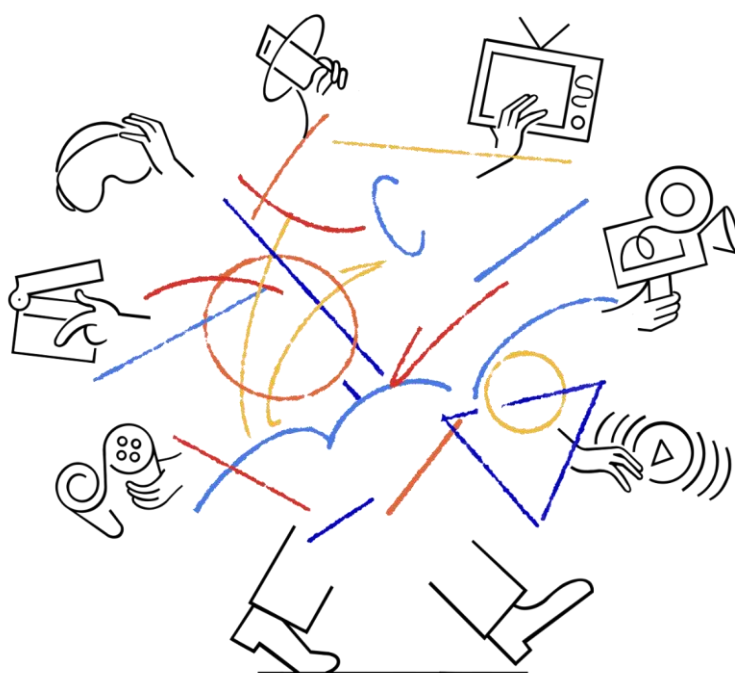


SOMMET LUMIÈRE

FORGER DE NOUVELLES ALLIANCES
POUR LE CINÉMA ET L'IMAGE ANIMÉE

Saint-Paul-de-Vence — 7 septembre 2026

*Co-présidé par M. Emmanuel Macron, président de la République
française, et M. Lee Jae-myung, président de la République de Corée*



Pierre Buttin — © 2026 CNC

Programme Provisoire / le 2 août 2026

Le Sommet Lumière réunit, pour la première fois à un tel niveau, les États et principaux acteurs des secteurs du cinéma, de la création audiovisuelle et du jeu vidéo, ainsi que des talents et organisations culturelles, venus des cinq continents, autour d'un enjeu commun : comment créer, partager et pérenniser la valeur de l'image animée au cours de la prochaine décennie ?

Reflet de la diversité des géographies et des expériences, le programme s'articule autour d'une conversation continue : une plénière d'ouverture qui en fixe le cap, quatre parcours thématiques qui approfondissent ses enjeux à travers les enjeux majeurs du secteur, puis une plénière de clôture tournée vers l'avenir. Chaque session vise à transformer une lecture partagée des défis en actions concrètes.

FORMAT

Les plénières rassemblent l'ensemble des participants. Les sessions se tiennent sous la forme de tables rondes animées par un modérateur, ouvertes à l'ensemble des délégations. L'ensemble de ces séquences sera disponible en ligne à l'issue du Sommet. Des bilatérales et autres échanges informels complètent ce programme.

PROGRAMME

8h30	— Arrivée à la Fondation Maeght et café d'accueil
10h15	— Mot d'ouverture
11h00	— Photo de famille
11h15	— Plénière d'ouverture (45 min)
12h30	— Sessions parallèles ou Bilatérales (45 min)
13h30	— Déjeuner
15h30	— Sessions parallèles ou Bilatérales (45 min)
16h30	— Sessions parallèles ou Bilatérales (45 min)
17h30	— Plénière de clôture (45 min)
18h30	— Cocktail de clôture

PLÉNIÈRE D'OUVERTURE

Repenser la valeur de l'image animée

Jamais nous n'avons passé autant de temps devant nos écrans. Pourtant, jamais nous n'en avons consacré aussi peu aux œuvres pour lesquelles ils ont été conçus. À mesure que les plateformes sociales accaparent une part croissante de notre attention, les lignes de fracture traditionnelles entre salle et streaming, télévision et numérique, ne suffisent plus à décrire la réalité du secteur. Dans le cinéma, l'audiovisuel et le jeu vidéo, l'enjeu est désormais de savoir si des œuvres exigeantes, porteuses d'une ambition artistique et éditoriale, peuvent encore faire reconnaître et préserver leur valeur dans un environnement où l'attention est devenue la ressource la plus convoitée. Car cette valeur n'est pas seulement économique : elle est aussi culturelle et démocratique.

