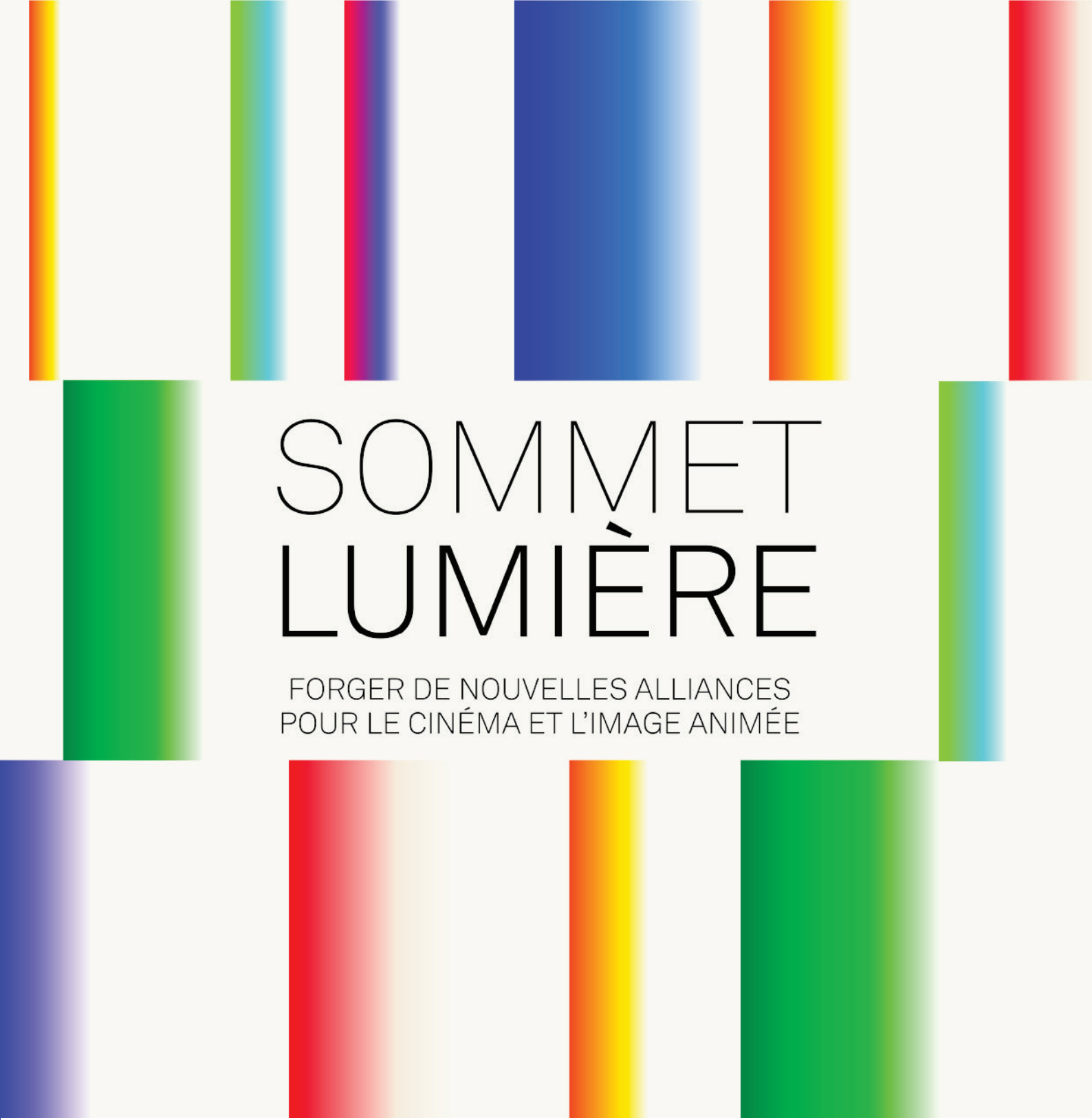




SOMMET LUMIÈRE

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

DOSSIER DE PRESSE

7 SEPTEMBRE 2026
FONDATION MAEGHT
SAINT-PAUL-DE-VENTE

ÉDITORIAL DU PRÉSIDENT DE LA RÉPUBLIQUE



« Jamais les images animées n'ont occupé une place aussi centrale dans nos vies. Elles nous divertissent, nous informent, façonnent nos mémoires et notre compréhension du monde. Le cinéma, la télévision et le jeu vidéo sont devenus des langages culturels universels, capables de faire franchir aux récits les frontières, les langues et les continents.

