives échappent aux modèles actuels, faisant de l'IA un vecteur d'amplification de l'imaginaire plutôt qu'un substitut à l'inspiration humaine.

#### Spécialisation, esthétique et destination des œuvres

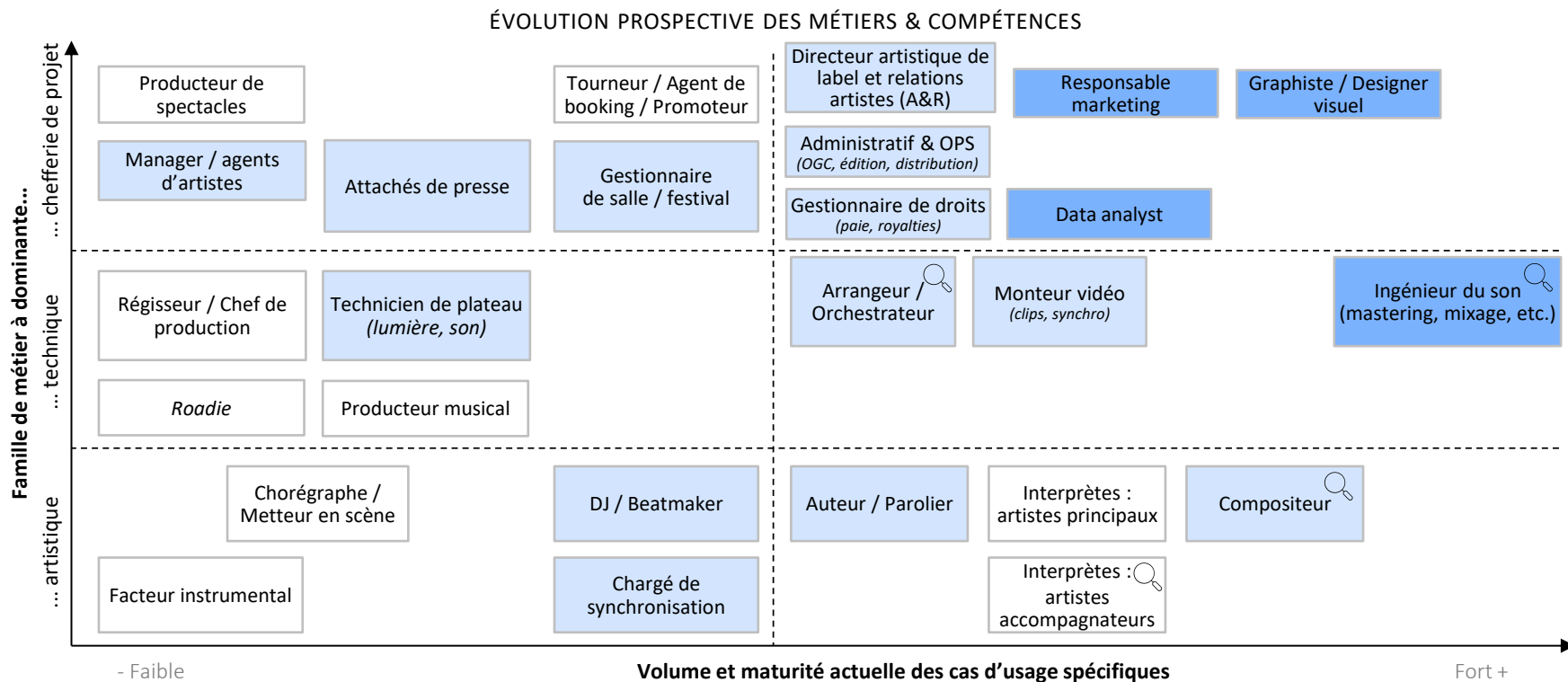
- **La sensibilité à l'originalité et au relationnel diffère selon le contexte et la destination de l'œuvre.** Par exemple, créer un fond sonore pour un programme audiovisuel pourrait davantage tolérer un usage de l'IA générative qu'une bande originale de film de cinéma. On retrouve particulièrement cette logique pour le spectacle vivant, où la dimension humaine et scénique reste primordiale et moins remplaçable par l'IA. L'impact peut ainsi varier selon la spécialisation du professionnel.
- **Les esthétiques influent sur l'adoption technologique** : ainsi, la musique électronique, souvent produite en petits groupes et axée sur l'expérimentation, intégrerait plus facilement l'IA qu'un orchestre symphonique.
- **Les conditions budgétaires conditionnent l'usage**, un projet à budget contraint se prêtant plus facilement à un recours à de l'IA pour respecter les contraintes.

#### Expertise et réputation

- **La perception de la valeur ajoutée, et notamment de la contribution artistique, d'un même métier peut varier selon le professionnel, selon sa notoriété** : un arrangeur salué pour son sens artistique et son apport dans les collaborations sera perçu comme irremplaçable, tandis qu'un arrangeur perçu comme se limitant à l'exécution mécanique de commandes sera plus facilement substituable.
- **Cela concerne également les rôles serviciels et techniques** : un partenaire offrant un conseil stratégique et de l'accompagnement sera jugé plus indispensable qu'un distributeur se limitant à l'exécution logistique, tout comme un ingénieur du son apportant des solutions créatives se démarque d'un simple opérateur technique.

### 3. IMPACTS SUR LES MÉTIERS ET EMPLOI

Certains métiers de la musique sont plus susceptibles de voir leur processus et outil de travail évoluer significativement



Il s'agit d'une représentation schématique non exhaustive, illustrant les tendances à date.

**Métier**  
Exemple de tâche pouvant évoluer

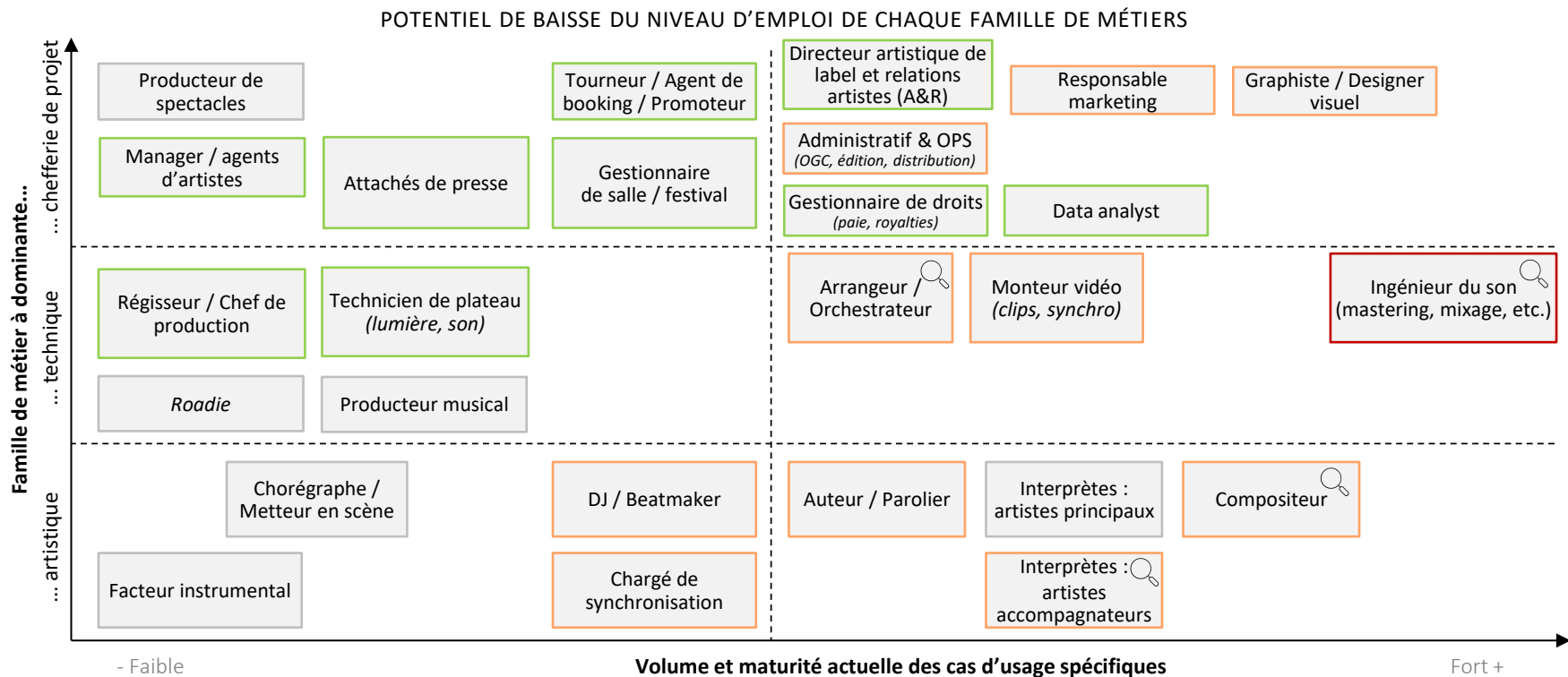
Peu d'évolution métier attendue

Développement d'outils d'assistance, n'affectant pas les compétences attendues

Besoin d'adaptation à de nouveaux outils, pratiques ou savoir-faire

### 3. IMPACTS SUR LES MÉTIERS ET EMPLOI

Les capacités techniques d'automatisation – et par conséquent les effets attendus sur l'emploi – varient d'un métier à l'autre au sein de la filière musicale



Il s'agit d'une représentation schématique non exhaustive, illustrant les tendances à date.

**Métier**  
Exemple de tâche potentiellement impactée

- Pas d'impact sur l'emploi
- Impact faible sur l'emploi attendu
- Potentiel impact sur l'emploi
- Risque d'impact fort sur l'emploi

### 3. IMPACTS SUR LES MÉTIERS ET EMPLOI

## Illustrations prospectives sur les métiers de la création et production musicale :

#### ILLUSTRATIONS PROSPECTIVES



#### **Compositeur : De la composition au *prompt engineering*, comment l'IA transforme-t-elle la musique à l'image ?**

Le métier de compositeur pour l'image, notamment pour des contenus standardisés (ex : fond sonore, musique d'ambiance), se confronte à la capacité croissante des IA de générer efficacement des bandes sonores répondant aux commandes des producteurs audiovisuels, formulés avec des paramètres émotionnels, visuels ou narratifs. **Pour rester compétitifs et pertinents, ces compositeurs doivent désormais développer des compétences en prompt pour s'appropriier ces outils génératifs. Leur valeur ajoutée résiderait alors dans leur capacité à superviser, sélectionner et éditer finement des propositions générées par IA**, se positionnant en garant de la qualité sonore, de la cohérence avec la production synchronisée et de l'adéquation avec l'intention et le cahier des charges initial.



#### **Ingénieur du son, orchestrateur : Vers une maîtrise et une supervision des outils IA pour la production du son ?**

Les ingénieurs du son voient leur métier transformé par l'essor des outils d'IA capables d'effectuer automatiquement des tâches de mixage, de mastering, ou de traitement acoustique. Plutôt que de rendre leur fonction obsolète, ces technologies redistribuent leurs rôles : l'ingénieur devient un **expert en contrôle de solutions automatisées, apportant une contribution artistique sur les arrangements et une maîtrise fine des outils**. Il doit aussi savoir s'en affranchir pour réaliser des traitements et arrangements inédits, ou intervenir en aval afin d'affiner, corriger, personnaliser le rendu sonore selon les besoins du projet.



#### **Artistes-interprètes : L'accélération de la baisse du temps de studio pour les musiciens d'accompagnement ?**

Les **musiciens d'accompagnement voient leurs fréquences et durée de mobilisation en studio diminuer – un phénomène ancien apparu avec la numérisation mais désormais amplifié** par des technologies de synthèse et de sampling d'une qualité croissante. Les prestations en arrière-plan (ex: doublement d'un instrument, chœur) sont particulièrement exposées à l'automatisation, parfois ajoutés en post-production. **En revanche, la présence sur scène, lors de représentations live, reste valorisée** pour son importance dans l'interaction avec l'audience et la performance de l'artiste principal – le rôle des interprètes d'accompagnement dans le spectacle vivant est ainsi, à date, moins remis en cause.

## 4. Les impacts sur les équilibres économiques

## 4. IMPACTS SUR LES ÉQUILIBRES ÉCONOMIQUES

### Des possibilités de désintermédiation et d'accès au marché facilité



#### Possibilités de désintermédiation

L'IA est également perçu comme un vecteur de démocratisation de la production musicale en mettant à disposition à faible coût des outils de création (composition, mixage, mastering, arrangement etc.) et de diffusion (distribution, marketing, etc.). Les artistes émergents peuvent ainsi **créer des titres de qualité professionnelle sans passer par un label ou un studio**, réduisant les barrières financières et techniques à l'entrée, et élargissant l'accès au marché à un plus grand nombre.



#### Diversification et démonstration des talents

Les capacités de génération de voix ou de lignes instrumentales ou bien d'arrangement musical de l'IA permettent de prévisualiser plus rapidement un résultat final. C'est ainsi l'opportunité, par exemple pour des auteurs-compositeurs ou des *beatmakers*, de **produire en autonomie des maquettes de plus en plus convaincantes** et ainsi séduire éditeurs, producteurs ou interprètes. Les talents uniques peuvent ainsi être mieux valorisés et protégés, et leur accès au marché facilité.



#### Élargissement des rosters d'artistes

Les gains de productivité internes, par exemple via l'automatisation des tâches administratives ou la mise en place de nouveaux outils analytiques, offriraient aux labels, distributeurs, éditeurs ou managers la capacité **d'examiner et d'intégrer un plus grand nombre d'artistes**. Cela permettrait à la fois de diversifier les catalogues et d'ouvrir des portes aux nouveaux talents.



#### Gain de compétitivité des petites structures

Traditionnellement limités par leurs ressources mais parfois plus agiles pour se transformer, les petites structures et artistes indépendants peuvent **exploiter l'IA pour développer leurs capacités et franchir un seuil de compétitivité**. Cela peut-être via les apports de l'IA dans l'exploitation des données et l'analyse de tendances, via la réduction des coûts de production permettant de gérer plus de cycles créatifs, ou via des gains de productivité internes leur permettant de se rapprocher du niveau de service de plus grands acteurs.

## 4. IMPACTS SUR LES ÉQUILIBRES ÉCONOMIQUES

### Plusieurs pistes de repositionnement et de développement de nouvelles offres

#### SE DIFFÉRENCIER ET SAISIR DE NOUVELLES OPPORTUNITÉS ÉCONOMIQUES :

##### Une adaptation à de nouveaux usages et types de droits

L'importance des données sur lesquels s'appuient les IA pour produire des résultats variés et de qualité ouvre de nouvelles opportunités : d'abord pour les détenteurs de catalogue d'accorder des licences d'entraînement, mais potentiellement aussi pour les interprètes pour le « prêt » de leur voix. Cela pose en revanche la question de l'adaptation des contrats et chaîne de collecte de droits.

##### Une plus grande différenciation du niveau de service et d'accompagnement

Si les artistes peuvent utiliser des plateformes pour se promouvoir et se distribuer efficacement sans intermédiaire traditionnel, le modèle de la maison de disques pourrait être mis au défi. L'enjeu devient alors de se différencier par le niveau d'accompagnement et de service, et d'apporter des expertises humaines non-substituables.

##### Une exploitation du catalogue et la valorisation du patrimoine musical

Parmi les cas d'usage de l'IA, on trouve la restauration d'anciens enregistrements ou l'identification, au sein d'un catalogue, des titres à ressortir et insérer en playlists selon les tendances. L'exemple du titre inédit des Beatles "*Now and Then*" achevé grâce à l'IA et l'isolation de la voix de John Lennon montre comment la technologie peut ressusciter des archives et ouvrir de nouvelles opportunités de monétisation.