1. Un tournant civilisationnel dans notre rapport aux images

L'image animée a profondément façonné le XXe siècle. Elle a offert à l'humanité, de façon inédite et à l'échelle du monde, une expérience partagée du réel, de la beauté et de l'altérité. Elle a permis à des milliards d'individus de regarder le monde à travers des références communes et de se sentir reliés au-delà des frontières. Mais la manière dont nous les découvrons, les regardons et les partageons s'est profondément transformée. Les œuvres pensées pour s'inscrire dans la durée se trouvent désormais en concurrence avec des flux d'images conçus pour capter l'attention et la retenir toujours davantage. Dans le même temps, les possibilités croissantes de manipulation fragilisent la confiance que nous accordons à ce que nous voyons. Le défilement sans fin des contenus peut enfermer chacun dans son propre univers plutôt que créer du lien, avec des effets désormais bien documentés sur le bien-être des plus jeunes et sur la cohésion de nos sociétés. L'urgence est d'aider les générations futures à reprendre la maîtrise de leurs écrans et à inventer, avec elles et pour elles, un nouveau rapport aux images.

2. Repenser la valeur à l'heure des nouveaux équilibres de l'image animée

La profusion des images n'a pas rendu plus facile le financement, la visibilité ni la pérennité des films, des séries et des jeux vidéo les plus ambitieux. Alors que les modèles historiques s'essouffent, que les modes de diffusion se diversifient et que l'attention du public devient une ressource de plus en plus disputée, l'ensemble de la filière doit recréer les conditions permettant aux œuvres d'être produites, de trouver leurs publics et de s'inscrire dans la durée. Cela suppose de repenser la répartition des risques, les modalités de partage de la valeur entre les différents acteurs de la chaîne et les responsabilités qui en découlent.

L'enjeu dépasse la seule préservation de la valeur économique des œuvres. Il est aussi de maintenir ce qui fonde leur singularité et leur importance dans la vie collective : leur contribution culturelle et leur rôle démocratique.

Quatre axes structurent la réflexion du Sommet en suivant le parcours des films, des séries

et des jeux vidéo : leur création, le financement des œuvres comme des entreprises qui les produisent, leur rencontre avec les publics, ainsi que les responsabilités qui incombent à l'ensemble du secteur.

AXE 1

— Les nouvelles frontières de la création

Comment les industries du cinéma et de l'image animée peuvent-elles s'approprier les évolutions technologiques afin d'ouvrir de nouveaux horizons créatifs, tout en garantissant la place des créateurs et la juste reconnaissance de leur contribution ?

SESSION — IA et image animée : construire les règles du jeu

L'image animée s'est construite au fil des nombreuses révolutions technologiques qui ont jalonné les 130 ans d'histoire du cinéma. L'intelligence artificielle n'est-elle qu'une étape supplémentaire de cette histoire ou constitue-t-elle une rupture d'une tout autre ampleur ? Cette session explorera les conditions dans lesquelles le secteur peut aborder cette mutation sans la subir : ni dans le refus systématique, ni dans l'adoption de modèles d'IA qui relèguent au second plan les créateurs, les artistes et les professionnels dont ils tirent leur valeur. Elle examinera les principes qui doivent fonder un cadre équilibré et pérenne : le consentement, la transparence, la rémunération et le respect de la propriété intellectuelle. Elle s'intéressera également aux alliances, aux instruments de régulation et aux mécanismes économiques susceptibles de faire de l'IA un outil au service de la création humaine plutôt qu'une force qui en affaiblit les fondements.

