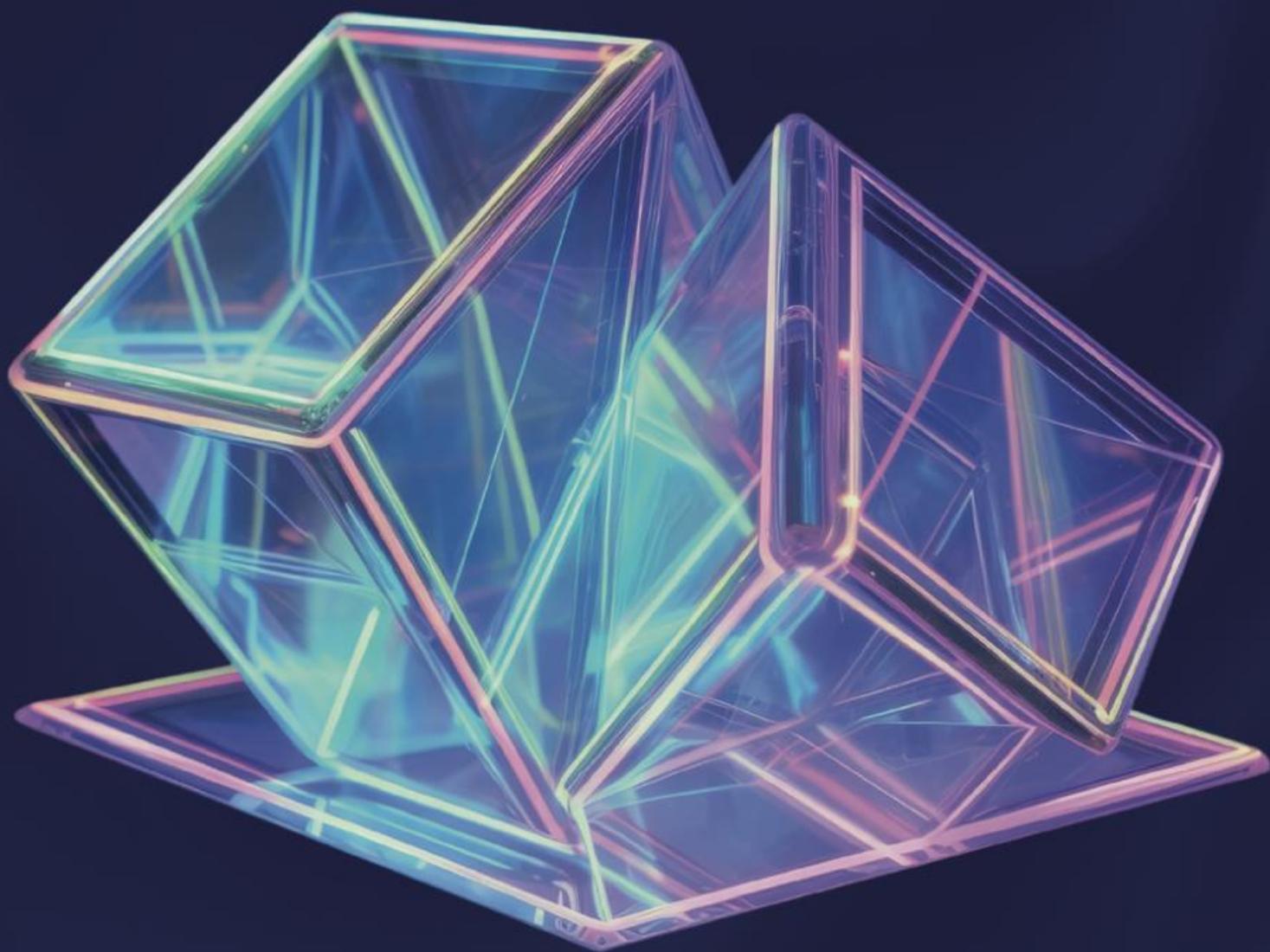


mAGnum

Les
références
bibliographiques



2024-2025



Table des matières des références bibliographiques

Dossier : L'art numérique : une révolution créative à l'ère digitale	3
Des pratiques innovantes, Les dates clés de l'art numérique, Les pratiques et formes de l'art numérique	3
L'art numérique et la loi : entre innovation et casse-tête juridique	4
La marchandisation de l'art numérique	5
AI-DA : Le robot qui redéfinit l'art contemporain	6
L'intelligence artificielle révolutionne l'industrie musicale	7
L'IA frappe fort : Quand la voix d'Angèle rencontre « Sayan » de Gazo	7
Musique et numérique : Streaming	8
Le Google Art Projet : Un exemple de révolution numérique	9
L'open data : réponse face à la privatisation de la culture	9
L'art immersif : une révolution dans l'expérience artistique	10
L'art immersif, une révolution dans l'expérience artistique et culturelle	11
Les technologies numériques, le nouveau visage du street art !	12
Le Vidéomapping	13
Le cinéma 2.0 : Le numérique en haut de l'affiche	13

