mAG nUm

2025-2026



Au-delà de l'écran

Plongez dans ce que les films ne montrent pas.

BUT INFO NUM

Édito

Le site de magnum
A découvrir
en scannant le qr code

« Le cinéma est un mélange parfait de vérité et de spectacle. »

François Truffaut, figure majeure de la Nouvelle Vague, ne croyait pas si bien dire. Aujourd'hui, impossible de séparer les films du monde qui les entoure. Le cinéma avance dans une époque traversée par l'urgence environnementale, les débats sur la place des femmes, les discriminations raciales et les grandes questions de société qui occupent l'espace public. Ces préoccupations influencent non seulement la manière dont les films sont faits, mais aussi la façon dont ils sont regardés, comment ils sont discutés, critiqués, parfois même contestés. Le cinéma ne flotte plus au-dessus du réel : il le reflète, il le bouscule, et il en subit pleinement les résonances.

C'est dans cet esprit que **MAGNUM 2026** consacre son dossier à l'**éthique**. Non pas une éthique abstraite, mais une éthique qui agit concrètement sur la création. Les récits changent de perspective, les équipes se diversifient, les studios repensent leurs pratiques, de l'impact écologique des tournages à la représentation à l'écran. Les mouvements récents ont renforcé cette prise de conscience : chaque image engage désormais une responsabilité, chaque choix de mise en scène porte un sens qui dépasse parfois la fiction. Cette transformation, parfois discrète, parfois assumée, redéfinit autant la production que la réception des œuvres.

Le reste du magazine vous emmène dans les coulisses, là où se fabrique la **magie des images**. Entre la lumière, les effets visuels, la création d'ambiances ou les systèmes d'immersion, les métiers techniques montrent un cinéma en évolution permanente. L'**intelligence artificielle** s'y installe également : elle reconfigure les méthodes de travail, fait émerger de nouvelles possibilités et oblige toute l'industrie à repenser ses réflexes.

Avec ce numéro, nous avons voulu montrer un cinéma qui change en même temps que le monde. Un cinéma plus conscient, plus observé, parfois plus fragile, mais toujours animé par la même ambition : raconter, surprendre, et toucher le spectateur.

Leia Banza

4 équipes, 1 formation

Groupe Print
Leia Banza
Nattan Boutin--leblanc
Louis Fortineau
Ngoc Thuy Tien Tran

Groupe Podcast
Emilie Branchereau
Emilien Dupic
Paul Louligi
Philippine Vilain

Groupe Web
Tim Dupart
Thomas Dupre
Lily Le Benoist

Groupe Com
Margot Chauveau
Marine Ledieu

Directrice de publication : Maryse Rizza
Directeur de la rédaction: Paul Lecat
Encadrants à la réalisation : Aurélie Ravon (Print), Marc Frèrebeau (Web), Louise Régent (Podcast)
Encadrants complémentaires : Delphine Clemenceau-Hindy (Droit), Nicolas Brard (Pratiques Collaboratives)
Réalisation : les étudiants d'INO3 Promo 2023-2026
Éditeur : IUT de Tours
Tirage : 350 exemplaires
Impression : Imprimerie Picsel
Bibliographie : scannez le QR code

Sommaire

Tendances

12 Le streaming
14 Quand les films se lisent et se jouent
16 Le nouveau visage de la critique
17 Prix du cinéma : un système opaque ?

Intelligence artificielle

24 L'IA fait son cinéma
26 L'arrivée de l'IA dans le monde du grand écran
26 Les différents enjeux éthiques dans le futur

Éthique

04 La part d'ombre du cinéma
05 Avant-propos
06 Séparer l'artiste de l'oeuvre
08 L'empreinte écologique d'un film
10 Animer sans effacer
11 Le cinéma, une affaire de genre ?

Immersion

18 Raconter le film par l'image
20 Fabriquer l'image
22 Technologies au cinéma
23 Musiques et sons

28 Nos recommandations de films
30 Notre casting



Dossier

Éthique : la part d'ombre *du cinéma*

Il était une fois, la grande histoire du cinéma. Celui-ci nous permet depuis maintenant plus de 2 siècles, de projeter en public un film sur un écran. Cet art aujourd'hui, et plus que jamais, façonne l'imaginaire collectif, et résonne avec les grandes questions de notre société.
L'**éthique** s'impose alors comme un nouveau scénariste incontournable.

© Freepik

Éthique

Avant-*propos*

Bien plus qu'une simple question de bienséance, la cinétique reflète les bouleversements de notre époque. Elle exige une transparence et une responsabilité totales, de l'écriture à la diffusion. L'art, en tant que **reflet de la société**, doit montrer ses préoccupations et ses valeurs.

La seule magie de la fiction et le glamour du spectacle, ici, ce sont les coulisses du réel qui sont passées au crible : le dossier que vous tenez entre les mains explore cette nécessité d'examiner la justesse des représentations de groupes minoritaires et la responsabilité de la chaîne de production face aux **enjeux sociaux**.

Comment le cinéma peut-il montrer sans trahir le sujet filmé, notamment dans le documentaire, où le pacte entre le filmeur et le filmé doit être redéfini en permanence ? Quel est le rôle de l'**Intelligence Artificielle** (IA), souvent représentée dans la création, et quels nouveaux dilemmes juridiques et moraux soulève-t-elle ? Et surtout, comment garantir que l'archive du présent, l'œuvre cinématographique soit traitée avec le "devoir d'attention" qu'elle mérite, alors que le regard du spectateur est de plus en plus sollicité et distrait ?

Ce dossier propose une plongée éclairée au cœur des paradoxes qui animent le septième art. En explorant l'altérité et la représentation, les implications politico-éthiques de la mise en scène, et les défis du cinéma, nous mettrons en lumière les créateurs et les initiatives qui redéfinissent ce que signifie "faire un film", en **pleine conscience**.

Ce voyage au cœur de la cinétique s'adresse à toutes celles et ceux qui souhaitent comprendre comment l'écran, jadis simple miroir, est devenu un puissant champ de bataille moral. Alors, installez-vous, le projecteur est sur l'éthique, et le débat ne fait que commencer. **Embarquez avec nous !**

Thomas Dupré


© Freepik


© frimufilms


© Freepik

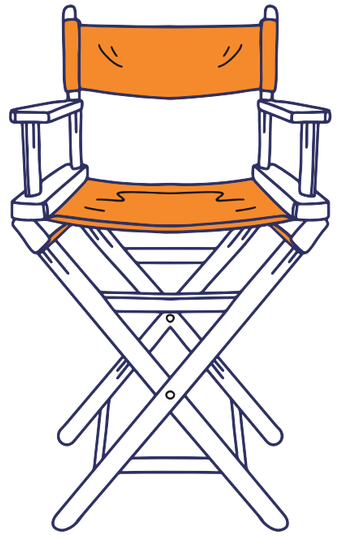

© DC Studio



Séparer l'artiste de *l'œuvre*

Un vieux débat bouleversé par l'ère numérique

La question de la séparation entre **l'œuvre** et son **créateur** traverse depuis longtemps le cinéma et les arts, mais les réseaux sociaux en ont fait un enjeu quotidien. En brouillant les frontières entre vie publique et vie privée, la culture numérique expose davantage les artistes et donne au public un rôle inédit dans la circulation des accusations, des soutiens ou des appels au boycott. Depuis **#MeToo**, les révélations se propagent instantanément et les réactions collectives se multiplient : un débat autrefois intellectuel est devenu un phénomène social en temps réel.



La dissociation comme refuge : défendre l'œuvre plutôt que l'artiste

Pour certains, il reste essentiel de **distinguer la valeur d'une œuvre des actes de son auteur**. L'idée, héritée de théories littéraires, repose sur le fait que l'interprétation appartient au public plus qu'au créateur. Le numérique renforce cette logique, les œuvres circulant et se réappropriant sans cesse. Les partisans de la dissociation redoutent aussi la rapidité émotionnelle des réseaux, qui peut entraîner jugements hâtifs et boycotts immédiats.

