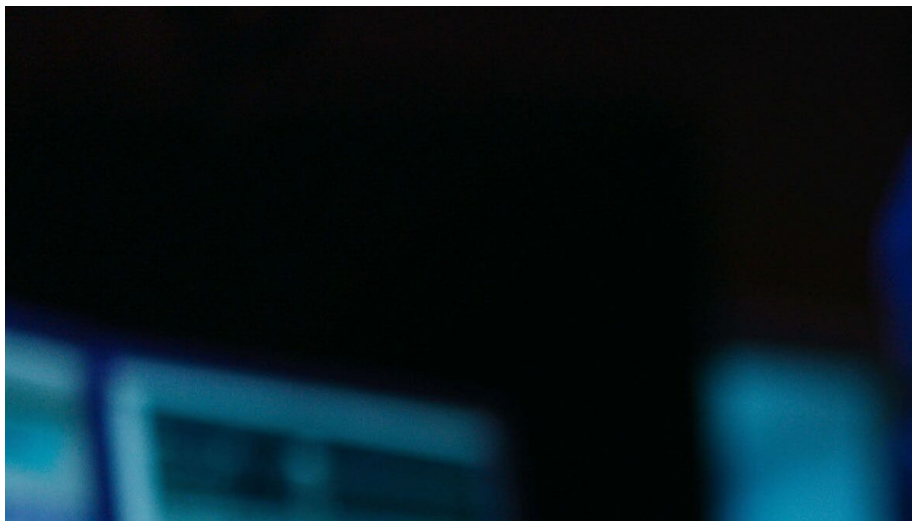
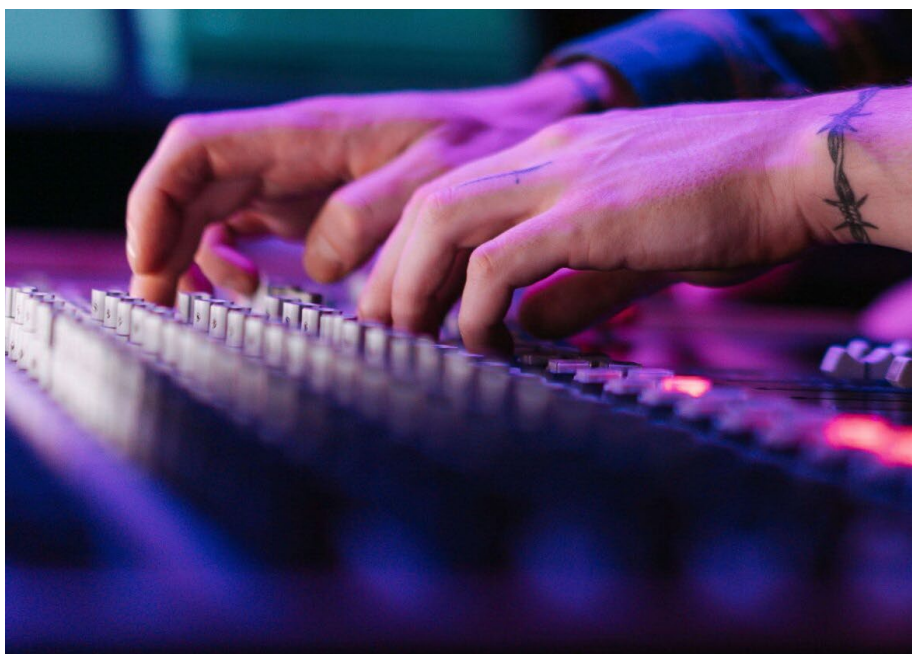


À l'heure de l'IA
OBSERVATOIRE DES MÉTIERS
dans les industries culturelles et créatives

Note de conjoncture sur l'emploi des
MONTEURS SON ET MIXEURS



MONTEURS SON ET MIXEURS



Note de conjoncture sur l'emploi des monteurs son et mixeurs
Observatoire des métiers à l'heure de l'IA dans les industries culturelles et créatives

Méthodologie

- Les données sur l'emploi analysées dans cette note sont issues des bases de données d'Audiens. Audiens est le groupe de protection sociale dédié aux secteurs de la culture, de la communication et des médias. À ce titre, les entreprises de ces secteurs d'activité sont tenues d'adhérer aux institutions de retraite complémentaire d'Audiens. Elles doivent par la suite fournir une déclaration sociale nominative (DSN) mensuelle qui permet à Audiens d'attribuer les points de retraite à chaque salarié.
- Pour chaque période d'activité déclarée, sont renseignés un code complément et une profession issue de la nomenclature des professions et catégories socioprofessionnelles des emplois salariés des employeurs privés et publics (PCS-ESE), ce qui permet notamment de distinguer les fonctions éligibles aux annexes 8 et 10 du règlement de l'assurance chômage (régime intermittent). Dans cette note, les analyses se sont portées sur les professions du mixage (professionnels déclarés comme mixeurs ou assistants mixeurs) et du montage son (chefs monteurs son, monteurs son ou assistants monteurs son). Le périmètre a été circonscrit aux sociétés déclarant auprès d'Audiens une activité principale de production cinématographique, de production audiovisuelle, de production d'animation ou de prestations techniques dans les secteurs audiovisuel et cinématographique.
- L'information n'étant disponible qu'à partir de la pleine mise en œuvre des DSN (2018), l'historique est limité à sept ans. Les effectifs sont déterminés par le comptage des individus ayant été déclarés par au moins une société du périmètre. Dans le cas d'un individu déclaré par plusieurs entreprises ou sous plusieurs professions durant une même année, celui-ci n'est compté qu'une seule fois.
- L'enquête qualitative présentée en deuxième partie de cette note s'appuie sur les informations recueillies au cours de 7 entretiens avec des professionnels réalisés entre janvier et février 2026 dont 2 avec des professionnels actifs dans le secteur de la radiodiffusion.



Introduction

Les métiers de la postproduction son interviennent à la fin de la chaîne de production et assurent la mise en forme de la bande sonore de l'œuvre, qui se doit d'être au service de la narration et en accord avec les intentions artistiques. Combinant des compétences à la fois techniques et créatives, ces professions sont amenées à réaliser une multitude de tâches : le montage des dialogues et effets sonores, la conception de sons (*sound design*), l'effacement des bruits parasites, l'équilibrage des niveaux des différentes sources sonores (dialogues, musique, effets, etc.) afin d'assurer l'intelligibilité de l'ensemble, ou encore la mise en conformité avec les normes techniques propres à chaque canal de diffusion.

Les métiers de la postproduction sonore sont fortement numérisés et reposent largement sur l'utilisation de logiciels spécialisés, comme Pro Tools ou Nuendo. À ce titre, il s'agit de professions dont les pratiques évoluent en permanence au gré des innovations techniques, des mises à jour logicielles et de l'apparition de nouveaux outils. S'inscrivant *a priori* dans la continuité des innovations qu'ont connues ces métiers, les outils d'intelligence artificielle (IA) offrent de nouvelles possibilités et facilitent la réalisation de certaines tâches de postproduction son, en particulier les plus techniques et répétitives, pouvant parfois représenter un temps de travail considérable pour les professionnels. Par exemple, des outils reposant sur du *machine learning* comme iZotope RX intègrent des fonctions permettant de réduire automatiquement les bruits parasites ou d'isoler les dialogues¹. L'IA peut aussi être mobilisée pour générer automatiquement des métadonnées associées à des fichiers sonores, offrant des gains de temps considérables et facilitant la recherche par mots-clés dans les bibliothèques sonores.

¹ iZotope, [RX 12 Advanced](#), page produit. Consulté le 17/06/2026.

² Par exemple, [AudioCraft](#) (Meta), [Stable Audio](#) (Stability AI) ou encore [ElevenLabs](#) ou [Respeecher](#) pour la création de voix.

Au-delà des tâches à forte composante technique, des outils d'IA se positionnent désormais sur des aspects plus créatifs de la production et postproduction sonore. Une multitude d'outils d'IA générative (IAg) permettent ainsi de produire des bruitages, des ambiances, des musiques ou des voix synthétiques². Le développement de telles solutions soulève toutefois plusieurs interrogations quant à leur intégration dans les processus professionnels.

Un premier ensemble de limites se situe sur le **plan juridique**. Pour être opérationnels, ces outils ont dû être entraînés sur des données protégées par le droit d'auteur ou des droits voisins, sans qu'il y ait eu nécessairement d'accord explicite des ayants droit, ni de rémunération de ces derniers. En l'absence de mécanisme clair garantissant la légalité des processus d'entraînement et la transparence sur les *datasets* utilisés, de nombreux professionnels expriment des réticences à l'égard des outils d'IA et préfèrent se montrer prudents avant de les intégrer pleinement dans leurs pratiques³.