Pourtant, les conditions dans lesquelles ces œuvres sont créées, produites et découvertes connaissent aujourd'hui des bouleversements d'une ampleur et d'une rapidité inédites.

Notre attention se disperse entre un nombre toujours croissant d'écrans. Les algorithmes déterminent une part de plus en plus importante de ce que nous découvrons. Les modèles économiques qui ont financé la création pendant des décennies se transforment en profondeur. L'intelligence artificielle générative ouvre des possibilités extraordinaires, tout en interrogeant notre conception de l'auteur, de la création, et jusqu'à la confiance que nous accordons aux images.

Nous ne devons craindre aucune de ces transformations. Mais nous ne devons pas les subir.

C'est pourquoi la France et la République de Corée ont souhaité réunir le premier Sommet international consacré au cinéma et aux images animées.

Non parce qu'il faudrait protéger les images animées du changement. Celles-ci n'ont jamais cessé de se transformer. Le cinéma lui-même est né d'une révolution technologique. La télévision l'a transformé. Le numérique l'a transformé à son tour. Le jeu vidéo a inventé des manières entièrement nouvelles de raconter des histoires et de faire l'expérience de mondes.

Notre responsabilité n'est pas d'arrêter cette transformation. Elle est de lui donner un cap.

Les choix que nous faisons aujourd'hui façonneront la création de demain. Ils détermineront si elle sera plus ouverte ou plus concentrée, si la technologie démultipliera les possibles ou les uniformisera, si l'abondance des images sera une promesse de diversité ou le règne de la répétition.

Au cœur de ce Sommet se trouve une conviction simple : les œuvres comptent.

Elles comptent pour nos cultures, parce qu'elles font voyager, par-delà les frontières, des langues, des mémoires et des manières de voir le monde. Elles comptent pour nos économies, parce que le cinéma, la télévision et le jeu vidéo sont des industries majeures, créatrices d'emplois, d'investissements, d'innovation et de croissance. Elles comptent enfin pour nos démocraties, parce que nos sociétés ont besoin d'espaces où nous pouvons encore rencontrer des récits, des idées et des cultures différentes des nôtres.

Préserver cette capacité exige de dépasser des oppositions qui appartiennent au passé. Entre cinéma et plateformes de diffusion. Entre institutions publiques et entreprises privées. Entre culture et technologie. Entre pays créateurs et pays consommateurs.

Aucun pays ne peut bâtir seul cet avenir. Les technologies, les capitaux, les œuvres et les publics franchissent les frontières par nature. Les défis auxquels nous faisons face sont mondiaux. Notre réponse doit l'être également.

La France et la Corée souhaitent donc que ce Sommet inaugure une nouvelle manière d'agir ensemble : un multilatéralisme de projets et d'action, réunissant autour d'une même table les États, les créateurs, les producteurs, les diffuseurs, les plateformes, les salles de cinéma, les entreprises du jeu vidéo et de la technologie, ainsi que les institutions internationales.

Nous protégerons le patrimoine mondial des images animées là où il est le plus menacé. Nous ferons de l'éducation à l'image une ambition universelle, afin que chaque enfant apprenne non seulement à regarder des images, mais aussi à les comprendre, à les choisir et à en créer. Nous soutiendrons les salles de cinéma indépendantes dans les régions où elles sont les plus fragiles, parce que l'accès aux œuvres dépend aussi des lieux où elles peuvent être vécues et partagées. Nous donnerons enfin au jeu vidéo, l'une des grandes formes créatives de notre temps, un nouveau rendez-vous international à la hauteur de son importance culturelle et économique.

Le succès de ce Sommet se mesurera à ce qui y prendra naissance : de nouvelles coalitions, de nouveaux projets, et un dialogue durable entre des mondes qui ont trop souvent travaillé séparément.

Cent trente ans après la naissance du cinéma, notre défi n'est pas de célébrer un âge d'or, mais d'ouvrir une nouvelle ère pour la création.»

