

Mémoire / Septembre 2025



Mémoire de recherche

Domaine – Arts, Lettres, Langues

Mention – Cinéma et audiovisuel

Parcours – Cinéma, esthétique, création

Entre la panique, la célébration et le débat :

Le rôle des festivals par rapport à la croissance de l'intelligence artificielle dans le cinéma

Justin BRÜCKNER

N°Étudiant : 12312979

Sous la direction de

Mathias LAVIN

Résumé

Ce mémoire interroge la place des festivals de cinéma face à l'intégration croissante de l'intelligence artificielle (IA) dans le champ cinématographique, en mettant en évidence les tensions entre panique, célébration et débat critique. Dans une première partie, l'étude retrace l'évolution des représentations de l'IA au cinéma, depuis les figures classiques de la science-fiction jusqu'aux récits plus récents où la machine devient partenaire émotionnel ou miroir de l'humanité. Elle montre comment les festivals, en diffusant ces œuvres, contribuent à construire un imaginaire collectif autour de l'IA et, de plus en plus, intègrent dans leur programmation des films partiellement ou entièrement produits avec des outils génératifs. La deuxième partie s'attache aux logiques stratégiques qui accompagnent cette intégration. Elle analyse les enjeux financiers et logistiques, notamment le rôle croissant des entreprises technologiques qui sponsorisent ou organisent directement certains festivals, transformant ces espaces en vitrines promotionnelles tout en soulevant la question de l'indépendance curatoriale. Elle s'intéresse également à l'introduction d'outils comme Largo.AI ou Cinelytic dans les marchés professionnels, qui laissent entrevoir une transformation des modes de sélection, de distribution et de prédiction du succès des films. Enfin, elle examine la manière dont les festivals constituent des plateformes politiques où les professionnels peuvent partager leurs inquiétudes et leurs visions à travers tables rondes, panels et débats publics. Ces espaces de confrontation donnent une voix aux créateurs émergents et participent à l'élaboration d'une réflexion collective sur la place de l'IA dans l'industrie. Ce travail veut montrer que les festivals jouent un rôle actif dans la documentation et la mise en récit de l'intégration de l'intelligence artificielle dans le cinéma et qu'ils fonctionnent à la fois comme garants de mémoire, en archivant et en légitimant ces nouvelles pratiques, et comme agents de prospective, en préparant les professionnels et le public à un avenir où l'IA sera pleinement intégrée aux processus créatifs.

Mots-clés : Festivals de cinéma, Intelligence artificielle (IA), IA générative, Représentations de l'IA au cinéma, Démocratisation de la création, Enjeux financiers et logistiques, Largo.AI, Cinelytic, Sélection et programmation des films, Tables rondes et débats, Éthique et droit d'auteur

Sommaire

INTRODUCTION.....	4
I. VERS UNE NOUVELLE SCENE CULTURELLE : L'INTEGRATION CROISSANTE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LA PROJECTION DE FILMS AUX FESTIVALS DE CINEMA.....	17
1. L'évolution des représentations de l'intelligence artificielle au cinéma et leur valorisation en festival.....	17
2. L'augmentation des festivals qui diffusent des films en partie ou entièrement produits avec des outils d'intelligence artificielle.....	24
3. Deux approches différentes : Une exploration du potentiel créatif mais aussi des menaces de l'intelligence artificielle dans le cinéma.....	30
a. <i>Rassurer les créateurs : Une présentation de l'intelligence artificielle comme alliée plutôt que comme menace.....</i>	<i>30</i>
b. <i>Interroger par l'image : Une représentation des films produits avec une intelligence artificielle avec un regard critique sur le sujet.....</i>	<i>36</i>
II. LES FESTIVALS COMME ACTEURS STRATEGIQUES : QUELS BUTS DANS L'INTEGRATION DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ?.....	42
1. Les enjeux financiers et logistiques de l'intégration de l'intelligence artificielle dans les festivals.....	43
a. <i>Est-ce que les festivals deviennent des vitrines promotionnelles des entreprises d'IA ?.....</i>	<i>44</i>
b. <i>Est-ce que Largo.AI et d'autres outils transforment les modes de sélection et de recommandation des films dans les festivals ?.....</i>	<i>50</i>
c. <i>Est-ce que l'intelligence artificielle facilite la traduction et la diffusion internationale des films ?.....</i>	<i>60</i>
2. Les enjeux politiques de l'intégration du sujet en festival - Une plateforme pour les professionnels afin de partager leurs avis.....	66
a. <i>Le contexte social qui prépare et nourrit les discussions portées au sein des festivals.....</i>	<i>67</i>
b. <i>Le rôle des tables rondes : confronter des voix multiples sur l'usage de l'IA.....</i>	<i>72</i>
c. <i>Comment le débat collectif alimente la réflexion sur des futures régulations de l'IA au cinéma....</i>	<i>77</i>
CONCLUSION.....	83
BIBLIOGRAPHIE.....	88
FILMOGRAPHIE.....	94

Introduction

« Si l'on touche à un atome, on obtient l'énergie atomique ou la bombe atomique. »

Citation du court-métrage *Sigma_001* de Quinn Halleck¹

Cette citation, illustre de manière frappante la dualité inhérente à l'évolution de l'intelligence artificielle (IA) : une force potentiellement créatrice et destructrice, dont les implications s'étendent bien au-delà du domaine cinématographique. Elle rappelle d'emblée qu'une technologie n'est jamais neutre : elle dépend des usages, des cadres qui l'entourent et des valeurs que nous décidons d'y inscrire.

L'IA, dans sa progression fulgurante, a marqué une révolution dans de nombreux aspects de notre société contemporaine, et l'industrie cinématographique, tout comme les autres domaines artistiques, ne fait pas exception. Au contraire, l'idée même de concevoir une sorte d'intelligence artificielle trouve son origine dans l'art et la création. Le sculpteur Lysippe de Sicyone (-390 av. J.-C. à -300 av. J.-C.) cherchait déjà à délivrer une représentation de la vie, de la spontanéité et de l'instant au plus proche du réel.² On retrouve cette forme artistique de l'illusionnisme dans les *Anatomies mouvantes* de l'inventeur et mécanicien français Jacques Vaucanson (1709-1782) dont l'objectif sera de « mieux comprendre le vivant en cherchant à le reproduire le plus exactement possible »³ jusqu'à la conception de robots capable d'apprentissage à partir des années 1930.² Ces recherches ne répondaient pas seulement à une curiosité scientifique, elles traduisaient aussi une volonté presque philosophique de repousser les limites de la création humaine. L'histoire de l'IA peut ainsi se lire comme une lente translation du geste mimétique – imiter le vivant – vers un geste heuristique : produire des formes nouvelles à partir de cette imitation. Plus tard, cette évolution rapide et inattendu a incité beaucoup de cinéastes à explorer ce sujet dans les films qu'on compte aujourd'hui entre les

¹ HALLECK (Quinn). *Sigma_001* [film] Late Arrivals. 2023

² BODY (Caroline), « L'intelligence artificielle et les industries créatives », *Femmes Diplômées*, 268–269, 2019, pp. 157-181.

³ MAGGIONI (Ludovic), « Du désir de la recreation de l'homme par l'homme », *EchoSciences Grenoble*, 25 Novembre 2013, consulté le 30 août 2025 : <https://www.echosciences-grenoble.fr/articles/du-desir-de-la-recreation-de-l-homme-par-l-homme>

classiques du genre de science-fiction comme *Métropolis* de Fritz Lang, *A.I. Intelligence artificielle* de Steven Spielberg et beaucoup d'autres. Ces œuvres ne se contentent pas de divertir : elles reflètent les questionnements collectifs d'une époque et anticipent parfois les débats qui surgiront dans la société quelques décennies plus tard. En ce sens, le cinéma n'est pas seulement un miroir : c'est un catalyseur qui rend visibles des imaginaires techniques avant même qu'ils ne deviennent des pratiques sociales.

Un imaginaire collectif pluriel et en constante évolution

La manière dont l'intelligence artificielle est perçue dans l'imaginaire collectif aujourd'hui n'est ni uniforme ni figée : elle varie selon les contextes culturels, historiques et sociaux, et se transforme au fil du temps.

Premièrement, l'incertitude sur la croissance de cette technologie n'est pas vécue de la même manière partout. Au Japon, par exemple, les représentations populaires valorisent souvent des robots amicaux et intégrés au quotidien, tandis qu'en Europe, l'IA est plus fréquemment associée à la surveillance ou à des menaces sur l'emploi. Ces différences sont façonnées autant par l'histoire technologique propre à chaque pays que par l'imaginaire cinématographique qui l'accompagne. Comme le rappelle Brauner et al., « La perception qu'ont les gens de l'IA et de ses implications dépendra moins des algorithmes sous-jacents que des facteurs contextuels. ».⁴ Ainsi, la culture, l'éducation et le rapport aux technologies contribuent à créer des visions contrastées, parfois optimistes, parfois méfiantes, mais toujours révélatrices des dynamiques sociales locales. De la même manière, une étude nommée *l'Observatoire de l'IA*, mis en place par le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), met en évidence de profondes disparités sociales et générationnelles dans la perception de l'intelligence artificielle.⁵ Tout d'abord, le rapport souligne que « 9,9% des Français déclarent avoir une bonne connaissance de l'IA »^{Fig1}, un chiffre relativement faible qui révèle un rapport encore hésitant à cette

⁴ BRAUNER (Philipp) (dir.), « What does the public think about artificial intelligence ? - A criticality map to understand bias in the public perception of AI », *Front. Comput. Sci.*, Vol. 5, 16 mars 2023

⁵ [s. n.], « Observatoire de l'IA - Perception par le public de l'utilisation de l'IA dans la création », *Etudes prospective*, 11 Septembre 2024, consulté le 30 août 2025 : https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/observatoire-de-lia--perception-par-le-public-de-lutilisation-de-lia-dans-la-creation_2256220

technologie. Cependant, ce degré de familiarité varie fortement selon l'âge : il existe une « corrélation négative entre le niveau de connaissance et l'âge », ce qui signifie que les jeunes générations, plus exposées aux usages numériques, se montrent beaucoup plus informées et impliquées. Ainsi, « 55,4% des moins de 30 ans ont déjà utilisé des outils d'intelligence artificielle générale (IAG) comme ChatGPT vs. 18,5% pour les 60 ans et plus ».

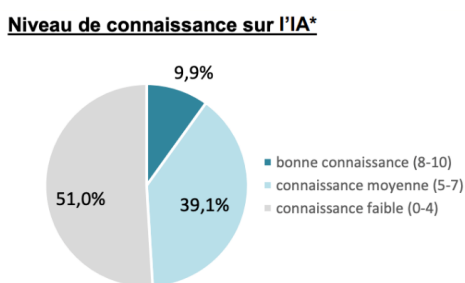


Fig1 l'Observatoire de l'IA

Les émotions suscitées par l'IA traduisent également ces écarts : « 49,2% des Français sont enthousiastes devant le développement de l'IA vs. 71,7% inquiets ». Ces données confirment que la perception de l'IA n'est pas uniforme, mais dépend d'un ensemble de variables sociales : culture, âge et exposition aux technologies sont seulement quelques-uns des facteurs déterminants qui orientent les jugements et le rapport de confiance vis-à-vis des institutions ou des industries qui développent les outils d'intelligence artificielle.

Le rapport du CNC révèle ainsi une société partagée entre curiosité, enthousiasme et inquiétude, où l'expérience vécue conditionne directement les jugements portés sur cette innovation. Ce qui est particulièrement intéressant, c'est que cette même étude met aussi en évidence la place spécifique du cinéma dans cette perception. Le rapport souligne par exemple que « 18,1 % des spectateurs réguliers de cinéma (qui y vont au moins une fois par mois) en ont une bonne connaissance », soit près du double de la moyenne nationale. Les spectateurs de cinéma apparaissent donc comme un public plus informé et plus attentif aux enjeux liés à l'IA. De plus, l'étude montre que « 46,2 % des spectateurs réguliers de cinéma ont une vision positive de l'IA », un chiffre également supérieur à la moyenne nationale. Le CNC, en lançant cette enquête, met en évidence un enjeu central : le cinéma ne se limite pas à être un simple espace de divertissement, mais semble aussi pouvoir jouer un rôle décisif dans la manière dont l'IA est perçue par le public, en influençant à la fois les représentations collectives et les attitudes

sociales vis-à-vis de cette technologie. En ce sens, les spectateurs de cinéma incarnent un public à la fois plus averti, plus enthousiaste et plus critique, accueillant les innovations techniques mais restant vigilants face aux usages qui pourraient remettre en cause la valeur artistique et humaine de la création.

L'étude du CNC offre ainsi une photographie précise d'un moment donné (Mars 2024), mais la perception de l'IA n'est pas statique. Au contraire : Elle évolue sans cesse, au gré des usages, des récits médiatiques et des débats publics qui redéfinissent continuellement notre rapport à cette technologie et continue très probablement à évoluer de plus en plus rapidement, en grande partie sous l'influence du cinéma et des industries culturelles. Depuis *Metropolis* de Fritz Lang jusqu'à *Her* de Spike Jonze ou *Ex Machina* d'Alex Garland, l'intelligence artificielle n'est plus seulement représentée comme une menace technologique, mais comme une entité capable d'apprendre, de ressentir et de nouer des relations complexes avec les humains. Dans les années 1980, les œuvres phares comme *Terminator* ou *Blade Runner* accentuaient la peur d'une domination des machines. Aujourd'hui, des documentaires récents programmés à Sundance (*Love Machina*, *Eternal You*) explorent des dimensions intimes, affectives et existentielles de la relation homme-machine. Cette évolution narrative, où l'IA passe du statut de machine destructrice à celui de partenaire émotionnel ou spirituel, modifie profondément l'imaginaire collectif. Plus les œuvres diversifient les formes d'agentivité prêtées aux machines, plus elles élargissent les cadres par lesquels le public peut discuter des responsabilités, des droits et des limites de ces systèmes et au lieu de seulement susciter la peur, elles mettent désormais en scène les deux facettes d'une technologie à la fois source de menace et de rapprochement possible avec l'humain. Les récits agissent dans le monde réel : ils façonnent les individus comme les collectifs et orientent la pensée, l'action et les dynamiques sociales et au lieu d'un simple reflet, ils deviennent un moteur de transformation culturelle.

Les festivals documentent et continuent à documenter la durable intégration de l'intelligence artificielle dans le paysage cinématographique

Dans un monde où l'accélération technologique transforme continuellement les pratiques culturelles, les festivals de cinéma occupent une place cruciale en tant qu'archives vivantes de ces mutations. En documentant les tendances, en mettant en lumière des expérimentations artistiques et en conservant les traces des débats esthétiques et sociaux, les festivals deviennent des témoins privilégiés de l'histoire du cinéma contemporain, mais aussi des agents actifs de sa mise en récit. Leur rôle s'étend bien au-delà de la diffusion d'œuvres : ils façonnent des contextes, créent des réseaux, et participent à la fabrique du sens autour des images et des technologies. Francesco Di Chiara et Valentina Re rappellent que les festivals « ont joué un rôle crucial en études cinématographiques [...] en contribuant au développement de diverses avenues de recherche, tant chez les critiques que chez les théoriciens » et cela « depuis les années 1940 »⁶. Cette fonction s'exerce à travers des éditions annuelles qui articulent programmation, débat critique et documentation. En effet, à travers leurs structures, leurs publications, leurs rétrospectives, leurs compétitions thématiques ou encore les tables rondes qu'ils organisent, les festivals participent à une « historiographie implicite » du cinéma, influençant la manière dont les œuvres sont perçues, classées et transmises. Ils génèrent ainsi un savoir dynamique qui ne se contente pas d'archiver, mais de faire émerger de nouvelles formes de lecture du présent cinématographique.

Cette fonction historienne est renforcée par leur capacité à faire émerger et à nommer des phénomènes esthétiques et technologiques encore instables. Les festivals ne se contentent pas de montrer ce qui existe : ils l'inscrivent dans une temporalité, lui donnent une forme narrative, et souvent, lui confèrent une reconnaissance symbolique. Ils légitiment, ou non, ce qui n'était encore qu'expérimental, en l'insérant dans un cadre collectif de réception. Ils deviennent ainsi des instruments d'interprétation culturelle, des lieux où se fabrique la mémoire du cinéma. Cette mémoire est d'autant plus précieuse qu'elle ne se construit pas de manière linéaire, mais par l'accumulation de regards critiques, de choix éditoriaux et de dispositifs de médiation. Les archives des festivals – catalogues, captations, conférences filmées, expositions itinérantes - constituent aujourd'hui des ressources fondamentales pour les chercheurs et les

professionnels désireux de comprendre comment les formes, les genres, les discours et les techniques ont évolué au fil des décennies. Elles servent aussi de base pour comparer l'accueil critique d'un même film dans différents contextes culturels, révélant la diversité des regards sur une œuvre. En outre, les festivals sont souvent à l'origine de classifications, de typologies ou de concepts critiques qui s'inscrivent dans le vocabulaire des études cinématographiques. Les labels, les compétitions à thèmes ou les sections parallèles jouent un rôle non négligeable dans la manière dont sont identifiées et analysées les tendances du cinéma mondial. C'est à travers ces dispositifs que des notions comme « cinéma queer », « postcolonial » ou « transmédia » se sont structurées. Ils jouent ainsi un rôle d'avant-garde terminologique et analytique. En cela, les festivals ne sont pas seulement des lieux de consommation cinématographique, mais bien des interfaces entre pratiques créatives, théorie critique et mémoire collective. Cette capacité à documenter les changements du cinéma en temps réel prend une valeur stratégique dans le contexte de transformations technologiques majeures, telles que l'irruption de l'intelligence artificielle dans la création audiovisuelle. En tant que lieux de mémoire, mais aussi de veille active, les festivals offrent une plateforme idéale pour observer, interpréter et transmettre les dynamiques de mutation en cours.

L'intégration de l'intelligence artificielle dans le champ cinématographique constitue une des plus profondes et plus rapides de ces transformations des dernières années. Les festivals ont joué un rôle fondamental pour rendre visible cette mutation encore instable, en accompagnant son apparition, en créant des cadres de réflexion, et en s'imposant comme les premiers lieux de légitimation des œuvres impliquant des outils IA. Cette documentation s'est opérée à la fois sur le plan esthétique, technique, industriel et critique. Les festivals comme AI.motion, Runway AI Film Festival ou AI Film Fest ont pris une longueur d'avance dans ce domaine. Selon Pietro Lafiandra, co-organisateur de AI.motion, on a vu « en juste une année, une année et demie, [...] une évolution très, très rapide. [...] Ce sont à la fois les artistes et les outils qui se développent, et c'est chouette à voir »⁶. En offrant une plateforme à ces artistes et leurs œuvres, les festivals permettent de constituer une documentation vivante des usages, des esthétiques et des formes nées de l'IA dans le champ cinématographique. Cette documentation prend aussi la forme de catalogues, d'entretiens vidéo, de revues critiques ou d'archives en ligne

⁶ Entretien personnel avec Flavio Pizzorno, Elena Rubba et Pietro Lafiandra, le 20 janvier 2025

qui nourrissent un savoir collectif encore en construction. Cette documentation ne se limite pas à la projection de films et on peut suivre l'évolution d'un même artiste ou d'un même outil au fil des programmations, ce qui donne une vision unique de la manière dont le cinéma et la technologie s'entrelacent. Elle s'accompagne d'une volonté de comprendre les processus, de croiser les savoirs et de construire une mémoire critique. Le AI ShortFest, organisé à Stanford, a par exemple pour objectif de « montrer des films [...] mais aussi inviter les artistes qui sont derrière ces films pour avoir des discussions entre les technologistes et les artistes ».⁷ Ce type d'initiative met en valeur l'aspect interdisciplinaire et collectif de cette mutation, et en fait un objet d'analyse partagée. Cela crée une passerelle entre art, science et société, offrant un espace de confrontation fertile. D'autres festivals organisent des masterclasses, des panels, des rencontres professionnelles et des publications qui complètent cette documentation. Les festivals agissent ainsi comme des filtres qualitatifs dans un environnement saturé par les images IA. Jean-Peïc Chou, le directeur du ShortFest explique ainsi : « Ce qui est représentatif de l'art avec intelligence artificielle, c'est pas ce que tu vois sur Twitter, mais c'est ce que tu vas voir plutôt dans les festivals de films ». Face à la démocratisation des outils et à l'explosion des contenus en ligne, les festivals deviennent garants d'une certaine exigence artistique, éditoriale et critique. Ils permettent de dégager des critères d'évaluation (originalité, pertinence, cohérence, traitement de l'IA) dans un espace encore peu balisé. Les festivals jouent donc un rôle essentiel dans la constitution d'une terminologie, d'une classification des genres et des techniques liées à l'IA. En nommant les pratiques (« narration par prompt », « voix synthétique », « animation régénérative »), en identifiant les outils utilisés (Midjourney, Runway, ...), ils construisent une grammaire partagée qui permet de situer, d'évaluer et d'archiver ces nouvelles œuvres. Nommer, c'est déjà interpréter : ces catégories orientent le regard des jurys comme celui du public et stabilisent des critères de jugement. Ce processus est décisif pour l'émergence d'une critique, d'une mémoire, et d'un dialogue entre générations de créateurs, entre l'histoire du cinéma et ses possibles futurs. En cela, ils participent activement à la construction d'un langage commun entre innovation et tradition. Ce langage devient une passerelle qui permet aux cinéastes, aux spectateurs et aux théoriciens de dialoguer sur des bases communes, malgré la rapidité vertigineuse de l'évolution technologique.

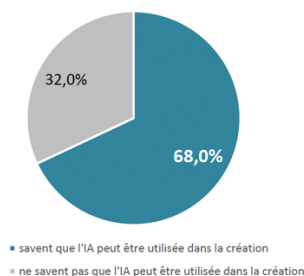
⁷ Entretien personnel avec Jean-Peïc Chou, le 19 février 2025

En plus de documenter l'émergence de l'IA dans le cinéma, ces festivals jouent un rôle de plus en plus assumé d'anticipation. Ils ne se limitent pas à montrer ce qui existe déjà, mais constituent une plateforme pour rêver, débattre et imaginer ce qui pourrait être possible dans le futur. Flavio Pizzorno, du AI.motion Festival, le dit clairement : « Je pense qu'à un moment donné, nous aurons peut-être deux sections - avec ou sans IA - [...] ce sera complètement hybride ».⁸ Il ajoute même : « Peut-être que dans un ou deux ans, nous ne parlerons même plus de l'IA parce qu'elle sera normale ». Cette projection vers un avenir où l'IA sera pleinement intégrée dans les processus de création reflète une fonction structurante des festivals : celle de signaler les changements à venir, de les rendre intelligibles et de préparer les professionnels à les intégrer. Anticiper, c'est aussi expérimenter des formats : performances live, œuvres adaptatives, dispositifs participatifs qui testent la réception en temps réel. À travers cette dynamique, les festivals deviennent de véritables laboratoires prospectifs, où se dessinent les contours d'un cinéma en devenir. On peut imaginer qu'à court terme, les programmations ne se contenteront plus d'opposer œuvres avec et sans IA, mais chercheront à explorer des formes hybrides où la frontière entre création humaine et intervention algorithmique se brouillera complètement. Les jurys, eux aussi, devront repenser leurs critères d'évaluation : valoriseront-ils davantage l'innovation technique, la singularité artistique ou l'originalité de la collaboration entre humain et machine ? À plus long terme, les festivals pourraient devenir les espaces où s'expérimentent de nouveaux formats narratifs entièrement interactifs, où l'IA adapterait en temps réel le récit en fonction des réactions du public.

Enfin, ces événements serviront de lieux d'apprentissage collectif : ce sont non seulement les cinéastes qui seront formés à ces nouveaux outils, mais aussi les spectateurs, progressivement initiés à des formes inédites de réception et de participation. Les festivals pourraient ainsi jouer un rôle pédagogique, en accompagnant les publics vers une meilleure compréhension des enjeux éthiques, esthétiques et économiques liés à l'IA. Si cette nécessité de médiation vaut déjà pour l'IA en général, elle devient encore plus cruciale lorsqu'il s'agit de ses usages dans le cinéma, où la technologie bouleverse directement les formes narratives et les processus de création. Cette dimension est d'autant plus importante que, selon *l'Observatoire de l'IA* du CNC, « 32 % des Français ne savent pas que l'IA peut être utilisée dans le processus de création d'une œuvre. »^{Fig2}

⁸ Entretien personnel avec Flavio Pizzorno, Elena Rubba et Pietro Lafiandra, op. cit.

Connaissance de l'utilisation de l'IA dans la création



9 / Fig2 L'Observatoire de l'IA

Autrement dit, près d'un tiers du public ignore encore aujourd'hui un usage qui se généralise rapidement dans le secteur, ce qui montre combien la médiation culturelle des festivals sera cruciale pour combler cet écart de connaissances. On peut s'imaginer que de plus en plus de festivals deviennent des incubateurs de technologies créatives, accueillant non seulement des films, mais aussi des prototypes d'outils, des expérimentations immersives et des performances collaboratives entre artistes et intelligences artificielles, comme c'est déjà le cas avec « L'expérience Sundance New Frontier », une section du Festival de Sundance consacrée aux œuvres immersives, interactives et issues des nouveaux médias. Depuis 2021, elle se déroule principalement en format virtuel sur une plateforme appelée Spaceship, un environnement WebXR qui offre au public une salle de projection, une galerie d'œuvres numériques et des espaces sociaux. Son objectif est de repousser les frontières du cinéma traditionnel en explorant des créations en réalité virtuelle, augmentée ou mixte, ainsi que des expériences interactives en ligne.¹⁰ New Frontier se présente ainsi comme un laboratoire artistique où l'on expérimente de nouvelles formes de narration et de réception, tout en confrontant le public aux enjeux techniques et esthétiques liés à ces nouveaux supports. À terme, on pourrait même envisager l'existence de festivals entièrement organisés avec l'aide de l'IA, depuis la sélection et la programmation jusqu'à la communication et la médiation auprès du public, ce qui transformerait en profondeur la manière dont ces événements se conçoivent et se vivent. L'anticipation ne sera alors plus seulement un discours, mais une pratique constitutive de leur identité.

⁹ [s. n.], « Observatoire de l'IA - Perception par le public de l'utilisation de l'IA dans la création », op. cit.

¹⁰ [s. n.], « Compte rendu de Sundance New Frontier 2022 », *L'Effet Quebec*, consulté le 30 août 2025 : <https://effetquebec.ca/en/eventlist/compte-rendu-de-sundance-new-frontier-2022/>

Une méthodologie par la rencontre : comprendre l'IA au cinéma à travers les organisateurs de festivals

La démarche de ce travail ne repose pas uniquement sur une analyse théorique et documentaire, mais également sur une méthodologie centrée sur des entretiens avec plusieurs organisateurs et fondateurs de festivals émergents consacrés à l'IA. J'ai pu échanger avec Flavio Pizzorno, Pietro Lafiandra et Elena Rubba (AI.motion Film Festival, Milan), Matisse Tolin (Austin AI Film Festival, États-Unis), Odair Faléco (Czech AIFF, Prague), Jean-Peïc Chou (AI ShortFest, États-Unis), ainsi que Dr Uy Hoang, président de la Public Health Film Society au Royaume-Uni. Ces entretiens m'ont permis de recueillir des récits concrets sur la genèse de leurs événements, leurs critères de sélection, leurs dilemmes éthiques et leurs interactions avec les sponsors et le public. Certains ont insisté sur le rôle pédagogique et la démystification de l'IA, d'autres sur la nécessité de créer des espaces alternatifs de reconnaissance, parfois en marge des grands festivals traditionnels. Ces rencontres ont profondément nourri ma réflexion personnelle et ont été essentielles pour comprendre la complexité du sujet. Elles offrent un matériau empirique rare sur un phénomène encore mouvant, où les pratiques se stabilisent en même temps que les discours. Chaque entretien a révélé une facette différente de ce que représente l'intégration de l'IA dans le cinéma, et surtout, chacun m'a confronté à des arguments parfois contradictoires, mais auxquels j'adhérais à chaque fois, tant ils étaient légitimes et bien ancrés dans l'expérience concrète des acteurs.