En outre, les possibilités offertes par ces outils d'IAg restent encore **éloignées de certains standards professionnels**. Une enquête menée auprès de professionnels du *sound design* révèle ainsi un décalage entre ce que proposent les outils actuels et les attentes des professionnels interrogés⁴. En particulier, il ressort de cette étude que les outils d'IAg privilégient l'automatisation de bout en bout plutôt que l'assistance des professionnels, et s'intègrent difficilement dans les *workflows* en raison d'un manque de contrôle sur les résultats, limitant ainsi l'usage professionnel dans des productions *premium*.

³ Les problématiques juridiques constituent la première raison évoquée par les studios numériques qui n'utilisent pas l'IA. « [Baromètre des usages de l'IA dans le cinéma et l'audiovisuel 2025 – Volet studios numériques](#) », CNC, décembre 2025, p. 9. Consulté le 17/06/2026.

⁴ Nelly Garcia, Joshua Reiss, "[An investigation of AI integration in sound designer workflows and experiences](#)", Conference Paper, Audio Engineering Society, Mai 2026. Consulté le 17/06/2026.

Bien que peu probable à court terme en raison des limites inhérentes aux outils actuels, une utilisation généralisée de ces solutions pourrait également comporter un **risque de standardisation et de baisse de la qualité sonore** des œuvres⁵, selon la manière dont ces outils sont adoptés par les professionnels. Ce risque tient au fonctionnement même des modèles d'IAg, qui génèrent des résultats calculés à partir des corpus de données utilisées dans la phase d'apprentissage et tendent à converger vers une moyenne statistique plutôt que vers des propositions atypiques. De plus, si ce qui est généré par IA est en retour utilisé pour entraîner les modèles, l'homogénéisation peut se renforcer au fil du temps. Il convient toutefois de préciser que, si les sons générés par IA manquent en eux-mêmes d'originalité, les professionnels qui s'emparent de ces outils peuvent tout à fait concevoir des créations sonores singulières à partir de ces sons, par un agencement original ou un retravail à partir des éléments générés. Plus largement, le risque de standardisation de la création serait donc moins lié aux techniques et outils utilisés, mais davantage à la manière dont les professionnels se les approprient et les intègrent dans le processus de fabrication sonore.

Certains usages de l'IA pourraient, par ailleurs, entraîner des **répercussions sur le niveau d'activité des professions de la postproduction son**. À première vue, nous pouvons faire l'hypothèse d'un impact limité des utilisations d'IA orientées vers l'assistance des professionnels sur des tâches techniques, le gain de temps offert par ces solutions pouvant être réaffecté sur des tâches plus créatives où la prise de décision humaine demeure primordiale. En revanche, certaines utilisations d'IA générative ne s'inscrivent pas dans une simple logique d'assistance des professionnels mais pourraient conduire à une moindre présence de l'humain sur certaines tâches créatives, notamment dans la conception sonore. Par hypothèse, ce type d'usage pourrait se traduire par un impact plus important sur l'emploi que les utilisations techniques précédemment évoquées.

Cette note de conjoncture a pour objectif d'évaluer de manière plus précise la vulnérabilité des monteurs son et mixeurs face à l'IA, ainsi que les transformations concrètes de leurs métiers. Elle repose sur une approche hybride combinant une analyse de l'évolution de l'emploi des professionnels de la postproduction son entre 2018 et 2025 (I) et des entretiens menés auprès d'un panel de professionnels (II). Cette note poursuit deux objectifs principaux :

- Mesurer précisément l'évolution de l'activité des professionnels afin d'estimer les impacts potentiels de l'IA sur l'emploi des professionnels de la postproduction son ;
- Identifier les manières dont les outils d'IA, et notamment d'IAg, s'intègrent dès à présent dans les métiers de la postproduction et, dans une approche plus prospective, anticiper les éventuelles mutations de ces métiers.

⁵ Sur le caractère homogène de ce qui est généré par IA : Alexandre Declos, "[AI and Aesthetic Bias](#)", in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, avril 2026. Consulté le 17/06/2026.

1. Analyse quantitative des données sur l'emploi

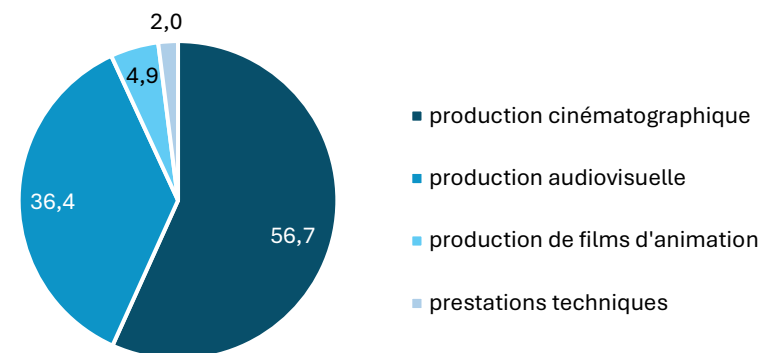
Le profil des métiers de la postproduction en 2025

En 2025, 1 108 individus exercent une profession du mixage (mixeurs ou assistants mixeurs) ou une profession du montage son (chefs monteurs son, monteurs son, assistants monteurs son). Dans le détail, 706 individus exercent une profession du mixage et 556 individus exercent une profession du montage son ; parmi ces salariés, 154 sont actifs dans les deux familles en 2025, soit 13,9 % des effectifs.

Ces deux activités représentent 275 556 heures au total. Contrairement aux effectifs, le volume horaire des métiers du montage son est plus important que dans le mixage (respectivement 146 740 heures, soit 53,3 %, et 128 816 heures, soit 46,7 %. En moyenne, un individu ayant exercé un métier de la postproduction son a travaillé 248,7 heures en 2025, au plus haut sur la période. Le nombre d'heures par salarié est légèrement plus élevé dans les métiers du montage son (263,9 heures) et nettement moindre dans les métiers du mixage (182,5 heures).

La masse salariale brute (après abattements pour frais professionnels) afférente à ces activités s'élève à 12,39 M€ (11,2 K€ par individu en moyenne), dont 6,90 M€ pour le mixage (55,7 %) et 5,49 M€ pour le montage son (44,3 %). La masse salariale générée par les professions du mixage est donc supérieure à celle du montage son (+25,7 %), alors que le nombre d'heures travaillées par ces professions est moindre (-12,2 %), ce qui s'explique par un salaire horaire moyen nettement supérieur dans le mixage (53,6 €, contre 37,4 € dans le montage son).

Répartition du nombre d'heures travaillées selon le secteur d'activité en 2025 (%)

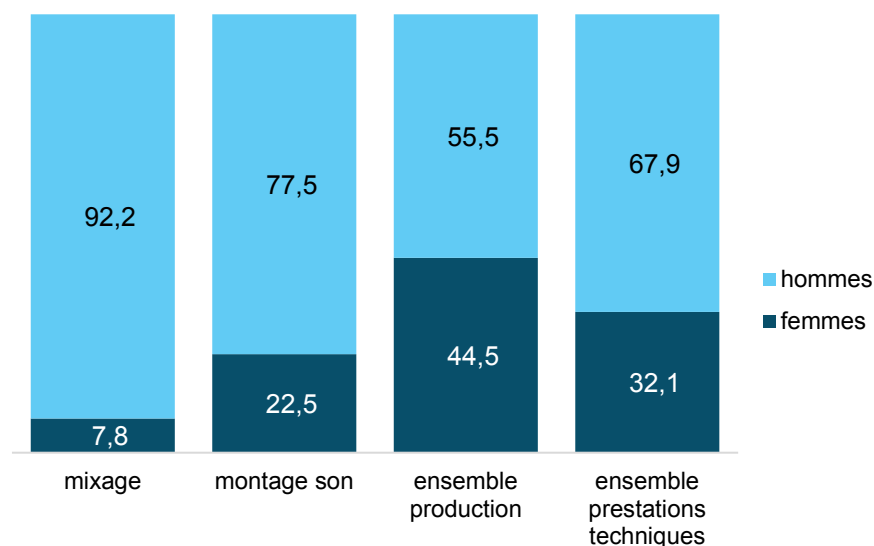


Plus de la moitié du volume horaire de ces métiers a été déclarée par des sociétés de production cinématographique (56,7 %) et 36,4 % par des sociétés de production audiovisuelle. Les professionnels du mixage et du montage son sont ainsi généralement salariés directement par les sociétés de production, lesquelles louent des studios au sein des entreprises de postproduction, pour que puissent être réalisées les tâches de montage et de mixage. Par conséquent, si la majeure partie de l'activité réalisée par ces professionnels ont lieu physiquement au sein de studios de postproduction, cette situation contractuelle implique qu'une infime minorité d'entre eux soient effectivement déclarés dans le secteur d'activité des prestations techniques (2,0 % du volume horaire).