Refuser la dissociation : une exigence morale amplifiée par internet

À l'inverse, beaucoup estiment aujourd'hui qu'on **ne peut plus séparer l'homme de l'artiste**. Les réseaux sociaux offrent une tribune aux victimes et rendent visibles des situations autrefois étouffées. Dans ce contexte, célébrer l'œuvre d'un artiste accusé peut sembler une forme de complicité, d'autant que consommer une œuvre revient souvent à soutenir son auteur. Les plateformes, les commentaires et les contenus viraux relient désormais étroitement l'œuvre à son contexte. Certaines institutions s'adaptent : l'Académie des César, par exemple, a exclu de ses cérémonies les personnes mises en examen pour violences sexuelles.



Le cinéma sous pression : miroir numérique des contradictions sociales

Le cinéma cristallise ces tensions. La visibilité extrême des artistes transforme chaque révélation en événement instantané. Les plateformes et algorithmes modifient aussi la réception des œuvres, mêlant **considérations éthiques** et **popularité numérique**. Écoles, festivals et producteurs doivent intégrer cette nouvelle dimension où un scandale peut éclater et se diffuser en quelques heures.

Une décision individuelle… aux effets collectifs

Face à ces enjeux, chacun adopte sa propre position : dissocier, boycotter ou chercher un compromis. Mais à l'ère du clic, les choix individuels influencent algorithmes, visibilité, carrières artistiques et parfois décisions institutionnelles. L'acte de regarder ou de ne pas regarder devient ainsi un **geste culturel** aux répercussions collectives.

Leia Banza

L'envers du décor : l'empreinte écologique *d'un film*

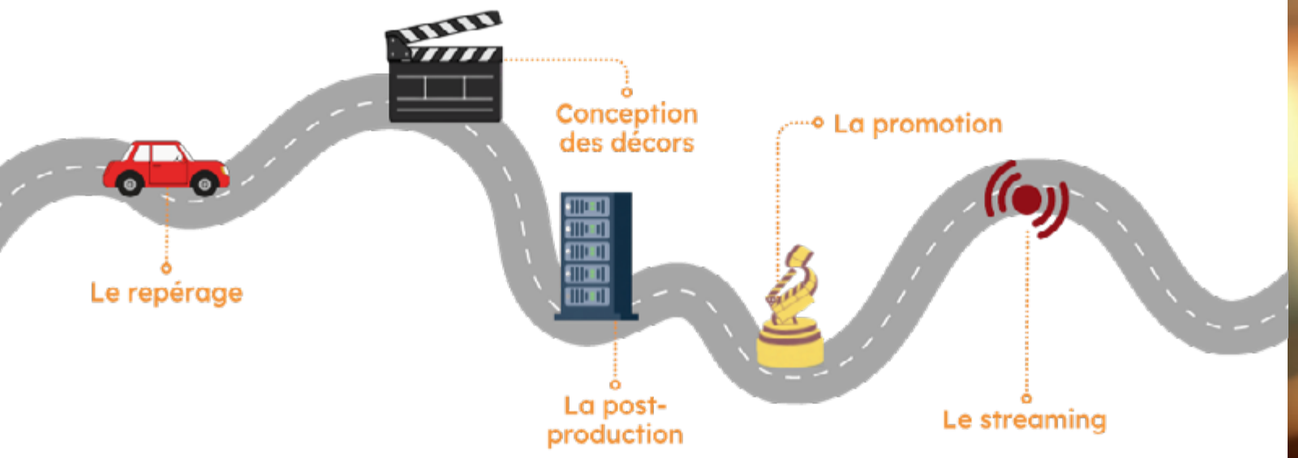


© Freepik

Le cinéma fait rêver, mais il pollue bien plus qu'on ne l'imagine. Chaque film suit un véritable **cycle de vie**, et chacune de ses étapes laisse une **empreinte écologique**.

Avant même le tournage, les équipes multiplient **les déplacements** pour repérer les lieux de tournage : voitures, avions, navettes… Les émissions commencent dès cette phase préparatoire. **La conception des décors**, souvent éphémères et peu réutilisés, pèse également lourd : certains décors monumentaux peuvent être construits pour une seule scène et détruits aussitôt, illustrant **le gaspillage matériel** de l'industrie.

Aujourd'hui, de plus en plus de productions cherchent à limiter cet impact. Les décors modulaires réutilisables, les matériaux recyclés, les repérages à distance ou la mutualisation des transports permettent déjà de réduire l'empreinte carbone.



Le tournage reste la phase la plus gourmande en énergie. Véhicules, générateurs, éclairages, déplacements des équipes : tout contribue à une consommation massive. **Les productions internationales** montrent particulièrement l'ampleur de la logistique nécessaire, avec transport de matériel, construction de décors et mouvements quotidiens de dizaines de techniciens. Même les tournages qui adoptent des éclairages plus économes continuent de générer une empreinte significative.

Une fois le tournage terminé, **l'impact continue**. La post production exige des heures de calcul informatique pour les effets spéciaux et le montage, tandis que la diffusion, qu'il s'agisse de festivals, d'avant-premières ou de streaming, ajoute encore à la facture écologique. Même si le numérique semble plus léger, il repose sur des infrastructures énergivores qui consomment beaucoup.

Heureusement, l'industrie du cinéma commence à évoluer de manière **concrète**. Certaines productions réduisent leurs déchets plastiques, limitent les déplacements, optimisent les éclairages et mutualisent costumes, accessoires et décors. Ces initiatives montrent que le cinéma peut continuer à faire rêver tout en regardant de plus près son empreinte environnementale.

Émilien Dupic

© Freepik



© FilmGrab - CM Kavanagh - Spider-Man: Across the Spider-Verse

Animer *sans effacer*

La place des groupes marginalisés dans le cinéma d'animation

Le cinéma est souvent vu comme un **miroir de la société**, mais contribue-t-il autant à façonner le monde qu'il prétend le refléter ? S'il peut donner la parole à certaines figures, il en laisse d'autres dans l'ombre. Les groupes marginalisés y sont fréquemment sous-représentés et cantonnés à des rôles stéréotypés ou secondaires, perpétuant des codes sociétaux comme le héros blanc masculin ou les personnages féminins réduits à des figures sexualisées. Les cultures non occidentales sont aussi souvent simplifiées et réduites à des clichés, les personnages asiatiques, par exemple, sont fréquemment limités au rôle du "génie".

Ces biais sont encore plus visibles dans l'animation, où chaque représentation de l'humain reflète un **choix artistique** ou un **biais culturel**. Cela interroge l'intention derrière l'accentuation de certains traits et les conséquences pour les jeunes publics, fortement exposés à ce format.

L'étude de Hugh Klein et Kenneth S. Shiffman - "Underrepresentation and Symbolic Annihilation of Socially Disenfranchised Groups ("Out Groups") in Animated Cartoons", 2009 - montre que seuls 8,7 % des personnages appartiennent à une minorité raciale, un phénomène qualifié "d'anéantissement symbolique", alors que leur présence réelle dans la société est bien plus importante. Dana Mastro ("Race and Ethnicity in US Media Content and Effects", 2017) souligne que ces images répétées, surtout dans un genre destiné aux enfants, influencent leur vision du monde : ceux issus de minorités peuvent avoir du mal à se sentir représentés, tandis que les autres intériorisent, sans même s'en rendre compte, des rapports de domination.

La technologie renforce parfois ces biais : certains logiciels d'animation ou modèles 3D reposent sur des données occidentales et des palettes "neutres" qui invisibilisent les diversités culturelles dès les premières étapes de la création.

