Compte-rendu de la réunion du Département Post production du 24 septembre 2026 à 19 heures.

Compte-rendu de la réunion du Département Post production du 24 septembre 2026 à 19 heures..... 1
Introduction.....2
Cutting Room : une plateforme cloud sous contrôle éditorial.....2
Shortcut, un assistant d'intelligence artificielle pilotable.....3
Développer ses propres outils avec l'IA.....3
Le contexte humain et la question des métadonnées.....4
Étalonnage, Colourlab AI et autres outils.....5
Narrative Coders : la production hybride.....6
Motion Dream.AI : vers une production hybride contrôlée.....8
Conclusion.....9

Adhérents présents : Anaïs Ascaride, Stéphane Azouze-Cardin, Laurent B., Lucien Balibar, Isabelle Barrière, Hugues Blondet, Eric Chérioux, Stéphane Chung, Gaël Coto, Ilan Ferry, Loïc Gagnant, Julie Goossens, Anne-Sophie Henri-Cavillon, Pascal Heuillard, Eymeric Jorat, Antonin Le Roux, Guillaume Louyot, Mathilde Muyard, Raphael Neira, Charles Penvern, Lenny Pomedio, Patrick Raymond, Valens Serrat, Roman Szczepanik, Carole Vasseur, Paul Wattebled, Boris Zakowsky.

Étaient également présents : Sou Abadi, Catherine Abecassis, Chakib Aiffa, Sandrine Belmont, Hervé Bernard, Jean-Louis Blanchard, Johan Boulanger, Audrey Bourdiol, Marc Bourhis, Pauline Casalis, Philippe Castel, Martin Clément, Bertrand De Saint Seine, Olivier de Thibault, Mathilde Delacroix, Frantz Delbecque, Câline El Hèlou, Sébastien Eyerbahide, Sylvie Gadmer, Christophe Garnier, Thierry Gazaud, Sandrine Girardot, Alida Klung, Mimoza Kuchly, Louis Laborelli, Mathilde Larroche-Michel, Denis Liakhov, Olivier Lliboutry, Elodie Ly Tri, Carine Manicastri, Sidonie Morvan, Fanny Perier, Alex Perron, Jean-Michel Petit, Yann Rutledge, Delphine Sanchez, Charlotte Teillard d'Eyry, Patrice Wechsler.

Introduction

La réunion du département Post Production de la CST s'est tenue le 24 septembre 2026 à 19 heures. Ouverte exceptionnellement aux non-adhérents, elle était consacrée aux usages de l'intelligence artificielle dans les métiers de la postproduction. La soirée a réuni des professionnels du montage, de l'étalonnage, de la gestion des médias et de la production audiovisuelle.

La soirée a permis d'aborder plusieurs dimensions complémentaires :

- les outils d'assistance au montage,
- l'automatisation de certaines tâches : l'indexation des médias,
- les métadonnées,
- l'étalonnage, la synchronisation labiale et les usages de l'IA générative dans des productions hybrides mêlant tournage réel et images créées par IA.

Les interventions de Helge Høibraaten pour CuttingRoom, Loïc Gagnant, Christophe Garnier, Jean-Michel Petit, Hugues Blondet, Alex Perron pour Narrative Coders et de Patrice Wechsler pour Motion Dream.AI ont permis de dresser un panorama très concret des pratiques actuelles.

Cutting Room : une plateforme cloud sous contrôle éditorial

La première présentation a été assurée à distance par **Helge Høibraaten**, cofondateur de **CuttingRoom**, une solution de montage cloud développée en Norvège. La plateforme est notamment utilisée par la BBC, CNN, *The New York Times* et Axel Springer. CuttingRoom permet de monter depuis un navigateur, à partir de médias provenant de différentes sources. L'outil peut être relié à des systèmes de gestion de médias, ou MAM, ainsi qu'à des environnements éditoriaux existants. Helge Høibraaten a montré comment des images Reuters pouvaient être recherchées, consultées et montées directement dans la timeline, sans téléchargement préalable dans un espace de travail séparé. L'outil peut également recevoir des flux en direct, par exemple une conférence de presse en cours, et permettre à l'utilisateur de commencer le montage avant même la fin de l'événement. CuttingRoom reprend les principes d'un logiciel de montage classique, tout en cherchant à rendre certaines fonctions plus accessibles à des journalistes ou producteurs qui ne sont pas nécessairement monteurs.