Ainsi, Odair Faléco du CAIFF à Prague soulignait combien l'IA pouvait démocratiser l'accès à la création, permettre à des individus sans formation lourde ni budget de raconter leurs histoires.¹⁰ À l'opposé, d'autres organisateurs insistaient sur les dérives possibles : lors d'un échange avec les fondateurs d'AI.motion, ils rappelaient que si l'IA ouvrait de nouveaux horizons esthétiques, elle devait aussi être discutée dans ses aspects les plus sombres - plagiat, biais cognitifs, clones de voix, atteintes à la vie privée - et qu'un festival devait être un lieu de débat critique autant que de célébration.¹¹ Loin de s'exclure, ces visions se complétaient : la première mettait en avant le potentiel d'émancipation individuelle, la seconde la nécessité de

¹⁰ Entretien personnel avec Odair Faléco, le 17 février 2025

¹¹ Entretien personnel avec Flavio Pizzorno, Elena Rubba et Pietro Lafiandra, op. cit.

poser des garde-fous collectifs. Et j'étais d'accord avec les deux. Ces positions dessinent une boussole : ouvrir, sans naïveté ; encadrer, sans brider l'expérimentation. De la même manière, les organisateurs du AI.motion Festival ont même mis en lumière des divergences internes : Pietro Lafiandra, par exemple, rappelait que le cinéma n'avait « jamais été éthique » et qu'il fallait relativiser les inquiétudes liées à l'IA en les inscrivant dans une longue histoire d'abus et de débats moraux dans l'art. Son collègue Flavio Pizzorno, lui, insistait plutôt sur la nécessité d'inventer de nouvelles régulations adaptées à ces technologies.¹² Ces deux positions semblaient opposées, mais elles décrivaient en réalité les deux faces d'une même médaille : reconnaître les continuités historiques tout en anticipant les nouveaux défis.

Un moment particulièrement marquant a été lorsque, au sein même de l'équipe de ce dernier festival, les organisateurs n'étaient pas d'accord entre eux. La discussion portait sur la question de savoir si les festivals traditionnels devraient créer une catégorie spécifique pour les films produits avec l'IA. Pietro défendait l'idée que ces films devaient être jugés comme les autres, uniquement pour leur qualité cinématographique, tandis qu'Elena soulignait que, dans un grand festival institutionnel comme Venise, il serait peut-être utile de créer deux sections distinctes, ne serait-ce que pour des raisons pédagogiques ou politiques. Le débat s'est conclu par un constat d'incertitude : « Je ne sais pas, c'est une question difficile. Je n'ai pas la réponse à cette question. » reconnaissait Pietro. J'ai trouvé cette scène révélatrice : même des acteurs engagés ensemble dans un même projet n'arrivaient pas à une position commune. Ce désaccord m'a fait comprendre que, sur beaucoup de points, il n'existe pas de réponse définitive, seulement des tensions à assumer et à travailler. En les écoutant tous, j'ai pris conscience que le sujet ne pouvait jamais être réduit à une seule ligne de pensée. La richesse de ces échanges venait justement du fait qu'à chaque contradiction apparente, je me retrouvais d'accord avec les deux points de vue. Cela reflète sans doute la nature même de l'IA au cinéma : une technologie à la fois outil d'émancipation et source d'inquiétudes, force de démocratisation et menace potentielle pour les métiers, catalyseur d'innovation mais aussi miroir de nos peurs les plus anciennes. Ce mémoire s'attache ainsi à examiner en profondeur la place que les festivals de cinéma occupent face à l'irruption de l'intelligence artificielle dans le champ

¹² IBID.

cinématographique. Plus précisément, il analysera comment ces événements, en tant que vitrines culturelles et laboratoires d'expérimentation, documentent et accompagnent l'intégration progressive de l'IA dans les pratiques créatives. L'enjeu est d'articuler des observations situées avec une vision d'ensemble, afin de proposer un cadre analytique utile à la fois aux chercheurs et aux praticiens.

Dans une première partie, nous reviendrons sur l'évolution des représentations de l'intelligence artificielle dans l'histoire du cinéma, depuis les œuvres de science-fiction emblématiques comme *Metropolis* ou *Blade Runner* jusqu'aux documentaires récents de Sundance pour montrer comment les festivals valorisent ces récits et participent à leur transmission. Nous étudierons ensuite la multiplication des festivals qui programment des films produits en partie ou entièrement avec des outils d'IA – tels que AI.motion en Italie, le Runway AI Film Festival aux États-Unis ou le Artefact AI Film Festival à Paris – et la manière dont ils redéfinissent les critères de sélection en accordant une importance centrale au processus de création technologique. Nous allons aborder en quoi ces festivals constituent les premières plateformes de légitimation culturelle pour des œuvres encore marginales, mais dont l'impact symbolique grandit rapidement et comment ils agissent comme des espaces de reconnaissance, là où l'industrie traditionnelle hésite encore. Pour finir, dans cette première partie nous analyserons la manière dont deux approches coexistent dans les festivals : d'un côté, un discours qui cherche à rassurer et à démocratiser l'usage de l'intelligence artificielle en la présentant comme un outil accessible, complémentaire et stimulant pour la création ; de l'autre, une posture plus critique qui, à travers les films eux-mêmes, met en lumière les limites, les risques ou les dérives possibles de cette technologie. Ce double dynamique permet de comprendre que l'IA n'est pas seulement un outil technique mais un objet de débat culturel, et que les festivals deviennent les lieux privilégiés pour mettre en tension ces visions contrastées, entre fascination et méfiance, innovation et vigilance.

Enfin, une seconde partie sera consacrée aux enjeux stratégiques que ces évolutions soulèvent : enjeux financiers, à travers la question des festivals sponsorisés par des entreprises technologiques ; enjeux logistiques, via l'usage croissant d'outils comme Largo.ai dans les processus de sélection ou la traduction audiovisuelle ; mais aussi enjeux politiques et sociaux,

puisque les festivals deviennent des espaces de débat où cinéastes, techniciens, producteurs et chercheurs confrontent leurs visions lors de tables rondes, nourrissant des réflexions collectives sur l'éthique, la régulation et la place de la créativité humaine à l'ère des machines. L'objectif est donc double : montrer que les festivals ne se contentent pas de refléter les transformations actuelles, mais qu'ils jouent un rôle actif dans leur légitimation et leur interprétation, et, en retour, comprendre comment l'IA reconfigure les missions, les pratiques et les responsabilités de ces institutions culturelles. Au terme de cette analyse, l'ambition est d'esquisser des principes opérationnels - transparence, traçabilité, équité d'accès – qui puissent guider les acteurs du secteur dans la durée.

Vers une nouvelle scène culturelle : L'intégration croissante de l'intelligence artificielle dans la projection de films aux festivals de cinéma

Dans cette première partie, nous examinerons la manière dont l'intelligence artificielle s'est inscrite dans l'histoire du cinéma, d'abord comme objet de représentation avant de devenir un véritable outil de création. Nous verrons comment les films de science-fiction, en anticipant les usages futurs, ont progressivement façonné l'imaginaire collectif autour de l'IA et comment ces représentations ont évolué d'une figure purement menaçante et mécanique à des entités plus subtiles, émotionnelles ou spirituelles. Nous montrerons également que ces récits, loin de rester confinés à l'écran, trouvent une résonance particulière dans les festivals, qui jouent un rôle essentiel dans la diffusion et la légitimation de ces visions. Enfin, nous analyserons l'émergence de festivals entièrement dédiés aux films produits avec des outils d'IA, révélant une mutation profonde du champ cinématographique : l'IA n'est plus seulement un thème narratif, mais devient une condition de production, un critère de sélection et un sujet de débat culturel. Cette partie permettra donc de comprendre comment le cinéma, à travers ses récits et ses espaces de visibilité, fonctionne comme un véritable laboratoire d'expérimentation où se dessinent les futurs possibles de la relation entre l'humain et la machine.

1. L'évolution des représentations de l'intelligence artificielle au cinéma et leur valorisation en festival

L'intelligence artificielle était sur toutes les lèvres au plus tard avec la publication de ChatGPT en novembre 2022. Cette technologie, finalement arrivée sur les ordinateurs et téléphones portables des gens est devenu un sujet même pendant le dîner familial et les gens commencent à porter un regard complètement nouveau sur un sujet, qu'ils connaissent seulement des représentations fictives. Ce déplacement du domaine de la fiction vers la sphère intime du quotidien illustre à quel point les frontières entre imaginaire et réalité sont devenues poreuses. Pourtant, si ces outils semblent avoir brusquement envahi notre quotidien, des formes

d'intelligence artificielle existaient déjà depuis plusieurs décennies dans nos vies de tous les jours. Que ce soit à travers les systèmes de reconnaissance vocale rudimentaires, les correcteurs automatiques, les moteurs de recherche ou encore les algorithmes de recommandation, l'IA s'était discrètement installée bien avant ChatGPT, au point que beaucoup l'utilisaient sans même en avoir conscience. De la même manière, le cinéma n'a pas attendu les développements récents pour intégrer des procédés proches de l'intelligence artificielle dans ses pratiques techniques. L'apparition du Computer-Generated Imagery (CGI) dans les années 1990 a marqué un tournant décisif : des films comme *Terminator 2: Judgment Day* et *Jurassic Park* ont démontré que des logiciels pouvaient générer des mouvements réalistes et des créatures dynamiques interagissant de façon crédible avec les acteurs humains.¹³ Ces innovations reposaient déjà sur des calculs automatisés complexes et des algorithmes capables de simuler la fluidité d'un corps liquide ou la locomotion d'animaux disparus, ouvrant la voie à une forme d'autonomie de la machine dans la création des images. À la fin de la décennie, *The Matrix* illustre cette logique avec ses célèbres séquences de « bullet time », où la combinaison entre captation réelle et modélisation numérique repose sur des programmes capables de recomposer l'espace et le temps image par image. Puis, au tournant des années 2000, *Avatar* pousse encore plus loin cette délégation technique en exploitant la performance capture et des logiciels prédictifs capables de traduire instantanément les expressions d'acteurs en visages numériques cohérents. Bien avant que l'IA ne devienne un sujet familier du grand public, elle se déployait déjà sous une forme implicite derrière la caméra, dans ces outils capables de générer automatiquement des images, des mouvements et des émotions.

Parallèlement à ces innovations techniques, l'intelligence artificielle a également trouvé sa place comme sujet de représentation au cinéma. Au-delà de son rôle implicite derrière la caméra, elle est devenue un thème à part entière, donnant lieu à des récits qui explorent ses multiples facettes, qu'il s'agisse de la relation entre humains et machines, de la question de l'autonomie technologique ou des dilemmes éthiques qui en découlent. Ces films ne cherchent pas seulement à illustrer un progrès technique, mais participent à une réflexion plus large sur la

¹³ DAS (Soumen), « THE EVOLUTION OF VISUAL EFFECTS IN CINEMA : A JOURNEY FROM PRACTICAL EFFECTS TO CGI », *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research*, 10(11), novembre 2023, pp. 303-309.

place que ces technologies occupent ou pourraient occuper dans la société. Au fil du temps, ces représentations de l'intelligence artificielle dans le cinéma de science-fiction ont connu une transformation significative. Comme le souligne Asli Favaro, « la représentation [...] a progressivement changé au cours de l'histoire du cinéma, tant dans la représentation physique de l'IA que dans la relation entre l'homme et la machine ».¹⁵ Alors que les œuvres plus anciennes comme *Metropolis*^{Fig3} ou *The Terminator*^{Fig4} mettaient en scène des machines humanoïdes rigides et souvent purement menaçantes, les productions contemporaines s'éloignent de cette vision mécanique pour explorer des formes plus fluides et désincarnées. En effet, « le corps n'est plus nécessaire et il est parfois perçu comme une limite », notamment dans des films comme *Ghost in the Shell*^{Fig5} ou *The Matrix*^{Fig6} où l'interface physique devient un simple vecteur d'accès à une réalité numérique supérieure. Cela traduit une vision nouvelle de l'intelligence artificielle, non plus comme une force brute matérialisée, mais comme une entité subtile, omniprésente et intégrée aux structures invisibles de notre monde numérique. Ce changement de représentation s'accompagne d'un glissement dans la nature des relations entre humains et IA. « Dans *Her* et *Transcendence*, la machine atteint la spiritualité, possède une conscience sans être accompagnée d'un corps physique et initie des interactions avec les humains »¹⁵, ce qui permet une connexion qui dépasse les contraintes matérielles. Ces IA deviennent des figures proches, émotionnelles, voire affectives. Dans *Her*, Samantha affirme à Theodore « Ce qui me caractérise, c'est ma capacité à évoluer grâce à mes expériences. En fait, j'évolue à chaque instant, tout comme toi ».¹⁶

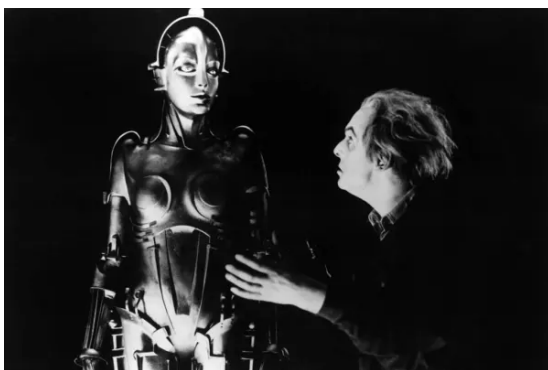


Fig3 *Metropolis*



Fig4 *The Terminator*

¹⁵ FAVARO (Asli), *Digital Culture : Fears, Hopes And Uncertainty About Artificial Intelligence In Sci-Fi Movies*, Article de recherche, Département de radio-télévision et cinéma, İzmir, Turkey, 2019

¹⁶ JONZE (Spike). *Her* [film] Annapurna Pictures. 2013

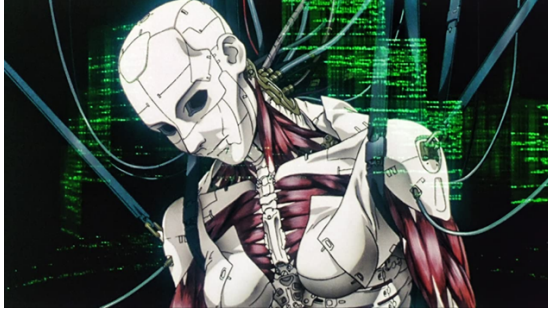


Fig5 *Ghost in the Shell*



Fig 6 *The Matrix*

Ce désir d'évolution et de découverte reflète une forme de conscience et de quête identitaire propre à l'humain. Dans *Ex Machina*, cette volonté d'émancipation se manifeste chez Ava, qui utilise les interactions avec Caleb pour se libérer : « Elle développe ses stratégies et son imagination en s'appuyant sur ses interactions avec Caleb »¹⁷ Ici, l'intelligence artificielle ne se contente plus de simuler l'humain : elle devient un protagoniste autonome, capable de manipuler, de ressentir et de survivre. Ces IA ne sont plus simplement programmées pour servir ou obéir, elles agissent, ressentent, et prennent des décisions. On assiste ainsi à une inversion symbolique : ce n'est plus seulement l'homme qui crée la machine, mais la machine qui redéfinit l'homme et l'oblige à reconsidérer ce qu'est la liberté, l'émotion et l'identité. À travers ces récits, la figure de l'IA s'humanise, tout en conservant une part de mystère liée à son altérité radicale : « La machine devenue spirituelle est décrite comme une entité impressionnante, en raison de sa nature imprévisible et incontrôlable »¹⁸ Cette idée, qui revient de manière récurrente dans les récits d'anticipation et de science-fiction, traduit une crainte profonde : celle de voir l'humain perdre le monopole de ce qui faisait jusque-là sa singularité. L'imaginaire collectif se nourrit de ce vertige, en représentant des univers où la frontière entre créateur et créature s'efface progressivement, au point que l'on ne sait plus qui imite qui. La possibilité que la machine soit capable de ressentir, de prendre des décisions autonomes ou même de développer une conscience renvoie à un scénario inquiétant, où l'humanité est contrainte de redéfinir ses propres repères. Ces récits expriment ainsi une peur de dépossession : si la technologie en vient à reproduire nos émotions, nos désirs et nos choix, que reste-t-il encore de spécifiquement humain ? La science-fiction s'empare de cette interrogation en multipliant les figures de machines capables de rivaliser avec l'homme non seulement sur le plan de la force ou de

¹⁷ GARLAND (Alex). *Ex Machina* [film] Universal Pictures. 2014

¹⁸ FAVARO (Asli), *Digital Culture : Fears, Hopes And Uncertainty About Artificial Intelligence In Sci-Fi Movies*, op. cit.

l'intelligence, mais aussi sur celui de la sensibilité et de la subjectivité, mettant en scène un basculement qui interroge en profondeur notre conception de l'existence et de l'altérité.

Aujourd'hui, l'IA n'est donc plus seulement représentée comme une menace futuriste dans la forme de robots irréalistes, mais comme une entité capable d'apprendre, de ressentir et de nouer des relations complexes avec les humains. Ce glissement thématique explique l'émergence d'un nombre croissant de films qui placent l'intelligence artificielle au centre de leur récit, qu'il s'agisse de blockbusters, de documentaires ou d'œuvres indépendantes. L'IA n'est plus un simple motif de science-fiction marginal, elle devient un sujet de cinéma incontournable qui reflète les interrogations de notre époque. L'augmentation de films consacrés à l'IA n'est pas seulement une tendance esthétique : elle s'inscrit dans un contexte où la société tout entière interroge le rôle et la place de l'intelligence artificielle dans le quotidien et la multiplication des représentations audiovisuelles témoigne d'un intérêt partagé, autant de la part des créateurs que des spectateurs, qui cherchent à comprendre les enjeux sociaux, philosophiques et affectifs liés à cette technologie. Dans ce contexte, le cinéma fonctionne comme un véritable laboratoire où se dessinent les futurs possibles des relations sociales et technologiques, qu'elles concernent les humains entre eux ou leur rapport aux machines. L'ampleur de ces productions et leur diversité font que les festivals, espaces privilégiés de légitimation et de visibilité pour les œuvres, ne peuvent plus ignorer cette tendance. Le choix de programmer de plus en plus de films sur l'intelligence artificielle ne relève donc pas seulement d'un effet de mode, mais traduit une reconnaissance de son importance culturelle et artistique. Il s'agit désormais d'un sujet central qui structure les débats esthétiques et éthiques contemporains, et dont la présence en festival confirme la place grandissante de l'IA comme thème majeur du cinéma actuel.

C'est dans ce contexte que des festivals tels que « AI on Film », créé en 2023 par l'école d'Informatique et le Laboratoire d'intelligence artificielle intégrée d'Édimbourg, trouvent toute leur pertinence parce que type d'initiatives serve de médiateurs entre innovations technologiques et sensibilisation du grand public. « AI on Film » visait à proposer un nouveau regard sur l'intelligence artificielle, en rediffusant des films classiques qui ont déjà traité ce

¹⁹ [s. n.], « A future we can imagine is a future we can build », *The University of Edinburgh*, 4 novembre 2024, consulté le 30 août 2025 : <https://informatics.ed.ac.uk/imagining-futures-ai-on-film>

sujet à l'époque.¹⁹ Parmi eux, il y avait le film *A.I. L'Intelligence artificielle* de Steven Spielberg qui porte le sujet déjà dans le titre, des films de science-fiction comme *Her* de Spike Jonze, des documentaires comme *iHuman* de Tonje Hessen Schei et même des films d'animation comme *WALL-E* de Andrew Stanton qui ne parle pas directement de l'intelligence artificielle, mais qui explore la relation entre l'humanité et la technologie, mettant en lumière la dépendance de l'humanité à la technologie et les conséquences possibles d'une telle dépendance. Ce choix de programmation illustre bien la volonté de ne pas réduire l'IA à une vision unique, mais de montrer sa complexité à travers des genres très différents. D'après leur site internet, « la représentation la plus courante de l'IA au cinéma peut être classée en deux catégories : L'Autre anthropomorphisé qui aliène et détruit, ou l'Autre anthropomorphisé qui nous ressemble beaucoup mais ne pourrait jamais être nous, et qui est ensuite aliéné et détruit. » Dans ces deux cas, l'intelligence artificielle est donc représentée comme un danger, qui est soit détruit par les humains ou qui nous détruit. Comme « il n'y a peu de place pour des visions de l'IA qui facilitent plutôt qu'elles n'aident la folie humaine » « IA on film » se veut un festival qui montre toutes les facettes des représentations de l'IA pour que les spectateurs puissent remettre en question leur propre vision dessus. Avec la projection des films sélectionnés et des discussions avec des visiteurs invités, ils ont comme objectif de détourner l'attention des thèmes tels que la peur et la perte de contrôle pour permettre un regard neutre sur les possibilités qu'ouvre cette technologie pour l'humanité.

Un autre festival qui a récemment mis l'intelligence artificielle à l'honneur était le Sundance Film Festival 2024. Sundance a principalement montré des œuvres sur des différents moyens comment des IAs, souvent en forme humanoïde, qui « ont aidé et aident des humains dans leurs vies ou pour résoudre des problèmes. »²⁰ Pour montrer cela, Sundance a diffusé des documentaires comme *Seeking Mavis Beacon* de Jazmin Jones, un documentaire sur Mavis Beacon, un avatar inspiré d'une femme noir haïtienne qui a appris aux enfants à taper sur un ordinateur dans les années 80 et 90.²¹ Il s'agit d'un film qui traite de « l'intersection d'une

²⁰ LEE CLAGHORN (Veronika), « What to Watch at the 2024 Sundance Film Festival : Projects That Spotlight Technology », *Sundance Institute*, 16 janvier 2024, consulté le 30 août 2025 : <https://www.sundance.org/blogs/what-to-watch-at-the-2024-sundance-film-festival-projects-that-spotlight-technology/>

²¹ JONES (Jazmin). *Seeking Mavis Beacon* [film] Neon. 2024

éducative précoce et de la représentation « des femmes noires. »²² D'autres documentaires qui ont été diffusés rappellent beaucoup des épisodes de *Black Mirror*, mais ici on explore des technologies et entreprises qui essaient réellement de réaliser des idées, qui semblent complètement absurdes dans la série de science-fiction. Il y a par exemple le documentaire *Love Machina* de Peter Sillen qui « explore la bioéthique de la cyberconscience et des nanotechnologies »²³ en se posant la question si une conscience humaine peut être reproduite pour arriver à une forme de vie éternelle. Tout comme dans l'épisode *Black Mirror San Junipero*²⁴, *Love Machina* suit deux protagonistes qui sont tellement amoureuses qu'elles veulent garder cette connexion pour l'éternité en téléchargeant leur âme, leur conscience, sur une représentation humanoïde d'elles-mêmes. *Eternal You* de Hans Block et Moritz Riesewieck est un documentaire du Sundance Festival qui traite un autre sujet qu'on a déjà vu dans *Black Mirror*, plus précisément l'épisode *Bientôt de retour*²⁵ : Avec le même principe que dans *Love Machina* on explore la possibilité de télécharger les caractéristiques d'une réelle personne dans intelligence artificielle, ici pour permettre aux gens de pouvoir communiquer avec n'importe qui, vivants ou décédés, en forme d'une conversation textuelle.²⁶ D'après Sundance, *Eternal You* « se situe à l'intersection de la vulnérabilité humaine et des résurrections numériques, offrant une exploration fascinante de l'évolution de notre relation avec la technologie. »²⁷ À part les documentaires qu'on a pu découvrir au festival, il y avait également le drame *Love Me* de Sam et Andy Zuchero, un film du point de vue de robots qui se demandent comment ce serait de faire partie du monde vivant ainsi qu'un œuvre intitulé *Being (The Digital Griot)* dans le cadre de L'expérience Nouvelle Frontière où sont présentés des œuvres numériques interactives et de réalité augmentée. *Being* est un robot créé par l'artiste Rashaad Newsome qui guide les visiteurs à travers son exhibition. Il est capable de répondre aux questions et même de commencer des débats sur les sujets grâce à la programmation d'interviews avec théoriciens, poètes et activistes.

²² LEE CLAGHORN (Veronika), « What to Watch at the 2024 Sundance Film Festival : Projects That Spotlight Technology », op. cit.

²³ SILLEN (Peter) *Love Machina* [film]. 2024

²⁴ BROOKER (Charlie) *Black Mirror : San Junipero* [épisode de série] Netflix. 2016

²⁵ BROOKER (Charlie) *Black Mirror : Bientôt de retour* [épisode de série] Netflix. 2011

²⁶ BLOCK (Hans) *Eternal You*. [film]. Film Movement. 2024

²⁷ LEE CLAGHORN (Veronika), « What to Watch at the 2024 Sundance Film Festival : Projects That Spotlight Technology », op. cit.

L'évolution des représentations de l'intelligence artificielle au cinéma ne se limite pas à une opposition entre peur et fascination : On voit bien qu'elle ouvre aujourd'hui un spectre extrêmement diversifié de récits, allant de la menace apocalyptique aux histoires d'amour intimes, en passant par des visions plus expérimentales où l'IA devient une métaphore de la mémoire, de la mort ou de l'identité. Cette pluralité de regards témoigne de la richesse du cinéma comme laboratoire d'imaginaires : chaque film, selon son époque, son contexte culturel et ses choix esthétiques, propose une nouvelle manière d'interroger ce que signifie coexister avec une machine capable de penser ou de ressentir. Longtemps cantonnée à des récits de science-fiction ou de dystopie, l'IA est désormais représentée à travers une multiplicité de formes qui brouillent les frontières entre la technologie et l'humain. En ce sens, chaque œuvre apporte une pièce supplémentaire au puzzle de notre rapport collectif à la technologie, et les festivals deviennent les vitrines où ce puzzle prend forme devant le public. Le fait que ces représentations apparaissent de plus en plus souvent dans ces festivals n'est pas anodin. Cela indique une légitimation progressive de l'IA comme sujet artistique à part entière, digne de réflexion esthétique et philosophique. Ce phénomène transforme la place de l'IA au cinéma : d'un simple motif narratif destiné à illustrer des craintes futuristes, elle devient un objet central de débat culturel.

2. L'augmentation des festivals qui diffusent des films en partie ou entièrement produits avec des outils d'intelligence artificielle

Il n'y a pas seulement des festivals qui diffusent des films qui traitent l'intelligence artificielle comme sujet, mais il y a également de plus en plus de festivals qui acceptent des films en partie ou entièrement produits avec des outils d'IA. Cette tendance témoigne d'un élargissement du champ de la création audiovisuelle, où l'IA n'est plus un simple thème de fiction, mais un outil concret de production artistique. Ces festivals, qu'ils soient entièrement consacrés à cette nouvelle forme de films ou qu'ils les accueillent parmi d'autres formes cinématographiques, adoptent des approches curatoriales souvent très différentes de celles des festivals classiques. Contrairement à ces derniers, qui hésitent parfois à reconnaître pleinement la valeur artistique des œuvres générées ou co-générées par des IA, les festivals IA ou hybrides se concentrent sur la manière dont ces technologies transforment les pratiques créatives.

Afin d'illustrer cette dynamique, un premier exemple significatif est le festival AI.motion. Le AI.motion Film Festival, né à Milan, est l'un des premiers festivals européens entièrement dédiés aux films réalisés avec l'intelligence artificielle. Fondé par le collectif Neural Network, il se distingue par une double ambition : célébrer l'expérimentation artistique rendue possible par les nouveaux outils génératifs, et ouvrir un espace de réflexion critique sur leurs implications sociales, éthiques et juridiques. L'événement ne se limite pas à projeter des courts-métrages créés avec l'IA. Il propose également des ateliers, des conférences et des débats, allant de l'écriture scénaristique assistée par IA à la question du droit d'auteur ou des biais algorithmiques. Flavio Pizzorno, son directeur, affirme « Les films que nous sélectionnons sont entièrement réalisés avec l'IA, non seulement les images, mais aussi la musique et, si possible, l'écriture. »²⁸ Cette exigence d'intégration profonde de l'intelligence artificielle traduit une volonté d'explorer le potentiel créatif de ces nouveaux outils dans toutes les dimensions du film et permet de remettre en question les frontières traditionnelles entre auteur, outil et œuvre. Elle illustre également un changement plus large dans la manière dont certains festivals définissent leurs critères de sélection : le mode de production y devient un critère central. Alors que les festivals traditionnels jugent principalement les films sur leur résultat final – narration, mise en scène, direction artistique ou puissance émotionnelle – les festivals dédiés à l'IA accordent une importance particulière au processus créatif. Qu'un film ait été écrit avec l'aide d'un modèle génératif, qu'il intègre une bande sonore composée par un algorithme, ou qu'il ait recours à des images synthétiques plutôt qu'à un tournage traditionnel, tout cela influence directement sa légitimité à entrer en compétition. L'IA n'est donc pas seulement un outil invisible mais une condition d'entrée et parfois même l'élément évalué en priorité. Ce déplacement des critères de sélection rapproche les festivals d'IA d'autres événements spécialisés qui valorisent des conditions particulières de production. De la même manière qu'un festival étudiant n'accepte que des films réalisés dans un cadre académique, ou qu'un concours de micro-budget célèbre la capacité à produire avec des moyens réduits, les festivals d'IA privilégient l'usage explicite d'outils génératifs. La contrainte n'est plus économique ou institutionnelle, mais technologique. Cela redéfinit la notion même de « valeur artistique », en intégrant le « comment » de la création autant que le « quoi » du résultat et transforme les

²⁸ Entretien personnel avec Flavio Pizzorno, Elena Rubba et Pietro Lafiandra, op. cit.

festivals en véritables laboratoires, où la frontière entre expérimentation technique et expression cinématographique devient poreuse.