Emmanuel Macron
Président de la République

ISABELLE HUPPERT, ENVOYÉE SPÉCIALE DU SOMMET LUMIÈRE :

« À l'heure où les images n'ont jamais été aussi nombreuses, il est essentiel de faire de la place pour les films et les œuvres qui changent une vie. Le Sommet Lumière rassemble pour la première fois cinéastes, créateurs, producteurs et décideurs du monde entier pour penser leur avenir. Je souhaite le plus grand succès pour ce Sommet Lumière dont le nom même augure bien de l'attention qui lui sera portée. »

MARTIN SCORSESE, ENVOYÉ SPÉCIAL DU SOMMET LUMIÈRE :

« The circumstances around cinema are always shifting, but what will never change is the essential nature of the art form. Cinema stands like a beacon in the darkness. It reflects our shared world and our daily lives. It connects us across cultures and timespans. And at its greatest, it takes us into wordless realms of awe and wonder. We need to keep the conversation around cinema alive and dynamic. We need to protect artistic freedom all across the world. We need to ensure that cinema's past is preserved and made available for future generations. For all those reasons, I'm very excited by the Lumière Summit. It's the global conversation that we all need. »

POURQUOI LE SOMMET LUMIÈRE ?

Le Sommet Lumière est le premier rendez-vous international consacré à l'avenir du cinéma, de l'audiovisuel, du jeu vidéo et des images animées. Coprésidé par le Président de la République française, Emmanuel Macron, et le Président de la République de Corée, Lee Jae-myung, il se tiendra le 7 septembre 2026 à Saint-Paul-de-Vence.

Conçu comme une plateforme internationale de dialogue et d'action, dans un format volontairement restreint pour privilégier échanges et engagements, il réunira 200 responsables publics, dirigeants d'entreprises, créateurs, producteurs, diffuseurs, représentants des plateformes numériques, professionnels du jeu vidéo, acteurs des technologies émergentes et représentants d'organisations internationales issus de plus de 55 pays.

Le Sommet se veut en même temps complètement transparent : le programme complet est public, et l'ensemble des sessions, captées, seront mise en ligne immédiatement après l'événement.

Le Sommet intervient à un moment décisif pour les industries de l'image. Les évolutions technologiques, la mondialisation des marchés, la transformation des modes de diffusion et l'émergence de l'intelligence artificielle modifient en profondeur les conditions de création, de financement, de circulation et d'accès aux œuvres. Ces mutations dépassent désormais les frontières nationales et concernent l'ensemble des acteurs de l'écosystème mondial.

Face à ces enjeux, le Sommet Lumière a pour ambition de créer un cadre inédit de coopération entre États, industries culturelles, entreprises technologiques et institutions internationales. Son objectif est de favoriser l'émergence de réponses communes à des défis qui sont devenus mondiaux, tout en identifiant des opportunités nouvelles pour la création, l'innovation et la diversité culturelle.

Le Sommet Lumière s'inscrit dans la continuité des grandes initiatives internationales

organisées ces dernières années autour des transformations technologiques et de leurs conséquences économiques, sociales et culturelles. Il ouvre un espace spécifiquement consacré aux images animées, devenues l'un des principaux vecteurs de création, d'expression et d'influence à l'échelle mondiale.

Organisé à la Fondation Maeght de Saint-Paul-de-Vence, lieu emblématique du dialogue entre création artistique et innovation culturelle, le Sommet a été conçu comme un espace de réflexion stratégique, de concertation internationale et d'engagement collectif. Son ambition est de réunir dans un même cadre des acteurs qui dialoguent encore rarement à cette échelle afin de favoriser l'émergence d'une vision partagée de l'avenir des images animées.

Au-delà d'un temps de discussion, le Sommet Lumière a vocation à faire émerger de nouvelles coopérations, à encourager des initiatives concrètes et à renforcer les échanges entre les différentes composantes de l'écosystème mondial de l'image. Il entend contribuer à structurer un dialogue durable entre États, créateurs, entreprises, institutions culturelles, acteurs technologiques et organisations internationales autour des grands enjeux qui façonneront la création de demain.