Shortcut, un assistant d'intelligence artificielle pilotable

Helge Høibraaten a ensuite présenté **Shortcut**, l'assistant d'IA intégré à CuttingRoom. Il a insisté sur le fait que Shortcut ne remplace pas l'utilisateur : il suit des consignes écrites par l'équipe et toutes ses actions restent modifiables. L'assistant peut, entre autres, analyser un script, rechercher des images, monter un premier sujet, transcrire et traduire des sous-titres, adapter des graphiques, normaliser l'audio ou préparer plusieurs versions d'un même montage. Les règles de travail peuvent être définies dans différentes langues, dont le français.

Une démonstration a été faite autour de l'adaptation du montage au format vertical. À partir d'une version 16/9, Shortcut peut proposer une déclinaison en 9/16 destinée aux réseaux sociaux. Il analyse les plans, suit les visages, recadre les interlocuteurs et tente de conserver les éléments importants du récit. La version originale n'est pas modifiée ; le travail porte uniquement sur la version verticale. L'outil permet aussi de flouter des visages et de régler précisément le niveau de masquage.

Comme pour les autres fonctions, le monteur conserve la possibilité de corriger, d'annuler ou de reprendre chaque intervention manuellement. CuttingRoom peut synchroniser l'image et le son grâce au timecode ou à l'analyse audio. Les projets peuvent ensuite être exportés vers DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro, Avid Media Composer ou Pro Tools, notamment via les formats FCP7 XML, OTIO et AAF. La plateforme gère également plusieurs formats de sous-titres, dont TTML, SRT et VTT.

Concernant Avid, Helge Høibraaten a rappelé que CuttingRoom est déjà utilisé comme éditeur web dans Avid Content Core. D'autres intégrations sont en cours de développement.

Développer ses propres outils avec l'IA

Loïc Gagnant et Christophe Garnier ont présenté plusieurs tests portant sur l'utilisation de l'IA dans le montage. Leurintervention s'est concentrée sur l'idée de développer des outils adaptés à des besoins très précis, plutôt que de chercher une solution unique capable de tout faire.

Ils ont notamment montré un petit outil conçu pour DaVinci Resolve. Développé avec l'aide d'un assistant IA, celui-ci permet de créer automatiquement un projet, de choisir son format — 16/9 ou 9/16, par exemple — et de préparer les chutiers nécessaires. L'outil a également établit un lien entre les dossiers présents sur l'ordinateur et le projet Resolve : lorsqu'un fichier est ajouté dans un dossier, il peut apparaître dans le chutier correspondant.

Loïc a également testé l'intégration d'assistants comme ChatGPT et Claude dans DaVinci Resolve. Il a confié à l'outil les rushes d'une courte fiction pédagogique, comprenant des problèmes de son, des prises inégales et une organisation volontairement imparfaite. L'IA a créé le projet, déterminé la cadence, analysé les images, transcrit les dialogues et proposé un premier montage. Le résultat restait imparfait, avec des lenteurs et des erreurs de rythme, mais l'expérience était révélatrice de la vitesse d'analyse : en quelques minutes, l'outil avait identifié les personnages et les principales situations de la scène.

Cette démonstration a aussi mis en évidence les limites de ce type de traitement. L'analyse complète des rushes — transcription, reconnaissance des personnages, des actions et des types de plans — consomme rapidement des ressources et des crédits. Pour Loïc, les outils d'IA deviennent vraiment intéressants lorsqu'ils répondent à une tâche claire, au sein d'un workflow bien défini. Il a enfin évoqué des outils de transcription installés localement sur l'ordinateur. Ils évitent l'envoi des médias vers le cloud et peuvent offrir une solution plus maîtrisée, notamment pour des questions de confidentialité, de coût ou de consommation de ressources.