Dossier : L'art numérique : une révolution créative à l'ère digitale

Des pratiques innovantes, Les dates clés de l'art numérique, Les pratiques et formes de l'art numérique

Mailys D. et Simon L.

« AARON », Wikipédia, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=AARON&oldid=213573923>.

Anadol Refik, *Refik Anadol*, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://refikanadol.com/>.

Anadol Refik, *About Refik Anadol*, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://refikanadol.com/refik-anadol/>.

Anadol Refik, *About Refik Anadol*, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://refikanadol.com/refik-anadol/>.

ART NUMÉRIQUE - Encyclopædia Universalis, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/art-numerique/>.

« Art numérique », Wikipédia, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Art_num%C3%A9rique&oldid=218552567.

Badier Angéline, *Le mapping vidéo: Définition, processus et exemples*, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.grimedif.com/actualites/le-mapping-video/>.

Ben F. Laposky | Database of Digital Art, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : <http://dada.compart-bremen.de/item/agent/253>.

« Ben F. Laposky », Wikipédia, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Ben_F._Laposky.

Artalistic | Art numérique et art digital : où en est-on ?, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.artalistic.com/blog/Art-numerique-et-digital/>.

Edward Zajec | Database of Digital Art, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : <http://dada.compart-bremen.de/item/agent/485>.

Equipe Fête des Lumières - Direction des Événements et de l'Animation - Ville de Lyon, *Fête des Lumières 2024*, [<https://www.fetedeslumieres.lyon.fr/fr/page/histoire-de-la-fete>].

GRIM, *Le mapping vidéo: Définition, processus et exemples* - Grim Edif, [<https://www.grimedif.com/actualites/le-mapping-video/>].

L'art numérique : définition, formes d'art et enjeux | Adobe, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.adobe.com/fr/creativecloud/illustration/discover/digital-art.html>.

« Nam June Paik », Wikipédia, [en ligne]. [Consulté le 25/11/2024]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Nam_June_Paik&oldid=216204750

Société Culturespaces, *Atelier des Lumières | Centre d'art numérique & immersif à Paris*, [<https://www.atelier-lumieres.com/fr>].

teamLab, [*Official*] *teamLab Borderless TOKYO, Azabudai Hills*, [<https://www.teamlab.art/e/tokyo/>].

Womko, *Site officiel*, [<https://videomappingfestival.com/>].

L'art numérique et la loi : entre innovation et casse-tête juridique

Nina M.-M.

AVOCATS HAAS. « Prompt art » et intelligence artificielle : quels risques pour les auteurs ? [en ligne]. [Consulté le 08/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://info.haas-avocats.com/droit-digital/prompt-art-et-intelligence-artificielle-quels-risques-pour-les-auteurs>.

BEAUBOURG AVOCATS. NFT et droit d'auteur [en ligne]. [Consulté le 08/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://beaubourg-avocats.fr/nft-droit-dauteur/>.

CHEVALIER, Emmanuelle et TCHIKAIKIDZE, Georges. Le droit du NFT : les enjeux juridiques d'un encadrement légal des NFTs. In : Village de la Justice [en ligne]. [Consulté le 08/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.village->

[justice.com/articles/droit-nft-les-enjeux-juridiques-encadrement-legal-des-nfts,41526.html](https://www.justice.com/articles/droit-nft-les-enjeux-juridiques-encadrement-legal-des-nfts,41526.html).

Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique. Mission du CSPLA sur les jetons non fongibles (JNF ou NFT en anglais) [en ligne]. [Consulté le 08/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.culture.gouv.fr/fr/nous-connaître/organisation-du-ministère/Conseil-supérieur-de-la-propriété-littéraire-et-artistique-CSPLA/Travaux-et-publications-du-CSPLA/Missions-du-CSPLA/Mission-du-CSPLA-sur-les-jetons-non-fongibles-JNF-ou-NFT-en-anglais> .