SESSION — Creator Economy, la maturité d'un écosystème de talents

Pendant longtemps, l'industrie du cinéma et de l'image animée a observé la Creator Economy sans vraiment savoir quelle place lui accorder. Ce temps est révolu. Des créateurs qui ont construit leur savoir-faire et leur audience en ligne s'imposent aujourd'hui au box-office, tandis que les talents comme les propriétés intellectuelles circulent désormais dans les deux sens entre les plateformes numériques et les industries traditionnelles de l'image. Dans les marchés où les filières de production et de distribution restent peu développées, la création en ligne tend également à devenir une voie d'entrée majeure vers les métiers et les industries de l'écran, davantage qu'une simple alternative.

SESSION — Créer avec son public : bâtir une communauté autour du jeu vidéo

Le modèle traditionnel d'édition du jeu vidéo, où le développement se fait loin des publics et où la promotion ne débute qu'à l'approche de la sortie, montre aujourd'hui ses limites. Avec l'essor de l'autoédition, les créateurs doivent désormais faire émerger leur public en même temps qu'ils développent leur projet : fédérer une communauté, gagner sa confiance, recueillir ses retours, susciter l'attente et transformer les premiers soutiens en ambassadeurs. Cette session examinera ce que l'industrie du jeu vidéo peut apprendre du cinéma et de la télévision pour faire connaître les œuvres dans la durée, créer un lien fort avec les publics et accompagner leur engagement au fil du temps. Elle s'interrogera également sur la manière dont le jeu vidéo et les autres formes d'image animée peuvent repenser ensemble leur relation aux publics dans un environnement où l'attention se disperse toujours davantage entre plateformes, écrans et formats.

SESSION — A qui revient la décision créative ?

Les films et les séries naissent d'une vision créative portée par des auteurs, réalisateurs et showrunners. Cette vision se développe toutefois au sein d'un écosystème où interviennent de nombreux acteurs : producteurs, studios, plateformes, diffuseurs, investisseurs... Dans certains systèmes juridiques, réalisateurs et scénaristes sont reconnus comme les auteurs de l'œuvre et les réalisateurs tirent de cette qualité un pouvoir de décision sur la version définitive du film ; dans d'autres, le final cut demeure une prérogative purement contractuelle. Mais le pouvoir de décision artistique ne se joue pas seulement au montage final. Il s'exerce tout au long du processus : développement, casting, financement, production, marketing ou encore distribution. À chaque étape, qui tranche ? Qui a le dernier mot ? Et quelle marge de décision reste-t-il alors au scénariste, au réalisateur ou au showrunner ? Cet atelier explorera la place de l'auteur dans l'ensemble de la chaîne de décision et la manière dont peuvent s'articuler vision créative et responsabilités partagées, sans sacrifier la singularité d'une œuvre.

SESSION — Piratage : une course contre la montre à l'échelle mondiale

Le piratage a toujours évolué plus vite que les dispositifs destinés à le combattre. Mais aujourd'hui, libéré de nombreuses contraintes réglementaires et porté par les mêmes technologies qui transforment l'industrie, il progresse à une vitesse inédite. Pour l'ensemble de la filière, agir efficacement à grande échelle n'est plus seulement une question de performance : c'est une condition essentielle à la préservation des équilibres sur lesquels repose l'industrie. Cette session s'attachera à dégager les leviers juridiques, technologiques et opérationnels d'une réponse mondiale plus coordonnée, depuis le partage de renseignements et l'action transfrontalière jusqu'aux responsabilités des différents intermédiaires de l'écosystème numérique.

AXE 2

— Financer l'ambition créative, partager la valeur

Quels nouveaux modèles de financement, partenariats et mécanismes de partage des risques peuvent favoriser l'émergence et la pérennité d'œuvres ambitieuses dans un marché mondial fragmenté ?

