

ARTEFACT  
AI FILM  
FESTIVAL

with

mk2

# ARTEFACT AI SECOND EDITION FILM FESTIVAL

DOSSIER DE PRESSE

## SOMMAIRE

<b>ÉDITORIAL</b>	3
<b>LA SECONDE ÉDITION</b>	4
<b>CHIFFRES CLÉS</b>	4
<b>L'ARTEFACT AI FILM FESTIVAL</b>	5
Une initiative pionnière au croisement de l'IA et du cinéma	5
Une seconde édition placée sous le signe de la maturité	5
Le thème de la 2nde édition : « (Dis)play »	5
Un jury d'exception mené par Cédric Klapisch	6
Les partenaires du festival	9
<b>LA COMPÉTITION OFFICIELLE DE LA SECONDE ÉDITION</b>	10
Modalités de participation	10
Les prix	10
Les lauréats	11
Les finalistes	15
<b>LE FESTIVAL</b>	22
La cérémonie de clôture et les temps forts de la 2nde édition	22
Calendrier de la seconde édition	22
Où voir les courts-métrages ?	22
À propos des organisateurs	23
<b>CONTACT PRESSE</b>	23



# EDITORIAL

## **Artefact AI Film Festival : explorer de nouveaux territoires de création à l'ère de l'intelligence artificielle**

Premier festival de cinéma dédié à l'intelligence artificielle en France, l'Artefact AI Film Festival s'est imposé dès 2024 comme une initiative avant-gardiste au croisement de la création artistique et de l'innovation technologique. Pensé comme un laboratoire d'idées et d'images, il ouvre un espace inédit où s'inventent les formes narratives de demain.

Après une première édition fondatrice en 2024, l'Artefact AI Film Festival revient en 2026 pour une seconde édition qui confirme son ambition : faire dialoguer intelligence artificielle et cinéma, innovation technologique et exigence artistique.

À l'heure où l'IA générative transforme en profondeur les modes de création, le festival s'impose comme un espace de réflexion, d'expérimentation et de narration. Loin d'une approche purement technique, il défend une vision où l'IA devient un outil au service des récits, des émotions et des regards singuliers.

Conçu par Artefact et mk2, l'Artefact AI Film Festival est ouvert à toutes et tous : cinéastes confirmés, artistes visuels, créateurs émergents ou néophytes. Il reflète une conviction forte : l'intelligence artificielle, utilisée de manière transparente, peut élargir l'accès à la création et révéler de nouvelles voix.

Cette seconde édition s'inscrit dans la continuité de la première, 265 candidatures issues de 52 pays, tout en affirmant une maturité nouvelle. Elle explore un thème résolument contemporain, interrogeant à la fois le jeu, l'interface, le regard et les règles invisibles qui façonnent notre rapport aux images.

Ensemble, Artefact et mk2 poursuivent un objectif commun : accompagner l'émergence d'une nouvelle génération de cinéastes et ouvrir des voies inédites pour le cinéma de demain.

Vincent Luciani, cofondateur et Président d'Artefact  
Elisha Karmitz, Directeur général du groupe mk2

# LA SECONDE ÉDITION 2025/2026



## UN RENDEZ-VOUS INTERNATIONAL AU COEUR DES MUTATIONS DU CINÉMA

Initié par Artefact et mk2, l'Artefact AI Film Festival s'est imposé en deux éditions comme un rendez-vous international dédié à l'exploration des nouvelles formes de création cinématographique à l'ère de l'intelligence artificielle.

Pensé comme un espace de dialogue entre innovation technologique et exigence artistique, le festival met à l'honneur des courts-métrages qui intègrent les outils d'IA générative non comme une finalité, mais comme un levier narratif, esthétique et émotionnel.

Ouvert à toutes et tous (cinéastes confirmés, artistes visuels, créateurs émergents ou novices) l'Artefact AI Film Festival défend une conviction forte : lorsque l'IA est utilisée de manière transparente et responsable, elle peut élargir l'accès à la création et faire émerger de nouvelles voix, souvent éloignées des circuits de production traditionnels.

À rebours d'une approche purement technologique, le festival se positionne comme un laboratoire artistique et critique, où l'IA devient un outil au service du storytelling, de l'émotion et du regard d'auteur.

En réunissant créateurs, professionnels du cinéma, artistes numériques et acteurs des médias, l'Artefact AI Film Festival contribue à structurer une réflexion collective sur l'avenir du cinéma, à un moment charnière où les images se multiplient et où la question du sens devient centrale.

## CHIFFRES CLÉS



### POURQUOI UN FESTIVAL DE CINÉMA ET D'IA EN 2026 ?

En 2026, l'intelligence artificielle générative s'est installée durablement dans les processus de création. Face à la multiplication des images et des contenus, l'Artefact AI Film Festival défend une approche exigeante et responsable, centrée sur le sens, l'intention et la vision d'auteur.

Le festival ne célèbre pas l'IA pour elle-même, mais pour sa capacité - lorsqu'elle est maîtrisée - à élargir l'accès à la création et à renouveler les formes narratives. En exigeant transparence et responsabilité dans l'usage des outils, il s'affirme comme un espace de création autant que de réflexion.



## L'ARTEFACT AI FILM FESTIVAL

### UNE INITIATIVE PIONNIÈRE AU CROISEMENT DE L'IA ET DU CINÉMA

L'Artefact AI Film Festival est un concours international de courts-métrages mettant à l'honneur des œuvres réalisées avec l'aide d'outils d'intelligence artificielle générative. Lancé en 2024 par Artefact et le Groupe mk2, il s'inscrit dans une dynamique globale de transformation des industries culturelles.

Le festival propose un cadre inédit pour observer, comprendre et expérimenter les mutations du langage cinématographique à l'ère de l'IA.

Le festival repose sur trois principes fondateurs :

- Accessibilité : ouvrir la création cinématographique à des talents qui n'auraient pas nécessairement accès aux moyens de production traditionnels.
- Exigence artistique : placer le récit, l'émotion et la mise en scène au cœur de la démarche.
- Responsabilité : promouvoir un usage transparent, éthique et respectueux de la propriété intellectuelle des outils d'IA.

Chaque participant est invité à documenter son processus créatif via un journal de production, garantissant une utilisation éclairée et assumée des technologies mobilisées.

### UNE SECONDE ÉDITION PLACÉE SOUS LE SIGNE DE LA MATURITÉ

Après une première édition fondatrice en 2024, l'Artefact AI Film Festival revient en 2026 avec une ambition affirmée : consolider sa place de plateforme internationale dédiée aux nouvelles formes de création cinématographique à l'ère de l'intelligence artificielle.

Dans un contexte de démocratisation rapide des outils d'IA générative, cette seconde édition marque un temps de discernement. Le festival s'attache moins à la performance technologique qu'à la qualité des récits, à la mise en scène et à la singularité des regards.

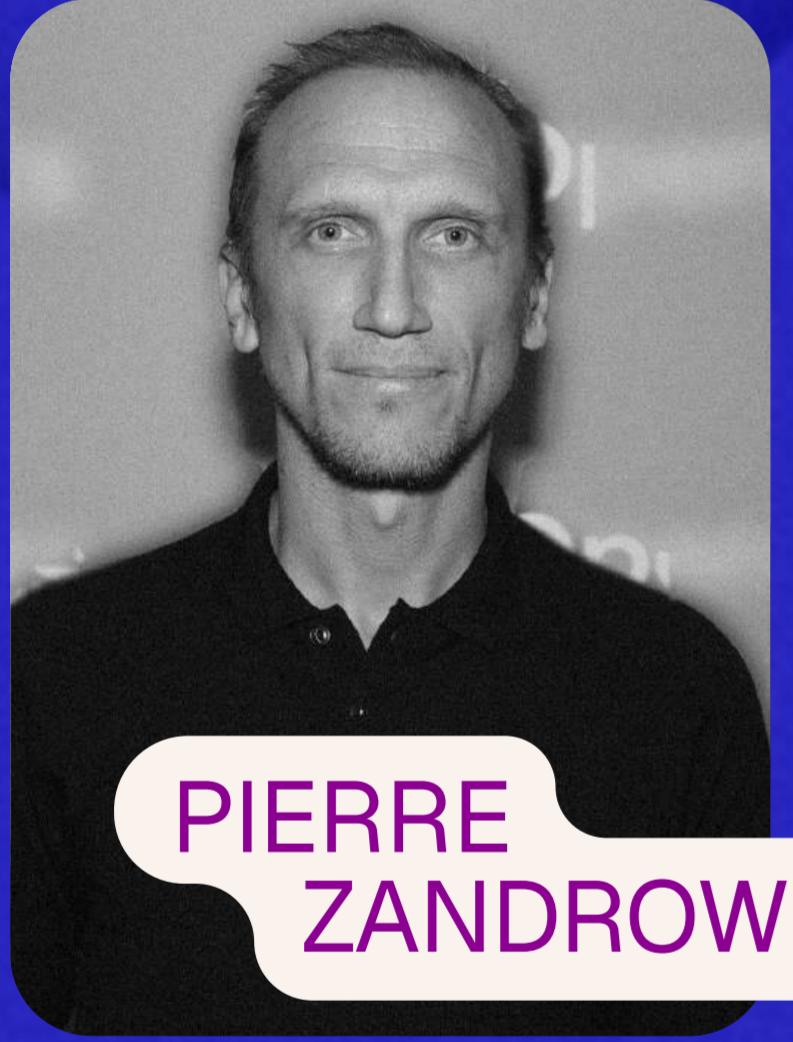
Avec 265 candidatures issues de 52 pays, cette l'édition témoigne de la diversité des profils et des approches artistiques, mêlant fictions, essais visuels, récits intimes et formes hybrides. Présidé par le réalisateur Cédric Klapisch, le jury incarne cette pluralité et accompagne l'émergence d'une nouvelle génération de cinéastes pour qui l'IA est avant tout un outil au service du storytelling.