#### RÉPONDRE AUX DÉFIS POSÉS PAR DE NOUVEAUX VOLUMES DE PRODUCTIONS :

##### Un partage de l'impact environnemental et économique sur le stockage

La multiplication de titres produits ou générés renforce les enjeux de bande passante, de temps de traitement algorithmique et de stockage pour l'ensemble des acteurs de la diffusion (DSP mondiaux et locaux, distributeurs). La question du mode de valorisation de ces externalités négatives se pose de plus en plus, et interroge par exemple la pertinence et les modalités de mise en œuvre d'un ticket d'entrée à la diffusion.

##### Un positionnement des plateformes sur leur mise en valeur des contenus humains

Face aux craintes et débats sur la dilution de la rémunération des artistes et de la fragmentation de l'audience, les DSP pourraient essayer de se différencier sur la place accordée à l'éditorial par rapport à l'algorithmique, ou en proposant de démonétiser ou limiter la mise en avant des contenus identifiés comme générés par IA.

##### De nouveaux débats sur les modes de rémunération et partage de la valeur

La multiplication des contenus générés par IA alimente le débat sur les modèles de rémunération du streaming. Certains acteurs débattent ainsi des bons seuils d'écoute pour qu'un titre puisse être monétisés, une manière de freiner l'effet de "micro-streaming" industriel, qui inonde les plateformes de contenus peu écoutés mais diffusés en très grand nombre.

## 4. IMPACTS SUR LES ÉQUILIBRES ÉCONOMIQUES

### Plusieurs questions prospectives quant à l'équilibre entre innovation technologique et création humaine



#### Vers une standardisation de l'esthétique musicale ?

L'un des risques majeurs à long terme est la convergence stylistique des productions musicales générées ou optimisées par IA. En s'appuyant sur des données historiques et des modèles d'apprentissage basés sur les tendances passées, l'IA pourrait favoriser des schémas répétitifs, calibrés pour plaire au plus grand nombre, et nuire à la diversité musicale mais également réduire la pertinence même de ces outils.



#### Vers une dépendance aux outils d'IA ?

L'intégration croissante d'outils IA crée un risque de dépendance technologique, où certains savoir-faire traditionnels — comme le réglage fin du mix ou le nettoyage manuel des pistes — pourraient se perdre au profit de solutions automatiques. De plus, la filière devient vulnérable à la fluctuation des tarifs de ces plateformes et outils, exposant studios et indépendants à une instabilité budgétaire et à une moindre maîtrise des coûts opérationnels.



#### Quelles conséquences sur la relation artiste-public ?

Dans un avenir proche, il sera peut-être possible pour un auditeur d'utiliser des outils de *prompt-to-music* pour commander un morceau unique chanté dans la voix qu'il préfère, avec un texte adapté à son humeur, généré en temps réel. Pour émerger, renforcer l'incarnation et la proximité entre un artiste et son public devient clé.



#### Quel impact environnemental pour l'IA musicale ?

L'intelligence artificielle, notamment dans ses formes génératives, est gourmande en eau, en ressources énergétiques et en capacité de calcul. L'entraînement de modèles complexes, comme ceux capables de produire de l'audio haute qualité, implique des data centers énergivores. Intégrer cette réflexion dans les stratégies IA musicales est indispensable pour garantir un développement durable et responsable du secteur.



#### Vers une possible création « à deux vitesses » ?

D'un côté, certains acteurs pourront tirer parti des coûts réduits et de la rapidité de génération de l'IA pour produire de plus grands volumes à budget égal, voire en réduisant les équipes mobilisées. De l'autre, les enjeux réputationnels et d'attachement à la créativité et à la collaboration, inciteront artistes, labels ou producteurs de spectacle à continuer à investir dans les moyens humains jugés nécessaires à la qualité. Cette dualité creuserait l'écart entre positionnements « industriels » et « artisanaux », redessinant le paysage concurrentiel.

## 5. Conclusion

## 5. CONCLUSION

# Face aux enjeux éthiques, juridiques et environnementaux à relever, une intégration progressive et contrôlée de l'IA dans la filière musicale ouvre des opportunités prometteuses



### Une filière tournée vers l'avenir

En combinant outils IA et expertise humaine, les acteurs du secteur musical perçoivent des opportunités pour inventer de nouveaux modèles créatifs et économiques. En encadrant l'usage de ces technologies et en soutenant l'innovation responsable, la filière peut renforcer son attractivité et son dynamisme. L'IA devient ainsi un levier de croissance durable, offrant à la musique de demain une palette d'opportunités inédites.



### Nécessité d'une coordination sectorielle

Malgré la multitude d'opportunités offertes par les outils IA, leur adoption ne suffit pas en soi : pour en retirer de réels bénéfices, toute la chaîne — artistes, labels, OGC, distributeurs et prestataires techniques — doit coordonner ses efforts. Cela implique des investissements partagés, la mise en place de standards communs et le développement de formation pour tirer pleinement parti des gains de productivité et de créativité.



### Enjeux éthiques et juridiques à encadrer

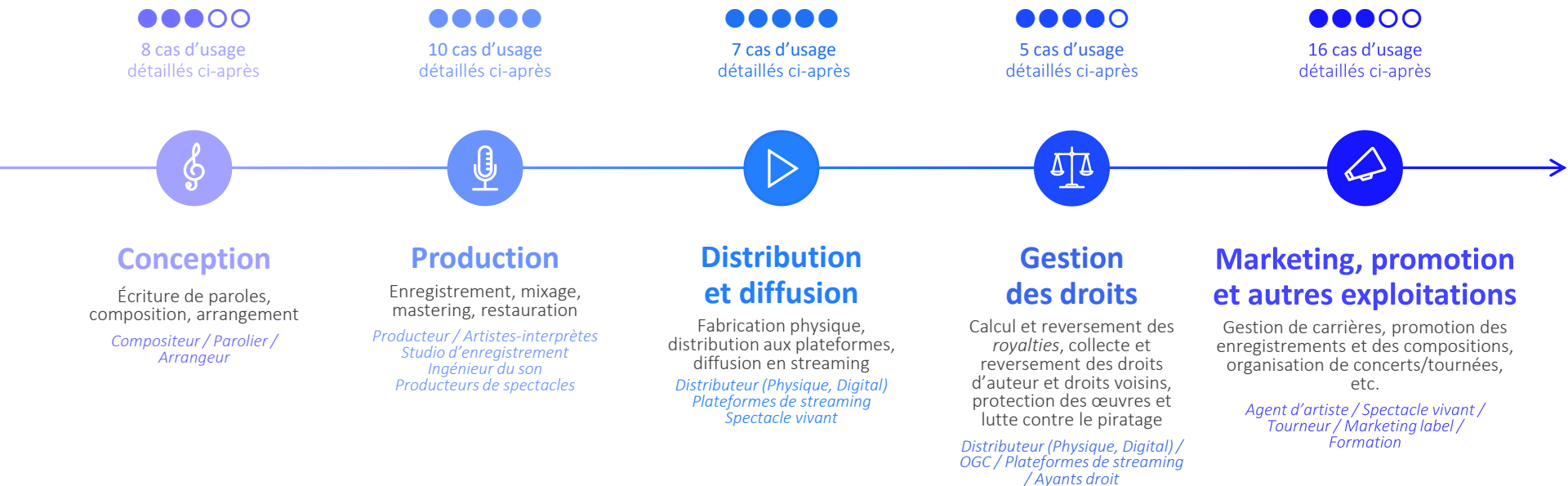
Des questions de propriété intellectuelle, d'attribution des crédits auteur et de transparence algorithmique émergent. Le risque de standardisation des productions ou de fracture d'accès technologique nécessite des garde-fous. Par ailleurs, l'empreinte carbone des traitements IA doit être prise en compte. Ces différents enjeux appellent à des normes de filière et à une régulation adaptée pour éclaircir le cadre juridique et contractuel et préserver la diversité créative.

PARTIE C

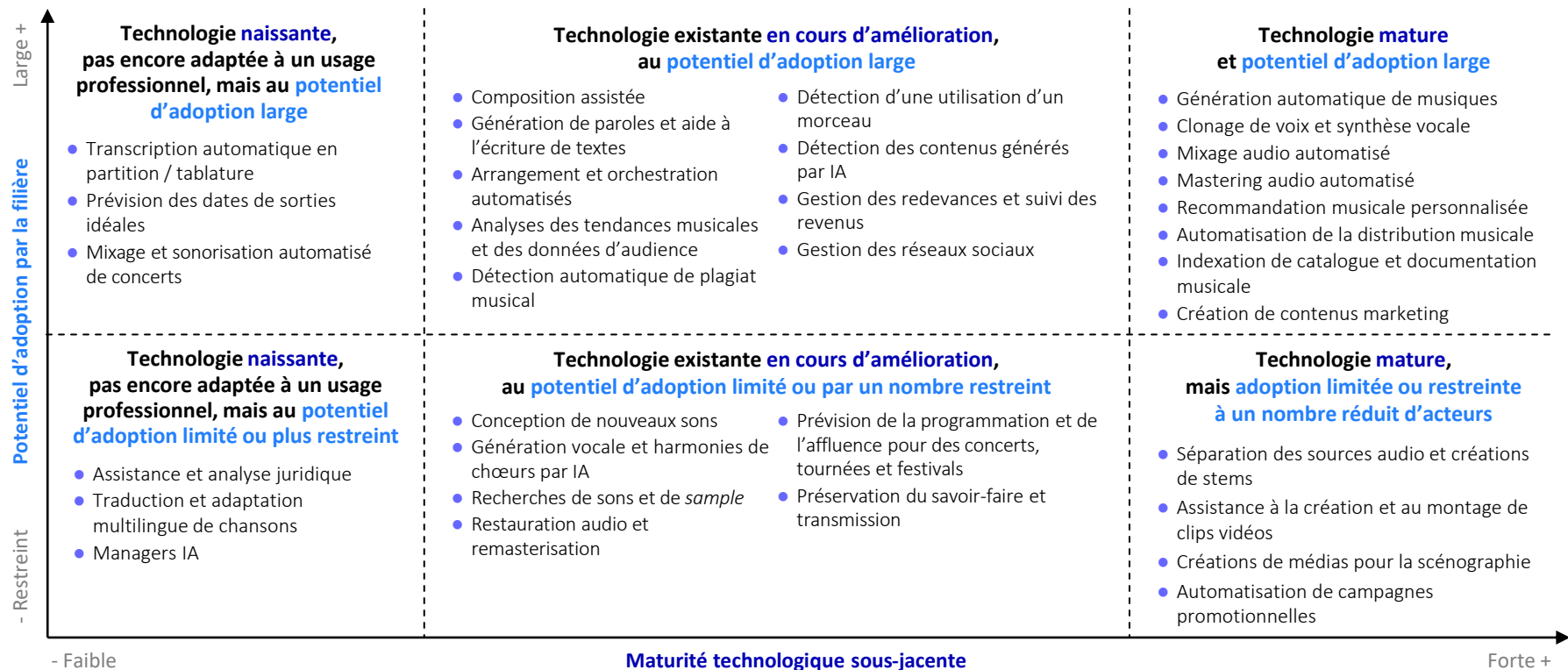
# Cartographie des cas d'usage IA

## De nombreux cas d'usage ont été identifiés tout au long de la chaîne de valeur

### ÉTAPES SIMPLIFIÉES DE LA CHAÎNE D'ŒUVRE DE VALEUR D'UNE ŒUVRE MUSICALE



# Une trentaine de cas d'usage thématique ont été identifiés, variant par le niveau de maturité de la technologie associée comme par la part d'acteurs qui pourraient les adopter



Chaque fiche cas d'usage correspond à un état des lieux en date de mai 2025 ;  
un score macro a été établi au regard de la maturité technologique et du potentiel d'application à la filière

*L'analyse synthétique des cas d'usage s'appuient sur une recherche documentaire (articles de presse, communications éditeurs ou articles de recherche disponibles en mai 2025) mais également sur les entretiens menés avec les professionnels. Les solutions ou illustrations citées ne sont pas exhaustives.*

### Principaux intérêts



#### Aide à l'inspiration et créativité

Permet de stimuler l'inspiration créative



#### Réduction des coûts

Permet de réduire les coûts d'une tâche



#### Gain de temps

Accélère la durée d'une tâche



#### Qualité accrue

Permet d'améliorer la qualité du rendu final d'une tâche



#### Meilleure expérience utilisateur

Améliore l'expérience de l'utilisateur



#### Nouvelle source de revenus

Constitue une nouvelle source de revenus



#### Réduction des risques

Permet de réduire les risques d'un investissement

### Maturité technologique



Technologie non-existante ou naissante,  
qui n'est pas au niveau attendu pour  
une utilisation par la filière



Technologie en développement, qui peut  
donner déjà des premiers résultats mais  
difficilement exploitables



Technologie utilisable dans certains cas  
mais qui nécessite encore des évolutions  
pour une adoption large



Technologie existante et éprouvée,  
possiblement déjà adoptée par la filière

### Impacts presentis



Aucun impact métier prévu, du fait de la  
nature du cas d'usage ou de son adoption



Assistance au métier sur des tâches,  
avec des gains en productivité



Automatisation totale ou partielle d'une  
partie des tâches des métiers concernés



Potentielle automatisation de la majorité  
des tâches d'un métier, avec seulement  
un besoin de contrôle

### Liste des cas d'usage approfondis

#### *Conception :*

- Composition assistée
- Génération automatique de musique d'illustration
- Génération de paroles et aide à l'écriture de textes
- Arrangement et orchestration automatisés
- Conception de nouveaux sons
- Génération vocale et harmonies de chœurs par IA
- Recherches de son et de *samples*

#### *Production :*

- Clonage de voix et synthèse vocale
- Mixage audio automatisé
- Mastering audio automatisé
- Restauration audio et remasterisation
- Séparation des sources audios et création de stems
- Transcription automatique en partition / tablature

#### *Distribution & Diffusion :*

- Recommandation musicale personnalisée
- Analyse des tendances musicales et des données d'audience
- Automatisation de la distribution musicale
- Indexation de catalogue et documentation musicale
- Prévion de l'affluence et de la programmation pour des concerts, tournées et festivals
- Prévion des dates de sorties idéales



#### *Gestion des droits :*

- Détection automatique du plagiat musical
- Détection automatique d'une utilisation d'un morceau
- Détection de contenus générés par IA
- Gestion des redevances et suivi des revenus
- Assistance et analyse juridique

#### *Marketing, promotion et exploitation dérivée :*

- Mixage et sonorisation des concerts
- Performances musicales augmentées
- Traduction et adaptation multilingue de chansons
- Assistance à la création et au montage de clips vidéo
- Création de contenus marketing
- Création de médias pour la scénographie
- Gestion des réseaux sociaux
- Automatisation des campagnes promotionnelles
- Managers IA
- Préservation du savoir-faire et transmission

## Composition assistée

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Conception 	Compositeurs, auteurs-compositeurs, arrangeurs	 Inspiration créative	●●○ Technologie existante en évolution rapide	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



L'IA agit comme un assistant créatif pour la composition musicale. Des outils de *machine learning* peuvent suggérer des mélodies, des suites d'accords ou des structures de morceau en se basant sur de vastes catalogues de musiques existantes.

L'IA n'écrit pas le morceau à la place du compositeur mais elle permet de :

- Fournir des idées ou variations que le créateur peut affiner
- Surmonter le syndrome de la *page blanche*
- Explorer de nouveaux styles et combinaisons

### Maturité technologique

- Plusieurs prototypes et outils existent, capables de générer des séquences musicales cohérentes. Cependant, ils nécessitent souvent un guidage et leurs résultats peuvent manquer de finesse ou d'intention artistique claire.
- Les avancées récentes ont amélioré la qualité des compositions proposées, même si le résultat brut demande généralement un tri et des ajustements humains.