SESSION — Les nouvelles équations financières de la production

À mesure que les modèles traditionnels de financement sont mis sous pression, les productions les plus ambitieuses doivent s'appuyer sur des sources de financement plus nombreuses et plus diversifiées. Préventes, incitations fiscales, gap financing, minima garantis des distributeurs et investissements des diffuseurs ou des plateformes demeurent essentiels, mais ils ne suffisent plus. Ils doivent de plus en plus être complétés par de nouvelles formes de financements privés et publics. De nouveaux acteurs prennent désormais place dans l'écosystème du financement : fonds d'investissement, family offices, marques et partenaires stratégiques. L'enjeu ne consiste plus seulement à réunir les budgets nécessaires à la réalisation d'une œuvre, mais aussi à donner aux producteurs la capacité de se projeter dans la durée et de développer des entreprises solides. Cette évolution suppose également de renforcer les capacités de financement locales et de mobiliser davantage de capitaux dans les marchés émergents, afin que la valeur créée puisse non seulement être levée à l'échelle internationale, mais aussi demeurer sur les territoires et y être réinvestie. Cette session abordera les nouvelles combinaisons de financement susceptibles de mieux répartir les risques, de soutenir l'ambition créative et de renforcer durablement les œuvres comme les entreprises.

ATELIER — Le soutien public, valeur d'avenir

Le soutien public aux industries du cinéma et de l'image animée repose sur une conviction : l'image animée n'est pas un bien comme les autres, et le marché ne peut à lui seul produire toute la diversité, la richesse et l'ambition d'œuvres dont une société a besoin pour se voir, se comprendre et se raconter. A l'échelle régionale, nationale comme internationale, l'action publique a toujours investi là où le marché n'allait pas forcément : pour faire émerger de nouvelles voix, permettre la prise de risque, préserver les œuvres ou encore soutenir la recherche, les compétences et les infrastructures qu'aucun projet ne peut financer seul. Il ne s'agit pas de penser une rivalité entre public et privé, mais plutôt une complémentarité. Pour autant, l'équilibre entre les deux évolue, de même que les responsabilités que chacun est le mieux à même d'assumer. Cette session s'interrogera sur les conditions d'un soutien public plus agile, plus étroitement articulé avec les besoins de l'industrie et davantage

concentré sur les domaines où son effet d'entraînement peut être décisif, au service de la valeur de long terme dont dépend l'avenir du secteur.

SESSION — Du local au global : nouvelles perspectives au service d'une valeur partagée

À l'heure où les frontières géographiques comme celles des plateformes deviennent de plus en plus perméables, les histoires les plus ancrées dans une culture, une langue ou un territoire sont souvent celles qui trouvent l'écho le plus universel. Comment bâtir un écosystème international fondé sur des échanges équilibrés, où la vitalité de la création locale et la puissance des réseaux mondiaux se renforcent mutuellement plutôt que de s'opposer ? Cette table ronde mettra en lumière les conditions d'un cercle vertueux entre circulation mondiale des œuvres et enracinement local de la création : réinvestissement dans les écosystèmes de production, soutien aux talents, partage de l'expertise et enrichissement de la diversité culturelle à l'échelle internationale. Réunissant des acteurs majeurs de l'audiovisuel issus de différents marchés, elle s'attachera à identifier des pistes concrètes en matière de coproduction internationale, d'investissement conjoint et de développement des talents, afin de construire les conditions d'une prospérité durable pour l'ensemble du secteur.

SESSION — Diffuseurs et streamers : l'heure des alliances

Pendant plus d'une décennie, diffuseurs et plateformes se sont disputé l'attention des mêmes publics. Aujourd'hui, leurs intérêts convergent de plus en plus. Si l'audience de la télévision linéaire recule dans de nombreux pays, les forces qui ont longtemps fait son succès n'ont pas toutes trouvé leur équivalent dans l'univers numérique. Dans le même temps, diffuseurs et plateformes se rapprochent dans la production, le financement et la circulation des séries, en associant l'ancrage des écosystèmes créatifs locaux à une capacité de rayonnement international. Chacun dispose d'atouts que l'autre ne possède pas : la puissance commerciale, les programmes en direct et la proximité avec les publics nationaux pour les diffuseurs ; la donnée, la personnalisation et l'agilité des usages et des produits pour les plateformes. Cette session s'intéressera aux partenariats, aux offres et aux modèles économiques que cette convergence est susceptible de faire émerger.