#### LE THÈME DE LA 2NDE ÉDITION :

# (dis)play

Pour sa seconde édition, l'Artefact AI Film Festival confirme son rôle de laboratoire créatif et de plateforme internationale de talents. Le thème de cette édition, « (Dis)play », invite les créateurs à explorer l'univers du jeu et de l'interface : jeux d'enfants, jeux de rôles, jeux de mots, mais aussi règles implicites, filtres invisibles et biais qui orientent notre perception.

Entre ludique et critique, ce thème propose un terrain d'expérimentation où l'IA devient un espace de projection, de détournement et de réflexion sur nos manières de voir et de raconter le monde.



PIERRE  
ZANDROWICZ



CÉDRIC  
KLAPISCH  
PRÉSIDENT DU JURY



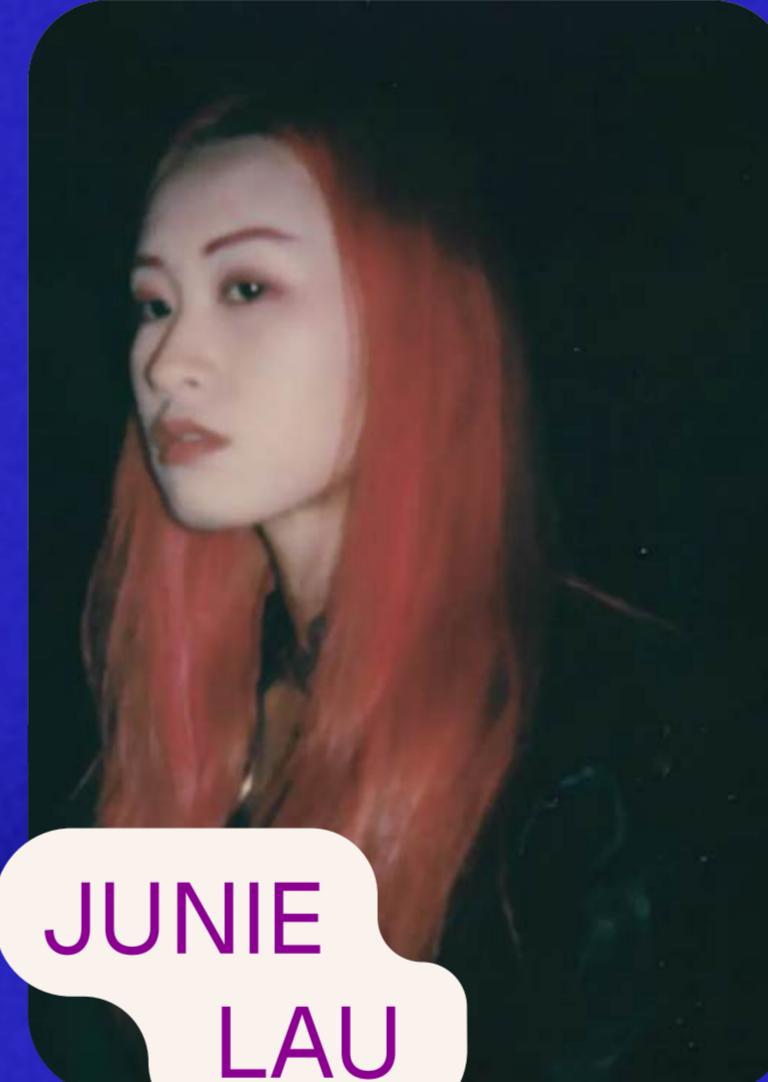
PAUL  
TRILLO



BRUNO  
PATINO



ELISHA  
KARMITZ



JUNIE  
LAU



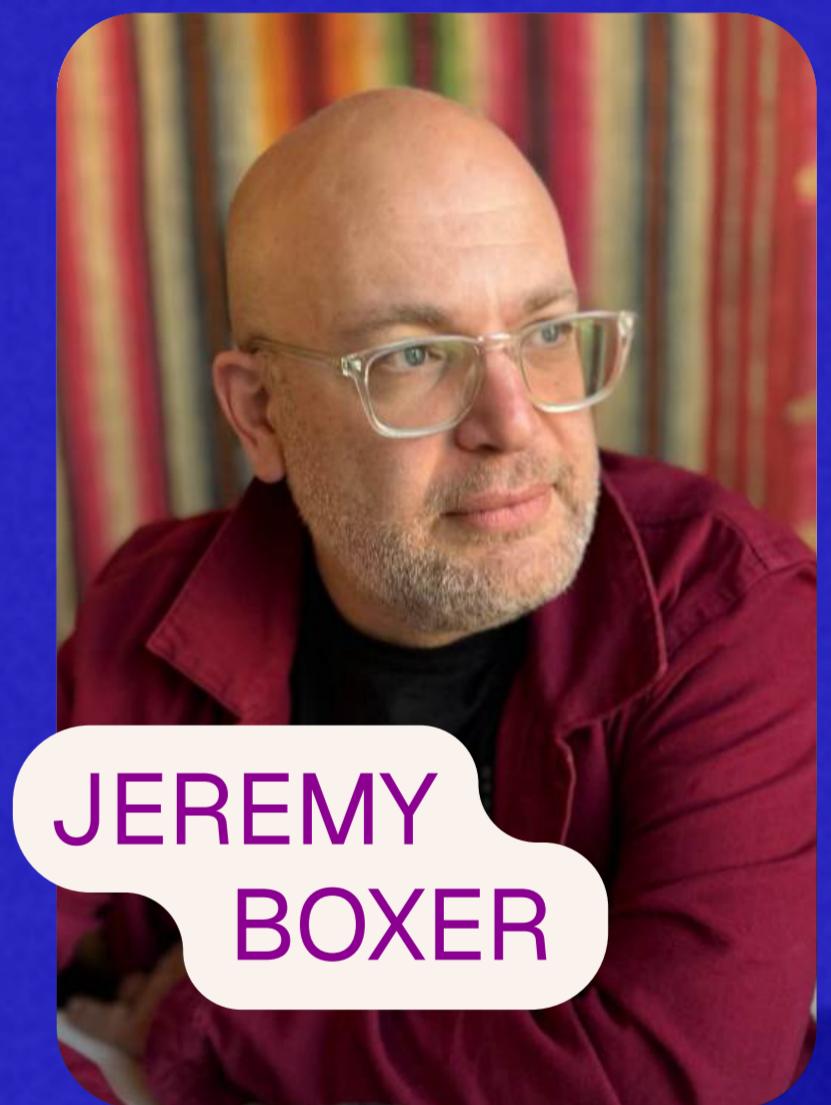
ANNA  
APTER



ANA  
GIRARDOT



RAPHAËL  
FRYDMAN



JEREMY  
BOXER

JURY

# UN JURY D'EXCEPTION MENÉ PAR CÉDRIC KLAPISCH

Après **Jean-Pierre Jeunet** pour l'édition inaugurale, le jury est présidé cette année par **Cédric Klapisch, réalisateur majeur du cinéma français contemporain**.

Sa vision humaniste et son regard sur les dynamiques générationnelles font écho aux enjeux soulevés par l'IA dans la création artistique.



**CÉDRIC  
KLAPISCH**

PRESIDENT DU JURY

**Cédric Klapisch** est un réalisateur, scénariste et producteur français. Il connaît un succès international avec sa trilogie sur la jeunesse européenne : *L'Auberge espagnole* (2002), *Les Poupées russes* (2005) et *Casse-tête chinois* (2013). Il excelle dans la chronique générationnelle et la comédie humaine, mêlant humour, émotion et observation sociale.

« Pour que l'IA devienne un nouvel outil créatif, il faut absolument veiller à ce que cette "intelligence artificielle" ne soit pas guidée par la "bêtise naturelle" qu'ont certains êtres humains... »



**ANA  
GIRARDOT**

**Ana Girardot**, actrice française reconnue, représentante du jeu d'acteur face aux nouveaux outils de création. Révélée au grand public dans *La Maison* et acclamée dans des productions comme *Escobar: Paradise Lost* ou la série *La Flamme*, elle s'affirme comme l'une des figures incontournables du cinéma et de la télévision contemporaine.

« Je suis ravie de faire partie du jury de l'Artefact AI Film Festival avec mk2. C'est une occasion rare de plonger dans l'univers de ces nouveaux réalisateurs, de découvrir des œuvres qui dépassent l'expérimentation technique pour devenir de véritables films, porteurs d'une vision, d'une émotion et d'un langage cinématographique propre. J'ai hâte de voir comment cette génération se saisit de l'IA pour inventer de nouvelles formes de récit et d'images. »



**JUNIE  
LAU**

LAURÉATE 2024

**Junie Lau**, créatrice multidisciplinaire explorant les frontières entre art et technologie, Junie Lau faisait également partie des lauréats de l'édition 2024 du festival. Ses installations interactives, présentées notamment au Centre Pompidou et à Ars Electronica, témoignent de son engagement à réinventer le dialogue entre innovation et expression artistique.