LES CHIFFRES CLÉS DU SOMMET LUMIÈRE :

Plus de **200 invités**

Plus de **60 pays, régions et organisations internationales** représentés

Plus de **15 ministres** de la Culture participants

22 conférences couvrant les grands défis de la civilisation des images

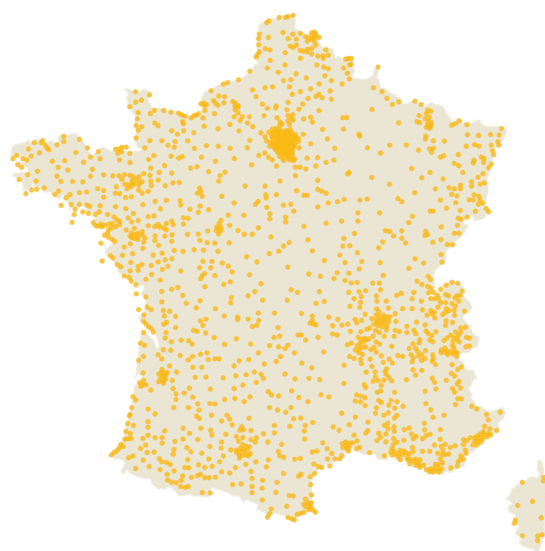
LA FRANCE, UN CHAMPION MONDIAL DE L'IMAGE ANIMÉE

Berceau du cinéma depuis l'invention du cinématographe par les frères Lumière en 1895, la France entretient avec l'image animée une relation singulière. Le nom du Sommet Lumière rend hommage à cet héritage fondateur autant qu'à l'esprit des Lumières, fondé sur la création, le partage des connaissances et la circulation des idées.

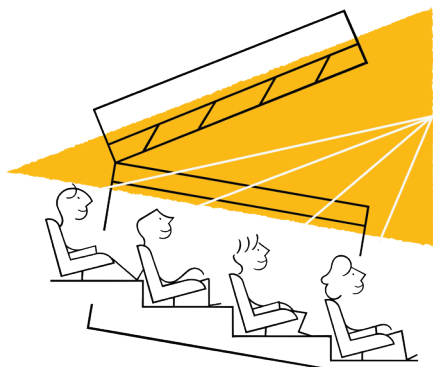
Forte de cette histoire et tournée vers l'avenir, la France accueille un dialogue mondial consacré aux grandes transformations qui façonnent le cinéma et l'image animée. Elle réunit les acteurs de la création autour d'une conviction commune : ces mutations appellent des réponses collectives et une coopération renforcée.

Cette légitimité historique s'accompagne d'une réalité économique et industrielle. La France demeure l'un des pôles de création et de production les plus dynamiques au monde. Troisième marché mondial du cinéma derrière la Chine et les États-Unis, elle se distingue aussi par un réseau de salles parmi les plus denses au monde : 90% des Français vivent à moins de 30 minutes d'une salle de cinéma, et 120 circuits itinérants apportent une offre de cinéma dans les territoires les plus reculés. La France a également certaines des écoles les plus réputées au monde (la Fémis et les Gobelins dans le top 10 mondial), quatre des plus grands festivals au monde dans leur catégorie (Cannes pour le cinéma, Annecy pour l'animation, Lille pour les séries, Clermont-Ferrand pour le court-métrage).

CARTE DE FRANCE DES CINÉMAS

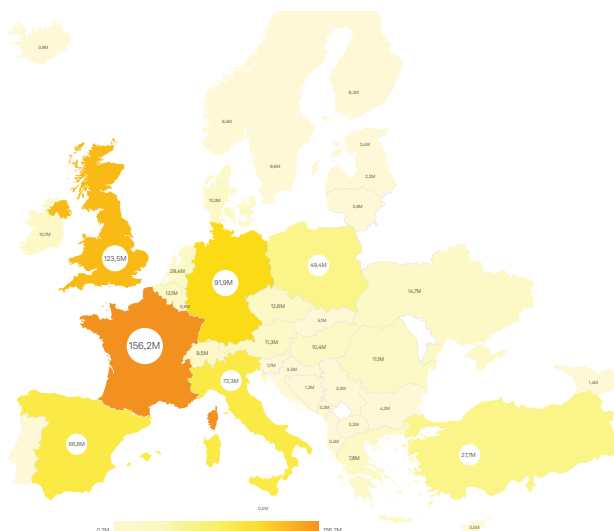


Ces dernières années, son écosystème créatif reconnu dans tous les secteurs, du cinéma à l'animation, en passant par les effets visuels et le jeu vidéo, est à l'origine de nouvelles réussites reconnues dans le monde entier : les coproductions françaises ont atteint un nouveau record aux Oscars en 2026, avec 1/3 des 86 candidats, et 100% des 5 finalistes ; des séries françaises comme Le Bureau des légendes, Dix pour cent ou HPI ont fait le tour du monde et l'objet de remakes ; un jeu vidéo comme Clair Obscur : Expédition 33, du studio indépendant Sandfall Interactive a suscité un succès et une notoriété dans le monde qui étaient jusque là réservés aux jeux AAA.

