



FORMATION ACRIRA  
—  
PASSEURS D'IMAGES & CINÉMAS EN RÉSEAU

15/16 NOVEMBRE 2012  
Le Méliès – 28 allée Henri Frenay – Grenoble

**L'éducation à l'image fait sa révolution numérique**

**Objectifs :**

- S'initier aux cultures numériques
- Explorer le rapport des jeunes aux cultures émergentes
- Découvrir des pistes pour organiser des ateliers autour de ces pratiques
- Interroger les stéréotypes de l'éducation à l'image
- Échanger autour des possibilités offertes par la numérisation des salles de cinéma

Portant sur la nécessité de faire évoluer les perspectives de l'éducation à l'image face à l'émergence des cultures numériques contemporaines, la formation interrogera la place, le rôle et les conditions de l'existence d'une démarche éducative confrontée aux productions visuelles et audiovisuelles émergentes dont l'essor accompagne le développement de ce que l'on nomme le Web collaboratif ou Web social. Engendrant un véritable « tournant culturel », le Web 2.0 a significativement affecté l'ordre des pratiques et des usages et favorisé l'avènement de nouveaux territoires du sensible et de nouvelles formes de « récits » audiovisuels. Le contexte socioculturel qui s'est imposé à l'ère numérique provoque par ailleurs un phénomène d'extension des domaines de consommation, de production et de diffusion d'images, phénomène de prolifération qui ne peut évidemment rester sans incidences sur le statut, la fonction, les perspectives pour ne pas dire la légitimité de l'éducation à l'image et de ses acteurs.

# Jour 1

## 9h30 : Accueil des participants au Cinéma le Méliès

Le passage à la diffusion numérique a fortement mobilisé les divers débats, rencontres et temps de travail à l'AcirA depuis deux ans. Il nous a semblé nécessaire aujourd'hui, après l'étape indispensable qu'a constitué l'équipement des salles, de nous interroger sur les répercussions de cette « révolution numérique » sur notre activité, tant en matière d'exploitation que d'éducation à l'image.

Deux secteurs de notre association ont travaillé conjointement à la mise en place du programme de ces journées, *Cinémas en réseau* et *Passeurs d'images*, en collaboration avec Jean-Marc Génuite. Il nous a semblé intéressant de concevoir une proposition qui s'adresse autant à l'un ou l'autre de nos réseaux.

La réunion d'acteurs d'horizons différents vise à enrichir les débats et offrir de multiples points de vue sur des sujets qui les concernent tous.

## 10h00 : Présentation des enjeux pédagogiques de la formation

**10h30 : Petite sociologie des usages à l'heure du numérique : des réseaux sociaux aux pratiques de l'Internet collaboratif** par Michael Bourgatte, docteur en science de la communication, ingénieur de recherche post-doctorant à Telecom Paris tech et co-auteur, avec Vincent Thabourey, d'un ouvrage intitulé *Le Cinéma à l'heure du numérique, Pratiques et publics* (édition MRF). Sa thèse, *Ce que fait la pratique au spectateur : enquêtes dans des salles de cinéma art et essai de la région Provence Alpes Côte d'Azur*, est également disponible en ligne.

Cette présentation se construit autour de deux axes principaux : la possibilité offerte à tous de produire et de donner différents contenus par le biais d'Internet et la consommation de ces contenus.

Michael Bourgatte tient à préciser qu'il ne marque pas de distinction hiérarchique dans ce qu'il appelle un « film ». Dans son langage, un « film » désigne une image animée.

## Production de films en ligne :

Le cinéma des années 50, désigné sous l'appellation de *Nouvelle vague*, marque incontestablement une rupture technologique dans la continuité de laquelle s'inscrivent les films que l'on trouve sur Internet. Avec la *Nouvelle vague* on entre dans l'intimité du sujet, il y a un changement dans la posture du cinéaste, un allègement de la caméra. C'est le moment où le cinéma professionnel et le cinéma amateur commencent à se confondre.

Un deuxième bond dans la perception du film est réalisé avec *Dogma* de Lars von Trier. Il positionne le mouvement dans l'idée que tout le monde peut faire un film. René Prédal parlait d'ailleurs d'esthétique de la laideur. Mais *Dogma* serait resté une curiosité cinématographique sans *Le Projet Blair Witch*. Un film réalisé sans moyen, tourné en DV, et qui pourtant a connu un grand succès.