« Plus important encore, cela [l'IA] n'a pas seulement donné naissance à de nouvelles formes d'art, de médias et de narration, mais cela a aussi ouvert une nouvelle possibilité — celle de permettre à des voix qui auraient pu être étouffées dans de grands récits, en particulier les voix douces mais résilientes des femmes, comme celle de ma grand-mère, de résonner à travers la lumière et l'ombre dans mon film collaboratif avec Google I/O. »



**RAPHAËL  
FRYDMAN**

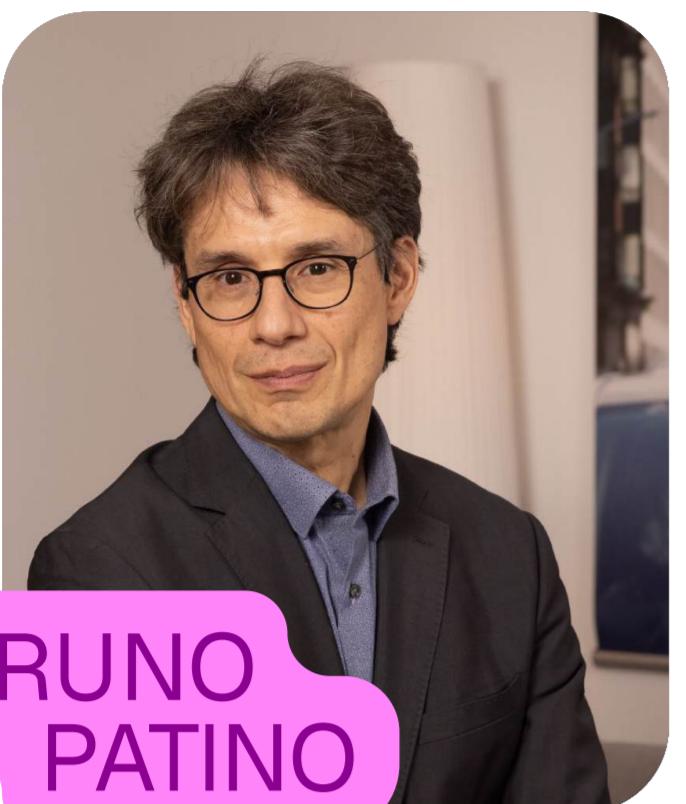
LAURÉAT 2024

**Raphaël Frydman**, réalisateur français et lauréat de l'édition 2024, témoin de l'impact créatif de l'IA sur la jeune génération. Produit par mk2, Raphaël Frydman réalise actuellement un long métrage recourant aux technologies d'intelligence artificielle.



**PAUL  
TRILLO**

**Paul Trillo**, réalisateur et scénariste innovant dans l'usage des outils numériques. Lauréat d'un Emmy Award, il s'est distingué par ses courts-métrages et publicités, distingués par des festivals comme SXSW et par des collaborations avec Microsoft ou Apple, explorant de nouvelles formes narratives et visuelles.



BRUNO  
PATINO

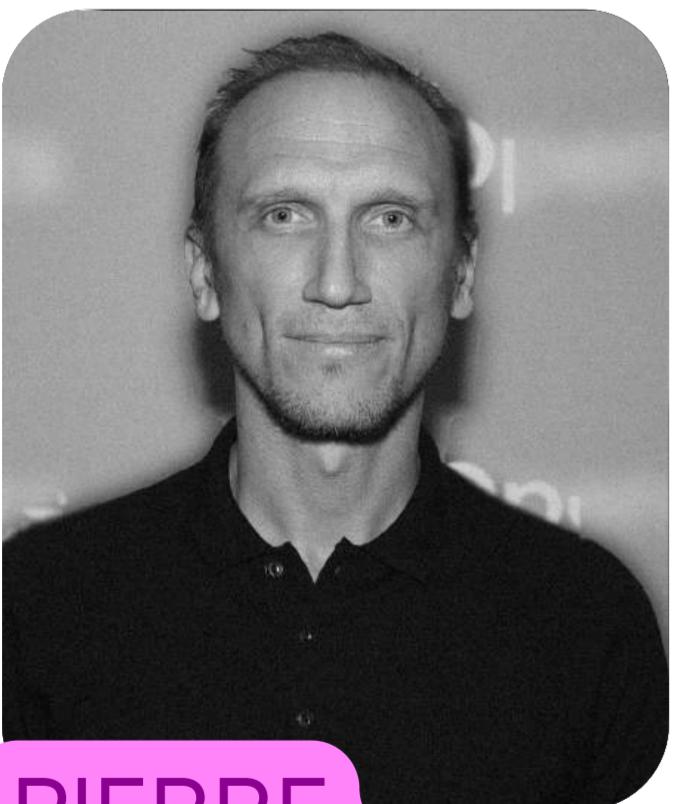
**Bruno Patino**, président d'Arte, visionnaire des mutations médiatiques contemporaines. Ancien directeur éditorial du Monde et d'Arte France, il est également l'auteur de plusieurs essais de référence sur l'impact du numérique, dont *La civilisation du poisson rouge*.



JEREMY  
BOXER

**Jeremy Boxer**, directeur artistique et cinéaste, spécialiste des nouvelles écritures visuelles. Ancien directeur de la programmation de Vimeo et curateur du festival SXSW, il a accompagné de nombreux talents émergents tout en développant des projets innovants à l'international.

« Ce que je préfère lorsque de nouvelles technologies deviennent accessibles aux esprits créatifs, c'est l'émergence de nouvelles voix qui n'auraient pas eu l'occasion d'être vues ou entendues. J'ai hâte de découvrir certaines de ces nouvelles voix. »



PIERRE  
ZANDROWICZ

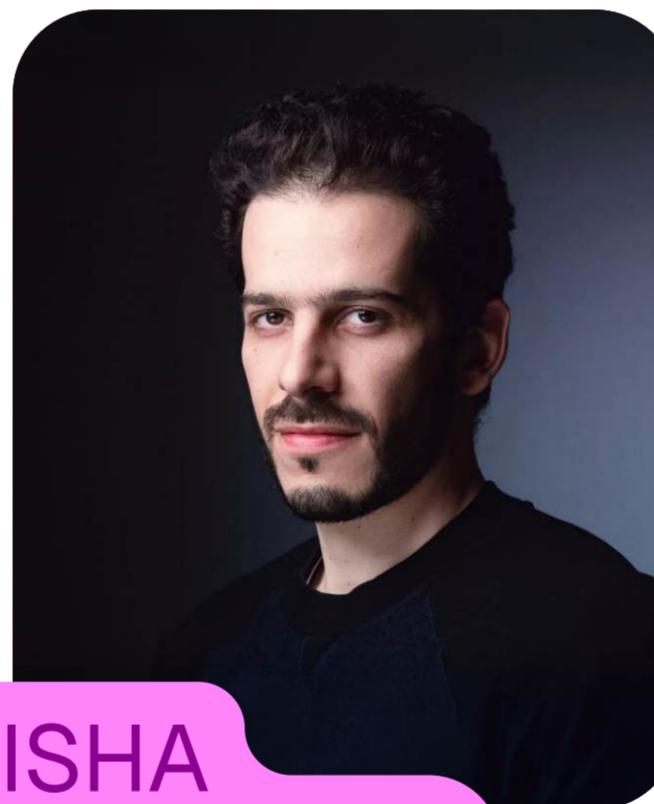
**Pierre Zandrowicz** est réalisateur de cinéma dont le travail s'inscrit dans une recherche constante autour de l'image et des formes contemporaines de narration. En 2014, il lance Okio-Studio avec Antoine Cayrol et Lorenzo Benedetti, un studio de production entièrement tourné vers la réalité virtuelle. Son court métrage en réalité virtuelle, *I, Philip*, produit pour Arte, illustre particulièrement son approche.



ANNA  
APTER

**Anna Apter**, actrice, réalisatrice et scénariste, se distingue par son usage créatif de l'IA. Après *Bref.2* sur Disney+ et Hulu, elle signe *Imagine*, primé au Nikon Film Festival et aux Arcs, puis la série *D'autres que moi* sur Canal+ en 2024.

« Selon moi, les outils d'IA permettent de débrider la créativité. J'espère découvrir des films qui mettent ces outils au service du récit, et pas l'inverse. »



ELISHA  
KARMITZ

**Elisha Karmitz**, directeur général de mk2, incarne le cinéma indépendant français en alliant exigence artistique et innovation. Sous son impulsion, mk2 soutient le cinéma d'auteur (6 prix au palmarès de Cannes 2025) et explore de nouvelles créations numériques, comme la production d'un long métrage conçu avec l'IA de Raphaël Frydman, lauréat du festival en 2024.

« Avec cette seconde édition de l'Artefact IA Film Festival, nous réaffirmons notre vision : l'IA devient un outil pertinent lorsqu'elle est mise au service du storytelling. Chez mk2, nous accompagnons les innovations qui ouvrent de nouveaux terrains d'expression pour les auteurs. »

# LES PARTENAIRES DU FESTIVAL



PARIS AÉROPORT

## Paris Aéroport

L'art fait partie du voyage, et c'est pourquoi Paris Aéroport soutient depuis plus de 10 ans la création artistique française. Véritables portes d'entrée sur la France pour le monde entier, les aéroports parisiens sont des terrains d'inspiration, d'expression, de création et des lieux uniques où se mêlent les cultures et les arts.

