

IMAGES

## Ciné /Avec l'IA, Jules Verne à moitié plein

Une entreprise française déterre l'écrivain pour en faire un chasseur de serial killer. Avec l'aide, en préproduction, de l'intelligence artificielle, dont les usages se multiplient timidement, permettant des gains de temps et d'argent parfois au détriment des emplois.

🕒 7 min ▪ Arthur Cerf



Objectif : être grand public, divertissant avec beaucoup de vrai... et, quand même, beaucoup d'IA. **Club des Bernards. The Media Company**

**V**oilà l'histoire du film, ou le pitch, ou bien le prompt, on ne sait plus.

En 1882, Jules Verne, la cinquantaine, auteur apprécié du grand public, jamais reconnu par ses pairs, erre dans les rues d'Amiens, pousse les portes d'un théâtre et assiste à la représentation d'une de ses pièces, avant de rentrer chez

lui... Le lendemain, il se réveille la chemise couverte de sang, bientôt interrogé par la police au sujet d'un meurtre signé Nemo, le héros de *Vingt Mille Lieues sous les mers*. Un scénario rocambolesque... dopé par ses producteurs à l'IA.

Alors que l'intelligence artificielle est au cœur d'une nouvelle ruée vers l'or à Hollywood, où les projets se multiplient, suscitant un mélange d'inquiétudes légitimes et de fascination béate, un trio de producteurs-entrepreneurs français, IA *bros* mais pas trop, avance toutes voiles dehors sur *Jules Verne contre Nemo*. Derrière l'effet waouh, The Media Company, pilotée par trois anciens de l'industrie : Edouard Boccon-Gibod, passé par TF1 et EuropaCorp, Didier Lupfer, ex-directeur de Studiocanal et Ubisoft, à qui on doit pêle-mêle le biopic *Gainsbourg (vie héroïque)*, *Paddington 2* ou la série animée *Lapins crétins*, et Tariq Krim, entrepreneur surnommé en 2007 «*gourou du web*». Leur projet Jules Verne, dont la sortie est prévue pour 2027, est, au choix, un cas d'étude des impacts de l'IA sur la chaîne de fabrication d'un film ou le symptôme de la difficulté d'exister dans une industrie fragile et inquiète, où chacun a peur de rater le train.

**Curseur.** Dans un bar d'hôtel du XIII<sup>e</sup> arrondissement de Paris, Edouard Boccon-Gibod et Didier Lupfer détaillent leur vision. L'un commence, l'autre termine.

«*Quand une nouvelle technologie arrive, la première réaction, c'est la défense, la peur, vade retro satanas.*

- *Révolte des canuts de Lyon, invention de la machine à tisser, 1831.*»

Puis, ils dévoilent des premiers éléments sur un écran d'ordinateur : un Jules Verne de jeu vidéo, la cathédrale d'Amiens figée dans le bleu d'une nuit numérique et d'autres images sorties de la vallée de l'étrange. Qui ne seront pas dans le film, précisent-ils. Ouf. Leur grande idée : prévisualiser l'intégralité du film grâce à l'IA, pour ensuite tourner en conditions réelles, et réduire les délais de tournage, de montage, de distribution pour optimiser les coûts sur toute la

chaîne. *«Vous verrez, ce sera un film classique»*, promet Boccon-Gibod.

Comprendre : grand public, divertissant, pour la salle de cinéma, avec des vrais acteurs, des vrais décors, des vrais costumes, des vrais techniciens... mais beaucoup moins cher et avec, quand même, beaucoup d'IA.

Pour expliquer, ils posent une équation. *«Les spectateurs et les diffuseurs veulent des films à grand spectacle, mais aujourd'hui, l'argent se concentre sur quelques gros films.»* Entre les résultats en dents de scie des blockbusters ultra-coûteux made in Pathé - 9,4 millions d'entrées pour *le Comte de Monte-Cristo*, 2,6 millions pour le deuxième volet des *Trois Mousquetaires* -, la diminution considérable de l'investissement annuel du groupe Canal dans le cinéma français et les économies budgétaires qui pourraient mettre la pression sur les crédits d'impôt, outils essentiels à la fabrication des films, la situation pourrait se tendre. *«Et on va pas se mentir, à 60 ou 80 millions par film, le système ne peut pas tenir, analyse Boccon-Gibod. Alors il va falloir être capable de répondre à cette demande pour beaucoup moins cher.»*

