



Atelier Musique

Compte-rendu

[12 participants]

Vincent Castagnet de Musicoverly introduit l'atelier. La communauté Musique est en cours de création. A l'heure d'aujourd'hui environ 20 entités ont manifesté leur intérêt pour participer à celui-ci.

Certains grands acteurs comme l'IRI et l'IRCAM sont déjà intéressés. D'autres acteurs de poids seront sollicités dans un second temps.

Un comité de pilotage sera mis en œuvre afin de présenter et promouvoir les nouveaux médias ainsi que les technologies pour créer de la valeur.

Eric Mahé suggère des acteurs comme Smartjog et Dailymotion déjà adhérents du pôle. Dans un premier temps un Think Tank sur la musique et ces nouvelles pratiques est en cours de montage. Le premier sujet envisagé est le marketing B to C dans le service dédié au public.

1. Chaîne de valeur verticale au départ qui est maintenant éclatée pour optimiser le système
2. Métadonnées sur les flux musicaux

Des interactions avec d'autres communautés sont déjà envisagées notamment avec les communautés : design, services & usage mobiles et CoLLibri.

Une autre étape dans l'organisation de la communauté est le MIDEM en janvier 2010.

Un participant demande quel est le lien avec HADOPI ? Cela réduit-il le périmètre ? Vincent Castagnet se demande si cela est un sujet pour la musique. Selon lui, le système est là pour permettre de respecter un certain nombre de règles sur Internet. Mais ici la technologie est mise à disposition pour autre chose que protéger le contenu.

Philippe Ulrich de MXP4 présente sa technologie.

Le fondateur de MXP4 est un ancien du domaine du Jeu Vidéo. Lors de son expérience précédente il y a déjà rencontré le problème du hacking. Selon lui, le haut débit a permis la démocratisation du téléchargement illégal.

Or nous constatons que les gens sont prêts à payer pour des choses musicales : concerts, jeux vidéo musicaux (Guitar Hero).

L'idée de MXP4, est de rendre la musique interactive.

Certains jeux vidéo en ligne, ont trouvé une solution afin de lutter contre le piratage. Un code d'accès au jeu permet d'éviter que deux personnes n'utilisent la même licence.

La musique interactive consiste à mixer une track stéréo pour un produit final. Le mix se fait en ajoutant/supprimant des instruments ou la voix de l'interprète. Le service permet de mixer jusqu'à 6 pistes en simultané. Toutes les « parts » sont séparées.

Une autre option est l'idée d'interaction entre l'artiste et l'auditeur.