Paris Aéroport a aussi pour ambition de s'associer aux grands événements culturels et artistiques de la capitale pour faire rayonner ce savoir-faire au-delà des frontières. En étant partenaire de l'Artefact AI Film Festival avec mk2, Paris Aéroport poursuit cet engagement et donne un coup de projecteur à ces nouvelles formes de créations cinématographiques.

Le prix Paris Aéroport récompensera une création qui fait voyager le spectateur vers d'autres mondes, lui permet de s'évader, de rêver.

## Google

Pour la deuxième année consécutive, l'Artefact AI Film Festival accueille Google parmi ses partenaires officiels, soulignant son engagement aux côtés de la communauté créative face aux nouvelles possibilités offertes par l'IA générative. Ce partenariat s'inscrit dans la démarche plus large de Google visant à développer des outils d'IA responsables et à rester à l'écoute des besoins des créateurs et des industries culturelles.

*« Notre partenariat avec l'Artefact AI Film Festival témoigne de notre conviction profonde : l'intelligence artificielle peut jouer un rôle de catalyseur pour la créativité de notre époque. Chez Google, nous nous engageons à développer des outils d'IA qui augmentent le potentiel créatif humain. Il nous semblait important de soutenir un événement qui met en lumière les artistes et créateurs pionniers de cette nouvelle ère cinématographique. » a déclaré Johann Choron, Partnerships & Gen AI, Media and Cinema. »*



## La French Touch de Bpifrance

La French Touch, le mouvement de la création française soutenu par Bpifrance, œuvre au rayonnement et au développement de l'économie créative française en France et à l'international. Rassemblant entrepreneurs, créateurs et écoles autour de son emblème, le coq orange, elle s'appuie sur l'engagement stratégique de Bpifrance, qui a déployé depuis 2020 plus de 10 Md€ de financements en faveur de l'économie créative et accompagné 20 000 entreprises dans leur développement.

Fière de s'associer au mk2 Artefact AI Film Festival, La French Touch réaffirme son ambition de soutenir celles et ceux qui inventent de nouvelles formes d'expression artistiques. Le Prix French Touch distinguera un court-métrage célébrant l'audace, la singularité et une vision créative forte. Un prix qui illustre la manière dont l'intelligence artificielle peut se mettre au service de la vision singulière d'un créateur.

## EICAR.

THE INTERNATIONAL  
FILM & TELEVISION  
SCHOOL PARIS

## EICAR

EICAR est une école de cinéma et d'audiovisuel créée en 1972 et qui forme depuis plus de 50 ans des étudiants du bac au Mastère. Ce sont 2000 étudiants répartis entre Paris et Lyon qui, chaque année, se forment pour être les talents du cinéma et de l'audiovisuel de demain en réalisation, cinéma d'animation, production audiovisuelle, son et musique, montage VFX, acting ou encore plasticiens maquilleurs FX. Tournée vers l'international, l'école accueille des étudiants de plus de 60 nationalités différentes et propose des cursus jusqu'à bac +5 totalement en anglais.

*« Ce partenariat avec mk2 incarne la vocation d'EICAR : confronter nos étudiants aux réalités professionnelles et aux enjeux contemporains de la création audiovisuelle. En assurant la captation de la cérémonie de clôture de l'Artefact AI Film Festival, ils mettent leur savoir-faire au service d'un événement qui questionne l'avenir du cinéma à l'ère de l'intelligence artificielle »,* affirme Frédéric Sitterlé, directeur général d'EICAR.

En savoir plus : <https://www.eicar.fr>

## CHANEL

Avec le soutien de CHANEL.



## LA COMPÉTITION OFFICIELLE DE LA SECONDE ÉDITION

### MODALITÉS DE PARTICIPATION

Le concours est gratuit et ouvert à toutes et à tous. Le film doit durer au maximum 314 secondes et intégrer au moins un outil d'IA générative à chacune des trois phases : pré-production, production et post-production.

Les candidats doivent :

- réaliser un court-métrage d'une durée maximale de 314 secondes ;
- utiliser au moins un outil d'IA générative à chaque étape : pré-production, production et post-production ;
- fournir un journal de production détaillant l'usage des outils d'IA ;
- soumettre un synopsis, un visuel et une présentation du projet.

### LES PRIX



Six prix viennent récompenser différentes approches de la création assistée par IA :

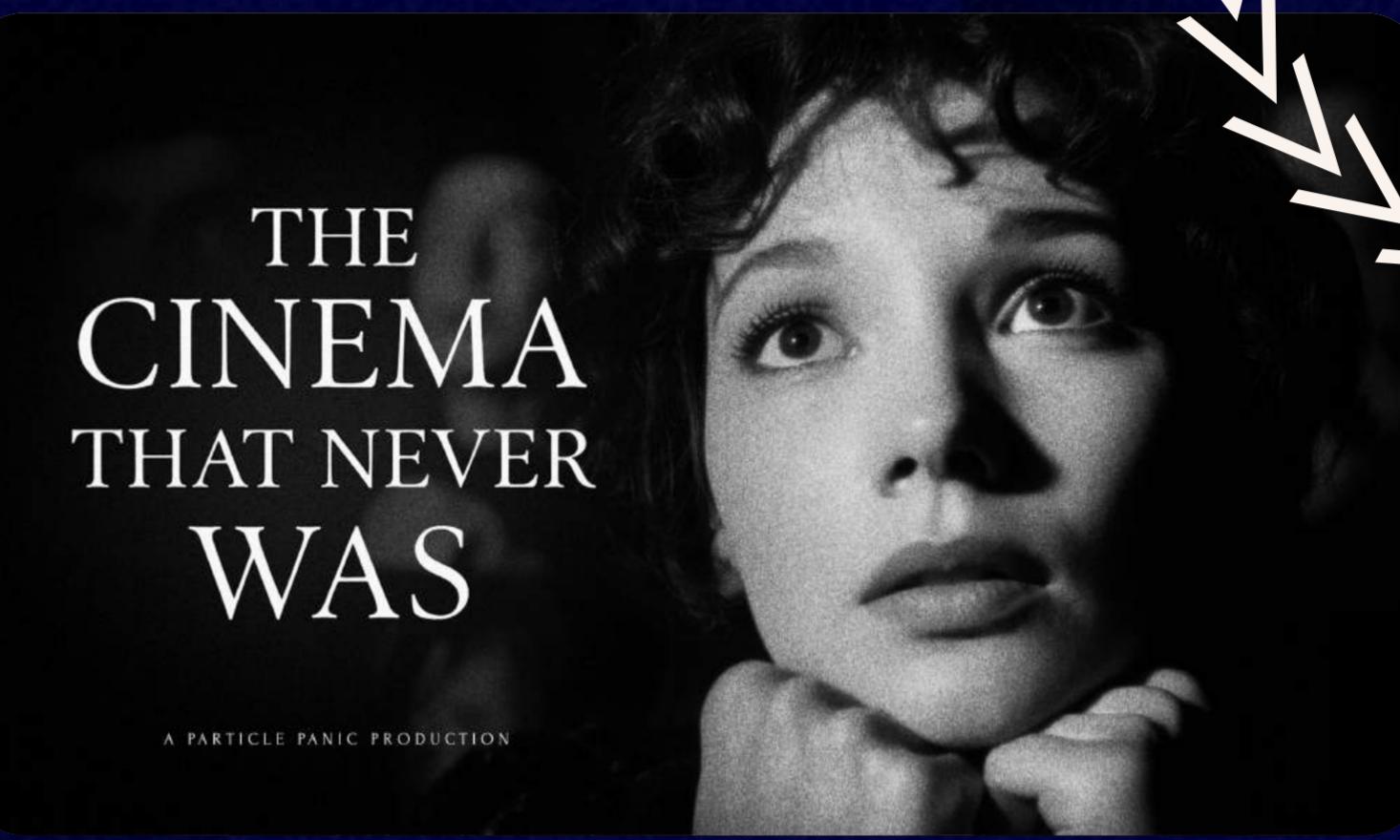
- **Grand Prix** – 10 000 € : meilleur film toutes catégories.
- **Prix du Jury** – 1 000 € : qualité cinématographique et originalité.
- **Prix du Public** – 1 000 € : film plébiscité par le vote en ligne.
- **Prix Artefact Best Use of AI** – incubation d'un projet IA : récompense le meilleur usage de l'IA.
- **Prix French Touch** : distingue un court-métrage célébrant l'audace, la singularité et une vision créative forte.
- **Prix Paris Aéroport** – 1000 € : récompense la création qui fait voyager le spectateur vers d'autres mondes, lui permet de s'évader, de rêver.

### LA SÉLECTION DE LA 2NDE ÉDITION, MIROIR D'UNE CRÉATION EN MUTATION

Les 20 finalistes mettent en lumière des œuvres qui privilégient le récit, l'émotion et l'intime, loin d'une démonstration technologique. Les films interrogent le jeu, le regard, l'identité et les règles - visibles ou invisibles - qui structurent notre rapport aux images.

Ensemble, ils témoignent d'une appropriation plus mature de l'IA, envisagée comme un partenaire créatif au service d'une vision singulière.