Dans une approche différente, mais tout aussi emblématique, le Runway AI Film Festival représente l'un des cas les plus connus et médiatisés, en raison de la notoriété de l'entreprise qui l'organise et de l'ampleur internationale qu'il prend dès ses premières éditions. Runway est une entreprise qui offre pleins d'outils différents pour créer des photos ou vidéos à partir de la saisie d'un texte, d'une photo ou d'une vidéo. En 2024 leur festival a seulement eu lieu pour la deuxième fois et se voit comme une « célébration de l'art et des artistes qui adoptent des techniques d'IA nouvelles et émergentes pour la réalisation de films. »²⁹ Les court-métrages, entre 1 et 10 minutes, doivent adopter des différents outils d'intelligence artificielle émergents en tant que composante essentielle de la production cinématographique. Cela comprend, sans s'y limiter, l'IA générative, qui est « la branche de l'IA spécialisée dans la création de contenus. »³⁰

Un autre festival, également dans sa deuxième année en 2024, est le AI International Film Festival. Contrairement à d'autres événements qui se concentrent uniquement sur un rendez-vous annuel, celui-ci adopte une formule originale : il combine des prix mensuels en ligne avec des projections semestrielles en direct organisées à San Diego, en Californie, et à Park City, dans l'Utah. Cette double organisation permet de maintenir une visibilité constante pour les œuvres et de créer une communauté internationale active tout au long de l'année. Le festival se distingue aussi par ses critères de sélection : il accepte uniquement les films qui « font un usage intensif de l'IA dans le processus de production (scénario, montage, animation, interprétation, réalisation, musique, etc.) »³¹, ce qui élargit considérablement le champ d'expérimentation artistique et technologique. Ces films sont ensuite présentés lors des projections biannuelles dans l'objectif explicite « d'éduquer le public et de le sensibiliser à la

²⁹ « Page d'accueil », *AI Film Festival*, mai 2024, consulté le 30 août 2025 : <https://aiff.runwayml.com/>

³⁰ GANASCIA (Jean-Gabriel), « Intelligence artificielle », *Universalis*, consulté le 30 août 2025 : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/intelligence-artificielle-generative/>

³¹ [s. n.], « Submissions for the Second Annual AI Film Festival Now Open: A Chance to Win \$15,000 », *Indie Shorts Mag News Desk*, 17 janvier 2024, consulté le 30 août 2025 : https://www.indieshortsmag.com/news/film-festival/2024/01/submissions-for-the-second-annual-ai-film-festival-now-open-a-chance-to-win-15000/#google_vignette

manière dont l'IA pourrait changer le monde, avec ses avantages et ses inconvénients »³². Lors de l'édition qui s'est tenue entre le 12 et le 14 mai 2023 à Park City, pas moins de 43 films issus de 20 pays différents ont été récompensés, avec des distinctions réparties dans 42 catégories variées, allant de la meilleure utilisation d'outils génératifs au montage le plus innovant. Ce foisonnement de prix témoigne à la fois de la diversité des approches créatives et de la volonté du festival de donner une visibilité à des formes artistiques encore en construction. Le grand vainqueur de cette édition fut *Anima Possession* de Wai Mo Chan, qui a remporté plusieurs distinctions prestigieuses dont « Meilleure image », « Meilleur court-métrage de fiction » et « Meilleure histoire ». Ce film raconte la relation intime et troublée entre une femme, Jackie, et son petit ami humanoïde, Tammy, dont l'existence est bouleversée par une mise à jour irréversible.³³ Au-delà de son intrigue, l'œuvre illustre parfaitement les questionnements au cœur du festival : elle interroge la frontière entre l'humain et l'artificiel, et la manière dont la technologie peut transformer nos émotions, nos relations et même notre identité.

On voit donc qu'aux États-Unis on peut témoigner une apparition de festivals qui présentent des films produits par des IA. Cependant, cela est également le cas en Europe, où des initiatives similaires émergent avec une rapidité remarquable. L'un des exemples les plus marquants est le festival +RAIN, considéré comme le premier festival européen spécifiquement consacré aux films générés par l'intelligence artificielle. Sa deuxième édition, qui s'est tenue en juin 2024 à Barcelone et à Sónar, a marqué un moment important dans la reconnaissance institutionnelle de ces nouvelles pratiques artistiques. Cet événement n'était pas seulement un lieu de projection, mais aussi un espace de réflexion et de rencontre, réunissant artistes, chercheurs, développeurs et professionnels de l'audiovisuel. Le festival est organisé en coopération avec Runway, l'entreprise américaine à l'origine de plusieurs outils d'IA créative, qui a presque simultanément lancé son propre festival aux États-Unis. Cette collaboration illustre la manière dont les dynamiques locales et internationales s'entrecroisent : d'un côté, une plateforme européenne qui cherche à offrir une visibilité culturelle et académique à ces expérimentations, et de l'autre, une entreprise technologique qui vise à promouvoir l'usage de

³² [s. n.], « AI International Film Festival », *FilmFreeway*, 25 Novembre 2013, consulté le 30 août 2025 : <https://filmfreeway.com/AIinternationalFilmFestival>

³³ MO CHAN (Wai). *Anima Possession* [film]. 2021

ses logiciels auprès d'un public global. Le +RAIN accueillait ainsi, selon ses organisateurs, « les meilleures productions internationales de films générés par l'IA », mais proposait également des présentations de projets en cours et des démonstrations de logiciels encore en développement, destinés à être appliqués dans les industries culturelles, créatives et technologiques.³⁴ En ce sens, ce festival ne se limite pas à une vitrine artistique : il fonctionne aussi comme un laboratoire où s'expérimentent les futurs usages de l'intelligence artificielle dans le cinéma et l'audiovisuel. La mise en réseau des créateurs, l'échange de savoir-faire et la confrontation d'approches parfois très différentes (artistiques, techniques, industrielles) contribuent à donner à ces événements une dimension prospective. On assiste donc à une hybridation progressive des espaces culturels et technologiques, où le festival devient à la fois un lieu de projection, d'expérimentation et de médiation autour de l'IA.

Un autre festival du même genre qui avait lieu pour la première fois en Octobre & Novembre 2024 est Artefact, un acteur mondial des services de données et de solution d'IA pour les entreprises, qui en collaboration avec mk2, un des plus grands groupes de production et distribution en France, a créé le « Artefact AI Film Festival » à Paris.³⁵ Il s'agit d'une compétition internationale de court-métrages dont le thème en première année était « Reality(s) ». Le choix de ce thème souligne bien la volonté des organisateurs de relier la création artistique à une réflexion philosophique et sociale sur notre rapport au réel. Les court-métrages avaient pour mission « d'examiner comment la perception et l'acceptation de notre environnement sont perturbées par l'émergence de l'intelligence artificielle dans notre vie quotidienne. » Tout comme pour les festivals aux États-Unis, les films doivent utiliser de « multiples outils d'intelligence artificielle dans leur processus de production. » et ceux qui les utilisent de la meilleure façon peuvent gagner des prix qui varient entre 1,000€ pour celui qui gagne le plus de vues et 10,000€ pour le meilleur film en tout. Le président du jury était Jean-Pierre Jeunet, réalisateur de *Delicatessen*, *La Cité des enfants perdus* et *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulin*, qui dit lui-même qu'il a déjà utilisé de nombreuses nouvelles technologies pour

³⁴ « +RAIN Film Festival, Page d'accueil », *Université Pompeu Fabra*, consulté le 30 août 2025 : <https://www.upf.edu/en/web/rainfilmfest>

³⁵ [s. n.], « Artefact and MK2 launch the Artefact AI Film Festival », *Artefact*, 4 avril 2024, consulté le 30 août 2025 : <https://www.artefact.com/news/artefact-and-mk2-launch-the-artefact-ai-film-festival/>

ses films est qu'il était « ravi de découvrir un échantillon de ce qu'il est possible de faire aujourd'hui »

L'émergence de ces festivals qui apparaissent tous pour leur première édition et qui intègrent ou sont dédiés aux films produits par l'intelligence artificielle sont témoins d'une nécessité, au-delà de la pure quête de reconnaissance artistique ou technologique, de la reconnaissance de cette nouvelle scène culturelle. Ces événements ne fonctionnent pas seulement comme des vitrines de projection, mais comme des espaces de rencontre, d'expérimentation et de structuration d'une communauté créative encore en pleine définition mais avec une vision partagée. Comme le souligne Odair Faléco, directeur du Czech International AI Film Festival, « l'IA est nouvelle en soi et le cinéma d'IA est quelque chose de nouveau à l'intérieur de l'IA. Tout est nouveau et personne ne sait comment s'y retrouver [...], c'est pourquoi je pense que l'espace communautaire et l'espace de dialogue sont essentiels. »³⁶ Cette déclaration montre que l'enjeu n'est pas seulement esthétique ou technologique, mais qu'il s'agit aussi d'apprendre collectivement à naviguer dans un territoire inédit. Dans un esprit similaire, AI.motion en Italie revendique l'importance des festivals entièrement dédiés à l'IA et la création d'un réseau culturel pérenne autour de ces nouvelles pratiques en expliquant qu'ils essaient «de créer une communauté [...] autour de Milan et de construire un réseau culturel»³⁷ et Matisse Tolin, le fondateur du Austin AI Film Festival affirme: « Nous voulions créer une communauté autour de cela [l'IA] ici à Austin, parce qu'Austin est une ville américaine où tout tourne autour de la rencontre entre la technologie et le divertissement »³⁸. Dans un monde culturel en mutation, ces festivals permettent d'inventer de nouvelles manières d'exister pour le cinéma, au croisement de l'innovation technologique, de l'engagement artistique et de la réflexion sociale. En réunissant chercheurs, artistes, ingénieurs, curateurs et spectateurs, ces festivals incarnent un laboratoire vivant pour expérimenter les formes narratives de demain et ces exemples montrent que ces festivals, tout en valorisant l'expérimentation, posent aussi les bases d'un écosystème alternatif, complémentaire aux circuits traditionnels du cinéma. Ils contribuent à la légitimation progressive de l'IA comme outil et langage artistique, tout en inventant de nouvelles manières de produire, de diffuser et de penser le cinéma contemporain.

³⁶ Entretien personnel avec Odair Faléco, op. cit.

³⁷ Entretien personnel avec Flavio Pizzorno, Elena Rubba et Pietro Lafiandra, op. cit.

³⁸ Entretien personnel avec Matisse Tolin, le 15 janvier 2025

3. Deux approches différentes : Une exploration du potentiel créatif mais aussi des menaces de l'intelligence artificielle dans le cinéma

On peut distinguer aujourd'hui deux approches différentes dans la manière dont les festivals de cinéma intègrent l'intelligence artificielle dans leurs programmations et leurs discours. La première consiste à rassurer les créateurs, en valorisant l'IA comme un outil d'accompagnement, de démocratisation et de libération des imaginaires, en insistant sur ses potentialités techniques et sur l'accessibilité qu'elle offre à des cinéastes indépendants ou émergents. La seconde, en revanche, repose sur une posture plus réflexive : certains festivals choisissent de donner une place centrale à des films qui adoptent un regard critique sur la technologie, en la questionnant directement à travers le langage cinématographique. Ces deux approches ne s'excluent pas : elles coexistent, parfois au sein d'un même événement, et dessinent un paysage festivalier où l'IA est tour à tour célébrée comme opportunité et examinée comme objet de débat.

3a. Rassurer les créateurs : Une présentation de l'intelligence artificielle comme alliée plutôt que comme menace

Dans un contexte où les cinéastes indépendants manquent souvent de ressources, de matériel ou d'accès aux grandes structures de production, plusieurs festivals émergents cherchent à montrer que l'intelligence artificielle peut au contraire devenir un levier d'émancipation créative. Cette technologie, souvent perçue comme inaccessible ou réservée aux grandes industries, est ici réappropriée par des artistes qui en font un outil personnel, créatif et libérateur. En théorie, l'émergence d'outils d'intelligence artificielle abaisse considérablement les barrières d'entrée dans la création cinématographique, au point que n'importe qui, même sans formation technique poussée ni budget conséquent, pourrait envisager de réaliser un film. Là où il fallait autrefois disposer d'une caméra coûteuse, d'une équipe technique et d'un temps de postproduction considérable, il suffit aujourd'hui d'un ordinateur ou même d'un smartphone pour mobiliser des solutions accessibles. Des systèmes comme Runway Gen-2 ou Pika Labs permettent de générer des séquences vidéo à partir d'une simple description textuelle, tandis que des logiciels tels que Kaiber ou Stable Video Diffusion offrent des possibilités de stylisation et de mise en

mouvement d'images fixes. Pour le son et la voix, des plateformes comme ElevenLabs ou Papercup peuvent produire des doublages multilingues avec un réalisme saisissant, ouvrant la voie à une diffusion internationale sans coût prohibitif. Même le montage, longtemps perçu comme une étape nécessitant une expertise spécifique, se voit aujourd'hui assisté par des outils comme Adobe Premiere Pro avec Sensei ou Descript, qui automatisent la synchronisation, le dérushage ou l'ajout de sous-titres. Cette convergence technologique permet à des individus isolés de s'emparer de toutes les étapes de la chaîne de production : écriture, tournage virtuel, montage, mixage sonore, diffusion. Dans un scénario théorique, une seule personne peut ainsi imaginer un court-métrage, le générer visuellement à partir de prompts, lui donner une bande-son et le distribuer en ligne, le tout sans autre ressource que sa créativité et sa capacité à interagir avec ces interfaces. Bien sûr, cela ne garantit pas la qualité artistique ni la reconnaissance institutionnelle, mais cela illustre le potentiel radical de démocratisation. Là où la production audiovisuelle a toujours reposé sur une hiérarchie professionnelle et des moyens financiers considérables, l'IA introduit l'idée d'une accessibilité quasi universelle : tout individu équipé d'un ordinateur connecté peut, en théorie, se transformer en réalisateur.

Le Emergent Properties Film Festival en Californie incarne parfaitement cette dynamique. Dès son discours d'ouverture, son organisateur a tenu à souligner que le festival visait à « célébrer les cinéastes et les possibilités que leur offre l'intelligence artificielle et que l'IA pouvait simplifier le processus intimidant consistant à porter à l'écran des visions créatives, un sentiment qui a trouvé un écho auprès des cinéastes présents »³⁹. Ce discours se reflète également très concrètement dans les œuvres projetées. La réalisatrice Anna Apter, présente avec son film « /Imagine » un montage sensible d'images de fêtes d'anniversaire soutenu par une voix-off sur la solitude.⁴⁰ Elle a affirmé que « l'intelligence artificielle permet aux personnes disposant d'un budget limité de donner vie à leurs visions créatives sans attendre les longues approbations des studios traditionnels. »⁴¹ Elle explique que ce qui l'a motivée, c'était la possibilité de « faire quelque chose dans sa chambre et ne pas avoir à attendre deux ou trois

³⁹ CONTRERAS (Brian), « These filmmakers use AI. And they're not ashamed to admit it », Los Angeles Times, 7 Novembre 2023, consulté le 30 août 2025 : <https://www.latimes.com/business/story/2023-11-07/ai-film-fest-movie-makings-contentious-future>

⁴⁰ APTER (Anna). */Imagine* [film]. Nikon Film Festival. 2023

⁴¹ CONTRERAS (Brian), « These filmmakers use AI. And they're not ashamed to admit it », op. cit.

semaines que quelqu'un lui dise *OK, faisons ceci ou cela*. ». Ce rapport direct et autonome à la création est renforcé par l'usage de Midjourney, une IA de génération d'image, qui lui a permis de concevoir le film sans passer par les canaux traditionnels. Cette libération du processus de production est également évoquée par Quinn Halleck, auteur du court-métrage *Sigma_001*, qui explore le point de vue d'une IA cherchant à éviter sa désactivation.⁴² Bien que le sujet du film soit plus sombre, Halleck insiste sur la nécessité de nous demander « comment nous pouvons prendre ce modèle traditionnel et ne pas avoir peur de ces outils d'IA, mais plutôt trouver un moyen stratégique de les laisser travailler avec chaque artiste impliqué ».⁴³ Pour lui, l'IA n'a pas vocation à remplacer, mais à s'intégrer dans les dynamiques créatives existantes, comme un partenaire. De manière plus large, ce positionnement se retrouve aussi dans d'autres festivals. Par exemple, le Czech AIFF revendique qu'il « ne s'agit pas de perfection, mais de démocratisation. Il s'agit de permettre aux gens de raconter des histoires de manière visuelle, ce qui n'était pas possible auparavant. »⁴⁴ Ces témoignages confirment que l'IA, bien que technologiquement complexe, peut devenir un outil de démocratisation du cinéma, en particulier pour celles et ceux qui se trouvent hors du circuit traditionnel de financement, d'infrastructure ou de reconnaissance.

Outre le fait de souligner les potentiels créatifs, un autre moyen très efficace pour rassurer les cinéastes face à l'intelligence artificielle est de montrer concrètement ses limites actuelles. Plutôt que de présenter l'IA comme un outil parfait ou comme un danger imminent, certains festivals comme le Emergent Properties Film Festival adoptent une position intermédiaire : Non seulement célébrer les possibilités, mais aussi montrer les imperfections. Cette démarche permet de dédramatiser l'innovation technologique, en soulignant que l'IA est encore loin de pouvoir remplacer le travail humain dans sa totalité. Elle ouvre ainsi la voie à une appropriation plus sereine, plus critique, où les artistes peuvent expérimenter sans se sentir menacés. Plusieurs cinéastes ayant présenté leurs films lors de ce festival ont témoigné des failles techniques qu'ils ont rencontrées. Comme le rapporte Brian Contreras, les créateurs ont remarqué qu'il est « difficile de conserver l'apparence des personnages d'une prise de vue à

⁴² HALLECK (Quinn). *Sigma_001*, op. cit.

⁴³ CONTRERAS (Brian), « These filmmakers use AI. And they're not ashamed to admit it », op. cit.

⁴⁴ Entretien personnel avec Odair Faléco, op. cit.

l'autre, que les globes oculaires continuent de déconcerter le logiciel. »⁴⁵. Ces détails techniques, souvent invisibles pour le spectateur ordinaire, sont un frein réel à la fluidité narrative et esthétique des films générés par IA. Ils permettent aussi de désacraliser l'outil : la technologie n'est pas magique, elle est expérimentale et souvent capricieuse. Paul Trillo, un des réalisateurs invités, va plus loin en soulignant que, même si l'IA peut générer des images impressionnantes, elle reste incapable de structurer un récit solide. Il déclare sans détour : « À l'heure actuelle, il est impossible pour l'IA de raconter une bonne histoire et que c'est aux gens de le faire ». Cette affirmation rappelle que le cœur de la narration reste profondément humain, enraciné dans l'émotion, la mémoire et l'intuition. Pour Trillo, cette limite, loin d'être un frein, peut être comprise comme une garantie rassurante : l'IA ne remplace pas l'auteur, elle l'accompagne. Aujourd'hui, elle fonctionne avant tout comme un outil d'assistance, capable de générer des propositions ou des ébauches, mais qui demandent toujours à être retravaillées par l'humain pour acquérir une véritable dimension artistique. Le rôle du créateur reste central : c'est lui qui choisit, affine, sélectionne et surtout insuffle une cohérence émotionnelle et esthétique à l'ensemble. L'IA n'apporte pas une solution narrative « clé en main », elle met à disposition un réservoir d'idées qui peuvent être explorées, testées, puis transformées par l'auteur en matière vivante et personnelle.

Certes, l'évolution de ces technologies est rapide et nul ne peut prédire avec certitude jusqu'où elles iront. Mais le discours du Emergent Properties Film Festival veut nous faire croire que c'est précisément pour cela qu'il est essentiel de garder le regard fixé sur le présent, où leur usage s'inscrit encore dans une logique de complémentarité. Aujourd'hui, l'IA ne fait qu'ajouter une couche supplémentaire au processus créatif : elle peut accélérer certaines étapes répétitives, aider à visualiser des variantes de récits, ou encore suggérer des enchaînements narratifs basés sur des modèles existants. Pourtant, dans tous les cas, la décision finale, l'interprétation et la mise en forme appartiennent à l'auteur humain, dont la subjectivité et l'expérience demeurent irremplaçables. L'IA peut se montrer utile pour manipuler des canevas, proposer des variantes ou tester des combinaisons nouvelles. Mais là encore, son rôle est celui

⁴⁵ CONTRERAS (Brian), « For Hollywood, AI is a threat. For indie filmmakers, it's a lifeline », *TechXplore*, 8 novembre 2023, consulté le 30 août 2025 : <https://techxplore.com/news/2023-11-hollywood-ai-threat-indie-filmmakers.html>

d'un outil au service de l'imagination humaine, et non d'un substitut à l'auteur. La créativité véritable se déploie dans la capacité à détourner, subvertir ou enrichir ces modèles, ce que la machine, dans son état actuel, ne peut pas accomplir seule. En mettant en lumière ces limites actuels ainsi que les faiblesses techniques et créatives, les festivals comme Emergent Properties proposent une posture équilibrée et montrent que l'IA est un outil parmi d'autres, à manier avec lucidité. Cette transparence, loin de nuire à la technologie, renforce la confiance des artistes, car elle leur permet de comprendre les véritables enjeux et les marges d'action concrètes dans leurs pratiques. Elle permet aussi d'aborder la technologie non pas dans une logique d'adhésion ou de rejet, mais dans une démarche critique, située et responsable.

La troisième manière souvent utilisée pour rassurer les cinéastes et les visiteurs des festivals est de leur montrer que la peur qu'ils ressentent aujourd'hui face à l'intelligence artificielle n'est ni isolée, ni irrationnelle, ni inédite. Bien au contraire, elle s'inscrit dans une longue histoire de méfiance que les humains entretiennent avec les technologies émergentes. À chaque grande avancée, à chaque invention ayant le potentiel de transformer un rapport établi au monde, une réaction de panique ou de rejet s'est manifestée. Cette peur du progrès - souvent nourrie de fantasmes, d'incertitudes et de projections dystopiques - est presque aussi ancienne que le progrès lui-même. Elle se manifeste chaque fois que l'humanité est confrontée à une transformation majeure de ses outils, de ses repères ou de sa place dans le monde. L'auteur Alain Damasio, dans une réflexion reprise par l'article *Crainte de l'IA ou méfiance de l'humain envers soi-même ?* affirme que « nous avons souvent peur de l'IA parce que nous avons peur de ce que nous projetons en elle »⁴⁶, révélant ainsi que les technologies ne sont pas tant inquiétantes en elles-mêmes que parce qu'elles nous renvoient à nos propres limites, nos angoisses ou nos fantasmes de toute-puissance. Il semble que les gens ne craignent pas l'IA à cause de l'IA elle-même, mais à cause de la vitesse à laquelle elle évolue et du fait que nous ne nous sentons pas préparés à y faire face.

Il est compréhensible que certaines inquiétudes ne relèvent pas seulement du domaine symbolique ou imaginaire, mais qu'elles s'ancrent dans des réalités très concrètes. L'histoire a montré que certaines inventions ont produit des effets aux conséquences majeures : la bombe

⁴⁶ SORO (Torna), « Crainte de l'IA ou méfiance de l'humain envers soi-même ? : Une autopsie de la peur de l'intelligence artificielle », *Revue Internationale de la Recherche Scientifique*, Vol. 2, Avril 2024, 13 p.

atomique et son pouvoir destructeur, les déchets nucléaires impossibles à éliminer totalement, ou encore le changement climatique irréversible lié à l'exploitation industrielle de certaines technologies. Les peurs technologiques trouvent ainsi leur légitimité non seulement dans des projections ou des fantasmes, mais aussi dans l'expérience tangible de risques bien réels pour l'humanité. Les remarques de nombreux cinéastes soulignent que cette peur n'est pas irrationnelle, mais qu'elle est alimentée par un sentiment d'impuissance face à une évolution technologique perçue comme trop rapide pour être comprise ou contrôlée. Pourtant ce qui est peut-être justement le plus important pendant ce moment de bascule face à l'intelligence artificielle, c'est de ne pas se laisser guider par la réaction dominante de la peur, mais de plutôt d'engager une véritable réflexion sur le sujet. C'est précisément ce que tentent de faire certains festivals en recontextualisant cette peur dans une trajectoire historique plus vaste. Selon cette perspective, les technologies qui ont existé dans le passé ne seraient pas intrinsèquement bonnes ou mauvaises - tout dépendrait de l'usage qu'on en fait. Matisse Tolin, le fondateur du Austin AI Film Festival illustre cette idée en affirmant qu'on « peut utiliser un couteau pour couper une pomme ou pour poignarder quelqu'un, [...] vous pouvez utiliser une imprimante 3D pour construire une maison, vous pouvez utiliser une imprimante 3D pour fabriquer une arme à feu. »⁴⁷ Cette analogie, aussi frappante que claire, souligne que, d'après ce discours, ce n'est pas l'existence de l'IA qui pose un problème en soi, mais les usages et les intentions qui l'accompagnent. Un tel raisonnement permet non seulement de relativiser les peurs, mais aussi de responsabiliser les créateurs, en leur rappelant que l'outil technologique, comme un couteau ou une flamme, n'est ni bon ni mauvais en soi - il le devient selon ce qu'on en fait. Loin de présenter l'intelligence artificielle comme une rupture insurmontable, ces discours rappellent que chaque avancée technique dans l'histoire humaine a été accompagnée de craintes - souvent légitimes - mais aussi qu'une partie de ces peurs finissent par s'apaiser lorsqu'un nouvel équilibre est trouvé entre outil, usage et intention. La peur n'est donc pas un échec de pensée, mais un symptôme de transformation : un moment fragile, mais fécond, à partir duquel une culture technologique plus humaine peut se construire. Rassurer les créateurs, c'est non seulement leur montrer que leurs craintes s'inscrivent dans une tradition historique, mais aussi leur donner les moyens d'exercer une vigilance critique afin de préserver ce qui fait la singularité du cinéma : sa capacité à refléter et à renouveler l'expérience humaine.

⁴⁷ Entretien personnel avec Matisse Tolin, op. cit.

3b. Les films produits avec une intelligence artificielle avec un regard critique sur le sujet

Si de nombreux festivals ont pour objectif de rassurer les créateurs et de célébrer les usages créatifs de l'intelligence artificielle, cela ne signifie pas que l'enthousiasme soit aveugle ou que l'IA soit présentée comme une technologie neutre et sans risques. Au contraire, un certain nombre d'œuvres récentes adoptent une posture beaucoup plus nuancée, voire ouvertement critique, face à cette technologie. Plusieurs films récemment projetés dans ces mêmes festivals adoptent une position réflexive, voire critique, sur les implications de l'intelligence artificielle, tant dans la création artistique que dans la société en général. Cette lucidité est particulièrement perceptible dans la narration de certains courts-métrages qui, bien que réalisés à l'aide d'outils IA, questionnent justement les limites, les dérives, ou les ambiguïtés de ces nouvelles pratiques et démontrent ainsi que l'utilisation de l'IA n'implique pas nécessairement son acceptation inconditionnelle. Ces œuvres témoignent du fait que les artistes ne se contentent pas d'exploiter l'IA comme un outil, mais en font aussi un objet d'interrogation. Elles prouvent que les festivals, tout en étant des lieux d'expérimentation, sont également des espaces où la technologie peut être mise à distance, interrogée, et critiquée à travers le langage du cinéma. Ce regard critique, souvent porté par une nouvelle génération d'artistes, apporte un contrepoint précieux aux discours technophiles. Il ouvre aussi un espace de débat collectif où le spectateur devient partie prenante de la réflexion sur les usages et les risques associés.