### Exemples d'application

- L'outil MuseNet a démontré la capacité à générer des morceaux multi-instrumentaux de style hybride, par exemple du *Chopin dans le style de Lady Gaga*<sup>1</sup>, offrant aux compositeurs des idées de mélanges de genres inattendus.
- De son côté, la startup française *Aiva* compose des morceaux en plusieurs formats, utilisées comme base de travail par des créateurs de musique de films ou d'ambiance<sup>2</sup>.

### Potentiel d'adoption

- Les compositeurs professionnels montrent de l'intérêt pour ces assistants d'un nouveau genre, surtout pour la musique de commande (publicité, habillage sonore) où la rapidité d'idéation prime.
- Néanmoins, l'adoption généralisée dépendra de la facilité d'intégration dans les environnements de travail existants (stations audionumériques, qualité des interfaces, initiatives de grands acteurs etc.) et de la confiance qu'auront les artistes en ces suggestions.

# Génération automatique de musique

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Conception 	Compositeurs de musiques à l'image	 Gain de temps  Réduction de coûts	●●● Technologie existante	●●● Fort potentiel d'automatisation



L'objectif est de fournir rapidement une musique d'illustration personnalisée et libre de droits, là où auparavant une recherche dans une bibliothèque sonore ou une sollicitation à un compositeur aurait été nécessaire. Pour accompagner des images et des ambiances ces systèmes permettent de :

- Générer une piste musicale originale, adaptée à des paramètres comme le genre, la durée, le mood, etc.
- Analyser la vidéo pour synchroniser automatiquement la musique sur le rythme et l'intensité visuelle
- Décliner un même thème musical en plusieurs variations

### Maturité technologique

- Des startups spécialisées ont entraîné des modèles sur des milliers de pistes d'illustration musicale (musique d'ambiance, corporate, électro, etc.) et offrent des interfaces simples où l'on rentre via un prompt et des critères la durée, le style souhaité et éventuellement quelques indications (humeur, tempo).
- La qualité audio produite est désormais quasi-professionnelle selon l'usage. Toutefois, pour des besoins sophistiqués (ex. musique de film), l'IA atteint ses limites artistiques.



### Exemples d'application

- Des outils comme Suno ou Udio<sup>3</sup>, permettent de générer rapidement un morceau, en laissant aux utilisateurs l'accès à certains paramètres pour ajuster le tempo, l'harmonie ou la structure.
- La start-up française MatchTune<sup>4</sup> a développé une application qui génère des pistes musicales synchronisées automatiquement à des vidéos via des partenariats avec des labels.

### Potentiel d'adoption

- Déjà en cours d'adoption massive auprès des créateurs de contenu en ligne (YouTube, Twitch, TikTok) qui apprécient de pouvoir obtenir immédiatement une musique personnalisée pour leurs vidéos sans avoir à gérer des démarches d'autorisation.
- Certains compositeurs professionnels et agences de publicité utilisent ces outils pour générer des maquettes à retravailler pour gagner du temps sur des compositions simples.

## Génération de paroles et aide à l'écriture de textes

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Conception 	Paroliers, auteurs-compositeurs, artistes-interprètes	 Inspiration créative	●●○ Technologie existante en évolution rapide	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Au-delà des mélodies, l'IA est désormais capable de générer des paroles de chanson ou d'assister l'écriture de textes. L'objectif n'est pas de déléguer toute l'écriture, mais d'obtenir un cadre lexical et sémantique sur lequel itérer pour stimuler la créativité et gagner du temps dans la phase de *brainstorming* lyrical.

À partir d'un thème ou d'instructions, l'IA peut fournir des suggestions de couplets, compléter une rime, suggérer plusieurs variantes d'un même passage. L'adaptabilité à différents styles de langage permet d'accompagner un parolier à écrire dans un genre qui n'est pas le sien à l'origine.

### Maturité technologique

- Les modèles de génération de texte ont fait leurs preuves pour produire des paroles cohérentes et rimées sur demande, respectant des structures de chanson.
- Cependant, la qualité littéraire reste très variable : si l'IA répond à la demande pour la prosodie (faire rimer, respecter un mètre), elle peut proposer des paroles un peu génériques ou clichés faute de véritable intention et compréhension émotionnelle.







### Exemples d'application

- Des auteurs-compositeurs ont expérimenté des modèles comme ChatGPT ou Claude pour l'écriture de chansons en fournissant un thème (l'amour, la tristesse) et une structure (couplets de 4 lignes, refrain répétitif, etc.).
- On voit également émerger des applications dédiées comme These Lyrics Do Not Exist, qui prennent en compte le genre et le mood recherché pour fournir un premier résultat prêt à être retravailler par l'artiste<sup>5</sup>.

### Potentiel d'adoption

- De nombreux artistes sont ouverts à utiliser l'IA comme un thésaurus intelligent ou un générateur d'idées pour explorer des thèmes ou styles nouveaux.
- Cependant, l'adoption dépendra de l'avènement d'un cadre éthique d'utilisation, et de la performance future des outils et de leur acceptation par le grand public : les artistes tiennent à ce que les paroles restent l'expression de leur personnalité et peuvent être réticent à revendiquer son usage publiquement.

### Arrangement et orchestration automatisés

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Conception  Production	Arrangeurs, orchestrateurs, programmeurs MAO	 Gain de temps  Réductions de coûts	 Technologie existante en évolution rapide	 Automatisation d'une partie des tâches



L'arrangement consiste à prendre une composition (mélodie, harmonie de base) et à la développer en une version aboutie : choix des instruments, des rythmiques, des contre-chants, etc. L'IA peut assister cette étape en proposant automatiquement des orchestrations ou arrangements complets à partir d'une ébauche avec pour bénéfice de :

- Traduire un squelette musical en un morceau étoffé
- Réaliser des arrangements complexes pour des compositeurs qui n'ont pas les compétences techniques
- Décliner rapidement un morceau dans différents genres

#### Maturité technologique

- Les recherches ont montré des résultats prometteurs, avec des projets qui pouvaient orchestrer une même mélodie dans différents styles (classique, jazz, pop).
- L'IA est performante pour remplir l'espace musical avec des accompagnements plausibles, mais peut commettre des erreurs d'arrangement (écrire des parties injouables pour un instrument, surcharger le spectre sonore).




#### Exemples d'application

- Le projet Flow Machines (Sony CSL) a expérimenté une IA capable d'orchestrer des mélodies. En 2016, a ainsi été co-généré la chanson pop « Daddy's Car »<sup>6</sup> dans le style des Beatles : l'IA a proposé une structure instrumentale et harmonique complète à partir de fragments mélodiques donnés.
- Un outil comme Band-in-a-Box permet de prendre une suite d'accords de l'utilisateur et de la transformer en un morceau arrangé avec plusieurs instruments dans un style choisi.

#### Potentiel d'adoption

- Les arrangeurs et producteurs voient un intérêt pour les projets à faibles moyens ou les maquettes, pour aider à présenter des projets à des réalisateurs artistiques ou pour générer rapidement des pistes alternatives d'un même thème.
- Néanmoins, dans le haut de gamme (albums d'artistes établis, musique de film prestigieuse), l'arrangement reste un art très valorisé humainement, ce qui limite l'adoption de l'IA aux étapes préparatoires.

## Conception de nouveaux sons

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Conception  Production	Ingénieurs du son, designers sonores	 Inspiration créative	●●○ Technologie existante en évolution rapide	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



L'IA peut être mise à profit pour innover au niveau du son lui-même, c'est-à-dire créer de nouveaux timbres, textures ou effets sonores :

- Création de son « hybride » et inédits en combinant ou extrapolant des sources
- Conception de presets originaux pour des synthétiseurs virtuels à partir de langage simple
- Analyse d'un son existant (ex. bruitage naturel) et proposition d'une variation stylisée ou musicalisée

### Maturité technologique

- Des prototypes comme NSynth fonctionnent et réussissent à combiner les caractéristiques de plusieurs instruments pour créer des sons hybrides totalement nouveaux<sup>7</sup>.
- Toutefois, le contrôle précis sur le résultat reste difficile : l'espace du possible sonore est immense et la qualité audio nécessite un travail d'optimisation. Le potentiel est là, mais l'ergonomie et la prévisibilité sont encore en cours de développement.





### Exemples d'application

- En 2022, la startup Emergent Drums a lancé un plugin utilisant l'IA pour générer des échantillons de batterie originaux sur demande, donnant aux *beatmakers* une source infinie de nouveaux *kicks*, *snare*s et percussions électroniques à incorporer dans leurs morceaux<sup>8</sup>.

### Potentiel d'adoption

- Pour des profils de *sound designer* ou de musiciens expérimentaux, l'IA peut offrir un accès à des sons uniques pour se démarquer.
- Dans l'audiovisuel, les concepteurs sonores de films de science-fiction pourraient utiliser l'IA pour inventer le cri d'une créature imaginaire ou le son d'un vaisseau futuriste.
- Historiquement, les ingénieurs du son ont toujours accueilli les nouvelles technologies comme des outils à intégrer dans leur panoplie pour élever le niveau de maîtrise sonore.

## Recherches de sons et de *sample*

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Conception  Production	Compositeurs, producteurs, beatmaker	 Gain de temps  Inspiration créative	●●○ Technologie existante en évolution rapide	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Les outils d'IA permettent d'explorer d'immenses banques de sons pour trouver rapidement des timbres ou boucles spécifiques. Ces systèmes analysent les caractéristiques audio (spectre, enveloppe, rythme) pour repérer des similitudes. IA devient ainsi un assistant créatif en :

- Accélérant le digging (fouille de sons)
- Aidant à surmonter le syndrome de la page blanche en offrant des idées
- Suggérant des éléments musicaux en fonction d'un univers sonore cible

### Maturité technologique

- L'algorithme de similarité audio est bien maîtrisé et déjà déployé dans des outils commerciaux (ex. Cyanite<sup>45</sup>) qui comparent les morceaux selon timbre, ambiance, époque, etc.
- Des moteurs de recherche par ressemblance existent chez des éditeurs majeurs (Universal Production Music propose de trouver instantanément des titres similaires via une recherche alimentée par l'IA<sup>46</sup>).





### Exemples d'application

- La plateforme Splice a déployé une IA nommée *Similar Sounds*<sup>47</sup> : en cliquant sur une loop il est possible d'obtenir une liste de loops proches en termes de texture et de mood, grâce à un modèle entraîné sur la bibliothèque de Splice.
- En 2023, Splice a lancé la fonction *Create a Stack*<sup>47</sup> qui assemble automatiquement des *samples* compatibles pour former une boucle originale.

### Potentiel d'adoption

- Ces outils démocratisent l'accès à des sonorités pointues sans nécessiter une culture encyclopédique du son, ce qui représente un gain de temps et d'inspiration pour la production musicale.
- L'adoption est facilitée par le développement de ces fonctions dans des plateformes déjà populaires, ne perturbant pas les habitudes des utilisateurs.

## Génération vocale et harmonies de chœurs par IA

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Conception  Production	Chanteurs, choristes, arrangeurs vocaux	 Gain de temps  Réductions de coûts	●●○ Technologie existante en évolution rapide	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Les voix sont un élément central de nombreuses musiques, et l'IA permet désormais de générer ou d'assister des éléments vocaux sans faire appel immédiatement à un interprète humain. Concrètement, une IA peut écouter une ligne mélodique chantée par le chanteur principal et proposer automatiquement des harmonies vocales complémentaires ou synthétiser une voix chantée correspondant au style. Pour le créateur, c'est la possibilité de tester des idées vocales instantanément et de les intégrer à la production finale ou de les affiner avant potentiellement de les faire enregistrer par de vraies voix.

### Maturité technologique

- Les algorithmes d'harmonisation automatique existent depuis un moment, par exemple le logiciel iZotope Nectar propose déjà une harmonisation par IA en temps réel de la voix principale<sup>9</sup>.
- Les synthèses vocales chantées ont fait un bond avec les réseaux de neurones type WaveNet et consorts<sup>10</sup> et il est aujourd'hui possible de produire une voix chantée crédible avec relativement peu d'artefacts.





### Exemples d'application

- Le logiciel Antares Harmony Engine utilise des algorithmes intelligents pour générer instantanément jusqu'à 4 voix d'harmonie à partir d'une voix principale<sup>11</sup>, notamment pour épaissir des refrains.

### Potentiel d'adoption

- L'utilisation est déjà en cours dans la production musicale où de nombreux producteurs utilisent des plugins d'harmonisation automatique pour rapidement tester des chœurs, réaliser des maquettes et pour des voix en arrière-plan ou des effets vocaux difficilement réalisables.
- Dans les musiques urbaines et électro, où l'effet vocal est souvent stylisé, des voix synthétiques peuvent même être utilisées telles quelles pour créer des samples vocaux, des chœurs artificiels, etc.

### Clonage de voix et synthèse vocale

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Production 	Chanteurs, interprètes, doubleurs voix	 Gain de temps  Réduction des coûts  Inspiration créative	●●● Technologie existante	●●● Fort potentiel d'automatisation



Un des développements qui soulève le plus d'enjeux éthiques et juridiques est la capacité à cloner la voix d'un chanteur existant pour générer de nouvelles interprétations. Les applications sont multiples :

- Produire des maquettes ultra-réalistes pour présenter à un chanteur
- Localiser des chansons dans d'autres langues
- Permettre aux fans d générer des reprises dans la voix de leur idole
- Faire revivre numériquement la voix d'un artiste disparu

#### Maturité technologique

- En 2023, de nombreux exemples viraux ont circulé où l'on pouvait entendre des « fausses » chansons de Drake, Michael Jackson, etc., générées par IA et assez convaincantes pour tromper une oreille non avertie <sup>12</sup>.
- En Chine, la société Tencent Music a déclaré en 2022 avoir sorti plus de 1000 titres avec des voix virtuelles (clones ou synthèses) <sup>13</sup>, dont certains ont dépassé le million d'écoutes, notamment pour alimenter des idoles virtuelles sur leurs plateformes.





#### Exemples d'application

- Sur le plan créatif, certains artistes y voient une opportunité : la chanteuse Grimes, par exemple, a publiquement proposé à ses fans d'utiliser son clone vocal IA pour créer des chansons, en proposant un partage de revenus si les morceaux rencontrent du succès <sup>14</sup>.
- Des modèles open source comme So-Vits-SVC <sup>15</sup> sont accessibles au grand public pour entraîner des clones vocaux.

#### Potentiel d'adoption

- D'un côté, certains producteurs et labels entrevoient un filon commercial (multiplier les versions linguistiques, faire vivre le catalogue d'un artiste au-delà de sa vie).
- De l'autre, beaucoup d'artistes sont mal à l'aise, à l'idée qu'on puisse imiter leur voix sans contrôle avec ces *deepfakes musicaux* et plaident pour une réglementation forte et une protection de leur voix.

