

Ouverture du Sommet Lumière à Saint-Paul-de-Vence.

Emmanuel MACRON

Monsieur le président de la République de Corée, Madame la vice-présidente de la Commission européenne, Mesdames, Messieurs les ministres, Mesdames, Messieurs les ambassadrices, ambassadeurs, Monsieur le préfet, Mesdames, Messieurs les parlementaires, Monsieur le maire, Mesdames, Messieurs les élus, Mesdames, Messieurs les directrices, Monsieur le président du Centre national du cinéma et de l'image animée, Mesdames et Messieurs les acteurs du monde de la culture et du cinéma, Mesdames et Messieurs en vos grades et qualités, c'est un très grand honneur de vous accueillir ici, toutes et tous, pour ce moment important, comme vous venez de le dire à l'instant.

Il y a un peu plus de 130 ans, les frères Lumière faisaient jaillir sur un écran les premières images animées. Flot de récits, d'émotions qui allaient gagner le monde entier. Et plus qu'une invention technique, c'était une nouvelle manière de voir, de représenter le monde, de le raconter qui commençait. Et de cette petite salle parisienne où s'émerveillèrent quelques dizaines de spectateurs en 1895 jusqu'à ce sommet qui nous réunit aujourd'hui à la Fondation Maeght, les images animées n'ont cessé de peupler les vies, nos vies, nos imaginaires, tout en changeant de forme, de support, d'échelle. Elles ont connu énormément de bouleversements et elles connaissent sans doute les bouleversements les plus importants aujourd'hui. Et c'est le sens de notre présence ici, prendre la mesure de ce qui est en train de se passer pour y apporter une réponse collective et mondiale. Je veux avant toute chose remercier Monsieur le président, cher Lee Jae Myung, d'avoir accepté de coprésider ce sommet. Nous l'avons évoqué il y a quelques mois, vous n'avez pas hésité une seconde. Et si nos histoires et nos langues diffèrent, nos deux pays partagent tout de même beaucoup, à commencer par un certain art de l'image animée enraciné dans la culture propre de nos pays et capable, par cette singularité, de toucher les cœurs du monde entier. Et donc merci pour cela. Et en effet, comme nos créations françaises, le cinéma et les séries coréennes rayonnent par-delà les frontières. Et de « Parasite » à « Squid Game », en passant par « Dernier train pour Busan » et tant d'autres, nous savons en France combien vous avez cette capacité à nous émerveiller. J'en veux pour preuve le fait que le Festival de Cannes ait d'ailleurs confié cette année la présidence du jury à Park Chan-wook, l'un des grands maîtres du cinéma coréen.

Nous avons avec nous, vous l'avez dit, une soixantaine de nations, d'organisations régionales, d'organisations internationales qui se sont mobilisées et qui participent de l'initiative d'aujourd'hui. Et ce qui montre que depuis l'Europe comme depuis l'Asie, ce qui nous importe, c'est que nos œuvres montrent qu'une culture peut devenir mondiale tout en restant fidèle à elle-même. Ce qui ne revient pas à dominer ou uniformiser, mais plutôt à participer à un foisonnement créatif international, à un élan auquel chaque pays, chaque acteur peut aujourd'hui prendre part. Je veux aussi remercier ceux qui, à nos côtés, ont contribué à ce sommet. Le CNC, qui en a organisé l'organisation, le ministère de la Culture, le ministère de l'Europe et des Affaires étrangères, qui l'ont porté, et la Fondation Maeght, bien sûr, qui nous accueille aujourd'hui.

Notre rendez-vous est nécessaire, je le crois très profondément, parce que le cinéma et les images animées, comme je le disais, connaissent des mutations radicales que personne ne peut ignorer. C'est pourquoi je suis heureux de voir ici tout le monde rassemblé, responsables publics, grands acteurs de l'industrie, chaînes, plateformes, producteurs indépendants, auteurs, talents du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo venus du monde entier. Si l'invention du cinéma fut le Big Bang de ce que l'on pourrait appeler une civilisation des images, celle dans laquelle nous vivons depuis 130 ans, l'intelligence artificielle et la captation de notre attention par les réseaux sociaux annoncent quant à elles un véritable changement d'ère. Et je voudrais dire quelques mots de ces deux révolutions à la fois technologiques, d'usage, qui sont très profondes et qui viennent bousculer ce que nous vivons depuis 130 ans.

