ESTHÉTIQUE DE L'ANIMATION · COMPLÉMENT 14

L’intelligence artificielle

Complément de la fiche 14. Le cours fait deux fois le parallèle entre l’IA et l’arrivée de l’animation 3D au début des années 1980 : mêmes discours sur la mort de l’art, mêmes huées dans les festivals, même certitude que tout un savoir-faire va disparaître. Ce complément fournit ce qui manquait à ce parallèle : des faits.

1. Un constat préalable, à énoncer clairement

Il n’existe aucun travail universitaire francophone sur l’IA et le cinéma d’animation. Les recherches menées sur les dépôts de thèses et de mémoires ne renvoient rien de pertinent sur ce croisement : le sujet n’est pas encore traité par la recherche en esthétique, ou pas encore déposé.

La seule source sérieuse disponible est **économique** : l’Observatoire de l’IA du CNC, créé au début de 2024 pour objectiver les usages et leurs impacts, et son baromètre annuel.

Cette absence est elle-même un fait intéressant à transmettre : au moment où le débat est le plus vif, la littérature scientifique est muette, et ce qu’on lit relève de l’opinion ou du communiqué.

2. Ce que mesure le baromètre de juin 2026

Enquête menée du 7 avril au 11 juin 2026, **91 répondants, dont 43 studios d’animation**, 35 de postproduction et 33 de VFX. Le CNC prévient lui-même que l’échantillon est limité et qu’il évolue d’une année sur l’autre : les comparaisons demandent de la prudence.

L’adoption est large

- **82,4 % des studios interrogés ont déjà testé des outils d’IA**, soit +12,3 points en un an, et 70,3 % ont testé l’IA générative.
- Par secteur : **79,1 % des studios d’animation** (+17,3 points), 80 % en postproduction, et **97 % des studios de VFX**.
- Parmi ceux qui ont essayé l’IA générative, **56,3 % en ont un usage quotidien ou régulier**, 84,4 % continuent au moins ponctuellement, et 69,8 % ont commencé il y a plus d’un an.

Les usages en animation

Par ordre décroissant, parmi les studios d’animation utilisateurs :

- **tester de nouvelles idées : 58,6 %**, en hausse de 33 points en un an ;
- **assistance à la rotoscopie et au compositing : 48,3 %**, en hausse de 23,3 points ;
- déclinaison de plusieurs versions : 37,9 % ;
- agrandissement d’image (*upscaling*) : 37,9 % ;
- animation des personnages : 31 %.

Un studio explique s’en servir pour **répondre aux appels à projets** : produire vite des images peu coûteuses permet de présenter un dossier plus complet et plus visuel.

Les outils

ComfyUI est cité par 14 studios, Gemini par 10, Claude par 8, ChatGPT par 6 seulement et en recul, Topaz et

Runway par 4. Les outils **développés en interne** progressent fortement, à 37,3 % (+13,6 points).

Et le CNC ajoute une phrase qui mérite d'être lue telle quelle en cours :

> *Tous ces outils émanent de sociétés implantées aux États-Unis.*

3. Ce que le baromètre dit surtout, et qui va contre l'attente

La satisfaction est basse, et c'est en animation qu'elle est la plus basse

- **47,7 % de studios d'animation satisfaits**, contre 75 % en postproduction et 68,8 % en VFX.
- Et **seulement 5,3 % d'entièrement satisfaits**, tous secteurs confondus.

Les limites que citent les utilisateurs

- **qualité des résultats insuffisante : 55,7 %** ;
- **manque de continuité entre les versions : 48,6 %**, ce qui est exactement le problème d'un art de la continuité ;
- **présence de biais, notamment culturels : 44,3 %**.

Les raisons des non-utilisateurs

- problèmes juridiques : 73,9 % ;
- **impossibilité de remplacer la créativité humaine : 60,9 %** ;
- problèmes éthiques : 52,2 % ;
- danger pour l'emploi : 30,4 %.

Un studio de postproduction résume : « nous préférons que l'homme reste au cœur des créations. »

L'inquiétude recule

C'est le résultat le plus contre-intuitif :

- la part des studios d'animation qui attendent un **impact fort** tombe à 45,2 %, soit **-9,6 points** en un an ;
- la part qui attend un **impact faible** gagne 16,5 points ;
- les **destructions d'emploi** sont anticipées par 35,7 % des répondants, soit **-12,7 points** en un an.

En revanche, l'impact est **déjà observable** pour 35,9 % des studios d'animation, et pour 67,9 % des studios de VFX.

Et il y a des gains réels

15,4 % des studios déclarent avoir déjà participé à une œuvre hybride ou à usage significatif d'IA, et près des deux tiers d'entre eux y ont trouvé des économies. Un studio de VFX dit pouvoir **doubler le nombre de plans truqués à budget égal**.

4. Comment s'en servir en cours

Le parallèle avec 1980 tient, et les chiffres le rendent plus intéressant qu'un débat de principe :

1. **L’adoption est massive et rapide**, personne ne l’a empêchée. 2. **La satisfaction est faible**, surtout en animation, et pour des raisons techniques précises, pas idéologiques : la qualité et surtout la continuité. 3. **L’inquiétude baisse à mesure que l’usage réel progresse.** Ce ne sont pas les discours qui ont rassuré, c’est la pratique. 4. **Les usages sont périphériques** : faire des dossiers, décliner des versions, assister la rotoscopie. L’animation elle-même reste très peu concernée.

La formule tenue en cours reste donc valable, et elle est maintenant étayée : l’IA va transformer beaucoup de choses, mais rien n’indique qu’elle tuera le potentiel créatif, pas plus que la 3D ne l’a fait en 1980.

5. Un film à projeter plutôt qu’un débat à tenir

Nikita Diakur travaille entre 3D et intelligence artificielle. *Ugly* et *Backflip* sont les seuls endroits du corpus où l’IA est à l’écran plutôt que dans une discussion, et ils montrent quelque chose que les chiffres ne disent pas : un usage assumé comme matière, avec ses ratés, ses glissements et ses formes involontaires.

Sources

CNC, Observatoire de l’IA, *Baromètre des usages de l’IA dans le cinéma et l’audiovisuel, volet studios numériques*, juin 2026, en accès libre sur cnc.fr. Voir aussi l’étude prospective *Quel impact de l’IA sur les filières du cinéma, de l’audiovisuel et du jeu vidéo ?*, du même observatoire.

Attention : ces chiffres datent de juin 2026 et le baromètre est annuel. Sur ce sujet plus que sur tout autre, une donnée vieille d’un an est une donnée morte.