Heureusement, les choses changent. L'industrie reconnaît désormais son influence, et certains films misent sur des représentations plus justes, comme **Spider-Man: Into the Spider-Verse** et **Across the Spider-Verse**, qui mettent en scène un héros afro-latino loin des stéréotypes.

Cette évolution n'est pas terminée, mais elle est essentielle. Possédant une réelle influence sur notre construction identitaire et notre rapport à l'autre, le cinéma a aujourd'hui le devoir d'offrir une représentation plus juste et enfin fidèle à la diversité du monde.

Philippine Vilain

© The Breadwinner - 00:07:32

Le cinéma, *une afffaire de genre ?*

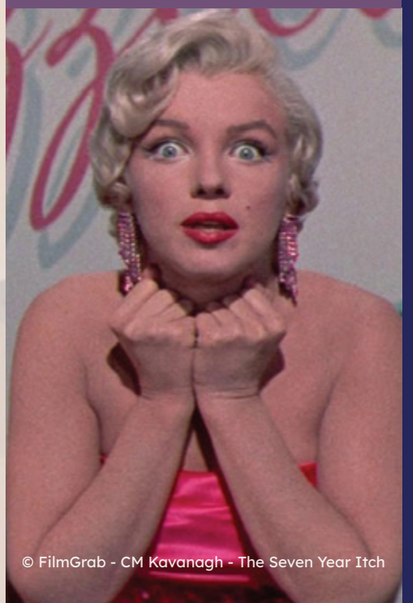


© Un Tango à Paris – 01:57:57

Bien qu'elles ne soient pas une minorité, les femmes, à l'écran comme derrière la caméra, subissent à la fois des inégalités, une sous-représentation, ainsi que **des violences physiques et psychologiques.** En 2017, après les révélations de plusieurs actrices sur les crimes sexuels du producteur Harvey Weinstein, le mouvement #MeToo appelle les femmes du cinéma à briser le silence face aux discriminations et violences subies. Très vite, il prend de l'ampleur et révèle au grand public une triste réalité : **être une femme** dans le milieu du cinéma, c'est souvent souffrir.

En réaction, le métier de coordinateur d'intimité, auparavant cantonné au théâtre, s'est développé dans le monde du cinéma afin de garantir la sécurité et le bien-être des acteurs lors de scènes sensibles. Mais malgré ces avancées, les violences sexistes et sexuelles envers les femme perssistent : leur parole est souvent remise en question et les débats autour d'agressions passées ressurgissent régulièrement. Lors d'une intervention à l'Université Paris-I-Panthéon-Sorbonne le 22 octobre 2025, le directeur de la Cinémathèque française a ainsi minimisé la scène de fellation tournée sans consentement de Maria Schneider dans **Un tango à Paris** (1972), affirmant qu'elle était un "symbole de liberté sexuelle", alors même que l'actrice avait témoigné de son traumatisme et des conséquences sur sa carrière. Cette affaire illustre la facilité avec laquelle la maltraitance peut être banalisée au nom de l'art, ainsi que le poids durable que des scènes sexuelles peuvent faire peser sur les actrices tout au long de leur vie.

Pour en savoir plus, consultez l'article **De la femme talenteuse à l'icône : la face cachée d'un "sex symbol"** sur le site web.



© FilmGrab - CM Kavanagh - The Seven Year Itch

Ces violences reflètent d'un regard masculin, communément appelé "male gaze", surreprésenté au cinéma, qui pèse autant sur les actrices que sur les spectatrices. Les rôles féminins restent souvent stéréotypés et secondaires. Le test de Bechdel, qui exige qu'un film comporte au moins deux femmes nommées ayant une conversation entre elles sur un autre sujet qu'un homme, met en lumière cette réalité : selon une étude allemande (2022), seuls **la moitié** des films les plus rentables des quatre dernières décennies le passent.

Par ailleurs, d'autres dynamiques propageant des idées préconçu sur les rapport entre homme et femmes. Par exemple, le scénario de la jeune et jolie femme qui tombe amoureuse du "monstre" renforce l'idée que la femme doit être douce et aimante, tandis que les hommes peuvent être aimés au-delà de leur apparence. Le scénario inverse est rare : à l'écran, le physique d'une femme n'est pas dissocié de sa personalité.

La place et l'image des femmes dans le 7ème art est donc encore à améliorer pour permettre à toutes de **se sentir représentées**.

Lily Le Benoist

Le *streaming*



Son rôle dans la production

Depuis quelques années, des plateformes comme Netflix, Disney+ ou Amazon Prime Video dominent largement le marché français du streaming, représentant plus de 90% des usages en 2025. Cette montée en puissance accompagne l'habitude croissante de **regarder des films à domicile**, grâce à des abonnements accessibles facilement via le web. Ainsi, un nouvel écosystème s'installe et vient s'opposer directement au modèle traditionnel des salles de cinéma, ce qui crée des tensions et une concurrence de plus en plus forte entre deux manières de consommer les œuvres.

D'abord, les plateformes sont devenues des acteurs essentiels du financement du cinéma. En effet, une législation européenne les oblige à investir dans la création locale. C'est ainsi qu'en 2023, Netflix, Disney+ et Prime Video ont versé **362 millions d'euros** pour soutenir la production audiovisuelle et cinématographique française. À lui seul, Netflix représente environ 70% de cette somme, ce qui confirme son rôle central dans l'écosystème. Ces investissements offrent en retour certains avantages aux plateformes, comme un accès plus rapide aux œuvres et une meilleure visibilité, tout en enrichissant leur catalogue.

Cette situation alimente également un débat politique important. D'un côté, certains défendent l'idée que ces plateformes soutiennent efficacement la création française et modernisent une industrie parfois jugée trop rigide. De l'autre, des entreprises étrangères créer une forme de dépendance croissante, capables d'imposer leurs propres règles économiques et éditoriales.

Ensuite, leur influence touche aussi la façon de créer les œuvres. Les formats évoluent : les séries se multiplient, les films deviennent parfois plus courts, et tout est pensé pour être vu facilement sur des écrans personnels. Cette logique transforme aussi notre façon de regarder les œuvres : le **"casual viewing"** se développe, c'est-à-dire un visionnage plus distrait, où l'on met en pause, on reprend plus tard ou on regarde en même temps qu'une autre activité. Cette évolution **influence** la manière dont les contenus sont écrits, rythmés et montés, et modifie certains codes artistiques, tout en ouvrant la voie à des projets innovants.

Enfin, cette nouvelle organisation crée un équilibre inédit. Comme les producteurs dépendent de plus en plus des investissements des plateformes, leur autonomie peut être fragilisée. Pourtant, ce système ouvre aussi de nouvelles portes : des films indépendants ou moins connus peuvent toucher un public mondial sans passer par la salle de cinéma. La frontière entre cinéma et audiovisuel devient plus de plus en plus floue. Cela transforme les parcours habituels de création et de diffusion.

Ainsi, le streaming n'est plus seulement un moyen de regarder des films : il influence profondément la production cinématographique, que ce soit sur le plan économique, artistique ou culturel.



Nos façons de consommer

Aujourd'hui, aller au cinéma devient de plus en plus fastidieux. Tandis qu'autrefois, choisir un film, se déplacer en salle et partager une projection avec d'autres spectateurs ou des amis, faisait partie d'une expérience unique et assez spéciale. Aujourd'hui, l'essor du streaming et des plateformes et les **nouvelles habitudes** du public transforment cette relation au cinéma.

Le streaming a profondément modifié la manière dont les films sont consommés. Désormais, un simple clic suffit pour accéder à une œuvre, n'importe où et à n'importe quel moment. Cette possibilité de regarder un film "à la demande" répond particulièrement aux habitudes des nouvelles générations, qui privilégient la rapidité et la flexibilité. Ainsi, la relation au cinéma devient plus **personnelle**.

