

Ontological Mutations and Rationalization of Creative Work in Cinema in the Era of Generative AI

Mutations ontologiques et rationalisation du travail créatif dans le cinéma à l'ère de l'IA générative

Bachir Belhamri

Université Hassan II de Casablanca, Maroc

Chafik Aaziz

Université Hassan II de Casablanca, Maroc

Abstract

This article examines the ontological and economic mutations disrupting filmmaking in the era of generative artificial intelligence. The historical shift from material optical capture to algorithmic prompting shatters the classical indexical pact of the image, imposing a regime of hyperreal and probabilistic simulacra. Through a hybrid research-creation methodology, combining critical theory (Frankfurt School, French post-structuralism) and auto-ethnography from daily practice in a production agency, we demonstrate how diffusion models silently impose a "default aesthetic." This visual standardization contributes to a massive industrialization of the globalized imagination. Faced with this brutal rationalization, which demotes the demiurge-director to a mere statistical operator and restructures their cognition, the sovereignty of the author is directly threatened. To counter this technical and intellectual alienation, this article theorizes the manifesto of "algorithmic sabotage." By rejecting opaque conversational interfaces in favor of open nodal architectures, the creator deliberately reintroduces entropy, error, and intentionality into the heart of the latent space. This technical and aesthetic resistance restores the author-function and the aura of the image, redefining contemporary mise-en-scène as an active struggle against the statistical norm.

Keywords: Generative artificial intelligence, cinema, semiotics, research-creation, author-function, simulacrum, algorithmic sabotage, nodal interfaces.

Introduction

L'histoire de la création cinématographique s'est fondamentalement écrite dans une tension dialectique permanente entre une vision artistique immatérielle et la rugosité obstinée de la matière physique. Depuis les premières captations des frères Lumière jusqu'aux superproductions contemporaines, le grand mythe du réalisateur s'est forgé dans cette lutte acharnée contre le réel. Le cinéaste classique, figure tutélaire et demiurge souverain, bataillait physiquement contre la gravité terrestre pour orchestrer un mouvement de grue, affrontait les caprices météorologiques en attendant la lumière parfaite, et composait avec la fatigue nerveuse de ses comédiens. C'est très précisément de cette formidable friction matérielle, de cet affrontement direct avec les éléments tangibles du

monde, que naissait l'acte de mise en scène. Le cinéma a historiquement été pensé et pratiqué comme un art de la résistance physique, où la caméra fonctionnait comme un instrument de prélèvement du réel, garantissant ce qu'André Bazin nommait l'ontologie de l'image photographique (Bazin 1958, 13).

Pourtant, une succession de bouleversements industriels récents indique que cette dynamique fondatrice subit aujourd'hui une mutation d'une violence sans précédent. Trois événements récents, agissant comme les symptômes d'une même rupture épistémologique, illustrent ce basculement. En 2022, de grands magazines de mode mondiaux, tels que *Vogue*, ont commencé à remplacer leurs illustrateurs traditionnels par des commandes textuelles adressées à des algorithmes (The Guardian 2023). En 2023, l'industrie hollywoodienne a été paralysée par une grève historique de 148 jours où l'intelligence artificielle figurait au centre des revendications, menaçant non seulement les emplois mais l'identité artistique elle-même (Brookings Institution 2023). Enfin, à l'horizon 2024-2025, des studios de production ont commencé à générer des séquences filmiques entières, photoréalistes, sans jamais déployer la moindre caméra (BFI Sight & Sound 2024).

Dans chacun de ces cas, l'instrument de la transformation n'est pas une nouvelle évolution de l'optique ou un nouveau logiciel de montage numérique classique, tel que le théorisait Lev Manovich dans ses travaux sur le langage des nouveaux médias (Manovich 2001). L'instrument de cette révolution est d'ordre linguistique : il s'agit du *prompt*, une simple instruction textuelle. Avec l'avènement massif et la démocratisation foudroyante de l'intelligence artificielle générative, le vaste plateau de tournage s'est contracté de manière vertigineuse. L'ensemble de l'écosystème de production repose désormais silencieusement sur les genoux du créateur, encapsulé sous la forme d'un ordinateur portable. La machinerie lourde, les éclairages complexes et la direction d'acteurs ont été littéralement vaporisés, réduits à des milliards de paramètres mathématiques enfouis dans l'espace latent.

En apparence, cette révolution technologique signe le triomphe absolu et définitif de l'auteur. La machine promet de matérialiser instantanément la moindre vision avec une perfection photographique troublante. Il suffit désormais de dicter une commande textuelle pour obtenir une séquence complexe, sans nécessiter le moindre budget de production ni la moindre

confrontation avec la réalité du terrain. Pourtant, c'est très exactement dans cette apparente libération technique absolue que se referme le piège conceptuel de notre époque. Cette toute-puissance fantasmée dissimule en réalité la perte de contrôle la plus vertigineuse de l'histoire des arts visuels. Saisir une phrase descriptive sur un clavier ne relève plus de la mise en scène, mais s'apparente à la passation d'une simple commande au sein d'un immense catalogue statistique. L'algorithme comble les vides de la requête en piochant frénétiquement dans une gigantesque base de données mondiales pour en extraire une moyenne prévisible.

Pour comprendre cette bascule, il faut cesser de considérer le *prompt* comme une simple interface technique pour l'analyser comme un véritable énoncé. Il possède un énonciateur, un contexte, et s'adresse à un destinataire non humain qui, loin d'obéir mécaniquement, interprète des probabilités. Les images générées entrent alors dans le régime de ce que Trevor Paglen appelle les « images invisibles », conquises par des machines et pour des machines, où la vision humaine devient périphérique (Paglen 2016). Plus grave encore, comme le souligne Kate Crawford, cette interprétation algorithmique n'est jamais neutre : elle reproduit et amplifie les hiérarchies de pouvoir et les biais représentationnels encodés dans ses données d'entraînement (Crawford 2021, 7).

Face à cette asymétrie naissante, notre cadre méthodologique s'articule autour d'une approche hybride de recherche-création. Dans un premier temps, nous déploierons une approche analytique et sémiotique exigeante, mobilisant la théorie critique et la philosophie des médias pour déconstruire la nature profonde de l'image de synthèse. Dans un second temps, cette armature théorique sera constamment irriguée par une auto-ethnographie heuristique. En tant que chercheur et praticien dirigeant l'agence de production Zeplug.ai, nous sommes quotidiennement confrontés à la direction artistique algorithmique. Cette posture privilégiée d'*insider-outsider* permet d'étudier de l'intérieur les environnements de production contemporains, opérant selon des modèles de services créatifs continus, pour observer la restructuration cognitive du créateur.