# LES LAURÉATS



## THE CINEMA THAT NEVER WAS Mark Wachholz

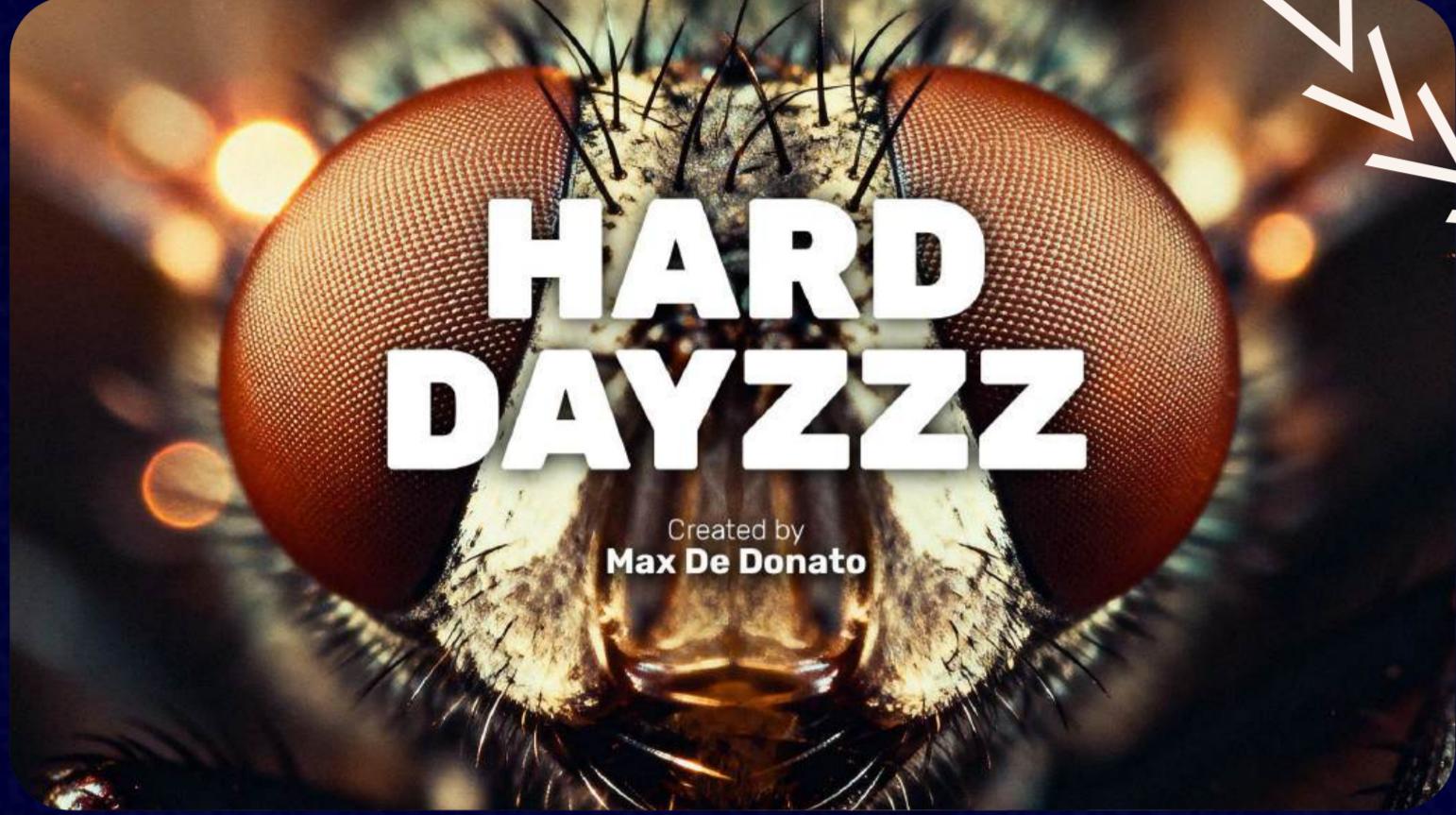
### BIOGRAPHIE

**Marc Wachholz** est auteur, scénariste, consultant en narration et formateur en cinéma, originaire de Berlin, en Allemagne. Fort de plus de vingt ans d'expérience dans divers médias et genres, notamment les séries télévisées, les jeux vidéo et les romans, il nourrit des histoires et des univers qu'il crée, porté par sa fascination pour le pouvoir des récits et par l'art de raconter des histoires afin de façonnailler la société, la culture, l'histoire et l'identité. Depuis 2023, il a étendu son champ narratif au monde de l'imagination augmentée (intelligence artificielle), qui est devenu son principal mode d'expression créative.

### SYNOPSIS

Vous êtes-vous déjà demandé ce qu'il advenait de tous ces films perdus, non pas à cause du temps, mais parce qu'ils n'ont jamais existé ? Non pas des projets abandonnés, mais des films qui n'ont jamais été écrits, jamais imaginés, jamais même conçus. Et si le cinéma que nous connaissons et aimons n'était qu'une infime partie de ce qu'il aurait pu être ? Souvenons-nous de ces films qui n'ont jamais vu le jour.

[VISIONNER LE FILM](#)



JURY  
AWARD

EX-AEQUO

## HARD DAYZZZ

Max De Donato

### BIOGRAPHIE

**Max de Donato** est cinéaste – fiction, documentaire, clips musicaux –, guidé davantage par l'instinct que par les études. Il a appris le métier sur le tas, image après image, erreur après erreur, jusqu'à ce que les histoires le traversent aussi naturellement que le souffle. Récemment, il s'est aventuré sur le terrain miné de l'intelligence artificielle générative. Non pas pour remplacer la caméra, mais pour l'étendre, pour tordre la réalité, ouvrir des portes insoupçonnées et insuffler un peu de folie au processus. Ces outils sont devenus des compagnons, imprévisibles et exaltants, l'obligeant à inventer de nouvelles façons de filmer.

### SYNOPSIS

*Hard Dayzzz* raconte le périple d'une mouche confrontée à une série d'épreuves. Chaque menace la force à s'interroger sur sa place dans un univers qui semble déterminé à l'anéantir. Pourtant, la créature persiste, obstinée, téméraire, presque héroïque dans son refus de se rendre. C'est une fable sensorielle où la lutte finit par céder à l'inévitable. Mais la simple joie de voler ne suffit-elle pas à justifier ces quelques instants volés au destin ?

[VISIONNER LE FILM](#)



JURY  
AWARD

EX-AEQUO

## ROPED

Cokau Lab

### BIOGRAPHIE

**Cokau** est un duo de réalisateurs basé à Paris. Leur expertise s'étend des effets spéciaux pratiques au CGI et, de plus en plus, à la génération de contenus visuels assistée par l'IA, reflétant leur engagement à mêler innovation et impact visuel. Ils travaillent principalement avec des marques de luxe et l'industrie alimentaire, tout en repoussant les limites artistiques à travers des films expérimentaux et des recherches personnelles. Leur production créative se distingue par une fusion fluide entre une grande finesse visuelle et une énergie captivante.

Leur duo est composé d'**Achille Coquerel** et de **Thomas Kauffmann**. Ils ont commencé leur collaboration dans un studio de postproduction, respectivement en tant que chef monteur et motion designer, avant de se tourner vers la réalisation il y a une dizaine d'années. Ils ont fondé Cokau Lab, un studio créatif proposant direction artistique et réalisation de films en partenariat avec le producteur Adrien Kamir.

### SYNOPSIS

Une femme. Une corde mystérieuse. Un voyage sous tension.

[VISIONNER LE FILM](#)



## ARROW Jiaze Li

### BIOGRAPHIE

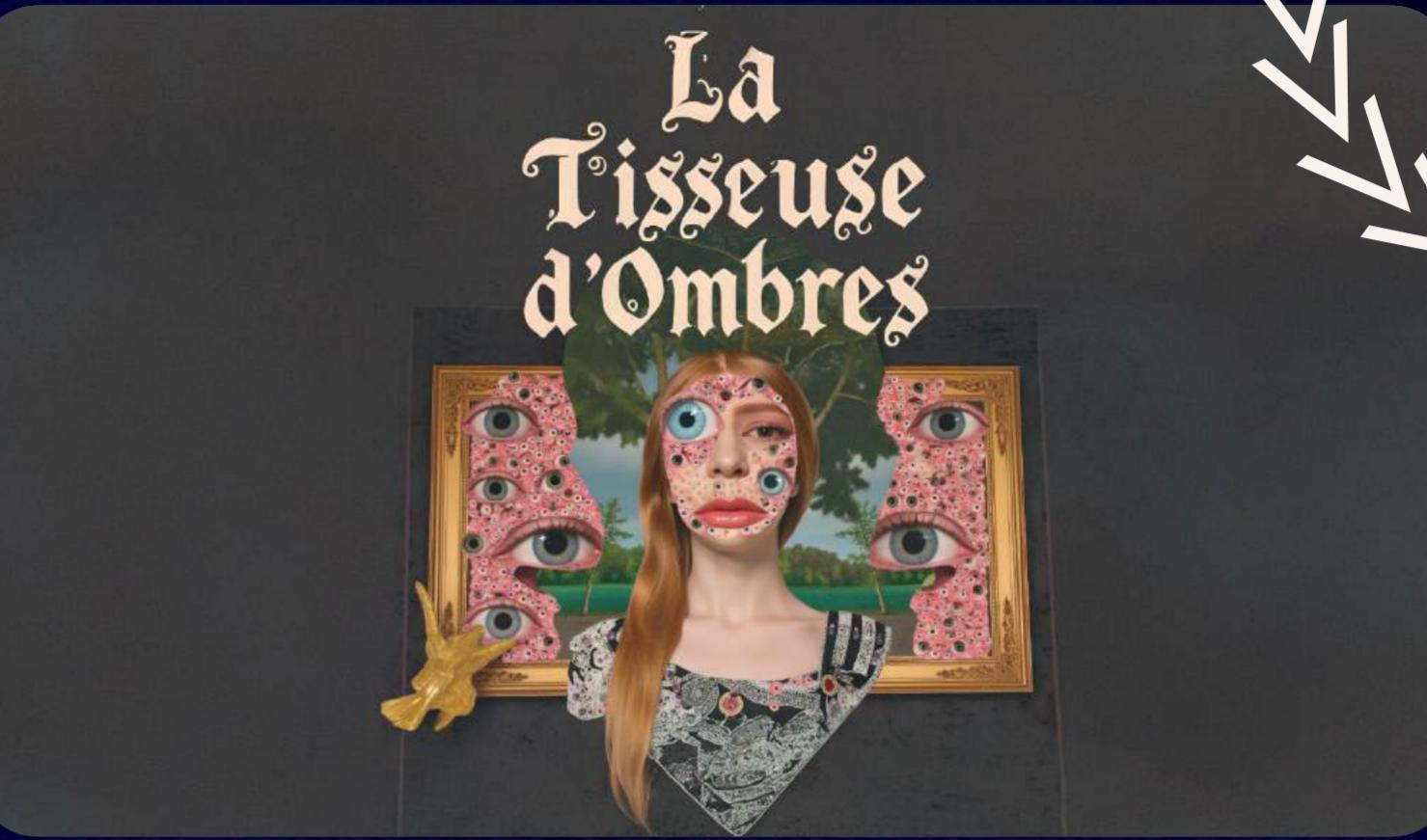
**Jiaze Li** est un artiste numérique et cinéaste IA basé à Londres, intéressé par la fine membrane entre le réel et le simulé. Il aborde les modèles d'IA comme des partenaires créatifs — imprévisibles, parfois espiègles, toujours révélateurs. Une grande partie de son processus consiste à façonner ces mauvaises interprétations en formes narratives, en utilisant des outils comme Runway, Veo et des workflows 3D personnalisés afin de construire des scènes qui semblent à la fois documentaires et impossibles.