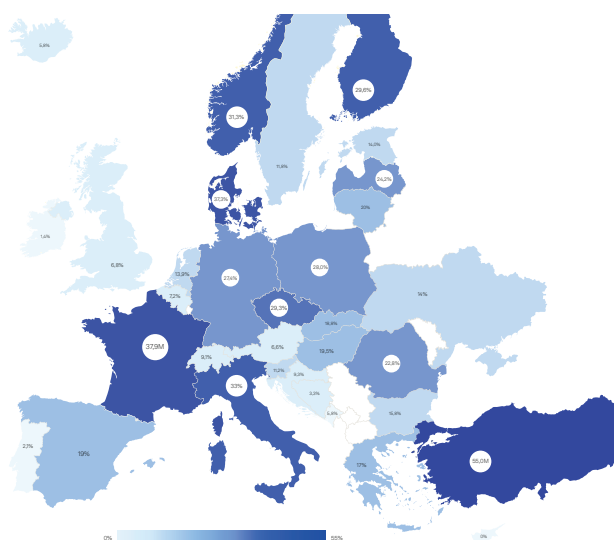


La France vit ainsi un nouvel âge d'or créatif, reconnu dans le monde entier, qui vient d'ailleurs de plus en plus produire et tourner en France, qu'il s'agisse de grandes productions ou d'œuvres d'auteur comme Jim Jarmusch qui a déclaré qu'il ne tournerait plus que dans notre pays à l'avenir.

CARTE SUR LA FRÉQUENTATION AU SEIN DES PAYS EUROPÉENS (ENTRÉES EN MILLIONS)



CARTE SUR LES PART DE MARCHÉ DES FILMS NATIONAUX (EN POURCENTAGE)



(Part de marché : films indépendants uniquement)
Source : Observatoire européen de l'audiovisuel

La politique d'attractivité menée par les Gouvernements successifs sous l'impulsion du Président de la République a joué ici un rôle décisif : elle a contribué à localiser près de **3 milliards d'euros de dépenses de production** sur le territoire en 2023 et 2024, soit deux fois plus qu'en 2015. Cette activité constitue un puissant levier de croissance, d'emploi et de compétitivité pour l'ensemble du pays.

Au-delà des investissements directement engagés pour les tournages, les productions cinématographiques génèrent **près de 3 milliards d'euros supplémentaires de retombées indirectes et induites** pour l'économie française. Des secteurs comme le transport, la logistique, l'hôtellerie ou la restauration bénéficient directement de cette activité.

Cette dynamique irrigue l'ensemble du territoire national. Entre 2022 et 2023, **58 % des dépenses de tournage ont été réalisées hors d'Île-de-France**. Les studios de tournage, dont le développement a été soutenu notamment dans le cadre de France 2030, constituent aujourd'hui de véritables pôles d'activité économique et d'emploi dans les régions.

Les productions internationales accueillies en France représentent notamment un levier majeur pour l'emploi. Une série comme « **Emily in Paris** » mobilise chaque saison près de **1 000 professionnels français (artistes et techniciens)** et fait appel à une cinquantaine de prestataires et fournisseurs locaux.

Les tournages internationaux jouent également un rôle déterminant dans le développement des filières numériques d'excellence françaises. Des productions comme **Stranger Things**, **Les Anneaux de Pouvoir** ou **Halo** mobilisent les savoir-faire de studios français d'effets visuels. L'animation française rayonne dans le monde entier grâce au succès d'**Illumination**, studio des *Minions*, ou encore de **Fortiche**, à l'origine de la série **Arcane**.