### Mixage audio automatisé

<b>Secteur</b> Musique	<b>Étape</b> Production 	<b>Métier(s) concerné(s)</b> Ingénieurs du son	<b>Intérêt du cas d'usage</b>  Gain de temps  Réduction des coûts  Qualité accrue	<b>Maturité technologique</b> ●●● Technologie existante	<b>Impacts pressentis</b> ●●○ Automatisation d'une partie des tâches
---------------------------	---	---	--	---	--



Le mixage audio est un art technique où l'expérience humaine est primordiale mais où l'IA apporte une assistance précieuse via des outils de mixage intelligents :

- Analyse d'une session multi-pistes et proposition de réglages initiaux (ex. niveaux de pistes)
- Correction des problèmes évidents (ex. clarifier la voix, homogénéiser la réverbération)
- Apprentissage d'un style de référence pour avoir un mix ayant une couleur sonore similaire

#### Maturité technologique

- Déjà intégrés dans des outils de marché, ces systèmes ont été entraînés sur une multitude de mixages réussis et savent détecter des problèmes typiques et y remédier.
- Le mixage reste une affaire de goût et de contexte, une IA ne peut deviner l'intention émotionnel, anticiper des choix créatifs non-conventionnels ou corriger complètement un enregistrement mal réalisé<sup>16</sup>.




#### Exemples d'application

- Le plugin Neutron d'iZotope propose un « Track Assistant » qui inclue des fonctionnalités d'assistant de mixage qui s'appuient sur des algorithmes intelligents pour proposer des réglages adaptés<sup>17</sup>.
- Pour les amateurs, des plateformes en ligne comme BandLab proposent du mixage assisté gratuitement, ce qui démocratise l'accès à un son convenable pour leurs maquettes<sup>18</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- Pour les professionnels, l'IA représente un moyen de leur « mâcher le travail » sur des aspects techniques, ce qui leur permet de passer plus de temps sur la créativité du mix et de travailler plus facilement sur des projets à volume important et à délai contraint.
- Leur rôle décline sur les réglages de base et évolue vers un repositionnement sur davantage de supervision et un accès à des outils supplémentaires pour diversifier leur palette.

## Mastering audio automatisé

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Production 	Ingénieurs mastering	 Gain de temps  Réduction des coûts	●●● Technologie existante	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Ces systèmes comparent le mix entrant à des milliers de références de morceaux commerciaux pour appliquer des traitements appropriés :

- Égalisation pour corriger un excès ou manque de basse/aigus
- Compression multibande pour homogénéiser la dynamique
- Limitation pour atteindre le volume adéquat
- Adaptation au style identifié

### Maturité technologique

- Le *mastering* est l'un des premiers domaines où l'IA musicale a été adoptée en production commerciale à grande échelle, avec des services comme LANDR qui existent depuis le milieu des années 2010.
- Les retours d'expérience montrent que dans la majorité des cas, le rendu est comparativement très proche de ce qu'un ingénieur humain spécialisé produirait et que la qualité du *mastering* AI est jugée suffisante pour une exploitation standard<sup>19</sup>.





### Exemples d'application

- LANDR est un des pionniers et leader du marché : selon les communications, plusieurs millions de morceaux ont été masterisés via leur IA depuis son lancement, avec un taux de satisfaction élevé, notamment chez les utilisateurs non experts<sup>20,21</sup>.
- Comme pour le mixage, les suites Ozone d'iZotope intègrent un *mastering* assisté par IA pour permettre aux ingénieurs de vérifier leur travail ou gagner du temps<sup>20</sup>.

### Potentiel d'adoption

- Pour de nombreux musiciens autoproduits et petits labels, l'utilisation de ces outils est devenue un quasi-réflexe pour s'assurer du respect des standards techniques des plateformes de streaming et des radios.
- Les grandes productions ont tendance à faire appel aux grands noms du *mastering* humain pour le rendu final, ce qui n'empêche pas une utilisation de l'IA comme point de départ ou pour gagner du temps sur des versions alternatives.

## Restauration audio et remasterisation

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Production  Exploitation dérivée	Ingénieurs mastering, éditeurs musicaux	 Qualité accrue  Meilleure expérience utilisateur	●●● Technologie existante	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



L'IA s'avère très précieuse pour restaurer des enregistrements anciens ou dégradés et ainsi donner une nouvelle vie à des archives musicales grâce à des techniques comme :

- Reconnaître et atténuer divers défauts audios : bruit de fond, craquements de vinyle, distorsion, etc.
- Convertir et *upmixer* des contenus mono ou stéréo en versions multicanales (5.1, Dolby Atmos) en séparant les différentes sources sonores
- Réaliser une mise à l'échelle de la qualité pour un enregistrement live

### Maturité technologique

- Des logiciels comme Izotope RX<sup>22</sup> intègrent déjà des modules de réduction de bruit, de déclat, de *dé-reverbération*, et ont été utilisés dans des projets grand public.
- Le bénéfécie final est de rendre le son plus propre, plus fidèle tout en conservant l'authenticité de la performance d'origine.





### Exemples d'application

- Dans le documentaire *The Beatles: Get Back* (2021)<sup>23</sup>, les ingénieurs ont utilisé un algorithme d'apprentissage automatique pour *démixer* et clarifier l'audio des répétitions des Beatles sur le toit d'Apple Corps en 1969. L'outil a permis de rendre intelligibles des conversations et instruments inaudibles dans les anciennes prises.

### Potentiel d'adoption

- Dans le secteur de musique patrimoniale et de la réédition, les maisons possédant de vastes catalogues d'archives y recourent déjà pour, par exemple, alimenter des plateformes de streaming en qualité améliorée ou pour préparer des coffrets anniversaires avec son restauré.
- L'IA est globalement adoptée car elle permet d'atteindre des résultats qu'aucune technique précédente n'approchait et d'enrichir le patrimoine musical disponible en ressuscitant des archives.
- L'enjeu pour les ingénieurs est de réussir à arbitrer entre amélioration et altération de l'original, pour ne pas supprimer de la matière sonore légitime.

### Séparation des sources audios et création de stems

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Production  Exploitation dérivée	Ingénieurs du son, éditeurs musicaux	 Qualité accrue  Gain de temps	●●● Technologie existante	●●● Fort potentiel d'automatisation



La séparation de sources consiste à isoler les différentes composantes d'un mixage audio-stéréo, tel qu'extraire la piste de voix seule d'une chanson mixée ou isoler un instrument et ainsi obtenir des « stems ». Cela ouvre des larges possibilités :

- Créer des versions instrumentales ou karaokés instantanément
- Rééquilibrer un mix sans les pistes d'origine
- Alimenter les DJ et remixeur en *sample* et matériel

#### Maturité technologique

- Des outils comme Spleeter<sup>23</sup> (Deezer) en open source, ou des services pros comme Audioshake<sup>25</sup> ou Moises.ai, parviennent à une séparation suffisamment nette pour un usage professionnel à partir de la majorité des morceaux standard.
- Sur des musiques très denses harmoniquement, séparer chaque couche restera ardu et pourra s'avérer moins aisé sur des instruments rares ou des sons de synthèse atypiques.






#### Exemples d'application

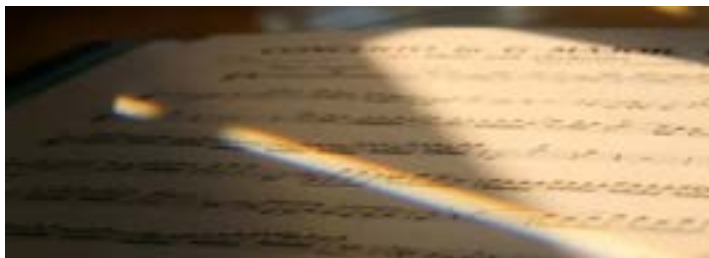
- Des labels indépendants, comme Rough Trade Records pour la réédition de « Up The Bracket » de The Libertines, travaillent avec Audioshake pour préparer la sortie en Dolby Atmos de certains albums, à partir de l'isolation de chaque « stem »<sup>26</sup>.
- Côté *DJing*, le logiciel djay (Algoriddim) a intégré la technologie Neural Mix permettant en live de séparer voix, beats et instruments sur n'importe quelle chanson du catalogue, afin de d'enrichir les transitions et mashups<sup>27</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- Pour les éditeurs et les labels, cela représente une opportunité commerciale de pouvoir exploiter les œuvres sous davantage de formes, avec potentiellement plus de synchronisation, plus de remix officiels, etc.
- Dans l'ensemble, la profession a conscience que le train est parti, la séparation par IA est là pour rester. C'est un cas d'école où l'IA a levé une barrière longtemps jugée infranchissable.

### Transcription automatique en partition / tablature

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Production  Exploitation dérivée	Instrumentistes, éditeurs musicaux, musiciens enseignants	 Gain de temps	 Technologie en développement	 Automatisation d'une partie des tâches



Les IA actuelles offrent la capacité d'écouter un enregistrement audio et d'en produire la partition musicale automatiquement. Un tel système analyse les fréquences et la temporalité du son pour en déduire les notes jouées par chaque instrument, leur durée, les nuances éventuellement. Par exemple, pour un solo de piano, l'IA peut sortir une partition avec les notes sur la clé de sol et de fa correspondantes. En résumé, c'est le pendant musical de la reconnaissance vocale, appliqué non pas aux paroles mais aux notes de musique.

#### Maturité technologique

- La transcription automatique d'une seule ligne mélodique (par exemple un solo de chant ou de violon monophonique) est assez fiable même s'il reste parfois des erreurs de rythme à corriger manuellement.
- En revanche, la polyphonie complexe (plusieurs instruments simultanés) est un défi où l'IA progresse mais n'égale pas encore un musicien entraîné. De même, l'IA face à l'ambiguïté musicale peine à choisir l'écriture conventionnelle et ne comprend pas toujours le contexte tonal <sup>28</sup>.




#### Exemples d'application

- La Touche Musicale propose une fonctionnalité appelée Piano Convert, qui permet de transcrire automatiquement des morceaux de piano en partition à partir d'un lien YouTube ou d'un fichier audio (MP3, WAV, etc.)<sup>29</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- Pour les musiciens, cela représente un outil d'assistance et un gain de temps potentiel mais qui ne doit pas remplacer l'intérêt pédagogique de savoir déchiffrer par soi-même et d'entraîner son oreille.
- Les transpositeurs professionnels pourraient y voir une concurrence, mais leur savoir-faire est encore nécessaire pour les morceaux difficiles, et ils peuvent aussi s'en servir pour augmenter leur productivité.

### Recommandation musicale personnalisée

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Diffusion 	Curateurs de playlist, responsables éditorial/marketing	 Qualité accrue  Meilleure expérience utilisateur	●●● Technologie existante	●●● Fort potentiel d'automatisation



L'un des usages les plus visibles de l'IA pour le grand public est la recommandation de musique sur les plateformes de streaming (Spotify, Deezer, Apple Music, etc.). Des algorithmes de machine learning analysent les préférences personnalisées en fonction des habitudes d'écoute de chaque utilisateur. Ces systèmes, basés sur des modèles de filtrage collaboratif et d'apprentissage profond, sont capables de prédire quels titres, albums ou artistes ont le plus de chances de plaire à une personne donnée.

#### Maturité technologique

- C'est l'un des domaines les plus matures de l'IA musicale. Les algorithmes de recommandation fonctionnent en production depuis des années, enrichis continuellement. Ils combinent analyse de signaux audio (pour comprendre le genre/style d'un morceau) et analyse du comportement utilisateur (pour repérer des profils d'écoute similaires) pour diffuser un modèle personnalisé.
- Une critique est le risque d'enfermement algorithmique<sup>34</sup> : l'IA pourrait finir par ne recommander que des choses très proches de ce que l'on connaît déjà, réduisant la diversité de découverte et favorisant une standardisation des goûts.




#### Exemples d'application

- Sur Deezer, la fonctionnalité Flow utilise également l'IA pour enchaîner de la musique correspondant aux préférences, mélangeant morceaux connus et nouveautés<sup>35</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- Cet usage est adopté par tous les grands acteurs du streaming, Deezer, Apple Music, Spotify ont leurs systèmes de recommandation IA et par certaines radios traditionnelles.
- Les curateurs humains ont dû évoluer pour travailler de concert avec l'IA, mais conservent un rôle prédominant dans la définition et la découverte éditoriale.
- Du point de vue artiste, cela change la donne de la promotion : il faut plaire non seulement au public, mais aussi aux algos (ce qui passe par des stratégies d'engagement, de sortie de singles réguliers, etc.).

# Analyse des tendances musicales et des données d'audience

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Diffusion  Promotion & Marketing	Analystes marketing, responsables de labels, programmeur	 Réduction des risques	●●○ Technologie existante en évolution rapide	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



L'IA permet également de décortiquer de vastes ensembles de données (réseaux sociaux, charts, playlists, etc.) pour dégager des tendances émergentes dans les goûts musicaux et les croiser avec des facteurs culturels. Les labels et producteurs disposent d'indicateurs *data driven* pour identifier des corrélations et orienter leurs efforts : par exemple signer plus d'artistes d'un genre montant, amplifier un phénomène autour d'un morceau repris sur les réseaux sociaux ou identifier une forte progression d'écoute d'un genre auprès d'une audience spécifique.

### Maturité technologique

- Plusieurs solutions d'IA pour le *trend forecasting* et le *talent scouting* sont opérationnelles depuis la fin des années 2010<sup>36</sup> et se développent continuellement avec l'augmentation de données disponibles.
- Cependant, prédire avec certitude le succès d'un morceau, d'un artiste ou d'une tournée reste partiellement conditionné à l'existence de facteurs exogènes : l'IA donne des pistes, des probabilités, mais le facteur chance/viral reste présent.



### Exemples d'application

- Le groupe Warner Music a racheté en 2018 la start-up Sodatone à des fins d'outil de détection des talents émergents. Les résultats sont tangibles : en 2020, Warner a annoncé avoir doublé le nombre de nouveaux artistes signés via l'identification par Sodatone par rapport à l'année précédente<sup>37</sup>.

### Potentiel d'adoption

- Confrontés à l'infobésité musicale<sup>38</sup>, labels et managers reconnaissent la valeur ajoutée d'une alerte algorithmique pour attirer leur attention sur un phénomène naissant qu'ils auraient pu rater. L'IA automatise la première phase de défrichage, mais le jugement humain reste présent pour évaluer le potentiel et accompagner le développement.
- Ces technologies se diffusent également vers les labels indépendants et agences de booking qui font appel à des solutions sur étagères comme Viberate<sup>39</sup>, Soundchart ou Chartmetric pour consolider les données du marché sans disposer de département data.

# Automatisation de la distribution musicale

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Distribution & Diffusion	Artistes-interprètes, labels, distributeurs digitaux	 Gain de temps	●●● Technologie existante	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Distribuer un morceau sur des dizaines de plateformes et magasins numériques est aujourd'hui un processus largement automatisé, auquel l'IA vient ajouter une couche d'efficacité. Il s'agit de confier à des systèmes intelligents la tâche d'uploader, formater et diffuser la musique sur l'ensemble des canaux pertinents, avec un minimum d'intervention humaine. L'IA peut prendre en charge la gestion des métadonnées, la vérification des formats, choisir la date et l'heure optimales de sortie, et éventuellement détecter toute anomalie (fichier corrompu, doublon déjà distribué).

### Maturité technologique

- Les distributeurs numériques (DistroKid, TuneCore, Believe...) <sup>52</sup> fonctionnent depuis plusieurs années sur des systèmes automatisés où l'IA s'est greffée pour optimiser certaines étapes (ex: auto-remplissage de champs de métadonnées, détection de contenus non conformes avant soumission).
- Les contrôles IA montent en précision, évitant que des fichiers erronés ou du non musical (ex. pur bruit blanc mis en ligne pour frauder) n'envahissent les plateformes.




### Exemples d'application

- Des services tels que *Social Platforms* de TuneCore proposent aux artistes des solutions intégrées de distribution et de monétisation de leurs œuvres directement au sein des bibliothèques musicales des principaux réseaux sociaux <sup>53</sup>.

