



Par Mathilde Blottière, Frédéric
Strauss et Augustin Pietron-Locatelli
Illustration de Rafael Caban

*Comédiens ressuscités, figurants
duplicés... L'intelligence artificielle fait
des prouesses, qui rendent fébriles
les acteurs. Beaucoup redoutent de se voir
voler la vedette, et de devenir obsolètes.*



IA

**LE PIRE CAUCHEMAR
DES ACTEURS ?**

Et si Stanley Kubrick avait raison ? En 1968, le cinéaste inventait Hal 9000, l'ordinateur putschiste de *2001 : l'Odyssée de l'espace*. Un demi-siècle plus tard, les petites mains et les grandes stars de Hollywood redoutent de voir l'intelligence artificielle (IA) prendre le pouvoir sur l'industrie du film. Unis depuis le 14 juillet dans un combat commun, scénaristes et acteurs se sont mis en grève aux États-Unis pour crier leurs peurs : les uns craignent de devenir superflus dès lors que les super-calculateurs pondront des scripts au kilomètre, les autres, d'être supplantés par des avatars numériques, non syndiqués et corvéables à merci.

Vous avez l'impression d'avoir raté un wagon ? C'est que le train est lancé à pleine vitesse, propulsé par le développement tous azimuts des IA génératives type ChatGPT. Ces systèmes, entraînés par des contenus existants stockés dans d'énormes bases de données, « apprennent » à en générer de nouveaux – textes, sons, images, vidéos, voix, musiques – en fonction de la demande d'un utilisateur humain. Un coup d'œil sur YouTube aux bandes-annonces engendrées à par-

Des avatars qui se passeraient d'acteurs : de la science-fiction... pour l'instant. (ci-dessous, Sigourney Weaver sur le tournage d'*Avatar*, de James Cameron).



tir du mot-clé « Barbenheimer » (contraction des deux titres phares de l'été, *Barbie* et *Oppenheimer*) suffit à se convaincre qu'un jour, pas si lointain, chacun pourra ordonner à son IA domestique de commettre « une comédie romantique avec Taylor Swift » ou « un long métrage mixant les univers de Maurice Pialat et Wes Anderson ».

Exit, donc, la matière première de l'usine à rêves – la chair, le sang, les larmes et la sueur ? Vive les bases de données gigantesques, l'ère des lignes de code et des interprètes synthétiques ? Selon Fran Drescher, présidente du syndicat américain des acteurs SAG-Aftra (et ex-héroïne de la série *Une nounou d'enfer*), la menace est bien d'ordre existentiel : « La combinaison de Wall Street, de cupidité, de technologie et de jeunes prodiges que je ne vois pas faire preuve de beaucoup d'empathie est, à mon avis, un cocktail mortel. »

Avant de savoir où va l'IA, demandons-nous où elle est déjà. Consacré, avec *Avatar*, comme le visionnaire le plus à la pointe de la technologie, James Cameron n'était pas peu fier de déclarer, il y a quelques mois, que l'intelligence artificielle n'avait rien à faire dans son monde. À coups d'effets spéciaux, le cinéaste canadien transforme ses comédiens en habitants de la planète Pandora, mais c'est leur expressivité qui, au départ, donne vie aux personnages. *Avatar* n'en a peut-être pas moins croisé l'IA à d'autres étapes. C'est ce que suggère, à Toronto, Jonathan Bronfman, le pdg de Marz (Monsters Aliens Robots Zombies), compagnie spécialisée dans les effets spéciaux : « Les réalisateurs peuvent ne pas en être conscients, mais une grande partie de l'automatisation des effets visuels est déjà pilotée par l'IA, qui finira par être impliquée dans tous les processus de création des images. »

Avec l'avènement des plateformes, une course aux images spectaculaires a commencé. Un terrain d'expérimentation idéal pour les super-intelligences, capables de manipuler les visages et les corps comme jamais avant elles. Chez Marz, on travaille sur des séries comme *Stranger Things* ou *WandaVision*, et on mise sur l'IA. « Nos recherches se concentrent sur le visage humain, explique Jonathan Bronfman. Mais notre approche ne vise pas à remplacer les acteurs. Il s'agit au contraire de leur permettre de livrer de meilleures performances. » Quand Paul Bettany interprète, dans *WandaVision*, son personnage d'homme synthétique, ses véritables yeux, nez et bouche sont replacés sur un visage rouge et métallique, entièrement faux. À quand la bascule vers la simulation totale ?