Oui, notre ère est celle de l'accélération, de la propagation quasi infinie des images. Elles défilent sur nos écrans de cinéma, sur nos téléviseurs, sur nos consoles, sur nos smartphones. C'est une profusion qui n'est pas sans conséquence sur notre rapport à la culture, au savoir et à l'art. Il faut d'abord rappeler avec force que jamais autant d'êtres humains n'ont eu accès à tant d'informations, à tant de contenus, à tant d'œuvres. Jamais un jeune créateur n'a pu aussi facilement créer une image et la partager avec le monde entier. Jamais les œuvres n'ont circulé aussi vite. Alors condamner les écrans sans nuance, ce serait fermer les portes de cette bibliothèque d'Alexandrie à laquelle ils nous donnent accès. Ce serait se priver des possibles qu'ils ouvrent à nos artistes, à nos créateurs, à tous ceux qui inventent de nouvelles manières de raconter. Mais cette réalité ne doit pas nous empêcher de voir le grand paradoxe de notre temps. Nous n'avons jamais autant regardé les écrans et pourtant, à force de tout regarder, nous courons le risque de finir par ne plus rien voir. Nous cliquons, nous passons, nous scrollons, comme on dit maintenant, et ce que nous voyons est moins, en quelque sorte, conçu pour surprendre, émouvoir, faire réfléchir que pour retenir notre attention quelques secondes et créer une excitation permanente. Le modèle dans lequel nous vivons, dans lequel aujourd'hui nous sommes projetés dans ces contenus, c'est un modèle qui a un modèle économique, celui des plateformes, qui crée l'excitation et qui vient en fait capter ce qui est un trésor bien identifié, notre attention, l'attention de nos enfants, de nos adolescents, des adultes que nous sommes, pour pouvoir la monétiser. Alors, il est de plus en plus difficile aujourd'hui pour beaucoup dans nos sociétés de passer du temps pour lire, c'est essentiel, de passer du temps pour accepter de regarder pendant une heure, une heure et demie, deux heures, trois heures, une série, un film, une création.

Et le risque, c'est que ce flux permanent finisse par digérer les œuvres. Mais ce flux n'apporte rien, il capte simplement notre attention. Et cette révolution est à l'œuvre depuis plusieurs années et elle bouscule à la fois la création, la capacité à se confronter à un public, à le faire réfléchir, et évidemment aussi l'industrie qu'il y a derrière. Notre attention est devenue une ressource économique disputée de toutes parts et les conséquences, nous les connaissons. Elles sont pour les enfants : leur sommeil, leur capacité à apprendre, à se forger, il faut les en protéger, mais aussi notre rapport aux autres, le rapport à soi. Et donc c'est en quelque sorte une crise tout à la fois de la création, du rapport à l'image animée au cinéma, mais également une crise démocratique qui se joue derrière. L'autre implication, moins souvent évoquée et pourtant décisive, c'est que cette économie de l'attention est en passe de transformer la nature de ce que nous regardons.

Dans un monde où chaque image dispute aux autres quelques secondes de notre temps, la tentation devient très grande de ne produire que ce qui frappe, que ce qui capte immédiatement, au détriment de la nuance, de l'exigence. Or, les images conçues pour obtenir un clic n'ont ni la même force, ni la même valeur que celles conçues pour laisser une trace.

Alors, chers réalisateurs, auteurs, producteurs, que vos œuvres soient destinées aux salles, aux plateformes, aux consoles, vous le savez bien, créer exige la réflexion, suscite des émotions, impose une attention, et une intention et du temps. Et tout cela compte. C'est aussi cela dont nous devons parler aujourd'hui et dont nous devons reprendre en quelque sorte le contrôle, la maîtrise pour que ce soit une transformation technologique, ces plateformes, ces usages, qui aident à diffuser, mais pas quelque chose qui change la nature des créations et des possibles que vous proposez.

