



CNC Lab

Candidatures ouvertes jusqu'au

30 octobre 2024

Deuxième appel à contributions du *CNC Lab*, espace de réflexion sur les filières de l'image animée

Depuis 2023, le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) a créé **un organe de réflexion** sur les filières de l'image animée (films, séries, documentaires, vidéos en ligne, réseaux sociaux, jeux vidéo), porteur d'une **hauteur de vue académique** sur les problématiques majeures qu'elles rencontrent afin d'accompagner l'évolution, en France comme en Europe, de la politique publique en leur faveur : le **CNC Lab**.

Pensé comme un **laboratoire d'idées**, à même de tisser des ponts entre **le monde de la recherche et les secteurs du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo**, le CNC Lab permet de nourrir la vision stratégique sur les secteurs concernés et d'impulser de nouvelles idées et approches relatives aux **missions essentielles** du CNC dans un environnement en constante mutation : soutenir, promouvoir, diffuser, coopérer, réglementer, protéger, conserver et valoriser les filières de l'image animée. Le premier appel à contributions, dont les résultats seront publiés très prochainement, était consacré à deux thématiques : *Quel imaginaire européen ?* et *Accès et circulation des productions locales*.

Un **deuxième appel à contributions** est aujourd'hui lancé auprès des enseignants et chercheurs, français ou étrangers, en sciences humaines et sociales, sciences économiques, de l'information ou droit.

Pour cette deuxième année, **deux thématiques** sont soumises à leur réflexion :

1. Intelligence artificielle et création
2. L'enfance et le rapport à l'image

Le comité scientifique du CNC Lab sera chargé de sélectionner les projets lauréats.

Modalités et rendus

Le CNC lance un **deuxième à contributions** à destination des **enseignants et chercheurs en sciences humaines et sociales, sciences économiques, de l'information ou droit**, français ou étrangers, sur **deux thématiques** choisies.

- Dans un premier temps, les **contributeurs** sont appelés à envoyer une **note d'intention**, ne dépassant pas 3 500 caractères (espaces compris), devant présenter succinctement les auteurs, le sujet proposé, la méthode employée ainsi qu'une courte bibliographie indicative. (date limite ci-dessous).
- Sur la base de ces notes d'intention, le **comité scientifique**, composé de **6 personnalités du monde universitaire**, est appelé à sélectionner **3 à 5 projets lauréats par thématique**.
- Les **contributions** des lauréats pourront se fonder sur des travaux déjà existants ou en cours, mais se devront néanmoins d'être une **proposition originale**, et de respecter les critères établis par le CNC Lab (entre **20 et 30 pages**, pas de publication préalable).

Les contributions des lauréats seront rémunérées **à hauteur de 1 500€ par projet** et feront l'objet d'une **publication par le CNC**.

Sujets de l'appel à contributions

1. Intelligence artificielle et création

Avec l'arrivée des logiciels d'IA générative à destination du grand public, l'intelligence artificielle a soudainement fait irruption dans le débat public et dans nos vies, se présentant comme un nouvel outil pouvant devenir rapidement aussi familier qu'un moteur de recherche ou un smartphone. De fait, ChatGPT, Midjourney et bien d'autres, avec leur vitesse d'adoption phénoménale et leur puissance démonstrative, ouvrent bien des possibilités, et les cas d'usages se multiplient dans tous les domaines. L'IA est en particulier de plus en plus sollicitée par les créateurs dans leur processus de création. Cette première thématique se concentre donc sur l'implication de l'IA dans le processus créatif, à propos duquel les sciences cognitives pourraient fournir un éclairage particulièrement enrichissant. Plusieurs axes de recherche autour de cette thématique peuvent être explorés. Les contributions pourront choisir de se concentrer davantage sur l'un ou l'autre de ces axes, sans jamais omettre une part importante d'analyse et d'étude de l'existant avant d'ouvrir éventuellement sur un aspect davantage prospectif.

Comment les créateurs utilisent-ils l'IA générative ? En quoi ces utilisations varient-elles en fonction des métiers, des arts, des secteurs que couvre le CNC ? Peut-on dégager une typologie de ces utilisations ? Dans l'exploration de ces nouveaux outils, des méthodes, des nouvelles manières de travailler sont-elles déjà érigées par les créateurs ? Si oui, lesquelles ?