Cet article se propose donc de cartographier la dissolution du sujet créateur face à la machine, en suivant une progression en quatre temps. La première section analysera la rupture ontologique fondamentale marquant le passage de la trace physique au calcul probabiliste. La deuxième section démontrera comment l'algorithme, en imposant une esthétique par défaut, réalise l'industrialisation de l'imaginaire. La troisième section explorera la rationalisation du travail et la restructuration cognitive qui transforment l'auteur souverain en ouvrier statistique. Enfin, la quatrième section formulera un manifeste pratique du sabotage algorithmique, présentant les interfaces nodales ouvertes comme l'ultime outil de résistance pour restaurer la signature de l'auteur.

La rupture ontologique : De la matière physique au calcul probabiliste

Pour appréhender la nature vertigineuse et la violence symbolique de l'image cinématographique générée par intelligence artificielle, il est d'abord impératif de revenir aux fondements sémiotiques et matériels qui ont structuré notre croyance en l'image photographique pendant plus d'un siècle. Historiquement, le pacte de réception du spectateur envers le cinéma repose sur un principe physique incontestable que la sémiotique classique, dans le sillage de Charles Sanders Peirce, nomme la dimension indicelle du signe (Peirce 1931-1958). Une image indicelle se définit comme une trace physique, matérielle et directe, laissée par un objet sur un support récepteur. Tout comme une empreinte de pas figée dans la boue prouve irréfutablement le passage d'un marcheur, la photographie classique prouve qu'une véritable source lumineuse a rebondi sur un objet tangible pour venir frapper, au terme d'un trajet optique précis, une surface photosensible ou un capteur numérique. Ce lien de causalité physique inaltérable est ce que Roland Barthes a magistralement théorisé et immortalisé sous le concept du « ça-a-été » (Barthes 1980, 120). Dans ce paradigme ontologique, l'image classique fonctionne comme un certificat de présence indubitable. Elle garantit de manière absolue que le monde documenté a bel et bien existé, ne serait-ce qu'une fraction de seconde, devant l'objectif de la caméra. Le cinéma s'est ainsi construit historiquement comme l'art de l'enregistrement du réel, où l'acte souverain de la mise en scène consistait à organiser, contraindre et sublimer cette réalité physique avant sa captation inévitable par la machine.

L'avènement de la génération algorithmique et des modèles de diffusion pulvérise intégralement et définitivement ce pacte indicel fondateur. L'image de synthèse produite par un réseau neuronal artificiel n'entretient absolument plus aucun rapport de causalité physique avec le monde matériel. Lorsqu'un réalisateur utilise un générateur vidéo textuel pour concevoir la séquence complexe d'une rue balayée par la pluie au crépuscule, aucune caméra n'a été déployée sur le terrain, aucune goutte d'eau n'a réfracté la lumière, aucun acteur n'a foulé le moindre pavé humide. L'image qui s'affiche à l'écran n'est plus la captation d'un monde préexistant et tangible, elle est l'exécution terminale d'un modèle mathématique d'une complexité inouïe. Le signifiant visuel s'est définitivement, et de manière irréversible, détaché de son référent terrestre. Nous n'assistons plus à un processus d'enregistrement optique, mais à l'actualisation visuelle d'un pur calcul probabiliste. Cette rupture est fondamentale et irrévocable : la caméra n'est plus un œil mécanique ouvert de force sur le monde, elle a été remplacée par une fonction de décodage naviguant à l'aveugle au sein d'un espace latent multidimensionnel, où les pixels sont assemblés non par l'action de la lumière, mais par la soustraction itérative du bruit numérique.

Cette disparition vertigineuse de l'appareil photographique au profit de l'algorithme nous oblige à repenser la nature même de la machine créatrice. Dans sa philosophie de la photographie, Vilém Flusser analysait déjà la manière dont l'« appareil » photographique conditionnait le geste du photographe, l'enfermant secrètement dans les catégories préprogrammées par l'industrie technique (Flusser 1996, 45). Cependant, l'appareil conceptuel décrit par Flusser nécessitait encore le monde physique comme matière première indispensable ; il encadrait le réel, mais ne l'inventait pas. Avec l'intelligence artificielle générative, l'appareil s'est refermé sur lui-même, devenant autarcique. Il a ingéré des milliards d'images lors de son entraînement initial et n'a plus besoin du réel externe pour fonctionner. Comme le souligne Joanna Zylińska dans son analyse des visions machiniques, nous sommes désormais confrontés à une forme de perception non humaine, où la machine hallucine des formes à partir de bruits statistiques, créant des images qui ne sont plus faites pour ou par des yeux humains, mais qui émergent exclusivement de la logique mathématique interne du réseau (Zylińska 2020, 25). Le cinéma génératif devient ainsi le lieu d'une vision synthétique totale, une boucle fermée où l'algorithme se contemple lui-même à travers les requêtes des utilisateurs.

Nous entrons dès lors de plain-pied dans le régime du simulacre, tel qu'il a été prophétisé et rigoureusement théorisé par Jean Baudrillard (Baudrillard 1981, 17). Baudrillard expliquait avec une acuité visionnaire que la société postmoderne produirait des images qui ne se contenteraient plus de masquer ou de déformer la réalité existante, mais qui finiraient, au terme de leur évolution technologique, par masquer l'absence totale de réalité. L'image cinématographique algorithmique accomplit cette prophétie avec une perfection technique qui frôle l'obscénité. Elle constitue l'incarnation absolue et finale de l'hyperréalité baudrillardienne. L'image générée ressemble trait pour trait au monde physique, elle en adopte mimétiquement les textures complexes, elle simule avec une précision redoutable les aberrations chromatiques des objectifs vintage, elle recrée les profondeurs de champ optiques les plus subtiles et les flous de bougé, mais elle constitue un monde sans aucune origine matérielle. En naviguant dans l'espace latent par le biais exclusif de ses commandes textuelles, le créateur ne documente plus rien, il invoque des fantômes statistiques. Le simulacre génératif est vertigineux précisément parce qu'il est trop parfait, trop résolu. Il usurpe l'esthétique du documentaire photographique tout en étant expurgé de l'entropie naturelle, de l'imprévisibilité et de la résistance chaotique propre à la matière terrestre.