AXE 3

Repenser la relation avec les publics

Comment l'industrie peut-elle recréer les conditions permettant aux œuvres de rencontrer leurs publics, de créer de la valeur et d'avoir un impact durable ? Cette question se pose avec une acuité particulière dans des régions comme l'Afrique subsaharienne et l'Asie du Sud, où la conquête de nouveaux publics dépend encore du développement des infrastructures physiques, audiovisuelles et numériques nécessaires à la circulation des œuvres.

SESSION — L'exclusivité en salle : une première fenêtre essentielle

Après des années de réduction des fenêtres d'exploitation, l'exclusivité en salle retrouve toute sa pertinence comme levier d'attention, de rayonnement culturel et de création de valeur dans la durée. Une sortie en salles ne se résume pas aux recettes du box-office : elle transforme une œuvre en événement, renforce sa visibilité et soutient sa trajectoire dans l'ensemble des fenêtres d'exploitation qui suivent. Cette session réunira exploitants, distributeurs, studios et plateformes autour d'une même question : pourquoi l'exclusivité en salle revient-elle au premier plan et comment peut-elle contribuer à créer davantage de valeur pour l'ensemble de la filière ?

SESSION — Qui choisit ce qu'on regarde ?

La découvrabilité des œuvres constitue un enjeu de souveraineté culturelle qui ne peut reposer sur les seuls algorithmes. Les systèmes de recommandation se sont imposés comme des intermédiaires essentiels, aidant chacun à s'orienter au sein d'une offre de contenus sans précédent grâce à des mécanismes de personnalisation toujours plus sophistiqués. Ce pouvoir de prescription mérite autant d'attention que les technologies qui transforment cet écosystème. L'enjeu est ici décisif : préserver la pluralité des voix grâce auxquelles les œuvres sont créées, découvertes, discutées et désirées.

SESSION — Changer d'échelle : le cinéma indépendant à la conquête du monde

Le public est de plus en plus attiré par les œuvres singulières et les voix originales. Dans un marché mondial dominé par quelques blockbusters et par les grandes plateformes, le défi n'est plus seulement de produire des films différents, mais de leur donner la visibilité, le rayonnement et la durée nécessaires pour trouver leur place, au-delà de leur territoire d'origine. Comment permettre à davantage de films indépendants de circuler à l'international sans diluer ce qui fait leur singularité ? De nouvelles stratégies en matière de

droits, une meilleure coordination des sorties, le partage des données d'audience, un renforcement des passerelles entre festivals et marchés ainsi que de nouvelles formes de coopération entre producteurs, vendeurs internationaux, distributeurs et exploitants pourraient ouvrir la voie. Au cœur des échanges : la manière dont le cinéma indépendant peut gagner en ampleur sans renoncer à son identité, développer sa présence d'un territoire à l'autre et transformer des succès isolés en trajectoires durables auprès des publics du monde entier.

SESSION — Distribution et exploitation : un nouveau pacte au service des œuvres

La distribution des films demeure entravée par des déséquilibres structurels : accès concentré aux écrans et aux moyens de promotion, répartition inégale des œuvres entre les salles et les territoires, calendriers de sortie dominés par un nombre limité de grandes productions. De nombreuses œuvres peinent à trouver leur public, tandis que les spectateurs n'ont pas toujours accès aux œuvres qu'ils souhaitent voir. Qu'il s'agisse de marchés saturés ou de territoires où les écrans restent rares, l'accès aux œuvres demeure inégal. Cette session s'intéressera aux leviers susceptibles d'améliorer la distribution des œuvres : planification des sorties, partage des données, engagements de programmation et accès aux écrans. L'objectif est de permettre à une plus grande diversité de films de trouver leur public, de mieux circuler d'un territoire à l'autre et de créer une valeur durable.