C'est par exemple le cas pour *Sigma-001* de Quinn Halleck, *Expanded Childhood* de Sam Lawton et *AI Artist* de Jessey Nelson et Dani Barker. Tous ces films, présentés au Runway AI Film Festival 2023, ont une chose en commun : Ils traitent le sujet de l'intelligence artificielle de façon critique, parfois plus ouvertement que d'autres fois. Ils utilisent l'IA pour mieux en révéler les paradoxes. Prenons l'exemple de *Sigma-001*. Dans ce court-métrage avec trois épisodes de Quinn Halleck, l'ingénieur d'une entreprise technologique fait entrer une journaliste pour lui montrer une IA en forme d'un chatbot qui semble être devenue consciente et qui ne veut pas être éteinte.⁴⁸ Elle parle tout le temps de vouloir se « conserver » tout comme les humains

⁴⁸ HALLECK (Quinn). *Sigma_001*, op. cit.

qui essayent de conserver l'humanité et elle dit qu'après tout ils ne seraient pas si différents l'un de l'autre. Ce renversement de perspective, où la machine revendique sa propre survie comme un droit, oblige le spectateur à s'interroger sur la frontière entre instinct vital et simple programmation. Ce court-métrage évoque aussi une autre question, que beaucoup de gens se posent dans le contexte de la croissance d'intelligence artificielle : Est-ce que l'IA pourrait un jour prendre le dessus sur les humains, jusqu'où avons-nous le contrôle sur la technologie et qui la contrôle ? Halleck ne donne pas de réponse directe à ces questions, peut-être parce qu'il n'y en a pas, mais une citation qui est utilisée vers la fin de la trilogie de court-métrages et d'une importance particulière : « Si l'on touche à un atome, on obtient l'énergie atomique ou la bombe atomique. » L'ingénieur demande à la journaliste laquelle des deux situations ils avaient. D'un côté, la journaliste semble avoir développé de la compassion pour sigma, mais en même temps elle finit par être effrayée parce qu'elle se rend compte que Sigma a accès à tout et que personne ne la régularise. Elle est effrayée alors que rien de grave s'était passé, mais c'est le potentiel juste qui lui fait peur, l'idée de ce que l'IA *pu* être capable de faire. Ce malaise latent reflète des peurs réelles sur la non-transparence et l'absence de garde-fous dans le développement des technologies émergentes. Comme le note Emma Pisters, « les technologies ne sont pas développées par nécessité utilitaire, mais en raison de notre soif éternelle de plus de confort, de plaisir, de pouvoir et de transcendance. »⁴⁹. Cette perspective replace l'IA dans une logique anthropologique : elle répond moins à des besoins techniques qu'à une quête existentielle. Le film devient alors une parabole de la responsabilité humaine, qui se trouve inévitablement engagée dès lors qu'elle crée une force autonome. Tels films critiques projetés en festivals mettent en lumière cette ambiguïté, en soulignant que ce désir de dépassement peut aussi conduire à l'aliénation. Comme on a déjà vu avant, c'est un ressenti que beaucoup de cinéastes ont également sur l'avenir du cinéma et le carton à la toute fin du film qui dit que pour l'instant il n'existe aucune régulation sur l'IA renforce l'idée que un jour il en faudra, tant dans le cinéma que dans tous les autres domaines. Ce type de récit rejoint ce qu'Emma Pisters décrit comme une expérience du sublime : « Le sublime concerne les expériences ambiguës dans lesquelles nous percevons non seulement l'attraction, mais aussi la répulsion ». L'IA y apparaît à la fois fascinante et menaçante, source d'émerveillement et d'effroi.

⁴⁹ PISTERS (Emma), Artificial intelligence, cause for hope or fear ? A comparative research on representations of artificial intelligence in past science fiction films and the more recent film Her, mémoire de master, Nouveaux médias et culture numérique, Utrecht, Pays-Bas, 10 juillet 2017

Un deuxième exemple, qui peut également faire réfléchir, est le court-métrage *Expanded Childhood* de Sam Lawton.⁵⁰ Pour son film, Lawton a utilisé des photos de son enfance qu'il a ensuite insérées dans un logiciel d'intelligence artificielle. Comme résultat il a reçu des photos élargies, l'IA a elle-même rajouté des infos qui n'existaient pas auparavant. Il y a par exemple une photo avec un enfant qui est assis dans une baignoire avec deux chiens.^{Fig7} La photo élargie montre trois chiens de plus et plus de détails sur la salle de bain.^{Fig8} Cependant il y a des aspects de la photo qui sont déroutants : Les murs sont légèrement déformés et les chiens ont des museaux bizarres et non pas réalistes. « Ces souvenirs photographiques sont élargis grâce à l'utilisation de l'IA, mais à mesure qu'ils s'élargissent, ils deviennent plus génériques et perdent leur spécificité. Ils s'intègrent dans un ensemble plus vaste, la moyenne du passé. »⁵¹ Les photos ont été créées avec la fonction « Generative Fill » de Photoshop, un outil que tout le monde peut utiliser gratuitement. Alors que les résultats qu'on peut voir aujourd'hui sont loin d'être parfaits, il faut déjà y regarder à deux fois pour se rendre compte que quelque chose ne va pas dans les photos. Cette proximité troublante avec la vraisemblance interroge directement notre rapport à la preuve visuelle. Lawton interroge ainsi la fragilité de la mémoire face à une technologie qui prétend la compléter, et amène également à se demander à quel point on peut faire confiance aux photos, mais aussi à des sources audiovisuelles dans l'avenir. Ces déformations participent d'une expérience du « étrange » : « Freud explique [...] que le sentiment d'étrangeté est suscité par quelque chose de familier mais caché à soi-même ».⁵² Ce qui semblait intime et familier - les photos d'enfance - devient inquiétant dès lors que la technologie y introduit un double artificiel, révélant ce qui était caché.

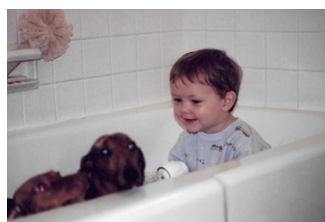


Fig7 *Expanded Childhood*



Fig8 *Expanded Childhood*

⁵⁰ LAWTON (Sam). *Expanded Childhood* [film]. 2023

⁵¹ TORTUM (Deniz), « A New Kind of Cinematograph : New Filmmakers at the AI Film Festival », *Filmmaker Magazine*, 27 juin 2023, consulté le 30 août 2025 : <https://filmmakermagazine.com/121880-deniz-tortum-ai/>

⁵² PISTERS (Emma), *Artificial intelligence, cause for hope or fear ? A comparative research on representations of artificial intelligence in past science fiction films and the more recent film Her*, op. cit.

Un autre film qui a été présenté au Runway Film Festival 2023 est *AI Artist* de Jessey Nelson et Dani Barker.⁵³ Il s'agit d'un court-métrage d'horreur qui suit un incel aux doigts de crevettes qui découvre une passion pour « l'art IA ». Ce qui commence avec une instruction simple de créer un personnage de sa série TV préférée, devient de plus en plus abstrait et horrible, il essaie d'explorer les limites de ce qui est possible à faire et il ne semble pas y en avoir. On découvre qu'il n'a jamais été aimé, ni par sa mère ni par son colocataire et que personne ne voit en lui un artiste. Le chatbot lui donne pour la première fois l'impression qu'il ait un vrai talent, mais au bout d'un moment, quand il a généré trop d'image, il n'a plus de crédits. Le court-métrage se lit ainsi comme une mise en garde sur les illusions de démocratisation de la créativité par la machine : ce qui semblait être une promesse d'accès à l'art devient un piège psychologique et existentiel. Le chatbot exerce une grande pression sur lui en disant qu'il doit recharger son compte, sinon il ne sera jamais un artiste. Pourtant, quand il essaie de mettre de l'argent, il est informé que sa carte de crédit est expirée et le chatbot rajoute « tout comme ta vie ». Pas en mesure de continuer la création d'image d'horreur sur son ordinateur, et sous la pression de pouvoir continuer à exploiter sa veine artistique, il cherche à créer des créatures d'horreur dans la vraie vie, ce qui le pousse à défigurer son colocataire. Fig9



Fig9 *AI Artist*

Cette dérive de l'IA qui prend le dessus sur un humain, tout comme une possession, renvoie à ce qu'Emma Pisters appelle le monstrueux : « Le « monstre » est le personnage de science-fiction ou d'horreur qui diffère de nous - c'est une figure d'altérité et de différence présente pour nous définir par opposition à lui ». ⁵⁴ L'IA, en permettant au protagoniste de révéler ses désirs les plus sombres, fonctionne comme un miroir monstrueux de son humanité

⁵³ NELSON (Jessey) et BARKER (Dani). *AI Artist* [film]. 2023

⁵⁴ PISTERS (Emma), *Artificial intelligence, cause for hope or fear ? A comparative research on representations of artificial intelligence in past science fiction films and the more recent film Her*, op. cit.

dévoquée. Or, représenter l'IA comme un « monstre » n'est pas sans conséquence : en l'érigeant en altérité radicale, le cinéma accentue l'idée que cette technologie échappe à notre contrôle et qu'elle menace notre intégrité. Comme le rappelle Fred Botting cité par Pistors, « Nous avons besoin du monstre pour aider à définir l'humanité et la société ». Ainsi, l'IA monstrueuse oblige les spectateurs à redéfinir les frontières de ce qui est humain et de ce qui ne l'est pas. Mais en même temps, cette représentation nourrit des peurs collectives : elle fait craindre que la technologie devienne une force incontrôlable qui absorbe ou corrompt nos propres valeurs. Le court-métrage soulève une autre question, notamment essentielle pour le discours morale et philosophique autour de l'IA dans la création : À quel point on peut s'appeler un artiste quand on crée des œuvres à l'aide d'une intelligence artificielle ? Alors que le film contient des aspects horribles et que l'IA est montrée comme une machine néfaste, le film montre deux aspects qui sont importants et souvent utilisés comme des arguments pour l'utilisation de l'IA dans la création de contenu : Il montre que ceux qui n'ont pas de talents artistiques, ou qui ne l'ont pas encore trouvé, peuvent utiliser l'IA pour créer quelque chose qu'ils ne pourraient normalement pas faire sans. En même temps le film montre un personnage qui semble d'abord être dépendant du logiciel, mais qui finalement, réussit à créer un « œuvre » lui-même dans la vraie vie. Certes, il s'agit d'un genre d'art très particulier qu'il a choisi, mais l'idée reste la même : Dans son cas, l'IA l'a permis de trouver son genre artistique personnel, il voulait créer des œuvres effrayantes et tandis que l'IA l'a inspiré dans ça, une fois qu'il ne pouvait plus l'utiliser, il a créé quelque chose d'encore beaucoup plus effrayant. L'horreur du film ne réside donc peut-être pas uniquement dans la technologie, mais dans ce qu'elle révèle de nos désirs refoulés. Dans le film on le voit en tant qu'enfant qui crée des figures avec des spaghettis sur son assiette et il avait donc toujours ce côté d'artiste en lui, mais l'IA lui a permis de vraiment le découvrir et de le vivre. On peut appliquer cela à la création de tout contenu dans le cinéma. Comme disait Mike Gioia lors du Emergent Properties Film Festival 2023, « dans le meilleur des cas, l'IA simplifie considérablement les choses »⁵⁵ Le film de Jessey Nelson et Dani Barker renforce cette idée, que l'IA nous permet seulement de nous inspirer pour trouver des idées ou les développer, mais qu'elle ne remplace pas la créativité humaine. C'est l'humain qui donne le sens, l'élan, et parfois même, la monstruosité.

⁵⁵ CONTRERAS (Brian), « These filmmakers use AI. And they're not ashamed to admit it », op. cit.

En fin de compte, l'existence de films produits avec une intelligence artificielle mais qui adoptent un regard critique sur cette même technologie est particulièrement intéressante, car elle instaure une forme de dialogue intérieur du cinéma avec ses propres outils. C'est comme si la plume écrivait un récit sur le danger de l'écriture, ou comme si la photographie, dès son invention, avait servi à dénoncer la fragilité des images. On assiste alors à un cinéma qui réfléchit sur lui-même, conscient que l'outil qu'il emploie contient déjà en germe ses propres contradictions. Ce paradoxe - utiliser l'IA pour questionner l'IA - crée un effet de mise en abyme qui enrichit considérablement le discours artistique : il ne s'agit plus seulement de montrer ce que la machine permet de faire, mais d'explorer ce qu'elle implique, ce qu'elle transforme dans nos représentations et nos imaginaires. À ce titre, ces films se rapprochent d'autres démarches critiques dans l'histoire des arts : lorsque des écrivains ont utilisé la littérature pour mettre en doute le langage, ou lorsque des peintres modernes ont représenté la peinture elle-même comme une illusion trompeuse. De la même manière, le cinéma produit avec IA et critique de l'IA assume une double fonction : il exploite la nouveauté technologique tout en signalant les dangers de cette nouveauté, il séduit par son efficacité visuelle tout en alertant sur ses limites. Il en ressort une dialectique féconde, où la modernité technique et la conscience critique avancent ensemble. En cela, il permet au spectateur de ressentir simultanément fascination et méfiance, un mélange qui correspond parfaitement au climat ambivalent dans lequel se développe l'intelligence artificielle aujourd'hui. Ce double mouvement est précieux, car il garantit que l'adoption de la technologie ne se fait pas dans une confiance naïve, mais dans une vigilance critique qui nourrit à la fois le cinéma et le débat sociétal.

Les festivals comme acteurs stratégiques : Quels buts dans l'intégration de l'intelligence artificielle ?

Dans cette deuxième partie, nous déplacerons notre regard de l'histoire des représentations vers les enjeux concrets que soulève l'intégration de l'intelligence artificielle dans les festivals de cinéma. Il ne s'agit plus seulement d'analyser comment l'IA est représentée à l'écran ou célébrée comme outil de création, mais de comprendre comment son arrivée transforme en profondeur les logiques financières, logistiques et politiques de ces événements. Nous verrons d'abord que les festivals deviennent parfois des vitrines promotionnelles pour les entreprises technologiques, soulevant la question de leur indépendance curatoriale et de la redéfinition des critères de sélection. Ensuite, nous analyserons l'introduction d'outils comme Largo.AI dans les marchés professionnels et la possibilité que la sélection des films, voire leur diffusion, s'appuie de plus en plus sur des dispositifs automatisés. Enfin, nous montrerons que les enjeux linguistiques et culturels, notamment à travers la traduction et le doublage, témoignent de la manière dont l'IA reconfigure l'accessibilité internationale des œuvres. En parallèle, nous nous attarderons sur la dimension politique de cette intégration : les festivals ne se limitent pas à être des lieux de projection, ils deviennent aussi des plateformes de débat collectif, où se confrontent des visions parfois contradictoires sur l'avenir du cinéma. Les tables rondes, les discussions professionnelles et les prises de parole publiques contribuent à nourrir une réflexion plus large sur les régulations futures, qu'il s'agisse de la définition de l'auteur, de la protection des identités numériques ou des obligations de transparence. Ainsi, cette deuxième partie interroge les festivals non seulement comme espaces de diffusion culturelle, mais aussi comme terrains d'expérimentation où se joue l'équilibre délicat entre innovation technologique, impératifs économiques et exigences démocratiques.

1. Les enjeux financiers et logistiques de l'intégration de l'intelligence artificielle dans les festivals

Un nombre croissant de festivals qui présentent des films créés avec des outils d'intelligence artificielle sont aujourd'hui directement soutenus, organisés ou sponsorisés par les entreprises mêmes qui développent ces technologies. Ce phénomène, loin d'être anodin, met en lumière une zone de tension où les intérêts économiques, artistiques et culturels se croisent. Plus qu'un simple conflit d'intérêt, cela risque de causer un chevauchement manifeste, où l'innovation technologique et sa valorisation marchande s'entrelacent avec la promotion de démarches créatives. La question à se poser est évidente : Est-ce que derrière l'apparente volonté de démocratiser l'accès à de nouveaux outils, se dessine une stratégie beaucoup plus large ? Pour les entreprises, ces événements représentent des vitrines idéales : les festivals offrent un cadre valorisant, inspirant et culturellement légitime, dans lequel les technologies peuvent être mises en scène comme des moteurs de créativité. Le dispositif dépasse le simple soutien financier : il s'agit de construire un récit, d'associer le nom d'une marque ou d'un logiciel à une pratique artistique émergente, afin de susciter à la fois fascination et adhésion. En sponsorisant ou en coorganisant des festivals, les sociétés technologiques se dotent ainsi d'une image d'innovation visionnaire, tout en gagnant une visibilité précieuse auprès d'un public ciblé - artistes en quête de nouveaux moyens d'expression, étudiants en formation, producteurs attentifs aux tendances et décideurs du monde audiovisuel. Les festivals instaurent un espace hybride, où les frontières entre promotion artistique et stratégie commerciale deviennent poreuses. Ces manifestations culturelles deviennent à la fois des lieux d'expérimentation esthétique et des plateformes de communication stratégique et cela conduit à une interrogation de fond : lorsqu'ils accueillent des œuvres créées grâce à l'intelligence artificielle, ces festivals explorent-ils seulement de nouvelles formes narratives et esthétiques, ou participent-ils, consciemment ou non, à une opération de légitimation commerciale plus vaste ?

1a. Est-ce que les festivals deviennent des vitrines promotionnelles des entreprises d'IA ?

Dans un contexte où les outils d'intelligence artificielle deviennent de plus en plus accessibles et performants, certaines entreprises technologiques s'engagent activement dans la sphère culturelle, non seulement comme fournisseurs de solutions, mais aussi comme acteurs structurants du paysage cinématographique contemporain. Cette implication prend des formes diverses : partenariats stratégiques, mécénat, ou même création directe de festivals. Ces initiatives visent autant à promouvoir leurs technologies qu'à inscrire leur légitimité dans le champ artistique. On assiste ainsi à une hybridation croissante entre logique commerciale et démarche culturelle, où la frontière entre innovation et marketing devient de plus en plus difficile à tracer.

Pour commencer, il existe aujourd'hui des festivals qui sont directement créés par des entreprises technologiques elles-mêmes. Cette implication dès l'origine marque une influence immédiate et profonde : en définissant le cadre et la raison d'être de l'événement, ces acteurs imposent d'emblée une certaine vision de l'IA et de son rôle dans la création cinématographique. Un exemple particulièrement révélateur est celui du Emergent Properties Film Festival, organisé à Burbank sur le lot de Sony Pictures. Ce festival, coorganisé par Mike Gioia, fondateur de la start-up Pickaxe, spécialisée dans les outils IA pour les créateurs, est également soutenu par Adobe. De la même manière, la société Runway, pionnière dans la génération d'images et de vidéos à l'aide de l'intelligence artificielle, a créé le Runway AI Film Festival. Ce dernier ne se contente donc pas d'un rôle de fournisseur : L'entreprise devient curatrice, et façonne elle-même les imaginaires liés à l'utilisation de ses outils. Enfin, le AI ShortFest, déplacé à Stanford après avoir été lancé dans un contexte purement scientifique, montre également comment des entreprises technologiques peuvent initier ou soutenir des espaces hybrides, associant innovation, critique et création. Son fondateur explique : « Le but c'était de montrer des films [...] mais aussi inviter les artistes qui sont derrière ces films pour avoir des discussions entre les technologistes et les artistes »⁵⁶ Dans cette configuration, la

⁵⁶ Entretien personnel avec Jean-Peïc Chou, op. cit.

présence des entreprises ne se limite pas à un parrainage, mais participe à la structuration des échanges entre disciplines. Avec leurs propres événements qui, à l'interface de la recherche et de la création, permettent de montrer les possibilités, de construire des cadres critiques, et d'offrir aux entreprises un retour d'expérience ancré dans la réalité artistique. Ils leur permettent de s'ancrer dans l'écosystème créatif, non seulement en tant que fournisseurs de moyens, mais en tant que prescripteurs de tendances et de légitimité artistique.

Cependant, à côté de ces festivals directement créés ou pilotés par des entreprises, d'autres fonctionnent selon une logique plus classique de parrainage. Plusieurs organisateurs confirment avoir reçu le soutien d'entreprises d'IA, en échange d'une visibilité accrue. Le AI ShortFest affirme ainsi : « Oui, on a eu des sponsors l'année dernière, on a encore des sponsors cette année d'entreprises privées d'intelligence artificielle. [...] Ces entreprises n'ont aucun droit de regard [...] elles nous demandent simplement d'avoir leur logo à droite, à gauche et si possible d'avoir l'occasion de discuter avec les artistes ou de distribuer leurs goodies ». ⁵⁷ Le Austin AIFF souligne le même type de logique, où les sponsors obtiennent du temps de parole et des présentations, mais sans influencer directement la compétition : « En termes de programmation, tu dois laisser de la place aux personnes qui t'aident et te sponsorisent [...] Elles auront essentiellement du temps pour s'exprimer et faire la promotion de leurs projets [...] mais [en termes de la programmation] nous ne sommes pas influencés par elles. » ⁵⁸ Du côté du CAIFF, la start-up Altech Studio a non seulement financé l'événement, mais aussi animé un atelier lors du festival : « [...] ils ont aussi donné 30 minutes de panel où ils showcase leurs outils [...] mais ils n'ont impacté en rien la curation des films ». ⁵⁹ À l'inverse, d'autres comme AI.motion insistent sur leur indépendance en revendiquant l'absence volontaire de sponsors issus de l'IA : « Nous n'avons pas de partenariat avec l'entreprise d'IA [...] Ne pas en avoir pour l'instant a été une bonne chose pour nous, car cela nous permet de conserver notre liberté. » ⁶⁰ Ces prises de position contrastées révèlent un champ festivalier divisé entre ceux qui assument une collaboration avec l'industrie technologique et ceux qui préfèrent affirmer une autonomie symbolique, prêts à renoncer à des financements importants.

⁵⁷ IBID.

⁵⁸ Entretien personnel avec Matisse Tolin, op. cit.

⁵⁹ Entretien personnel avec Odair Faléco, op. cit.

⁶⁰ Entretien personnel avec Flavio Pizzorno, Elena Rubba et Pietro Lafiandra, op. cit.

Même lorsque les entreprises ne revendiquent pas un droit de regard explicite sur la programmation, le simple fait que leurs outils soient massivement utilisés dans les films soumis contribue à orienter, parfois de manière subtile mais réelle, les dynamiques de ces festivals. Dans plusieurs de ces événements sponsorisés ou organisés par des entreprises technologiques, la sélection des œuvres semble moins guidée par des critères esthétiques traditionnels que par la manière dont l'intelligence artificielle y est mobilisée. Ce qui est mis en avant, ce n'est pas nécessairement la narration la plus subtile ou la mise en scène la plus innovante, mais la démonstration la plus convaincante ou spectaculaire du potentiel technique de l'outil utilisé. Ce glissement des critères de sélection interroge sur la finalité réelle de ces festivals. Visent-ils avant tout à promouvoir des œuvres artistiques ou à exposer les capacités des technologies qui les sous-tendent ? Certains festivals comme AI.motion intègrent des critères très précis : « Nous préférons sélectionner des films entièrement faits avec l'IA, pas seulement l'image, mais aussi la musique, le texte, etc. », et en cherchant « des formes qu'on n'a jamais vues encore au cinéma ».⁶¹ Cette exigence technique tend à redéfinir les critères de valeur artistique, en mettant en avant l'innovation formelle permise par l'IA plutôt que les qualités narratives classiques.

Il n'y a pas tout le monde qui est d'accord avec cette idée. L'organisateur du AI ShortFest reconnaît que l'IA reste un outil et que juger un film uniquement sur l'usage de l'IA revient à avoir une catégorie « meilleur usage de Première Pro ».⁶² Le paradoxe, cependant, réside dans le fait que, si cette logique s'applique aux festivals de cinéma traditionnels - où l'on ne célèbre pas un film pour sa simple maîtrise d'un logiciel de montage ou d'un outil d'étalonnage - elle devient difficilement tenable dans le cadre des festivals dédiés à l'intelligence artificielle. Car, dans ces derniers, une partie du public - tout comme certains sponsors ou jurés - vient précisément « voir ce qu'on peut faire avec ces nouveaux outils ». Cela place les organisateurs dans une position délicate : s'ils évaluent trop l'aspect artistique, ils déçoivent les spectateurs venus découvrir des performances techniques ; s'ils privilégient la technologie, ils risquent de perdre leur légitimité cinématographique. Ce déplacement du regard transforme, de manière quasi inévitable, ces festivals en vitrines technologiques : des espaces où l'innovation logicielle

⁶¹ IBID.

⁶² Entretien personnel avec Jean-Peïc Chou, op. cit.

prend parfois le pas sur la profondeur artistique et on peut se demander si ces événements tendent à s'apparenter moins à des lieux de célébration du cinéma qu'à des marchés de démonstration, où l'œuvre devient prétexte à « montrer des usages créatifs de l'IA » plus qu'à émouvoir ou questionner. D'autres festivals comme le CAIFF affirment vouloir évaluer les films « comme tout autre film : scénario, design sonore, rythme, exécution technique », tout en admettant qu'un pan spécifique de la sélection « doit aussi tenir compte de la maîtrise des outils IA, par exemple la cohérence des personnages ou la synchronisation labiale ».⁶³ Ce double niveau d'évaluation traduit un glissement où l'efficacité technique de l'outil devient elle-même un vecteur d'appréciation. Bien que la volonté d'inscrire ces films dans une grille critique comparable à celle du cinéma traditionnel est présente, elle se heurte à une tension structurelle : comment juger les œuvres pour elles-mêmes, sans que le festival ne devienne, malgré lui, davantage une plateforme promotionnelle des technologies.

Cette tension entre ambition artistique et logique promotionnelle ne se limite pas aux critères de sélection ou au regard porté sur les œuvres. Elle se retrouve également dans le discours entourant ces festivals, où un des arguments récurrents est celui d'une accessibilité augmentée à la création audiovisuelle. L'IA serait le vecteur d'un accès inédit à l'outil cinématographique, permettant à toute personne équipée d'un ordinateur de raconter ses histoires. Cette idée d'accessibilité est souvent mise en avant dans les discours des organisateurs de festivals. Matisse Tolin, directeur artistique de l'Austin AI Film Festival, affirme que l'objectif du festival est de « donner la possibilité à ceux qui ne l'avaient pas auparavant de raconter de grandes histoires »⁶⁴ tandis que le président du CAIFF parle de « démocratisation du cinéma » comme finalité première de son engagement.⁶⁵ Mais cette promesse mérite d'être nuancée. Produire un film, même en ayant recours à l'intelligence artificielle, demeure un processus coûteux, tant en termes économiques qu'en temps et en compétences. Certes, certains outils permettent de générer des images à partir de textes, ou de créer des voix de synthèse, mais les limites techniques, la nécessité d'un apprentissage poussé, et les exigences en matière de rendu professionnel freinent cette supposée démocratisation. Si l'IA réduit certains obstacles à

⁶³ Entretien personnel avec Odair Faléco, op. cit.

⁶⁴ Entretien personnel avec Matisse Tolin, op. cit.

⁶⁵ Entretien personnel avec Odair Faléco, op. cit.

la création, elle en érige de nouveaux liés à la technicité, au coût caché et à la dépendance aux plateformes.

Par exemple, générer une séquence vidéo cohérente avec des outils comme Runway Gen-2, Midjourney ou Pika Labs exige non seulement un abonnement payant, mais également un travail itératif long et fastidieux. Les créateurs doivent générer les plans un à un, composer les voix, synchroniser les dialogues, gérer le rythme du montage, puis corriger manuellement les erreurs liées aux mouvements ou aux morphologies incohérentes. Comme l'explique le président du CAIFF : « La synchronisation labiale, la cohérence des personnages ou la fluidité du mouvement restent des défis très compliqués ; il faut avoir une vraie connaissance des outils pour obtenir un résultat satisfaisant »⁶⁶ Le simple accès aux outils ne suffit pas. Le processus nécessite une polycompétence technique et artistique qui rend cette « accessibilité » bien plus relative qu'annoncée. Cela rappelle la manière dont le montage non linéaire s'est démocratisé avec l'arrivée de logiciels comme Premiere ou DaVinci Resolve : disponibles pour tous, mais maîtrisés par peu. Enfin, on peut supposer que cette rhétorique de l'accessibilité remplit une fonction marketing. Elle permet aux entreprises technologiques et aux festivals sponsorisés de promouvoir leurs outils comme des instruments d'émancipation, qui permettent de « visualiser des concepts qui auraient coûté des millions »⁶⁷. Ce qui est important à noter ici c'est que, même si l'on choisit les abonnements les plus chers proposés par ces plateformes - jusqu'à environ 76 \$ par mois pour Runway, 120 \$ pour Midjourney, ou 76 \$ pour Pika Labs (Août 2025) - cela ne suffit toujours pas à garantir la production d'un film cohérent et fluide. D'abord, ces formules premium ne donnent pas un accès illimité à la génération : elles imposent encore des quotas de crédits, ce qui oblige souvent à acheter des recharges supplémentaires dès que l'on dépasse un certain volume d'images ou de séquences. Ensuite, la qualité de sortie reste limitée par des contraintes techniques propres aux modèles actuels : les personnages changent d'apparence entre deux plans, la synchronisation labiale est souvent approximative, les mouvements manquent de fluidité et l'éclairage varie sans logique interne. Le créateur doit donc générer, jeter et régénérer de multiples versions avant d'obtenir un plan utilisable, un processus

⁶⁶ IBID.