Cependant, ces nouvelles habitudes de consommation ont des effets directs sur la fréquentation des salles. La richesse des catalogues et le coût relativement faible d'un abonnement poussent de nombreux spectateurs à privilégier le confort de chez eux plutôt que le grand écran. Pour faire face à cette baisse de fréquentation, les cinémas peinent à attirer le public perdu. Ils misent sur ce que le streaming ne peut pas reproduire pleinement : **l'émotion collective** et la puissance du **grand écran.** Le défi reste néanmoins majeur, car le public s'est habitué à un accès immédiat et illimité aux contenus.

Le streaming présente cependant un avantage majeur : il rend le cinéma beaucoup plus **accessible**. On peut découvrir des films étrangers, indépendants ou anciens, souvent absents des circuits traditionnels. Cette ouverture permet à un public large d'accéder à des œuvres qui n'auraient parfois jamais été diffusées en salle.

Cependant, cette accessibilité s'accompagne d'un **risque d'uniformisation**. Les plateformes mettent surtout en avant des contenus susceptibles de plaire au plus grand nombre, parfois conçus pour correspondre aux attentes de leurs algorithmes, plutôt qu'à une véritable intention artistique. Cette logique peut alors réduire la diversité des propositions, mais aussi rendre une partie de la production plus standardisée et centré sur un avis plutôt général.

Ainsi, même si le streaming facilite l'accès aux œuvres et apporte de nouveaux usages, il transforme profondément l'équilibre entre création, diffusion et fréquentation des salles. Le cinéma doit désormais s'adapter à ce modèle qui bouscule ses pratiques et redéfinit ses repères.

Marine Ledieu

Curieux·euse d'en savoir plus ? Scannez le QR code pour accéder au podcast !

Quand les films *se lisent et se jouent*



© GameBlast - Creative Commons - Star Wars Jedi Survivor

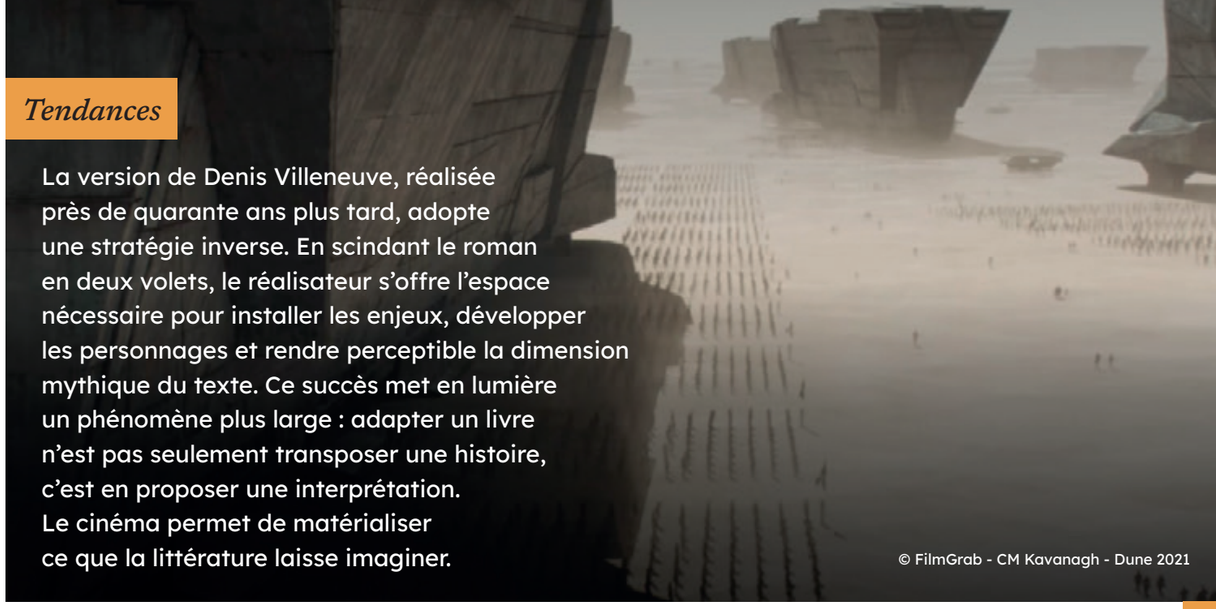
Adapter un livre à écran : un cas d'école

Une grande partie des succès du cinéma contemporain trouve son origine **dans la littérature**.
Les producteurs y voient un matériau narratif solide, un univers déjà construit et un public préexistant. Mais transposer un roman à l'écran reste un exercice délicat : il faut rendre une œuvre lisible visuellement **sans en perdre la substance**.
Dune en est l'exemple emblématique. Longtemps considéré comme "inadaptable", le roman de Frank Herbert pose un défi évident : complexité politique, dimension mystique, architecture narrative dense.

L'adaptation de David Lynch, sortie en 1984, en illustre les limites. Contrainte par un montage imposé et un format unique, elle condense l'intrigue au point d'en **perdre la cohérence**. Visuellement audacieux, le film ne parvient pourtant pas à restituer l'ampleur du récit d'origine.



© FilmGrab - CM Kavanagh - Dune 1984



La version de Denis Villeneuve, réalisée près de quarante ans plus tard, adopte une stratégie inverse. En scindant le roman en deux volets, le réalisateur s'offre l'espace nécessaire pour installer les enjeux, développer les personnages et rendre perceptible la dimension mythique du texte. Ce succès met en lumière un phénomène plus large : adapter un livre n'est pas seulement transposer une histoire, c'est en proposer une interprétation.
Le cinéma permet de matérialiser ce que la littérature laisse imaginer.

© FilmGrab - CM Kavanagh - Dune 2021

De la manette au cinéma

Pendant longtemps, les adaptations de jeux vidéo venaient des films du cinéma. Souvent, les films qui ont connu un franc succès au Box Office International proposaient des produits dérivés. **Star Wars** en est l'exemple le plus connu avec ses jeux vidéos Knights of the Old Republic, Battlefront, Lego Star Wars, The Force Unleashed… La saga a été adaptée à presque tous les formats possibles et sur toutes les consoles existantes. C'était pareil pour d'autres franchises comme Avatar, Spider-Man ou Alien, qui ont chacune eu leurs jeux vidéo dérivés.
Cette logique fonctionnait bien pour des univers déjà cultes, mais elle devenait plus compliquée quand il fallait faire l'inverse, c'est-à-dire adapter un jeu vidéo en film. Les années 90 et 2000 ont été marquées par **une série d'échecs** critiques et commerciaux : Super Mario Bros en 1993, ou encore les films Resident Evil, jugés décevants par les joueurs comme par la presse. Ces films avaient du mal à trouver un équilibre entre **respect de l'œuvre originale** et **logique scénaristique** propre au cinéma.

Mais depuis une dizaine d'années, la tendance s'est complètement **inversée.** Les jeux vidéo récents, plus narratifs et cinématographiques que jamais, ont ouvert la voie à des adaptations beaucoup plus abouties. Les jeux vidéo sont en réalité plus faciles à adapter en séries qu'en films, car le jeu vidéo raconte souvent une histoire longue, avec des personnages qui évoluent sur plusieurs heures. Un film de deux heures ne suffit pas toujours à tout raconter.
À l'inverse, une série, avec plusieurs épisodes, laisse plus de place pour développer l'univers, la narration et les émotions. C'est pour ça qu'aujourd'hui, quand on pense à une adaptation de jeu vidéo "au cinéma", on pense en réalité de plus en plus aux séries. **The Last of Us** en est l'exemple le plus frappant, avec Neil Druckmann, co-créateur du jeu, la série HBO a su capturer l'émotion, la tension et la profondeur psychologique de l'œuvre originale. Même logique pour des productions comme Arcane (venant de League of Legends), ou Cyberpunk : Edgerunners (de Cyberpunk 2077), qui ont surpris par la qualité de leur écriture, leur direction artistique et leur capacité à élargir l'univers d'origine et par leur succès critique.