L'allègement des coûts du matériel ainsi que l'existence de logiciels de montage peu chers, voire même gratuits (comme *Imovie* sur Mac) et qui permettent de réaliser des films complets,

participent à la démocratisation de la création de film.

*US Meditation* (visible sur le site Vimeo : <http://vimeo.com/7111041>), est un film d'une dizaine de minutes, réalisé par Vito Labalestra et entièrement filmé grâce à des appareils utilisés également dans le milieu professionnel. Il a été créé grâce aux images prises lors des vacances en famille du réalisateur. Ce film ne repose pas sur un scénario de départ, l'histoire a été pensée au moment du montage. Il résulte d'une volonté d'apporter une esthétique au plan. Cet aspect, ainsi que la réalisation de l'histoire faite au moment du montage, vont devenir des caractéristiques de ce type de films. La qualité de l'image est par ailleurs due en grande partie à l'appareil en lui-même.

L'amateur éclairé va chercher à se rapprocher des films qu'il connaît. Les films de l'amateur lambda au contraire, seront le plus souvent mal faits.

Vimeo.com est un espace de médiation utilisé par des amateurs et des semi-professionnels (c'est-à-dire des réalisateurs ne disposant pas de distributeurs) qui sont à la recherche d'une bonne qualité d'image. Il existe même un festival du film amateur sur Vimeo. Youtube est sur un autre tableau, puisque son utilisateur va surtout chercher à multiplier le nombre de vues, sans pour autant avoir une qualité d'image véritablement satisfaisante.

*7/77 Montréal* est un film dont le visionnage est possible sur [ulule.com](http://ulule.com)

Les deux cinéastes qui ont fait ce long métrage (1h15), ont pu le réaliser avec l'argent récolté grâce à un film de promotion posté sur [ulule.com](http://ulule.com). Les internautes ont permis de réunir 1595€ pour faire ce film.

D'autres plateformes permettent de récolter des fonds : *kisskissbankbank* ou *My major company*.

### **Réception du cinéma en ligne :**

À l'heure du numérique, il s'opère un changement marquant dans la cinéphilie. (Par « cinéphilie » et « cinéphile » Michael Bourgatte désigne l'amateur éclairé qui consomme du cinéma). Le cinéphile a envie de voir et aime des objets qui ne bénéficient pas forcément d'une appréciation institutionnelle. Le cinéphile donne donc une popularité, une consistance sociale et il revalorise un cinéma qui, lorsqu'il est sorti, n'avait pas de reconnaissance institutionnelle (comme *Rambo*, *Robocop* ou *Ghostbuster* par exemple). Alors qu'ils n'étaient que des produits commerciaux, les internautes ont réévalué ces films. Michel Gondry a également participé à cette réévaluation avec *Be kind rewind* (*Soyez sympas, rembobinez*, sorti en 2008).

Les films dits de série B ou de série Z font partis de ces films appréciés par ces cinéphiles. *L'attaque de la moussaka géante* est emblématique de ce genre. *Jurassic Trash* joue sur les codes de cette cinéphilie. Réalisé par le français Richard Thomson, il est construit autour de jeux de mots scabreux et il a été volontairement mal tourné (par exemple on peut voir de façon flagrante le bras de la personne qui agite le monstre).

Un groupe d'activistes, *Pas de pitié pour les navets*, défend ces films en organisant des séances dans les sous-sols d'un bar. Ces projections attirent beaucoup de public.

Structurellement parlant, cette cinéphilie possède les mêmes caractéristiques que l'ancienne :

le cinéophile va dans des espaces (aujourd'hui sur des sites Internet, tandis que l'ancienne cinéphilie était basée dans les cinémathèques et les ciné-clubs), il y a toujours des débats (mais aujourd'hui, ils ne se font plus en public mais sur des forums), l'amateur aime toujours les films d'avant-garde, il classe et il note les films. La différence majeure entre ces deux cinéphilies vient de la désacralisation de la salle de cinéma. La consommation de films à domicile est considérée comme faisant partie de la cinéphilie à part entière. On parle donc d'une dématérialisation des contenus. Cette nouvelle cinéphilie marque la fin du modèle des *happy few* ainsi qu'une individualisation de la pratique de la cinéphilie. Il n'y a plus d'hésitation à dire son dédain pour la cinéphilie dite « classique », et il est plus facilement possible de dire son ennui face aux films jugés comme étant de qualité supérieure par les institutions.