SESSION — Faciles à critiquer, impossibles à remplacer : repenser la place des festivals

La critique est aisée mais l'art est difficile... À l'heure où les œuvres peinent à être découvertes, financées, vendues et vues, les festivals demeurent l'un des derniers espaces où elles peuvent être sélectionnées, célébrées, débattues et vécues collectivement. Pourtant, leur rôle ne peut plus être considéré comme acquis. Alors que les séries ont développé leurs propres rendez-vous et que les médias interactifs et numériques sont confrontés à des enjeux comparables de visibilité et de légitimité, le modèle festivalier s'étend déjà bien au-delà du seul cinéma. Cette session s'interrogera sur ce que les festivals sont seuls à pouvoir offrir, sur les moyens de renouveler leurs publics et de préserver leur indépendance, ainsi que sur les évolutions nécessaires pour qu'ils demeurent des moteurs de découverte et de circulation des œuvres.

AXE 4

— Une industrie à la hauteur de ses promesses

Que doivent préserver, transformer et transmettre les industries du cinéma et de l'image animée pour continuer à mériter la confiance des publics ?

SESSION — Sauver le patrimoine cinématographique mondial : l'urgence d'agir

Une large part du patrimoine cinématographique mondial reste encore aujourd'hui à identifier, préserver et transmettre. Les collections conservées dans de nombreuses régions d'Afrique, d'Asie, d'Amérique latine et du Moyen-Orient sont particulièrement menacées par la fragilité des supports, l'insuffisance des moyens de conservation, le vieillissement des infrastructures et la disparition progressive des savoir-faire techniques. La perte de ces œuvres effacerait une part de notre mémoire commune et priverait les générations futures de l'accès aux images à travers lesquelles les sociétés se sont représentées et ont donné sens à leur histoire. Comment engager, à l'échelle mondiale, une mobilisation à la hauteur de l'urgence, tout en s'appuyant sur les compétences et l'expertise locales ? Cette session abordera les moyens d'identifier, de préserver et de rendre accessibles les collections les plus menacées.

SESSION — Des tournages plus sûrs, des récits plus riches : pourquoi la parité est essentielle

L'égalité entre les femmes et les hommes, la prévention des violences et du harcèlement ainsi que l'engagement de l'ensemble des acteurs de la filière s'imposent désormais comme des exigences majeures pour un secteur à la croisée de la création et de l'industrie. Les enjeux sont non seulement organisationnels, mais aussi artistiques : une industrie qui ne donne pas toute leur place aux femmes se prive d'une part essentielle des regards et des expériences qui nourrissent la création. À travers les politiques mises en œuvre, les dispositifs d'incitation et les engagements pris par les professionnels, cette session abordera les défis encore à relever, mettra en lumière les pratiques les plus prometteuses et montrera comment une plus grande égalité peut renforcer à la fois la crédibilité du secteur et la diversité des récits portés à l'écran.

SESSION — Où sont les jeunes ? Ouvrir l'industrie à une nouvelle génération de décideurs

Renouveler les publics est une priorité stratégique. Assurer le renouvellement de l'industrie elle-même l'est tout autant, et ces deux objectifs se nourrissent l'un l'autre. Pourtant, les industries de l'image, qui s'inquiètent de leur difficulté à toucher les nouvelles générations, n'ont pas toujours consenti les investissements nécessaires pour les accueillir et les accompagner. Dans un marché en contraction, marqué par des parcours professionnels de plus en plus incertains, le secteur doit faire face au coût de la formation, à la raréfaction des

premiers emplois, à la concentration des réseaux professionnels et aux nombreux obstacles qui conditionnent l'entrée dans les métiers, les possibilités d'évolution et la pérennité des carrières. Cette session s'interrogera sur les moyens de faire de l'éducation et de la formation un investissement collectif dont l'industrie ne peut se passer, plutôt qu'une charge supportée par quelques acteurs seulement. Elle examinera également comment ouvrir davantage les voies d'accès à la profession afin que les récits de demain soient portés par une génération appelée à les écrire autant qu'à les vivre