Non-fungible token. In : Wikipedia [en ligne]. [Consulté le 08/12/2024]. Disponible à l'adresse : https://en.wikipedia.org/wiki/Non-fungible_token.

NUMEUM. La Propriété Intellectuelle à l'heure de l'IA générative [en ligne]. Juin 2024. [Consulté le 08/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://numeum.fr/system/files/2024-06/Numeum%20-%20La%20PI%20à%20l'heure%20de%20l'IA%20générative%20-%20juin%202024.pdf>.

SACEM. Pour une intelligence artificielle vertueuse, transparente et... [en ligne]. [Consulté le 08/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://societe.sacem.fr/actualites/notre-societe/pour-une-intelligence-artificielle-vertueuse-transparente-et-equitable-la-sacem-exerce-son-droit>.

STELLA, Tommaso. Entraînement de l'IA et droit d'auteur : violer pour créer ? In : Village de la Justice [en ligne]. [Consulté le 08/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.village-justice.com/articles/intelligence-artificielle-droit-auteur-entrainement-violer-pour-creer,48301.html>.

VILLAGE DE LA JUSTICE. IA génératives et métiers du Droit : des constats convergents [en ligne]. [Consulté le 08/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.village-justice.com/articles/enquetes-sur-les-generatives-les-metiers-droit-quels-enseignements,47604.html>.

La marchandisation de l'art numérique

Lucie E.

Ecole de Guerre Economique, 2021. In ege.fr [en ligne]. Consulté le [09/11/2024] Disponible à l'adresse : <https://www.ege.fr/infoguerre/les-problemes-de-securite-de-lart-numerique>

FRANCE. HAL open science, 2021. *Art numérique, immersion et marchandisation: des parties prenantes aux multiples rôles, au service de l'expérience de visite: le cas de l'Atelier des Lumières*. Paris, Celsa Sorbonne Université Mémoire de master 2, 22 septembre 2021 [en ligne]. Consulté le [15/11/2024] Disponible à l'adresse : https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03674534v1/file/ORBLIN%20BEDOS%20Laura_DUMAS.pdf

Mission du CSPLA sur les jetons non fongibles (JNF ou NFT en anglais), 2022. In *culture.gouv* [en ligne]. Consulté le [09/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.culture.gouv.fr/fr/nous-connaître/organisation-du-ministère/Conseil-supérieur-de-la-propriété-littéraire-et-artistique-CSPLA/Travaux-et-publications-du-CSPLA/Missions-du-CSPLA/Mission-du-CSPLA-sur-les-jetons-non-fongibles-JNF-ou-NFT-en-anglais>

AI-DA : Le robot qui redéfinit l'art contemporain

Zoé D. et Corentin N.

Ai-Da, [en ligne]. [Consulté le 29/10/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.ai-darobot.com/>.

BEAUX ARTS, « "AI God" : une œuvre du robot artiste Ai-Da mise aux enchères », 2024, [en ligne]. [Consulté le 31/10/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.beauxarts.com/grand-format/une-oeuvre-du-robot-artiste-ai-da-mise-aux-encheres-chez-sothebys/>.

GEORGIE Young, « Aidan Meller Interview on Ai-Da the Robot Artist », Quintessentially, 2024, [en ligne]. [Consulté le 31/10/2024]. Disponible à l'adresse : <https://quintessentially.com/noted/all-about-ai-da>.

20 MINUTES et AFP, « La première œuvre d'art, peinte par un robot humanoïde, vendue un million d'euros aux enchères », 2024, [en ligne]. [Consulté le 31/10/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.20minutes.fr/arts-stars/culture/4120444->

[20241108-premiere-uvre-art-peinte-robot-humanoide-vendue-million-euros-encheres.](#)

L'intelligence artificielle révolutionne l'industrie musicale

Aidan G. et Quentin N.

L'IA frappe fort : Quand la voix d'Angèle rencontre « Sayan » de Gazo

Aidan G. et Quentin N.

Anastasio Sofia, *Musique et intelligence artificielle: liaisons heureuses ou dangereuses ?*, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.radiofrance.fr/francemusique/podcasts/reportage/musique-et-intelligence-artificielle-liaisons-heureuses-ou-dangereuses-9898327>.