Les métiers de la postproduction sont très largement occupés par des hommes. En 2025, 167 femmes ont exercé une profession de la postproduction son, soit 15,1 % des effectifs, une part en hausse tendancielle sur la période (+4,7 points par rapport à 2018). Dans le détail, les femmes sont relativement plus représentées dans les métiers du montage son (22,5 % des effectifs, +4,8 points par rapport à 2018) que dans les métiers du mixage (7,8 %, +2,5 points). La part de femmes est nettement moindre dans les métiers de la postproduction son que parmi l'ensemble des effectifs de la production (44,5 % de femmes) et des prestations techniques (32,1 %).

Répartition des effectifs selon le genre et l'activité en 2025 (%)



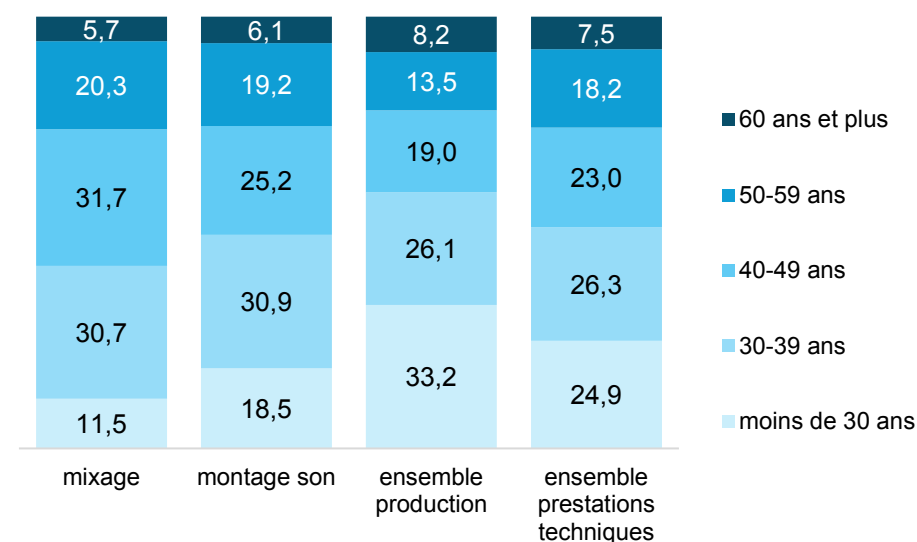
Production : activité des sociétés déclarant auprès d'Audiens une activité principale de production audiovisuelle, de production cinématographique ou de production de films et de programmes d'animation.

Prestations techniques : activité des sociétés déclarant auprès d'Audiens une activité principale de prestations techniques dans le secteur de l'audiovisuel et du cinéma.

Source : Audiens – Datalab.

En 2025, seulement 11,5 % des professionnels du mixage et 18,5 % des professionnels du montage son ont moins de 30 ans, une part nettement moindre que celles observées dans l'ensemble des secteurs de la production (33,2 %) et des prestations techniques (24,9 %). À noter que la part des moins de 30 ans dans le volume horaire est encore moins prononcée que pour les effectifs (3,0 % dans le mixage et 10,7 % dans le montage son), le nombre d'heures travaillées par individu dans cette tranche d'âge étant particulièrement faible (respectivement 48,4 et 152,6 heures, contre 182,5 et 263,9 heures toutes tranches d'âge confondues).

Répartition des effectifs selon l'activité et la tranche d'âge en 2025 (%)



Production : activité des sociétés déclarant auprès d'Audiens une activité principale de production audiovisuelle, de production cinématographique ou de production de films et de programmes d'animation.

Prestations techniques : activité des sociétés déclarant auprès d'Audiens une activité principale de prestations techniques dans le secteur de l'audiovisuel et du cinéma.

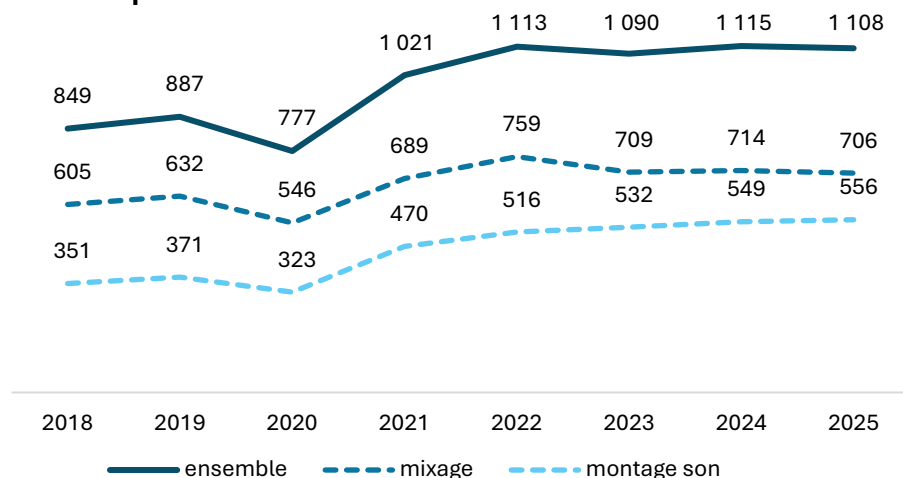
Source : Audiens – Datalab.

L'évolution de l'emploi des métiers de la postproduction son

Hors 2020, année de crise sanitaire, le nombre de professionnels de la postproduction son a fortement augmenté entre 2018 et 2022 (+31,1 %, à 1 113 salariés en 2022) avant de connaître **une phase de stabilité entre 2022 et 2025** (-0,4 %, à 1 108 salariés). Sur l'ensemble de la période, le nombre de salariés progresse ainsi de 30,5 %. Malgré la stabilisation des effectifs à partir de 2022, le volume horaire continue à progresser sur la période (+7,9 % par rapport à 2022, à 275 556 heures, et +43,0 % par rapport à 2018). Par conséquent, **le nombre d'heures travaillées par individu augmente**, passant de 229,4 heures en 2022 à 248,7 heures en 2025, soit +8,4 % (227,0 heures en 2018, soit +9,6 %).

Il convient cependant de distinguer la dynamique des métiers du mixage et du montage son. Pour les premiers, l'emploi recule sur la période récente (-7,0 % entre 2022 et 2025, à 706 salariés) tandis que le nombre d'heures travaillées est en légère progression (+2,5 %, à 128 816 heures). Dans les métiers du montage son, en revanche, le nombre de salariés et le volume horaire progressent simultanément (respectivement +7,8 % et +13,1 %, à 556 salariés pour 146 740 heures).

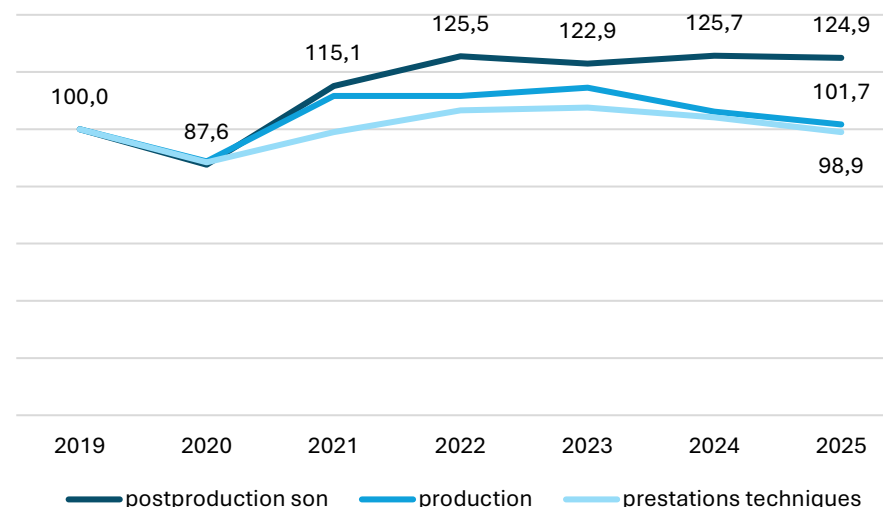
Effectifs par famille de métiers



Source : Audiens.