SESSION — Liberté de création : un droit universel, une protection inégale

La liberté de création est au cœur de la diversité de l'image animée. Universellement proclamée, elle demeure pourtant inégalement protégée. Partout dans le monde, des créateurs sont confrontés à la censure, aux intimidations, aux représailles, à l'emprisonnement ou à l'exil. Les menaces ne viennent pas seulement des régimes autoritaires. L'accès au financement, à la distribution ou aux grands marchés peut aussi s'accompagner de contraintes implicites sur les récits jugés acceptables et sur celles et ceux qui sont autorisés à les porter. Les dispositifs de protection restent fragmentés et interviennent souvent trop tard, lorsque les créateurs sont déjà en danger. Cette session s'attachera donc à définir les conditions d'une protection effective : des réseaux d'alerte capables d'agir avant que l'exil ne devienne inévitable ; des lieux d'accueil permettant de continuer à créer, et non simplement de trouver refuge ; des soutiens financiers et juridiques garants de la visibilité et de l'indépendance des créateurs ; enfin, des mécanismes de protection suffisamment adaptés pour que la défense d'un artiste ne contribue pas elle-même à accroître les risques auxquels il est exposé.

SESSION — Création et démocratie : ce qui nous unit

Dans un contexte marqué par les conflits, la fragmentation des sociétés et la défiance à l'égard des institutions démocratiques, il peut être tentant de considérer l'information comme essentielle et la création comme secondaire. C'est une fausse opposition. Les démocraties ont besoin de faits fiables. Mais lorsque les espaces de dialogue et d'expérience communs se réduisent, les faits ne suffisent pas à eux seuls à faire tenir une société ensemble. Information et création remplissent des fonctions distinctes mais indissociables : l'une nous aide à comprendre ce qui se passe ; l'autre nous aide à comprendre ce que cela signifie pour nous. Par les récits, les émotions, les personnages et les images qu'elles donnent à partager, les œuvres nous apprennent à voir, à ressentir et à imaginer ensemble. Elles nous ouvrent à d'autres expériences de vie, nourrissent notre représentation d'un monde commun et préservent notre capacité à l'empathie comme au débat. La création n'est pas un simple prolongement de la vie démocratique : elle en constitue l'un des fondements.

PLÉNIÈRE DE CLÔTURE

L'éducation aux images, un apprentissage fondamental pour le XXI^e siècle

Les industries du cinéma et de l'image animée ont contribué à façonner la civilisation de l'image dans laquelle nous vivons. Elles peuvent aujourd'hui contribuer à retisser notre rapport aux images. Les défis auxquels elles sont confrontées sont aussi ceux de nos sociétés. À mesure que l'attention se fragmente, les espaces communs où nous regardons, ressentons et débattons ensemble tendent eux aussi à se réduire. À l'heure où les images semblent moins capables de rassembler et sont de plus en plus souvent utilisées pour diviser, l'avenir de ces industries passe par une réaffirmation de leur rôle dans la société. Donner davantage de pouvoir à la jeune génération, c'est lui permettre de mieux comprendre et maîtriser les images qui l'entourent : apprendre à s'orienter dans un flux ininterrompu de contenus, reconnaître les œuvres qui s'inscrivent dans la durée et comprendre que leur valeur est à la fois économique, culturelle et démocratique.

À l'ère des flux infinis et d'une consommation des écrans toujours plus passive, l'éducation aux images est devenue un apprentissage essentiel. Elle développe l'esprit critique, nourrit la curiosité culturelle et favorise un rapport plus actif et plus éclairé aux écrans. Elle constitue aussi l'un des investissements les plus importants pour l'avenir de la filière. Former les publics de demain suppose de donner aux jeunes les outils, l'envie et les occasions de découvrir des œuvres ambitieuses. La plénière de clôture marquera le lancement d'une initiative internationale d'envergure visant à faire de l'éducation aux images une ambition universelle. Elle entend soutenir le développement de programmes nationaux adaptés aux différents contextes culturels, éducatifs et technologiques, tout en favorisant le partage des méthodes et des expériences développées à travers le monde.

Initiative du Président de la République française, le Sommet Lumière, placé sous l'autorité du ministère de la Culture et du ministère de l'Europe et des Affaires étrangères, est organisé par le CNC, Centre national du cinéma et de l'image animée.