

Compte-rendu de la réunion du département Artistique du 12 février à 18h30.

Membres présents : William Abello, Sabrina Bernard, Laurence Benoit, Alice Cambournac, Olivier Glon, Nathalie Kovalski, Patrick Lanquetin, Michèle Pezzin Bertrand Seitz, Laurent Tesseyre

Compte-rendu de la réunion du département Artistique du 12 février à 18h30.	1
1. Introduction	1
2. L'I.A., notre meilleure ennemie	1
3. Le management des équipes	3
4. Conclusion	4

1. Introduction

La réunion commence par un retour sur les rencontres et sondages menés auprès de chaque secteur (décorateurs, costumes, maquillage, coiffure) dans le but de dresser une liste de solutions pour mieux vivre le travail en équipe, certaines étant déjà en place. Ce point mène directement à un rapide bilan du département qui en est à sa troisième année d'existence et qui a changé d'appellation en cours. Le département s'est impliqué sur de nombreux dossiers dont la mise à jour de la RT-011.

2. L'I.A., notre meilleure ennemie

Pour cette partie dédiée à l'I.A., le département a bénéficié de l'expertise de trois intervenants : avec trois intervenants invités : Olivier Glon, un designer passé par l'industrie automobile et l'audiovisuel, qui a partagé son expérience d'utilisation d'outils open-source ; Michel Pagès, décorateur exécutant absent mais dont les contributions visuelles sur des maquettes IA ont été mises en avant ; et Patrick Lanquetin, ingénieur ayant travaillé sur les réseaux de neurones dès 1986 et responsable de veille scientifique à l'Inria, qui a présenté des applications concrètes pour les métiers artistiques. Dès le lancement du sujet, William Abello, co-représentant du département Artistique, a rappelé les alertes du CNC, dont l'observatoire dédié à l'IA accessible sur cnc.fr à la page cinq, qui documente déjà l'impact fort sur le doublage et l'animation.

La CST a quant à elle publié un magazine spécial de quarante pages soulignant la nécessité

d'une approche souveraine pour domestiquer cet outil et en faire un allié plutôt qu'une menace. Le décorateur Michel Pagès passé maître en illustrations photoréalistes via IA, a été présenté en son absence comme un exemple concret. Il intègre désormais costumes, décors et coiffures dans ses maquettes, et participe cette année au Festival IA de Cannes avec un film entièrement réalisé en images IA. Cela illustre parfaitement comment l'IA peut accélérer les phases de préparation, où le secteur souffre cruellement de manque de temps. Olivier Glon, designer industriel ayant débuté chez Alpine Renault sur des viscoscoupleurs automobiles avant de se tourner vers le design et les premiers logiciels graphiques, a raconté son cheminement naturel vers l'IA il y a quatre ans et demi. Il vend aujourd'hui des illustrations basées sur cette technologie, comme des storyboards publicitaires ou des animatiques pour Disney et de grandes marques. Il fabrique même des sculptures 3D à partir d'images générées ou dessinées à la main, en extrayant volumétrie et géométrie pour usinage CNC, utiles en décors, prothèses ou maquillage. Il cite Fred Glond, qui imprime déjà des objets introuvables via fusion ordinateur-CNC, et met en avant le gain majeur : les temps de production sont divisés par trois ou quatre, une tête de personnage passant d'une semaine à cinq minutes plus retouches, sans besoin de Photoshop où l'IA surpasse souvent. Patrick Lanquetin, ingénieur pionnier des réseaux de neurones depuis 1986, formé aux Arts et Métiers puis responsable de la veille scientifique à l'Inria auprès de vingt mille chercheurs, a apporté une analyse approfondie via publications, outils et usages professionnels. Pour illustrer auprès d'un costumier en fiction, il a partagé son écran et généré des costumes disruptifs pour une pièce de théâtre classique : en trente à quarante minutes, l'IA produit des superpositions de tissus en dégradés, des collerettes innovantes ou des motifs en rotin surprenants, validés par des professionnels expérimentés. Il compare l'IA à un « bibliothécaire psychotique » doté d'une banque d'un milliard de caractéristiques extraites d'images – inspiré de la vision du chat – mais tout en vrac, avec surreprésentation du prêt-à-porter face aux costumes historiques ou créatifs. L'art du prompt consiste à surpondérer haute couture, podiums et jupes naturelles, à poser des contre-ordres contre le prêt-à-porter ou l'historique, et à cibler un univers design avec esprit moderne et tendance, via un diagramme créatif couvrant personnage, sujet, matières, formes, style et émotion.