Leia Banza & Tim Dupart

Le nouveau visage de la *critique cinéma*

La critique 2.0 : démocratie ou bazar ?

Le cinéma n'est aujourd'hui plus un club privé. Le web participatif a ouvert les vannes. Vous avez un téléphone ? Une connexion ? Une opinion ? Vous faites partie de la critique 2.0.

Votre ressenti est légitime.
De plus en plus de regards se posent sur chaque film, ce qui enrichit la discussion collective. Le cinéma n'est pas qu'une affaire de technique mais aussi une question de subjectivité. Ce qui vous touche, ce qui vous parle, ce qui vous fait vibrer a autant de valeur que l'analyse d'un expert. Parce que l'art existe pour être ressenti.

01

Le format rapide favorise l'instantané, pas l'analyse.
Un TikTok de 60 secondes vous donne une punchline, pas une argumentation. Dans cette avalanche d'avis express, la nuance est la première victime. Or, le cinéma est rarement noir ou blanc.

03

Les meilleures œuvres se défendent elles-mêmes.
Cette multitude de points de vue renverse aussi la hiérarchie habituelle. On l'a vu maintes fois : des films boudés à leur sortie, comme Blade Runner ou Les Évadés deviennent des classiques grâce à leur public. La masse des avis, étalée dans le temps, peut corriger l'erreur de jugement initial trop hâtif.

02

Le binaire ne peut pas expliquer l'art.
Pour un spectateur pressé, Rotten Tomatoes ou Metacritic semblent parfaits. Un coup d'œil et hop : vous savez si ça vaut le coup. Sauf que, le modèle Rotten Tomatoes repose sur un choix simple : positif ou négatif. Dans ce système, un "c'est pas mal, 6/10" et un "9.5/10" comptent tous deux comme un avis positif. En conséquence, un film facile à aimer peut obtenir un score parfait, tandis qu'une œuvre exigeante qui divise (mais qui est brillante) voit sa note chuter. Cette tyrannie du score binaire écrase les subtilités artistiques et peut même façonner la réputation d'un film de manière trompeuse.

04

Curieux·euse d'en savoir plus ?
Scannez le QR code
et continuez la lecture !

Tran Ngoc Thuy Tien

Prix du cinéma : un *système opaque* ?



Le paradoxe de l'hyper-visibilité

Alors que les cérémonies sont diffusées partout et commentées en temps réel, les récompenses cinématographiques restent étonnamment opaques. Derrière la mise en scène du tapis rouge, les mécanismes de sélection et de vote demeurent peu lisibles, marqués par des biais et des rapports de force. Comment expliquer cette opacité alors que l'industrie vit à l'ère de la transparence numérique ?



© Freepik

Vote digital : progrès et zones d'ombre

La dématérialisation du vote (screeners sécurisés, portails dédiés, process centralisés) a simplifié l'organisation. Mais elle soulève aussi de nouveaux risques : cybersécurité fragile, fracture numérique chez les votants les moins technophiles, et influence croissante d'algorithmes qui renforcent les tendances dominantes. Le numérique fluidifie le système… tout en créant de nouvelles opacités.

Big Data : la nouvelle stratégie des prix

La course aux nominations est devenue une campagne d'influence fondée sur les données. Les studios utilisent les analyses comportementales et des ciblages personnalisés pour orienter les votants les plus influents. Le prix récompense ainsi autant la meilleure stratégie de données et de communication que le mérite artistique. Une victoire booste instantanément la visibilité en ligne et ouvre l'accès à des budgets et salaires plus élevés.

Éthique : les réseaux sociaux comme révélateur

Les réseaux sociaux jouent désormais un rôle de contre-pouvoir. Le mouvement #OscarsSoWhite a exposé publiquement les manques de diversité et poussé les institutions à se réformer. Mais les algorithmes de présélection (basés sur des success stories peu diversifiées) risquent de reproduire les mêmes biais. Le numérique met en lumière les inégalités… mais peut aussi les amplifier.

Vers une transparence adaptée au numérique

Pour restaurer la confiance, certaines pistes émergent : recours à la blockchain pour un vote traçable et infalsifiable, montée des prix attribués par des communautés en ligne dont les règles sont publiques… À l'heure où l'industrie se digitalise, les récompenses doivent s'aligner sur les exigences de transparence, d'inclusion et de responsabilité qu'impose l'écosystème numérique.

Margot Chauveau

Raconter le film par *l'image*

Depuis les tout débuts du cinéma, la photographie ou plus exactement l'art de la cinématographie s'impose comme le **pilier visuel de la narration**. Loin d'être un simple outil technique, elle est le langage qui donne vie aux histoires, façonne l'atmosphère, crée le rythme et inscrit chaque œuvre dans un univers visuel unique.

Si vous observez la lumière, les couleurs, les ombres, les mouvements de caméra ou les cadrages, vous verrez que rien n'est laissé au hasard. Ces choix sont fondamentaux, c'est grâce à ces experts que chaque œuvre cinématographique possède sa propre esthétique, mais aussi que le spectateur perçoit, ressent et interprète les scènes. Autrement dit : dès qu'un film, une série, un documentaire ou même une vidéo narrative aspire à raconter quelque chose avec du sens et de l'émotion, la photographie entre en jeu.

Le directeur de la photographie collabore étroitement avec le réalisateur et les équipes artistiques pour définir le "look" du film. Ainsi, comprendre la photographie, c'est accéder à **la mécanique intime** de l'image filmée et saisir ce que le film vous raconte, bien avant les mots.

La couleur : un vecteur d'émotions

Comme en peinture, certaines gammes de couleurs complètent la scène, voire la mènent. Palettes, contrastes, ombres, intensités : rien n'est neutre. Chaque teinte transmet une émotion ou une ambiance, par exemple, le rouge pour la passion ou le danger, le bleu pour la solitude, le froid ou le calme.
Dans certains films, ces choix de couleurs deviennent des signatures visuelles. Une bonne couleur, bien placée, agit comme une musique : elle immerge et touche parfois plus que les dialogues.



© FilmGrab - CM Kavanagh - Blade Runner 2049

Un exemple marquant est **Blade Runner 2049**. Dans la séquence où le protagoniste erre dans l'ancienne Las Vegas, le film baigne tout l'écran dans une lumière orangée, poussiéreuse un orange-rouge, presque martienne, évoquant la désolation et la quête intérieure du héros.

Pour en savoir plus, consultez l'article **Les maîtres de la lumières : portraits de 2 directeurs de la photographie** sur le site web.



À l'inverse, les scènes urbaines futuristes sont baignées de néons bleus, violets ou roses, évoquant le froid, la technologie, l'artificialité.

© FilmGrab - CM Kavanagh - Blade Runner 2049

L'expression à travers les plans

Si la couleur crée l'atmosphère, le cadrage, la taille des plans et les mouvements de caméra structurent **la narration**. Chaque choix influence la relation entre le spectateur et les personnages ou l'environnement.

Un plan rapproché peut révéler l'émotion d'un visage, un plan large peut montrer l'isolement, une contre-plongée donne de la puissance, un plan en plongée suggère la fragilité. Le mouvement permet de créer du dynamisme, d'immerger le spectateur dans l'action, de l'accompagner ou de lui imposer une distance. Le rythme visuel naît également des plans : des plans longs et contemplatifs invitent à l'immersion, tandis que des plans courts et rapides transmettent urgence et tension.

L'exemple marquant, qui a remporté l'Oscar de la meilleure photographie en 2017, est **La La Land** de Damien Chazelle. Le film utilise de longs plans-séquences et des mouvements de caméra fluides pour accompagner les chorégraphies et créer une continuité presque musicale de l'image. La caméra danse avec les danseurs. Ces choix donnent au spectateur un sentiment d'élan, de liberté et d'optimisme, en parfaite cohérence avec le thème du rêve et de l'ambition. Ici, le plan devient un outil d'expression poétique : il ne montre pas seulement une scène, il traduit l'énergie intérieure des personnages et l'essence même du film.