L'ensemble de ces phénomènes est lié à la génération Y, dite aussi celle des *digital native*. Cette appellation désigne la partie de la population qui a grandi avec les nouveaux modèles de communication (Internet, les téléphones portables...) et de nouvelles manières de façonner leur culture. Certains sociologues, que Michael Bourgate qualifie de « mauvais penseurs », parlent également de « génération Peter Pan » caractérisée par une hétérogénéité des goûts ainsi que par une incapacité à prendre des décisions.

Il y a donc une nouvelle façon de consommer l'image. Elle est liée à une rationalisation économique (par les abonnements, les films diffusés en ligne légalement ou non, ainsi qu'à la VOD, même si elle ne fonctionne pas très bien car elle est jugée trop chère) et à une rationalisation du regard (en consommant beaucoup on peut déhiérarchiser les films et les genres).

On entre dans l'ère du fragment, c'est-à-dire que la connaissance ne vient plus des souvenirs qu'on a d'un visionnage ou d'une discussion, mais d'une recherche Internet.

Laurence Allard, dans *Cinéphiles, à vos claviers. Réception, public et cinéma* (revue *Réseaux*, 2000), présente une étude faite autour d'un fil de discussion sur le film *Titanic*. Elle met en évidence l'anonymat de cette forme de prise de parole sur le cinéma, d'où une égalité de points de vue, et cela grâce à Internet. Le film devient un outil de sociabilité, autrement dit, on parle souvent moins du film que l'on essaye de tourner la discussion vers son intimité (le sexe principalement). Quand on va sur les forums consacrés aux Teen Movies, cet aspect est flagrant (exemple d'un forum dédié à *American Pie* où des jeunes hommes ne parlaient plus du film mais de leurs questionnements autour de leurs propres relations sentimentales). Les forums concernant les mélodrames sont quant à eux souvent révélateurs d'une féminité exacerbée.

Les débats en ligne prennent sens dans une « communauté d'interprétation ». Il y a la construction de sa propre expertise à partir d'autrui. La sociabilité cinéophile permet à chacun d'individualiser son jugement.

La mise en parallèle d'une notation réalisée par la presse et d'une autre notation faite par des critiques amateurs, est présente sur certains sites Internet comme *Allociné*, *The Hangover* ou *Rotten Tomatoes*. Les différences entre ces deux types de notation se jouent sur le genre des films : les blockbusters obtiennent de meilleures notes par les amateurs car ils prennent en compte le moment de sociabilité, de joie associé au film, contrairement aux critiques de cinéma qui n'analysent pas ces critères dans leurs études filmiques. Les critiques amateurs peuvent être aussi en mesure de faire des critiques de cinéma « classiques ». Le site *Vodkaster.com* est représentatif de ce phénomène. Il a intégré le réseau social du cinéma à

une base de donnée filmique. On peut partager, importer des fragments, produire des critiques (en cent quarante signes au maximum), interagir avec d'autres usagers...

Chaque site Internet concernant le cinéma a ses propres particularités. Mubi.com est plutôt tourné vers les films rares et insolites. Allociné est certainement le site le mieux armé en France car il propose des critiques de films, des notations et il possède une grosse base de données.

La « culture camp » désigne un amour de l'exagéré, du kitsch, des choses qui ne sont pas ce qu'elles sont. C'est une vision du monde en termes de style. Elle est en lien avec la culture Nanar, celle des Séries B. Un des sites présentant cette culture est nanarland.com dont le slogan est « le site des mauvais films sympathiques ». Pour promouvoir leurs soirées les activistes de *Pas de pitié pour les navets*, réalisent eux-mêmes leurs films de présentation. On peut citer en exemple leur « bande annonce » sur Chuck Norris, montée à l'occasion de leur soirée dédiée à l'acteur, cette vidéo devient finalement une base de données autour de Chuck Norris.