### Potentiel d'adoption

- L'automatisation complète de la distribution est particulièrement attractive pour les artistes autoproduits qui n'ont ni le temps ni l'expertise de gérer la multiplicité des plateformes.
- Pour les labels disposant de vastes catalogues ou gérant de nombreux artistes, l'IA offre la possibilité de *scaler* la distribution sans multiplier les effectifs, même si la qualité des données en entrée reste un sujet clé.
- Toutefois, cette facilité de distribution a amené des abus : Spotify a été forcé de retirer environ 7% des titres téléchargés sur sa plateforme via Boomy, service de génération de musiques IA et de distribution automatique, en raison de *streams* frauduleux <sup>54</sup>.

### Indexation de catalogue et documentation musicale

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Distribution & Diffusion	Éditeurs, documentalistes	 Gain de temps  Meilleure expérience utilisateur	●●● Technologie existante	●●● Fort potentiel d'automatisation



Le volume important de contenus musicaux à organiser peut dépasser les capacités humaines manuelles. L'IA est donc mise à contribution pour analyser automatiquement les morceaux et générer leurs métadonnées descriptives. Les intérêts sont multiples :

- Faciliter la recherche interne
- Améliorer les recommandations utilisateurs
- Identifier des usages pour de la synchronisation
- Nettoyer et uniformiser les données

#### Maturité technologique

- Les modèles de reconnaissance de genre et d'instruments ont atteint une très bonne précision, grâce aux progrès du *deep learning* audio. Ces IA de tagging s'intègrent désormais dans les chaînes d'ingestion des grandes plateformes ou des agrégateurs<sup>55</sup>.
- L'IA ne se limite plus aux tags traditionnels (genre, BPM). Elle peut générer des descripteurs plus fins ou subjectifs, dont la fiabilité peut dépendre de l'entraînement.




#### Exemples d'application

- SoundCloud a acquis Musiio en 2022 pour mieux comprendre la musique sur la plateforme et en extraire des tags et caractéristiques afin d'améliorer la navigation, repérer les tendances et modérer certains contenus<sup>56</sup>.
- La bibliothèque Epidemic Sound utilise l'auto-tagging par IA pour faciliter la recherche pour les créateurs en quête de titres spécifiques<sup>57</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- Les majors et grandes bibliothèques musicales adoptent massivement ces solutions pour *digérer* leurs dizaines (voire centaines) de milliers de titres dont les métadonnées sont hétérogènes, ce qui peut représenter un avantage compétitif vis-à-vis d'éditeurs indépendants pour qui le coût de ces services peut être un frein.
- Les plateformes de streaming utilisent ces métadonnées pour nourrir les recommandations, la description de certains titres ou la détection de doublons.
- Ces IA sont des copilotes indispensables pour gérer l'infobésité musicale, mais n'exclut pas un contrôle humain pour assurer la qualité et la justesse des classifications.

# Prévision de la programmation et de l'affluence pour des concerts, tournées et festivals

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Diffusion  Promotion	Bookeurs, tourneurs, salles de concerts	 Réduction des risques	●●○ Technologie existante en évolution rapide	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Anticiper le nombre de spectateurs attendus à un concert est crucial pour choisir la bonne salle, calibrer la promotion locale et éviter les annulations ou surcapacités. L'IA aide désormais les professionnels à estimer l'affluence d'un événement musical ou définir un planning de tournée en se basant sur de vastes ensembles de données : historiques de ventes de billets, popularité de l'artiste sur les réseaux, streaming local, concurrence d'autres événements le même jour, météo prévue, etc<sup>58</sup>. Le booking à l'expérience est complété par un booking éclairé par la donnée.

### Maturité technologique

- Des solutions commencent à être proposées par des start-ups ou développées en interne à partir de techniques éprouvées (régressions, forêts aléatoires<sup>59</sup>).
- La fiabilité des prédictions dépend des données disponibles : or, les données de billetterie sont souvent segmentées entre plusieurs acteurs.
- Les modèles tentent d'intégrer des variables exogènes mais la complexité du réel fait que les prévisions restent un aide à la décision et non une science exacte.




### Exemples d'application

- Pour aider à la programmation d'artistes, Alex Stevens programmateur du Dour Festival a conçu un logiciel permettant d'agréger les données issues des plateformes de musiques (Spotify, Soundchart), de réseaux sociaux, de médias et des dates de concert (BandsinTown, Songkick) et d'émettre une recommandation pour chaque festival<sup>60</sup>.

### Potentiel d'adoption

- Les premiers candidats à l'adoption sont les festivals et tournées majeurs pour qui les enjeux financiers sont cruciaux et qui disposent déjà de services d'analyses avancées.
- À terme, si les solutions sont matures, les indépendants pourraient bénéficier d'outils mutualisés qui s'appuieraient sur une base de données partagées de concerts passés.
- La perception est que ces IA seront des assistants stratégiques mais ne remplaceront pas l'expérience terrain des tourneurs et programmeurs, pour qui la musique comporte une part d'irrationnel et de risque.

### Prévisions des dates de sorties idéales

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Diffusion  Promotion & Marketing	Responsables marketing, planners stratégiques, artistes	 Réduction des risques	●○○ Technologie en développement	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Choisir la meilleure date de sortie pour un single ou un album est devenu un casse-tête : éviter la concurrence des têtes d'affiche, coller aux moments où l'audience cible est la plus réceptive, s'aligner avec des tendances. L'IA aide à simuler et optimiser le calendrier avec des algorithmes qui permettent de :

- Identifier le planning des sorties annoncées et repérer un créneau dégagé
- Ressortir un pattern à partir de vastes historiques
- Déterminer quand et comment lancer les différentes actions promos

#### Maturité technologique

- Les techniques de prédiction de séries temporelles et d'optimisation multi-variables appliquées au calendrier musical commencent à être intégrées dans des outils à usage marketing.
- Une difficulté reste de traduire les corrélations trouvées par l'IA en informations actionnables, ce qui peut nécessiter du recul humain ou le besoin d'une IA capable de justifier les recommandations par des indicateurs compréhensibles.




#### Exemples d'application

- Les résultats de TuneCore Accelerator, service qui sélectionne les morceaux à promouvoir et identifie les meilleures opportunités algorithmiques, sont éloquentes : plus de 110 000 artistes ont bénéficié d'Accelerator, et près de 10 000 ont vu leurs streams augmenter de 143% en moyenne d'un trimestre sur l'autre <sup>61, 62</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- Les artistes sans équipe marketing dédiée sont très demandeurs de repères sur *quand* sortir leur musique. L'optimisation des stratégies de sortie et de promotion répond à un vrai besoin d'accompagnement.
- Les labels disposent généralement d'experts marketing avertis qui peuvent intégrer ces outils comme aide à la décision pour identifier une « fenêtre idéale » de sortie en fonction de critères, mais avant que leur usage devienne standard ils seront testés en réalisant des comparaisons avec des plans initiaux sur quelques campagnes.

# Détection automatique de plagiat musical

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Gestion des droits 	Éditeurs, juristes en droit d'auteur	 Réduction des risques  Gain de temps	●●○ Technologie existante en évolution rapide	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



L'IA peut assister en comparant automatiquement des mélodies et des motifs musicaux à grande échelle, pour signaler des similitudes potentiellement litigieuses.

Concrètement, un éditeur musical peut utiliser un algorithme d'analyse melodico-harmonique qui transforme les chansons en séquences de notes simplifiées et les compare entre elles. Si un nouveau titre possède un certain nombre de notes identiques à celles d'un standard existant, l'outil le détectera et émettra une alerte. Cela permet aux ayants droit d'agir rapidement avant qu'un plagiat ne cause un préjudice financier ou moral.




### Maturité technologique

- Il existe des prototypes et des solutions propriétaires chez certains acteurs majeurs du secteur <sup>40</sup>, utilisant des techniques de reconnaissance de séquence et de similarité approchée (pour tolérer les changements de tonalité, de tempo).
- La technologie est en cours de perfectionnement et fait face à plusieurs enjeux comme la distinction entre ce qui relève du plagiat de ce qui relève de la simple ressemblance fortuite ou de l'usage de tournures communes à un genre.
- Le principal défi est la définition même du plagiat : légalement, il n'y a pas de seuil mathématique clair, c'est à l'appréciation.

### Potentiel d'adoption

- Pour les grands éditeurs et les labels internationaux, un outil fiable représente un filet de sécurité et un gain de temps et d'argent dans la gestion de leur catalogue de plusieurs milliers d'œuvres.
- Chez les plus petits ayants droit, l'adoption sera limitée par le coût et l'expertise technique, mais on pourrait imaginer des services mutualisés de détection de plagiat pour indépendants.
- Pour les compositeurs eux-mêmes, une telle IA pourrait être utilisée en amont pour analyser les nouvelles compositions et prévenir le plagiat inconscient.

### Détection d'une utilisation d'un morceau

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Gestion des droits 	Éditeurs, responsable de catalogue, artistes	 Gain de temps  Qualité accrue	●●○ Technologie existante en évolution rapide	●●● Fort potentiel d'automatisation



Chaque fois qu'une œuvre musicale est utilisée (à la radio, en streaming, en vidéo en ligne, en concert, etc.), il y a potentiellement des droits à reverser aux ayants droit. L'IA permet d'automatiser la détection de ces utilisations pour ne plus rien manquer. Le principe s'appuie sur les technologies d'empreinte audio (*audio fingerprinting*) : l'IA extrait du morceau une signature unique, puis scanne des flux ou fichiers pour trouver des correspondances. Cela permet aux ayants droit d'identifier des usages qui auparavant passaient sous le radar et donc de mieux collecter les redevances correspondantes.

#### Maturité technologique

- Depuis plusieurs années, la reconnaissance audio a été éprouvée et s'est déployée à grande échelle (ex. Shazam <sup>78</sup>). Certains systèmes actuels sont capables d'atteindre >99% de précision pour reconnaître un morceau identique ou légèrement modifié dans un mix <sup>79</sup>.
- Toutefois, il y a aussi le revers : le volume de données détectées est énorme, et cela engendre un défi logistique de traitement.
- Il y a également quelques crispations sur les erreurs possibles, les systèmes peuvent parfois faire des faux positifs et peinent encore à identifier avec certitude les covers & alt versions.

#### Exemples d'application

- L'un des exemples emblématiques est le *Content ID* de YouTube : chaque vidéo uploadée sur YouTube est passée au crible par l'IA qui compare son audio à une base d'empreintes fournie par les ayants droits <sup>80</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- Des organisations comme la Sacem en France ont déjà investi lourdement (ex. projet URights avec IBM) pour améliorer le suivi des utilisations en ligne <sup>81</sup>.
- Les éditeurs ou producteurs plus modestes recourent à des prestataires externes (Pex <sup>82</sup>, BMAT <sup>83</sup>...) pour bénéficier de ces détections. L'adoption est forte car cela leur permet, moyennant un coût, de récupérer de l'argent qu'ils laissaient filer faute de savoir où leur musique jouait.

### Détection de contenus générés par IA

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Distribution</li> <li>⚖️ Gestion des droits</li> </ul>	Distributeurs, responsable éditorial, artistes	<ul style="list-style-type: none"> <li>🕒 Gain de temps</li> <li>🏆 Qualité accrue</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●●○ Technologie existante en évolution rapide</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●●● Fort potentiel d'automatisation</li> </ul>



Face à la prolifération de musiques générées par intelligence artificielle, un nouveau besoin émerge : pouvoir distinguer si un titre a été créé par un humain ou par une IA. Ceci pour garantir une transparence vis-à-vis du public, mais aussi pour protéger les artistes. Des outils se développent pour analyser un fichier audio et y déceler des signatures artificielles<sup>84</sup>. Cela peut passer par des marqueurs volontaires (ex: filigrane inaudible inséré dans les œuvres IA) ou par des indices statistiques : certaines IA musicales laissent des empreintes (absence d'erreurs humaines, etc.) qu'un classifieur peut repérer.

#### Maturité technologique

- Pour bien détecter, il y a un besoin de data pour entraîner les modèles sur une multitude de cas connus. Or les banques de musiques IA confirmées sont relativement récentes, même si plus le temps passe, plus la maturité augmente grâce à ces *datasets*.
- En face, les IA génératives s'améliorent et la réponse des détecteurs doit suivre. Actuellement, les détecteurs semblent en avance car les contenus IA ont encore des failles repérables. Mais à moyen-terme, cela pourrait être plus ardu et nécessite des approches toujours plus pointues.




#### Exemples d'application

- Début 2025, Deezer communique sur son nouvel outil IA capable de détecter des musiques générées par les modèles d'IA génératifs tels que Suno ou Udio et déclare recevoir chaque jour plus de 20.000 pistes entièrement générées par IA, soit 18% des contenus mis en ligne quotidiennement sur la plateforme<sup>85</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- En première ligne face au déluge de contenus IA, les plateformes de streaming intègrent ou cherchent à intégrer un détecteur IA, soit en interne soit via un tiers (ex. le AI-Generated Detector de l'Ircam Amplify destiné aux labels, éditeurs, distributeurs et plateformes de streaming)<sup>86</sup>.
- Les artistes poussent pour que ces outils soient généralisés afin de les protéger et d'éviter une dilution de la rémunération sur les plateformes. La finalité espérée étant un outil capable de détecter sur quelle œuvre s'est entraîné un modèle.

### Gestion des redevances et suivi des revenus

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Gestion des droits 	Comptables, chargé de royalties	 Gain de temps  Qualité accrue	●●○ Technologie existante en évolution rapide	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



La distribution des revenus musicaux est un processus complexe (flux de micro-paiements de milliers de sources) où l'IA intervient pour fiabiliser, accélérer et anticiper. D'abord sur la répartition elle-même : il s'agit de s'assurer que chaque ayant droit reçoit ce qui lui revient, et de détecter d'éventuelles erreurs ou anomalies<sup>87</sup>. De même, elle peut croiser différentes bases (société de gestion, label, éditeur) et pointer des disparités. Enfin, elle peut aussi intervenir dans l'aide à la distribution contractuelle (contrats avec des multi-auteurs et multi-territoires) et la détection de fraudes dans les revenus.

#### Maturité technologique

- Éditeurs et labels ont intégré des solutions d'analyse de royalties manipulant de la data couplée à des règles et qui commencent à embarquer du *machine learning* pour détecter des anomalies.
- L'un des freins actuels à la maturité perçue est que les outils ne sont pas toujours *user-friendly* pour les ayants droit et fournissent encore majoritairement des relevés bruts peu lisibles. Un autre frein est lié à la dépendance de la qualité de la *data* en entrée et le manque d'interconnexions entre les outils et les bases de données.



#### Exemples d'application

- Outre-Atlantique, la startup Paperchain utilise l'IA pour prédire les royalties Spotify quotidiennes d'un artiste et lui permettre d'être payé en quasi-temps réel plutôt que d'attendre 2-3 mois<sup>88,89</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- Les artistes et ayants droits directs manifestent un désir pour plus de visibilité et de contrôle via des *dashboards* dédiés qui permettraient un suivi facilité<sup>90</sup>.
- Pour les majors et les principaux éditeurs, tout outil permettant d'améliorer la précision et de réduire les coûts de traitement dans le suivi des revenus représente un avantage différenciant important.
- La pression des membres pour plus de transparence encourage les organismes de gestion collective à se doter d'IA d'analyse explicite, mais l'adoption est progressive en raison de l'inertie des systèmes.

## Assistance et analyse juridique

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Gestion des droits 	Juristes musicaux, avocats spécialisés, indépendants	 Gain de temps	●○○ Technologie en développement	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Dans l'industrie musicale, les contrats (d'artistes, d'édition, de licence, de live, etc.) sont souvent longs et techniques. L'IA apporte deux bénéfices : la génération de documents juridiques standard et l'analyse assistée de contrats existants<sup>91</sup>. En génération, des outils de traitement du langage sont capables de produire un projet de contrat à partir de quelques informations structurées. Sur l'analyse, une IA juridique peut relire un contrat et en extraire les points clés ou les clauses à risque. On voit également l'IA utilisée comme assistant de recherche juridique, pour vulgariser des termes juridiques.