Peut-on dégager les principes de fonctionnement de l'IA lorsqu'elle génère des contenus ? Comment les qualifier ? Peut-on par exemple parler de répétition, de reproduction, de création, de récréation... ? En quoi ce processus de génération de contenus se rapproche ou se différencie-t-il du processus de création humain ? Dans la mesure où l'IA se nourrit de productions existantes, les œuvres créées au moyen de l'IA peuvent-elles renouveler ce substrat et créer du nouveau, dans la construction formelle comme dans les idées et les valeurs ?

Quelles sont les conséquences sur les œuvres de l'implication de l'IA dans le processus de création ? Peut-on établir des différences entre des œuvres créées sans recours à l'IA et des œuvres créées avec un recours partiel ou total à l'IA, par exemple en termes de récits, d'imaginaires, de représentations ou en termes de caractéristiques formelles ? De manière prospective, les œuvres créées grâce à l'IA tendraient-elles vers une uniformisation ou favoriseraient-elles davantage la créativité, en démultipliant les possibles et en levant les freins techniques ou économiques ? Dans quelles conditions ? L'IA générative induit-elle une nouvelle forme de tension entre formatage et créativité ? Si oui,

de quelles manières et comment par rapport à d'autres innovations technologiques audiovisuelles antérieures par exemple ?

2. L'enfance et le rapport à l'image

Dans un monde saturé de stimulations visuelles et d'écrans, le rapport à l'image dans la petite enfance a évolué ces dernières années. Cette surabondance d'œuvres, conjuguée à des nouvelles pratiques, plus numériques, plus individualisées, posent un certain nombre de questions sur la construction du rapport à l'image et la place de l'image dans la société, qui peuvent donner lieu à plusieurs axes de recherche. Les contributions pourront choisir de se concentrer davantage sur l'un ou l'autre de ces axes, sans jamais omettre une part importante d'analyse et d'étude de l'existant avant d'ouvrir éventuellement sur un aspect davantage prospectif.

Comment se déroulent les interactions entre l'enfant et l'image aujourd'hui (supports, fréquence, âges, contenus...) ? Peut-on en déduire un rapport à l'image dans la petite enfance qui soit radicalement différent d'il y a quelques années ? Si oui, en quoi ? Quelles seraient les caractéristiques de ce nouveau rapport à l'image ? Quels sont les facteurs qui peuvent influencer sur la construction du rapport à l'image : déterminants socio-économiques, croyances, valeurs ?

Si le rapport à l'image est différent aujourd'hui, quelles en sont les conséquences sur le lien que construit l'enfant avec les œuvres visuelles (films d'animation, de fiction, courts-métrages, séries, jeux vidéo, œuvres immersives, vidéos sur Youtube ou les réseaux sociaux...) ? Certaines œuvres sont-elles davantage regardées ? Certains formats ont-ils plus d'attraits que d'autres ? Peut-on lire une évolution de la consommation des œuvres cinématographiques et audiovisuelles ?

De manière prospective, quelles seraient alors les conséquences de ces évolutions sur l'adulte ayant grandi et sur la société ? L'individualisation et la fragmentation de la consommation dès l'enfance par exemple tend-elle à isoler toujours plus l'individu, construit-elle une culture de l'image spécifique à chacun ? Ou bien au contraire aboutit-elle à une uniformisation de la culture ? La dimension collective de la réception des œuvres, comme les films de cinéma en salle ou les programmes TV vus en famille à la maison, va-t-elle disparaître ? Ces nouvelles formes de consommation mettent-elles en danger la constitution d'une culture commune, faite d'œuvres, de références et d'usages partagés ? Avec ce nouveau rapport à l'image, peut-on encore « faire société » ?

Calendrier

- Date limite de remise des notes d'intention : 30 octobre 2024
- Sélection des lauréats : fin novembre 2024
- Remise des premières version des contributions : mars 2025

Contact

L'équipe CNC Lab
cnc.lab@cnc.fr

Le comité scientifique du CNC Lab

Anne Bellon

Anne Bellon est docteure en science politique et maîtresse de conférences en sociologie à l'Université Technologique de Compiègne. Enseignante et chercheuse, elle travaille sur la régulation de l'internet, la démocratie en ligne, les mobilisations numériques et la transformation de l'État. En 2022, elle publie *L'État et la toile* (Editions du Croquant), un ouvrage sur le développement des politiques numériques en France. Elle œuvre également au développement de nouvelles méthodes numériques pour les sciences sociales.

