



Nicolas Obin enseigne à **Sorbonne Université** (SU) et effectue sa recherche au laboratoire des Sciences et Technologies de la Musique et du Son (STMS), laboratoire CNRS-SU hébergé à l'Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique (**IRCAM**).

Ses thématiques de recherche principales portent sur la **synthèse vocale** et la **transformation de la voix**.

Nicolas Obin exerce une **activité reconnue** dans ce domaine de recherche très actif à l'interface des **sciences de la musique et du son**, de la linguistique appliquée, et du **machine learning**.

Il est l'auteur de nombreuses publications scientifiques dans des conférences et des revues internationales de premier rang, et présente régulièrement les enjeux des technologies de la voix à des audiences non spécialisées (Collège de France, Ecole Normale Supérieure, Sciences Po, CNAM) et dans les médias (Le Monde, Pour la Science, France 5, etc..)

Nicolas Obin est passionné par l'art et très impliqué dans le développement et la promotion des technologies audio pour la création, l'art et la culture. Il **a collaboré avec de nombreux artistes**, comme Georges Aperghis, Roman Polansky, Philippe Parreno, Eric Rohmer, ou André Dussolier.

Pour relever les défis technologiques et artistiques de l'IA dans le domaine de la synthèse vocale, Nicolas Obin travaille activement à la conception et à la réalisation d'architectures de **réseaux de neurones profonds** pour appuyer ses autres domaines d'expertises dans le traitement du signal audio et le traitement automatique de la parole.

Il a remporté, en 2011, le **prix de la meilleure thèse** délivré par la Fondation Des Treilles pour : *MeLos: Analysis and Modelling of Speech Prosody and Speaking Style*.

Son activité se développe au travers de multiples projets collaboratifs en collaborations étroites avec des **partenaires industriels dont Acapela, Voyxgen, Dubbing Brothers, PSA, Softbank robotics et Ubisoft ainsi que de nombreuses startups**.

- Project TheVoice : voice design for the creative industry (ANR, 2017-2021).
- Project ROUTE : Robot à l'Ecoute (SU, 2015-2016).
- Project ChaNTeR : Real-time controlled digital singing (ANR, 2014-2017).
- Project Voice4Games : Speech technologies for video games (FEDER, 2011-2015)
- Project Rhapsodie : A reference prosodic corpus of spoken French (ANR, 2007-2011)
- Project RIAM VIVOS : Creation of expressive voices : multimedia applications (RIAM, 2005-2008).