L'intelligence artificielle est l'autre grande révolution technologique. J'en parlerai longuement aujourd'hui. Je ne veux pas être trop long, mais là aussi, c'est une transformation formidable qui peut réduire les coûts, donner la capacité à produire une œuvre si elle est au service de celle-ci et de la création. Mais si elle devient un instrument qui se substitue ou prétendrait se substituer aux auteurs, aux créateurs, aux doubleurs, quand on parle de la voix, alors nous ferions une erreur formidable, parce qu'on laisserait croire que la capacité de calcul peut devenir une capacité à créer. Elle peut mimer ce qu'est une création, mais elle ne pourra jamais transformer la singularité absolue de ce qu'est la création humaine. Elle en a les apparences, elle peut même mimer nos émotions, elle développe des langages, mais elle ne fait que singer en quelque sorte l'émotion qui est la nôtre. Et notre capacité à humaniser, donc à mettre au service de la création qui est la nôtre collectivement, cette intelligence artificielle est un autre des défis du temps.

Alors pour notre culture et notre histoire, parce que nos œuvres capturent quelque chose de notre époque aussi, de ce que nous sommes, pour notre économie aussi, parce que derrière chaque œuvre, il y a des créateurs, des techniciens, des entreprises, des emplois, une chaîne de valeur, nous devons reprendre le contrôle justement de ces grandes transformations technologiques, comme on a su le faire à chaque étape importante. Et je le dis ici dans un pays qui a reconnu, grâce à l'initiative de Beaumarchais il y a quelques siècles, à la persévérance d'un Genevois puis d'un Malraux ensuite, ce qu'on a appelé le droit d'auteur, qui est une création, reconnaître qu'il y a quelque chose d'unique dans le fait de créer, que nous avons ensuite défendu en Européens dans les droits voisins et les droits d'auteur européens, ce qui est un trésor. Et c'est encore plus à défendre aujourd'hui.

Cela compte aussi, je le disais, pour nos démocraties qui ont besoin que chacun puisse se confronter à l'altérité, à d'autres vies, d'autres convictions, et qui ont besoin aussi de pouvoir démêler le vrai du faux. Alors, aujourd'hui, il ne s'agit pas de revenir au monde d'avant ou de tenir ces bouleversements à distance, mais d'affirmer que nous ne sommes pas condamnés à les subir. Et cette civilisation des images, nous l'avons construite, c'est à nous de décider ce que nous voulons en faire et comment, au fond, la réinventer en réussissant à domestiquer ces transformations.

Parce qu'aucun studio, aucune plateforme, aucun artiste, aucun réseau de salles de cinéma, pas même un pays, aussi puissant soit-il, ne peut répondre à ce défi tout seul. Les technologies, les capitaux, les images ne connaissent plus de frontières, c'est pourquoi ce défi est mondial. Et c'est ce qui impose ce que nous sommes en train de faire aujourd'hui, qui est au fond l'invention d'un multilatéralisme de l'image qui soutient la créativité, qui se bat pour un monde dans lequel un auteur peut encore consacrer des années à une idée incertaine, un producteur miser sur un réalisateur inconnu, un studio de jeux inventer un nouvel univers plutôt que reproduire indéfiniment ce qui a déjà marché. C'est ça, ce que nous défendons. C'est ça, ce qui fait que nous sommes là. C'est ça, ce qui a animé les artistes qui vous entourent aujourd'hui quand on parle de peinture et ce qui fait le travail, l'œuvre, la vie de beaucoup d'entre vous et qui a créé tant d'émotions à travers nos pays.