Apolline, *Comment l'IA va transformer le monde de la musique ?*, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.apolline.art/fr/content/comment-lia-va-transformer-le-monde-de-la-musique>.

Bohec Paul, « *Tu peux vite tomber dans le panneau* » : à l'origine de la cover d'Angèle, il raconte comment il a utilisé l'IA, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.letelegramme.fr/france/tu-peux-vite-tomber-dans-le-panneau-a-lorigine-de-la-cover-dangele-il-raconte-comment-il-a-utilise-lia-6409030.php>.

Brut, *Ils fabriquent des chansons grâce à l'IA*, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.brut.media/fr/videos/sciences-technologies/ia/ils-fabriquent-des-sons-grace-a-l-ia>.

IA School, *L'intelligence artificielle dans la musique*, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.intelligence-artificielle-school.com/alternance-et-entreprises/secteur-d-activite/secteur-de-la-musique/>

Lardinois Jean-Christophe, *IA, Deux lettres, une révolution, des milliers de questions*, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.larsenmag.be/fr/articles/2158-ia>.

Musique et numérique : Streaming

Aidan G. et Quentin N.

BENEZET Erwan, 2024. Taxe sur le streaming audio : certaines plates-formes refusent de payer la facture. In : *Le Parisien* [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.leparisien.fr/economie/business/taxe-sur-le-streaming-audio-certaines-plates-formes-refusent-de-payer-la-facture-15-09-2024-WX5GT4YIXZEFVPLTKIKXY7V2ZY.php>.

Joux Alexandre, 2020. Le streaming musical, un révélateur des enjeux de la diversité culturelle. In : *Hermès, La Revue*, no 1, vol. 86, 2020, p. 275-282. [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://shs.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2020-1-page-275?lang=fr&ref=doi>.

L'application Tik Tok devient de plus en plus influente dans l'industrie musicale, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.rtf.be/article/l-application-tik-tok-devient-de-plus-en-plus-influente-dans-l-industrie-musicale-10897888>.

Lopez Louis-Valentin, Le gouvernement annonce taxer les plateformes de streaming dès 2024, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.radiofrance.fr/francemusique/le-gouvernement-annonce-taxer-les-plateformes-de-streaming-des-2024-9276696>.

Meilleur service de streaming musical, le comparatif 2024, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.clubic.com/streaming/musique/guide-118199-meilleur-service-de-streaming-musical-le-comparatif.html>.

Opinion | Streaming musical : les algorithmes n'effaceront pas l'humain, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.lesechos.fr/idees-debats/cercle/opinion-streaming-musical-les-algorithmes-neffaceront-pas-lhumain-2084187>.

Plutôt rap français ou pop ? Tout savoir la consommation de streaming audio. Arcom, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.arcom.fr/nos-ressources/etudes-et-donnees/etudes-bilans-et-rapports-de-larcom/ecoute-de-la-musique-en-streaming-audio-analyse-et-comparaison-avec-la-radio>.

Le Google Art Project : Un exemple de révolution numérique

Maëva A. et Mathis P.

Google Art Project. In : *Les médiathèques Rennes métropole* (s.d.). [en ligne]. [Consultée le 20/10/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.lesmediatheques-rennesmetropole.fr/offre-en-ligne/google-art-project>.

Poivre d'Avror, O. In : *Libération*. (2023, décembre 18). La culture, Mister Google, c'est aussi politique. [en ligne]. [Consultée le 20/10/2024]. Disponible à l'adresse : https://www.liberation.fr/culture/2013/12/18/la-culture-mister-google-c-est-aussi-politique_967507/.

POLACCI, F. (2015). L'accès aux collections d'art avec le Google Art Project : Démocratisation de l'art ou idéologie de la transparence ? *Musées de la civilisation*, 2, 13 p.

TERRISSE, M. (2013). *Musées et visites virtuelles: Évolutions et possibilités de développement*. 6(2), 15-32. <https://doi.org/10.7202/1018927ar>

TEROUINARD, Z. (2024, septembre 27). Metafair : La nouvelle foire virtuelle. *Fisheye Immersive*. <https://fisheyeimmersive.com/article/metafair-la-nouvelle-foire-virtuelle/>.

L'open data : réponse face à la privatisation de la culture

Augustin G. et Imran Y.

COUCHET Pierre, La BnF et SPARQL. Partie 1: les bases constitutives de Data. In : *APH Numérique* [en ligne]. Publié le 1^{er} septembre 2022 [consulté le 29 novembre 2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.ahp-numerique.fr/2022/09/01/bnf-sparql-data-catalogue/>.