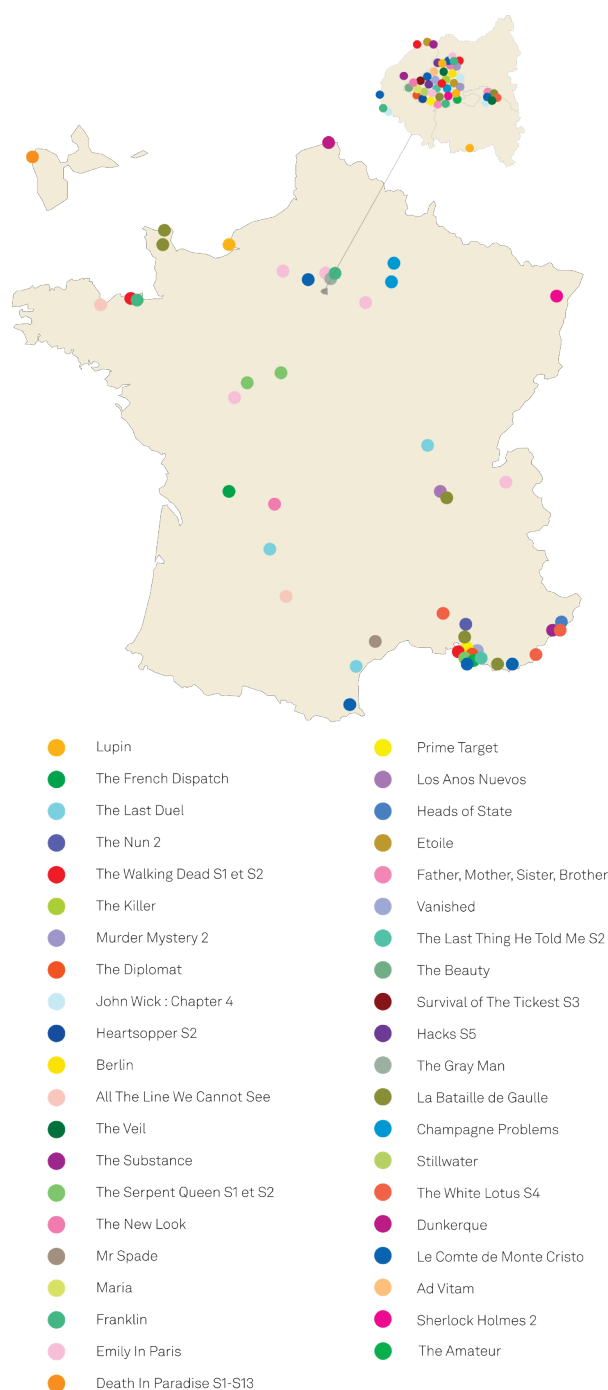
Les retombées se prolongent enfin bien au-delà de la production des œuvres. En 2023, **92 % des touristes étrangers déclaraient avoir vu une œuvre tournée en France et 78 % estimaient que ces images avaient renforcé leur envie de visiter le pays**, illustrant le rôle croissant des industries de l'image dans l'attractivité culturelle, touristique et économique de la France.

Le succès de cette stratégie repose aussi sur la capacité de la France à adapter ses outils aux évolutions d'un marché mondial particulièrement concurrentiel. Ces dernières années, plusieurs acteurs du secteur ont alerté sur un risque de décrochage de compétitivité face à certains pays concurrents. À l'occasion de la précédente édition de Choose France, les échanges avec les principaux studios, plateformes et producteurs internationaux ont confirmé ce diagnostic. Les discussions ont mis en évidence la nécessité d'adapter notre politique d'attractivité, notamment nos dispositifs fiscaux, afin de préserver la capacité de la France à attirer les productions les plus ambitieuses.

Cette politique produit des résultats visibles. Elle permet d'ores et déjà de retrouver une dynamique de croissance et de **doubler les financements des productions internationales, correspondant à 600 millions d'euros de promesses de dépenses sur le territoire**. Ces investissements dans de nouveaux films et séries, en fiction et en animation, pourraient atteindre **1 milliard d'euros d'ici la fin de l'année**.

Parmi les projets emblématiques de cette nouvelle dynamique figure notamment la série **The White Lotus**, actuellement en tournage en Île-de-France et dans le Sud de la France. Elle illustre la capacité de la France à demeurer l'une des destinations les plus attractives au monde pour les grandes productions internationales, en s'appuyant à la fois sur la qualité de ses professionnels, la richesse de ses territoires et l'adaptation constante de ses outils de compétitivité.

CARTE DES LIEUX DE TOURNAGE EMBLÉMATIQUES EN FRANCE



PROGRAMMATION DU SOMMET LUMIÈRE

Le Sommet Lumière a pour objectif de dépasser le seul constat des défis pour favoriser l'émergence d'initiatives concrètes, de coopérations internationales et d'engagements capables d'accompagner durablement les mutations du cinéma et de l'image animée. Le rendez-vous s'articule autour d'une question centrale : Comment créer, partager et pérenniser la valeur de l'image en mouvement dans la décennie à venir ?