Le *Fossoyeur de films* diffuse ses critiques sous ce titre sur youtube. Il mélange la réalisation et le discours critique sur le cinéma. Le montage est très rapide et reprend des codes assez habituels, mais ses vidéos sont bien réalisées.

(un exemple de ses critiques :

<http://www.youtube.com/watch?v=eXajPKu4F0M&feature=plcp>).

### **Les productions que l'on peut trouver sur Internet :**

On les appelle les DIY (Do It Yourself). Ce sont des productions que l'on retrouve sous l'acronyme UGC (User Generated Content). Ce sont des « self media » selon Laurence Allard. Les premières de ces productions sont les Machinimas.

Sont rangés dans cette catégorie d'UGC, les **recut**, appelé aussi **retrailer**. Ce sont des détournements d'un objet cinématographique que l'on connaît déjà.

Exemple : *Shining* changé en trailer de mélodrame ou *Brokeback to the future* (qui reprend des images de *Retour vers le futur* et donc le montage joue sur les codes du monde des cow-boys homosexuels). Les auteurs de **détournements** montent des extraits de films et rejouent les voix afin de créer des scènes originales.

Les **mashup** sont des montages autour de plusieurs films (l'un d'eux, créé par Clem Dawn, mélange *La Chute* et *La Soupe aux choux* par exemple). Cette technique a d'ailleurs utilisée par le Centre Pompidou lors de la soirée du 28 novembre 2012 à la BPI, à partir d'un fonds de films sur l'habitat.

Le **suédage** qui, contrairement à ce que l'on pense parfois, n'a pas été inventé par Michel Gondry, plaît beaucoup aux amateurs. Il s'agit d'utiliser un film afin de le refaire pour en créer un totalement nouveau. Le suédage remet en avant la question de film d'élite et de blockbuster. Ce dernier est souvent utilisé car les films doivent avoir une certaine popularité pour que le suédage fonctionne. L'injonction de Michel Gondry concernant cette technique est de faire le film le plus mauvais possible et avec le moins de technique. On ne connaît par ailleurs pas véritablement l'origine du mot.

Exemple : *Le Projet Blair Witch* par Mr Turtle, où le réalisateur introduit un humour potache dans le scénario du film. Ou bien, *Flashdance* par Tao Prod où un homme joue le rôle de

l'héroïne afin de jouer sur la sensualité du film original.

Ce type d'action pose néanmoins des problèmes juridiques, car on n'a pas le droit de découper un film.

**L'annotation** : à l'origine, elle trace l'activité de quelqu'un dans un livre. Elle trouve une continuité dans les documents numériques sous Word par exemple, sous la forme du commentaire. Elle s'est aussi intégrée à l'image animée. L'annotation permet l'analyse, elle aide l'action créative et a aussi un rôle d'aide mémoire. Elle se fait pour soi (dans le cadre du chercheur) ou pour les autres, ainsi elle peut être une pratique participative. Elle permet également de faire circuler une information. Cette technique se retrouve sur Youtube et Vodkaster. L'annotation devient plus importante que la vidéo dans le cas des films très connus. La spécificité de ces annotations, c'est qu'elles sont directement appliquées sur le contenu.

Un outil comme « ligne de temps » (logiciel développé par le centre Pompidou) peut être utilisé par les chercheurs. (Il est téléchargeable gratuitement sur Internet : [www.iri.centrepompidou.fr/outils/lignes-de-temps/](http://www.iri.centrepompidou.fr/outils/lignes-de-temps/)).

Sur Allociné, il y a par ailleurs une analyse des faux raccords dans les films : les auteurs intègrent des signes dans l'image afin de mettre en avant ces erreurs.

L'annotation se fait aussi par hyperliens comme par exemple pour l'émission musicale *The Famous Videocast* sur youtube (<http://www.youtube.com/watch?v=B9upYqguGaQ>).

Les hyperliens peuvent également donner l'occasion à des jeux en ligne comme dans le cas de *I murder in London. 6 stories 6 suspects. Who Killed Deon ?* Ce jeu de rôle avait été mis en ligne par la police londonienne. Le joueur pouvait tenter soit de trouver le coupable dans une version qui, en le conduisant d'hyperlien en hyperlien, lui permettait de voir plusieurs vidéos qui étaient autant d'indices, soit de deviner simplement qui était le coupable.