Le maintien à un niveau relativement constant du nombre de professionnels exerçant une profession de la postproduction son est d'autant plus notable qu'elle s'inscrit dans un contexte de recul de l'activité dans la filière depuis 2023. Au cours des deux dernières années, l'emploi a ainsi baissé de 11,2 % dans la production, à 162 153 salariés en 2025 et de 8,0 % dans le secteur des prestations techniques, à 26 853 salariés. La situation dans les métiers de la postproduction son est donc bien plus favorable par rapport à l'avant crise, puisque le niveau d'emploi progresse de 24,9 %, tandis qu'il retrouve des niveaux proches de 2019 dans la production (+1,7 %) et dans les prestations techniques (-1,1 %).

Évolution des effectifs par secteur d'activité (base 100 en 2019)



Production : activité des sociétés déclarant auprès d'Audiens une activité principale de production audiovisuelle, de production cinématographique ou de production de films et de programmes d'animation.

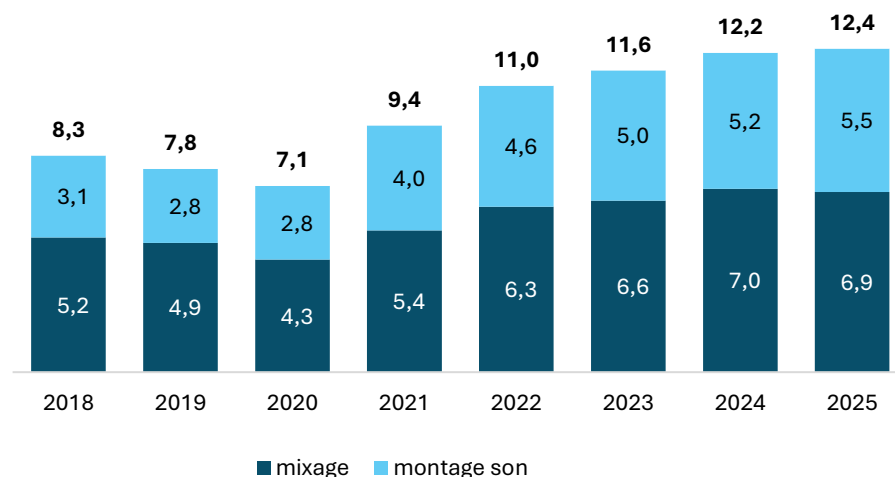
Prestations techniques : activité des sociétés déclarant auprès d'Audiens une activité principale de prestations techniques dans le secteur de l'audiovisuel et du cinéma.

Source : Audiens – Datalab.



Enfin, la masse salariale connaît sur la période une évolution quasi identique à celle du volume horaire. Elle progresse ainsi de 12,9 % en euros courants par rapport à 2022, à 12,39 M€, et de 49,2 % par rapport à 2018 (respectivement +8,4 % et +9,6 % en euros constants).

Masse salariale générée par les métiers de la postproduction son (M€)



Source : Audiens.

Au regard des données présentées dans cette première partie, **l'emploi des professionnels du montage son et du mixage ne semble pas avoir été négativement impacté par les outils d'IA**. Dans un contexte de recul global de l'activité dans le secteur depuis le pic atteint en 2023, l'emploi des métiers de la postproduction son demeure en effet stable depuis 2022, à un niveau nettement supérieur à celui observé en 2019.

En complément de cette approche, une enquête qualitative auprès de professionnels a donc été réalisée afin de documenter au mieux les usages réels de l'IA dans les métiers du montage son et du mixage et estimer, le cas échéant, les effets que cela a pu ou pourrait avoir sur l'activité des professionnels.

2. Enquête qualitative

Repères sur la chaîne de postproduction sonore

La postproduction sonore d'une œuvre audiovisuelle ou cinématographique comprend plusieurs étapes complémentaires.

Le **montage paroles** (ou montage direct) consiste à travailler les sons issus du tournage, notamment les dialogues, les voix des comédiens et les ambiances synchrones à l'image. Il vise à garantir leur intelligibilité et leur cohérence avec le montage image.

Le **montage son** (ou montage son additionnel) porte sur les éléments ajoutés en postproduction : ambiances, bruitages, effets sonores et, dans certains cas, activités de *sound design*. Il contribue à la construction de l'univers sonore de l'œuvre.

Le **mixage** constitue l'étape finale de la postproduction sonore. Il consiste à assembler, équilibrer et harmoniser l'ensemble des éléments sonores (dialogues, ambiances, bruitages, effets et musique) afin de produire la bande sonore définitive du film, conformément aux intentions artistiques de la réalisation et aux contraintes techniques de diffusion.

L'analyse qui suit s'intéresse principalement aux usages de l'IAg dans les activités de montage sonore et, dans une moindre mesure, de mixage. Les activités de doublage et de voix off, bien que concernées par ces évolutions, ne sont pas intégrées au périmètre étudié.⁶

⁶ Une note de conjoncture portant plus spécifiquement sur le métier de comédien de doublage a déjà été réalisée dans le cadre de l'Observatoire des métiers de la culture et des médias à l'heure de l'IA « [Note de conjoncture sur l'emploi et le travail des comédiens de doublage](#) »

Afdas, Audiens, CNC, octobre 2025. Consulté le 07/07/2026.

⁷ Les clics sont des petits bruits ponctuels souvent causés par le matériel d'enregistrement (*micro, interface audio, câbles*) ou par un déplacement accidentel d'un micro pendant la prise.

Tableau synoptique des enquêtés

Date	Nom	Métier et/ou lieu d'exercice
09.01.2026	Florent et Quentin	Dirigeants d'un studio de postproduction audio et image
14.01.2026	Bertille	Responsable technique d'exploitations sonores
22.01.2026	Hervé	Monteur et ingénieur du son (cinéma)
26.01.2026	Benoît	Responsable Ingénierie (groupe audiovisuel)
02.02.2026	Julien	Responsable Innovation (groupe audiovisuel)
05.03.2026	Xavier	Monteur paroles/dialogues (cinéma)
06.03.2026	Maxence	Monteur son (cinéma)

L'IA dans les activités techniques et répétitives

L'IAg permet notamment de restaurer des prises de sons imparfaites captées lors du tournage, à reconstruire des fragments audios dégradés, en supprimant l'ensemble des imperfections liées à la prise de son (suppression des clics⁷, des pops⁸ ou des souffles).

L'intégration de l'IA dans les tâches techniques du montage son s'inscrit dans une histoire déjà longue d'outillage dédié à la réparation, au nettoyage et à la correction des signaux audio. Depuis plusieurs décennies, ces activités reposent sur des traitements numériques du signal de plus en plus sophistiqués, allant des filtres classiques (égalisation, réduction de bruit, suppression de clics) à des outils de restauration spectrale permettant d'intervenir finement sur des artefacts sonores. L'évolution des logiciels professionnels a ainsi progressivement permis d'automatiser une partie des opérations les plus répétitives, tout en affinant la précision des traitements et en améliorant l'ergonomie pour les utilisateurs.

Dans cette trajectoire, l'IA apparaît moins comme une rupture que comme un prolongement des dynamiques existantes. Les approches fondées sur le *machine learning* viennent renforcer la capacité des outils à identifier et isoler des composantes complexes du signal (*bruits parasites, réverbérations, interférences*).

⁸ Les pops représentent un souffle ou explosion d'air sur certaines consonnes (souvent plosives comme « p » ou « b ») capté par le micro lors des dialogues des comédiens sur le tournage.



Toutefois, ces technologies s'intègrent directement dans les environnements de travail et les logiciels déjà en place, comme iZotope RX, et prolongent des gestes professionnels bien établis

L'usage le plus répandu de l'IA générative concerne le débruitage (« *denoise* »), c'est-à-dire la suppression des bruits parasites. L'activité de débruitage se fait au moyen de *plug-ins* intégrés directement dans des logiciels traditionnels de montage sonore comme Pro Tools :

« Plug-in de *denoise* basé sur l'IA, y'a plus que cela, plus basé sur des algorithmes basiques. » (Bertille)

Les professionnels interrogés décrivent davantage l'intégration de l'IA comme une continuité des innovations précédentes que comme un basculement technologique. Selon eux, elle permet d'accélérer certaines tâches, d'en améliorer la qualité et la régularité, mais sans transformer en profondeur la nature des activités. Les entretiens indiquent que le nettoyage et la réparation sonore demeurent des compétences centrales du métier, même si leur mise en œuvre tend à être davantage assistée, et que le temps qui leur est consacré se rééquilibre progressivement au profit d'autres dimensions du travail sonore.⁹

Les entretiens réalisés auprès des **monteurs directs** et **monteurs paroles**, qui travaillent principalement sur les sons synchrones issus du tournage (dialogues, voix des comédiens, bruits de plateau et ambiances captées à la prise de vue), ainsi qu'auprès des **monteurs son additionnels**, davantage mobilisés sur les éléments ajoutés en post-production (ambiances complémentaires, bruitages, effets sonores ou éléments de sound design), montrent une évolution convergente de leurs pratiques face à l'IA. Pour ces professionnels interrogés, l'enjeu ne se traduit pas par une réduction globale du volume de travail, mais par une recomposition de son organisation. Les gains de temps observés sur certaines tâches techniques sont en effet réinvestis dans des activités de

préparation, de contrôle et d'optimisation de la matière sonore, ce qui reconfigure les équilibres du métier.