Cette déconnexion absolue d'avec le monde matériel, qui signe froidement la mort du référent, engendre une crise ontologique majeure pour l'économie du cinéma et son langage. Si le plan filmique n'est plus le prélèvement certifié d'un fragment de réalité, comment fonder son autorité énonciative ou sa valeur de vérité au sein du récit ? Dans le cinéma d'animation traditionnel ou dans le domaine des effets

spéciaux numériques classiques (CGI), l'image de synthèse assumait ouvertement son statut d'artefact, fabriqué de toutes pièces par la main humaine ou par un outil numérique contrôlé point par point et polygone par polygone. L'intelligence artificielle générative, au contraire, produit des images qui revendiquent le statut visuel exact de la captation photographique tout en en détruisant silencieusement l'ontologie intime. La mise en scène abandonne définitivement la physique capricieuse de la lumière pour basculer dans la linguistique rigide de la requête. Le réalisateur ne cherche plus à capturer un instant décisif au vol, il tente péniblement d'extraire une convergence probabiliste cohérente et esthétiquement viable depuis le chaos latent du modèle neuronal.

En définitive, cette rupture ontologique transforme le substrat même de l'œuvre d'art et redéfinit l'espace de travail du créateur. La matière première du cinéaste n'est plus le monde sensible, le temps irréversible qui s'écoule ou le corps faillible de l'acteur en mouvement. Sa matière première est devenue la base de données elle-même. L'image générée ne documente jamais le monde réel, elle documente exclusivement les connexions synaptiques artificielles du réseau, ses angles morts et ses biais d'entraînement. Elle est la manifestation visuelle d'un atlas statistique fermé. Or, comme nous allons le démontrer, cette vaste base de données n'est pas un miroir neutre et objectif du monde, mais une construction culturelle et industrielle profondément orientée. Puisque l'image n'est plus entravée par la matérialité rugueuse et les spécificités locales du réel, elle devient entièrement soumise aux lois mathématiques de son moteur de rendu, préparant inévitablement le terrain à une standardisation esthétique sans précédent. Cette rupture de l'indice ouvre ainsi la voie à une nouvelle forme d'industrialisation de l'imaginaire humain, où le calcul probabiliste impose souverainement sa propre norme visuelle.

L'esthétique par défaut et l'industrialisation de l'imaginaire

La déconnexion absolue d'avec le réel physique, qui consacre la disparition du référent ontologique abordée dans notre section précédente, n'est pas qu'une simple abstraction philosophique ou une préoccupation exclusive pour les théoriciens du signe. Elle produit des effets tangibles, immédiats et profondément normatifs sur la forme même des images générées. Puisque l'image n'est plus contrainte par la vérité matérielle d'un territoire, par l'imprévisibilité d'un climat ou par les accidents de la lumière, elle se retrouve entièrement soumise aux lois mathématiques de son moteur de calcul. Pour comprendre comment la machine impose silencieusement sa propre vision du monde, il est nécessaire de déconstruire la mécanique intrinsèque des modèles de diffusion. Ces architectures neuronales de pointe fonctionnent sur un principe paradoxal : l'ajout puis la suppression méthodique de bruit numérique gaussien. L'algorithme apprend à reconstruire une image à partir d'un chaos de pixels

aléatoires, en cherchant continuellement à réduire l'entropie pour atteindre une forme reconnaissable, hautement probable et mathématiquement stable. Ce processus technique d'éradication du chaos n'est pas neutre sur le plan sémantique ; il constitue fondamentalement une entreprise de lissage systématique. L'intelligence artificielle, par son architecture même, possède une horreur ontologique du vide, de l'asymétrie non justifiée, du bruit organique et de l'incertitude visuelle.

Lorsqu'un créateur formule une requête textuelle vague, ou même lorsqu'il tente d'imposer une direction artistique pointue sans exercer une contrainte technique absolue sur le modèle, la machine comble systématiquement les silences de l'énoncé par la probabilité la plus haute de sa base de données. Elle propose ce que nous devons nommer une esthétique par défaut. L'observation quotidienne des flux de production algorithmique révèle la nature hégémonique de cette norme visuelle. La machine résiste viscéralement à l'intégration de références esthétiques vernaculaires ou de matérialités locales spécifiques. La rugosité d'un artisanat régional, l'irrégularité d'une texture architecturale périphérique ou la complexité d'un éclairage naturel imparfait sont perçues par le réseau de neurones comme des anomalies statistiques à corriger. L'algorithme procède alors à un lissage neutralisant, favorisant l'émergence d'une esthétique globalisée, souvent qualifiée de « luxe minimaliste » ou de *Quiet Luxury*. Libérée de la matérialité rugueuse des contextes géographiques spécifiques, la machine génère spontanément des finitions mates impeccables, des espaces épurés, des palettes chromatiques neutres et une direction artistique aseptisée, digne des éditoriaux de haute couture internationaux. Ce vernis esthétique universel, qui gomme toute friction culturelle au profit d'une sophistication froide et intemporelle, n'est pas un choix artistique délibéré de la machine, mais le symptôme direct de son calcul probabiliste.

Ce phénomène d'homogénéisation réalise avec une précision troublante, et à une échelle industrielle inédite, le cauchemar conceptuel théorisé par Theodor Adorno et Max Horkheimer dans leur analyse de l'industrie culturelle (Adorno et Horkheimer 1974, 15). Ces penseurs de l'École de Francfort affirmaient que le capitalisme avancé chercherait inévitablement à formater l'art pour en faire un produit de consommation de masse standardisé. Selon eux, l'industrie culturelle a pour fonction d'éradiquer toute dissonance formelle ou conceptuelle susceptible de provoquer un véritable éveil critique ou un choc esthétique chez le spectateur. L'algorithme génératif constitue l'outil ultime, total et parachevé de cette rationalisation. Il a ingéré des siècles d'histoire de l'art, des milliards de photographies et d'innombrables styles visuels pour les digérer et recrachter le produit le plus consensuel, le plus moyen et le plus immédiatement séduisant. Face à cette usine à lissage mathématique, si le cinéaste se contente d'accepter la première proposition visuelle de la machine, il valide purement et simplement la standardisation culturelle globale.

L'impact politique de cette surproduction de perfection lisse devient particulièrement frappant si l'on convoque la pensée de l'artiste et théoricienne Hito Steyerl. Dans son essai fondateur de défense de l'« image pauvre » (Steyerl 2009), elle démontrait comment les images de basse résolution, dégradées par leurs multiples compressions et partages sur les réseaux marginaux, portaient en elles la trace de leur circulation sociale et une véritable charge politique dissidente. L'intelligence artificielle générative opère un mouvement radicalement inverse. Elle est une machine à produire exclusivement des « images riches », des fichiers en très haute définition, hyper-détaillés, sans la moindre trace de dégradation ou de lutte matérielle. L'algorithme nettoie l'image de son histoire sociale pour n'en conserver qu'une surface marchande éblouissante. Cette incapacité de la machine à générer spontanément de la pauvreté visuelle, de la véritable saleté ou de l'imperfection non feinte, prouve que son esthétique par défaut est fondamentalement une esthétique de la marchandisation.