Huber Marie, 5 questions pour comprendre l'open data dans les musées. In : *L'art de Muser* [en ligne], Publié le 20 février 2021 [consulté le 22 novembre 2024]. Disponible à l'adresse : <https://formation-exposition-musee.fr/l-art-de-muser/2151-5-questions-pour-comprendre-l-open-data-dans-les-musees>.

Ministère de la culture, 2024. POP, un outil au service de la connaissance du patrimoine français. In : *POP : la plateforme ouverte du patrimoine* [en ligne] [consulté le 22 novembre 2024]. Disponible à l'adresse : <https://pop.culture.gouv.fr/apropos/>.

L'art immersif : une révolution dans l'expérience artistique

Alexane W.

Art Immersif. In : *Académie des Arts Appliqués*, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://aaa-dijon.fr/art-immersif/>.

BERNARD Anaïs et ANDRIEU Bernard, 2015, Les arts immersifs comme émergence spatiale du sensible. In *Corps*, n° 1, vol. 13, 2015, p. 75-81, [en ligne]. [Consulté le 22/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://shs.cairn.info/revue-corps-2015-1-page-75?lang=fr&ref=doi>.

BERNARD A. & ANDRIEU B., 2014, Manifeste des arts immersifs, Nancy, PUN (Collection : Épistémologie du corps), p. 7/8.

FASSIO Jeremy, Qu'est-ce que l'art immersif? In : *Mapping Motion*, [en ligne]. [Consulté le 08/10/2024]. Disponible à l'adresse : <https://mappingmotion.com/quest-ce-que-lart-immersif/>.

L'art numérique et immersif : une expérience unique et multisensorielle. In : *Atelier des Lumières Paris*, [en ligne]. [Consulté le 08/10/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.atelier-lumieres.com/fr/decouvrir/lart-numerique-immersif>.

Le numérique, l'avenir du street art ? In : *Streep*, [en ligne]. [Consulté le 08/10/2024]. Disponible à l'adresse : <https://streep.fr/2018/05/07/le-numerique-lavenir-du-street-art/>.

L'art immersif, une révolution dans l'expérience artistique et culturelle

Quentin N.

ANASTASIO Sofia, *Musique et intelligence artificielle: liaisons heureuses ou dangereuses ?* In : *Radio France*, [en ligne]. [Consulté le 26/11/2024]. Disponible à l'adresse :

<https://www.radiofrance.fr/francemusique/podcasts/reportage/musique-et-intelligence-artificielle-liaisons-heureuses-ou-dangereuses-9898327>.

Apolline art, *Comment l'IA va transformer le monde de la musique ?* In : *Apolline art*, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse :

<https://www.apolline.art/fr/content/comment-lia-va-transformer-le-monde-de-la-musique>.

BOHEC Paul, « Tu peux vite tomber dans le panneau » : à l'origine de la cover d'Angèle, il raconte comment il a utilisé l'IA. In : *Le Télégramme*, [en ligne]. [Consulté le 27/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.letelegramme.fr/france/tu-peux-vite-tomber-dans-le-panneau-a-lorigine-de-la-cover-dangele-il-raconte-comment-il-a-utilise-lia-6409030.php>.

Ils fabriquent des chansons grâce à l'IA. In : *Brut* [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.brut.media/fr/videos/sciences-technologies/ia/ils-fabriquent-des-sons-grace-a-l-ia>.

IA School, *L'intelligence artificielle dans la musique*. In : *IA School*, [en ligne]. [Consulté le 27/11/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.intelligence-artificielle-school.com/alternance-et-entreprises/secteur-d-activite/secteur-de-la-musique/>

LARDINOIS Jean-Christophe, *IA, Deux lettres, une révolution, des milliers de questions*. In : *Larsen Mag*, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.larsenmag.be/fr/articles/2158-ia>.

Les technologies numériques, le nouveau visage du street art !

Janelle M.

ABOUT. Water Light Graffiti [en ligne]. [Consulté le 2 décembre 2024]. Disponible à l'adresse : <http://www.waterlightgraffiti.com/about-wlg/>.

ANDY GRAMMER INTERACTIVE GRAFFITI MURAL IN PASADENA, CA. Los Angeles Mural Company - Graffiti Artists for Hire [en ligne]. [Consulté le 2 décembre 2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.la-graffiti.com/andy-grammer-interactive-graffiti-mural/>.