Dans les deux cas, les opérations de nettoyage et de restauration sonore, historiquement chronophages et très minutieuses, tendent à être partiellement accélérées sans disparaître pour autant. Ce réagencement permet aux professionnels de concentrer davantage leur expertise sur des dimensions plus analytiques et créatives du travail, telles que la vérification de l'intelligibilité des dialogues, le maintien de la continuité sonore avec l'image, l'intégration des éléments au montage image, ou encore la sélection, parmi les prises disponibles, des variations de jeu, de diction et d'intonation les plus pertinentes pour la narration.

Les entretiens menés auprès des monteurs directs et monteurs paroles montrent que les outils d'IA contribuent à faciliter le traitement de la matière sonore issue du tournage, en particulier en accélérant certaines opérations de réduction des bruits de fond et de suppression d'éléments parasites ponctuels. Ces derniers peuvent inclure, par exemple, un cri d'oiseau, le passage d'un avion ou tout autre bruit susceptible de nuire à l'intelligibilité des dialogues.

« Le travail fin de tous les sons venant du direct qui ne vont pas être du dialogue, qui vont être des bruits enregistrés en même temps que les dialogues, les bruits de pas, de porte, tous ces sons qu'on essaye d'optimiser, c'est pour ça que moi je parle de monteur direct et pas de monteur paroles, car le monteur direct ne monte pas que des paroles, il monte aussi tous les petits bruits venant du tournage. Je pense à quand un dialogue est raté, pas très bien prononcé, pas très intelligible, on peut prendre du temps à aller chercher dans d'autres prises un petit bout de mot et le resynchroniser, ce qu'on appelle la recherche de double. Les doubles, ce sont les prises qui n'ont pas été montées et elles regorgent de pépites et les bons monteurs direct font cela très

⁹ Annexes, figure 1 : Chaîne de valeur de la postproduction d'un film

bien, très vite, c'est un peu fastidieux, cela se faisait déjà du temps du 35 mm. Cela peut être une bonne gestion du volume du son, des balances entre les différents micros, de la perche, du micro-cravate, enfin c'est un peu le travail de la matière qui facilitera aussi grandement le mixage. C'est le mode opératoire qui a toujours existé depuis que le montage direct existe. » (Xavier)

Selon lui, cette dimension créative reste au cœur du métier : certains monteurs paroles peuvent être tentés de se « disperser dans les workflows liés à l'IA », mais leur valeur ajoutée principale réside dans « la capacité à travailler la matière brute des rushes », à faire des choix éditoriaux pertinents et à collaborer avec le réalisateur pour orienter la narration.

En automatisant une partie des traitements correctifs comme le débruitage ou la restauration, **l'IA déplace le centre de gravité du métier vers des fonctions davantage liées à l'arbitrage, à l'écoute fine et à la cohérence d'ensemble. Le monteur son intervient moins sur certaines opérations techniques de base, mais reste pleinement acteur de la qualité perçue et de l'intention sonore.**

L'IA comme assistant de postproduction

Les professionnels interrogés identifient un deuxième niveau d'intégration : celui d'un outil d'assistance à la postproduction. Dans ce rôle, l'IA ne se limite plus à améliorer la qualité sonore, elle intervient pour fluidifier l'ensemble des processus techniques, en particulier ceux qui jalonnent la postproduction, souvent répétitifs, chronophages et peu valorisés sur le plan créatif.

1. La conformation sonore

Cette étape, essentielle mais fastidieuse, consiste à adapter le montage son aux multiples évolutions du montage image. Jusqu'ici, la réalisation de cette étape reposait sur des outils relativement simples et demandait des ajustements manuels importants, avec un risque d'erreurs et un coût

en temps considérable. D'après certains d'entre eux, l'IA offre aujourd'hui la possibilité de comparer automatiquement différentes versions du film, d'identifier les plans modifiés et de proposer un recalage quasi automatique du montage sonore. Les professionnels reconnaissent immédiatement le potentiel de gain de temps.

« Au montage son, une partie importante du travail consiste à effectuer ce que l'on appelle la conformation, c'est-à-dire adapter l'ensemble de la session sonore aux modifications apportées au montage image. Cette opération peut concerner des centaines de pistes et de nombreux éléments sonores. Jusqu'à présent, elle reposait principalement sur des outils automatisés s'appuyant sur des listes de modifications et des métadonnées fournies par les équipes image. Les nouvelles solutions intégrant de l'IA permettent désormais de comparer directement les différentes versions du montage à partir des images elles-mêmes et d'exploiter automatiquement les informations associées. Cela rend le processus plus fluide et peut représenter un gain de temps significatif sur une tâche particulièrement répétitive et chronophage. » (Bertille)

2. La gestion de bibliothèques audio

Pour les monteurs paroles et directs, l'IA permet de créer automatiquement des « étiquettes » ou métadonnées pour chaque fichier, ce qui permet de les classer et de les rechercher par type de son (par exemple : bruit d'oiseau, moteur, pluie, dialogue, etc.). La recherche de sons, qu'il s'agisse d'ambiances, de bruitages ou de textures, représente souvent un temps de travail supérieur à celui du montage effectif.

« Le travail d'organisation devient donc une activité structurante du montage son, et non une tâche secondaire. D'où la nécessité de systèmes de repérage, de tri et de recherche basés sur autre chose que l'écoute seule des monteurs son. » (Bertille)

Traditionnellement, cette recherche repose sur des mots-clés renseignés manuellement et sur la connaissance empirique des banques de sons. L'IA permet désormais d'automatiser l'indexation des fichiers audio et de proposer des recherches par similarité ou en langage naturel. Les professionnels interrogés identifient un intérêt important à cette automatisation leur permettant d'accéder plus rapidement aux ressources et de libérer du temps pour des activités à plus forte valeur ajoutée.

« Chercher un son, c'est parfois 50 % du boulot. Si on peut accéder plus vite à ce qu'on imagine, ça change tout. » (Bertille)

Cependant, certains des professionnels interrogés expriment des réserves sur une possible uniformisation des pratiques et sur le risque de perdre la « culture sonore » développée au fil des années.

3. Les maquettes de voix

Pour les monteurs son additionnels interrogés, les voix de substitution générées par IA sont principalement mobilisées comme des outils de travail préparatoires. Elles sont utilisées afin de tester des intentions de jeu, d'ajuster le rythme des dialogues et de faciliter la coordination entre les équipes de montage son, de réalisation et de production en amont de l'enregistrement définitif en studio. Selon les personnes interrogées, ces usages contribuent notamment à limiter les allers-retours entre montage image et montage son et à fluidifier la préparation des séances de post-synchronisation (ADR).

« On fait des voix temporaires pour que tout soit déjà calé. Le jour de l'enregistrement, on ne découvre rien. » (Florent et Quentin)

Toutefois, plusieurs professionnels évoquent également des usages plus sensibles consistant à générer ou reconstruire certains mots, phrases ou portions de dialogues à partir de la voix des comédiens afin de corriger des défauts de prise de son ou d'éviter une nouvelle séance de post-synchronisation. Lorsque, selon eux, ces éléments sont conservés dans la version finale de l'œuvre, ils soulèvent des questions relatives au consentement des artistes, à l'utilisation de leur voix et aux conséquences potentielles sur leur activité professionnelle.