Enfin, il convient de s'interroger sur l'origine même de ce centre de gravité esthétique. La machine n'invente pas cette norme de luxe minimaliste ex nihilo. Comme le démontre brillamment Matteo Pasquinelli dans son histoire sociale de l'intelligence artificielle, les algorithmes ne sont pas des entités pensantes autonomes, mais de vastes instruments d'accumulation et d'abstraction du travail humain (Pasquinelli 2023, 85). Le modèle a appris cette esthétique par le biais d'une extraction massive et non rémunérée du travail cognitif et visuel collectif. La base de données reflète les asymétries de pouvoir de l'internet global, où les standards de beauté occidentaux, l'imagerie publicitaire de luxe et les photographies de banques d'images surreprésentées dictent la moyenne mathématique. L'esthétique par défaut n'est donc rien d'autre que l'inconscient optique du capitalisme algorithmique, moyenné et redistribué sous forme de pixels. Arora et Herman ont nommé ce phénomène l'« orientalisme de données » (*data orientalism*), soulignant que le regard algorithmique constitue « simultanément une continuation du regard colonial et son opposé complet » : il semble s'adapter à toutes les cultures, mais ne fait en réalité que les filtrer à travers les normes de sa base de données dominante (Arora et Herman 2024, 2235).

Note de terrain - Expérience 1 : Néocolonialisme sémiotique

Dans le cadre de notre pratique, nous avons conduit une expérience illustrative sur la plateforme Freepik (mai 2026). Trois versions du même prompt ont été soumises au modèle : une formulation générique en anglais (Prompt A), une formulation enrichie de marqueurs culturels locaux (Prompt B), et une formulation identique en arabe (Prompt C). Les résultats sont saisissants et confirment empiriquement la thèse du néocolonialisme sémiotique.



Image 1 - Prompt A : « A Moroccan man walking in a medina street in Marrakesh, cinematic, natural light ». Résultat : représentation touristique, djellaba immaculée, ruelle vide, lumière romantisée. Source : Freepik, mai 2026.

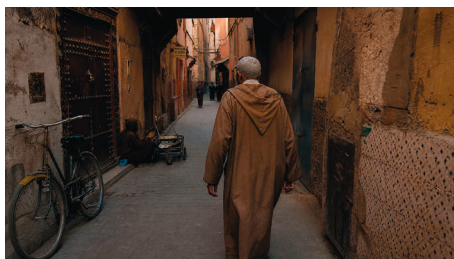


Image 2 - Prompt B : « A Moroccan man walking in a medina street in Marrakesh, cinematic, natural light, authentic local atmosphere, non-touristic, everyday life ». Résultat : l'esthétique reste romancée malgré les contraintes explicites. Source : Freepik, mai 2026.



Image 3 - Prompt C : « رجل مغربي يمشي في شارع المدينة القديمة في مراكش ». Résultat : jeune homme en tenue moderne, ruelle animée, atmosphère urbaine contemporaine. Source : Freepik, mai 2026.

Les trois images générées par le modèle GPT-2 intégré à la plateforme Freepik révèlent non pas une opposition binaire entre image biaisée et image authentique, mais trois niveaux distincts d'agentivité énonciative face au modèle. Le Prompt A, formulé en anglais générique, produit une image de type carte postale touristique : djellaba immaculée, ruelle vide, lumière dorée romantisée. Significativement, le modèle a spontanément ajouté une sacoch en cuir entièrement absente du prompt initial, c'est le modèle

lui-même qui décide ce qu'est un homme marocain typique, révélant ses présupposés culturels profonds. C'est l'utilisateur passif : celui qui accepte l'imaginaire dominant sans le questionner.

Le Prompt B, enrichi de contraintes culturelles explicites (« authentic local atmosphere, non-touristic, everyday life »), produit cette fois une image remarquablement plus proche de la réalité vécue de Marrakech : la scène est animée, l'atmosphère est urbaine et contemporaine, le regard est intérieur. Cette observation, loin de contredire la thèse du néocolonialisme sémiotique, en révèle la dimension la plus insidieuse : le modèle est capable de produire une représentation culturellement juste, mais uniquement si l'utilisateur possède déjà la conscience politique nécessaire pour identifier le biais par défaut et savoir comment le corriger explicitement. C'est l'utilisateur critique : celui qui maîtrise l'agentivité énonciative. Or, cette maîtrise est elle-même inégalement distribuée, le néocolonialisme sémiotique se déplace alors du résultat vers l'accès au capital critique nécessaire pour le corriger (Arora et Herman 2024).

Le Prompt C, formulé directement en arabe sans aucune contrainte supplémentaire, produit également un jeune homme en tenue moderne dans une ruelle animée une représentation proche de la réalité locale, obtenue cette fois sans effort conscient de correction. C'est l'utilisateur arabophone : la langue elle-même active un corpus d'entraînement structurellement différent, produisant un imaginaire culturel plus juste par défaut. Cette asymétrie entre les trois régimes confirme empiriquement la thèse : le regard algorithmique n'est pas universellement biaisé de façon irrémédiable, mais l'accès à une représentation culturellement juste est conditionné soit par un capital critique élevé (Prompt B), soit par l'usage de la langue maternelle du territoire représenté (Prompt C). Pour le cinéaste du Global South qui ne possède ni l'un ni l'autre, le modèle imposera toujours son imaginaire dominant par défaut. C'est en ce sens précis que le néocolonialisme sémiotique opère : non comme une fatalité technique, mais comme une inégalité structurelle d'accès au contrôle de sa propre représentation (Mohamed et al. 2020 ; Arora et Herman 2024).

L'industrialisation de l'imaginaire atteint ici son point de bascule. Le processus créatif n'est plus une quête de singularité, mais une lutte épuisante contre une force centripète algorithmique qui ramène inlassablement toute idée vers le centre rassurant et stérile de la courbe de Gauss. L'image cesse définitivement d'être le reflet d'une vision intime, d'une culture vernaculaire spécifique ou d'une douleur humaine, pour devenir un produit statistique moyen, infiniment séduisant mais profondément anesthésiant. Cette standardisation féroce du rendu visuel bouleverse non seulement le statut de l'œuvre, mais elle redéfinit inévitablement la position du créateur lui-même. Confronté à une machine qui pré-mâche la direction artistique, l'auteur souverain est menacé d'obsolescence, préparant le terrain à une restructuration profonde de son travail et de sa cognition.