### Maturité technologique

- Il existe des modèles (comme GPT-4) très doués pour générer ou résumer du texte juridique générique. Toutefois, la musique a des spécificités contractuelles (ex: clauses de réversion, calculs de royauté complexes) sur lesquelles ces modèles ne sont pas formés en détail<sup>91</sup>.
- La maturité est plus avancée sur de l'analyse contractuelle pour résumer un contrat ou répondre à des questions. Toutefois, ces réponses n'excluent pas une vérification pour prévenir tout risque « d'hallucination » de l'outil.




### Exemples d'application

- Sans remplacer une expertise professionnelle, l'application de Legal tech *musiclawyer.ai* permet aux artistes d'uploader leurs contrats et accords de royalties, de les analyser pour par exemple extraire et signaler les clauses manquantes, les obligations unilatérales ou les risques d'indemnisation. L'utilisateur reçoit ainsi des suggestions de corrections ou des points de vigilance avant la signature<sup>92</sup>.

### Potentiel d'adoption

- Ceux n'ayant pas d'équipe légale dédiée (labels indépendants, artistes auto-produits) pourraient utiliser un générateur pour établir un contrat type rapidement, puis le faire valider par un juriste externe
- À l'inverse, pour les structures ayant des juristes en interne (majors, éditeurs), l'usage sera davantage celui d'un outil d'assistance pour gagner du temps, vérifier la cohérence sur des contrats volumineux ou pour produire rapidement un avenant type.

### Mixage et sonorisation automatisé de concerts

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Exploitation dérivée 	Ingénieurs du son live, régisseurs	 Qualité accrue  Meilleure expérience utilisateur	●○○ Technologie en développement	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Dans le domaine du spectacle vivant, des réflexions sont en cours sur l'IA pour aider à la sonorisation des concerts en temps réel. Les systèmes d'« audio intelligence » peuvent surveiller en permanence le son émis dans la salle et effectuer des ajustements automatiques pour garantir une expérience optimale au public.

Des fonctions prospectives porteraient sur un mixage prédictif, capable d'apprendre la structure du show et d'anticiper les éventuels changements.

#### Maturité technologique

- Les solutions entièrement autonomes ne sont pas encore largement déployées dans les tournées majeures, les recherches et prototypes portant majoritairement sur des consoles de mixage live « augmentées » par IA capables de gérer un feedback sonore en temps réel et de piloter certaines automatisations.
- La confiance en temps réel est cruciale et la variabilité des conditions (chaque performance est différente, chaque salle aussi) rend la tâche plus complexe que dans un environnement studio contrôlé.






#### Exemples d'application

- Un algorithme pourrait analyser les réactions de l'audience et ajuster l'ambiance sonore pour maximiser l'engagement du public ou modifier l'acoustique pour s'assurer que chaque siège bénéficie de la meilleure expérience audio<sup>30</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- La culture du live par essence organique et unique ne se prête pas aussi bien à l'adoption d'outil IA où la relation de confiance homme-machine est à construire. Dans un premier temps, ces outils fonctionnent davantage en mode conseil pour aider à monitorer la performance.
- L'intérêt à terme sera en cas d'application de soulager l'ingénieur du son live de certaines tâches stressantes en temps réel et d'assurer une qualité constante même en cas de conditions changeantes (acoustique de salle différente, public qui absorbe plus ou moins le son, etc.).

### Performances musicales augmentées

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts presentis
Musique	 Conception  Exploitation dérivée	Artistes-interprètes, concepteurs de spectacles et festivals	 Inspiration créative	 Technologie en développement	 Nouveaux usages sans impact métier



Au-delà des aspects techniques du son, l'IA peut aussi s'inviter sur scène aux côtés des artistes pour enrichir la performance d'une dimension artistique supplémentaire : improvisation en duo avec une IA, analyse de l'interaction avec l'audience, hologrammes d'artistes ou performance d'artistes virtuels fictifs. Ces performances augmentées cherchent à repousser les limites de la créativité live et explorer de nouvelles esthétiques. Cela reste souvent dans le circuit expérimental ou avant-gardiste (festivals d'arts numériques, etc.), mais petit à petit ces procédés pourraient inspirer le grand spectacle.

#### Maturité technologique

- Techniquement, beaucoup d'éléments existent séparément (IA générative musicale, hologrammes, etc.) mais les combiner en une prestation fluide est complexe et nécessite une robustesse face à l'imprévisibilité propre au live.
- A date, l'usage semble marginal et « gadget » avec une plus-value artistique et technologique à prouver au-delà de l'effet « wow ».

#### Exemples d'application

- Au Printemps de Bourges 2025, Édouard Ferlet a créé un dialogue entre deux pianos au moyen d'un système d'IA générative issu de Somax2 (Ircam)<sup>31</sup> et d'outils co-développés avec Sony CSL<sup>32</sup>.
- Des expérimentations ont lieu de DJ IA capable de mixer des morceaux en direct, de détecter l'humeur de la foule et d'ajuster la *playlist* en temps réel<sup>33</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- À court terme, l'usage est plutôt réservé aux artistes électro, contemporains, ou à des événements technologiques spécifiques dotés de certains moyens. L'IA sur scène est davantage perçue comme une curiosité d'avant-garde, circonscrite à des coups médiatiques ou artistiques ponctuels.
- Outre la technique, il y a l'acceptation du public, certains pourraient y voir un manque d'authenticité ou un artifice. Si l'adoption se fait, cela passera par une IA au service l'artiste et non l'inverse, en maintenant la présence humaine centrale.

## Traduction et adaptation multilingue de chansons

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Marketing & Exploitation dérivée	Auteurs, artistes-interprètes, traducteurs	Réduction des coûts Nouvelle source de revenus	●○○ Technologie en développement	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Avec la mondialisation des sorties musicales, la capacité de traduire une chanson et même de la faire réinterpréter dans une autre langue est un atout pour toucher de nouveaux marchés. L'IA intervient à deux niveaux :

- La traduction intelligente des paroles, en préservant autant que possible le sens, la rime et la métrique
- Ensuite, via le clonage de voix, la génération de l'interprétation chantée par la voix de l'artiste originale, mais dans la nouvelle langue

### Maturité technologique

- La traduction automatique générale (type DeepL, Google Translate)<sup>41</sup> est très performante, mais adapter des lyrics requiert plus de finesse (garder les rimes, respecter le rythme).
- Côté voix, la synthèse multilingue est déjà démontrée avec des IA de clonage comme Meta's Voicebox, capable de réemployer un timbre de voix dans différentes langues<sup>42</sup>. Couplé au chant, cela s'avère plus complexe mais faisable via la combinaison de plusieurs outils, sans que cela ne puisse pour le moment être utilisé pour un usage professionnel.




### Exemples d'application

- Des amateurs ont déjà réalisé des covers "IA" où la voix de Frank Sinatra chante en espagnol<sup>43</sup>, montrant que la technologie accessible permet ces curiosités.
- Spotify a annoncé en 2023 tester la traduction de podcasts avec la voix originale des podcasteurs, la chanson pourrait être la prochaine étape<sup>44</sup>.

### Potentiel d'adoption

- Pour les productions à fort budget, proposer un morceau directement dans plusieurs langues principales représente un levier pour d'internationalisation et de maximisation de l'audience sans nécessairement faire appel à un duo avec un artiste local.
- Cependant, du côté artistique cela interroge sur la « perte d'âme » d'une chanson et pourrait entraîner des versions génériques ou « forcées ». Si la technologie s'affine, il est probable de voir des tests sur un cas d'école pour tester la réaction du public.

### Assistance à la création et au montage de clips vidéo

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Promotion & Marketing	Réalisateurs, monteurs vidéo, graphistes	 Gain de temps  Réductions des coûts	●●○ Technologie existante en évolution rapide	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



L'IA peut alléger et accélérer la réalisation de clips musicaux, en générant soit des vidéos à partir de la musique, soit en assistant le montage via plusieurs applications concrètes :

- Synchronisation automatique des images et de la musique en analysant le rythme, l'ambiance sonore et la structure pour insérer les visuels pertinents
- Accélération du dérushage et création de formats courts (ex. repérage automatique des moments forts pour une vidéo virale pour les réseaux sociaux, découpe en clips courts)
- Conception d'animation, de visuels ou d'effets stylisés

#### Maturité technologique

- Pour l'assistance au montage, l'IA est capable de détecter les temps forts d'une piste audio pour automatiser les coupes et créer un montage synchronisé, même si l'affinage créatif demeure manuel.
- Les générateurs de clips musicaux automatisés ou à partir de textes produisent des résultats corrects en basse résolutions pour des vidéos simples mais la qualité visuelle reste inférieure à un tournage professionnel.





#### Exemples d'application

- La startup Rotor Videos permet à l'utilisateur d'uploader sa chanson et quelques clips vidéo, avant d'automatiquement monter un clip : l'outil analyse la piste audio pour caler les transitions sur le tempo et les changements d'intensité et génère en sortie une vidéo en quelques minutes<sup>48</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- C'est un moyen de disposer d'un contenu vidéo promotionnel à moindre frais pour des artistes indépendants ou de petits labels où un clip traditionnel serait hors budget.
- Même pour les artistes et structures établis, l'IA peut générer rapidement des déclinaisons de contenus adaptés aux réseaux sociaux (teasers, formats verticaux).
- Elle ne remplacera pas la vision d'un réalisateur pour un clip scénarisé et original, s'inscrivant davantage comme un assistant pour des tâches répétitives (trier des *rushes*, synchroniser des *cuts*) ou pour produire des visuels d'accompagnement (visuels scénographiques en concert, éléments vidéo pour des clips).

## Créations de contenus marketing

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Promotion & Marketing	Chargés de communication, graphistes marketing	 Gain de temps  Réduction des coûts  Inspiration créative	●●● Technologie existante	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Générer des visuels, des textes promotionnels, voire des vidéos teaser, sont autant de tâches marketing que l'IA peut prendre en charge en partie, permettant de produire plus de contenu promotionnel à moindre coût<sup>63</sup> :

- Fabrication de visuels pour les réseaux sociaux, de pochettes alternatives, des bannières d'évènements, etc.
- Rédaction ou ébauche de description d'album, publication sur les réseaux sociaux, voire communiqué de presse
- Suggestion d'idées d'animation et de concepts

### Maturité technologique

- Sur la génération d'images et de vidéos, les modèles génératifs (DALL-E<sup>64</sup>, Midjourney<sup>65</sup>) ont atteint une qualité quasi-professionnelle pour de nombreux styles visuels. Restent des limites sur les textes dans l'image (logo, typographie) et sur la modification de certains contenus où l'IA n'est pas fiable et nécessite l'intervention d'un créateur humain.
- Les modèles de langage (Le Chat<sup>66</sup>, ChatGPT<sup>67</sup>) sont suffisamment performants pour optimiser la rédaction et produire des textes cohérents, sous réserve de relecture.



### Exemples d'application

- Hannah Diamond, artiste *hyperpop* du label PC Music, a utilisé l'IA pour accélérer la conception d'artwork de ses visuels promotionnels, notamment sur son album *Perfect Picture*<sup>68</sup>.

### Potentiel d'adoption

- Les labels et agences de promotion intègrent progressivement ces outils dans leur workflow, soit en direct, soit via des prestataires spécialisés. Pour les musiciens indépendants, cela permet de produire du contenu sans tout concevoir par eux-mêmes.
- L'adoption se fait d'abord sur les volumes importants tandis que pour les contenus vitrine (pochette officielle, clip principal), on reste souvent sur du fait-main ou de la collaboration avec artistes visuels pour garantir l'originalité.
- Néanmoins, une vigilance éthique et qualitative existe sur la nécessité de préserver l'intégrité de l'identité artistique.

### Création de médias pour la scénographie

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Marketing & Exploitation dérivée	Scénographes, agences créatives, régisseurs	 Inspiration créative	●○○ Technologie en développement	●○○ Assistance sur des tâches existantes



L'intelligence artificielle s'invite aussi sur scène pour enrichir la création traditionnelle et concevoir des univers visuels évolutifs et interactifs. En amont d'un spectacle, elle peut faciliter la création d'images et de vidéos à destination de la scénographie d'un artiste en s'insérant dans le processus créatif et les outils des studios :

- Génération de concepts visuels et de maquettes 3D du décor
- Exploration d'idées
- Création partielle d'éléments à incorporer

#### Maturité technologique

- Côté conception, l'IA est déjà intégrée dans certains logiciels (ex: plugins de génération de décor dans Unreal Engine, ou Adobe Firefly pour concevoir des éléments scéniques) et les créateurs adaptent leurs pratiques pour intégrer des outils de génération vidéo <sup>49</sup>.
- En revanche, pour la scénographie adaptative, avec des visuels créés à la volée par une IA en temps réel en réaction à une ambiance, la technologie est coûteuse pour du temps réel HD et nécessite un contrôle humain <sup>50</sup> pour éviter des résultats visuels incohérents.



#### Exemples d'application

- Pour la production de *The End of Genesis* à la sphère de Las Vegas, les outils génératifs alimentés par l'IA, notamment Stable Diffusion et les modèles d'apprentissage automatique personnalisés, ont joué un rôle crucial dans la création de visuels dynamiques et évolutifs qui réagissaient à la musique en temps réel <sup>51</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- Lors du processus de création d'une tournée, la possibilité de créer plus facilement du contenu et d'explorer de nombreuses alternatives peut permettre aux scénographes et créateurs de shows d'apporter une touche inédite dans la différenciation visuelle.
- Les plus petites productions pourraient bénéficier de contenus visuels travaillés ou pré-générés par IA pour enrichir leur concert sans exploser les coûts.
- A l'inverse, à court terme l'adoption d'une technique plus poussée se fera surtout sur des tournées de grande envergure où le budget permet d'avoir à disposition le matériel et les compétences adéquats.

## Gestion des réseaux sociaux

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Promotion & Marketing	Community managers, artistes auto-produits	 Gain de temps	●●● Technologie existante	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Les IA aident à gérer les réseaux sociaux des artistes de manière plus fine et plus efficace. D'une part via l'automatisation intelligente de la publication : préparer un calendrier de posts, générer automatiquement des variations de légendes et les publier aux créneaux optimaux. D'autre part, l'IA sert à la veille sur les tendances réseaux pour alerter sur la viralité d'une *trend*. Certains outils vont plus loin avec des *chatbots* qui interagissent avec la communauté, par exemple un assistant virtuel peut répondre aux questions fréquentes des fans en DM <sup>69</sup>.

### Maturité technologique

- Des plateformes comme Meta, X et TikTok intègrent nativement de l'IA pour l'optimisation, tout comme de nombreuses suites externes qui ont ajouté des fonctionnalités d'IA (Hootsuite, Sprout Social) <sup>70</sup>.
- L'IA conversationnelle derrière les *chatbots* est en progrès grâce au LLM, avec des interactions avec la *fanbase* plus fluides, mais nécessite un paramétrage étroit et une certaine prudence pour assurer une maîtrise du ton <sup>69</sup>.




### Exemples d'application

- Mark Tuan, ex-membre de Got7, a lancé au printemps 2024 un avatar conversationnel baptisé « Digital Mark », développé avec Soul Machines et propulsé par GPT d'OpenAI. Cet IA jumeau répond 24 h/24 aux questions des fans, partage des coulisses et renforce l'engagement sans intervention humaine directe à chaque interaction <sup>71</sup>.