GRAFFITI WALL - LE GRAFFITI DIGITAL À PORTÉE DE TOUS | BY FOR EVENT. For Event - Team Building Paris, événementiel entreprise [en ligne]. [Consulté le 2 décembre 2024]. Disponible à l'adresse : <https://forevent.fr/animation/graffiti-digital/>.

LE GRAFFITI WALL - DES FONCTIONNALITÉS INNOVANTES POUR VOS ÉVÈNEMENTS. Picturae 2.0 [en ligne]. [Consulté le 2 décembre 2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.picturae.net/le-graffiti-wall/>.

LUMA PAINT INTERACTIVE LIGHT GRAFFITI. Lichtfaktor [en ligne]. 2018. [Consulté le 2 décembre 2024]. Disponible à l'adresse : <https://lichtfaktor.com/en/portfolio/luma-paint-interactive-light-graffiti/>.

TOURISME SSD. Seine-Saint-Denis tourisme [en ligne]. La technique du Light Painting. [Consulté le 2 décembre 2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.tourisme93.com/le-light-painting.html>.

URBAIN, LS. 2019. À quoi ressemblera le street art dans le futur ? Demain La Ville - Bouygues Immobilier [en ligne]. [Consulté le 2 décembre 2024]. Disponible à l'adresse : <https://demainlaville.com/a-quoi-ressemblera-le-street-art-dans-le-futur/>.

Le Vidéomapping

Timothé. -F.

FRANCEINFO, 2017, *Le Vidéo Mapping habille nos façades d'oeuvres d'art lumineuses et éphémères*. In : Franceinfo [en ligne]. [Consulté le 02/12/24] Disponible à l'adresse : https://www.francetvinfo.fr/culture/arts-expos/street-art/le-video-mapping-habille-nos-facades-d-oeuvres-d-art-lumineuses-et-ephemeres_3375989.html.

Grim edif, *Le mapping vidéo : Définition, processus et exemple*. In : Grim Edif [en ligne] . [Consulté le 25/11/2024] Disponible à l'adresse : <https://www.grimedif.com/actualites/le-mapping-video/>.

JAME, Hadrien, Reynouard, Hugo, 2022. *La Fête des lumières de Lyon 2022: les plus belles images de Lyon Capitale* [en ligne]. Lyon capital. [consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=8tRAQWAH6yo&t=3s>

Qucosa, Université de Leipzig, David M. Csinos, 2020 : *Light Art, Street Art, and the Art of Preaching*[enligne] Bibliothèque universitaire de Lepzig, [consulté le 02//12/2024] Disponible à l'adresse :https://ul.qucosa.de/landingpage/?tx_dlf%5bid%5d=https%3A%2F%2Ful.qucosa.de%2Fapi%2Fqucosa%253A72283%2Fmets

Le cinéma 2.0 : Le numérique en haut de l'affiche

Nathan B. et Giovanni F.

AdminRacine 2017, *L'IA fait son cinéma: nouveaux horizons technologiques et juridiques*, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.racine.eu/lia-fait-son-cinema-nouveaux-horizons-technologiques-et-juridiques/>.

Hamus-Vallée Réjane, 2022, « Une crise paradoxale : les mutations du champ des effets visuels à l'ère du tout numérique », *Théorème*, n° 34, 2022, p. 51-59 [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/theoreme/629#tocto1n2>.

L'intelligence artificielle, nouvel acteur du cinéma et de l'industrie du film – *Numalis*, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://numalis.com/publications-119-lintelligence-artificielle-nouvel-acteur-du-cinema-et-de-lindustrie-du-film.php>.

Repenser l'industrie du cinéma à l'ère numérique – La revue des médias, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <https://larevuedesmedias.ina.fr/repenser-lindustrie-du-cinema-lere-numerique>.

SALVADOR Elisa et BENGHOZI Pierre-Jean, *Comment la technologie et le numérique ont révolutionné l'industrie du cinéma*, [en ligne]. [Consulté le 02/12/2024]. Disponible à l'adresse : <http://theconversation.com/comment-la-technologie-et-le-numerique-ont-revolutionne-lindustrie-du-cinema-58524>.

Les articles du magazine, ont partiellement été écrits à l'aide des intelligences artificielles [Perplexity](#) et [Chat GPT](#).