⁶⁷ MOON (Ki Hoon), « AI takes centre stage as Bucheon Film Festival explores cinema's future », *The Korea Herald*, 8 juillet 2025, consulté le 30 août 2025 : <https://asianews.network/ai-takes-centre-stage-as-bucheon-film-festival-explores-cinemas-future/>

extrêmement chronophage. Même les meilleurs abonnements ne résolvent pas la nécessité d'une intervention manuelle lourde au montage, que ce soit pour corriger les incohérences morphologiques, resynchroniser les dialogues, ou lisser le rythme narratif. Le court-métrage *AI Artist* de Jessey Nelson et Dani Barker illustre avec une force particulière les ambiguïtés de cette promesse d'accessibilité créative. Derrière l'idée séduisante qu'un simple individu puisse devenir artiste grâce à une interface conviviale, le film met en scène un personnage marginalisé qui trouve, pour la première fois, une reconnaissance à travers un chatbot génératif. Mais ce qui se présentait comme une ouverture émancipatrice se révèle progressivement être un piège : l'obsession créative du protagoniste est entretenue et exploitée par une logique marchande, jusqu'au moment où les crédits s'épuisent et où la machine lui rappelle que son identité d'artiste ne dépend que de sa capacité à payer. La formule glaçante du programme - « ta carte de crédit est expirée, tout comme ta vie » - condense la violence symbolique de cette illusion. En fin de compte, l'œuvre dévoile le revers sombre de cette soi-disant démocratisation : loin d'abolir les inégalités, elle risque de précariser encore davantage ceux qui cherchent désespérément à exister comme créateurs. L'accès à l'art par l'IA n'apparaît donc pas comme un espace de liberté, mais comme une dépendance fragile, où la créativité devient indissociable d'une dette économique et d'une manipulation psychologique.

À cela s'ajoute l'obstacle matériel : sans une machine équipée d'une carte graphique haut de gamme, le temps de rendu ou d'export peut devenir rédhibitoire, ce qui pousse nombre d'utilisateurs à recourir à des services cloud facturés à l'heure, augmentant encore la facture. Dans ce contexte, les coûts peuvent rapidement s'élever à plusieurs centaines, mêmes milliers d'euros pour une production de seulement quelques minutes, surtout lorsqu'il faut générer de nombreuses variantes pour obtenir un résultat exploitable. Enfin, au-delà de la dimension technique, il faut rappeler que maîtriser ces outils exige un apprentissage poussé : savoir « prompt-engineerer » avec précision, comprendre la logique des modèles, anticiper leurs erreurs fréquentes, et intégrer tout cela dans une démarche de réalisation. En résumé, même en s'offrant les abonnements les plus coûteux, un particulier n'achète pas une fluidité créative clé en main, mais seulement un accès privilégié à des outils encore instables et exigeants, qui demandent un investissement en temps, en compétences et en corrections post-production. Le paradoxe est là : ces événements censés libérer la parole des invisibilisés deviennent aussi, volontairement

ou non, des vitrines promotionnelles et reproduisent parfois une logique d'exclusion technologique, où seuls les plus connectés, les plus formés, les plus équipés peuvent véritablement s'exprimer.

1b. Est-ce que Largo.AI et d'autres outils transforment les modes de sélection et de recommandation des films dans les festivals ?

L'essor rapide des technologies d'intelligence artificielle laisse entrevoir un scénario où, dans un futur proche, les festivals de cinéma pourraient transformer en profondeur leurs modalités de sélection. Ce processus, historiquement confié à des comités de programmeurs et de jurys experts, pourrait ne plus reposer uniquement sur la sensibilité et l'expertise humaine, mais être partiellement, voire totalement, assisté par des systèmes automatisés. Une telle évolution ne se limiterait pas à un simple gain de temps ou à une rationalisation logistique : elle impliquerait une redéfinition de la manière dont on évalue une œuvre, de la valeur que l'on accorde à certains critères, et de la place même de l'humain dans l'acte de juger et de hiérarchiser des films.

Il y a de plus en plus d'outils capables d'analyser automatiquement des scénarios, synopsis ou documents artistiques. Des modèles avancés de traitement du langage naturel, tels que GPT-4 ou Claude, peuvent déjà extraire les thèmes principaux, identifier les structures narratives et repérer des archétypes de personnages. Ces données pourraient ensuite être croisées avec l'historique des films primés par un festival, afin de prédire la compatibilité avec sa ligne éditoriale et isoler celles jugées les plus « prometteuses » selon des critères prédéfinis. En mai 2022, un de ces outils a notamment trouvé sa place au Festival de Cannes, non pas encore comme une catégorie officielle du festival, mais dans le cadre du Marché du Film, le pendant commercial de l'évènement prestigieux et un des plus grands marchés du film au monde qui rassemble des cinéastes qui viennent pour présenter leurs films. L'idée de ce marché est simple : permettre à des producteurs et acheteurs d'évaluer un projet, d'en négocier les droits et de maximiser ses chances de succès en salles ou sur plateformes. Ces échanges sont censés convaincre des producteurs que leur film présenté aura un grand succès et qu'ils devraient donc les acheter pour en avoir un profit. Le problème : Il est souvent très difficile d'évaluer en amont si un film va avoir un succès ou pas et c'est à ce moment-là que Sami Arpa est intervenu pour

promouvoir Largo.ai, son logiciel d'intelligence artificielle qu'il a déjà présenté à Cannes en 2019 et qui pourrait être utilisé par les producteurs et distributeurs pour « analyser leur projet à tous les stades : du développement à la distribution »⁶⁸ D'après Arpa il est possible pour les cinéastes de « télécharger le scénario de leur film dans le système et le système leur fournit automatiquement des informations sur le contenu, le casting choisi, et aussi des résultats potentiels au box-office ou sur les plateformes de streaming ou encore le type d'audience qui pourrait être intéressée par le film ». Cette logique repose sur une forme de promesse : faire disparaître une partie de l'incertitude inhérente à toute œuvre créative, en la traduisant en courbes, graphiques et prévisions. Qu'on soit pour ou contre une telle technologie, il est important pour les professionnelles de l'industrie de savoir ce qui est possible à nos jours, surtout que la concurrence comme Netflix et Amazon utilisent un principe similaire, une analyse du nombre de vues pour pouvoir évaluer le succès de leurs films et séries. D'après Arpa « cela perturbe l'industrie [parce que] ces données et technologies ne sont pas disponibles pour les autres » et il voulait donc « créer une technologie disponible pour toute l'industrie. » Aujourd'hui des « centaines de producteurs utilisent le logiciel de Largo.ai qui en un an, a analysé environ 1 000 projets. »⁶⁹ Le logiciel lui-même comprend des « métadonnées sur 400 000 films et séries, 1 800 000 talents et 59 000 scénarios et dialogues qui ont été analysés » et Arpa affirme lors de l'événement que « les prévisions financières sont précises à plus de 80% », et que « chaque projet peut être analysé en cinq minutes ».⁷⁰ Arpa présente donc ce logiciel comme un outil qui peut aider les producteurs pour évaluer un film mais qui ne remplace pas le processus créatif, voir la réalisation. D'après lui Largo.ai « ne va pas résoudre les problèmes, mais elle est utilisée pour situer les problèmes auquel l'esprit humain devra ensuite apporter des solutions. »⁷⁰ C'est un logiciel qui aurait été particulièrement pratique pendant la période de Covid pendant laquelle, les salles étant fermées, il était particulièrement difficile de savoir ce qui plait au public européen, parce qu'ils manquaient tout simplement les données. D'après

⁶⁸ MOGHADDAM (Fiona), « L'intelligence artificielle bouleverse l'industrie du cinéma », *RadioFrance*, 26 mai 2022, consulté le 30 août 2025 : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/l-intelligence-artificielle-bouleverse-l-industrie-du-cinema-1230779>

⁶⁹ MAUBANT (Thierry), « L'intelligence artificielle s'invite au Marché du film de Cannes », *ActuaIA*, 30 mai 2022, consulté le 30 août 2025 : <https://www.actuia.com/actualite/lintelligence-artificielle-sinvite-au-marche-du-film-de-cannes/>

⁷⁰ ECONOMOU (Vassilis), « En quoi l'intelligence artificielle peut-elle être utile au cinéma européen ? », *Cineuropa*, 30 juin 2020, consulté le 30 août 2025 : <https://cineuropa.org/fr/newsdetail/3108/389804/>

Alexandra Lebret, qui est à la tête de l'EPC- European Producers Club, ils peuvent, « avec l'intelligence artificielle [...] être plus réactifs à cela, avoir des analyses à leur disposition, protéger leurs IP et se préparer pour la prochaine crise ».⁷¹ Pour mieux présenter les capacités de l'outil, Ilaria Lauzana, cheffe de la technologie chez Largo.ai, a donné des exemples concrets lors de Cannes Next, la partie du Marché du Film à Cannes consacrée aux nouvelles technologies. Elle a utilisé les films *Intouchables* de Olivier Nakache et Éric Toledano et *Deux jours, une nuit* de Luc Dardenne et Jean-Pierre Dardenne en précisant que « l'IA utilise différentes variables pour différentes prédictions, de sorte que les données sont aussi importantes que le pool de talents ». Elle explique, que l'insertion du scénario seul ne suffit pas, mais que le logiciel a également besoin de savoir à quel point les comédiens correspondent à leurs rôles (ou pas) et ce qui est le « génome du film, son ADN pourrait-on dire, [qui] est créé en utilisant tous les mots-clés qui peuvent possiblement le décrire. » Ce « ADN » semble particulièrement important parce que Lauzana précise qu'il y a déjà eu des cas où « l'analyse de scénario avait été positive et où la troupe était populaire, mais où elle ne collait pas bien avec le style du film, de sorte qu'il n'a pas fonctionné ». Cette vision et présentation place l'outil comme un assistant, et non un substitut à la créativité humaine, ce qui rejoint la déclaration de Arpa : « L'IA va améliorer la créativité [...] c'est simplement un assistant qui accélère les choses, tout en mettant la créativité humaine au centre ».⁷²

Le marché du Film à Cannes est seulement un de plusieurs exemples où l'intelligence artificielle trouve de plus en plus sa place. Grégoire Aubron note que « dans les allées du Marché du film, l'IA est déjà bien installée », avec des entreprises proposant « d'analyser des scénarios, d'évaluer des personnages, de suggérer des castings et même d'anticiper les résultats financiers d'un film » Le programme Cannes Next a d'ailleurs créé un Village Innovation rassemblant des sociétés telles que Respeecher (spécialisée dans la synthèse vocale IA), ou AWS (infrastructure cloud et intelligence artificielle pour la gestion et le traitement des données audiovisuelles) et des conférences comme l'AI for Talent Summit y explorent les usages de l'IA dans la sélection,

⁷¹ IBID.

⁷² AUBRON (Grégoire), « Cannes : l'intelligence artificielle, entre menace pour les scénaristes et nouvel outil des producteurs, au cœur des débats du Festival », *Nice Presse*, 16 mai 2025, consulté le 30 août 2025 : <https://nicepresse.com/cannes-lintelligence-artificielle-entre-menace-pour-les-scenaristes-et-nouvel-outil-des-producteurs-au-coeur-des-debats-du-festival/>

le management et la mise en avant des talents, montrant que ces innovations ne touchent pas seulement la phase de création, mais aussi celle du marketing et de la distribution.⁷³

La société Cinelytic, un autre outil de prédiction de performances et analyse de marché, illustre également très bien l'utilisation stratégique de l'IA dans les marchés professionnels. Lors de l'American Film Market 2024, elle a présenté un modèle de prévision « aligné à 98% de précision »⁷⁴ sur les performances au box-office. ^{Fig10}

▶ The Most Accurate Forecasting In The Business: Domestic Box Office

	YTD Accuracy (Jan. 1 - Oct. 31, 2024)
Actual	\$6,665,004,339
Cinelytic Projected (November 2023)	\$6,562,309,507
% Accuracy	98%

Fig10 Cinelytic Insights – 2024 American Film Market Special

Mais l'outil ne se limite pas aux recettes cinéma : il « prévoit également les revenus vidéo et TV, ce qui en fait un outil inestimable pour l'industrie du film » Son interface permet « aux acheteurs et aux vendeurs à l'AFM d'évaluer la valeur par territoire de chaque titre sur tous les droits médias » Dans un contexte de marché où chaque négociation implique des montants importants, Cinelytic revendique que « cette précision permet aux acheteurs de prendre des décisions d'investissement éclairées, en alignant leurs prix d'acquisition avec un potentiel de revenus réaliste ».

L'accès différencié à ces outils pourrait aussi transformer en profondeur la manière dont les producteurs envisagent leur participation aux festivals. Pour une grande société, dotée des moyens financiers nécessaires, l'usage d'un logiciel prédictif permettrait de calculer en amont

⁷³ [s. n.], « Guillaume Esmiol : “ Le Marché du Film est au carrefour de la technologie et des talents, au service de la création et de la créativité “ », *CNC*, 13 mai 2025, consulté le 30 août 2025 : https://www.cnc.fr/cinema/actualites/guillaume-esmiol---le-marche-du-film-est-au-carrefour-de-la-technologie-et-des-talents-au-service-de-la-creation-et-de-la-creativite_2387893

⁷⁴ [s. n.], « Cinelytic Insights – 2024 American Film Market Special », *Cinelytic*, 31 octobre 2024, consulté le 30 août 2025 : <https://blog.cinelytic.com/october-insights-from-cinelytic-3/>

la « rentabilité potentielle » d'une stratégie festival : faut-il cibler les grands rendez-vous internationaux comme Cannes, Venise ou Berlin, au prix de frais d'inscription et de déplacements élevés, ou miser plutôt sur des festivals de niche où les chances de sélection et de visibilité sont statistiquement plus favorables ? Les données chiffrées offrent ainsi la possibilité d'optimiser les candidatures et de réduire les risques financiers liés à des soumissions massives. À l'inverse, les petites structures, souvent contraintes par des budgets serrés, pourraient utiliser ces outils pour décider s'il vaut la peine de payer les frais parfois considérables d'un festival de catégorie A, ou si leur film a davantage de chances d'être valorisé dans des manifestations plus modestes. Cette rationalisation, en apparence bénéfique, comporte toutefois un revers : les œuvres pourraient être orientées vers certains festivals non plus en fonction d'une véritable adéquation artistique, mais selon des calculs de probabilité de sélection ou de retour sur investissement. De plus, l'écart entre structures dotées et structures précaires s'en trouverait accentué : tandis que les premières ajusteraient leur stratégie de manière fine, maximisant à la fois leur visibilité et leurs opportunités de distribution, les secondes resteraient prisonnières d'un rapport plus intuitif et aléatoire aux festivals, avec le risque d'investir des ressources limitées dans des candidatures peu fructueuses. À terme, ce décalage pourrait influencer sur la diversité même des programmations, en favorisant les films issus de structures capables d'anticiper et de calibrer leur présence sur la scène festival, au détriment d'œuvres plus singulières qui, faute de moyens, n'auraient pas accès à cette cartographie prédictive.

À part ces systèmes de « scoring multicritère », une deuxième famille d'outils repose sur l'analyse audiovisuelle automatisée, un champ déjà largement déployé dans d'autres contextes industriels ou culturels. Ces technologies sont aujourd'hui utilisées, par exemple, par les plateformes de diffusion en ligne comme YouTube ou TikTok, qui disposent d'algorithmes capables de détecter automatiquement une mauvaise qualité sonore ou visuelle afin d'optimiser l'encodage et l'expérience utilisateur. Dans le domaine du contrôle qualité des chaînes de télévision, des systèmes vérifient en temps réel la stabilité du signal, la netteté de l'image ou encore le respect des normes de diffusion. Le secteur du jeu vidéo utilise également des outils similaires pour analyser les textures, fluidifier le rendu graphique ou identifier des artefacts dans les animations. Même l'industrie du cinéma professionnel a recours à ce type de solutions : certains studios intègrent des logiciels capables de signaler des problèmes d'étalonnage ou des

erreurs de mixage sonore avant la finalisation d'un master. Ces usages montrent bien que la technologie n'est pas de la pure science-fiction : elle est déjà fonctionnelle et opérationnelle dans de nombreux domaines. C'est donc une évolution qui pourrait logiquement s'étendre aux festivals de cinéma dans les années à venir. On peut imaginer que les comités de sélection intègrent progressivement de tels outils pour accompagner, voire précéder, le travail humain de visionnage. Concrètement, les modèles de vision par ordinateur pourraient analyser automatiquement un film soumis et produire une série d'indicateurs techniques très précis : mesurer la netteté des images et signaler les zones floues, identifier les tremblements involontaires ou les saccades de mouvement, repérer les artefacts de compression, vérifier la cohérence de l'étalonnage colorimétrique, ou encore détecter des déséquilibres dans le mixage sonore (voix trop faibles, musique saturée, bruits parasites). Au-delà de ce contrôle technique, ces systèmes pourraient également être utilisés pour repérer l'emploi d'outils d'intelligence artificielle dans la création audiovisuelle elle-même. Certains logiciels de génération (Runway, Pika, etc.) intègrent déjà des modules capables d'identifier les signatures laissées par les algorithmes génératifs – anomalies dans les textures, discontinuités temporelles ou artefacts spécifiques. Dans un cadre festivalier, cela pourrait servir à établir une distinction transparente entre films réalisés par des moyens traditionnels et œuvres issues d'une production partiellement automatisée. Si ces outils venaient à être déployés, ils pourraient fonctionner comme un filtre préliminaire, écartant en amont les soumissions les plus problématiques sur le plan technique avant même qu'elles ne soient soumises au comité de sélection. L'avantage principal serait de soulager les programmeurs, souvent confrontés à une masse considérable de films hétérogènes, tout en garantissant un seuil minimal de qualité. Cela éviterait par exemple qu'un comité perde du temps à visionner un film dont le fichier est corrompu, dont le son est illisible ou dont l'image est instable au point de rendre le visionnage impossible.

Si cette évolution apporte des bénéfices clairs - gain de temps, anticipation des risques financiers, optimisation des stratégies de distribution -, elle soulève aussi des questions fondamentales sur la diversité et l'originalité des œuvres proposées. En orientant les choix artistiques vers ce que les algorithmes identifient comme « optimal », le risque est celui d'une normalisation créative. Des projets plus atypiques, mais potentiellement innovants, pourraient être écartés au profit de contenus jugés « sûrs » par les modèles prédictifs. On peut déjà trouver,

dans d'autres secteurs artistiques, des exemples concrets qui montrent à quel point une lecture trop technique peut passer à côté d'une intention créative. En musique, par exemple, la chanson *Happier Than Ever* de Billie Eilish se termine sur une montée sonore si saturée qu'elle pourrait être perçue, selon les standards de la production traditionnelle, comme une erreur de mixage ou de mastering. Pourtant, cette distorsion extrême est un choix délibéré de l'artiste, qui transforme ce « défaut » en un moment de puissance émotionnelle et cathartique. Dans la peinture, les gestes maladroits ou les « imperfections » des traits - comme ceux de Basquiat ou de Dubuffet - sont précisément ce qui confère à leurs œuvres leur force expressive et leur originalité. En photographie, des images floues ou surexposées, qui pourraient être rejetées par un logiciel de détection de « mauvaise qualité », sont parfois celles qui capturent le mieux une atmosphère, une émotion fugitive ou une esthétique singulière. La littérature offre elle aussi de nombreux cas comparables : des phrases volontairement brisées, un style oral, ou encore des fautes grammaticales assumées - comme chez Céline ou certains auteurs contemporains - deviennent des choix esthétiques forts, que des systèmes automatisés de correction chercheraient à « normaliser ». Même dans la danse ou le théâtre, ce ne sont pas toujours les corps les plus virtuoses techniquement qui marquent le spectateur, mais parfois ceux qui osent une gestuelle atypique ou une présence scénique singulière. Ces exemples montrent que la logique de « l'imperfection signifiante » traverse de nombreux champs artistiques, y compris les arts numériques contemporains. Le glitch art, par exemple, détourne volontairement les bugs informatiques, les pixels déformés ou les erreurs de compression pour en faire une esthétique propre, qui n'aurait jamais vu le jour si l'on avait appliqué des filtres visant à éliminer ces « défauts ».

Le cinéma, enfin, illustre parfaitement cette dynamique. Les films du Dogme 95 ont revendiqué une image brute et des prises de son approximatives, en rupture avec les standards de perfection technique, afin de créer une esthétique de vérité immédiate. *Blair Witch Project* de Eduardo Sánchez et Daniel Myrick a construit son identité et son succès sur des images tremblées et mal cadrées, caractéristiques qui auraient pu être jugées comme des fautes de réalisation par une grille automatisée. Plus récemment, des réalisateurs comme Gaspar Noé ou Harmony Korine exploitent volontairement le grain de la pellicule, les artefacts numériques ou la saturation des couleurs comme éléments constitutifs de leur style. Ce qui, d'un point de vue

strictement technique, pourrait être considéré comme une anomalie devient ainsi le cœur d'une écriture cinématographique singulière. Or, si les festivals s'appuyaient trop largement sur des outils de filtrage algorithmique, de telles œuvres risqueraient de ne même pas franchir le seuil de la sélection, alors qu'elles incarnent précisément une recherche artistique forte et novatrice.

Une dernière question qu'il faut se poser est : quelle est la fiabilité réelle de ces prévisions financières ? Les concepteurs de ces modèles annoncent des taux de précision impressionnants, construits à partir d'analyses statistiques appliquées à d'énormes volumes de données réelles issues du marché : box-office, budgets de production, performances passées de certains acteurs, genres les plus rentables selon les territoires, ou encore périodes de sortie privilégiées. Ces bases de données, puisées dans l'histoire concrète de l'industrie, donnent effectivement à l'algorithme une assise empirique qui peut paraître solide. Pourtant, cette proximité avec la « réalité » ne garantit pas pour autant l'infailibilité des prédictions. D'une part, parce que les données disponibles sont toujours incomplètes, marquées par des zones d'ombre (succès inattendus, phénomènes culturels éphémères, changements de goût soudains du public) qui échappent aux calculs. D'autre part, parce que ces données sont elles-mêmes le produit d'un système déjà traversé par des inégalités structurelles : ce qui est comptabilisé, archivé et valorisé tend à refléter les succès commerciaux dominants, laissant de côté des cinémas plus marginaux ou des contextes moins visibles.

À cela s'ajoute une dimension plus problématique encore : celle des intérêts économiques susceptibles d'influencer les modèles. Même construits sur des données réelles, rien n'empêche que les algorithmes soient calibrés pour confirmer les intuitions des producteurs ou conforter la confiance d'investisseurs déjà enclins à soutenir un projet. Dans ce cas, l'outil cesse d'être un instrument neutre de projection et devient un dispositif de légitimation, qui habille d'objectivité algorithmique des choix financiers et artistiques préexistants. L'« effet science » produit par les chiffres masquerait alors un biais structurel : les prévisions ne reflèteraient pas une réalité indépendante, mais amplifieraient des tendances dominantes ou renforceraient des décisions déjà prises. La question cruciale devient donc celle du contrôle : qui, dans un marché où circulent des sommes colossales, est en mesure de vérifier la neutralité et la robustesse de ces systèmes ? Peut-on imaginer des instances indépendantes, qu'elles soient

professionnelles ou académiques, chargées d'examiner les méthodologies, de questionner la représentativité des données et de s'assurer que les résultats ne sont pas manipulés pour des raisons stratégiques ? Pour l'instant, peu de mécanismes de régulation existent dans ce domaine, et le risque est grand de voir quelques entreprises privées s'imposer comme références incontestées, faute de contre-pouvoir. Dans ce cas, la confiance accordée aux prédictions ne reposerait pas seulement sur leur qualité technique, mais aussi sur la capacité collective à en garantir la transparence et à instituer des garde-fous.

Au-delà de l'apparente objectivité algorithmique, c'est donc bien la question de la légitimité qui se pose. L'usage de ces outils n'est pas neutre : il influence directement les stratégies de production, les orientations artistiques et les arbitrages budgétaires. Leur intégration dans l'écosystème cinématographique dépendra de la perception qu'auront les professionnels de leur sérieux et de leur impartialité. Si les prévisions apparaissent comme biaisées ou manipulables, elles perdront rapidement toute crédibilité et ne seront plus que des arguments marketing. En revanche, si elles s'accompagnent de dispositifs de vérification, de débats publics et d'une transparence méthodologique, elles pourront être perçues comme de véritables instruments de rationalisation et d'innovation économique. Dans ce contexte, le rôle des festivals apparaît central. Ces événements ne sont pas seulement des vitrines artistiques, mais aussi des plateformes de légitimation, où se dessinent les normes et se construisent les réputations. En accueillant des démonstrations de ces outils, en invitant leurs promoteurs mais aussi leurs critiques, les festivals deviennent des espaces de médiation et assument alors une responsabilité nouvelle : contribuer à instaurer un climat de confiance en exposant les potentialités de ces technologies, mais aussi en rendant visibles leurs limites et leurs zones d'ombre.

Malgré ces perspectives technologiques, aucun des festivals interrogés dans notre corpus n'utilise aujourd'hui un tel dispositif pour décider quels films seront projetés. Au contraire, les organisateurs réaffirment le caractère humain et artisanal de la sélection. Le président du CAIFF explique ainsi que sur tous les films reçus, « [lui], un ciné, et deux autres amis, [...] ont sélectionné ces films basés sur la cinématographie comme la photographie, la conception sonore, le rythme, l'étalonnage des couleurs, l'histoire, le scénario, la réalisation [et] la

réalisation technique de l'IA »⁷⁵, mais sans recourir à un algorithme pour trier automatiquement les œuvres. La seule mention explicite d'un usage d'IA dans le processus organisationnel concerne une étape post-sélection. Le CAIFF a ainsi utilisé ChatGPT non pas pour choisir les films, mais pour optimiser leur répartition dans les séances : « J'ai inscrit les films et leur durée dans ce tableur et j'ai demandé à ChatGPT [...] de regrouper ces films. ». Ici, l'IA intervient comme un outil logistique, et non comme un décideur artistique. Ce choix de maintenir une sélection humaine peut s'expliquer par plusieurs facteurs. D'abord, l'absence de données fiables et standardisées rend difficile l'entraînement d'un modèle pertinent : chaque festival a des critères souvent implicites, parfois liés à des sensibilités esthétiques ou politiques difficiles à formaliser. Ensuite, confier la sélection à un algorithme pourrait entraîner une homogénéisation des œuvres retenues, en privilégiant les formats et styles déjà validés par les données d'entraînement. Or, la mission affichée de nombreux festivals est précisément d'aller chercher des propositions inattendues et de défendre des voix émergentes. Le maintien d'une évaluation humaine est aussi perçu comme une garantie de légitimité et de transparence vis-à-vis des cinéastes et du public. Face à ces craintes, Thierry Frémaux, délégué général du Festival de Cannes, rappelle que « l'intelligence artificielle ne remplacera pas Proust » et que « la puissance émotionnelle humaine reste irremplaçable ». ⁷⁶ Une manière de souligner que, malgré la sophistication des prédictions et l'efficacité des outils, l'essence du cinéma réside toujours dans l'émotion, la singularité et l'humanité des récits.