Le contexte humain et la question des métadonnées

Hugues Blondet a ensuite replacé ces outils dans une réflexion plus large sur les métadonnées. Son constat est simple : les informations existent, mais elles circulent encore mal entre les différentes étapes de fabrication. Les rushes contiennent déjà de nombreuses données : caméra utilisée, objectif, numéro de caméra, timecode, réglages, LUT, informations de prise ou données colorimétriques. Pourtant, une partie de ces informations se perd ou devient difficile à exploiter lorsque le projet passe du tournage au montage, puis à l'étalonnage, aux effets visuels, au mixage ou à la conformation. Cette perte d'information entraîne des recherches inutiles et peut ralentir les

équipes. Une société d'effets visuels peut, par exemple, recevoir un plan sans savoir précisément avec quelle caméra ou quel objectif il a été tourné, ni quels traitements lui ont déjà été appliqués.

Pour Hugues, l'IA peut aider à indexer, classer et retrouver ces informations, mais elle ne doit pas servir à pallier un manque d'organisation. L'enjeu est avant tout de mieux faire circuler les données dès le tournage comme le fait le scripte sur un plateau de tournage.

Les rapports de script contiennent des informations importantes sur les prises, les plans, les raccords et les séquences. Mieux reliés aux données de tournage et aux médias, ils pourraient faciliter le travail de préparation, de montage et de postproduction. Les outils de MAM peuvent également jouer un rôle utile. Ils permettent de transcrire les dialogues, de reconnaître certains éléments présents à l'image et de faciliter la recherche dans de grands volumes de rushes. Ils peuvent retrouver un plan à partir d'un mot, d'un lieu, d'une action ou d'un élément visuel. Ils ne remplacent pas l'analyse humaine, mais peuvent éviter de longues recherches.

Étalonnage, Colourlab AI et autres outils

Jean-Michel Petit, étalonneur, est revenu sur la place encore limitée de l'IA dans l'étalonnage. Les outils progressent, mais restent moins aboutis que ceux consacrés au montage, à la transcription ou à l'indexation. L'exemple principal présenté était Colourlab AI, développé par Dado Valentic. Il s'agit d'un outil de création et de recherche de looks, utilisant des algorithmes et un moteur neuronal. Colourlab AI fonctionne avec DaVinci Resolve. Il permet d'analyser une image de référence — luminance, chrominance, saturation, palette colorimétrique — puis d'appliquer un look à des plans sélectionnés. L'utilisateur peut ensuite corriger le résultat, ajuster la balance des blancs, la luminance, la chrominance ou la saturation, et créer plusieurs versions. L'outil peut envoyer une LUT ou certaines informations vers DaVinci Resolve. Il ne remplace toutefois pas un étalonneur. Les raccords entre les plans, les écarts de lumière, les variations de balance des blancs et les corrections précises restent à traiter manuellement. Les intervenants ont souligné les limites du color match automatique : un rapprochement peut fonctionner dans certains cas, mais les résultats demandent presque toujours une vérification attentive.

L’étalonnage reste un domaine où le regard et l’expérience du professionnel sont déterminants.

D’autres outils ont été évoqués plus rapidement. **DeepEditor,** est un outil de synchronisation labiale qui sert notamment pour le doublage et modifie les mouvements de bouche à partir d’une nouvelle piste de dialogue.

Enfin, ScriptSync d’Avid a été cité pour ses progrès dans l’alignement des rushes et des dialogues avec un scénario.

Narrative Coders : la production hybride

Alex Perron, cofondateur de Narrative Coders, a expliqué la manière dont son studio aborde la production hybride. L’enjeu consiste à combiner tournage réel, postproduction classique et IA générative afin de créer des plans d’ordinaire trop coûteux ou complexes d’un point de vue logistique.