Dans leur ensemble, les entretiens réalisés suggèrent que les usages aujourd'hui observés de l'IA contribuent à faire évoluer certaines pratiques professionnelles en postproduction sonore. Les professionnels interrogés décrivent principalement des gains de temps sur les tâches techniques, une accélération de certaines phases de validation et une meilleure coordination entre plusieurs étapes de la chaîne de postproduction. Plusieurs d'entre eux estiment que **ces évolutions déplacent progressivement une partie de leur activité vers des fonctions de supervision, de contrôle et d'arbitrage, sans remettre en cause la dimension créative de leur métier**. Ils soulignent toutefois que ces évolutions s'accompagnent de tensions entre recherche de productivité et exigences artistiques. Ces évolutions décrites par les professionnels interrogés rejoignent les constats issus des données Audiens, qui ne mettent pas en évidence, à ce stade, de diminution de l'emploi dans les métiers du montage son et du mixage, mais invitent plutôt à considérer une évolution des activités exercées.

« Ça va clairement plus vite, mais il faut faire attention à ne pas perdre ce qui fait la spécificité de notre travail. » (Xavier)

L'IA créative et exploratoire dans le sound design

L'usage de l'IA dans la création sonore touche aussi la dimension créative et exploratoire, celle qui structure la dramaturgie d'un film. Dans cette perspective, l'IA, pour certains des monteurs son additionnels interrogés,



devient un outil de conception sonore, capable de générer des textures inédites, de transformer des sons existants et d'enrichir l'univers narratif. Son intégration reste toutefois progressive, dans une phase d'expérimentation et de diffusion encore limitée au sein des productions audiovisuelles et cinématographiques, notamment dans des contextes où la précision et la synchronisation avec les images sont essentielles.

Un exemple concret ressort des entretiens menés avec Hervé, Xavier et Maxence. Dans une séquence en cours de production, un son de déplacement mécanique a été transformé à l'aide d'un traitement de type morphing avec un modèle de rugissement animal. L'objectif n'était pas de reproduire fidèlement la réalité sonore enregistrée, mais de renforcer l'intention narrative portée par la mise en scène et la dramaturgie de la séquence. Le résultat final ne renvoie ni à une source audio identifiable ni à un son naturel précis ; il produit une texture sonore hybride visant à générer une tension et une intensité émotionnelle au service de la narration

« On a pris un son mécanique et on l'a combiné avec un rugissement animal. Ce n'est pas réaliste, mais ça permet de faire ressentir la puissance et la menace. L'IA nous a permis d'explorer des textures qu'on n'aurait jamais pu créer manuellement. »
(Hervé)

Un autre cas d'usage, rapporté par un monteur son additionnel interrogé, concerne une approche plus abstraite du morphing sonore entre un son existant et un modèle de son dans le cadre du *sound design*. Dans cet exemple, une entité sonore du projet n'est jamais représentée visuellement et n'existe qu'à travers ses interactions sonores avec l'environnement. Les outils génératifs sont alors mobilisés pour construire une présence dramatique et sensorielle uniquement par l'audio. L'IA permet de moduler et d'explorer des variations de timbre, de dynamique et de spatialisation, afin de construire un univers sonore cohérent malgré l'absence d'ancrage visuel.

« La créature n'existe pas visuellement, mais on la sent. Avec l'IA, on peut générer des formes sonores complexes et instables qui renforcent cette présence invisible. » (Hervé)

Dans les entretiens menés avec les monteurs son additionnels interrogés, l'impact de l'IA sur le bruitage apparaît encore limité. Ces derniers rappellent que le bruitage consiste, en France, à recréer l'ensemble des sons liés aux actions des personnages non captées lors du tournage, tels que les pas, le froissement des vêtements ou les micro-gestes. Ce travail repose sur une grande précision et sur une collaboration étroite entre le monteur son et le bruiteur afin de sélectionner les sons pertinents et de garantir la cohérence narrative. Selon les personnes interrogées, cette forte dimension artisanale et contextuelle rend ce poste difficilement substituable par des outils d'IA.

« Le gros travail entre le monteur son et le bruiteur, c'est de choisir ensemble les sons pertinents à faire, et rien que cela, l'IA n'est pas capable encore aujourd'hui d'avoir cette finesse d'analyse. »
(Bertille)

Malgré les possibilités de création et de transformation sonore offertes par l'IA, les personnes interrogées soulignent que de nombreuses tâches d'arbitrage et de décision restent essentiellement humaines. Le bruitage, qui repose sur des choix précis et une synchronisation fine avec l'image et la narration, apparaît notamment comme difficilement automatisable. Les professionnels interrogés insistent sur le fait que, même lorsqu'elle génère de nouveaux sons, l'IA produit des résultats susceptibles de varier à chaque itération, ce qui peut introduire des ruptures de continuité dans la matière sonore. Comme le résume l'un d'entre eux, *« le spectateur peut supporter la discontinuité de l'image dans le montage, mais pas dans le son »*. Dans ce contexte, l'IA est perçue comme un outil puissant d'exploration et d'enrichissement créatif, mais dont l'usage nécessite une supervision étroite des professionnels afin de préserver la cohérence sonore et la continuité dramatique de l'œuvre.

« L'IA ne remplace pas notre créativité, mais elle la décuple. On peut expérimenter des choses qu'on n'aurait jamais imaginées, et ça enrichit vraiment la dramaturgie. » (Maxence)

Ainsi, l'IA générative dans la postproduction sonore constitue à la fois un outil de créativité sans précédent et un champ d'expérimentation encore limité par les contraintes de précision, de synchronisation et de choix narratifs. Elle agit comme **un levier de créativité et d'exploration, mais ne se substitue pas au regard critique et à l'expertise des professionnels.**

Posture des professionnels face à l'IAG dans les métiers du son en postproduction

L'ensemble des cas d'usage explorés, qu'il s'agisse d'outils réparateurs et correctifs ou d'applications d'assistance à la postproduction et à la création sonore, suggère une transformation progressive du travail en postproduction sonore sous l'effet de l'IAG. Ces résultats et cas d'usage doivent toutefois être interprétés avec prudence et mis en regard de la taille de l'échantillon des personnes interrogées, afin d'éviter toute généralisation hâtive.

L'IA est perçue à la fois comme un levier de productivité et d'exploration créative, mais son intégration reste mesurée et dépendante de la valeur artistique et éthique des tâches concernées, ainsi que des contraintes de productions où l'expérimentation n'est pas toujours possible dans des délais temporels resserrés avec des budgets contraints.

Les professionnels interrogés, à l'image de Xavier, mobilisent une grille de lecture principalement éthique et déontologique pour qualifier les usages de l'IA dans la postproduction sonore. Dans leurs discours, certaines pratiques sont ainsi décrites comme **acceptables** lorsqu'elles consistent à s'appuyer sur la matière sonore existante comme support temporaire, les comédiens réenregistrant ensuite leurs dialogues en studio dans le cadre de la post-synchronisation.

À l'inverse, d'autres usages sont évoqués comme plus **problématiques** lorsqu'ils reposent sur la génération ou la modification de dialogues à partir de voix synthétiques destinées à être conservées dans la version finale de l'œuvre sans accord explicite des comédiens concernés.

Dans ces configurations, l'IA est présentée comme un outil technique d'aide au montage permettant de tester des intentions et de sécuriser certaines étapes de production, notamment à travers des usages de conformation sonore, d'indexation dans les sonothèques ou de maquettes de voix temporaires. Ces éléments relèvent toutefois d'un discours déclaratif des professionnels interrogés, qui décrivent des pratiques situées et des cadres d'usage plus que des règles stabilisées ou uniformes dans l'ensemble du secteur.

Les verbatims recueillis illustrent cette distinction, sans pour autant permettre d'en faire une généralisation stricte. Comme le souligne Xavier, *« si l'IA travaille sur ce qui existe déjà et que les comédiens refont leurs dialogues, alors c'est un outil de travail comme un autre. »*

Par ailleurs, si ces technologies sont aujourd'hui majoritairement mobilisées dans des logiques de travaux préparatoires, notamment pour produire des maquettes de post-synchronisation ou tester différentes versions de dialogues avant enregistrement, plusieurs professionnels interrogés évoquent également des zones de tension liées à l'évolution possible de ces usages. Ils soulignent notamment le risque que des éléments initialement temporaires soient réutilisés dans la version finale afin de réduire les coûts ou de limiter le recours à des séances complémentaires d'ADR, ce qui renvoie aux questions de consentement des artistes interprètes et de contrôle de l'usage de leur voix. Comme le résume Xavier, *« il faut distinguer ce qui est un support d'expérimentation et ce qui pourrait remplacer l'acteur. Là, c'est éthique et légalement très différent. »*

Pour répondre partiellement à ces enjeux, certains acteurs évoquent des solutions techniques émergentes. Le studio de postproduction dirigé par Quentin et Florent mentionne par exemple le recours à l'entraînement

local de modèles vocaux, présenté comme un moyen de limiter la circulation des données de voix sur des plateformes externes et d'encadrer plus strictement leur exploitation. Cette approche relève toutefois d'un positionnement déclaratif et organisationnel propre à ce studio, et ne constitue pas un standard sectoriel. Elle ne permet pas non plus, à elle seule, de lever l'ensemble des interrogations soulevées par l'usage de voix synthétiques en substitution d'interventions humaines.