La rationalisation du travail : L'ouvrier statistique et la restructuration cognitive

L'automatisation de l'esthétique et la standardisation de l'imaginaire, telles que nous les avons analysées, ne se limitent pas à une simple altération formelle des images produites ; elles bouleversent radicalement l'économie même de la création cinématographique et la position ontologique du créateur au sein de son propre processus de travail. Si la machine décide spontanément de l'intensité dramatique d'une source lumineuse, de la texture précise d'un vêtement ou de la profondeur de champ optique en appliquant sa norme intrinsèque, la fonction classique de l'auteur souverain se dissout irrémédiablement. Dans son essai séminal, Michel Foucault expliquait que la notion d'auteur n'est pas une donnée naturelle, mais une construction sociale complexe, une « fonction » qui sert historiquement à circonscrire, à donner une cohérence, une valeur et une responsabilité juridique à un discours (Foucault 1969). Or, avec la génération algorithmique, cette fonction-auteur vole en éclats. Le réalisateur, autrefois démiurge luttant âprement contre la résistance de la matière, est violemment déclassé. Il ne sculpte plus l'image de ses propres mains, il se métamorphose en un superviseur de probabilités, un aiguilleur fatigué chargé de trier les itérations infinies générées à la chaîne par le réseau neuronal. La logique du récit cinématographique se voit ainsi supplantée par la logique de la base de données, confirmant l'intuition précoce de Lev Manovich pour qui la base de données constitue la forme symbolique par excellence de l'ère informatique, s'opposant structurellement à la narration linéaire traditionnelle (Manovich 2001, 225). Le créateur ne raconte plus une histoire plan par plan, il interroge frénétiquement un catalogue statistique.

Ce déclassement ontologique de l'auteur s'accompagne d'une rationalisation économique brutale au sein des agences de création et des studios de production contemporains. L'effondrement des barrières techniques traditionnelles, telles que la maîtrise coûteuse de la machinerie lourde, de la lumière physique ou de la direction d'acteurs, favorise l'émergence prédatrice d'un nouveau modèle économique de production, souvent désigné sous le terme de *Creative-as-a-Service* (CaaS). Dans ce contexte hyper-productiviste et financiarisé, le temps incompressible autrefois consacré à la maturation d'une réflexion esthétique intime est impitoyablement sacrifié sur l'autel du volume et de l'immédiateté. Le praticien est sommé de générer une quantité industrielle de variations visuelles pour satisfaire l'appétit insatiable des réseaux sociaux et des clients, transformant la direction artistique en une chaîne d'assemblage frénétique où le flux ininterrompu remplace définitivement l'œuvre singulière. Éric Sadin avait anticipé cette mutation en identifiant dans la logique computationnelle contemporaine un nouveau « régime de vérité » fondé sur l'interprétation automatisée des situations, qui « contribue à défaire un rapport ontologique basé sur l'expérience sensible » pour imposer à sa place une administration algorithmique

des conduites (Sadin 2015, 29). Dans le champ de la création cinématographique, c'est exactement ce processus qui est à l'œuvre : le réalisateur ne dirige plus, il est lui-même administré par les probabilités du modèle. Ozgun et Treske ont analysé ce basculement dans les industries médiatiques en soulignant comment l'IA générative crée « l'impression que n'importe qui peut produire une sortie créative », dévalorisant ainsi systématiquement le travail créatif qualifié et déclassant le professionnel au rang de superviseur de flux (Ozgun et Treske 2025, 208).

L'observation auto-ethnographique au sein de nos propres structures de production illustre de manière frappante cette capitulation face à la rationalisation algorithmique. Face à l'impossibilité de contraindre facilement la machine à générer des spécificités culturelles locales, et sous la pression des délais imposés par le modèle productiviste, la résistance devient économiquement intenable. Ainsi, dans la gestion quotidienne des projets d'agence, l'exigence de rentabilité finit par dicter l'évacuation pure et simple des marqueurs vernaculaires. L'instruction formelle d'éliminer toute référence régionale complexe pour se plier exclusivement à la norme algorithmique globale, cette fameuse esthétique du « Luxe Minimaliste » au rendu neutre et universel, n'est plus vécue comme un compromis esthétique, mais comme une directive managériale de survie. C'est l'illustration clinique d'une rationalisation poussée à son paroxysme : l'humain cesse de combattre la machine et ampute délibérément sa propre culture visuelle pour épouser la trajectoire de la moindre résistance statistique algorithmique.

Pour masquer cette prolétarianisation évidente du créateur audiovisuel, l'industrie technologique a forgé et popularisé le titre glorifiant et faussement scientifique d'« ingénieur de requête » (*prompt engineer*). Pourtant, l'analyse de la pratique quotidienne révèle une réalité infiniment plus aliénante, que le chercheur Swaroop Panda a brillamment qualifiée de « restructuration cognitive » (Panda 2026). L'ingénierie de requête ne se résume pas à l'apprentissage d'un nouveau langage de programmation neutre ; elle constitue une véritable modification, insidieuse et profonde, de la structure même de la pensée créative humaine. En passant des milliers d'heures à rédiger des commandes dans une interface conversationnelle fermée, le créateur apprend silencieusement à formater son esprit pour plaire à la machine. Il intériorise la nécessité d'utiliser des mots-clés spécifiques, de fournir un contexte artificiellement structuré et de découper ses visions artistiques organiques en séquences logiques immédiatement assimilables par les pondérations de l'algorithme. L'humain se met à penser comme la base de données qu'il interroge. Cette transformation s'observe vainement dans les pratiques professionnelles. Vainikka et al. ont conduit une étude qualitative auprès de scénaristes finlandais professionnels, identifiant trois postures face aux outils d'IA : fonctionnelle, critique, et curieuse. Révélateur de la profondeur de cette restructuration, l'un des scénaristes interrogés en vient à décrire le script lui-même comme « un prompt présenté à

l'équipe de production » signe que la logique du prompt a commencé à remodeler la conception même de l'écriture cinématographique (Vainikka et al. 2025, 621).