Ça implique d'investir dans la création, de rémunérer justement les créateurs, de protéger la propriété intellectuelle, de lutter contre le piratage, de penser la révolution de l'intelligence artificielle et les enjeux de découvrabilité, pour parler, inspiré par nos amis québécois, qu'elle pose. C'est aussi assurer la transparence des contenus produits avec l'intelligence artificielle pour ne pas la confondre avec les productions humaines. Et dans une époque où l'offre devient infinie, financer une œuvre ne suffit plus, la produire ne suffit plus, même la distribuer ne suffit plus. Encore faut-il la trouver et que l'intelligence artificielle agentique la suggère, la mette en avant, y compris lorsqu'on ne la cherche pas. Et donc on a également ce défi qui est sur la table. Et ces mutations ont une vitesse telle que ce sommet ne peut se permettre d'en rester aux principes ou aux grandes déclarations d'intention.

Aujourd'hui, nous lançons des initiatives concrètes. Alors je ne vais pas ici lister tout ce qui sortira de ce sommet. Il y a plusieurs déclarations, plusieurs grands chantiers, je voudrais insister sur 4 d'entre eux. La première concerne notre patrimoine. Une part considérable de la mémoire audiovisuelle mondiale est aujourd'hui menacée et c'est un peu un paradoxe. Avec cette transformation, les pellicules se dégradent, les archives disparaissent, de nombreux pays n'ont pas les moyens de les préserver. On estime que seulement 20 % du patrimoine cinématographique mondial serait sauvegardé. Et avec ALIPH et nos partenaires, nous engageons donc un effort international pour sauvegarder ce patrimoine, les films mais aussi les archives audiovisuelles, partout où il est en danger. C'est un geste essentiel pour que cette histoire soit sauvée, qui est aussi celle de la diversité et de la créativité de nos pays et de nos artistes.

La deuxième initiative, c'est l'éducation à l'image. En effet, nous voulons protéger nos enfants des écrans trop précoces, les protéger aussi des réseaux sociaux, et nous pensons que c'est indispensable, mais ça ne suffit pas. Ce que nous devons faire dans le même temps, c'est leur apprendre à mieux regarder, comprendre comment une image est fabriquée, distinguer le réel et sa manipulation, sortir aussi des seules recommandations algorithmiques, apprendre à nos enfants à créer eux-mêmes.

Cette éducation à l'image est fondamentale aussi avec l'UNESCO et nos partenaires. Nous voulons faire de cette éducation une ambition universelle, bâtir des programmes adaptés à tous les âges et déclinables dans tous les pays. Ce partenariat mondial à l'éducation aux images, la Corée, le Nigeria et la France en prennent l'initiative en rassemblant tous les pays qui sont prêts à le rejoindre et les organisations. Parce que de même qu'on apprend à lire par la fréquentation des livres, le regard se forme au contact de films, de séries, d'œuvres audiovisuelles de qualité.

La troisième initiative concerne les salles indépendantes. En effet, nous avons dans nos pays, je pense à ce que la Corée et la France ont fait en particulier, beaucoup défendu la création indépendante. Nous tenons à nos modèles, ils sont essentiels. Ils s'inscrivent dans une histoire longue. Ils ne sont jamais à négliger et ils peuvent toujours être menacés. J'entends les voix qui s'élèvent, mais nous avons su protéger cette création indépendante et c'est un trésor. Mais l'indépendance, la diversité de ces créations passent aussi par la capacité à avoir un réseau de salles indépendantes, une pluralité de distribution. La diversité des œuvres ne vaut que si elle peut rencontrer un public.

Aussi, nous montons sur pied ce que nous avons appelé IRIS, *International Resilience Initiative for Independent Screens*.