Pour y répondre, le Sommet se déploie comme une conversation continue tout au long de la journée. Une plénière d'ouverture posera les grands enjeux qui traversent aujourd'hui l'ensemble de l'écosystème mondial de l'image animée. Quatre parcours thématiques permettront ensuite d'approfondir les sujets les plus structurants pour l'avenir du secteur à travers des échanges réunissant responsables politiques, dirigeants, créateurs et experts internationaux.

Enfin, une plénière de clôture sera consacrée aux perspectives et aux engagements issus des discussions. L'ensemble des séquences seront enregistrées et disponibles quelques jours après le Sommet sur le site de l'événement.

PROGRAMME

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

LA FONDATION MAEGHT

La Fondation Maeght, située à Saint-Paul de Vence, est l'un des plus grands centres d'art moderne et contemporain d'Europe. Créée par Aimé et Marguerite Maeght et inaugurée en 1964 par André Malraux, elle réunit une collection exceptionnelle de plus de 13 000 œuvres. Conçue avec la participation d'artistes majeurs du XX^e siècle tels que Miró, Chagall, Giacometti ou Braque, elle offre un dialogue unique entre l'art, l'architecture et la nature.



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. Cette session explorera les conditions dans lesquelles le secteur peut aborder l'intelligence artificielle pour en tirer le meilleur parti. Elle s'intéressera aux innovations, aux alliances ou encore aux mécanismes économiques susceptibles de faire de l'IA un outil au service de la création humaine, fondé sur un cadre équilibré, pérenne et respectueux de la propriété intellectuelle.

SESSION

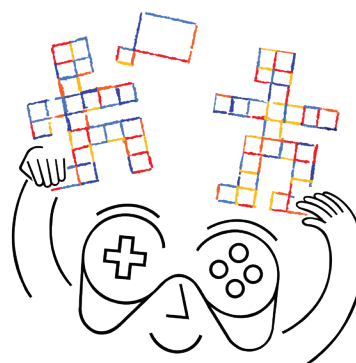
L'ÉCONOMIE DES CRÉATEURS, LA MATURITÉ D'UN ÉCOSYSTÈME DE TALENTS

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

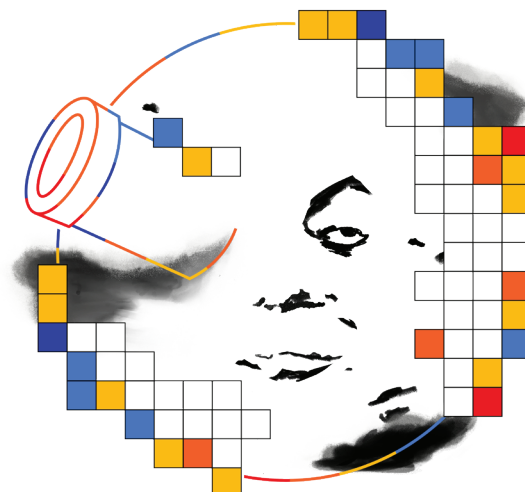
Le modèle traditionnel d'édition du jeu vidéo, où le développement se fait loin des publics et où la promotion ne débute qu'à l'approche de la sortie, montre aujourd'hui ses limites. Avec l'essor de l'autoédition, les créateurs doivent désormais faire émerger leur public en même temps qu'ils développent 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