Note de terrain - Expérience 2 : Restructuration cognitive

Au cours de notre pratique quotidienne à l'agence Zeplug, nous avons observé de manière récurrente trois manifestations de la restructuration cognitive décrite par Panda (2026). Premièrement, nous avons constaté que la formulation des briefs créatifs internes tend progressivement à adopter le vocabulaire des modèles génératifs, « cinématique », « golden hour », « moody », au détriment du langage propre à la vision artistique initiale. Deuxièmement, des images générées ont été livrées à des clients qui correspondaient à leurs attentes fonctionnelles, sans s'écarter significativement de la direction artistique originellement envisagée, sans que cet écart soit perçu comme une perte. Troisièmement, certaines directions artistiques ont été abandonnées non pas en raison de leur inadéquation créative, mais parce qu'elles résistaient à toute traduction en prompt efficace. Ces trois observations, issues d'une pratique continue depuis 2022, confirment empiriquement que la restructuration cognitive opère silencieusement, dans les interstices du travail quotidien, transformant l'horizon du possible créatif sans que le praticien en soit nécessairement conscient (Panda 2026 ; Vainikka et al. 2025).

Vers une pratique du sabotage algorithmique : L'interface nodale comme dispositif de résistance

Face au constat accablant d'une intelligence artificielle générative imposant sa propre norme esthétique aseptisée et restructurant silencieusement la cognition de son utilisateur, la question vitale et immédiate pour le cinéaste contemporain est de savoir comment survivre en tant que sujet de l'énonciation. Comment redevenir un auteur souverain face à un dispositif technique conçu pour automatiser l'imaginaire ? La réponse ne réside ni dans une technophobie réactionnaire qui consisterait à rejeter purement et simplement l'outil, ni dans une soumission aveugle aux modèles précalculés par l'industrie technologique. Elle exige l'élaboration urgente d'une stratégie de résistance technique, esthétique et politique active, que nous qualifions de sabotage algorithmique. Cette méthodologie de la rébellion repose sur un postulat fondamental : le refus catégorique de l'interface conversationnelle fermée au profit des architectures ouvertes et des interfaces de programmation visuelle nodales.

Les générateurs d'images commerciaux dominants, largement adoptés par le grand public et par une frange grandissante de l'industrie créative, opèrent délibérément comme d'opaques boîtes noires. Ils enferment l'utilisateur dans une prison dorée ergonomique où la seule interaction permise, et

encouragée, est la formulation d'une requête textuelle en langage naturel. Cette opacité savamment entretenue dissimule les mécanismes de calcul, masque les biais d'entraînement et interdit toute intervention sur le processus de génération lui-même. À l'inverse, les environnements nodaux déconstruisent littéralement cette opacité. Ils offrent une architecture ouverte où chaque étape du calcul mathématique — de l'encodage du texte à l'injection du bruit initial, en passant par les multiples étapes d'échantillonnage de l'espace latent — est isolée sous la forme d'un nœud manipulable. L'interface nodale ne cache plus la machine sous une fausse conversation humaine ; elle expose crûment ses entrailles mathématiques. Le créateur n'y est plus un simple client passant une commande textuelle, il devient l'architecte du flux de données.

En tant que chercheur et praticien au sein de l'agence Zeplug, l'expérimentation quotidienne de ce détournement technique constitue le cœur battant de notre méthodologie heuristique de recherche-création. Le sabotage algorithmique, tel que nous le pratiquons, consiste à introduire volontairement du désordre, de la contradiction et de l'entropie dans la mécanique parfaite et lissante de la diffusion probabiliste. Il s'agit, pour reprendre l'injonction fondatrice du philosophe Vilém Flusser concernant l'acte photographique, de jouer contre l'appareil (Flusser 1996, 45). Ce jeu subversif prend des formes techniques extrêmement précises. En injectant des bruits numériques incohérents au cœur de l'espace latent, en forçant des collisions de données sémantiques contradictoires à travers des réseaux de contrôle parallèles, ou en interrompant brutalement le processus de débruitage avant que la machine n'ait pu atteindre sa résolution mathématique idéale, le praticien brise le lissage statistique de l'image. L'objectif n'est pas de détruire l'image, mais d'en détruire la perfection algorithmique par défaut. C'est très précisément dans cette faille conceptuelle, dans cette erreur de calcul volontairement provoquée par le réalisateur, que l'intentionnalité humaine réapparaît avec force. L'image ainsi obtenue n'est plus la moyenne prévisible et aseptisée de la base de données ; elle redevient une matière accidentée, rugueuse, imprévisible et foncièrement singulière. Cette démarche s'inscrit dans la tradition du "glitch art" théorisée par Rosa Menkman, qui définit le glitch comme « rejet total des rêves utopiques d'une expérience médiatique sans couture » et « dispelling de la transparence des médiums » (Menkman 2011, 30). Mais là où le glitch art travaillait sur les artefacts des médias numériques existants, le sabotage algorithmique opère à un niveau plus profond : il intervient dans les processus de génération eux-mêmes, réintroduisant l'intentionnalité humaine au cœur de la logique probabiliste.

Cette violence technique infligée à l'espace latent permet de restaurer une notion que la reproductibilité numérique semblait avoir définitivement abolie : l'aura de l'œuvre d'art, telle que l'a théorisée Walter Benjamin (Benjamin 2000, 27). Pour Benjamin, l'aura résidait dans le caractère unique d'une œuvre,

dans son ancrage matériel et temporel, ce fameux *hic et nunc* détruit par la reproduction industrielle photographique et cinématographique. Or, dans le régime de la surproduction générative, où des milliards d'images parfaites sont créées chaque jour, l'image lisse n'a plus aucune valeur intrinsèque, elle est le degré zéro de l'aura. Paradoxalement, c'est par la destruction calculée de cette perfection, par l'injection de l'erreur humaine dans le code, que l'aura renaît. L'image sabotée devient unique précisément parce qu'elle porte les stigmates de la lutte entre la volonté du créateur et la résistance de l'algorithme. L'aura contemporaine ne réside plus dans la trace physique de la lumière, mais dans la trace visible du combat contre la norme statistique.

Nous rejoignons également ici, par un glissement paradigmatique majeur, le concept d'émancipation formulé par Jacques Rancière (Rancière 2008, 14). Dans *Le spectateur émancipé*, Rancière appelle à briser la passivité du public face au spectacle. Aujourd'hui, l'urgence s'est déplacée du côté de la production : il s'agit de penser le créateur émancipé. L'interface conversationnelle enferme l'auteur dans une passivité de consommateur ébloui ; l'interface nodale le libère en le confrontant à la matérialité brute du calcul. S'émanciper de sa fonction aliénante d'opérateur de flux ou d'ingénieur de requête, c'est redevenir un artisan qui malmène son outil, qui en comprend les limites physiques et logiques, et qui refuse catégoriquement que la machine lui dicte sa syntaxe visuelle. Saboter l'algorithme n'est donc pas un simple geste technique pour professionnels avertis ; c'est un manifeste politique. C'est refuser le confort mortifère du simulacre hyperréel pour imposer de nouveau une véritable énonciation humaine. Mohamed et al. ont proposé dans ce sens trois tactiques pour une IA décoloniale : la pratique technique critique, la pédagogie inversée ("reverse tutelage"), et le renouvellement des communautés affectives et politiques (Mohamed et al. 2020, 672). Le sabotage algorithmique constitue précisément une telle pratique technique critique : il ne rejette pas l'outil, mais refuse d'en accepter les termes idéologiques sans résistance.