En cherchant un projet, ils sont tombés sur le polar de Céline Ghyss *Jules Verne contre Nemo*. Coup de cœur, pragmatique. *«Qu'est-ce qui manque aujourd'hui dans le paysage français ?* demande Didier Lupfer. *Un écrivain ultra-célèbre confronté à son propre univers et à la révolution industrielle.»* Avec une question existentielle, mise en abîme de leur propre réflexion : *«Est-ce que le progrès à tout bout de champ fait le bien de l'humanité ?»* Après avoir acheté les droits d'adaptation, ils proposent le projet au réalisateur Julien Despaux (*Paris Police 1900*), à la scénariste Victoria Musiedlak (*Première Affaire*) et à Thierry Chovanec, cofondateur du Club des Bernards, agence publicitaire qui carbure avec une trentaine d'outils d'intelligence artificielle.

Dans sa cartographie de l'impact de l'IA sur la filière cinéma, le CNC liste les «potentiels d'application» dans le secteur audiovisuel, de la peur de la page blanche jusqu'à la sortie en salle, en passant par la bande-annonce. Pour Jules Verne, voyons où se trouve le curseur. Sur le scénario, c'est non : *«L'IA*

*n'interviendra pas du tout dans l'écriture, tranche Edouard Boccon-Gibod. Mais elle peut nous dire combien de scènes comptent des interactions entre différents personnages.»* Sur la préproduction : là, c'est oui. *«L'IA va nous permettre de développer le lore [l'univers, ndlr] de Jules Verne, explique Thierry Chovanec. On va pouvoir représenter Amiens en 1882, un vieux cirque en dur qui n'existe plus, la cathédrale...»*

Tester des mouvements de caméra grâce à l'outil Kling ; travailler une lumière inspirée de la *«nomenclature graphique»* de Nolan ou De Palma ; organiser le planning de tournage - *«le cauchemar dans notre métier»* - ; projeter des acteurs type Viggo Mortensen ou Franck Dubosc dans le corps de Jules Verne - *«là-dessus, on travaille en circuit fermé pour des questions de droit à l'image»* ; recréer l'ambiance sonore d'Amiens en 1882 (via Suno, le logiciel derrière les groupes artificiels type The Velvet Sundown)... La prévisualisation servira de référence sur toute la chaîne, devenant le moment central de la fabrication : *«Le temps qui passe, c'est le compteur qui tourne, considère Edouard Boccon-Gibod. Une fois que le réalisateur est content de la prévisualisation, on va pouvoir aller beaucoup plus vite sur le tournage, sur l'emplacement des caméras, la lumière, les décors.»* Bonheur de producteur.

**Tribu.** Et tant pis pour les emplois menacés ? *«C'est une autre manière de faire, défend Didier Lupfer. Aujourd'hui, dans le cinéma réel, il n'y a pas de storyboarder, on ne les emploie pas, à part si vous avez une séquence compliquée à tourner.»* Le monsieur IA de la bande, Thierry Chovanec, en convient : il y a des raisons de s'inquiéter. *«Malheureusement, il risque d'y avoir un peu moins de personnes sur tous les postes.»* Quid des données utilisées pour prévisualiser Jules Verne, Nemo, Amiens ? Aux Etats-Unis, une dizaine de plaintes sont en cours contre des entreprises d'IA pour violation massive du droit d'auteur. Leur issue pourrait dessiner l'avenir de l'industrie.

D'ici là, The Media Company a d'autres projets. Elle adaptera, avec la série *The First of Us* (pas *The Last*), l'ouvrage de l'anthropologue David Graeber et de

l'archéologue David Wengrow *Au commencement était*, qui raconte l'épopée d'une fille contrainte de quitter sa tribu matriarcale, chassée par un clan patriarcal, d'un territoire qui deviendra bien plus tard Marseille. Puis *Alone in the Ocean*, l'histoire vraie d'un océanographe soviétique qui, en pleine tempête, saute de son bateau, contraint de «*se battre contre les requins, les bancs de méduse, le courant, le froid, le soleil, la faim, le sommeil*». Objectif : deux ou trois films par an. Tant qu'à faire, pourquoi ne pas réaliser l'intégralité des projets à l'IA ? «*Notre pari, c'est de dire que les gens auront toujours envie de voir des vrais films, des vrais acteurs, des vrais décors*, insiste Boccon-Gibod. *Si tout le monde se met à "prompter", vous n'allez plus avoir cent films par an, mais deux millions de films par an et à ce niveau-là, le système s'écroule.*»

Rendez-vous en 2027, Jules Verne.