En quelques années, la technique du *deepfake*, qui consiste à poser le visage d'un acteur, recréé numériquement, sur le corps de la personne qu'on a vraiment filmée, a progressé furieusement. Du tour de passe-passe grossier, on est passé à un hypertrucage sophistiqué, d'autant plus troublant qu'il essaime sur les réseaux sociaux. La trombine de Tom Cruise s'est ainsi imposée comme le terrain de jeu favori de Metaphysic.ai, un ancien compte TikTok devenu une entreprise d'IA générative spécialisée dans les répliques hyperréalistes.

Grâce à l'IA, le *deepfake* devrait se démocratiser. Certes, manipuler les visages à l'échelle d'un film entier requiert toujours une puissance de calcul colossale. Chez les Français de Mac Guff, l'un des plus gros studios d'effets visuels en Europe, on l'assure pourtant : demain est déjà aujourd'hui. « Grâce à notre IA, *Face Engine*, on peut remplacer ou rajeunir le visage de trois personnes sur tout un long métrage, et ce pour un budget qui n'a rien de hollywoodien », s'enthousiasme le cofondateur de Mac Guff Martial Vallanchon. *Face Engine* compte déjà quelques prouesses à son actif, dont le rajeunissement spectaculaire de Mathieu Amalric dans la dernière saison du *Bureau des légendes* et le retour à la vie de Dalida ou de Jean Gabin dans le magazine *Hôtel du Temps*, de Thierry Ardisson, sur France 3.



Dalida et Jean Gabin «ressuscités» par une IA dans l'émission *Hôtel du Temps*, de Thierry Ardisson, en 2021.

Rien de nouveau sous le soleil de la technologie numérique ? « En 2019, quand Martin Scorsese donne un coup de jeune à Robert De Niro dans *The Irishman*, il est à la pointe des techniques 3D de l'époque. Et pourtant, le résultat n'est pas très convaincant, estime Martial Vallanchon. Sans IA, il restait toujours un irréductible fragment d'artificialité. Avec, ces 10 % d'obstacle au trompe-l'œil absolu n'existent plus. » Les interventions de l'IA sur le visage se font parfois bien plus discrètes. C'est le cas de ce que les superviseurs d'effets visuels appellent le « beauty work » : déridier, rafraîchir, en un mot retoucher, à leur demande ou à leur insu, des interprètes aux cernes un peu trop sombres ou aux pattes-d'oie marquées.

Générer un jeu d'acteur de façon réaliste sans s'adosser à un interprète vivant n'est, en revanche, pas encore d'actualité. « In fine, la performance reste celle de l'acteur », insiste

une machine. « Si on me demande de chuter, qui vous dit que je ne vais pas tourner la tête en cours d'action pour rendre la chute encore plus violente ? Un ordinateur n'improvise pas. »

Autres acteurs dont le rôle, pourtant indispensable, ne consiste pas à prendre la lumière, les figurants envisagent clairement l'IA comme une rivale. Ils ont résisté à tous les trucages qui ont permis, au moins depuis *Ben-Hur* (1959), de mettre en scène une foule en partie fausse. Mais aujourd'hui, les progrès des super-calculateurs autorisent à créer en un temps record des milliers de figurants 2.0. Pendant la crise du Covid, les producteurs de la série *Ted Lasso* ont ainsi pu remplir un stade de vingt-six mille places en scannant vingt figurants bien vivants dont les milliers de doubles digitaux ont été ensuite animés. Un tour de force qui risque de se banaliser. À Paris, ces préoccupations gagnent Nathalie de »

Martial Vallanchon. Engagé dans *Hôtel du Temps* pour être le corps de Gabin et de Coluche ressuscités, le comédien Cédric Weber relativise lui aussi la toute-puissance de l'IA. Il se souvient d'un tournage où il s'agissait de faciliter le travail du programme, et non l'inverse. « Il fallait jouer en évitant certains mouvements qui auraient empêché l'IA de remplacer mon visage. Une rapide taffe de cigarette, oui, garder une main sur le visage, non. » Combien de temps avant que ces limitations ne volent en éclats ? Pour le cofondateur de Mac Guff, « il sera bientôt possible de générer les expressions faciales de rôles de second et d'arrière-plans ».