C'est au fond une nouvelle organisation internationale qui va rassembler l'ensemble des salles de cinéma indépendantes et préserver la diversité de ce modèle et même l'encourager. Projet international soutenu par des talents des quatre coins du monde, quatorze lauréats de la Palme d'or, seize Oscars et beaucoup de partenaires. Le modèle des salles indépendantes, essentiel au rayonnement des films, au pluralisme cinématographique, est en effet aujourd'hui menacé. Il nous appartient de le préserver et de lui permettre de se développer. Enfin, la quatrième initiative, sans être exhaustive, que je veux ici citer est celle qui est dédiée aux jeux vidéo. Il est devenu en effet l'une des grandes formes créatives de notre temps, au croisement de l'image, de l'écriture, de la musique, du design, de la technologie. Je considère très profondément que le jeu vidéo fait partie de notre culture et doit faire partie d'ailleurs de l'exception culturelle française, comme nous avons su le faire pour le cinéma et toutes les créations. Alors nous créerons un Festival international du jeu vidéo pensé dès l'origine comme un grand rendez-vous mondial de la création, de l'innovation, des joueurs et de l'industrie. Les grands succès mondiaux français de jeux vidéo rappellent cette fécondité de cette création, de cette créativité, ce qui est aussi une industrie. Il nous faut davantage le mettre à l'honneur et réussir à emporter justement l'adhésion de tous. Voilà ce que je souhaitais vous présenter, quatre initiatives qui sont un point de départ, un motif d'espérance, qui rappellent ce que nous sommes capables de bâtir ensemble, non plus dans un dialogue entre quelques pays, mais à l'échelle des cinq continents.

Je veux à cet égard saluer l'engagement de la Corée, qui entend prendre toute sa part dans ce multilatéralisme et nous permet d'investir conjointement. Nous allons chacun investir, en effet, et nous mettons ensemble un milliard d'euros sur cinq ans pour la création de ce qu'on a appelé le Partenariat Lumière, initiative dédiée au soutien de la filière de l'image et de la souveraineté culturelle qui, et je lance ici un appel, doit permettre à d'autres alliances et soutiens matériels de se nouer. Mais ce milliard d'euros sur les cinq années qui viennent que la Corée et la France mettent ensemble pour ce Partenariat Lumière, c'est la création d'un mouvement pour soutenir justement cette filière de l'image et de la souveraineté culturelle essentielle.

Je veux aussi remercier la Corée pour son soutien aux différents dispositifs que je viens d'évoquer et que nous créons ensemble aujourd'hui, qu'il s'agisse d'IRIS ou de l'éducation aux images.

Maintenant, si vous me le permettez, pour conclure, j'aimerais adresser quelques mots à mes compatriotes qui sont nombreux à avoir répondu présents aujourd'hui. Je les en remercie. La France est une grande puissance de l'image. C'est aussi pourquoi nous avons voulu inventer et accueillir ce premier sommet international consacré à l'avenir du cinéma et des images animées. Le cinéma fait partie de notre culture. Nous tenons à cette diversité, à ce pluralisme. Nous tenons à ce modèle singulier que nous avons su inventer, où les grands succès internationaux ou français servent à financer le cinéma d'auteur et la création indépendante. Et nous tenons aussi au modèle de salles indépendantes que nous avons. Et nous sommes fiers d'avoir cette créativité, cette diversité de créativité, et en même temps, cette capacité aussi de nous projeter à travers le monde. Nous sommes un pays qui sait accueillir la grande création coréenne, américaine, africaine, et qui prétend aussi s'exporter et rayonner. Notre histoire est celle d'un berceau du cinéma qui ne s'est pas arrêté aux frères Lumière ou à Méliès. Nous avons depuis sans relâche réussi à créer un modèle unique de protection des créateurs, des auteurs, de leur propriété intellectuelle de créer un financement de la diversité qui est un trésor qu'il faut absolument préserver, d'inventer cette exception culturelle française, devenue européenne, je l'évoquais, et je remercie infiniment Costa-Gavras qui, pendant tant d'années, a présidé notre Cinémathèque française et s'est beaucoup battu sur cela. Et nous allons continuer ce combat. Il est, au fond, plus essentiel que jamais. Ces engagements historiques nous permettent justement de continuer à créer, inventer. Ils ne sont pas devenus caducs. Ils sont plus nécessaires encore aujourd'hui qu'hier. Et dans le même temps, nous avons su créer une vraie diversité des films documentaires, de l'animation, du cinéma d'auteur, et en même temps, des producteurs indépendants et des grandes maisons de production devenues européennes et mondiales.