Nattan Boutin--Leblanc

Extraits du film **La La Land**



© FilmGrab - CM Kavanagh



© FilmGrab - CM Kavanagh



© FilmGrab - CM Kavanagh



© FilmGrab - CM Kavanagh



© FilmGrab - CM Kavanagh

Fabriquer *l'image*

Histoire et évolution

C'est au tout début du cinéma, au début du XXe siècle, que George Méliès, réalisateur, acteur et illusionniste français, fait usage des **effets spéciaux** pour réaliser les premiers "films à trucs". Ces effets reprennent essentiellements des techniques issues de la photographique comme le fond noir, la surimpression, les caches ou encore le stop-motion afin de créer une animation, mais également du théatre avec les décors et les accessoires truqués. Peu à peu, notre réalisateur français est copié dans le monde entier, et ainsi le trucage devient une norme dans les techniques cinématographiques.

L'exemple le plus marquant de Méliès en matière d'effets spéciaux mécaniques est **"Le Voyage dans la Lune"**, réalisé en 1902. On y voit notamment une lune personnifiée, dont l'œil droit a reçu une "fusée-obus", contenant nos six savants astronomes qui découvrent la Lune et l'espace. Pour l'époque, c'est donc une réalisation qui est très en avance sur son temps, puisqu'elle diffuse à un nouveau public des images que l'on ne pouvait tout simplement pas voir auparavant.


© FilmGrab - CM Kavanagh - (Tron 1982)

Avec les progrès des ordinateurs au début des années 1980, les effets spéciaux ont énormément évolué grâce aux images de synthèse. Le terme "effets spéciaux" a alors laissé place à "effets visuels", abrégé en "VFX". Ces techniques ont permis l'apparition de nouveaux types de films : des live action mêlant images réelles et éléments animés, ou inversement des univers 3D/animés enrichis d'éléments réels, via fond vert/bleu.

On peut citer l'exemple de Tron, un film de science-fiction américain réalisé par Steven Lisberger qui est sorti en 1982.
Ce film est l'exemple le plus connu lorsque l'on parle des prémisses des effets visuels numériques. En effet, il présente un univers virtuel très impactant visuellement, avant même l'arrivée d'internet, des jeux vidéos, ou encore de la 3D.

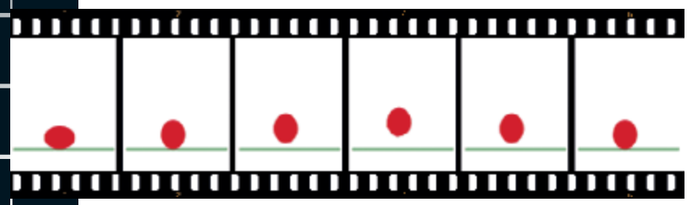
Exemples de VFX

À titre d'exemple, on peut citer différents types d'effets visuels permettant de mieux comprendre ce que l'on peut voir dans vos œuvres préférées. À noter aussi que ces effets ne sont pas exhaustifs, il en existe bien d'autres.


© FilmGrab - CM Kavanagh - (Docteur Strange)

La simulation sert à donner une physique particulière à des éléments dans une scène 2D ou 3D. Cette technique fonctionne grâce à un moteur physique, servant initialement à simuler des systèmes physiques, comme en mécanique des solides, ou en mécanique des fluides. L'un des moteurs les plus connus, notamment utilisé dans le jeu vidéo est PhysX, développé par AGEIA en 2005.

L'animation est un effet bien antérieure à toutes celles citées ici. Elle est d'abord utilisée à l'aide d'un folioscope, ou flip book en anglais, un petit carnet de dessins successifs, qui quand il est feuilleté, donne l'illusion d'animation. Cette illusion dépend directement du nombre d'images par seconde que prend l'animation.
Avec un taux d'image trop faible, l'illusion ne fonctionne pas, et ressemble davantage à de simples photos mises bout à bout sur un film.



Le compositing permet de fusionner deux images différentes ensemble afin d'en obtenir un plan unique. Cet effet visuel est énormément répandu dans les réalisations audiovisuelles, puisqu'il constitue la plupart des fonctions de base des logiciels de montage vidéo.

En effet, le montage se base sur la combinaison de plusieurs plans successifs aussi bien au niveau du temps qu'au niveau de la profondeur de l'image. La composition concerne donc globalement tout ce qui peut être calculé graphiquement par un ordinateur, avec des effets liés aux couleurs de l'image, à son ordre de superposition dans le logiciel, ou encore à l'opacité de chaque image.

Louis Fortineau

Technologies *au cinéma*

Salles immersives et home cinema



© Wikipedia

Dans ce qui contribue directement à l'expérience immersive d'un film, au-delà de son contenu, ce sont les technologies d'immersion en salle. Les salles de cinémas disposent de différentes technologies visuelles et sonores, visant à embellir l'expérience. Au fil du temps, ces dispositifs se sont perfectionnés pour rapprocher toujours davantage le spectateur de l'action, jusqu'à faire de la séance un véritable spectacle sensoriel.

Visuellement, on retrouve dans certaines salles des **écrans IMAX**, pour "Image Maximum". Ceux-ci permettent d'afficher des pellicules IMAX 70 mm, permettant ainsi de projeter une image de plus grande taille, avec une meilleure résolution. Cette même pellicule est projetée sur un écran IMAX prévu pour ce format, mesurant 22 mètres de large pour 16 mètres de haut. On en retrouve plus de **1300** dans le monde en 2017, dont **29** en France. L'IMAX s'est imposé comme une référence pour les productions spectaculaires, offrant une netteté et une profondeur rarement égalées, renforcées aujourd'hui par l'essor des projecteurs laser.

Au croisement des sens, on trouve des technologies comme les salles ICE des cinémas CGR, et la 4DX développée par CJ 4DPLEX, une organisation sud-coréenne. Les salles ICE sont pensées pour garantir un confort d'assise, un son immersif multicanal, accompagnés de grands écrans IMAX. Similaire à l'IMAX, la 4DX ajoute une dimension supplémentaire, en projetant notamment des gouttes d'eau, et des odeurs. Ces dispositifs cherchent à reproduire les **stimulations sensorielles** du film : vibrations, mouvements de siège, météo, vue panoramique avec des écrans latéraux ScreenX. Le film ne se regarde plus seulement : **il se vit**. Il existe aussi des technologies Dolby au cinéma : **Atmos** pour le son multidirectionnel qui diffuse du son depuis 5 ou 7 points de la salle, ce qui donne un son horizontal mais également vertical, et **Vision** pour donner à l'image des couleurs plus vivantes, une plus grande profondeur d'image, ainsi qu'une meilleure lumière. Ces solutions se concentrent davantage sur la qualité que sur la quantité d'effets, contrairement à la 4DX, afin de proposer une immersion de pointe. Ce genre de système peut aussi être installé chez soi, à l'aide de plusieurs enceintes et d'un écran certifiés Dolby Atmos et Vision.

Écrans IMAX, projection laser, multisensorialité et spatialisation sonore : les salles cherchent à offrir une expérience que le salon ne peut reproduire parfaitement. **Les sensations**, que nous ressentons déjà en regardant un film qui nous parle, ne s'en retrouvent que décuplées grâce à ces technologies numériques d'immersion.

Emilie Branchereau

Curieux·euse d'en savoir plus ? Scannez le QR code pour accéder au podcast !

Musique et *sons*

Le 4e art au service du 7e art



© Turntable Lab

Dans les films, l'audio joue un rôle très important. **La musique** expérience, améliore ou suggère l'ambiance d'une scène. Même lorsque les films étaient muets, les projections s'accompagnaient souvent de musiques jouées par un orchestre. Les films cultes sont souvent accompagnés de leur bande originale, tout aussi culte. Historiquement, le cinéma est depuis longtemps **lié à la musique**.