« Faites-le chez nous plutôt que chez Mistral ou un autre éditeur de solution qui ne garantit pas la souveraineté des datasets et de l'exploitation qui en est faite. » (Quentin et Florent)

Les tâches de préparation de la bande sonore, telles que le catalogage des rushes, la préparation de maquettes de voix pour la post-synchronisation ou encore l'organisation des éléments sonores, sont de plus en plus prises en charge en amont du mixage, dès les phases de montage image et de montage son. D'après les professionnels interrogés, il ne s'agit pas d'un transfert de ces activités depuis le mixage vers le montage, mais plutôt d'une intégration plus précoce de contraintes et de réflexions habituellement associées au mixage dans les étapes amont de la postproduction.

Cette évolution s'inscrit dans un contexte marqué par une intensification des allers-retours entre les différentes phases de fabrication et par des contraintes budgétaires et calendaires plus fortes. Dans ce cadre, les outils d'IA sont perçus, selon les entretiens, comme des ressources pouvant faciliter certaines opérations de préparation et d'ajustement, notamment en matière de synchronisation image-son. Ils participent ainsi à fluidifier certaines itérations, tout en contribuant potentiellement à densifier le travail en amont, sans que les gains de temps associés soient nécessairement stabilisés.

Cette dynamique s'inscrit dans un contexte, déjà décrit par Jean-Michel Denizart¹⁰, où le montage son occupe une place autonome dans la chaîne de postproduction, caractérisée par une forte spécialisation et une organisation du travail souvent en dehors des logiques collectives de fabrication

« L'IA va clairement générer plus de travail préparatoire, parfois sur des productions multiples, mais sans forcément réduire la charge de travail. » (Bertille)

Les professionnels maintiennent donc une posture prudente et pragmatique. Ils acceptent l'IAg pour des tâches techniques, répétitives ou exploratoires, mais souhaitent garder la main sur les décisions finales. Le bruitage, la conformation sonore et la sélection de sons restent des domaines où la finesse humaine est indispensable, et où les allers-retours entre les intentions du réalisateur et ce que le montage sonore peut proposer reste essentiel. Même dans le montage de sons additionnels, la machine est considérée comme un partenaire et non comme un substitut à la créativité humaine. Les limites actuelles de l'IA sont reconnues par les professionnels interrogés : malgré ses capacités à générer des textures inédites ou à transformer des sons, elle ne peut pas encore reproduire la subtilité du choix, de la dramaturgie et de la synchronisation qui font la richesse du travail humain, notamment des bruiteurs.

Enfin, les perspectives pour le secteur du montage sonore apparaissent doubles d'après les intéressés. D'une part, l'IAg ouvre des gains de productivité, des possibilités d'exploration sonore inédites et un renforcement de la qualité narrative. C'est ce que pensent Quentin et Florent notamment avec une attente plus forte d'un rendu audio de qualité :

« On ne leur donne pas moins de temps (les monteurs son), mais on attend davantage de la qualité du rendu sonore. Par exemple, avec les outils récents de mise en phase entre la perche et le micro HF, les monteurs paroles craignaient de perdre du temps, mais on attend désormais des résultats encore meilleurs de leur part. » (Quentin et Florent)

¹⁰ Jean-Michel Denizart, « [Le monteur son, maillon d'un collectif décorrélé](#) », in *Création collective au cinéma* [En ligne], 1 / 2017. Consulté le 17 mars 2026.

D'autre part, plusieurs professionnels interrogés soulignent la nécessité de penser l'éthique des usages de l'IAg, le droit des artistes et la gouvernance des données, notamment concernant les voix des comédiens. L'enjeu pour le secteur serait, d'après eux, de définir un standard, un cadre d'usage équilibré, permettant de tirer parti de l'innovation tout en préservant la qualité artistique, la sécurité des pratiques et la reconnaissance du travail humain.

« Une interaction entre une technologie et des gens qui maîtrisent ces technologies et qui savent travailler avec, avec une expertise de montage son. » (Quentin et Florent)

En somme, l'IAg apparaît comme un outil puissant et prometteur pour accompagner l'activité des professionnels de la postproduction sonore, mais son intégration demeure étroitement dépendante des choix artistiques et des arbitrages humains. Si elle permet d'automatiser certaines opérations répétitives de nettoyage, de restauration ou de préparation des éléments sonores, elle ne réduit pas pour autant la nécessité d'une expertise métier capable d'évaluer, corriger et orienter les résultats produits. Les entretiens suggèrent également que ces outils contribuent à renforcer la part du travail réalisée en amont du mixage, en particulier les activités de préparation et d'optimisation de la matière sonore.

« En mixage, on génère finalement assez peu de nouveaux sons. On travaille surtout à partir de la matière fournie par les monteurs son. Le travail consiste principalement à modifier et équilibrer les éléments existants grâce à des outils de réverbération, d'égalisation ou de compression. C'est pourquoi les usages de l'IA apparaissent aujourd'hui davantage liés aux phases préparatoires du montage sonore qu'au mixage lui-même. » (Bertille)

Cette évolution prolonge certaines dynamiques déjà observées dans la littérature sur le montage son, notamment l'importance croissante d'un travail préparatoire souvent peu visible au sein du processus de fabrication du film. Dans ce contexte, les professionnels continuent de se positionner comme garants de la qualité sonore, de la cohérence narrative et des choix dramaturgiques de l'œuvre, tout en définissant les limites de ce qui peut être confié à l'automatisation.

Transformations des compétences et des modes d'apprentissage

Les entretiens mettent en évidence des transformations encore progressives mais significatives dans les modes d'acquisition des compétences et dans la structuration des savoirs liés à l'usage des outils d'intelligence artificielle dans la post-production sonore. Ces évolutions ne relèvent pas d'un modèle unique mais d'une diversité de pratiques et de positionnements professionnels.

1. Des apprentissages largement informels et partagés entre pairs

Les modes d'apprentissage liés aux outils d'IA reposent principalement sur des logiques informelles et diffusées entre pairs. Les professionnels mobilisent en priorité des ressources en ligne telles que des tutoriels, des forums spécialisés, des vidéos ou encore des communautés d'utilisateurs. L'acquisition des compétences passe également par les échanges entre pairs, au sein des équipes ou des réseaux professionnels, afin d'avoir des retours d'expériences sur les usages qui ont une utilité fonctionnelle.

Dans ce cadre, les outils intégrant des fonctionnalités d'IA sont souvent perçus comme relativement accessibles par les personnes interrogées, avec des interfaces simplifiées et une documentation courte orientée

vers l'usage. L'apprentissage est ainsi largement fondé sur la pratique et l'expérimentation, dans des environnements logiciels déjà fortement standardisés.

« Le savoir est archi accessible via les tutoriels, les communautés, les forums, les vidéos. L'échange se fait aussi directement entre collègues, de manière très informelle. »
(Florent et Quentin)

Cette structuration informelle de l'apprentissage contribue à une diffusion rapide des usages, mais sans cadre formalisé homogène.

2. Une intégration encore limitée dans les formations initiales et une montée en compétences par la pratique

Les entretiens indiquent que les outils d'IA ne constituent pas encore un objet pédagogique autonome dans les formations initiales, mais sont intégrés de manière indirecte à travers des modules techniques existants, notamment liés au traitement et au nettoyage du son.

Dans ce contexte, la montée en compétences repose largement sur l'expérience individuelle et la pratique continue. La maîtrise des outils est perçue comme un élément de différenciation professionnelle, permettant de se distinguer sur le marché du travail à niveau de qualification équivalent.

« C'est la maîtrise d'un outil que peu de gens maîtrisent, ça demande du temps et de l'investissement. » (Hervé)

Cette maîtrise est moins liée à une formation structurée qu'à un apprentissage progressif, fondé sur l'usage et l'adaptation des outils aux besoins professionnels.

3. L'émergence de compétences hybrides et de compétences liées à l'esprit critique

Au-delà des compétences techniques, les usages de l'IA favorisent l'émergence de compétences hybrides combinant savoir-faire métier et capacités d'automatisation. Certains des professionnels mentionnent des usages de l'IAg de leurs pairs comme des outils d'assistance à la programmation ou à la génération de scripts, permettant d'optimiser et d'automatiser certaines tâches de production.