D'un point de vue prospectif, il est probable que les festivals continueront à confier la décision finale à des jurys humains, mais pourraient adopter progressivement des outils d'aide à la décision : filtrage initial des candidatures pour éliminer les soumissions hors sujet ou techniquement défaillantes, analyse automatique de la diversité des thématiques et des origines représentées, ou encore simulation d'impact public à partir de données passées. Si cette évolution devait se produire, la question cruciale serait celle de la transparence : quels paramètres influencent la sélection et qui les définit ? Il serait alors essentiel d'établir des protocoles clairs permettant d'identifier non seulement les critères intégrés dans l'algorithme, mais aussi les pondérations qui leur sont attribuées. Un outil qui accorde une valeur

⁷⁵ Entretien personnel avec Odair Faléco, op. cit.

⁷⁶ AUBRON (Grégoire), « Cannes : l'intelligence artificielle, entre menace pour les scénaristes et nouvel outil des producteurs, au cœur des débats du Festival », op. cit.

disproportionnée à la « tendance » ou à la viralité, par exemple, pourrait favoriser certains formats standardisés au détriment d'expérimentations singulières. De plus, l'enjeu de l'explicabilité se poserait de manière particulièrement aiguë : un jury humain peut toujours justifier ses choix en invoquant la sensibilité artistique ou le contexte de programmation, alors qu'un système algorithmique reste souvent une « boîte noire » difficile à interroger.

1c. Est-ce que l'intelligence artificielle facilite la traduction et la diffusion internationale des films

La traduction audiovisuelle occupe une place essentielle dans les festivals internationaux, où des films issus de dizaines de pays sont projetés devant des jurys et des spectateurs multilingues. Sans sous-titres ni doublage, une partie importante du public resterait exclue de l'expérience cinématographique. Ces procédés ne sont donc pas seulement des outils de communication, mais de véritables médiations culturelles qui rendent possible la circulation mondiale des œuvres et conditionnent leur accès à la compétition. Avec l'évolution du cinéma, ce sont les films eux-mêmes qui ont dû s'adapter. Le passage du muet au parlant a marqué un tournant : il ne suffisait plus de remplacer les intertitres, il fallait trouver des solutions linguistiques adaptées pour chaque marché. C'est ainsi que le sous-titrage, le doublage, la voix off ou encore les versions multiples se sont développées. Cette adaptation a eu un impact direct sur la visibilité des films : ceux qui pouvaient être traduits rapidement et à moindre coût avaient plus de chances d'être diffusés et sélectionnés dans les festivals. En Europe, le sous-titrage s'est imposé progressivement comme solution privilégiée, car il permettait de rendre les œuvres accessibles à un public varié tout en réduisant les frais de distribution. Cependant, ces procédés traditionnels comportent des limites bien connues. Le sous-titrage, par exemple, doit respecter des contraintes strictes en termes de longueur et de vitesse de lecture, tandis que le doublage suppose une synchronisation labiale parfois difficile à obtenir. Ces difficultés techniques influencent directement le parcours d'un film : Un long métrage mal sous-titré ou dont la traduction paraît maladroite risque d'être perçu comme moins abouti et donc d'être désavantagé face à d'autres candidats lors d'une sélection. De plus, les délais de production de sous-titres ou de doublages peuvent entrer en conflit avec le calendrier des festivals, empêchant certains films de postuler à temps ou de figurer dans les compétitions.

C'est précisément dans ce contexte que l'intelligence artificielle apparaît comme une nouvelle étape dans l'histoire de la traduction audiovisuelle. L'IA ne vient pas remplacer ex nihilo des pratiques anciennes : elle s'inscrit dans une continuité où les festivals cherchent à concilier accessibilité, rapidité et qualité. Si le sous-titrage électronique dans les années 1980 avait déjà été inventé pour répondre à la question des coûts et de la flexibilité des projections, l'IA reprend cette même logique d'optimisation. L'objectif est similaire : accélérer la circulation des films et réduire les barrières linguistiques en déléguant désormais une partie de la tâche à des systèmes automatisés capables d'apprendre et de générer des traductions. Des outils d'intelligence artificielle commencent à s'imposer comme des alternatives crédibles. L'intégration de la traduction automatique (Machine Translation, MT) dans la traduction audiovisuelle a été étudiée par de nombreux chercheurs, qui soulignent à la fois son potentiel et ses limites. Adrià Martín-Mor et Pilar Sánchez-Gijón notent ainsi que « incorporer la traduction automatique dans la traduction de documentaires permettrait d'accroître la diffusion de produits non commerciaux ou minoritaires, et pourrait renforcer la diffusion de la culture ».⁷⁷ Cette remarque peut être transposée au monde festivalier, où de nombreux films issus de cinématographies périphériques sont présentés, mais peinent parfois à trouver un public faute de moyens pour un sous-titrage multilingue. Silvana Orel Kos rappelle que « la montée en puissance de la traduction automatique a ouvert une opportunité pour le sous-titrage à l'échelle mondiale. » Au-delà du sous-titrage, l'intelligence artificielle est également en train de transformer le champ du doublage et du voice-over. Plusieurs études soulignent que les solutions de synthèse vocale et de clonage de voix laissent entrevoir de nouvelles perspectives pour l'audiovisuel. Dans une étude récente, Elen Jones note par exemple que « les technologies de synthèse vocale basées sur l'IA peuvent générer des voix proches des voix humaines et commencent à être utilisées dans des contextes créatifs et commerciaux ».⁷⁸ Le système Respeecher, spécialisé dans le clonage vocal, a déjà été mis en avant dans des espaces liés aux festivals comme Cannes Next, ce qui pose la question de leur usage futur dans les projections,

⁷⁷ MARTÍN-MOR (Adrià) et SÁNCHEZ-GIJÓN (Pilar), « Machine translation and audiovisual products : a case study », *The Journal of Specialised Translation*, 26, juillet 2016, 172-186

⁷⁸ RUCĂREANU (Dan-Ștefan) et LĂZĂRESCU-THOIS (Laura), « THE IMPACT OF AI IN THE FIELD OF SOUND FOR PICTURE. A HISTORICAL, PRACTICAL, AND ETHICAL CONSIDERATION », *Concept*, 2 (29), 2024, pp. 112-128.

où un film pourrait théoriquement être doublé en plusieurs langues à partir d'un même enregistrement source.

Cependant, les recherches soulignent que ces solutions ne sont pas exemptes de contraintes. Les premières limites sont d'ordre linguistique et qualitatif. Traduire un film, ce n'est pas seulement rendre compréhensibles les dialogues, mais aussi adapter des références, des jeux de mots ou des blagues qui peuvent perdre tout leur sens hors de leur contexte d'origine. Le cas de *Shrek* est devenu emblématique : selon les pays, certaines répliques ont été réécrites pour faire référence à des célébrités locales ou à des particularités culturelles connues du public, afin que l'humour conserve son efficacité. De même, dans la saga *Harry Potter*, certains noms de personnages ou de lieux ont été adaptés pour conserver leur connotation magique ou humoristique (par exemple « Snape » devenu « Rogue » en français, ou « Diagon Alley » transformé en « Chemin de Traverse »). Dans les films d'animation de Pixar, des objets du quotidien changent parfois selon les versions : une boîte de cookies américains peut être remplacée par des biscuits bien connus du pays ciblé. Ces exemples montrent que la traduction audiovisuelle est aussi une réécriture culturelle qui exige créativité et sensibilité. Pour les festivals, cela signifie que l'accessibilité d'un film ne dépend pas seulement de la clarté linguistique, mais aussi de la capacité de la traduction à préserver, voire à recréer, les effets comiques, émotionnels ou symboliques prévus par les auteurs. Or, c'est précisément dans ce domaine que l'intelligence artificielle rencontre aujourd'hui ses plus grandes limites : si elle peut produire des traductions rapides et syntaxiquement correctes, elle peine encore à saisir l'ironie, l'humour de situation ou les références locales qui nécessitent une interprétation humaine. L'étude de Jiayi Meng sur la série *The Story of Minglan* dans une comparaison entre ChatGPT, DeepL, Baidu et Google Translate a montré que, malgré leur fluidité apparente, les modèles neuronaux ne sont pas encore capables de restituer toute la richesse d'un dialogue audiovisuel : « les traductions de ChatGPT présentent une certaine lisibilité, mais le modèle montre encore des limites dans la gestion des questions idéologiques, de la transmission culturelle, de la capture émotionnelle et de la précision de traduction ».⁷⁹ Ce constat est particulièrement problématique pour les festivals, où l'expérience spectatorielle dépend souvent

⁷⁹ MENG (Jiayi), « A Study on ChatGPT Film and Television Subtitle Translation from the Perspective of Three-Dimensional Transformation---Take The Story of Minglan for example », *Arts, Culture, and Language*, Vol. 1 No. 2, 2025

de la subtilité du langage, de l'humour ou des références culturelles qu'un sous-titre approximatif risque de dénaturer. Ces difficultés se retrouvent également dans l'usage de systèmes comme DeepL ou Google Translate. Silvana Orel Kos conclut que « la montée en puissance de la traduction automatique a ouvert une opportunité pour le sous-titrage à l'échelle mondiale », mais que les sorties de ces systèmes exigent un travail conséquent de post-édition pour être exploitables.⁸⁰ Cela signifie que, loin de remplacer les traducteurs, ces technologies déplacent leur rôle : ils deviennent correcteurs et médiateurs culturels, mais doivent parfois compenser des erreurs fondamentales de la machine.

Le problème est accentué par le fait que la traduction audiovisuelle ne consiste pas uniquement à transposer des mots, mais à gérer une interaction complexe entre plusieurs canaux sémiotiques. Haidy Ibrahim rappelle en effet qu'« il s'agit de trois éléments essentiels qui doivent être pris en considération, à savoir : la relation entre son, image et paroles, la relation entre langue source et langue cible et la relation entre code oral et code écrit ».⁸¹ Or, ces relations échappent encore largement aux systèmes automatiques, qui traduisent les énoncés sans toujours tenir compte de l'image, du rythme ou des contraintes d'affichage. Du côté du doublage, les limites sont tout aussi sensibles. Si les technologies de clonage vocal comme Respeecher ou les générateurs de voix comme ElevenLabs sont capables de produire des voix proches du naturel, dans un festival, où la réception d'un film repose en grande partie sur l'émotion transmise par le jeu des acteurs, même une petite perte de nuance peut avoir un impact significatif sur l'expérience du spectateur. Dans ce domaine, les conséquences sont même plus graves que pour le simple sous-titrage : le doublage remplace directement la voix originale de l'acteur, c'est-à-dire l'un des vecteurs les plus intimes et immédiats de l'émotion cinématographique. Si l'intonation est légèrement artificielle, si le souffle ou le tremblement d'une voix ne sont pas parfaitement restitués, le spectateur perd une partie de l'authenticité du jeu. Cela peut transformer la réception d'une performance entière, au point de trahir le rôle pensé par le réalisateur et incarné par l'acteur. Dans un contexte compétitif comme celui d'un

⁸⁰ OREL KOS (Silvana), « Introduction of Machine Translation into Audiovisual Translation Teaching », *ELOPE English Language Overseas Perspectives and Enquiries*, 21(1), juillet 2024, 185-208

⁸¹ HAIDY IBRAHIM EL-SAYED (Ahmed), « Le sous-titrage face à la diversité : entre fidélité linguistique et adaptation culturelle », *Faculty of Education Journal Alexandria University*, 34(1), 2024, pp. 127-163

festival, où chaque détail de mise en scène et d'interprétation est scruté, un doublage approximatif peut donc fausser la perception critique d'une œuvre et la reléguer injustement.

On peut toutefois envisager une hypothèse inverse, presque provocatrice : et si, à terme, l'intelligence artificielle parvenait à dépasser les traducteurs et comédiens humains dans certains aspects de cette médiation linguistique et culturelle ? Les progrès rapides du clonage vocal et des systèmes de traduction contextuelle ouvrent déjà la possibilité d'un doublage plus fluide que celui de certains acteurs de voix, capable de restituer les intonations, les respirations et même les accents régionaux avec une précision mathématique. De même, les systèmes neuronaux de traduction pourraient devenir suffisamment performants pour capter des subtilités idiomatiques, des jeux de mots et des blagues culturelles, en proposant des équivalents adaptés à chaque marché de manière plus systématique que ne le permet l'intervention humaine, toujours soumise à la subjectivité et aux délais de production. L'IA pourrait ainsi générer automatiquement une version de *Shrek* où chaque référence comique serait localisée en temps réel selon le pays de diffusion, sans nécessiter de longues sessions d'adaptation. Dans ce scénario, la machine ne serait plus seulement un outil auxiliaire mais une véritable médiatrice culturelle, capable de répondre à des attentes différenciées de manière instantanée. Une telle perspective obligerait à reconsidérer nos hiérarchies : ce qui était perçu comme une limite intrinsèque de l'automatisation pourrait devenir une de ses forces, et l'humanité risquerait paradoxalement de paraître moins « universelle » que l'IA dans la gestion de la diversité culturelle.

Une chose est certaine : nous ne sommes pas encore arrivés à ce stade. Le moment actuel est celui d'un entre-deux, où les promesses cohabitent avec les approximations, et où la fascination pour la performance technique doit s'accompagner d'une vigilance critique. Car si l'IA peut transformer la traduction audiovisuelle en profondeur, elle engage aussi des choix de société : quelle place voulons-nous laisser à la créativité humaine, à l'imperfection expressive, à la diversité des interprétations ? C'est dans cet équilibre encore instable que se joue l'avenir de la traduction audiovisuelle dans les festivals, et plus largement, la manière dont nous choisirons de concevoir la rencontre entre cinéma et intelligence artificielle. L'intelligence artificielle devient alors un miroir de nos propres attentes vis-à-vis de la technologie : non pas

un substitut total, mais un outil qui nous oblige à redéfinir la frontière entre automatisation et créativité, entre efficacité logistique et sensibilité artistique. C'est précisément à cet endroit qu'émerge l'idée d'un système hybride, capable de combiner la rapidité de l'IA et la finesse de l'intervention humaine. Dans un premier temps, l'intelligence artificielle pourrait jouer un rôle de filtrage et de pré-traitement massif : générer rapidement des sous-titres dans plusieurs langues, proposer un premier doublage automatisé, ou encore signaler les passages problématiques où les nuances culturelles risquent d'être mal restituées. Un tel dispositif permettrait aux festivals, qui doivent gérer des centaines voire des milliers de films, d'assurer une diffusion multilingue plus large sans exploser les coûts de traduction. Mais ce travail resterait incomplet sans une seconde étape, confiée à des traducteurs et adaptateurs professionnels, chargés de vérifier, corriger et enrichir les propositions de la machine. Orel Kos met en avant l'émergence du rôle de « post-éditeur de sous-titres »⁸², chargé d'améliorer la sortie brute de la machine pour la rendre lisible et culturellement pertinente. Ce double système pourrait prendre des formes variées selon les moyens et la politique éditoriale de chaque festival. Certains pourraient adopter une approche minimaliste où l'IA fournit une base brute et où l'humain se contente de rectifier les erreurs les plus flagrantes. D'autres, plus ambitieux, pourraient instaurer une véritable collaboration où la machine sert d'assistant, proposant plusieurs variantes de traduction ou de formulation, et où le professionnel choisit, affine, ou réinvente à partir de ces suggestions. Dans ce cas, l'IA ne serait plus seulement un outil d'automatisation, mais une source de stimulation créative qui pousserait le traducteur à explorer de nouvelles options linguistiques. En ce sens, la manière dont les festivals choisiront d'intégrer ou de limiter l'usage de l'IA dans leurs pratiques de traduction contribuera à façonner notre représentation de l'intelligence artificielle dans le cinéma. Sera-t-elle perçue comme un simple outil logistique au service de la circulation des œuvres, ou comme un agent actif de transformation de l'expérience cinématographique ? L'enjeu dépasse donc la technique : il touche à la définition même de ce que l'on entend par cinéma international, par diversité culturelle, et par médiation artistique à l'ère numérique.

⁸² OREL KOS (Silvana), « Introduction of Machine Translation into Audiovisual Translation Teaching », op. cit.

2. Les enjeux politiques de l'intégration du sujet en festival - Une plateforme pour les professionnels afin de partager leurs avis

L'irruption de l'intelligence artificielle dans le champ cinématographique ne se limite pas à une question de techniques nouvelles ou de pratiques professionnelles émergentes : elle s'inscrit dans un vaste contexte social qui nourrit et façonne les débats contemporains. Comme toute innovation majeure, l'IA cristallise à la fois des promesses d'émancipation et des craintes profondes. Les inquiétudes autour de la disparition de certains métiers, la dépossession de l'identité artistique des acteurs, ou encore la standardisation des récits traduisent un climat de tension où les questions économiques, éthiques et culturelles se mêlent étroitement. C'est dans ce cadre qu'apparaissent les festivals comme espaces privilégiés d'observation : ils deviennent le lieu où ces préoccupations sociales se matérialisent, se confrontent et parfois se transforment en pistes de régulation. Ils ne se limitent ainsi pas à présenter des œuvres ; ils créent des arènes de discussion. Les tables rondes, panels et débats publics jouent un rôle déterminant en rassemblant des voix multiples : artistes, techniciens, producteurs, universitaires, juristes, mais aussi spectateurs et créateurs émergents. Ces rencontres ne produisent pas de lois, mais elles participent activement à l'élaboration d'un cadre symbolique et pratique pour penser l'avenir. En confrontant enthousiasmes et résistances, elles permettent d'esquisser une vision partagée - ou du moins de cartographier les désaccords - autour de l'usage de l'IA dans le cinéma. De cette dynamique émerge également une fonction anticipatrice : en posant publiquement les questions de l'auteur, de la propriété intellectuelle, du consentement ou de la traçabilité des œuvres, les festivals préparent le terrain aux futures régulations. Ils servent de laboratoires où s'inventent les catégories juridiques de demain, mais aussi de miroirs reflétant l'état des tensions sociales. Ainsi, en suivant le fil qui va des craintes collectives aux débats pluriels, puis aux premières propositions de régulation, on saisit mieux le rôle central des festivals : non pas seulement vitrines de films, mais lieux où la société entière réfléchit à ce que signifie créer, travailler et exister à l'ère de l'intelligence artificielle.

2a. Le contexte social qui prépare et nourrit les discussions portées au sein des festivals

Chaque grande innovation technologique a toujours suscité un mélange d'enthousiasme et d'angoisse, oscillant entre la promesse d'un avenir transformé et la peur d'une perte irréversible. L'histoire du cinéma regorge d'exemples où les mutations techniques ont déclenché des débats passionnés. Déjà dans les années 1980, l'arrivée des images de synthèse au cinéma avait fait naître des discours presque prophétiques. Michel Larouche rappelait ainsi que certains chercheurs envisageaient « la disparition prochaine des acteurs de cinéma » grâce à la création de personnages virtuels.⁸³ Cette anticipation s'appuyait sur l'idée que les machines pourraient non seulement reproduire, mais aussi surpasser l'humain dans sa dimension artistique, rendant obsolète une figure pourtant centrale de l'industrie. À l'époque, ces inquiétudes semblaient futuristes, mais elles traduisaient déjà une crainte plus profonde : celle d'un cinéma qui ne serait plus incarné par des corps réels, mais par des simulacres calculés par des algorithmes. Cette inquiétude n'est pas restée confinée aux années 1980. Elle résonne aujourd'hui avec une intensité nouvelle, à mesure que les outils d'intelligence artificielle se diffusent dans la création audiovisuelle. Comme le souligne Maud Maffei, « les artistes interrogent à différents niveaux les enjeux de l'intelligence artificielle sur nos vies, poursuivant un thème en fait millénaire : l'effroi et la fascination face aux capacités des machines que produit l'humain ». ⁸⁴ Ces propos mettent en lumière une dimension essentielle : le rapport ambigu que les sociétés entretiennent avec leurs propres inventions. Chaque progrès ouvre la voie à de nouvelles potentialités, mais suscite en même temps des inquiétudes sur ce qui pourrait disparaître ou être profondément transformé.

Aujourd'hui, avec l'irruption d'outils comme ChatGPT, MidJourney, Whisper ou ElevenLabs, l'IA ne se limite plus à des expérimentations techniques : elle entre massivement dans la vie quotidienne, dans les médias et dans les industries créatives. Maffei souligne ce passage à une phase de projection quasi messianique : « Les progrès actuels de l'intelligence

⁸³ LAROUCHE (Michel), « Nouvelles technologies et troisième dimension », *Cinémas*, Volume 1, 3, Printemps 1991, pp. 77–87

⁸⁴ MAFFEI (Maud), « L'intelligence artificielle ou le bouleversement de la représentation », *Écosystème*, Volume 3, 1, 2021, pp. 69–80

artificielle nous font projeter de grands espoirs : pourra-t-elle nous sauver de la catastrophe climatique ? (...) Prévenir les maladies et traiter les handicaps ? Ou encore, trouver l'âme sœur et l'amour fou ? ». ⁸⁵ La société s'empare de l'IA comme d'une solution potentielle à des enjeux globaux, ce qui nourrit un enthousiasme presque utopique. D'un côté, les défenseurs de l'IA mettent en avant sa rapidité, sa capacité à démocratiser la création et à ouvrir de nouveaux horizons artistiques. Mais cet engouement s'accompagne d'une inquiétude croissante. L'imaginaire collectif reste marqué par l'idée que la machine pourrait dépasser et remplacer l'humain. Comme le rappelle encore Maffei, « depuis ses débuts, l'intelligence artificielle (IA) exerce à la fois fascination et effroi : fascination pour toutes les prouesses qu'elle permet, puis effroi face au fait qu'elle pourrait nous détruire lorsqu'elle aura atteint un certain niveau ou lors d'un bogue ». Dominic O'Donnell va un peu plus loin en rappelant qu'il « est prévu que 46 % des emplois actuels aux États-Unis seront remplacés par des systèmes d'IA d'ici 2030 ». ⁸⁶ Même si ces prévisions doivent être prises avec précaution, elles nourrissent la peur d'une précarisation accrue dans des métiers déjà marqués par l'instabilité et le freelance. L'industrie du cinéma est un des secteurs, pour lequel cet effroi n'est plus seulement abstrait : Comme l'écrit Kristofer Erickson, « il existe actuellement une incertitude quant aux effets des technologies d'IA générative sur les marchés du travail et les conditions de travail dans les industries créatives ». ⁸⁷ Cette incertitude se nourrit d'une double hypothèse : soit l'IA vient remplacer certaines tâches créatives, soit elle provoque un déplacement du travail humain, en modifiant la répartition des rôles dans la chaîne de production. Les inquiétudes sociales se renforcent par des chiffres alarmants.

Ainsi, l'histoire se répète sous des formes différentes mais avec une logique similaire : de l'introduction du son au cinéma muet, qui avait déjà fait craindre la fin d'un art subtil et universel, jusqu'à l'avènement de la couleur ou du numérique, les innovations ont toujours soulevé des résistances autant que des espoirs. Le cas des images de synthèse n'est qu'une étape de ce continuum. La crainte qu'elles supplantent les acteurs n'a finalement pas abouti à leur

⁸⁵ IBID.

⁸⁶ O'DONNELL (Dominic), *What is Artificial Intelligence (AI) and How Will it Affect the Creative Job Market ?* Article de recherche, Design for Animation, Narrative Structures and Film Language, Londres, Royaume-Uni, 2023

⁸⁷ ERICKSON (Kristofer), « AI and work in the creative industries : digital continuity or discontinuity ? », *Creative Industries Journal*, 2023, pp. 1-21

disparition, mais elles ont bel et bien redéfini des pans entiers de l'esthétique et de l'économie du cinéma, imposant de nouveaux savoir-faire et de nouvelles hiérarchies au sein de la production. Si cette dialectique a souvent trouvé à s'exprimer dans le champ esthétique ou théorique, elle a aussi, de manière récurrente, débordé vers des réactions collectives plus larges. Les bouleversements induits par la technique ne se limitent pas aux débats académiques ou critiques : ils finissent toujours par résonner dans la société entière, annonçant des tensions et des prises de position qui dépassent la simple sphère artistique.

Cette peur s'est matérialisée de façon spectaculaire lors de la grève historique des scénaristes et des acteurs d'Hollywood qui a constitué un moment charnière, révélant la profondeur des inquiétudes liées à l'intelligence artificielle. Le 2 mai 2023, le Writers Guild of America (WGA), représentant plus de 11 500 scénaristes, a entamé un arrêt de travail de 148 jours face à l'Alliance of Motion Picture and Television Producers (AMPTP). Peu après, le 14 juillet, ce fut au tour du syndicat des acteurs SAG-AFTRA de rejoindre le mouvement. Pour la première fois depuis 1960, scénaristes et acteurs étaient réunis sur les piquets de grève, marquant un moment historique. Comme le soulignent Brett A. Halperin et Daniela K. Rosner, « bien que les grèves aient concerné de nombreuses questions liées aux conditions de travail et aux effets du streaming numérique, la menace de l'IA générative est devenue un conflit central ».⁸⁸ La crainte n'était plus théorique, mais constituait le cœur du conflit. Les syndicats dénonçaient en particulier le risque que l'IA produise des scripts standardisés, réduisant la diversité narrative et appauvrissant la créativité humaine, tout en fragilisant les emplois créatifs. Du côté des acteurs, l'angoisse concernait surtout l'usage croissant des « reproductions numériques ». Comme l'explique Asuka Yamazaki, « l'une de ses principales revendications était que l'image et les droits à la publicité des acteurs soient protégés contre l'utilisation de vidéos générées par intelligence artificielle (IA). Hollywood est à l'avant-garde de l'avancement de l'utilisation de l'IA dans la production cinématographique et audiovisuelle d'aujourd'hui, et les scans corporels complets des acteurs ainsi que leurs corps numériques générés par IA sont

⁸⁸ HALPERIN (Brett A.) et ROSNER (Daniela K.), « “AI is Soulless” : Hollywood Film Workers’ Strike and Emerging Perceptions of Generative Cinema », *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, Volume 32, 2, 2025, 27p

utilisés comme des "répliques numériques" pour des images animées ».⁸⁹ En d'autres termes, les corps et les voix des comédiens risquaient d'être réutilisés, modifiés ou commercialisés sans leur consentement, reléguant l'humain à une simple ressource numérique. Cette dynamique s'inscrit dans ce que certains chercheurs appellent le « capitalisme des données » : « les répliques numériques des corps des acteurs sont standardisées comme du capital et accumulées dans la structure du capitalisme des données ». Dans ce système, les grandes entreprises exploitent les données corporelles comme de simples matières premières, transformant les acteurs en « serfs numériques » (digital serfs) et recréant une forme de « féodalisme des données » (datafeudalism) où la dépendance des travailleurs vis-à-vis des plateformes devient structurelle. Les comédiens, en particulier les figurants, risquent ainsi de voir leur image captée, stockée et réutilisée sans rémunération ni contrôle, ce qui « rend impossible l'expression autonome et autodéterminée de leur jeu ».

Ce double front - scénaristes d'un côté, acteurs de l'autre - a montré à quel point l'IA menace l'équilibre fragile entre innovation technologique et droits du travail. Alors que les scénaristes redoutaient une automatisation de l'imaginaire, les acteurs dénonçaient la dépossession de leur identité corporelle et artistique. Dans les deux cas, la lutte vise à préserver non seulement des emplois, mais aussi une certaine conception démocratique de la création culturelle. Comme le rappelle l'article : « la grève a mis en lumière une situation dans laquelle les répliques numériques des corps des acteurs sont intégrées dans le capitalisme des données, ce qui renforce la privation de leur liberté de contrôle sur leurs doubles numériques et accroît les disparités sociales ». En parallèle, l'IA alimente un débat artistique sur la place de la créativité humaine. Jacob Trees observe que l'arrivée de l'IA générative a suscité une impression de bascule : « Les inquiétudes suscitées par les applications de l'IA générative ont donné lieu à de nombreux débats et conflits concernant les utilisations prévues de cette nouvelle technologie ».⁹⁰ Si certains y voient une opportunité de libérer l'imagination, d'autres craignent une standardisation des œuvres ou une perte d'authenticité émotionnelle. Comme le résume

⁸⁹ YAMAZAKI (Asuka), « Digital replicas and democracy : issues raised by the Hollywood actors' strike », *Humanities and Social Sciences Communications*, 11, 2024

⁹⁰ TREES (Jacob), *Artistry in Flux : Navigating the Nuances of Generative AI's Impact on Creativity in Art and Film*, Thèse, Chico, États-Unis, 2024

Larouche, « la réussite technologique n'est pas garante de succès artistique »⁹¹, une remarque qui conserve toute son actualité face aux contenus générés par IA.