Dès 1990, le son traité numériquement commence à s'intégrer aux films. Si à cette époque de nombreux compositeurs continuent à travailler avec des orchestres symphoniques, certains se font une place à travers le numérique. Parmi ces compositeurs d'un nouveau courant, on trouve **Hans Zimmer**. Gladiator, Le Roi Lion, Pirate des Caraïbes : ils lui doivent leur musique iconique.

Dans l'industrie actuelle, le compositeur collabore étroitement avec le réalisateur ainsi qu'avec les monteurs son et image, afin de comprendre les intentions souhaitées pour chaque scène, et ainsi de réaliser une **maquette numérique**. Le champ des possibles est largement élargi, puisque les techniques sonores disponibles dépassent largement ce que permet un orchestre symphonique, offrant une meilleure


© pvproductions

Pour composer, il utilise des logiciels de musique assistée par ordinateur. Ces logiciels sont aujourd'hui la norme dans la composition pour le cinéma. Ils permettent également d'enregistrer, d'éditer et de mixer des morceaux directement sur ordinateur. La plupart s'appuient sur **la norme MIDI**, un protocole qui décrit les notes musicales d'un piano numériquement. C'est une manière universelle de contrôler des instruments virtuels. La quasi-totalité des musiques et des sons qui accompagnent les films sont désormais conçus et traités numériquement.

immersion dans le film. Cela rend également plus accessible le métier de compositeur, et permet de s'essayer plus facilement à la composition.

Aujourd'hui, **l'intelligence artificielle** s'invite elle aussi dans les processus de création, autant pour les effets spéciaux que pour l'exploration musicale. Mais malgré ces nouveaux outils, l'expertise humaine demeure indispensable pour donner sens, cohérence et émotion à la musique de film.

Emilie Branchereau

L'IA fait *son cinéma*

Intelligence artificielle

Définitions et mise en situation

Depuis plusieurs années, la tendance est à l'IA et le cinéma n'a pas été épargné. De la production aux recommandations, elle s'insère, de façon plus ou moins transparente, sur nos écrans.

Avant toute chose, afin de comprendre **l'impact de l'IA** sur le cinéma, il faut situer le sujet. Selon le Parlement européen, **l'intelligence artificielle** est définie comme un outil, utilisé par une machine, capable de "reproduire des comportements liés aux humains, tels que le raisonnement, la planification et la créativité". Dans les faits, ces intelligences artificielles répondent à des **problématiques** données par des humains selon une programmation, des demandes et des normes précises. Elles utilisent principalement des **algorithmes**, c'est-à-dire des suites d'instructions ou de règles logiques permettant à une machine d'effectuer des tâches spécifiques. Un algorithme peut être **simple**, comme une recette de cuisine ou **complexe** comme ceux utilisés pour le traitement d'images par exemple.

Il existe une multitude d'IA qui répondent chacune à des besoins spécifiques. La plus utilisée par le grand public est **l'IA générative**, elle génère du texte, des images, des vidéos ou encore du code (programmation informatique), en réponse aux requêtes des utilisateurs à partir de données collectées et traitées massivement. On retrouve aussi le **deep learning** (ou apprentissage profond), une branche de l'IA qui s'inspire du fonctionnement des réseaux de neurones biologiques. Le deep learning utilise alors des couches successives de neurones artificiels, pour analyser et apprendre à partir de grandes quantités de données, ce qui lui permet de reconnaître des motifs complexes comme des visages dans une image ou des émotions dans une voix. Ainsi, leurs capacités dépendent des **types de données** utilisés durant leur entraînement. En somme, elles apprennent à reconnaître des éléments et à les réutiliser de la façon la plus probable possible en fonction de la demande.



© Freepik

Cependant, leurs fonctionnement et entraînement sont relativement opaques et elles sont très énergivores, ainsi elles génèrent une multitude d'**enjeux éthiques** comme le droit d'auteur ou l'impact environnemental. D'autant plus que d'autres IA, capables de planifier des tâches, traiter des données ou de faire de prédictions, sont présents dans nos appareils électroniques du quotidien. Étant souvent équipés d'IA dites "embarquées", elles traitent des données en direct, sans passer par un réseau, afin de répondre à un besoin précis.

Son arrivée dans nos manières de consommer

Avant de faire son cinéma, l'IA a commencé par faire nos cinémas. En effet, via les sites de streaming, elle nous recommande les films les plus susceptibles de nous plaire via des mécanismes de plus en plus précis, mais de moins en moins transparents.

À travers des systèmes de recommandation, c'est-à-dire des ensemble d'algorithmes, ces IA utilisent nos données, ces **fameux cookies** que l'on acceptent sans regarder, pour connaître non seulement nos goûts, mais aussi nos habitudes de visionnage. Ainsi, plus vous interagissez avec une application ou un site, plus les recommandations seront précises et personnalisées.

Pour mieux comprendre comment fonctionne ces algorithmes, prenons le cas d'un site de streaming que nous connaissons tous : **Netflix**. C'est notamment grâce à son système de recommandation qu'il a réussi à créer et maintenir sa place de leader au sein d'un marché de plus en plus concurrentiel. À partir des données de ses utilisateurs, Netflix utilise l'IA afin de faire des analyses comportementales et du data clustering, c'est-à-dire qu'il regroupe automatiquement des groupes homogènes, appelés **clusters**, pour transformer un chaos d'informations en ensembles lisibles et exploitables montrant les comportement cachés de leur clients.

À partir de ces analyses, les recommandations se veulent pointus et cela fidélise grandement leurs clients.

Toutefois, face à cette hausse de la recommandation personnalisée dans le visionnage de films, faut-il revenir à la matérialité ? Tout comme les vinyles ont repris une grosse part du marché de la musique ces dernières années, il est légitime de s'attendre à ce que les cinéphiles prennent le même chemin. Bien que le marché de la vidéo physique demeure en baisse et que les entrées de cinémas vendus semblent suivre le même chemin, **la nostalgie** fait son chemin dans l'imaginaire des spectateurs. À Paris, JM Vidéo, le vidéo club mythique des vidéos "vidéoclub" de konbini à sorti la tête de l'eau après une campagne d'appel aux dons, close dimanche 30 novembre 2025, qui lui a permis de récolter 42.115 euros et a provoqué une "arrivée massive" de clients. Cet engouement autour de la potentielle fermeture d'un des derniers vidéo club Parisien démontre d'un attachement à ces lieux et d'une envie de les voir reprendre de l'activité.

Toutefois, le streaming et ses recommandations poussés par l'IA demeurent ancrés dans nos habitudes de visionnage avec une hausse du chiffre d'affaires de +13%. **Le marketing de la personnalisation** marche pour les consommateurs, même si certains le remettent en question, très peu de personnes l'abandonnent et la tendance semble s'accentuer dans les années à venir.

Thomas Dupré & Lily Le Benoist

Pour en savoir plus, consultez l'article **Quel avenir pour le 7ème art à l'ère de l'Intelligence Artificielle ?** sur le site web.

L'arrivée de l'IA dans le monde du *grand écran*

L'importance de l'acteur dans la réalisation au cinéma

Il y a encore quelques années, l'acteur était indispensable dans un film. Aujourd'hui, plusieurs techniques permettent de **remplacer sa présence** physique par une simple représentation numérique.

Curieux·euse d'en savoir plus ? Scannez pour découvrir d'autre pratique de l'IA

On peut citer l'usage d'hologrammes pour recréer des acteurs, comme Leia Organa dans Rogue One alors que Carrie Fisher était décédée. Dans Gemini Man, Will Smith a été rajeuni grâce au numérique pour adapter la narration. **Ce rajeunissement** utilise des algorithmes de deep learning capables d'analyser des milliers d'images afin de reconstruire l'apparence passée d'un acteur avec un réalisme impressionnant. Les IA actuelles vont encore plus loin avec la création de personnages entièrement synthétiques, appelés « meta-humans », capables d'émotions et de performances photo-réalistes.