Jonathan Buchsbaum

Professeur émérite de media studies au Queens College, City University of New York, Jonathan Buchsbaum a écrit sur le cinéma politique, le troisième cinéma, et la politique française du cinéma. Il a été officier du syndicat des employés/es à CUNY. Il est auteur de trois livres : *Cinema Engagé. Film in the Popular Front ; Cinema and the Sandinistas: Filmmaking in Revolutionary Nicaragua, 1979-1990; Exception Taken: How France Has Defied Hollywood's New World Order.*

Thomas Paris

Thomas Paris est chargé de recherches au CNRS en économie et gestion, où il mène des recherches sur les industries culturelles et créatives (ICC), sous les angles des processus de création, de l'organisation et du management, de l'économie sectorielle et des politiques publiques. Il conduit ses recherches en collaboration avec des acteurs publics et privés de ces secteurs. Il a publié de nombreux articles sur différents secteurs des ICC, il a dirigé des numéros spéciaux sur le cinéma et l'audiovisuel ou le jeu vidéo (Réseaux, DigiWorld Economic Journal, Entreprises & Histoire), et a publié plusieurs ouvrages dont *Manager la créativité - Innover en s'inspirant de Pixar*, Ducasse, les Ateliers Jean Nouvel, Hermès... (Pearson, 2010), *La Fabrique des start-up - Maîtriser les clés du nouvel entrepreneuriat* (avec J.F. Caillard, Pearson, 2018, préface de N. Dufourcq) ou encore *L'Economie du cinéma* (avec Ph. Chantepie, La Découverte, à paraître). Il est par ailleurs professeur associé à HEC Paris, et directeur scientifique du Master/Mastère spécialisé MAC (Média, art & création).

Sylvie Octobre

Sylvie Octobre est sociologue au Département des études, de la prospective et des statistiques (ministère de la Culture) et chercheuse au Centre Max Weber. Ses travaux portent sur les rapport des enfants à la culture, sur les transformations générationnelles des comportements culturels, notamment sous l'angle des différenciations de genre et des inégalités sociales, ainsi que sur les effets de la globalisation de la culture.

Elle est également chargée de cours à Sciences Po Paris.

Elle est notamment l'auteure de *Culture et Émotions, La dimension affective des goûts* (Presses de Sciences Po, 2024), *L'Éducation artistique et culturelle : une utopie à l'épreuve des sciences sociales*, A. Jonchery et S. Octobre (dir.) (Presses de Sciences Po, 2022), *Inégalités culturelles : retour en enfance*, S. Octobre et R. Sirota (dir.) (MC/Presses de Sciences Po, 2021), *Une jeunesse crispée. Le vivre ensemble à l'épreuve des crises globales*, V. Cicchelli et S. Octobre (L'Harmattan, 2021), *Les technocultures juvéniles : du culturel au politique*, S. Octobre, (L'Harmattan, 2018).

Nicoletta Perlo

Nicoletta Perlo est maître de conférences HDR en droit public à l'Université Toulouse Capitole, membre de l'Institut de droit européen international et comparé. Elle a publié l'ouvrage *Le droit public du cinéma en France et en Italie* (2012) et co-dirigé les ouvrages *Censures, les violences du sens* (2011) et *La valorisation économique des biens culturels locaux en France et en Italie* (2016). Constitutionnaliste comparatiste, ses recherches actuelles portent sur

la protection de la liberté d'expression et la crise de la démocratie représentative en Europe. Elle enseigne le droit du cinéma à SciencesPo Aix.

Antonio Somaini

Antonio Somaini est professeur de théorie du cinéma, des médias et de la culture visuelle à l'Université Sorbonne Nouvelle, et Membre Senior de l'Institut Universitaire de France (IUF). Il a été professeur invité à l'Université de Yale en automne 2022, et le sera à l'Université de Harvard en automne 2024. Il travaille actuellement sur l'impact de l'IA sur les images, la culture visuelle, la photographie, le cinéma et l'art contemporain : une question qui sera au centre de l'exposition Espaces latents. Le monde avec l'IA prévue pour la période avril-septembre 2025 au Jeu de Paume, et dont Antonio Somaini est le commissaire général. Parmi ses publications récentes, l'article « Algorithmic Images. Artificial Intelligence and Visual Culture » (Grey Room 93, Automne 2023), le livre Culture visuelle. Images, regards, médias, dispositifs (avec Andrea Pinotti, Presses du Réel, 2022) et la direction des ouvrages collectifs Repenser le médium. Art contemporain et cinéma (avec Larisa Dryansky et Riccardo Venturi, Presses du Réel, 2022) et La haute et la basse définition des images (avec Francesco Casetti, Mimésis, 2021).

[> Consulter l'appel à contribution](#)