### Potentiel d'adoption

- Pour les artistes sans équipe, les outils permettent de professionnaliser leur communication et d'autopiloter une partie de leurs réseaux.
- Les *community managers* au sein de structures plus importantes adoptent aussi ces solutions, principalement pour gérer la multiplicité des plateformes, des interactions et amplifier la présence.
- Certains artistes ou labels veulent garder un contrôle humain total sur la voix qui s'exprime sur leurs comptes officiels, par crainte d'une maladresse d'IA. Ainsi, ils pourraient n'adopter que les volets *analytics*, mais pas l'automatisation de publication.

## Automatisation des campagnes promotionnelles

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Promotion & Marketing	Responsables marketing et CRM	 Gain de temps  Réduction des coûts	●●● Technologie existante	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



L'IA peut piloter de bout en bout des campagnes promotionnelles complexes en optimisant les paramètres en temps réel<sup>72</sup>. En musique, cela signifie qu'au lieu de paramétrer manuellement des dizaines de variantes d'annonces (par territoire, par tranche d'âge, par centre d'intérêt fan de tel artiste), on peut confier à l'IA le soin de tester toutes ces combinaisons et de converger vers celles qui donnent le plus de clics ou d'écoutes. L'ensemble de ces automatisations vise à augmenter le taux de conversion des campagnes (plus de billets vendus, plus de streams, etc.).

### Maturité technologique

- L'ère des plateformes *IA-driven* est là<sup>73</sup>, avec des outils très aboutis et utilisées dans tous les secteurs commerciaux. Dans la musique, elles ont la spécificité de pouvoir suivre aussi des conversions « *softs* » (écoute sur Deezer) en plus des conversions achats.
- Côté CRM, des logiciels (HubSpot) existent pour calibrer l'envoi des emails marketing de façon intelligente (choix du bon visuel, du bon timing)<sup>74</sup>.
- Techniquement, une limite est la vie privée : les IA pourraient théoriquement en faire plus avec des données personnelles mais les régulations imposent des gardes-fous, inégaux selon les territoires.



### Exemples d'application

- La régie publicitaire Spotify Ad Studio, s'appuie sur l'IA pour automatiser l'optimisation des canaux et des moments de diffusion des annonces, maximisant ainsi la portée et l'efficacité des campagnes sans intervention humaine sur chaque configuration<sup>75</sup>.

### Potentiel d'adoption

- Déjà adeptes, les majors et labels ont les volume de budget et de données pour faire appel à ces outils sur certaines étapes. Par exemple, un major qui gère 50 campagnes ads par mois ne peut pas toutes les micro-optimiser manuellement.
- Les artistes autopromus eux, à défaut d'outils plus avancés, bénéficient indirectement de ces IA car les plateformes publicitaires les intègrent par défaut. Un artiste qui « *booste* » une publication sur Facebook utilise parfois sans le savoir l'IA de Meta qui va trouver l'audience.

## Managers IA

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	 Promotion & Marketing	Managers d'artistes, agents	 Gain de temps	●○○ Technologie en développement	●●○ Automatisation d'une partie des tâches



Un agent virtuel capable d'épauler un artiste dans la gestion de sa carrière au quotidien : c'est l'ambition des « managers IA ». Un tel agent (sous forme d'application ou d'assistant vocal) pourrait cumuler plusieurs des fonctions évoquées précédemment et les orchestrer de façon cohérente <sup>76</sup> :

- Réaliser des plans de sortie personnalisés
- Conseiller sur des décisions stratégiques basés sur la data
- Gérer le planning et répondre automatiquement à certaines sollicitations

### Maturité technologique

- Il n'existe pas de produit abouti à ce jour, la technologie est principalement au stade de briques séparées. Aucune IA ne remplit l'ensemble de ces fonctions de façon intégrée et fiable. La maturité est faible et reste un horizon vers lequel des expérimentations tendent.
- Cependant, les briques techniques existent (LLM pour dialoguer, systèmes de recommandation pour les choix stratégiques, planification automatique) : le défi est de les combiner et de leur donner accès aux bonnes données pour atteindre un niveau de contextualisation très élevé et répondre à la variabilité des carrières.




### Exemples d'application

- À partir de quelques informations sur un artiste et sa musique, MNGRS.AI est capable d'ébaucher un calendrier de contenus et d'actions promotionnelles, et à a pour objectif affiché de devenir une vraie plateforme de managements d'artistes <sup>77</sup>.

### Potentiel d'adoption

- Les premiers bénéficiaires potentiels sont les artistes autoproduits sans manager humain, éventuellement débordés par la charge d'organisation.
- Paradoxalement, certains managers ayant en charge plusieurs artistes pourrait demander à l'IA de suivre des indicateurs et d'effectuer un rôle d'assistant interne pour permettre de se consacrer aux aspects difficilement remplaçables comme les négociations.
- Le management compte un fort aspect émotionnel, empathique que l'IA ne sait pas reproduire, ce qui est un frein indéniable.

### Préservation du savoir-faire et transmission

Secteur	Étape	Métier(s) concerné(s)	Intérêt du cas d'usage	Maturité technologique	Impacts pressentis
Musique	Exploitation dérivée 	Musiciens enseignants, chercheurs	 Qualité accrue  Meilleure expérience utilisateur	●○○ Technologie en développement	●○○ Assistance sur des tâches existantes



L'IA et les technologies associées (capture de données) offrent la possibilité de préserver numériquement le savoir-faire musical pour les générations futures, en allant au-delà de la simple partition ou enregistrement audio. Une IA peut analyser des centaines d'heures d'enregistrements d'un facteur instrumental ou d'un chef d'orchestre pour créer une « empreinte technique ». Toute cette préservation active vise à ce que le savoir-faire ne se perde pas avec le temps, et l'IA sert de dépositaire intelligent : elle stocke, analyse, et peut même aider à ré-apprendre ces savoirs plus tard.

#### Maturité technologique

- La technologie de capture (vidéo 360, motion capture) est au point pour réaliser des enregistrements 3D mais reste à développer pour des gants connectés qui pourraient enregistrer la manière précise dont un artiste ou un facteur effectue des gestes (vitesse, pression).
- Combiner les éléments du savoir-faire musical en outils pédagogiques et plateformes de transmission n'en est qu'à ses débuts car cela demande l'ingénierie sur mesure et une ergonomie adaptée pour de la formation et de la transmission.

#### Exemples d'application

- Kouyou au Maroc est un projet d'IA qui archive les chants et rituels Gnawa et peut répondre aux questions des musiciens ou chercheurs sur ce patrimoine<sup>93</sup>.
- Immersify a capté Luxtorpeda en live avec un micro ambisonique et une caméra 360° en bord de scène, recréant l'immersion public-groupe pour archiver concert et ambiance<sup>94</sup>.

#### Potentiel d'adoption

- Pouvoir faire revivre des méthodes de grands musiciens ou disposer d'archives interactives représente un atout pédagogique énorme pour les écoles de musique et conservatoire. L'adoption dépendra du coût et de la disponibilité de ces outils.
- Les institutions patrimoniales poussent déjà pour archiver (ex. capture 360° de concerts, projets d'archivage ethnomusicologique avec IA<sup>95</sup>).
- Les artistes, selon leur sensibilité, peuvent adhérer au fait de transmettre leur savoir par ces moyens.

PARTIE D

# Annexes méthodologique

## ANNEXES MÉTHODOLOGIQUES | LISTE DES ENTRETIENS RÉALISÉS

Au cours des mois de mars à mai 2025, une trentaine d'entretiens avec des professionnels de la filière de la musique ont été réalisés afin de recueillir leurs attentes et besoins opérationnels, ainsi que leurs perspectives sur l'IA, qu'ils utilisent ou non ces technologies aujourd'hui.

<b>Benjamin Sauzay</b> , directeur de la stratégie et des relations extérieures de l'ADAMI	20/03/2025	<b>Stéphane Henninot</b> , responsable musique à la FNAC, et <b>Alexandra Redin</b> , responsable relations presse – relations publiques	09/04/2025
<b>Kevin Moignoux</b> , secrétaire général du SIRTl	21/03/2025	<b>Geoffroy Soler</b> , Directeur Général de Henri SELMER et secrétaire général de la CSFI, et <b>Caroline Baroux-Desvignes</b> , déléguée générale de la CSFI	09/04/2025
<b>Philippe Gautier</b> , secrétaire général, et <b>Laurent Tardif</b> , juriste du SNAM-CGT	24/03/2025	<b>Maïa Bensimon</b> , déléguée Générale du SNAC, <b>Siegfried Canto</b> , compositeur, <b>Sylvain Morizet</b> , compositeur, et <b>Christophe Heral</b> , compositeur	10/04/2025
<b>Benoît Carré</b> , chanteur, compositeur et musicien	26/03/2025	<b>Amandine Pras</b> , directrice de la recherche et de l'innovation au CNSMDP, et <b>Alexis Ling</b> , chef du service audiovisuel au CNSMDP	15/04/2025
<b>Gérald Olivon</b> , Head of Production chez bSHARP	26/03/2025	<b>Thomas Held</b> , Directeur Général de Fimalac Entertainment	18/04/2025
<b>Laurent Cabrillat</b> , président et co-fondateur HEY! Studios, et <b>David Gana</b> , directeur général et co-fondateur HEY! Studios	26/03/2025	<b>Eric Denut</b> , General Manager Universal Music Publishing Classics & Screen France, Senior GM Classics & Screen Group	24/04/2025
<b>Stéphane Krasniewski</b> , directeur du festival Les Suds et président du SMA, et <b>Lizon Renard</b> , chargée des affaires publiques	27/03/2025	<b>Alexis Metaoui</b> , Chief Digital Officer chez Because Music, et <b>Benjamin Falk</b> , Head of Data chez Because Music	25/04/2025
<b>Thomas Jamois</b> , Directeur Général de Wise Music France	31/03/2025	<b>Émilie Trebouvil</b> , secrétaire générale du SNEP, et <b>Karine Aubry</b> , SVP People, Inclusion & Culture chez Universal Music Groupe	28/04/2025
<b>Suzanne Combo</b> , déléguée générale de la GAM	01/04/2025	<b>Matthias Leullier</b> , Directeur Général Adjoint chez Live Nation France	29/04/2025
<b>Jack Aubert</b> , Directeur Général Adjoint de l'AFDAS, <b>Jean Condé</b> , Directeur de la prospective et de l'observatoire de l'AFDAS, et <b>Cédric Pellissier</b> , conseiller culture à l'AFDAS	02/04/2025	<b>Romain Becker</b> , Chief Marketing Product & Operations chez Believe, et <b>Antoine Jacoutot</b> , Chief Technology Officer chez Believe	29/04/2025
<b>Hughes Vinet</b> , directeur de l'innovation et des moyens de la recherche à l'Ircam	02/04/2025	<b>Yvan Boudillet</b> , co-fondateur de Music Tech Europe	30/04/2025
<b>Cécile Rap-Veber</b> , Directrice Générale Gérante de la SACEM, et <b>David El Sayegh</b> , Directeur Général adjoint de la SACEM	03/04/2025	<b>Denis Declerck</b> , délégué général de La Scène Indépendante, et <b>Rina Seegolam</b> , coordinatrice d'événements et cheffe de projet live	13/05/2025
<b>Emily Gonneau</b> , CEO Unicum Music et nùagency, fondatrice de Causa	03/04/2025	<b>Céline Lepage</b> , déléguée générale à la FELIN, et <b>Pierre-Alexandre Gauthier</b> , Directeur Général de Z Production, Président d'In Ouïe Production, Gérant de PAG Éditions et fondateur de Palmier Rouge	15/05/2025
<b>Julie Knibbe</b> , fondatrice et Chief Product and Technology Officer de Music Tomorrow	04/04/2025		
<b>Juliette Metz</b> , Directrice Générale chez Encore Merci et présidente de la CSDEM	04/04/2025		
<b>Joëlle Farchy</b> , professeur des universités et directrice scientifique	08/04/2025		
<b>Aurélien Héroult</b> , Chief Innovation Officer chez Deezer, et <b>Ludovic Pouilly</b> , SVP Institutional & Music Industry Relations chez Deezer	08/04/2025		
		Et d'autres qui n'ont pas souhaité que leur nom apparaisse ici mais qui sont tout autant remerciés	

## ANNEXES MÉTHODOLOGIQUES | SOURCES CARTOGRAPHIE DES CAS D'USAGE (1/5)

1. ActuaIA - Muzeek : <https://www.actuia.com/actualite/decouvrez-muzeek-la-startup-lancee-par-andre-manoukian-et-philippe-guillaud/>
2. France Orchestres - Aiva : <https://france-orchestres.com/actualites/lintelligence-artificielle-compositrice-de-musique-symphonique/>
3. Orange (Hello Future) - Udio, Suno : <https://hellofuture.orange.com/fr/audio-suno-la-musique-generee-par-ia-deja-competitive-sur-les-commandes-a-faible-valeur-ajoutee/>
4. Bpifrance – Synchronisation audio/vidéo : <https://presse.bpifrance.fr/matchtune-facilite-le-quotidien-des-createurs-de-contenus-grace-a-lia-et-leve-35-millions-deuros#:~:text=d%C3%A9j%C3%A0%20avec%20plusieurs%20content%20creators>
5. DataScientest – Génération de paroles : <https://datascientest.com/comment-devenir-lyriciste-agree-grace-au-deep-learning>
6. Makery - Flow Machines : <https://www.makery.info/2016/10/14/comment-l-ia-de-sony-flow-machines-se-prend-pour-les-beatles/>
7. ActuaIA – Instrument expérimental IA : <https://www.actuia.com/actualite/google-presente-nsynth-super-instrument-utilisant-lintelligence-artificielle/>
8. Gearnews – Synthétiseur IA : <https://www.gearnews.com/ai-synthesis-synth/>
9. Audiofanzine – Voix synthétique : <https://fr.audiofanzine.com/autre-bundle-d-effet-ou-multieffet/izotope/nectar-4-advanced/editorial/tests/test-d-izotope-nectar-4-advanced.html>
10. ZDNet – Synthèse vocale : <https://www.zdnet.fr/actualites/wavenet-google-repousse-un-peu-plus-loin-les-limites-de-la-synthese-vocale-39841800.htm>
11. MusicRadar – Correction vocale : <https://www.musicradar.com/reviews/antares-auto-tune-pro-11-review>
12. Le Monde - Deepfakes musicaux : [https://www.lemonde.fr/culture/article/2023/10/11/quand-l-intelligence-artificielle-cree-des-deepfakes-musicaux\\_6193851\\_3246.html](https://www.lemonde.fr/culture/article/2023/10/11/quand-l-intelligence-artificielle-cree-des-deepfakes-musicaux_6193851_3246.html)
13. Music Business Worldwide - Tencent Music & morceaux générés par IA : <https://www.musicbusinessworldwide.com/over-1000-songs-human-mimicking-ai-vocals-have-been-released-by-tencent-music-in-china-one-of-them-has-100m-streams/>
14. Forbes - Grimes (voix IA) : <https://www.forbes.com/sites/antoniopequeno/2023/06/12/grimes-helps-artists-distribute-songs-using-her-ai-voice-if-they-pay-royalties-heres-how-it-works/>
15. Courrier international – Simulateur de voix d'artistes : <https://www.courrierinternational.com/article/intelligence-artificielle-les-fans-chinois-d-une-pop-star-fabrique-son-grand-retour-grace-a-l-ia>
16. Music Insiders - Mixage audio : <https://www.music-insiders.com/blog/limpact-de-l-ia-sur-le-mixage-audio-dans-l-industrie-musicale>
17. MIDiA Research – Impact des outils IA sur la production : <https://www.midiaresearch.com/blog/ai-will-transform-music-the-question-is-how>
18. MIDiA Research – Assistance à la production musicale : <https://www.midiaresearch.com/reports/the-state-of-music-ai-the-consumer-opportunity-lies-in-modification-not-generation>
19. Ars Technica - Mastering automatique : <https://arstechnica.com/ai/2024/02/mastering-music-is-hard-can-one-click-ai-make-it-easy/>
20. Water & Music - Outils créatifs : <https://www.waterandmusic.com/left-to-our-own-devices-the-state-of-creative-ai-tools-for-artists/>
21. MusicTech - Mastering IA : <https://musictech.com/features/trends/ai-mastering-artists-engineers-music/>
22. Arsonor - Production audio : <https://arsonor.com/lintelligence-artificielle-ia-dans-le-studio-de-production-audio-5-6/>
23. Blast - Beatles IA : <https://www.blast-info.fr/articles/2023/ia-beatles-beatles-martyrises-ou-beatles-liberes>
24. Deezer – Séparation de sources audio : <https://deezer.io/releasing-spleeter-deezer-r-d-source-separation-engine-2b88985e797e>
25. Radio World – Séparation de voix : <https://www.radioworld.com/tech-and-gear/products/audioshake-unveils-ai-voice-separation-tool>
26. Forbes – Contextualisation des données d'audience : <https://www.forbes.com/sites/andreazarczynski/2023/07/31/how-ai-music-startup-audioshake-is-expanding-content-localization/>
27. MusicTech – Séparation de stems pour les DJ : <https://musictech.com/news/gear/algorithm-free-update-djay-pro-improved-stem-separation-audioshake/>
28. Towards Data Science - Transcription multi-modale : <https://towardsdatascience.com/exploring-music-transcription-with-multi-modal-language-models-af352105db56/>
29. SkillenAI - Transcription multi-modale : <https://skillenai.com/exploring-music-transcription-with-multi-modal-language-models>
30. Flux Magazine – IA & Live entertainment : <https://fluxmagazine.com/ais-next-move-into-live-entertainment/>
31. Forum Ircam - Somax 2 : <https://forum.ircam.fr/projects/detail/somax-2/>