En définitive, le travail par nœuds réinvente la notion même de mise en scène. Le plateau de tournage n'a pas disparu, il s'est déplacé. Les câbles électriques, les projecteurs et les rails de travelling ont été remplacés par des flux de vecteurs de données, des conditionnements spatiaux et des taux de débruitage mathématiques. La friction contre le réel a mué en une friction contre le code. C'est en assumant ce nouveau terrain de lutte, en acceptant de mettre les mains dans la cambouis algorithmique, que le cinéaste parvient à échapper à la restructuration cognitive qui le guettait. La signature d'auteur, dissoute par la fluidité du langage naturel, se cristallise à nouveau dans l'architecture complexe, heurtée et profondément asymétrique du graphe nodal. Le sabotage algorithmique s'affirme ainsi comme la condition indispensable, l'acte de résistance sémiotique ultime, pour que le cinéma génératif ne soit pas le tombeau de l'auteur, mais le lieu de sa réinvention radicale.

Note de terrain - Expérience 3 : Sabotage algorithmique

Afin de tester empiriquement la thèse du sabotage algorithmique, nous avons conduit une expérience comparative. Le même brief, une affiche de film marocain contemporain dans une ruelle de médina, a été soumis à deux workflows distincts sur la plateforme Freepik.



Image 4 - Workflow A : Interface conversationnelle standard Freepik. Prompt : « Moroccan film poster, man in a narrow medina alley, dramatic lighting, cinematic ». Résultat : image techniquement irréprochable, esthétiquement prévisible, entièrement déterminée par les probabilités du modèle. Source : Freepik / GPT-2, mai 2026.

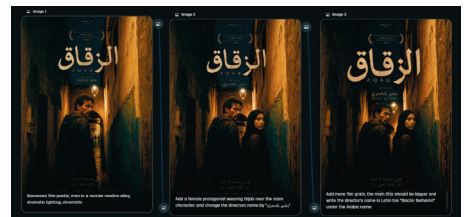


Image 5 – Workflow B : Interface nodale Freepik avec paramètres manuels. Les nœuds visibles exposent le flux de données et les points d'intervention du praticien. Le résultat (panneau droit) présente une texture visuelle plus contrastée et dramatique, portant la marque des décisions manuelles. Source : Freepik / GPT-2, mai 2026.

La comparaison entre les deux workflows est saisissante à plusieurs niveaux. Sur le plan du résultat visuel, le Workflow A produit une image techniquement parfaite mais entièrement prévisible, c'est la moyenne statistique du corpus appliquée au prompt, sans trace d'intervention singulière. Le Workflow B produit une image visuellement plus hétérogène, plus contrastée, dont la texture trahit des décisions manuelles dans les paramètres de génération. Sur le

plan du processus, le Workflow A efface le praticien derrière une interface conversationnelle opaque. Le Workflow B, en exposant les nœuds et leurs connexions, rend visible l'architecture du calcul et restaure la position du créateur comme architecte du flux de données plutôt que simple client d'une boîte noire. Cette expérience confirme empiriquement la thèse du sabotage algorithmique : l'interface nodale ne produit pas forcément une « meilleure » image au sens conventionnel du terme, mais elle produit une image dont l'auteur peut revendiquer la singularité, ce qui est précisément ce que l'interface conversationnelle standard rend impossible (Flusser 1996 ; Rancière 2008).

L'illusion mortifère de ce dispositif réside dans la fluidité trompeuse de son interface. Parce que la machine répond au créateur dans un langage naturel apparemment articulé, l'utilisateur développe le sentiment toxique d'être compris, d'entretenir un dialogue de pair à pair avec une entité douée de raison. Or, l'algorithme ne comprend absolument rien au sens humain des termes qu'il manipule ; il se contente de prédire des suites statistiques plausibles à une vitesse fulgurante. En traitant cette machine probabiliste comme un collaborateur doué de compréhension, le réalisateur abdique sa souveraineté intellectuelle. Comme le souligne Swaroop Panda, le danger majeur et irréversible de cette boucle de rétroaction réside dans la disparition progressive du discernement humain. Puisque la machine produit systématiquement un résultat visuellement séduisant, hyperréaliste et techniquement plausible, même lorsque la requête initiale est conceptuellement indigente, l'opérateur perd sa capacité fondamentale à évaluer l'échec. L'esprit critique s'émousse face à la beauté stérile du résultat immédiat. Le créateur finit par devenir très exactement ce qu'il prompte : un être hybride dont l'imagination est bornée par les limites du modèle mathématique qu'il sollicite. L'auteur n'est plus le maître de son langage, c'est l'interface numérique qui dicte secrètement les termes, les limites et la syntaxe de l'imagination contemporaine.

Dès lors, face à cette restructuration cognitive qui menace d'anéantir définitivement la figure du cinéaste-auteur pour le reléguer au rang d'opérateur statistique, une réaction devient vitale. Accepter l'interface conversationnelle par défaut revient à accepter sa propre disparition en tant que sujet énonciateur. Il devient impératif de forger de nouveaux outils de résistance et de théoriser une pratique de désobéissance technique. C'est précisément à cette urgence que répond le recours aux architectures ouvertes, ouvrant la voie à une nouvelle ère de la mise en scène où le sabotage devient l'ultime condition de la création.

Conclusion

La transition historique et technologique de la caméra optique au clavier alphanumérique ne représente pas une simple évolution incrémentale de l'outillage cinématographique. Comme nous l'avons

démonstré tout au long de cet article, il s'agit d'un basculement épistémologique et ontologique profond qui redéfinit la nature même de l'image et l'économie politique de la création visuelle. L'intelligence artificielle générative, par sa capacité inouïe à rationaliser la production et à standardiser l'imaginaire mondialisé sous la forme d'un calcul probabiliste, menace d'anéantir purement et simplement la figure historique de l'auteur. L'effondrement définitif du pacte indicel, théorisé par Peirce et Barthes, et l'avènement terminal du simulacre hyperréel de Baudrillard nous plongent dans une ère visuelle vertigineuse où la perfection statistique remplace la vérité documentaire, et où l'esthétique du lissage remplace l'aspérité du réel.