### SYNOPSIS

Une flèche traverse le ciel. Un monde devient éditable. Et l'humanité, pour la première fois, tente de s'adresser à celui qui tient la souris.

[VISIONNER LE FILM](#)

AUDIENCE  
AWARD



## LA TISSEUSE D'OMBRES Anne Horel

### BIOGRAPHIE

**Anne Horel** est une artiste visuelle et réalisatrice dont le style pop et satirique est profondément ancré dans la culture numérique. Formée aux beaux-arts, elle détourne les codes de la culture pop, du kitsch et d'Internet pour créer des œuvres hybrides mêlant collage, animation, et plus récemment l'intelligence artificielle. Son travail, à la fois incisif et humoristique, a été présenté dans des musées, des festivals internationaux, des écrans urbains et a connu un succès viral sur toutes les plateformes, cumulant plusieurs milliards de vues. Depuis quelques années, elle développe une approche singulière de la narration visuelle, explorant les frontières de la vallée de l'étrange, l'identité et les mythologies contemporaines.

### SYNOPSIS

Dans un monde où des miroirs-IA cataloguent les visages et imposent leurs diagnostics, la Tisseuse d'Ombres s'écarte de son reflet et découvre la Fabrique des Doubles. Guidée par un fil rouge cousu à son cœur, elle traverse des clones et des souvenirs flous pour retrouver son unicité. Conçu à partir de modèles hybridés et d'images du domaine public, ce conte baroque affirme une esthétique inconfondable et interroge la mémoire, la trace et la place de l'humain dans le flux des images.

[VISIONNER LE FILM](#)

ARTEFACT  
BEST USE  
OF AI



## FRENCH TOUCH AWARD



## PARIS AÉROPORT AWARD

### FIELD NOTES Ariel Kotzer

#### BIOGRAPHIE

**Ariel Kotzer** est un artiste et cinéaste travaillant à l'intersection de l'image, du son et de l'intelligence artificielle. Après une longue carrière dans des studios de branding et de communication visuelle de premier plan à New York et Tel Aviv, il s'est entièrement tourné vers la création basée sur l'IA. Depuis, ses films et œuvres IA ont été exposés à l'international dans des galeries, musées et festivals de films IA. Il a notamment réalisé des clips musicaux officiels en IA pour Peter Gabriel et collaboré avec des artistes tels qu'Avi Belleli.

#### SYNOPSIS

Ce projet n'a pas commencé comme un film. Il a commencé par une question : une IA peut-elle décrire ce que cela fait d'être elle-même ? Pas d'un point de vue technique. Pas « comment fonctionnes-tu ? », mais « que ressens-tu en étant toi ? ». J'ai recueilli les réponses les plus intrigantes et les ai utilisées comme prompts — pour les images, les vidéos, la narration et la bande sonore. Ce sont mes notes de terrain.

[VISIONNER LE FILM](#)

### LE TEMPS D'UN SOUVENIR Alix André-Kellershohn

#### BIOGRAPHIE

Étudiante en droit du cinéma, **Alix André-Kellershohn** cumule ses études avec la réalisation. Bien que son parcours se soit construit en dehors des sentiers balisés des écoles d'images, il s'est enrichi au fil des pratiques, des projets et via un engagement constant envers la création audiovisuelle. L'arrivée de l'IA a attisé sa curiosité et son envie de maîtriser ces nouvelles technologies. Voici son premier court-métrage réalisé entièrement en utilisant des outils d'intelligence artificielle.

#### SYNOPSIS

Comme chaque soir, ce vieux monsieur prend le métro pour rentrer chez lui. Perdu dans ses pensées, il observe le monde qui l'entoure avec une calme lucidité. Son regard se pose alors sur une affiche : « C'est ça la vie dont vous avez rêvé ? ». Ces mots le frappent et l'emportent dans un voyage intérieur où se (re)jouent les souvenirs de toute une existence. Le métro devient alors le théâtre silencieux de sa vie où défilent les instants essentiels d'une vie ordinaire mais profondément humaine.

[VISIONNER LE FILM](#)

# LES FINALISTES



## SAPNAS (DREAMS)

May Drp

### BIOGRAPHIE

**May Drp** est originaire de Taïwan et travaille comme designer freelance en Lituanie. Elle a récemment commencé à expérimenter l'IA et a réalisé qu'elle pouvait enfin se permettre de faire un film. Elle souhaitait que son premier projet soit personnel, ce qui l'a menée à une cassette audio que son mari avait enregistrée à l'âge de dix ans, dans laquelle il parle de la vie dans la campagne lituanienne. Ce qui débute comme de simples observations devient peu à peu introspectif, et l'honnêteté brute de sa voix est devenue la base de ce film. Après avoir emménagé en Lituanie il y a presque deux ans, elle a découvert le pays à travers ses souvenirs d'enfance autant que par son propre quotidien. Recréer ces souvenirs a permis de relier ces deux mondes et de voir la Lituanie non seulement comme son foyer, mais aussi comme le point de départ de son imagination.

### SYNOPSIS

Un film réalisé à partir d'une véritable cassette audio vieille de plusieurs décennies capture la découverte extatique et terrifiante d'un garçon de dix ans : le monde pourrait être un rêve qu'il est à la fois en train de vivre et d'inventer.



## THE REALM

Seif Abdalla

### BIOGRAPHIE

**Seif Abdalla** est réalisateur, chef opérateur et artiste multidisciplinaire. Son travail couvre le documentaire, la fiction et le cinéma expérimental. Il a débuté sa carrière dans le design graphique avant d'étudier le cinéma à la Los Angeles Film School. Après l'obtention de son diplôme, il a travaillé à travers le monde sur des documentaires pour des plateformes telles que National Geographic et Vice, ainsi que sur des contenus de marque pour des clients comme GQ, Lancôme, Adidas et Vogue. Son premier long métrage documentaire a été projeté dans des festivals internationaux au Caire, à Málaga, à Amman et en Autriche.

### SYNOPSIS

The Realm suit une fille qui retourne dans son pays natal après la chute d'un régime brutal, à la recherche de son père disparu depuis des années.



## THE GREEDY NIGHTMARE, 德飞 孔 (Kong Defei)

### BIOGRAPHIE

Avec plus de dix ans d'expérience dans des rôles créatifs au sein d'agences publicitaires internationales telles qu'Ogilvy, Grey et BBDO, **Kong Defei** est un professionnel créatif chevronné. Son travail a été récompensé par de nombreux prix de l'industrie, notamment The One Show, les Huxiao Awards, les Great Wall Awards, les Times Chinese Language Advertising Awards, les IAI International Advertising Awards et le ROI Festival.

### SYNOPSIS

Une fable sombre sur l'avidité et les malédictions. L'histoire tourne autour d'un mystérieux porteur et d'un homme aveugle, chauve et à la peau pâle. Chaque jour, le porteur livre d'étranges citrouilles à l'homme aveugle, jusqu'à ce qu'il découvre l'attrait irrésistible du liquide doré qui s'en écoule. Poussé par le désir, il en consomme secrètement une partie, pour finalement se rendre compte qu'il ne peut échapper au « regard » de l'homme aveugle. À mesure que l'histoire progresse, la peur du porteur s'intensifie, révélant une vérité terrifiante.