Le studio intervient sur des projets de fiction, de documentaire, de publicité et de programmes audiovisuels, en France comme à l’international. Dans le documentaire, l’IA peut servir à reconstituer des phénomènes naturels, des périodes historiques ou des événements qui ne peuvent être filmés. Alex Perron a notamment présenté une séquence consacrée à la formation d’îles : éruptions sous-marines, remontée de lave, refroidissement au contact de l’eau, formation de la roche, puis apparition progressive de végétation. Ces images ne sont pas générées directement à partir d’une simple consigne textuelle. Le travail commence par la création d’images fixes détaillées, examinées par un consultant scientifique ou historique. Les remarques portent sur l’exactitude des décors, des espèces, des matières ou de la chronologie. Les visuels peuvent ensuite être corrigés dans Photoshop ou d’autres outils traditionnels.

Une fois validées, ces images fixes servent de références et d’images clés pour fabriquer les plans vidéo. Alex Perron a souligné que le contrôle artistique se joue principalement à cette étape : environ trois quarts du temps de travail sont consacrés aux images fixes, contre un quart à la génération vidéo. C’est là que se définissent la lumière, le décor, les personnages, les textures, les volumes et la composition du cadre. La vidéo est ensuite produite à partir de ces références afin d’obtenir des plans cohérents avec le contexte documentaire et avec la mise en scène souhaitée. Narrative Coders utilise aussi l’IA pour les reshoots et les compléments de tournage.

À partir de photographies de repérage, d'images du plateau ou de rushes existants, le studio peut recréer un lieu, proposer un angle qui n'a pas été tourné, étendre un décor, ajouter une foule ou produire des plans de coupe. Dans une séquence d'action, des comédiens filmés dans un décor réel peuvent ainsi être intégrés dans un environnement plus vaste, enrichi de soldats, de véhicules ou d'éléments de décor impossibles à réunir dans les conditions de tournage prévues. Cette fabrication ne se limite pas à la postproduction.

Alex Perron a expliqué que les équipes IA peuvent travailler en parallèle du tournage : elles reçoivent alors, le jour même, des photos du décor, de la lumière et des conditions de prise de vues. Ces éléments servent à préparer les plans générés afin qu'ils puissent s'intégrer au montage avec les images réelles. L'IA devient ainsi un outil de production autant que de postproduction.

Enfin, Alex Perron a abordé l'usage de doublures numériques. À partir de photos d'un comédien, et avec son accord, il est possible de créer un double numérique destiné à des plans précis : cascades, actions dangereuses, plans complexes ou séquences trop coûteuses à tourner. Le comédien réel reste au centre du projet pour les scènes de jeu, tandis que sa doublure intervient ponctuellement. Ce travail suppose un cadre contractuel strict : autorisation explicite, définition des usages, contrôle de l'image et rémunération adaptée. Il a été précisé que selon la politique du studio, les données employées pour créer le double ne sont pas destinées à entraîner les modèles généraux des fournisseurs d'IA, mais uniquement à produire les plans validés pour le projet.

Motion Dream.AI : vers une production hybride contrôlée

Patrice Wechsler, cofondateur de **Motion Dream.AI**, a présenté ce studio hybride qui accompagne producteurs et réalisateurs dans l'usage de l'IA générative. L'équipe rassemble des spécialistes de l'IA, des effets visuels et de l'animation. Son objectif n'est pas de remplacer les méthodes de production existantes, mais de rendre possible des séquences trop complexes, trop coûteuses ou difficiles à tourner dans un cadre classique. L'exemple d'une série de surf a illustré cette approche. À partir de la photographie d'une personne réelle, Motion Dream.AI a créé un avatar capable d'évoluer sur les vagues et d'exécuter des figures. Le procédé, fondé sur du vidéo-à-vidéo, permet de conserver l'identité visuelle du personnage tout en lui appliquant un mouvement issu d'une autre source. Un comédien qui ne sait pas surfer peut ainsi disposer d'une doublure numérique crédible, y compris pour des plans rapprochés où son visage doit rester identifiable.