© FilmGrab - CM Kavanagh - (Gemini Man)

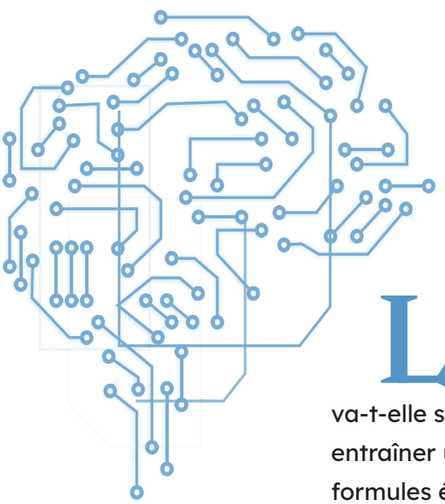
Dans le doublage, l'ancien problème de **désynchronisation des lèvres** est aussi corrigé par l'IA.
Elle ajuste le texte traduit pour qu'il corresponde mieux aux mouvements de bouche, tout en réalisant si besoin de légères modifications visuelles pour améliorer l'illusion.

L'impact sur le travail des techniciens

L'IA devient une aide majeure pour les techniciens, grâce à l'automatisation de la rotoscopie, autrefois un travail **long** et **manuel** consistant à détourer les acteurs image par image ; les algorithmes accélèrent désormais cette étape et libèrent les artistes pour des tâches plus créatives.

Elle optimise également le rendu 3D et le débruitage, réduisant des temps de calcul qui prenaient autrefois des jours, ce qui rend les animations et effets spéciaux de haute qualité **plus rapides**, **moins coûteux** et **plus accessibles**. De la prise de vue à la post-production, l'IA s'impose ainsi comme un outil central qui accélère et élargit les possibilités visuelles et techniques, tout en soulevant de nouvelles questions liées aux droits.

Les différents enjeux éthiques *dans le futur*



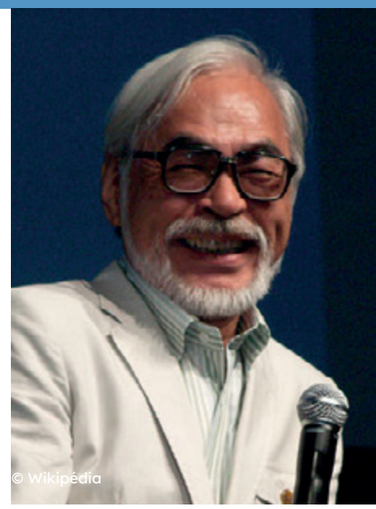
Après avoir exposé les applications concrètes de l'IA, il est crucial d'aborder les enjeux éthiques et légaux liés à son développement rapide.

La Créativité Augmentée vs la Standardisation

L'Intelligence Artificielle est en passe de redéfinir en profondeur les métiers de la création, du scénario à la performance des acteurs. Cette révolution soulève une tension centrale : l'IA va-t-elle servir de catalyseur à une créativité augmentée ou, au contraire, entraîner une inéluctable standardisation des œuvres en privilégiant les formules éprouvées ?

Le Défi des Droits d'Auteur et de la Paternité de l'Œuvre

L'enjeu légal majeur concerne la propriété intellectuelle, car les IA sont entraînées sur des œuvres existantes sans rémunération. Cette pratique est considérée comme **un vol artistique** par des créateurs comme **Hayao Miyazaki** (Studio Ghibli). Le statut de l'œuvre générée par IA reste flou : doit-on accorder le droit d'auteur à l'opérateur du prompt ou l'œuvre est-elle de domaine public ?


© Wikipédia

La Transformation des Métiers et les Tensions Sociales

L'IA pose un risque d'automatisation des métiers créatifs (comme les doubleurs), ce qui a déclenché les grèves à Hollywood. Les artistes demandent d'être rémunérés pour chaque utilisation de leur empreinte numérique, au lieu d'un paiement forfaitaire. Les syndicats luttent pour encadrer le statut de l'**acteur virtuel** et garantir qu'il ne remplace pas l'embauche d'acteurs réels. L'enjeu est de trouver un équilibre éthique qui préserve la valeur humaine face à l'efficacité technique.

Thomas Dupré

En supplément

FOCUS *Films*

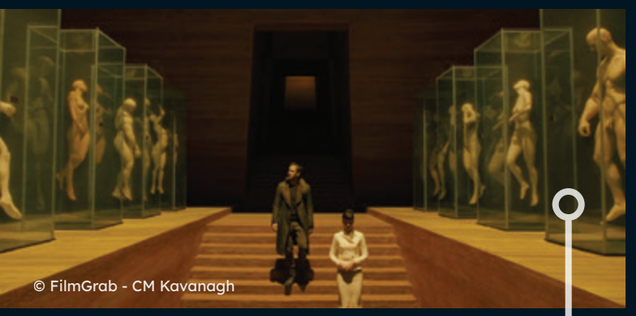
Un zoom sur des films, recommandées par la classe, qui font écho aux sujets explorés.



Gran Turismo

Neill Blomkamp, 2023

Adapté du jeu vidéo de simulation automobile du même nom, Gran Turismo suit l'histoire de Jann Mardenborough, un grand joueur de Gran Turismo, qui rêve de devenir pilote. Il participe donc à la GT Academy organisée par Nissan, afin de dénicher les pilotes de demain.



Blade Runner 2049

Denis Villeneuve, 2017

C'est à travers une musique iconique et un univers cyberpunk que vous suivrez l'agent K, un réplicant blade runner chargé de traquer les siens, qui finira par découvrir un secret susceptible de bouleverser l'équilibre entre humains et androïdes.

La Haine

Mathieu Kassovitz, 1995

La Haine (1995) de Mathieu Kassovitz dépeint une journée décisive dans la vie de trois amis de banlieue parisienne, incarnant les minorités du quartier : un Juif, un Noir et un Maghrébin. Le film offre un portrait réaliste et brut d'une jeunesse marginalisée, confrontée à l'ennui, à la discrimination et aux violences policières.



Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain

Jean-Pierre Jeunet, 2001



Amélie Poulain est une représentation originale et parfois idéalisée de la vie contemporaine à Paris dans le quartier de Montmartre. Véritable ode aux plaisirs simples de la vie, le film a été largement salué par la critique, avec des éloges pour, en autres, la performance de l'actrice Audrey Tautou, la cinématographie ou encore la bande originale.



Spider-man: Into the Spider-verse

Bob Persichetti, Peter Ramsey & Rodney Rothman, 2018

Spider-Man: Into the Spider-Verse suit Miles Morales, un adolescent de Brooklyn qui devient Spider-Man après la mort de Peter Parker de son univers. Le film est considéré comme innovant grâce à son animation ultra-stylisée mélangeant plusieurs techniques.

Au Revoir Là-haut

Albert Dupontel, 2017

Du fait divers au papier jusqu'au grand écran, Au Revoir Là-haut retrace une histoire touchante et dramatique tout en offrant aux spectateurs une représentation à la fois cru et romancée de la France de l'après-guerre.





Kill Bill

Queentin Tarantino, 2003

"La vengeance est un plat qui se mange froid" : tuer Bill et tous ceux qui l'ont trahie, c'est la vengeance à la lame bien aiguisée de La Mariée. Le jeu d'Uma Thurman, les plans et la bande-originale ne laissent pas indifférent. Signé Tarantino, vous avez forcément déjà vu, et surtout entendu des références au film sans même le savoir.

NOTRE CASTING



MAGNUM 2026

SITE WEB

www.2026.infonum-tours.fr

université de TOURS | IUT Tours Institut Universitaire de Technologie