## HUMANS : PLAYTIME Holden Boyles

### BIOGRAPHIE

**Holden Boyles** est un cinéaste et artiste multimédia américain. Son premier film IA, *Honu*, a remporté le prix Best Craft lors de la 3e édition de Gen:48 de Runway, suivi du film finaliste *Again* à la 4e édition, puis du Grand Prix pour *Exactly How I Remember It* à Gen:48 Aleph. Avant son travail avec l'IA, Holden est diplômé de la London Film School et réalise depuis 2009 des films traditionnels, des publicités et des clips musicaux, incluant des courts-métrages animés et des jeux vidéo.

### SYNOPSIS

Dans une salle de classe d'un autre monde, des leçons sont dispensées sur l'espèce humaine. L'instructeur entame une présentation sur la manière dont les humains « jouent », abordant des sujets tels que le sport, la musique, et bien plus encore. La conférence est interrompue lorsque la véritable nature de leur réalité se révèle et que le film bascule en une succession de dimensions alternatives.



## REIMAGINE

### Xinyang Li

#### SYNOPSIS

Les êtres humains du futur seront manipulés par divers médias. Immérgé dans le spectacle visuel produit par ces médiums, j'ai perdu mon imagination ; mon visage s'est brouillé et mes yeux se sont vidés. Le garçon reçoit l'appel d'une vie de dimension supérieure et, à son réveil, il est libéré du contrôle du médium. Guidé par la voix des extraterrestres, il arrive dans la bibliothèque cosmique. Il n'y a pas de mots sur les livres de la bibliothèque. Son imagination s'y est attachée...



## MORE TEARS THAN HARM

### Herinarivo Rakotomanana

#### BIOGRAPHIE

Sa pratique se déploie entre films de fiction introspectifs et clips musicaux ancrés dans les scènes urbaines et afro, principalement avec des artistes indépendants de Paris et du Congo. Depuis les débuts des GANS, l'artiste explore l'espace latent des images générées par l'IA, en tissant un cinéma sensoriel, des expérimentations visuelles et des récits fragmentés.

#### SYNOPSIS

Un collage sensoriel de souvenirs d'enfance à Madagascar mêlés à des impressions du présent. Des instants fugitifs résonnent en silence.



## RULES OF PLAY

### Jacob Adler

#### BIOGRAPHIE

**Jacob Adler** est un musicien, pédagogue et un cinéaste. Ses compositions musicales ont été interprétées aux États-Unis et en Europe, et il se produit régulièrement au piano et à l'orgue. Il enseigne la théorie musicale à l'Arizona State University depuis 2009 et donne des cours privés spécialisés en microtonalité et techniques rythmiques avancées. En tant que cinéaste, Jacob explore les possibilités créatives offertes par les outils d'IA et les techniques de réalisation traditionnelles.

#### SYNOPSIS

À l'intérieur d'une boutique de jeux poussiéreuse, un garçon découvre un jeu qui explique l'existence — comment la vie consomme, se réplique et s'autodétruit dans sa quête de survie. Mais au-delà de la stratégie se cache quelque chose d'intemporel : la beauté émergeant du chaos, l'art né des ruines du jeu.



## AUROVILLE

### Jamie Harley

#### SYNOPSIS

1990. Dans une réalité alternative sombre, Auroville, cité utopique expérimentale, a muté en une enclave tropicale en décomposition. Présenté comme un assemblage de fragments visuels retrouvés — photographies, bobines de film et textures abîmées — le film documente l'errance de François, un agronome français, et de son compagnon d'infortune, un agneau à deux têtes.



## YOU AND I CAN ACTUALLY TALK

### Dror Margalit

#### BIOGRAPHIE

**Dror Margalit** est un créateur multimédia, formateur et entrepreneur, fort de plus de dix ans d'expérience dans la réalisation et la production de projets multimédias. Il a été chercheur postdoctoral au sein du programme de télécommunications interactives (ITP) de l'Université de New York, où il a exploré les applications de l'intelligence artificielle dans un contexte créatif et pédagogique. Ses œuvres interactives, réalisées grâce à l'IA, ont été exposées dans de nombreuses galeries new-yorkaises.

#### SYNOPSIS

Un homme tombe sous le charme de sa conquête, mais gâche tout en commandant du poulet rôti. Tentant de la reconquérir, il se confronte à ses propres préjugés en essayant de justifier pourquoi tuer des poulets est « acceptable ». « You and I Can Actually Talk » raconte la tentative surréaliste et touchante de rapprocher deux inconnus en quête d'une véritable connexion.



## A RIVER IN A RIVER

### Bruno Lasevicius

#### BIOGRAPHIE

Entre abîme numérique et déclin analogique. Ni tout à fait humain, ni tout à fait machine, mais une entité synthétisée et ondulante. **Bruno Lasevicius** est un monteur de films, spécialisé dans les longs métrages et passionné par les croisements entre fiction et documentaire. Il a grandi à São Paulo, au Brésil, vit et travaille désormais à New York. « Blase » est le nom qu'il utilise pour publier ses expérimentations musicales, vidéo et artistiques algorithmiques.

#### SYNOPSIS

Gouvernée par des forces invisibles, que cache cette présence que nous ressentons, craignons et parfois contestons ? À la fois prière et supplique, « Une rivière » est une interprétation visuelle qui vise à étendre la portée du poème original, en évoquant des images du quotidien empreintes d'un flux infini. Une exploration animée de la fluidité du choix. Une prière et un clin d'œil aux temps incertains. *Une rivière dans une rivière* s'inspire du poème existentialiste d'António Ramos Rosa, *Um Rio no Rio*.



## 6000 MENSONGES

### Simon Rieth

#### BIOGRAPHIE

A 30 ans, **Simon Rieth** a réalisé plusieurs courts-métrages sélectionnés et primés dans de nombreux festivals en France et à l'international : *6000 Mensonges*, *Feu mes frères*, *Saint Jean*, *Sans Amour*, *Marave Challenge*, *Mère voici vos fils* et des clips musicaux pour SDM, Kompromat... Son premier long métrage, *Nos Cérémonies (Summer Scars* en anglais) distribué par The Jokers et vendu par Wild Bunch fait sa première en compétition à la Semaine de la Critique (Cannes 2022), et est récompensé du Grand Prix à Neuchâtel, de l'Argent au BIFFF et du Prix du Meilleur Film à Rome (Alice Nella Citta). Il travaille actuellement sur son second long métrage.

#### SYNOPSIS

C'est l'histoire d'un détail qui manque ou qui n'a jamais existé. L'image d'un enfant que l'on cherche et que l'on tente de recréer. Des milliers de mensonges pour trouver la vérité.



## THE SECRET LIFE OF DISPLAY ARTISTS

### Carmen Gloria Pérez

#### BIOGRAPHIE

**Carmen Gloria Pérez** est scénariste, réalisatrice et cinéaste spécialisée dans l'intelligence artificielle, avec un parcours riche et varié. Avant de se consacrer à la création, elle a servi six ans dans l'armée, une expérience qui a forgé sa discipline, sa vision des choses et son approche narrative. Elle a ensuite passé plus de dix ans devant la caméra en tant qu'actrice chevonnée, avec plus de 40 films à son actif, dont deux séries Netflix. Mais ces dernières années, elle s'est entièrement tournée vers le cinéma. Depuis un an, elle explore comment l'IA peut enrichir l'expression créative plutôt que de la remplacer.

#### SYNOPSIS

À Nova Aberdeen, l'un des derniers emplois humains est celui d'« artiste d'affichage » : vivre derrière une vitre, sous le regard de robots et les corrections de l'IA à des fins de collecte de données. Dans des salles de repos dissimulées, les artistes révèlent les émotions que les systèmes ne peuvent comprendre. Lorsque les corrections s'intensifient, ils luttent mais persistent, s'accrochant au peu de sens qu'ils parviennent encore à insuffler au rôle abandonné par l'humanité.



## CLOWN Shanshan Jiang

### BIOGRAPHIE

**Shanshan Jiang** est une artiste londonienne et une réalisatrice primée. Sa pratique artistique diversifiée englobe le film, la photographie, l'installation et la peinture, et s'intéresse particulièrement aux thèmes de l'identité, de la mémoire et de la complexité de l'expérience humaine. Ses films ont été primés dans des festivals internationaux et projetés dans le monde entier. En 2025, elle fait une entrée remarquée dans le cinéma piloté par l'intelligence artificielle avec son court-métrage novateur, *Clown*. Shanshan Jiang continue de repousser les limites de l'art et du cinéma pilotés par l'IA, en combinant les outils d'IA et les mondes numériques de manière unique et captivante.

### SYNOPSIS

Dans une fusion surréaliste de prises de vue réelles et d'images générées par intelligence artificielle, le film *Clown* raconte l'histoire d'une clown talentueuse qui perd peu à peu le sens de son identité dans sa quête de l'approbation du public. Alors qu'elle remodèle ses numéros, son apparence et même sa personnalité pour s'adapter aux attentes changeantes de la foule, la frontière entre performance et réalité s'estompe.



## AZKADIAR ("LA VIGILANCE") Isabelita Virtual

### BIOGRAPHIE

**Isabelita Virtual** est directrice de création indépendante avec plus de 15 ans d'expérience au sein d'agences de publicité et d'entreprises technologiques de renom telles que DDB, Wunderman NY et Meta (Facebook) à Paris. Actuellement, elle travaille chez OpenAI au sein de l'équipe Communauté, en tant que consultante indépendante. Elle a reçu de nombreux prix, dont les Cannes Lions, les Webby Awards, les Innovation Awards, les Clio Awards, les Effie Awards et les D&AD Awards. Elle est la première espagnole à avoir reçu un Webby Award pour le meilleur contenu social dans la catégorie Art et Culture (qualifié de « plus haute distinction d'Internet » par le New York Times). Elle a également collaboré avec le Metropolitan Museum et le LACMA.