À 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

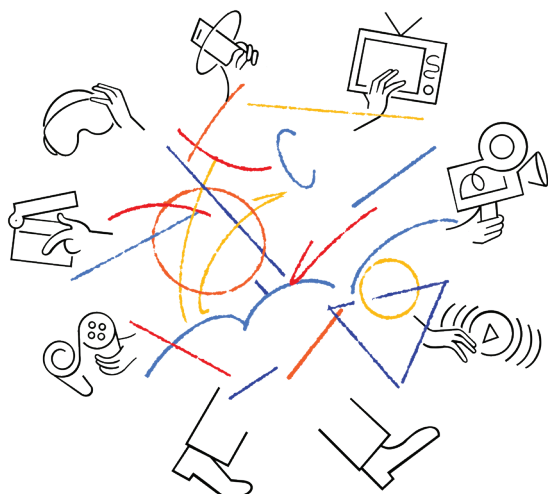
LE SOUTIEN PUBLIC, VALEUR D'AVENIR

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

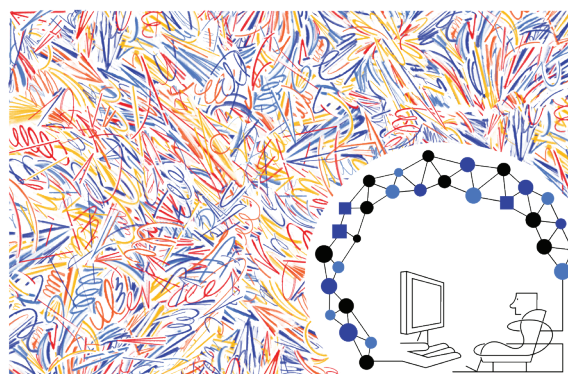
QUI CHOISIT CE QU'ON REGARDE ?

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

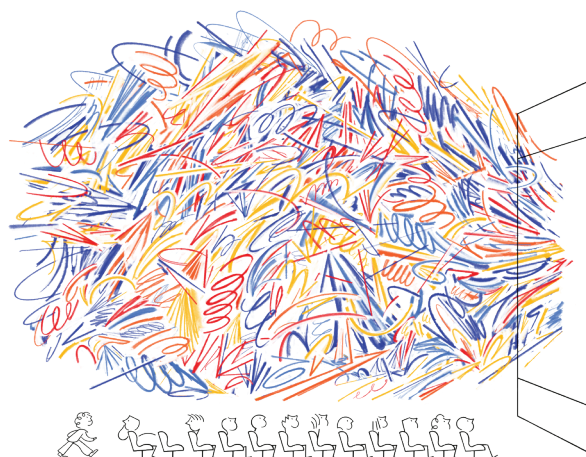
Le public est de plus en plus attiré par les œuvres singulières et les voix originales. Dans un marché mondial dominé par quelques blockbusters et par les grandes plateformes, le défi n'est plus seulement de produire des films différents, mais de leur donner la visibilité, le rayonnement et la durée 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

Un 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

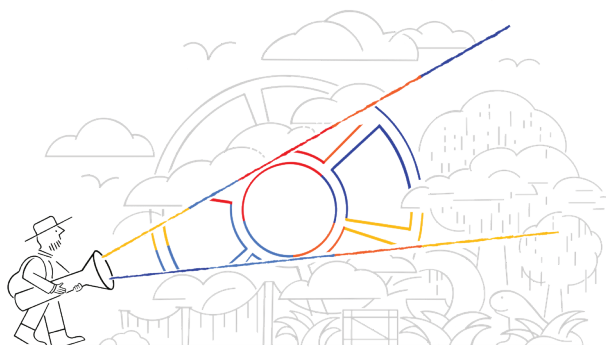
La liberté de création est au cœur de la diversité de l'image animée. Universellement proclamée, elle demeure pourtant inégalement protégée. Partout dans le monde, des créateurs sont confrontés à la censure, aux intimidations, aux représailles, à l'emprisonnement ou à l'exil. Les menaces ne viennent 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.



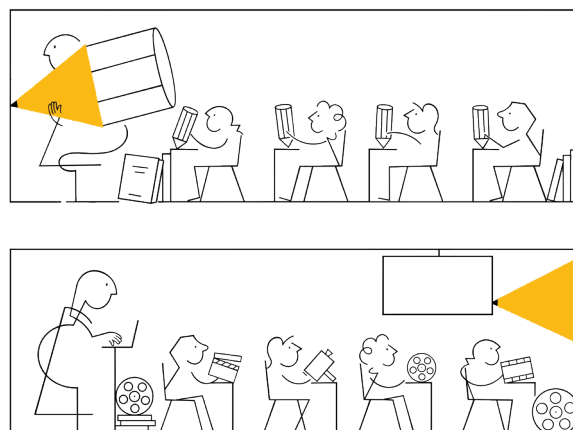
PLÉNIÈRE DE CLÔTURE

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.

Le rapprochement exceptionnel des plus grands acteurs industriels avec les pouvoirs publics de 55 pays permettra de donner toute l'ambition nécessaire à un des objectifs les plus urgents de notre époque : grâce à l'éducation et à la formation, permettre à nos jeunes de construire l'avenir du cinéma et de l'image animée.



Illustrations : Pierre Buttin