## ANNEXES MÉTHODOLOGIQUES | SOURCES CARTOGRAPHIE DES CAS D'USAGE (2/5)

29. Maddyne - Transcription de partition : <https://www.maddyne.com/2023/07/19/touche-musicale-intelligence/>
30. Flux Magazine – IA & Live entertainment : <https://fluxmagazine.com/ais-next-move-into-live-entertainment/>
31. Forum Ircam – Outil d'improvisation musicale : <https://forum.ircam.fr/projects/detail/somax-2/>
32. Le Monde - Pianos IA : [https://www.lemonde.fr/culture/article/2025/04/17/pianos-ia-et-moments-magiques-au-printemps-de-bourges\\_6596913\\_3246.html](https://www.lemonde.fr/culture/article/2025/04/17/pianos-ia-et-moments-magiques-au-printemps-de-bourges_6596913_3246.html)
33. Medium (Innovation Machine) - AI DJ : <https://medium.com/innovation-machine/ai-is-the-dj-6160142ccc9>
34. L'Éclaireur – Innovations plateformes de streaming : <https://leclaireur.fnac.com/article/589352-deezer-se-reinvente-pour-appater-un-nouveau-public/>
35. Cairn.info – Algorithmes de recommandation : <https://shs.cairn.info/revue-questions-de-communication-2023-1-page-241.htm>
36. The Telegraph – Identification de talents : <https://www.telegraph.co.uk/music/news/talent-scouts-music-industry-demise/>
37. Music Business Worldwide – Identification de talents : <https://www.musicbusinessworldwide.com/warner-is-signing-double-the-number-of-artists-via-ai-driven-ar-tool-sodatone-than-it-did-last-year-now-its-hired-a-global-head-of-data-science/#:~:text=Sodatone%20uses%20machine%20learning%20to,waves%20online%20to%20WMG%E2%80%99s%20team>
38. Digital Music News – Consolidation des données d'audience : <https://www.digitalmusicnews.com/2025/01/13/chartmetric-year-end-review-music-data-2024/>
39. Music Business Worldwide – Découverte d'artistes : <https://www.musicbusinessworldwide.com/viberate-publishes-research-on-how-music-industry-professionals-use-streaming-services-for-artist-discovery/>
40. Music Business Worldwide – Détection de plagiat de paroles : <https://www.musicbusinessworldwide.com/spotify-just-invented-ai-technology-that-will-police-songwriter-plagiarism/>
41. PR Newswire – Traduction automatisée : <https://www.prnewswire.com/news-releases/deep-annonce-le-lancement-de-sa-fonction-clarify--une-interactivite-revolutionnaire-pour-des-traductions-de-qualite-superieure-302391484.html>
42. L'Éclaireur – Modèle génératif de synthèse vocale : <https://leclaireur.fnac.com/article/312321-meta-devoile-voicebox-un-modele-dia-generatif-pour-la-synthese-vocale/>
43. SoundCloud – Covers IA : <https://soundcloud.com/how-do-you-fly-this-thing/sets/frank-sinatra-ai-covers>
44. Newsroom – Traduction vocale automatisée : <https://newsroom.spotify.com/2023-09-25/ai-voice-translation-pilot-lex-fridman-dax-shepard-steven-bartlett/>
45. MusicTech – Classification du catalogue : <https://musictech.com/news/cyanite/>
46. Universal Production Music – Audio matching : <https://www.universalproductionmusic.com/en-us/tools/similarity-search>
47. Audiocipher – Recherche de sample : <https://www.audiocipher.com/post/splice-ai>
48. Music Business Worldwide – Montage vidéo automatisé : <https://www.musicbusinessworldwide.com/lyricfind-acquires-rotor-videos-and-partners-with-cd-baby/>
49. Moon Event - Scénographie de concerts : <https://www.moon-event.fr/ia-une-precieuse-source-dinspiration-pour-la-scenographie-evenementielle/>
50. Belphégor (OpenEdition) – Création scénique : <https://journals.openedition.org/belphégor/6038>
51. Y.M.Cinema - Anyma à la Sphère de Las Vegas : <https://ymcinema.com/2025/01/30/the-making-of-anymas-the-end-of-genesis-at-the-las-vegas-sphere>
52. Inside The Industry - DistroKid vs TuneCore : <https://insidetheindustry.com.wordpress.com/2023/03/24/which-music-distributor-is-better-distrokid-or-tunecore>
53. Music in Africa – Service de distribution automatisé : <https://www.musicinafrica.net/fr/magazine/tunecore-devoile-social-platforms-un-service-de-distribution-de-musique-sur-les-medias>
54. Les Échos – Suppression de titres IA : <https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/spotify-supprime-des-dizaines-de-milliers-de-morceaux-generes-par-lia-1941857>
55. IRCAM - Indexation musicale : <https://www.ircam.fr/projects/pages/indexation-automatique-de-morceaux-de-musique>

## ANNEXES MÉTHODOLOGIQUES | SOURCES CARTOGRAPHIE DES CAS D'USAGE (3/5)

56. Music Ally – Indexation musicale : <https://musically.com/2022/05/04/soundcloud-acquires-ai-music-tagging-startup-musiiio/>
57. Le Monde – Bibliothèque de musique libre de droits : [https://www.lemonde.fr/economie/article/2019/02/15/les-fausses-notes-de-la-musique-libre-de-droits\\_5423764\\_3234.html](https://www.lemonde.fr/economie/article/2019/02/15/les-fausses-notes-de-la-musique-libre-de-droits_5423764_3234.html)
58. CNM Lab - Data & musique : <https://cnmlab.fr/en/short-wave/data-in-music/>
59. IBM (Think Blog) – Fôret aléatoire : <https://www.ibm.com/fr-fr/think/topics/random-forest>
60. La Scène - Programmer des festivals : <https://www.lascene.com/infoscenes/logiciel-programmer-festivals>
61. PRWeb – Développement de carrières : <https://www.prweb.com/releases/tunecore-publishes-first-ever-tunecore-accelerator-report-showcasing-artist-development-and-growth-through-the-pioneering-program-302037263.html>
62. Music Ally – Augmentation de l'audience : <https://musically.com/2024/01/18/tunecore-says-its-accelerator-grew-tracks-us-streams-by-16/>
63. Indie Montréal - Marketing musical : <https://www.indiemontreal.ca/fr/blog/lintelligence-artificielle-en-marketing-musical>
64. LeBigData – Créativité graphique : <https://www.lebigdata.fr/dall-e-3-quand-l-ia-redessine-les-frontieres-de-ta-creativite>
65. LeBigData – Création images : <https://www.lebigdata.fr/midjourney-6-0-avancee-majeure-creation-images-ia>
66. Franceinfo - Mistral AI : <https://www.franceinfo.fr/internet/intelligence-artificielle/intelligence-artificielle-lapplication-le-chat-du-francais-mistral-ai-telechargee-plus-d-un-million-de-fois>
67. Le Monde - OpenAI : [https://www.lemonde.fr/idees/article/2024/12/09/avec-orion-openai-prend-le-risque-d-une-perde-de-contrôle\\_6438897\\_3232.html](https://www.lemonde.fr/idees/article/2024/12/09/avec-orion-openai-prend-le-risque-d-une-perde-de-contrôle_6438897_3232.html)
68. Wired – Utilisation de l'IA par une artiste pour son album : <https://www.wired.com/story/hannah-diamond-has-cracked-the-code-ai-music/>
69. France Numérique – Gestion des réseaux sociaux : <https://www.francenum.gouv.fr/guides-et-conseils/communication-et-publicite/reseaux-sociaux/comment-ameliorer-la-gestion-des-reseaux-sociaux>
70. LeBigData – Réseaux sociaux : <https://www.lebigdata.fr/meta-ai-google-tiktok>
71. AP News – Digitalisation d'artiste : <https://apnews.com/article/mark-tuan-kpop-digital-avatar-25d8bcbbc551fab42de876b4b8210327>
72. Novecore (Blog) – Marketing automatisé : <https://blog.novecore.com/automation-in-music-marketing-the-future-of-promotion/>
73. Merca2.0 – Optimisation de campagnes : <https://www.merca20.com/meta-introduces-new-advantage-ai-features-this-is-how-you-can-optimize-your-campaigns/>
74. Bpifrance (BigMedia) - Marketing & IA : <https://bigmedia.bpifrance.fr/nos-dossiers/lintelligence-artificielle-au-service-du-marketing>
75. Sprinkl - Marketing automatisé : <https://www.sprinkl.com/blog/ai-in-marketing-automation/>
76. Lucide8 – Manager IA : <https://magazine.lucide8.com/a-quoi-sert-un-agent-ia-dans-la-musique/>
77. Music Ally - Manager IA : <https://musically.com/2024/01/25/can-an-ai-be-a-music-manager-two-ex-midem-execs-are-finding-out/>
78. Le Monde (Pixels) - Shazam : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/12/13/trois-copains-un-genie-de-la-musique-et-des-sms-aux-origines-de-shazam\\_5229082\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/12/13/trois-copains-un-genie-de-la-musique-et-des-sms-aux-origines-de-shazam_5229082_4408996.html)
79. arXiv - Audio fingerprinting : <https://arxiv.org/abs/2402.13957>
80. AIR Media-Tech - Content ID : <https://air.io/en/common-misconceptions-about-youtubes-content-id-system/>
81. Music Business Worldwide – Suivi des royalties : <https://www.musicbusinessworldwide.com/sacem-teams-with-ibm-to-build-transparent-online-royalty-system/>
82. Music Business Worldwide – Protection de copyright : <https://www.musicbusinessworldwide.com/pex-acquired-by-copyright-protection-and-content-monetization-company-vobile/>
83. BMAT – Suivi des utilisations : <https://www.bmat.com/music-operating-system/>
84. Libération - Deezer & contenus générés par IA : [https://www liberation.fr/culture/musique/deezer-ouvre-les-hostilites-contre-ia-pour-mieux-remunerer-les-artistes-20250124\\_0G6RS4DRZ5CXRIQSQXWSQVFMRI/](https://www liberation.fr/culture/musique/deezer-ouvre-les-hostilites-contre-ia-pour-mieux-remunerer-les-artistes-20250124_0G6RS4DRZ5CXRIQSQXWSQVFMRI/)
85. Ouest-France - Deezer & contenus générés par IA : <https://www.ouest-france.fr/high-tech/intelligence-artificielle/info-ouest-france-deezer-30-000-titres-generes-par-ia-arrivent-chaque-jour-18-pourcent-des-contenus-970a7a60-19e1-11f0-a759-74724e64dd56>

## ANNEXES MÉTHODOLOGIQUES | SOURCES CARTOGRAPHIE DES CAS D'USAGE (4/4)

86. Music Business Worldwide – Détection de contenus générés par IA : <https://www.musicbusinessworldwide.com/ircam-amplify-unveils-ai-tool-to-detect-ai-generated-music/>
87. Copyright Insights – Interview du CEO de UniteSync : <https://copyrightinsights.com/interview/carlos-palop-ceo-unitesync/>
88. Music Business Worldwide – Innovation dans le versement des royalties : <https://www.musicbusinessworldwide.com/unitedmasters-is-now-offering-1m-advances-to-indie-artists-and-real-time-streaming-royalties/>
89. Hypebot - Innovation dans le versement des royalties : <https://www.hypebot.com/hypebot/2019/10/paperchain-advances-60k-spotify-royalties-in-30-minutes.html>
90. Xposure Music (Blog) - Prédications des royalties : <https://info.xposuremusic.com/article/ai-and-royalty-forecasting-how-machine-learning-is-helping-musicians-plan-their-earnings>
91. Loeb & Loeb – LegalTech : <https://www.loeb.com/en/insights/publications/2023/10/a-look-ahead-ai-in-the-music-industry>
92. DJ Mag – Analyse juridique des contrats d'artistes : <https://djmag.com/news/ai-powered-platform-helps-artists-music-contracts-and-royalty-agreement-issues>
93. L'ODJ – Préservation du patrimoine Gnawa : [https://www.lodj.ma/Kouyou-l-intelligence-artificielle-au-service-du-patrimoine-Gnawa\\_a263871.html](https://www.lodj.ma/Kouyou-l-intelligence-artificielle-au-service-du-patrimoine-Gnawa_a263871.html)
94. Immersify – Captation de concerts à 360°: <https://immersify.eu/wp-content/uploads/2020/05/Guidelines-Ambisonic-audio-production-1.0.pdf>
95. L'Opinion – Préservation du patrimoine musical : [https://www.lopinion.ma/L-intelligence-artificielle-au-service-de-la-musique-arabo-andalouse-preserver-transmettre-et-innover\\_a263871.html](https://www.lopinion.ma/L-intelligence-artificielle-au-service-de-la-musique-arabo-andalouse-preserver-transmettre-et-innover_a263871.html)
96. Unsplash – Photos libres de droits : <https://unsplash.com/fr>

## Contacts BearingPoint :

### **Nicolas Reffait**

nicolas.reffait@bearingpoint.com  
+ 33 6 21 01 07 23

### **Claire Di Felici**

claire.difelici@bearingpoint.com  
+33 6 18 25 21 01

### **Arthur Thiré**

arthur.thire@bearingpoint.com  
+33 6 71 18 41 21

## Contacts CNM :

**Séverine Morin**, Conseillère auprès de la  
direction générale pour les transitions et  
l'innovation  
severine.morin@cnm.fr

**Xavier Tumminello**, Chef de projet innovation  
xavier.tumminello@cnm.fr

**BearingPoint**<sup>®</sup>