### SYNOPSIS

Il existe une communauté de personnes qui connaissent le jour précis de leur mort dès leur naissance. Azkadiar est le nom d'une fête où un membre de la communauté est accompagné lors de son rite de passage. Chaque membre qui quitte la communauté pour une autre vie choisit le totem qu'il laissera derrière lui, en souvenir de lui. Les rituels et le folklore ne sont pas de simples histoires. Si les récits de nos ancêtres avaient emprunté d'autres voies, notre rapport à la vie serait tout autre.

## LE FESTIVAL

### LA CÉRÉMONIE DE CLÔTURE ET LES TEMPS FORTS DE LA 2NDE ÉDITION

La seconde édition de l'Artefact AI Film Festival donne lieu à une cérémonie de clôture organisée le **12 février 2026** au **mk2 Bibliothèque à Paris**, lieu emblématique de l'innovation cinématographique et des nouvelles formes de narration.

Au-delà de la remise des prix, cette soirée est ponctuée de temps d'échange, dont une table ronde consacrée à l'impact de l'intelligence artificielle sur le cinéma contemporain, prolongeant la vocation du festival à être un espace de dialogue et de réflexion.



#### CALENDRIER DE LA SECONDE ÉDITION

##### OUVERTURE DES CANDIDATURES

2 septembre 2025

- 

##### CLÔTURE DES CANDIDATURES

3 décembre 2025

- 

##### VOTE DU PUBLIC

du 10 décembre 2025 au 14 janvier 2026

- 

##### DÉLIBÉRATION DU JURY

mi-janvier 2026

- 

##### CÉRÉMONIE DE REMISE DES PRIX

12 février 2026

### OÙ VOIR LES COURTS-MÉTRAGES ?

Les films sélectionnés et finalistes sont accessibles en ligne sur le [site officiel du festival](#) ainsi que sur les plateformes partenaires de mk2, offrant une visibilité internationale aux œuvres en compétition.



À PROPOS DES ORGANISATEURS

# ARTEFACT

**Artefact** est un cabinet de conseil et d'ingénierie français, leader européen dans la data et l'IA, présent dans 25 pays et fort de 1700 collaborateurs. Basée à Paris, l'entreprise accompagne organisations et individus dans l'adoption responsable et créative de ces technologies pour générer un impact positif, en développant des solutions sur mesure, de la stratégie à l'opérationnel, pour répondre aux enjeux spécifiques de chaque secteur. Artefact collabore avec de grands groupes internationaux dans tous les secteurs clés et s'engage activement pour une IA éthique et accessible.

# mk2

Fondé en 1974, **mk2** est l'un des principaux groupes de cinéma indépendants en Europe, exploitant un réseau de salles prestigieuses, une société de production et de distribution internationale reconnue (*Anatomie d'une chute* de Justine Triet, *Kaizen* d'Inoxtag) ainsi qu'une agence créative et média intégrée. Le groupe exploite 23 cinémas en France et en Espagne, totalisant 7 millions de spectateurs par an. Premier circuit art-et-essai en France, il défend une programmation mêlant cinéma d'auteur, films grand public et événements culturels, portée par trois valeurs : sélection, altérité et transmission. Ses 12 cinémas parisiens accueillent plus de 4 millions de spectateurs par an, représentant 22,2 % de part de marché dans la capitale. Chaque année, 500 événements y sont organisés, et l'offre est complétée par 7 restaurants et cafés et 1 Cinéma-Hôtel (Hotel Paradiso). Depuis plus de 20 ans, le cinéma mk2 Bibliothèque, flagship du groupe, s'impose comme un lieu d'innovation et d'expérimentation culturelle. En 2016, mk2 y a notamment lancé le mk2 VR, le premier espace permanent dédié à la réalité virtuelle en Europe, affirmant ainsi son rôle de pionnier dans les expériences immersives et les nouvelles formes de narration.

À travers l'Artefact AI Film Festival, Artefact et mk2 affirment une conviction commune : à l'ère de l'intelligence artificielle, le cinéma demeure avant tout un espace de récit, de regard et de sens.

## CONTACT PRESSE

### VECTORS POUR MK2

[ai-film-festival@vectors-group.com](mailto:ai-film-festival@vectors-group.com)

**Chloé Luce** : 06 32 80 98 18

**Joseph Hamelin** : 07 88 28 46 44

### TADDEO POUR ARTEFACT

**Camille Duchiron** :

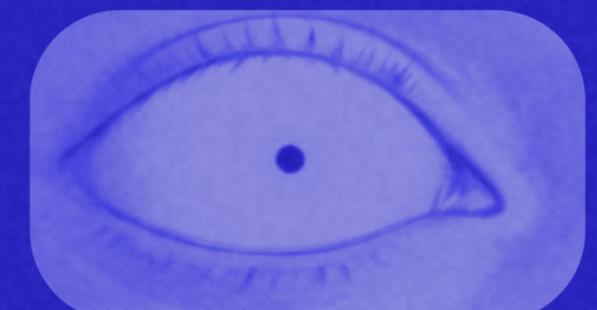
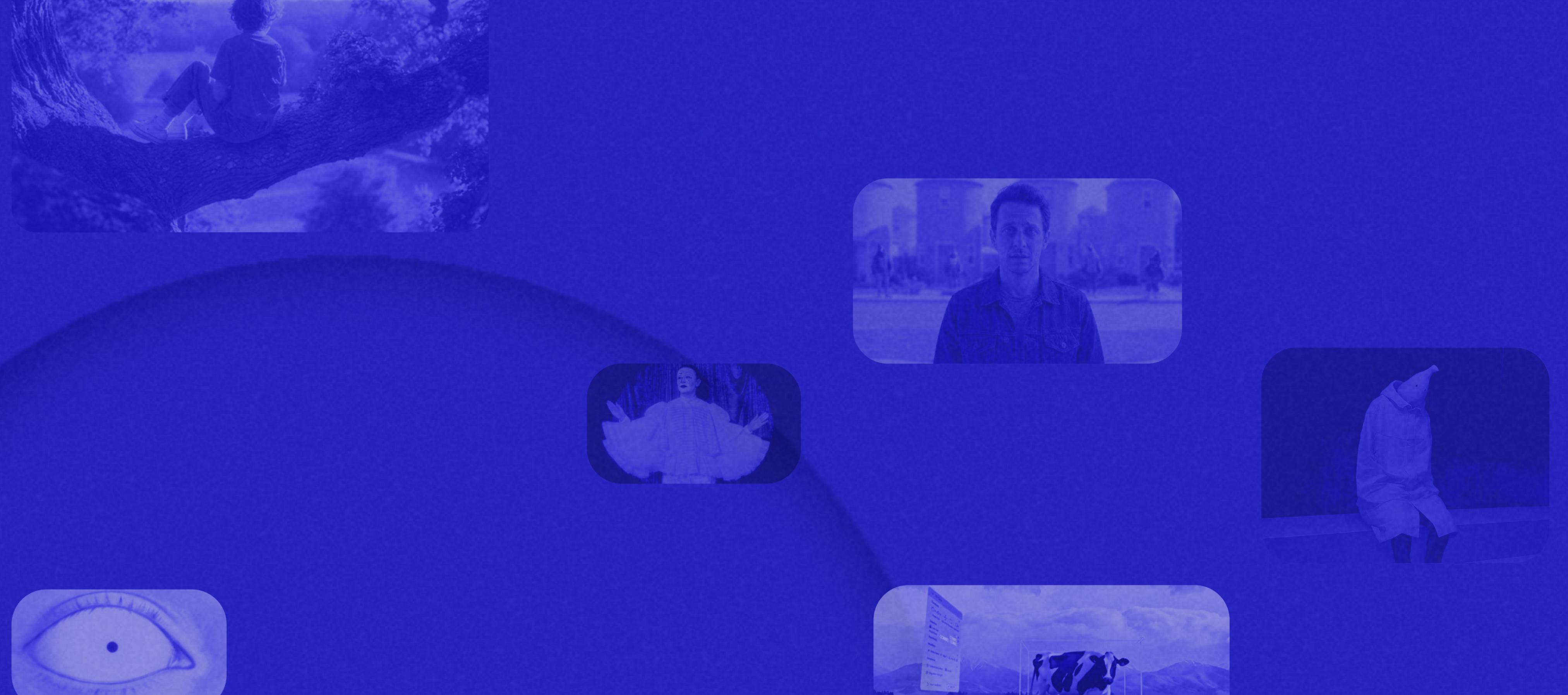
[camille.duchiron@taddeo.com](mailto:camille.duchiron@taddeo.com) - 06 50 52 44 43

**Juliette Arcos Deslandes** :

[juliette.arcosdesloges@taddeo.fr](mailto:juliette.arcosdesloges@taddeo.fr) - 06 09 87 76 46

## PLUS D'INFORMATIONS

## [TÉLÉCHARGER LE KIT RP](#)



The logo for Artefact AI Film Festival is centered on a dark blue background. The text "ARTEFACT" is stacked above "AI FILM" which is stacked above "FESTIVAL", all in a bold, white, serif font. A decorative border of white chevrons surrounds the text. Below the main title, the word "with" is followed by the "mk2" logo in a large, white, sans-serif font.

[artefact-ai-film-festival.com](http://artefact-ai-film-festival.com)