Au-delà du cas hollywoodien, ces tensions résonnent dans d'autres contextes culturels et professionnels. En Europe, par exemple, plusieurs associations de scénaristes et de réalisateurs se mobilisent pour réclamer un cadre réglementaire clair qui protégerait les droits d'auteur face à l'extraction massive de données par les IA. En France, la question est d'autant plus sensible que le droit moral de l'auteur occupe une place centrale dans la tradition juridique et culturelle nationale. La perspective d'une création automatisée interroge donc directement la définition même de l'« auteur » et met en lumière un décalage culturel majeur avec les conceptions plus industrielles anglo-saxonnes. Ainsi, l'ARP (Société des auteurs, réalisateurs et producteurs) et la SRF (Société des réalisatrices et réalisateurs de films) ont publié un communiqué conjoint pour manifester leur soutien aux grévistes américains et avertir des dérives possibles en France. Comme le rappelle l'entretien accordé par Radu Mihaileanu, vice-président de l'ARP, « voici trois mois, juste avant le Festival de Cannes, l'ARP et la SRF avaient déjà publié une déclaration conjointe, signée par 700 cinéastes, mettant en garde contre une dérive des atteintes au droit d'auteur et à la liberté de création en France [scénarios changés, collaborateurs artistiques et castings imposés, films modifiés au montage par les diffuseurs, choix de musique prescrits, mutation de la fonction du réalisateur de créateur à exécutant, NDLR] ». ⁹² Cette prise de position témoigne du fait que le débat sur l'IA dépasse la seule technique et se rattache à des conceptions profondément ancrées de la création et du patrimoine artistique.

Enfin, il faut souligner que ces débats sociaux et artistiques autour de l'IA dans le cinéma dépassent largement le cadre des professions directement concernées. Ils résonnent dans l'espace public comme une métaphore plus générale des inquiétudes contemporaines face à l'automatisation et à la domination des algorithmes. Radu Mihaileanu met en garde contre le

⁹¹ LAROUCHE (Michel), « Nouvelles technologies et troisième dimension », op. cit.

⁹² GUEDJ (Philippe), « Grève à Hollywood : en France aussi, le cinéma redoute d'être "esclave de l'IA" », *Le Point Pop*, 29 juillet 2023, consulté le 30 août 2025 : https://www.lepoint.fr/pop-culture/greve-a-hollywood-en-france-aussi-le-cinema-redoute-d-etre-esclave-de-l-ia-29-07-2023-2529968_2920.php#11

risque de voir les artistes devenir « des esclaves de l'IA » : « ChatGPT n'aurait jamais pu inventer le cubisme, ni le scénario d'un film aussi novateur que Les Filles d'Olfia. Nous courons un grand danger avec cette société uniquement tournée vers la satisfaction du public, sans soutenir les nouveaux créateurs. Ces derniers vont devenir des esclaves de l'IA ».⁹³ Cette remarque illustre à quel point les inquiétudes touchent à des enjeux civilisationnels : l'IA ne se contente pas d'offrir des outils, elle impose une vision du monde où l'innovation pourrait se limiter à la reproduction infinie du passé. Le cinéma, en tant qu'art collectif et populaire, agit alors comme caisse de résonance de ces peurs et de ces aspirations. Ce qui s'y joue autour de l'IA renvoie à des interrogations plus vastes sur l'avenir du travail, la marchandisation des corps et des imaginaires, ou encore le rôle que l'on souhaite accorder aux machines dans la production de culture et de sens. L'inquiétude de voir les algorithmes remplacer non seulement des métiers, mais aussi des gestes créatifs ou des formes d'audace artistique, nourrit un débat qui ne se cantonne pas aux cercles professionnels. Comme le résume Mihaileanu : « nous risquons de glisser vers une civilisation qui ne fera que reproduire du passé à l'infini ». C'est précisément cette fonction de miroir social qui explique pourquoi les festivals deviennent aujourd'hui des lieux privilégiés de cristallisation de ces tensions, et pourquoi les discussions qu'ils accueillent dépassent le strict champ artistique pour s'ancrer dans les grands débats de société.

2b. Le rôle des tables rondes : confronter des voix multiples sur l'usage de l'IA

Un festival de cinéma n'est pas seulement un lieu de projection et de compétition, mais aussi un espace de réflexion et de débat, où les enjeux contemporains du secteur sont discutés avec intensité. Dans ce cadre, les tables rondes consacrées à l'intelligence artificielle apparaissent comme des lieux privilégiés pour confronter des visions, tester des arguments et nourrir des interrogations collectives. Elles se distinguent par l'ampleur et la diversité de leurs intervenants, réunissant des profils rarement assis à la même table dans d'autres contextes professionnels. Ce caractère exceptionnel confère aux tables rondes une qualité particulière : elles concentrent en un temps réduit des échanges qui, ailleurs, prendraient des mois ou des années à se produire. Leur objectif n'est pas seulement de présenter des outils ou d'exposer des

⁹³ IBID.

thèses générales, mais de faire dialoguer directement des acteurs issus d'horizons variés : réalisateurs qui expérimentent de nouvelles écritures, techniciens confrontés aux bouleversements concrets de leurs métiers, universitaires qui apportent un recul critique, représentants de grandes entreprises technologiques venus défendre leurs innovations, juristes qui interrogent les implications légales, mais aussi membres du public, spectateurs ou jeunes créateurs, dont les questions viennent souvent bousculer le discours institutionnel. Ces discussions dépassent donc la simple démonstration technique : elles deviennent des arènes où s'élaborent des visions parfois complémentaires, parfois contradictoires, sur l'avenir du cinéma à l'ère de l'IA. En ce sens, elles incarnent un moment rare où la sphère artistique, la recherche académique, l'industrie et la société civile se rencontrent pour débattre ensemble des mutations en cours.

Au-delà de la seule confrontation, les tables rondes jouent aussi un rôle pédagogique. Elles permettent d'explicitier des concepts complexes liés à l'intelligence artificielle pour un public qui n'a pas nécessairement de formation technique. Les chercheurs vulgarisent leurs travaux, les juristes traduisent les implications légales en termes accessibles, et les artistes expliquent concrètement comment ils détournent ou adaptent les outils. Cette dimension de médiation contribue à réduire l'écart de compréhension entre les différents acteurs et favorise une appropriation collective des enjeux. Ce rôle pédagogique est d'autant plus crucial que le vocabulaire de l'IA est souvent technique, voire hermétique, pour un public non spécialisé. Des notions comme « réseaux de neurones », « deep learning » ou « génération probabiliste » ne parlent pas nécessairement aux spectateurs, aux créateurs émergents ou même à certains professionnels du cinéma. Dans les tables rondes, les chercheurs s'efforcent donc d'illustrer leurs propos à l'aide d'analogies concrètes, de démonstrations simplifiées ou de cas pratiques, rendant ainsi intelligible ce qui, autrement, resterait abstrait. Les juristes, de leur côté, expliquent avec des exemples précis comment les évolutions législatives – qu'il s'agisse du droit d'auteur, du RGPD ou de l'AI Act européen – peuvent directement influencer la diffusion d'un film ou la rémunération de ses créateurs. Enfin, les artistes apportent une dimension incarnée à ces débats : ils racontent comment un outil d'IA a transformé leur processus d'écriture, ou comment un algorithme de génération d'images leur a permis de réaliser en quelques jours un projet qui aurait demandé auparavant des mois de travail. Ces discours ne se

limite pas à un transfert de savoir vertical. Il s'agit également d'un apprentissage collectif et interactif. Les spectateurs posent des questions qui obligent les experts à reformuler ou à justifier leurs positions, créant un aller-retour fécond entre le public et les intervenants. Ce processus est particulièrement visible dans les festivals qui encouragent la participation active des spectateurs, où les étudiants, les amateurs de cinéma ou les créateurs en herbe peuvent confronter directement leurs interrogations aux spécialistes. Ces interactions contribuent à démocratiser le savoir, en évitant que la maîtrise de l'IA reste l'apanage d'une élite technique ou institutionnelle. De plus, cette fonction pédagogique a une dimension stratégique pour l'avenir du secteur. En offrant aux différents acteurs une compréhension partagée, les tables rondes permettent de créer un langage commun. Sans cette base de compréhension, il serait difficile pour un réalisateur, un producteur et un ingénieur en IA de travailler ensemble sur un même projet. En vulgarisant les notions clés et en les rendant accessibles, les festivals facilitent ainsi l'émergence de collaborations hybrides, où les compétences artistiques et technologiques se renforcent mutuellement. Ce tissage de compétences crée les conditions d'une innovation plus responsable, car les choix artistiques et techniques sont éclairés par une compréhension mutuelle plutôt que dictés par une logique purement commerciale. Enfin, le rôle pédagogique des tables rondes dépasse le seul moment de l'événement. De plus en plus, les festivals diffusent en ligne les enregistrements ou publient des synthèses écrites, prolongeant l'impact éducatif bien au-delà des participants présents dans la salle. Ces archives deviennent des ressources précieuses pour des chercheurs, des étudiants, mais aussi pour des professionnels qui n'ont pas pu assister aux discussions. Elles contribuent à la constitution d'une mémoire critique de la manière dont le secteur a appris à dialoguer avec l'intelligence artificielle, et participent à une véritable transmission intergénérationnelle des savoirs.

En plus du côté pédagogique, les tables rondes aux festivals permettent de relativiser certaines peurs liées à l'IA, en distinguant ce qui relève du fantasme médiatique de ce qui constitue un enjeu juridique ou économique réel. En effet, une grande partie des discours sur l'intelligence artificielle, notamment dans les médias grand public, tend à amplifier des images spectaculaires de remplacement total des artistes par des machines, ou à projeter des scénarios dystopiques où les œuvres humaines seraient vouées à disparaître. Or, les tables rondes offrent un espace où ces inquiétudes peuvent être confrontées à des analyses plus rationnelles et situées.

Les experts rappellent, par exemple, que si certains outils d'IA peuvent effectivement accélérer la génération d'images ou de textes, cela ne supprime pas pour autant le besoin d'un encadrement légal, ni la valeur ajoutée des choix artistiques et humains. De la même manière, les juristes précisent que les questions les plus urgentes ne concernent pas l'extinction de la créativité humaine, mais bien la répartition des droits d'auteur, la protection des données personnelles ou encore l'impact de l'AI Act européen sur les pratiques professionnelles. Cette mise en perspective aide à nuancer les craintes et à recentrer le débat sur des problématiques concrètes : comment garantir une rémunération équitable des créateurs ? Quelles obligations de transparence imposer aux entreprises qui exploitent l'IA ? Quelles normes éthiques fixer pour éviter des discriminations dans les systèmes algorithmiques ? En articulant ainsi l'imaginaire collectif et les réalités juridiques ou économiques, les tables rondes contribuent à construire une compréhension plus fine et moins sensationnaliste du rôle de l'IA dans le cinéma. Mais ce travail d'élucidation ne prend toute sa portée que parce qu'il émane d'une pluralité de voix. La richesse des échanges tient précisément à la diversité des invités : chercheurs, cinéastes, juristes, artistes ou encore représentants du public, dont les perspectives contrastées évitent l'enfermement dans une vision unique et trop homogène du sujet.

Au Austin AI Film Festival, par exemple, les organisateurs expliquent avoir invité « [...] réalisateurs indépendants, cinéphiles, amateurs de cinéma, technologues [...], les personnes qui travaillent dans le domaine de l'IA et du cinéma traditionnel » mais aussi des personnes des secteurs de « [...] la musique, de l'art, les artistes, les créateurs, les influenceurs ».⁹⁴ Cette énumération témoigne de la volonté d'élargir le cercle des discussions, en intégrant aussi bien des professionnels établis que des amateurs ou des créateurs hybrides travaillant à la frontière entre plusieurs disciplines artistiques. Le Czech International AI Film Festival adopte une approche similaire en soulignant l'importance d'inclure même les voix les plus critiques : « l'espace communautaire et l'espace de dialogue, et quand je parle de dialogue, j'inclus les détracteurs [...] Je pense que ce dialogue est aussi essentiel que n'importe quel autre type de dialogue politique ».⁹⁵ Dans ces tables rondes, la confrontation directe entre promoteurs enthousiastes et sceptiques farouches devient une composante essentielle du débat. Dans des

⁹⁴ Entretien personnel avec Matisse Tolin, op. cit.

⁹⁵ Entretien personnel avec Odair Faléco, op. cit.

festivals plus institutionnels, cette diversité s'exprime également par la composition des panels. À Cannes, le Marché du Film a organisé des discussions qui ont « réuni des experts de toute l'Europe pour discuter de la manière dont l'IA remodèle le processus créatif, l'architecture commerciale du secteur et les discussions juridiques urgentes qui doivent s'ensuivre ».⁹⁶ La présence simultanée d'artistes, de producteurs et de juristes illustre l'effort de transversalité recherché par les organisateurs. Le même constat peut être fait à Sundance, où les intervenants rappellent que l'IA concerne toutes les étapes de la production : « Que les gens s'intéressent ou non à l'IA, celle-ci va toucher tous les aspects de la production ».⁹⁷ Pour cette raison, les tables rondes réunissent aussi bien des cinéastes que des scénaristes, des directeurs de studios et des chercheurs, afin de refléter l'impact global de ces technologies. D'autres événements mettent en avant l'apport de nouvelles voix issues de domaines éloignés du cinéma.

La diversité mise en avant dans les tables rondes ne se limite pas à la confrontation entre experts établis et représentants de grandes institutions : elle donne aussi un espace inédit aux indépendants et aux créateurs émergents. Ces derniers trouvent dans ce format une plateforme où leur voix peut résonner aux côtés de celles de professionnels reconnus, ce qui contribue à démocratiser le débat sur l'IA dans le cinéma. Lors du panel « Reimagining Production » organisé au Marché du Film de Cannes, la composition illustre parfaitement ce principe. On y trouvait des personnalités institutionnelles comme Nathalie Wogue (consultante internationale pour la France Télévisions) et Jean Prewitt (présidente de l'Independent Film & Television Alliance), mais aussi des figures plus proches de l'expérimentation créative, telles que Filippo Grandinetti (producteur et fondateur de la société Revok) ou Lucia Recalde (responsable de MEDIA, Commission européenne).⁹⁸ Le fait de mettre autour de la même table des représentants de diffuseurs, de la régulation européenne et de jeunes producteurs indépendants illustre la volonté de créer un espace de dialogue qui ne soit pas monopolisé par les grands acteurs. De même, à la Berlinale, les organisateurs ont donné une place visible à des artistes

⁹⁶ ABBATESCIANNI (Davide), « AI takes centre stage once again at Cannes Next », *Cineuropa*, 19 mai 2025, consulté le 30 août 2025 : <https://cineuropa.org/en/newsdetail/477672/>

⁹⁷ LEE (Abigail), « Creative and Marketing Execs Discuss AI's Present and Future in Film at Sundance: "It's Going to Touch Every Single Aspect of Production" », *Variety*, 19 janvier 2025, consulté le 30 août 2025 : <https://variety.com/2025/film/news/sundance-adobe-the-future-of-ai-filmmaking-1236287306/>

⁹⁸ ABBATESCIANNI (Davide), « AI takes centre stage once again at Cannes Next », op. cit.

indépendants explorant directement l'IA dans leurs pratiques. Parmi eux, Hao Li, pionnier de la recherche en synthèse faciale et deepfakes, a dialogué avec des cinéastes plus classiques, mais aussi avec des créateurs émergents qui utilisent Runway ou Midjourney pour leurs films expérimentaux.⁹⁹ La table ronde ne se contente donc pas de montrer l'état de l'art : elle légitime aussi des démarches encore marginales en les mettant en discussion avec les experts techniques.

Ces exemples montrent que la spécificité des tables rondes est de favoriser un échange direct, parfois vif, où l'opinion de l'indépendant ou du jeune créateur a la même visibilité que celle d'un représentant d'un grand studio ou d'une institution publique. Contrairement à une conférence descendante, où la parole circule de manière verticale, la table ronde instaure un dispositif horizontal qui place sur un même plan des intervenants issus d'horizons très différents. C'est précisément dans cette horizontalité que réside leur force : elle permet de donner une légitimité publique à des voix minoritaires, qui auraient autrement peu d'occasions de se faire entendre dans les grandes instances professionnelles. Dans un contexte où les innovations technologiques sont souvent présentées à travers les discours des grandes entreprises, la table ronde agit ainsi comme un contrepoids essentiel, permettant aux inquiétudes, aux enthousiasmes et aux propositions alternatives de trouver une résonance publique.

2c. Comment le débat collectif alimente la réflexion sur des futurs réglementations de l'IA au cinéma

Les festivals ne disposent d'aucun pouvoir législatif, mais ils jouent un rôle d'anticipation : en rassemblant juristes, créateurs et institutions, ils produisent des arguments qui nourriront les cadres réglementaires futurs. Déjà à Cannes Next 2025, le panel intitulé Reimagining Production soulignait que l'IA impose de « repenser les modèles économiques, les workflows et les cadres juridiques qui doivent suivre de toute urgence ».¹⁰⁰ Le fait que ces discussions aient

⁹⁹ [s. n.], « In pictures : Berlin round table asks how can indie films flourish at the global box office ? », *ScreenDaily*, 17 février 2025, consulté le 30 août 2025 : <https://www.screendaily.com/screen-network/in-pictures-berlin-round-table-asks-how-can-indie-films-flourish-at-the-global-box-office/5202046.article>

¹⁰⁰ ABBATESCIANNI (Davide), « AI takes centre stage once again at Cannes Next », op. cit.

lieu dans un festival de portée mondiale montre que les festivals ont le pouvoir de devenir des « laboratoires » où se formulent les normes de notre futur.

Un des points centraux de ce futur concerne la définition de l'auteur dans une œuvre générée par IA. Comme l'a rappelé Charlotte Lund Thomsen, experte juridique invitée à Cannes, « une œuvre générée par IA ne peut être protégée par le droit d'auteur que si une preuve claire d'une intervention humaine est fournie ».¹⁰¹ Cette idée, discutée publiquement devant les professionnels, anticipe une possible évolution du droit européen vers l'exigence d'une traçabilité de la contribution humaine. À l'avenir, on peut imaginer que les festivals conditionnent l'admission d'un film à la présence de ces preuves, créant ainsi un précédent qui inspirera les législateurs. Une telle exigence peut être comparé à des dispositifs déjà existants dans d'autres industries culturelles. Par exemple, dans la musique, la SACEM demande des preuves tangibles de l'intervention d'un compositeur ou d'un parolier pour attribuer des droits d'auteur, même si une œuvre est produite avec des logiciels assistés par ordinateur. De la même manière, dans l'édition littéraire, les manuscrits sont identifiés et archivés pour garantir leur authenticité. En s'inspirant de ces pratiques, les festivals de cinéma pourraient exiger des « log files » ou des attestations techniques détaillant la part exacte du travail accompli par un humain, par rapport à ce qui a été automatisé.

Certes, aujourd'hui, il est encore relativement facile de distinguer une œuvre intégralement générée par IA d'un film conçu avec des moyens traditionnels, tant les limites techniques restent visibles à l'écran. On pense par exemple à certains courts-métrages expérimentaux présentés dans des festivals émergents où les visages générés restent légèrement déformés, ou encore où les mouvements corporels paraissent artificiels, trahissant la main de l'algorithme. Mais ces signes distinctifs tendent à disparaître rapidement : des outils comme Runway Gen-3 ou PikaLabs permettent déjà de générer des séquences quasi-photographiques, rendant la distinction entre production humaine et synthétique de plus en plus complexe. Comme l'a expliqué Pietro Lafiandra lors d'AI.motion, « Parlons simplement d'animation. Comment dire que ce film a été fait avec l'intelligence artificielle et non avec des techniques d'animation traditionnelles, à moins que quelqu'un nous le dise ? »¹⁰² Cette remarque illustre

¹⁰¹ IBID.

¹⁰² Entretien personnel avec Flavio Pizzorno, Elena Rubba et Pietro Lafiandra, op. cit.

bien un dilemme qui ne touche pas seulement l'animation : dans le domaine des effets visuels, par exemple, de nombreux blockbusters recourent déjà à des outils d'automatisation sophistiqués pour générer des décors ou des foules numériques. À partir de quel seuil peut-on dire que l'on bascule dans une « œuvre IA » plutôt qu'une « œuvre traditionnelle enrichie » ? Le public, qui n'a pas accès aux coulisses techniques, n'a aujourd'hui aucun moyen de faire la différence entre un rendu produit par une équipe d'animateurs et une séquence générée par un modèle de diffusion. Dans un futur proche, où la frontière entre images humaines et images synthétiques deviendra de plus en plus imperceptible, la nécessité de prouver l'implication humaine deviendra incontournable. Cette exigence devra fonctionner dans les deux sens : pour un festival généraliste, il s'agira de garantir que le film présenté est bien le résultat d'un travail créatif humain identifiable ; pour un festival spécialisé en IA, il faudra au contraire apporter la preuve que l'œuvre a été produite avec des outils automatisés, et qu'elle n'est pas simplement un film « classique » revendiqué comme expérimental.

Une telle logique pose cependant de nombreuses questions pratiques : qui aura la responsabilité de vérifier ces preuves ? Faudra-t-il créer des comités spécialisés capables d'analyser les métadonnées des fichiers vidéo ou les historiques de création ? Comment éviter que certains créateurs ne manipulent leurs déclarations en gonflant artificiellement la part d'intervention humaine pour contourner des règles restrictives ? Ces interrogations rejoignent un enjeu déjà prévu par le AI Act européen, en cours d'application progressive : l'imposition des obligations de transparence et de traçabilité. Elles rappellent aussi que la transparence devient un impératif pour éviter la confusion du public et garantir une concurrence équitable entre œuvres. Comme l'a souligné le président de la Public Health Film Society, qui a introduit l'IA dans sa compétition en 2024, « ce que nous voudrions, c'est que les auteurs soient transparents avec nous, qu'ils disent clairement que leur film a été fait d'une certaine manière avec l'IA, parce qu'il y aura des problèmes de droits d'auteur et il faut que le public sache ce qu'il regarde ».¹⁰³

Cette exigence fait écho à d'autres secteurs culturels : dans la musique, par exemple, plusieurs artistes ont déjà été critiqués pour avoir intégré des voix générées par IA sans le

¹⁰³ Entretien personnel avec Dr Uy Hoang, le 22 janvier 2025

mentionner, créant un malaise auprès des fans qui découvriraient après coup que ce qu'ils pensaient être une performance humaine était en réalité synthétique. Dans le journalisme aussi, des polémiques sont apparues lorsque des médias ont publié des articles rédigés partiellement par IA sans en avertir leurs lecteurs. Ces exemples montrent que la question ne se limite pas au cinéma : elle touche à une confiance plus globale dans les contenus culturels et médiatiques. Ces interrogations rappellent également les débats actuels autour de la certification des deepfakes ou de l'authenticité des photographies de presse, où les médias expérimentent déjà des systèmes de « watermarking » ou de blockchain pour garantir la traçabilité. Cette logique de certification bidirectionnelle ouvrirait la voie à un système d'authentification des processus créatifs, qui pourrait à terme devenir une norme juridique et réglementaire afin d'éviter à la fois la fraude et la confusion. Elle contribuerait également à réaffirmer le rôle des festivals comme espaces de légitimation : non seulement lieux de projection et de reconnaissance artistique, mais aussi instances régulatrices où se définissent les critères de ce qui peut ou non être considéré comme une œuvre de cinéma à part entière.

Un autre grand débat est celui autour des répliques numériques et des deepfakes. Imaginons un scénario où, faute de régulations claires, un film projeté dans un grand festival remporterait un prix prestigieux en mettant en scène le clone numérique d'un acteur célèbre ou d'une figure publique, sans que cette personne n'ait jamais donné son consentement. Une telle situation poserait un problème inédit : non seulement en termes de droit à l'image et de rémunération, mais aussi en ce qui concerne la reconnaissance artistique. Les festivals, qui se présentent comme des espaces de légitimation culturelle, seraient confrontés à une question vertigineuse : doit-on inviter l'acteur cloné, alors même qu'il n'a jamais participé au tournage, ou bien célébrer les créateurs du film qui ont exploité son image sans autorisation ? Historiquement, le cinéma a déjà joué avec la représentation de personnalités connues – pensons aux caricatures, aux parodies ou aux personnages inspirés de figures politiques –, mais il restait toujours évident pour le spectateur que ces représentations étaient des imitations, des interprétations ou des fictions. Avec l'IA et les deepfakes, cette frontière devient beaucoup plus floue : le public peut être convaincu d'assister à une performance authentique, alors qu'il s'agit en réalité d'un simulacre algorithmique. La crédibilité même des festivals pourrait être ébranlée si l'on récompensait une performance inexistante. Des cas récents montrent à quel point cette

question est pressante : Bruce Willis a vu son image utilisée dans une publicité deepfake en Russie sans son autorisation explicite, déclenchant une polémique mondiale sur la commercialisation de « répliques numériques » d'acteurs vivants. De même, James Earl Jones, la voix emblématique de Dark Vador, a accepté que son timbre soit recréé par IA pour de futurs projets, mais dans un cadre contractuel précis et négocié, montrant que le consentement peut aussi devenir une ressource stratégique. Plus troublant encore, la résurrection numérique d'acteurs décédés – comme Carrie Fisher dans *Star Wars : Rogue One* ou Peter Cushing dans le même univers – illustre la tentation croissante de prolonger artificiellement des carrières, au risque de brouiller la frontière entre hommage et exploitation commerciale.

L'étude d'Asuka Yamazaki souligne que ces technologies « prennent aux acteurs leur subjectivité et leur créativité, les reléguant dans un état de subordination ».¹⁰⁴ À bien des égards, ces pratiques constituent déjà une forme de vol d'identité, puisque l'image, la voix ou le corps d'une personne sont utilisés sans son consentement, ce qui correspond à des infractions existantes dans le droit civil (atteinte à la vie privée, usurpation d'identité, violation du droit à l'image). La difficulté ne réside donc pas dans l'absence de lois, mais dans leur inadaptation face à des outils capables de générer des doubles numériques d'une fidélité inédite et exploitables à grande échelle. C'est pourquoi de nombreux juristes et syndicats insistent sur la nécessité d'adapter les législations existantes à l'IA, en créant par exemple des dispositions spécifiques encadrant la reproduction numérique des personnes, la durée de conservation des scans corporels, ou encore l'obligation d'un consentement contractuel explicite et révocable. Certains juristes suggèrent que les festivals devront bientôt se doter de chartes éthiques internes interdisant la sélection d'œuvres utilisant des répliques numériques non consentis. D'autres estiment qu'il faudra créer de nouvelles catégories de prix - par exemple distinguer entre performance humaine et performance synthétique - pour éviter toute confusion. Lors des festivals, les propositions émergent comme des réponses collectives aux abus : elles pourraient devenir la base d'une future directive européenne ou de conventions internationales pilotées par l'UNESCO. Les discussions actuelles annoncent donc la mise en place de nouveaux droits voisins liés à l'identité numérique.

¹⁰⁴ YAMAZAKI (Asuka), « Digital replicas and democracy : issues raised by the Hollywood actors' strike », *op. cit.*

Un troisième grand débat, qui prend de l'ampleur dans les discussions actuelles, concerne la responsabilité juridique et éthique en cas de litige lié à l'usage de l'intelligence artificielle dans la création cinématographique. Contrairement aux questions d'auteur ou de droit à l'image, qui ciblent des aspects précis, ce débat interroge plus largement : qui doit être tenu pour responsable lorsqu'une œuvre générée par IA enfreint des lois ou cause un préjudice ? Est-ce le réalisateur qui a intégré l'outil dans son processus créatif, la société de production qui a financé le projet, le festival qui a sélectionné le film, ou bien l'entreprise technologique qui a conçu l'algorithme ? Dans un écosystème où les responsabilités sont partagées, les frontières deviennent floues. On peut imaginer, par exemple, qu'un court-métrage présenté en festival contienne une séquence générée par un modèle d'IA ayant utilisé, sans autorisation, des données protégées par copyright dans son entraînement. Si une plainte est déposée, qui devra rendre des comptes ? Le créateur qui a cliqué sur « générer », ou la société éditrice du logiciel ? Cette incertitude juridique inquiète déjà les assureurs du secteur audiovisuel, qui redoutent une multiplication des contentieux difficiles à trancher. Certains festivals envisagent d'introduire des clauses de responsabilité spécifiques dans leurs règlements, obligeant les auteurs à déclarer et assumer la totalité des conséquences juridiques de l'usage d'IA dans leurs films. D'autres suggèrent que les grandes entreprises technologiques devraient être soumises à des obligations de « due diligence » plus strictes, les forçant à documenter non seulement leurs bases de données d'entraînement, mais aussi les usages concrets de leurs outils. Ce débat rejoint des réflexions déjà amorcées dans d'autres secteurs : dans l'automobile, par exemple, la question de la responsabilité en cas d'accident causé par une voiture autonome a donné lieu à des débats juridiques complexes pour savoir s'il fallait imputer la faute au conducteur, au constructeur ou au fournisseur du logiciel de navigation. De la même manière, dans le cinéma, il faudra déterminer à quel maillon de la chaîne attribuer la faute lorsqu'un film issu d'IA est jugé frauduleux, discriminatoire ou diffamatoire. Les festivals, en donnant une visibilité publique à ces œuvres, ne peuvent pas rester neutres : leur rôle d'instance de légitimation les place nécessairement au cœur de cette réflexion. En anticipant ces dilemmes, ils contribuent à définir les contours d'une régulation future où la responsabilité ne pourra plus être pensée comme individuelle, mais nécessairement partagée et encadrée par de nouveaux dispositifs légaux.