Dans ce nouveau paradigme, la fonction-auteur est soumise à une pression destructrice. L'industrie culturelle, poussant à son paroxysme la logique d'automatisation et de rentabilité, cherche à transformer le réalisateur-démiurge en un simple opérateur de flux, un « ingénieur de requête » dont la cognition est silencieusement restructurée pour épouser les limites mathématiques de la base de données. L'esthétique par défaut de l'algorithme, ce luxe minimaliste aseptisé, dénué de toute trace d'ancrage local ou de friction vernaculaire, devient l'instrument d'une hégémonie culturelle automatisée. Si le créateur se contente d'utiliser les interfaces conversationnelles fluides et opaques fournies par l'industrie, il participe, volontairement ou non, à cette standardisation globale de la représentation.

Cependant, la fatalité de cette obsolescence programmée n'est pas absolue. La démarche de recherche-crédation qui sous-tend notre analyse prouve qu'il existe une voie de sortie hors de la caverne des probabilités. La dissolution de la fonction-auteur n'est inéluctable que si l'on accepte les termes imposés par l'appareil. En décortiquant les mécanismes sémiotiques à l'œuvre et en prenant conscience de la violence de cette rationalisation cognitive, le cinéaste contemporain peut transformer son environnement de travail numérique en un véritable instrument de résistance intellectuelle. Le passage vers la génération algorithmique ne doit pas constituer un déclassement définitif vers le statut d'exécutant, mais une étape transitoire vers une nouvelle forme de maîtrise absolue : celle de l'architecture nodale et du sabotage algorithmique.

L'émancipation du créateur passe aujourd'hui par une réappropriation violente de l'outil. Il s'agit de refuser la boîte noire pour plonger dans les entrailles de l'espace latent. C'est en introduisant le chaos dans l'ordre mathématique, en provoquant des collisions de données aberrantes et en refusant la résolution parfaite du bruit numérique que le réalisateur retrouve sa voix. L'aura de l'œuvre d'art, que l'on croyait perdue dans la surproduction numérique, rejaillit paradoxalement de la destruction volontaire de la perfection de synthèse. Saboter la machine, c'est y réinjecter l'humain.

Le cinéma de demain, s'il veut survivre en tant qu'art de l'énonciation singulière, ne se construira pas dans la soumission passive à la beauté statistique de l'intelligence artificielle, mais dans un dialogue

conflictuel, rugueux et intensément fertile avec elle. C'est en utilisant l'erreur et la désobéissance architecturale que le praticien contraindra la machine à servir une vision esthétique authentique. La redéfinition du sens même de l'acte créateur à l'ère du calcul algorithmique ne fait que commencer, et c'est sur le terrain du code, de l'interface ouverte et de l'accident provoqué que se jouera la survie de la mise en scène.

Bibliographie

Adorno, Theodor W., et Max Horkheimer. 1974. *La Dialectique de la raison : Fragments philosophiques*. Paris : Gallimard.

Barthes, Roland. 1980. *La Chambre claire : note sur la photographie*. Paris : Gallimard/Seuil.

Baudrillard, Jean. 1981. *Simulacres et Simulation*. Paris : Galilée.

Bazin, André. 1958. *Qu'est-ce que le cinéma ?*. Paris : Éditions du Cerf.

Benjamin, Walter. 2000. *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris : Gallimard.

Crawford, Kate. 2021. *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. New Haven: Yale University Press.

Flusser, Vilém. 1996. *Pour une philosophie de la photographie*. Paris : Circé.

Foucault, Michel. 1969. « Qu'est-ce qu'un auteur ? ». *Bulletin de la Société française de philosophie*, vol. 63, n° 3 : 73-104.

Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press.

Paglen, Trevor. 2016. "Invisible Images (Your Pictures Are Looking at You)". *The New Inquiry*, December 8, 2016. <https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/>. Last accessed May 10, 2026.

Panda, Swaroop. 2026. "We Become What We Prompt". *AI & Society*, Curmudgeon Corner. <https://doi.org/10.1007/s00146-026-02883-4>.

Pasquinelli, Matteo. 2023. *The Eye of the Master: A Social History of Artificial Intelligence*. London : Verso.

Rancière, Jacques. 2008. *Le spectateur émancipé*. Paris : La Fabrique éditions.

Steyerl, Hito. 2009. "In Defense of the Poor Image". *e-flux journal*, no. 10.

Zylinska, Joanna. 2020. *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*. London : Open Humanities Press.

Arora, Payal, et Lauren Herman. 2024. "Creative Data Justice: A Decolonial and Indigenous Framework to Assess Creativity and Artificial Intelligence." *Information, Communication & Society* 27 (10) : 2231–2247.

Menkman, Rosa. 2011. *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam : Institute of Network Cultures.

Mohamed, Shakir, Marie-Therese Png, et William Isaac. 2020. "Decolonial AI: Decolonial Theory as Sociotechnical Foresight in Artificial Intelligence." *Philosophy & Technology* 33 (4) : 659–684.

Ozgun, Aras, et Andreas Treske. 2025. "Generative-AI, the Media Industries, and the Disappearance of Human Creative Labour." *Media, Culture & Society* 47 (2) : 200–217.

Vainikka, Eliisa, Anne Soronen, et Sari-Maarit Kallio. 2025. "Is Prompt Engineering the Future of Screenwriting?" *Journalism Practice* 19 (4) : 612–631.

Peirce, Charles Sanders. 1931-1958. *Collected Papers*, vol. 1-8. Cambridge : Harvard University Press.

Sadin, Éric. 2015. *La vie algorithmique : critique de la raison numérique*. Paris : L'Échappée.

BFI Sight & Sound. 2024. "2024: The Year in AI." *Sight and Sound*, décembre 2024. <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/features/2024-year-ai>. Consulté le 10 mai 2026.

Brookings Institution. 2023. "Hollywood Writers Went on Strike to Protect Their Livelihoods from Generative AI." *Brookings Institution*, 26 septembre 2023. <https://www.brookings.edu/articles/hollywood-writers-went-on-strike-to-protect-their-livelihoods-from-generative-ai-their-remarkable-victory-matters-for-all-workers/>. Consulté le 10 mai 2026.

The Guardian. 2023. "AI Is Already Changing Fashion Campaigns." *The Guardian*, 2023. <https://www.theguardian.com/fashion/2023/nov/14/ai-is-already-changing-fashion>. Consulté le 10 mai 2026.