Ces évolutions contribuent à élargir le champ des compétences mobilisées, sans remettre en cause les fondamentaux du métier.

« Les LLM permettent de fabriquer des macros, d'automatiser des tâches, et d'accroître les capacités de travail. » (Maxence)

Parallèlement, plusieurs entretiens soulignent l'importance croissante de compétences liées à l'esprit critique, liées à la compréhension des outils : limites des modèles, conditions de production, usage des données et implications éthiques. Cette dimension apparaît comme un enjeu structurant pour un usage maîtrisé et responsable de ces technologies.

« Il est nécessaire de comprendre les principes sous-jacents des outils et leurs implications, notamment sur les données utilisées. »
(Maxence)

Les entretiens menés mettent en évidence une transformation progressive mais encore diffuse des modes d'apprentissage, caractérisée par une forte part d'apprentissages informels, une diffusion des savoirs au sein des communautés professionnelles et une montée en compétences principalement adossée à la pratique. Si les formations initiales n'intègrent pas encore de manière structurée les usages de l'IA, les professionnels développent néanmoins des compétences hybrides et des capacités d'adaptation qui deviennent progressivement structurantes dans l'exercice du métier.



Quels impacts sur l'emploi ?

À ce stade, les professionnels interrogés ne font pas état d'effets significatifs sur les volumes d'emploi ou de suppressions de postes directement attribuables à l'IA. Les outils mobilisés sont avant tout perçus comme des assistants permettant d'accélérer certaines opérations techniques ou répétitives plutôt que comme des dispositifs capables d'automatiser l'ensemble du travail de montage son. Les gains de temps évoqués concernent principalement le traitement de la matière sonore, tandis que les choix artistiques, la cohérence narrative, les arbitrages avec la réalisation ou encore la supervision globale de la bande sonore demeurent largement dépendants de l'expertise humaine.

Au-delà de l'organisation du travail, des enjeux prospectifs concernent également les modalités de fabrication des œuvres. Si les usages observés portent aujourd'hui principalement sur des traitements techniques, la généralisation d'outils reposant sur des modèles similaires pourrait contribuer à normaliser certaines opérations de restauration, de nettoyage ou d'optimisation sonore. Les professionnels interrogés rappellent toutefois que la qualité d'une bande sonore repose avant tout sur des choix artistiques et narratifs qui demeurent difficilement automatisables. L'enjeu réside ainsi dans la capacité à tirer parti des gains de productivité offerts par ces technologies tout en préservant la diversité des approches créatives et des identités sonores propres aux œuvres audiovisuelles et cinématographiques.

Enfin, plusieurs questions demeurent ouvertes concernant l'évolution future de certains segments d'activité, notamment la post-synchronisation, le bruitage ou certaines fonctions d'assistance. Si les impacts observés restent aujourd'hui limités, les professionnels interrogés identifient quelques points de vigilance relatifs à l'utilisation de voix synthétiques, à la transformation des conditions de production et à l'évolution de la répartition des tâches au sein de la chaîne de fabrication sonore. Ces sujets mériteraient d'être suivis dans la durée afin d'apprécier plus précisément les effets de l'IA sur l'emploi et les compétences des métiers du son.



Conclusion

L'analyse des données sur l'emploi révèle une progression continue des effectifs de monteurs son et mixeurs entre 2018 et 2022 (+31,1 %), suivie d'une phase de stabilisation entre 2022 et 2025. Cette trajectoire est d'autant plus notable qu'elle contraste avec le recul de l'emploi observé dans l'ensemble du secteur de la production (-11,2 %) et des prestations techniques (-8,0 %) depuis 2023. À date, **aucun impact significatif, négatif ou positif, des outils d'IA sur l'emploi des monteurs son et des mixeurs n'est visible statistiquement.**

Dans la lignée des précédentes innovations techniques ayant fait évoluer les métiers de la postproduction, les outils d'IA s'intègrent depuis plusieurs années et de manière progressive dans les pratiques professionnelles, au gré des mises à jour logicielles ou de la commercialisation de nouvelles solutions. Ils sont principalement utilisés comme assistants permettant d'accélérer la réalisation des opérations les plus techniques et répétitives (nettoyage des dialogues, restauration audio, séparation des sources sonores, préparation des séances de post-synchronisation, etc.). Les nouvelles possibilités offertes par l'IA apparaissent donc comme des fonctionnalités *parmi d'autres*, proposées directement par les éditeurs de solutions. Elles n'induisent pas une remise en cause profonde de la nature des professions étudiées, l'humain continuant d'occuper une place centrale. Les missions à plus forte valeur ajoutée artistique, telles que le bruitage, la sélection des prises ou les arbitrages dramaturgiques, demeurent difficilement automatisables. Par conséquent, **l'évolution des outils d'IA dans ces métiers semble davantage entraîner une recomposition de certaines tâches plutôt qu'une réduction du volume de travail.**

De manière plus prospective, certains usages comme la création sonore directement réalisée par IA méritent cependant une vigilance particulière, en raison notamment de leur impact potentiellement plus marqué sur l'emploi et l'activité, bien que cet impact ne soit pas observable à date. En outre, la généralisation des voix synthétiques

dans les processus de post-synchronisation, si elle devait dépasser le stade des maquettes préparatoires pour s'étendre aux versions définitives des œuvres, pourrait modifier les conditions d'exercice des métiers, soulevant aussi d'importants enjeux éthiques et juridiques pour les monteurs son ou les comédiens dont les voix seraient utilisées pour l'entraînement des outils. Par ailleurs, dans un contexte de tension sur le financement des œuvres, le risque existe que les gains de productivité offerts par l'IA conduisent à une densification du travail avec une baisse du nombre d'individus mobilisés et du volume horaire consacré à la postproduction son, plutôt qu'à une amélioration des conditions d'exercice.



Annexes

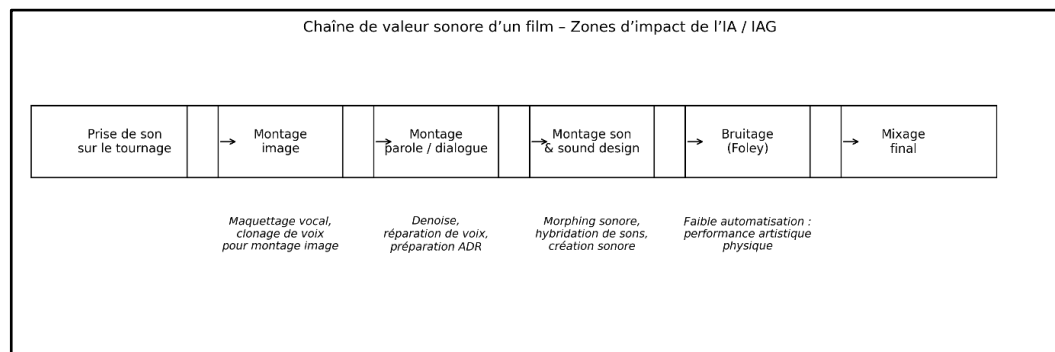


Figure 1 : Chaîne de valeur de la postproduction d'un film

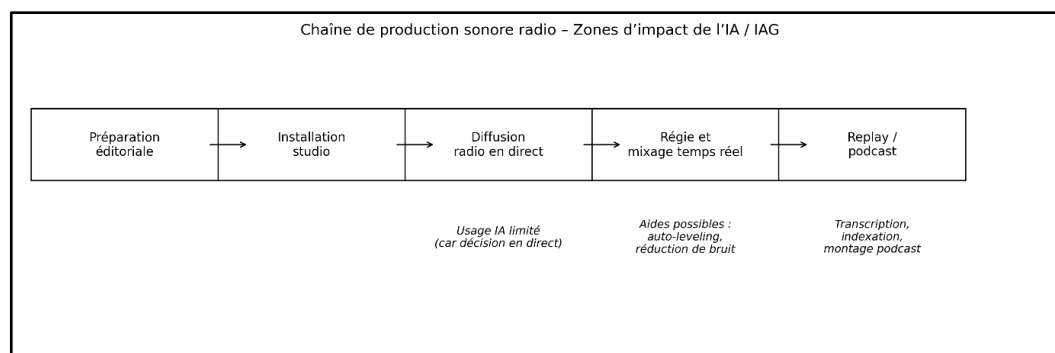


Figure 2 : Chaîne de valeur de la postproduction d'un programme radiophonique