Nous avons réussi à produire Bureau des légendes, 10 %, HPI ou *The Artist*. Notre puissance culturelle est ainsi devenue une puissance économique. Le cinéma, l'audiovisuel, le jeu vidéo représentent 30 milliards d'euros de chiffre d'affaires en France. Des tournages qui, à eux seuls, injectent près de 3 milliards d'euros chaque année dans notre économie parce qu'ils font travailler l'hôtellerie, la restauration, les artisans, les entreprises, des territoires. *Emily in Paris* et ses tournages en sont le parfait exemple. C'est aussi pour ça qu'il y a maintenant 10 ans, nous avons stabilisé un crédit d'impôt international qu'il faut lui aussi préserver parce qu'il permet d'attirer ces tournages et qui est important. Et c'est pour ça aussi que ces dernières années, avec France 2030 et la Grande Fabrique de l'image, nous avons profondément renforcé nos capacités de production en France avec de nouveaux studios, de nouveaux plateaux, de nouvelles écoles, tant et si bien que nous sommes l'un des grands pays où le monde vient fabriquer ses images, ce qui fait aussi notre fierté. Je le dis ici parce qu'au fond, on a trop souvent tendance à opposer ces mondes et c'est une erreur. Le cinéma, l'image animée, c'est tout à la fois la création, la singularité, la créativité, cette diversité et aussi une économie importante et une capacité à produire, à créer de la richesse dans notre pays et à l'exporter. Et nous avons besoin de réconcilier tous ces univers, celui des grands studios qui font notre fierté et qui ont su produire à travers le monde, parfois, consolider cette industrie en France, en Europe, aux États-Unis, et des créateurs très indépendants.

Cet « en même temps » auquel je crois, c'est aussi la force du modèle français, de savoir être compétitif à l'international, mais de préserver la diversité de son écosystème. Et c'est ce que nous cherchons à faire, au fond, à travers ce sommet. Je remercie Monsieur le président de la Corée, cher président, merci infiniment d'être là et je vous remercie toutes et tous pour les travaux, les partenariats qui seront noués aujourd'hui. Je veux vous dire en tout cas ma conviction que ce qui se joue dans vos travaux, dans les déclarations d'aujourd'hui, mais surtout les actions qui en découleront, c'est tout à la fois notre conviction que la culture est au cœur de la civilisation qui est la nôtre. Cette civilisation de l'image que j'évoquais, c'est au fond nos capacités dans nos pays, de la Corée à la Mauritanie en passant par la France, à raconter des histoires et à dire ce que nous sommes.

Tous nos pays confrontés à une modernité qui galope s'interrogent sur leur identité. Nos identités, ce sont des récits, des récits passés, ceux que nous sommes prêts à écrire. C'est ça, ce qui nous unit. Et c'est notre capacité à écrire des histoires qui disent ce que nous sommes profondément et à faire vibrer d'autres qui viennent d'horizons totalement différents à ces histoires. C'est ce qui permet à notre identité d'avoir des traditions qui perdurent et d'embrasser une modernité sans angoisse. C'est à cet égard que le cinéma, les images animées jouent un rôle essentiel. Et c'est pour ça que nous défendons ici la culture, nous défendons ici une économie culturelle, mais nous défendons aussi ce qui tient nos démocraties ensemble. Comprendre l'autre, comprendre qui nous sommes et d'où nous venons, et réussir à nouer ce dialogue respectueux qui nous permet de mesurer que nous pouvons partager des émotions avec un créateur à l'autre bout du monde. Ça suppose de reconquérir l'attention, de remettre l'œuvre avant le flux et de protéger celles et ceux qui créent, inventent et prennent ce risque infini, vous qui êtes là aujourd'hui, d'être des artistes, de créer une œuvre d'art et d'être ce faisant essentiels à nos démocraties.

Je vous remercie.