Le corps humain, lui, offre d'ores et déjà moins de résistance à la machine. Les studios ont d'ailleurs commencé à soumettre des cascadeurs de Hollywood à des « scans corporels », afin de modéliser leur image en 3D puis de l'animer avec l'IA. Neill Blomkamp, le réalisateur de *Gran Turismo*, sorti en août, prédit que demain l'IA saura « générer des séquences photo réalistes, comme des accidents à grande vitesse, en se basant sur les instructions d'un réalisateur ». Cascadeur, Vincent Haquin envisage plutôt l'IA comme un super-assistant. « Pour calculer les paramètres, chorégraphier les chutes et minimiser les risques, elle peut être très utile. » Cet acteur musculeux qui a déjà joué les doublures de Gérard Depardieu, Vin Diesel ou Benicio del Toro rejette l'idée que sa créativité puisse être remplacée par

» Médrano, de l'ACFDA, l'Association des chargés de figuration et de distribution artistique, qui fait travailler plus de quarante-cinq mille figurants. Parmi eux, « beaucoup de comédiens débutants, mais aussi des artistes, des peintres, explique-t-elle. Faire de la figuration est, pour eux, un moyen de survivre. »

Mais des pratiques nouvelles, étranges, se font jour. L'expérience que vient de vivre ce figurant sur *Le Comte de Monte-Cristo*, réalisé par Alexandre de La Patellière et Matthieu Delaporte. En marge des scènes tournées comme prévu, il lui a soudain été demandé de poser pour une série de photos, devant un fond vert, comme l'avaient fait les vingt figurants de *Ted Lasso* avant d'être dupliqués. Mais, sur le tournage de la superproduction Pathé, rien n'a été expliqué aux figurants, rapporte celui qui nous a transmis son récit sous le sceau du secret. Et rien, dans son contrat, n'indique l'existence de ces photos, leur utilisation ultérieure ni une quelconque rétribution. Pathé assure qu'il ne s'agit en rien d'une pratique nouvelle, comme la création d'un double digital, mais d'une captation pour montrer une foule dans laquelle le figurant ne sera pas identifiable. « Nous avons demandé à nos adhérents d'être très attentifs aux contrats qu'ils signent, indique Nathalie de Médrano. Nous n'avons pas envie de devenir une base de données géante qui serait photographiée pour être réutilisée avec les moyens de l'IA. Ce qui est en train de se passer est vertigineux. J'ai peur que, d'ici à dix ans, les figurants n'existent plus. »

Si les acteurs grévistes craignent que les studios ne les scannent et n'utilisent leur image comme ils le souhaitent (le tout pour le prix d'une seule journée de travail), le monde du doublage et de la voix off se retrouve aujourd'hui en première ligne. La voix est, en effet, le domaine où les progrès de l'IA sont les plus tangibles. Pour *Hôtel du Temps*, celle de Coluche a nécessité un alliage entre la voix d'un comédien, celle de l'imitateur Didier Gustin et une troisième, synthétique, générée par une IA. Deux humains et un ordinateur pour un résultat plutôt convaincant. Même chose pour le doublage de Dark Vador dans la série *Obi-Wan Kenobi* (2022) : avant de prendre sa retraite, à 91 ans, James Earl Jones a confié son célèbre timbre de baryton à l'entreprise ukrainienne Respecher, qui a développé un

modèle d'IA capable de le faire parler. Demain, il sera possible de doubler un film avec Brad Pitt dans des dizaines de langues avec une voix identique à celle de l'acteur, tout en synchronisant ses lèvres avec son texte.

Rassemblés en un syndicat mondial, United Voice Artists, les doubleurs s'inquiètent de ces avancées. Premier enjeu, la régulation : il s'agit de savoir dans quelles bases de données ont échoué leurs enregistrements, et pour entraîner quels programmes (lire ci-contre). Patrick Kuban, porte-parole des Voix, branche française d'UVA, alerte sur de possibles « vols de voix » : « Si je n'ai pas donné de consentement, ma voix

Elizabeth Olsen et Paul Bettany, dont le visage a été recréé numériquement dans *WandaVision*.

À droite : dans cette scène de *Ted Lasso*, des milliers de clones digitaux ont été générés à partir de vingt figurants.



ne peut pas entrer dans une base de données. En droit français, quand on utilise la voix d'un acteur, on doit le rémunérer par durée, territoire et mode d'exploitation.» Pour Patrick Kuban, l'IA aura toute sa place pour délester les comédiens de tâches ingrates. «Implémenter dans une IA la voix de Simone Héroult, l'organe de la SNCF, ça a du sens. La comédienne aura donné son consentement, disposera d'un contrat et saura sur quel serveur seront ses données.» Mais pas question de faire lire des contes pour enfants à un robot. «Notre boulot consiste à comprendre ce qu'on lit pour l'interpréter, ce qu'aucune IA ne peut faire.» Deuxième enjeu, en effet : la rémunération de ces livres audio, publicités et autres chatbots, qui assurent une assise financière aux doublages français.