Patrice a ensuite expliqué que le studio développe ses propres applications lesquelles se connectent, selon les besoins, aux API de plusieurs modèles, parmi lesquels ceux de Google, Black Forest Labs, Stable Diffusion, Runway, Kling et Bytedance. Ces outils peuvent analyser un scénario afin d'identifier les personnages, les objets, les décors et les évolutions d'une situation. Ils servent à constituer des bibliothèques d'assets et à organiser des workflows mêlant prises de vues réelles, animation 3D et génération IA.

Cette analyse doit aussi préserver la continuité narrative. Un outil peut, par exemple, comprendre qu'un personnage est mouillé parce qu'il pleut, puis que ses vêtements doivent avoir séché après une ellipse. L'enjeu est moins de générer des images isolées que de maintenir une cohérence entre les plans, les personnages et les décors. La présentation a insisté sur l'importance de la préparation visuelle. Pour une séquence entièrement générée, Motion Dream.AI peut partir d'une animatique 3D réalisée dans Blender. Les volumes, les personnages, la mise en scène et les mouvements servent alors de repères pour guider l'IA. Les dessins, les croquis, les modèles 3D et les images de référence restent essentiels : ils permettent au réalisateur, au directeur artistique et aux équipes de s'accorder sur l'intention visuelle avant la génération. L'IA intervient ensuite pour habiller, texturer, décliner ou animer ces éléments, plutôt que pour décider seule de la mise en scène.

Patrice a également présenté **Rosetta**, une application destinée à améliorer la préparation des images générées pour l'étalonnage. Les modèles livrent souvent des fichiers H.264 8 bits, compressés et peu souples en postproduction. Les hautes lumières sont parfois écrêtées et les possibilités de correction limitées. Rosetta vise à préparer les images générées pour faciliter l'étalonnage et leur raccord et à produire des fichiers plus adaptés à la finition, notamment en EXR 16 bits ou en MXF. Le studio ne remplace pas l'étalonneur : il prépare les plans, peut effectuer un pré étalonnage et les livre dans un état permettant au directeur de la photographie et à l'étalonneur de les raccorder aux images tournées. Cette étape est particulièrement importante dans les séquences hybrides ou dans les plans entièrement générés, comme une séquence sous-marine sans référence réelle directement exploitable.

Les échanges ont enfin porté sur les limites du jeu généré et du lip-sync. Si les visages et les expressions progressent rapidement, la synchronisation labiale reste délicate, surtout pour des œuvres destinées au cinéma, à la télévision ou aux plateformes. Les résultats peuvent convenir à certains formats courts ou microdramas verticaux, mais les défauts d'interprétation, de regard ou de bouche demeurent visibles dans des plans rapprochés exigeants. L'utilisation de l'image ou de la voix d'un interprète doit par ailleurs être strictement encadrée.

La création d'une doublure numérique ou l'entraînement d'un modèle de voix nécessitent l'accord explicite de la personne concernée, la définition des usages autorisés et une rémunération adaptée.

Conclusion

Les échanges ont confirmé que l'IA est déjà présente dans de nombreux outils de postproduction, mais que ses usages restent très variables selon les métiers. Elle peut accélérer l'indexation, la transcription, certaines tâches de préparation ou la création de versions, mais elle ne dispense ni de l'organisation, ni du regard, ni du contrôle des équipes.

La question des métadonnées est apparue comme un enjeu central. Mieux préparer, transmettre et exploiter les données dès le tournage permettrait d'améliorer les workflows, avec ou sans IA.

Les exemples présentés par Helge Høibraaten, Loïc Gagnant, Hugues Blondet, Christophe Garnier, Jean-Michel Petit, Alex Perron et Patrice Wechsler ont surtout montré que l'IA devient utile lorsqu'elle s'inscrit dans un cadre clair : un besoin identifié, des références précises, un workflow maîtrisé et une validation humaine à chaque étape. **Pour l'heure aucune nouvelle date n'a été arrêtée pour une prochaine réunion du département.**