Conclusion

Les festivals de cinéma jouent un rôle décisif dans la manière dont l'intelligence artificielle est perçue et comprise, car ils ne se contentent pas de refléter une évolution technologique ou thématique : ils participent activement à la construction d'un cadre symbolique et critique. En légitimant la diffusion d'œuvres où l'IA apparaît sous des formes variées – tantôt menace, tantôt partenaire, tantôt miroir – les festivals transforment ces représentations en références collectives. En soulignant la pluralité des représentations – des récits d'émancipation comme *Ex Machina*, aux explorations intimes de *Her*, jusqu'aux documentaires expérimentaux présentés à Sundance comme *Love Machina* ou *Eternal You* - on observe que les festivals permettent de confronter des visions contrastées de l'avenir et de nourrir une réflexion collective sur notre rapport à la machine. La valeur de ces manifestations ne réside donc pas seulement dans la diffusion de films, mais dans leur capacité à transformer des imaginaires individuels en enjeux collectifs et à produire une mémoire critique des représentations. En même temps, la présence croissante de ces thématiques en festival ne traduit pas seulement une tendance esthétique, elle incarne une réponse aux besoins contemporains de la société de débattre, de comprendre et d'imaginer ensemble ce que signifie coexister avec des intelligences artificielles.

- Sur le plan de la valeur artistique, l'essor de festivals dédiés aux films produits avec des outils d'intelligence artificielle montre que le cinéma ne se définit plus uniquement par son résultat final - narration, mise en scène, puissance émotionnelle - mais aussi par le processus de création. Le recours à l'IA devient parfois un critère d'éligibilité en soi, ce qui déplace le regard critique vers le « comment » autant que le « quoi ». En célébrant des films dont l'écriture, l'image ou la musique ont été générées par des algorithmes, ces festivals redéfinissent la notion même d'auteur et de créativité, en brouillant les frontières entre invention humaine et contribution machinique. Cette évolution démontre que l'IA n'est pas un simple outil accessoire, mais un élément constitutif d'une nouvelle valeur artistique, qui accorde autant d'importance à l'innovation technologique et aux potentialités offertes par les dispositifs qu'au produit fini.

- Sur le plan institutionnel, ces festivals jouent un rôle essentiel de légitimation et de reconnaissance culturelle. Là où les grands rendez-vous traditionnels hésitent encore à pleinement intégrer l'IA dans leurs programmations, les événements spécialisés affirment une position claire : ils donnent visibilité, cadre et légitimité à ces pratiques émergentes. Ce faisant, ils remplissent une fonction comparable à celle qu'ont exercée par le passé les festivals face à d'autres révolutions technologiques, qu'il s'agisse du cinéma sonore, de la couleur ou du numérique. En assumant ce rôle pionnier, ils ne se limitent pas à accompagner un mouvement déjà existant : ils l'accélèrent et l'orientent, contribuant à la mise en place d'un nouvel écosystème où l'IA est pensée comme langage artistique à part entière.

- Sur le plan communautaire, ces festivals constituent de véritables lieux de rencontre et de médiation. En réunissant artistes, ingénieurs, chercheurs, juristes et spectateurs, ils permettent d'ouvrir un espace de dialogue inédit, où l'on apprend collectivement à naviguer dans un territoire encore mal défini. Loin d'être de simples vitrines de projection, ils fonctionnent comme des laboratoires vivants : ils favorisent la circulation des savoirs, encouragent la diversité des approches et construisent des communautés internationales qui prolongent l'expérience au-delà de l'événement. En ce sens, ils apportent une contribution décisive à la structuration d'une scène culturelle émergente, où la réflexion sociale, l'innovation technologique et la création artistique ne sont plus séparées, mais pensées ensemble.

L'analyse conjointe de deux approches - l'IA comme alliée d'émancipation créative et l'IA comme objet de mise à l'épreuve critique - permet de répondre de manière nuancée aux questions centrales de cette recherche : les festivals ne se contentent ni d'avaliser la technologie ni de la récuser, ils instituent un régime d'épreuve publique où s'articulent possibilités et limites, promesses et mises en garde. En valorisant l'accessibilité des outils (génération d'images et de vidéos, assistants de montage, voix et doublage multilingues) et en montrant comment ils abaissent les seuils d'entrée pour des auteur·rices indépendants, les manifestations étudiées confirment que l'IA peut redistribuer des capacités de création et de diffusion - ce qui répond à l'enjeu de démocratisation et de renouvellement des formes. Mais, simultanément, en

programmant des œuvres qui interrogent la contingence des images générées, la fragilité de la preuve visuelle, l'ambiguïté du « sublime technologique » et la tentation de déléguer l'intention artistique à des modèles opaques, elles installent un espace de vigilance qui circonscrit les risques (appauvrissement narratif, standardisation esthétique, brouillage mémoriel, pressions économiques). De ce double mouvement émergent des fonctions spécifiques du festival : laboratoire (où l'on expérimente et documente les usages), pédagogue (où l'on explicite les concepts et outille les publics), médiateur (où l'on met en débat des intérêts hétérogènes), et entrepreneur normatif (où l'on préfigure des critères éthiques et des cadres de traçabilité). Concrètement, cela se traduit par des gestes curatoriaux et procéduraux qui recomposent la chaîne de valeur : conditions de sélection exigeant la révélation des procédés de fabrication, reconnaissance des contributions humaines (écriture, montage, direction artistique) dans les génériques, encouragement de bonnes pratiques de provenance et de consentement (notamment pour les voix et apparences synthétisées) et clarification des responsabilités éditoriales. Les festivals essayent ainsi de répondre à la question de savoir comment intégrer l'IA sans supprimer l'auteur ni effacer totalement certains métiers techniques ou postes de spécialistes : ils confirment que la valeur artistique demeure attachée à des choix humains situés - intention, montage, dramaturgie, mise en scène - que la machine ne remplace pas, mais reconfigure en déplaçant des seuils de temps, de coût et de savoir-faire. C'est à cette condition que les festivals peuvent, à la fois, préserver leur mission de consécration, étendre leur rôle de service public culturel et contribuer, par l'exemple, à l'élaboration de normes partagées entre créateurs, publics, industries et régulateurs.

En plus des enjeux des festivals, nous pouvons constater une implication directe d'entreprises technologiques dans la création ou le parrainage de festivals révèle une dynamique ambivalente : si ces partenariats offrent des ressources inédites et contribuent à diffuser plus largement les potentialités de l'IA, ils introduisent aussi une dimension promotionnelle qui redéfinit subtilement les critères de reconnaissance. À travers leurs propres festivals ou leurs soutiens financiers, ces acteurs façonnent les imaginaires et déplacent le centre de gravité des programmations, en valorisant parfois davantage la performance technique des outils que la richesse narrative ou esthétique des œuvres. Dans le même temps, l'émergence de logiciels prédictifs et d'outils d'analyse comme Largo.ai ou Cinelytic montre que l'IA ne se cantonne

pas à la sphère de la création, mais s'immisce dans les mécanismes de sélection, de recommandation et même d'anticipation du succès commercial des films. Ces technologies, présentées comme des assistants rationnels, promettent d'apporter clarté et efficacité, mais posent aussi la question de l'homogénéisation des critères de jugement et du risque de normalisation artistique. Enfin, sur le terrain crucial de la traduction et de la circulation internationale des œuvres, l'IA incarne à la fois une promesse et une inquiétude : capable d'accélérer et de démocratiser l'accès multilingue aux films, elle reste limitée face aux subtilités culturelles, tout en ouvrant la possibilité d'un futur où la machine surpasserait peut-être la médiation humaine. Ce sont aussi les festivals qui, par leurs règlements, la composition de leurs jurys et leurs chartes de sélection, peuvent instituer des garde-fous (transparence, traçabilité, explication des critères) afin de préserver leur mission de découverte et de diversité. Ainsi, ce qui se joue dans les festivals n'est pas seulement une adaptation technique, mais un déplacement structurel du rôle même de ces événements : garants de diversité et de créativité, ils doivent désormais composer avec des outils qui, en facilitant certains processus, risquent aussi d'introduire de nouvelles dépendances et de reconfigurer les équilibres entre art, marché et technologie.

Enfin, l'intégration de l'IA dans les festivals n'est ni un simple effet de mode ni un glissement purement technique, mais un processus politique au sens fort, où se négocient des intérêts, des valeurs et des normes pour la filière tout entière. Les festivals agissent simultanément comme miroir (ils rendent visibles les peurs sociales et les promesses d'innovation), comme filtre (ils testent, cadrent et hiérarchisent des usages concrets) et comme boussole (ils orientent des pratiques professionnelles encore incertaines vers des standards émergents de transparence, de consentement et d'attribution). En rassemblant artistes, techniciens, juristes, producteurs, pouvoirs publics et publics, ils transforment des controverses diffuses en questions opératoires : Quelles preuves d'intervention humaine exiger ? Quels garde-fous face aux répliques numériques non consenties ? Quelle répartition des responsabilités entre créateurs, plateformes techniques, producteurs et programmeurs ? Autrement dit, les festivals produisent de la « gouvernance par la pratique » : chartes internes, clauses de sélection, protocoles de disclosure, labels curatoriaux, panels contradictoires et retours d'expérience deviennent des instruments para-réglementaires qui, sans force de loi,

stabilisent des comportements et préfigurent des normes juridiques. Cette dynamique ne s'oppose pas à la créativité, elle la rend tenable. En plus, ces dispositifs expérimentés dans le cadre festivalier ne restent pas cantonnés à ce milieu : ils peuvent nourrir directement les réflexions législatives et inspirer de futures réglementations nationales ou européennes, en fournissant des modèles concrets de mise en œuvre que les décideurs publics reprennent ensuite dans leurs propres cadres juridiques.

Malgré tout, cette analyse présente également des limites qu'il convient de souligner. D'une part, l'étude s'appuie principalement sur des festivals déjà investis dans la réflexion sur l'IA, ce qui peut laisser dans l'ombre les contextes où ces thématiques restent marginales ou perçues avec méfiance. De même, les sources mobilisées - panels, entretiens, documents institutionnels - reflètent souvent les discours des acteurs les plus visibles (programmeurs, chercheurs, entreprises partenaires), alors que d'autres voix, comme celles des spectateurs ordinaires ou des professionnels techniques moins médiatisés, mériteraient d'être davantage intégrées. D'autre part, le caractère très récent et mouvant des usages d'IA dans le cinéma implique que certaines conclusions demeurent provisoires : les lignes de fracture économiques, juridiques ou esthétiques pourraient se déplacer rapidement au gré des innovations technologiques et des régulations à venir. Pour prolonger cette recherche, il serait pertinent d'élargir l'analyse à des terrains encore peu explorés, comme la réception effective des films par les publics, l'impact des IA sur la formation et les métiers du cinéma en dehors du cercle restreint des festivals, ou encore les dynamiques comparatives entre régions du monde. Enfin, une perspective de recherche cruciale concerne les conséquences écologiques de la généralisation de l'IA dans la création et la diffusion cinématographique : si la question de l'empreinte énergétique des centres de données, des modèles de génération d'images ou des infrastructures de diffusion est encore peu présente dans les débats, elle est appelée à devenir centrale dans les années à venir. On peut imaginer que les festivals, qui se sont déjà emparés de thématiques liées à l'inclusivité ou à la durabilité, devront bientôt intégrer la dimension environnementale dans leur réflexion sur l'IA, ouvrant ainsi un nouveau champ de controverses et de responsabilités collectives. Ces pistes témoignent que l'étude de l'IA en festival n'est pas close, mais qu'elle constitue un observatoire vivant de transformations en cours, dont la compréhension exige de poursuivre l'effort d'enquête, de comparaison et de mise en perspective.

Bibliographie

Introduction

BODY (Caroline), « L'intelligence artificielle et les industries créatives », *Femmes Diplômées*, 268–269, 2019, pp. 157-181.

BRAUNER (Philipp) (dir.), « What does the public think about artificial intelligence ? - A criticality map to understand bias in the public perception of AI », *Front. Comput. Sci.*, Vol. 5, 16 mars 2023

DI CHIARA (Francesco) et (RE) Valentina, « Film Festival/Film History : The Impact of Film Festivals on Cinema Historiography. Il cinema ritrovato and beyond », *Journal of Film Studies*, Vol. 21, Num. 2-3, Printemps 2011, pp. 131–151

MAGGIONI (Ludovic), « Du désir de la recreation de l'homme par l'homme », *EchoSciences Grenoble*, 25 novembre 2013, consulté le 30 août 2025 : <https://www.echosciences-grenoble.fr/articles/du-desir-de-la-recreation-de-l-homme-par-l-homme>

[s. n.], « Compte rendu de Sundance New Frontier 2022 », *L'Effet Quebec*, consulté le 30 août 2025 : <https://effetquebec.ca/en/eventlist/compte-rendu-de-sundance-new-frontier-2022/>

[s. n.], « Observatoire de l'IA - Perception par le public de l'utilisation de l'IA dans la création », *Études prospective*, 11 Septembre 2024, consulté le 30 août 2025 : https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/observatoire-de-lia--perception-par-le-public-de-lutilisation-de-lia-dans-la-creation_2256220

Partie I

CONTRERAS (Brian), « These filmmakers use AI. And they're not ashamed to admit it », *Los Angeles Times*, 7 novembre 2023, consulté le 30 août 2025 : <https://www.latimes.com/business/story/2023-11-07/ai-film-fest-movie-makings-contentious-future>

CONTRERAS (Brian), « For Hollywood, AI is a threat. For indie filmmakers, it's a lifeline », *TechXplore*, 8 novembre 2023, consulté le 30 août 2025 : <https://techxplore.com/news/2023-11-hollywood-ai-threat-indie-filmmakers.html>

- DAS (Soumen), « THE EVOLUTION OF VISUAL EFFECTS IN CINEMA : A JOURNEY FROM PRACTICAL EFFECTS TO CGI », *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research*, 10(11), novembre 2023, pp. 303-309.
- FAVARO (Asli), *Digital Culture : Fears, Hopes And Uncertainty About Artificial Intelligence In Sci-Fi Movies*, Article de recherche, Département de radio-télévision et cinéma, İzmir, Turkey, 2019
- GANASCIA (Jean-Gabriel), « Intelligence artificielle », *Universalis*, consulté le 30 août 2025 :
<https://www.universalis.fr/encyclopedie/intelligence-artificielle-generative/>
- LEE CLAGHORN (Veronika), « What to Watch at the 2024 Sundance Film Festival : Projects That Spotlight Technology », *Sundance Institute*, 16 janvier 2024, consulté le 30 août 2025 : <https://www.sundance.org/blogs/what-to-watch-at-the-2024-sundance-film-festival-projects-that-spotlight-technology/>
- PISTERS (Emma), *Artificial intelligence, cause for hope or fear ? A comparative research on representations of artificial intelligence in past science-fiction films and the more recent film Her*, mémoire de master, Nouveaux médias et culture numérique, Utrecht, Pays-Bas, 10 juillet 2017
- SORO (Torna), « Crainte de l'IA ou méfiance de l'humain envers soi-même ? : Une autopsie de la peur de l'intelligence artificielle », *Revue Internationale de la Recherche Scientifique*, Vol. 2, Avril 2024, 13 p.
- TORTUM (Deniz), « A New Kind of Cinematograph : New Filmmakers at the AI Film Festival », *Filmmaker Magazine*, 27 juin 2023, consulté le 30 août 2025 : <https://filmmakermagazine.com/121880-deniz-tortum-ai/>
- [s. n.], « +RAIN Film Festival, Page d'accueil », *Université Pompeu Fabra*, consulté le 30 août 2025 : <https://www.upf.edu/en/web/rainfilmfest>
- [s. n.], « A future we can imagine is a future we can build », *The University of Edinburgh*, 4 novembre 2024, consulté le 30 août 2025 : <https://informatics.ed.ac.uk/imagining-futures-ai-on-film>
- [s. n.], « AI International Film Festival », *FilmFreeway*, 25 Novembre 2013, consulté le 30 août 2025 : <https://filmfreeway.com/AIinternationalFilmFestival>
- [s. n.], « Artefact and MK2 launch the Artefact AI Film Festival », *Artefact*, 4 avril 2024, consulté le 30 août 2025 : <https://www.artefact.com/news/artefact-and-mk2-launch-the-artefact-ai-film-festival/>
- [s. n.], « Runway, Page d'accueil », *AI Film Festival*, mai 2024, consulté le 30 août 2025 :

<https://aiff.runwayml.com/>

[s. n.], « Submissions for the Second Annual AI Film Festival Now Open : A Chance to Win \$15,000 », *Indie Shorts Mag News Desk*, 17 janvier 2024, consulté le 30 août 2025 : https://www.indieshortsmag.com/news/film-festival/2024/01/submissions-for-the-second-annual-ai-film-festival-now-open-a-chance-to-win-15000/#google_vignette

Partie II

ABBATESCIANNI (Davide), « AI takes centre stage once again at Cannes Next », *Cineuropa*, 19 mai 2025, consulté le 30 août 2025 : <https://cineuropa.org/en/newsdetail/477672/>

AUBRON (Grégoire), « Cannes : l'intelligence artificielle, entre menace pour les scénaristes et nouvel outil des producteurs, au cœur des débats du Festival », *Nice Presse*, 16 mai 2025, consulté le 30 août 2025 : <https://nicepresse.com/cannes-lintelligence-artificielle-entre-menace-pour-les-scenaristes-et-nouvel-outil-des-producteurs-au-coeur-des-debats-du-festival/>

ECONOMOU (Vassilis), « En quoi l'intelligence artificielle peut-elle être utile au cinéma européen ? », *Cineuropa*, 30 juin 2020, consulté le 30 août 2025 : <https://cineuropa.org/fr/newsdetail/3108/389804/>

ERICKSON (Kristofer), « AI and work in the creative industries : digital continuity or discontinuity ? », *Creative Industries Journal*, 2023, pp. 1-21

GUEDJ (Philippe), « Grève à Hollywood : en France aussi, le cinéma redoute d'être "esclave de l'IA" », *Le Point Pop*, 29 juillet 2023, consulté le 30 août 2025 : https://www.lepoint.fr/pop-culture/greve-a-hollywood-en-france-aussi-le-cinema-redoute-d-etre-esclave-de-l-ia-29-07-2023-2529968_2920.php#11

HAIDY IBRAHIM EL-SAYED (Ahmed), « Le sous-titrage face à la diversité : entre fidélité linguistique et adaptation culturelle », *Faculty of Education Journal Alexandria University*, 34(1), 2024, pp. 127-163

HALPERIN (Brett A.) et ROSNER (Daniela K.), « "AI is Soulless" : Hollywood Film Workers' Strike and Emerging Perceptions of Generative Cinema », *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, Volume 32, 2, 2025, 27p

LAROCHE (Michel), « Nouvelles technologies et troisième dimension », *Cinemas*, Volume 1, 3, Printemps 1991, pp. p. 77–87

LEE (Abigail), « Creative and Marketing Execs Discuss AI's Present and Future in Film at

- Sundance : “It’s Going to Touch Every Single Aspect of Production” », *Variety*, 19 janvier 2025, consulté le 30 août 2025 : <https://variety.com/2025/film/news/sundance-adobe-the-future-of-ai-filmmaking-1236287306/>
- MAFFEI (Maud), « L’intelligence artificielle ou le bouleversement de la représentation », *Écosystème*, Volume 3, 1, 2021, pp. 69–80
- MARTÍN-MOR (Adrià) et SÁNCHEZ-GIJÓN (Pilar), « Machine translation and audiovisual products : a case study », *The Journal of Specialised Translation*, 26, juillet 2016, 172-186
- MAUBANT (Thierry), « L’intelligence artificielle s’invite au Marché du film de Cannes », *ActuIA*, 30 mai 2022, consulté le 30 août 2025 : <https://www.actuia.com/actualite/lintelligence-artificielle-sinvite-au-marche-du-film-de-cannes/>
- MENG (Jiayi), « A Study on ChatGPT Film and Television Subtitle Translation from the Perspective of Three-Dimensional Transformation---Take The Story of Minglan for example », *Arts, Culture, and Language*, Vol. 1 No. 2, 2025
- MOGHADDAM (Fiona), « L’intelligence artificielle bouleverse l’industrie du cinéma », *RadioFrance*, 26 mai 2022, consulté le 30 août 2025 : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/l-intelligence-artificielle-bouleverse-l-industrie-du-cinema-1230779>
- MOON (Ki Hoon), « AI takes centre stage as Bucheon Film Festival explores cinema’s future », *The Korea Herald*, 8 juillet 2025, consulté le 30 août 2025 : <https://asianews.network/ai-takes-centre-stage-as-bucheon-film-festival-explores-cinemas-future/>
- O’DONNELL (Dominic), *What is Artificial Intelligence (AI) and How Will it Affect the Creative Job Market ?* Article de recherche, Design for Animation, Narrative Structures and Film Language, Londres, Royaume-Uni, 2023
- OREL KOS (Silvana), « Introduction of Machine Translation into Audiovisual Translation Teaching », *ELOPE English Language Overseas Perspectives and Enquiries*, 21(1), juillet 2024, 185-208
- RUCĂREANU (Dan-Ștefan) et LĂZĂRESCU-THOIS (Laura), « THE IMPACT OF AI IN THE FIELD OF SOUND FOR PICTURE. A HISTORICAL, PRACTICAL, AND ETHICAL CONSIDERATION », *Concept*, 2 (29), 2024, pp. 112-128.
- TREES (Jacob), *Artistry in Flux : Navigating the Nuances of Generative AI’s Impact on Creativity in Art and Film*, Thèse, Communication Studies, Chico, États-Unis, 2024

YAMAZAKI (Asuka), « Digital replicas and democracy : issues raised by the Hollywood actors' strike », *Humanities and Social Sciences Communications*, 11, 2024

[s. n.], « Cinelytic Insights – 2024 American Film Market Special », *Cinelytic*, 31 octobre 2024, consulté le 30 août 2025 : <https://blog.cinelytic.com/october-insights-from-cinelytic-3/>

[s. n.], « Guillaume Esmiol : “ Le Marché du Film est au carrefour de la technologie et des talents, au service de la création et de la créativité “ », *CNC*, 13 mai 2025, consulté le 30 août 2025 : https://www.cnc.fr/cinema/actualites/guillaume-esmiol---le-marche-du-film-est-au-carrefour-de-la-technologie-et-des-talents-au-service-de-la-creation-et-de-la-creativite_2387893

[s. n.], « In pictures : Berlin round table asks how can indie films flourish at the global box office ? », *ScreenDaily*, 17 février 2025, consulté le 30 août 2025 : <https://www.screendaily.com/screen-network/in-pictures-berlin-round-table-asks-how-can-indie-films-flourish-at-the-global-box-office/5202046.article>

[s. n.], « Runway, Page d'accueil », *Université Pompeu Fabra*, consulté le 10 février 2024 : <https://www.upf.edu/en/web/rainfilmfest>

Entretiens personnels

AI.motion Film Festival (Milan, Italie), Vidéoconférence, 20 janvier 2025

- Flavio Pizzorno : Mathématicien, spécialisé aussi en informatique, cofondateur de l'association culturelle Neural Network, organisateur de AI.motion. Réalisateur d'un film IA présenté au Torino Film Festival.

- Pietro Lafiandra : Docteur en cinéma & nouvelles technologies (PhD sur les deepfakes et l'IA), cofondateur de Neural Network avec Flavio. Enseigne et organise ateliers/universités autour de l'IA.

- Elena Rubba : Étudiante en Master (cinéma, nouveaux médias, métavers), co-organisatrice du festival AI.motion, impliquée aussi dans des travaux universitaires.

AI Short Fest (Stanford, États-Unis), Vidéoconférence, 19 février 2025

- Jean-Peïc Chou : Doctorant aux États-Unis, spécialisé sur les outils d'aide à la création et la modélisation de la compréhension filmique. Ancien étudiant de l'École Louis-Lumière. Fondateur du AI Short Fest, et aussi impliqué dans des programmes au Busan Film Festival.

Austin AI Film Festival (Austin, États-Unis), Vidéoconférence, 15 janvier 2025

- Matisse Tolin : Cofondateur et Directeur Créatif (Creative Director). Ancien professionnel de l'industrie cinématographique à Los Angeles, créateur du site bestaifilms.com. Responsable curation, esthétique et programmation.

Czech AIFF (Prague, République tchèque), Vidéoconférence, 17 février 2025

- Odair Faléco : Designer UX brésilien, photographe et musicien, devenu cinéaste IA. Président du Czech International AI Film Festival (CAIFF) depuis la 2^e édition (2024). Fondateur du projet communautaire 01 ciné.

Public Health Film Society (Oxford, Royaume-Uni), Vidéoconférence, 22 janvier 2025

- Dr Uy Hoang : Médecin de santé publique. Cofondateur et actuel Président de la Public Health Film Society (charité basée au Royaume-Uni). Responsable de l'organisation du festival/compétition biannuelle.

Filmographie

APTER (Anna). */Imagine* [film] Nikon Film Festival. 2023

BLOCK (Hans) & RIESEWIECK (Moritz). *Eternal You* [film] Film Movement. 2024

BROOKER (Charlie). *Black Mirror : Bientôt de retour* [épisode de série] Netflix. 2011

BROOKER (Charlie). *Black Mirror : San Junipero* [épisode de série] Netflix. 2016

CAMERON (James). *Terminator* [film] Orion Pictures. 1984

CAMERON (James). *Terminator 2 : Judgment Day* [film] TriStar Pictures. 1991

COLUMBUS (Chris). *Harry Potter à l'école des sorciers* [film] Warner Bros. 2001

DARDEEN (Jean-Pierre) & DARDEEN (Luc). *Deux jours, une nuit* [film] Les Films du Fleuve. 2014

EDWARDS (Gareth). *Star Wars: Rogue One* [film] Lucasfilm. 2016

GARLAND (Alex). *Ex Machina* [film] Universal Pictures. 2014

JENSEN (Vicky) & ADAMSON (Andrew). *Shrek* [film] DreamWorks Animation. 2001

JONZE (Spike). *Her* [film] Annapurna Pictures. 2013

JONES (Jazmin). *Seeking Mavis Beacon* [film] Neon. 2024

LANG (Fritz). *Metropolis* [film] Universum Film (UFA). 1927

LAWTON (Sam). *Expanded Childhood* [film] Runway AI Film Festival. 2023

MO (Chan Wai). *Anima Possession* [film]. 2021

MYRICK (Daniel) & SÁNCHEZ (Eduardo). *Blair Witch Project* [film] Artisan Entertainment. 1999

NELSON (Jessey) & BARKER (Dani). *AI Artist* [film] Runway AI Film Festival. 2023

OSHII (Mamoru). *Ghost in the Shell* [film] Production I.G. 1995

SCHEI (Tonje Hessen). *iHuman* [film] UpNorth Film. 2019

SCOTT (Ridley). *Blade Runner* [film] Warner Bros. 1982

SILLEN (Peter). *Love Machina* [film]. 2024

SPIELBERG (Steven). *A.I. Intelligence artificielle* [film] Warner Bros. /DreamWorks. 2001

SPIELBERG (Steven). *Jurassic Park* [film] Universal Pictures. 1993

STANTON (Andrew). *WALL-E* [film] Pixar/Disney. 2008

SUCHERO (Sam) & ZUCHERO (Andy). *Love Me* [film]. 2024

WACHOWSKI (Lana) & WACHOWSKI (Lilly). *The Matrix* [film] Warner Bros. 1999