S'ils parviennent à ne pas devenir des marionnettes technologiques, les acteurs vont voir leur travail et leur environnement professionnel se métamorphoser. Il sera possible d'arriver sur un plateau de tournage la mèche grasse et la mine flapie. Tout sera corrigé miraculeusement, au grand dam des maquilleurs et coiffeurs qui risquent d'être envoyés à la casse comme de vieux éléments de décor. Les directeurs de casting pourraient se voir supplantés par des algorithmes intelligents : la start-up suisse Largo.ai utilise deux IA, l'une générative, l'autre prédictive, pour aider producteurs et réalisateurs à composer le meilleur casting possible. Une distribution idéalement adaptée à leur projet de film et au budget de la production, mais également susceptible d'être payante au box-office. Pour vanter ce service, la société met en avant son fichier de neuf cent cinquante mille «talents».

Côté développeurs, les discours oscillent entre volonté de rassurer et tentation d'assumer. Sami Arpa, pdg de Largo.ai, assure «ne rien créer ex nihilo et toujours mettre l'humain au centre». Responsable éthique et partenariats chez Respeecher, Anna Bulakh jure quant à elle que «la personne dont la voix est modélisée reste propriétaire du modèle d'IA». Chez Mac Guff, en revanche, on ne fait pas dans la dentelle quand il s'agit de prédire le monde du cinéma

sous IA. «Ce n'est pas comparable à l'arrivée du numérique, qui n'a rien changé sur les plateaux de cinéma : avec le numérique comme avec la pellicule argentique, il faut tourner pour fabriquer un film. Aujourd'hui, on commence à voir apparaître des petites séquences cohérentes où tout est généré par l'ordinateur : il n'y a plus d'équipe, plus de tournage, plus rien.» À ce stade, un doute surgit : ça se termine comment, déjà, 2001 : l'Odyssée de l'espace ? ●

VITE, UNE LOI SUR L'IA !

Faut-il ressusciter les morts sous prétexte que la technologie le permet et que les ayants droit y consentent ? Face à l'IA, les questionnements éthiques sont vertigineux, mais le plus urgent reste la question de la loi. Le Parlement européen est en train de finaliser son IA Act, premier règlement sur l'usage et la commercialisation de l'IA au monde. Un exercice d'équilibriste visant à encourager l'innovation tout en garantissant la sécurité, les droits et la rémunération des utilisateurs. Les doubleurs d'United Voice Artists espèrent y inclure six amendements maison, pour «bâtir un code de la route et des règles du jeu claires».

Le nerf de la guerre ? Obtenir des start-up et des studios l'ouverture des bases de données qui entraînent les IA. Contiennent-elles ou non des données protégées par la propriété intellectuelle ?

Autre enjeu fondamental : le public doit être informé sur la provenance de ce qu'il voit et entend. Pour les films, on peut imaginer qu'une signalétique ou un code couleur apparaisse sur l'écran à chaque séquence issue de neurones synthétiques. Avocate spécialisée en droit des nouvelles technologies, données personnelles et propriété intellectuelle, Mathilde Croze y voit en prime un moyen d'endiguer la généralisation du recours à l'IA. «Les plateformes, qui doivent déjà se réjouir de pouvoir produire du contenu de masse pour un coût moindre, n'ont pas du tout intérêt à l'application d'une signalétique.»

En France, où les artistes-interprètes bénéficient d'un double bouclier combinant le droit du travail (via les conventions collectives) et la propriété intellectuelle (droit d'auteur, droit à l'image), on reste vigilant. D'autant que les plateformes, elles, font du lobbying pour contrer tout encadrement trop strict de l'IA. «À son niveau, la France pourrait instaurer des quotas minimums de contenus originaux issus exclusivement de l'intelligence humaine ou subventionner les producteurs choisissant de travailler avec des personnes de chair et d'os», suggère Mathilde Croze. Du côté de la SACD (société des auteurs) et de l'Adami (société des artistes interprètes), on réclame au ministère de la Culture la création d'un groupe de travail sur les droits d'auteur et l'IA. Pour le directeur de l'Adami, Bruno Boutleux, il faut «enrichir la création sans appauvrir les créateurs».