Des exemples montrent les biais : le même prompt sur un modèle chinois produit des écailles superposées évoquant l'opéra traditionnel, tandis que la traduction anglais-français varie selon le modèle. Parmi les outils concrets évoqués, Midjourney permet cinquante images gratuites par jour avec calques et vecteurs. Les open-source comme Stable Diffusion ou ComfyUI offrent un contrôle net, la persistance des personnages via modèles spécifiques ou profils en trois-quarts, et ControlNet pour poses et textures. Blender intègre des plugins dédiés aux costumes, tandis que n8n gère du no-code pour automatiser mails, agents IA ou transitions storyboard-film. Les avancées récentes en édition d'images – inpainting, outpainting, ou cerclage de zone pour changer une tête en brune sur Queen – facilitent les itérations.

L'open-source rattrape les commerciaux en trois à quatre mois grâce aux poids de neurones gratuits et à la communauté mondiale, malgré les coûts prohibitifs d'entraînement comme les

cent millions de dollars pour le langage de ChatGPT. Pour la confidentialité, des serveurs locaux évitent d'envoyer des brevets chez OpenAI. Sur les droits, privilégier les modèles entraînés sur images libres où seul le copyright humain compte. Les échanges se sont animés autour des prompts en anglais ou français, du scan de dessins comme base, des formations de dix jours révélant des biais américains et historiques limités il y a un an – surpassés par l'open-source plus riche. Ils ont évoqué les agents IA pour backgrounds et cahiers des charges, et les futurs artistes spécialisés dans des modèles personnels ou styles uniques. Le consensus émerge : l'IA est un accélérateur de préparation offrant des associations d'idées algorithmiques inaccessibles à l'humain – ce qu'on « ne sait pas qu'on ne sait pas » –, mais exige vigilance sur le carbone (entraînement énergivore, requête à deux watts seulement) et la souveraineté contre les GAFAs. Olivier conclut sur des serveurs studios « plug and play » investis collectivement, pour que les données restent maîtrisées. Cette discussion montre un secteur déterminé à transformer l'IA en outil créatif maîtrisé, loin de la subir.

3. Le management des équipes

La discussion a ensuite porté vers le management et les conditions de travail, en particulier la pression portée sur les équipes durant la préparation, la dichotomie prépa/tournage dans la rémunération (seulement 8 heures payées malgré les dépassements), et un « effet domino » de plaintes hiérarchiques : le rippeur se plaint du régisseur, qui se plaint du premier assistant, jusqu'au chef décorateur manquant de texte ou de casting. Personne n'est formé au management empathique, ni au droit du travail, même dans les écoles de cinéma. Des exemples concrets ont ainsi été cités : 150 figurants à habiller en trois jours, impossible sans heures supplémentaires impayées ; des directeurs de prod ignorant les réalités du terrain. Des pistes d'action ont émergé : une réunion transversale avec toutes les associations du département pour croiser diagnostics et dossiers existants ; passer par les syndicats (malgré leur faible représentativité de 5%) et les leviers CNC comme l'agrément, l'avance sur recettes, la « bonne fin » ou les bilans carbone pour forcer les producteurs à respecter les conditions sociales ; enfin, promouvoir une culture entrepreneuriale et des formations passerelles pour favoriser les évolutions internes. Une lettre-témoignage émouvante () a été évoquée, listant refus de déplacement de réalisateurs ou absences d'acteurs aux essayages, appelant à un « MeToo » des conditions de travail. Ils ont brièvement rappelé la recommandation technique CST- RT011 sur studios versus décors naturels – rentable à partir de 2-3 semaines, mais oubliant la préparation dominante –, et défini trois axes stratégiques : la friche comme plateforme de préparation, le management pour soulager les équipes, et la continuité de la recommandation technique CST- RT011.

La réunion s'est achevée sur une vision claire : continuer la mise à jour de la recommandation technique CST- RT011 sans la prioriser face aux urgences humaines, en misant sur la transversalité et les leviers institutionnels.

4. Conclusion

Cette réunion, riche et pragmatique, a montré les forces et les faiblesses d'un secteur en pleine mutation technologique et sociale, déterminé à transformer les défis en opportunités collectives. A l'heure actuelle, aucune nouvelle date n'a été arrêtée pour la prochaine réunion du département.