### **Discussion:**

- Par qui sont réalisées ces nouvelles formes d'images ? Essentiellement par des *digital native* car ces formes relèvent plutôt d'une culture de la génération Y.

- Ces nouveaux médias permettent de découvrir le cinéma dans sa pluralité. Il ne faut donc peut-être pas se braquer sur ces pratiques, car elles permettent aussi de découvrir le cinéma dit classique, notamment grâce à la manipulation. Le *mashup* par exemple permet de jouer avec sa créativité.

- La BPI avait mis à la disposition du public une sorte d'atelier. Les participants donnaient des contenus et ensuite ils créaient un film autour de ces images.

- Le résultat de ces nouvelles méthodes importe finalement assez peu. Ce qui compte c'est de comprendre le fonctionnement des films et les manipulations qui leurs sont associées. À l'Institut de recherche et d'innovation par exemple (IRI), un atelier s'est tenu avec des enfants de 7 ans, autour de ces pratiques. On expliquait aux enfants une technique, par exemple ce qu'est un champ/contre champ, ensuite on leur demandait de le dessiner et pour finir, on leur montrait sur *Ligne de temps*.

- Un problème juridique d'ampleur se pose aux professionnels de l'image vis-à-vis de ces nouvelles techniques, l'utilisation d'images issues de films étant très réglementée, bien que les lois européennes se soient assouplies depuis quelques temps. De plus, il a été souligné par plusieurs participants que manipuler ainsi les images pouvait poser quelques problèmes pour expliquer aux jeunes la notion de droit d'auteur. Un exemple a été donné à propos d'étudiants de l'ENSATT (Ecole nationale supérieure des arts et techniques du théâtre) qui montrent certaines difficultés à comprendre cette notion.

- Les notions d'œuvres et de cadre légal posent donc des difficultés dans les modalités de la création à l'époque contemporaine. Ces nouvelles pratiques de l'image animée ne semblent plus compatibles avec la législation. Ce qui peut être surprenant quand on fait le parallèle avec la musique ou la peinture. Il y a donc la nécessité d'une restructuration des cadres législatifs.

- La notion d'auteur elle-même est donc aussi à réinterroger. En effet, ceux qui font des *storytelling* (qui utilisent des images de films pour créer de nouvelles histoires), remettent en cause la notion d'œuvre.

- Il serait peut être bon de s'intéresser à ces nouvelles productions pour la création de la production du sens.

- Dans sa thèse, Michael Bourgatte avait mis en évidence la forte distinction que les jeunes font entre le temps scolaire et le temps personnel. Ils ont donc conscience que l'école est un lieu de respect et d'autorité.

- Pourquoi les jeunes ne vont pas dans les salles art et essai ? Lors de la préparation de sa thèse, Michael Bourgatte avait interrogé des jeunes de Bobigny à ce sujet. Ils lui ont répondu qu'ils ne voulaient tout simplement pas être dans la même salle de cinéma que leurs professeurs.

- Cette nouvelle forme de consommation autour de l'image interroge également les modes de diffusion des films. Celle-ci a toujours été passive. Il faut donc trouver des choses qui rendent actifs les jeunes pour les intéresser au cinéma. Puisque par exemple on peut aujourd'hui financer la création de certains films ou choisir la programmation de certaines salles.

- Il faut aussi se demander si les salles veulent, et peuvent, accueillir ces pratiques ou si la création d'un lieu alternatif (afin par exemple de projeter ce qui a été créé sur un grand écran) serait plus adaptée.

Créer des passerelles avec les salles de cinéma permettrait peut-être de mobiliser à nouveau des spectateurs qui à ce jour ne les fréquentent plus beaucoup.

- C'est aussi poser la question du double écran, notamment avec le phénomène du *livetweeting*.

**12h30 : repas au Méliès – Café Lumière**

**14h : *L'éducation à l'image à l'ère des cultures numériques : un «partage du sensible» à***

## **(ré)inventer ?**

Par Jean-Marc Génuite, formateur cinéma.

### **Présentation de son intervention par Jean-Marc Génuite :**

*Depuis plusieurs années, Jean-Marc Génuite mène une réflexion sur un certain nombre de productions audiovisuelles emblématiques de l'Internet collaboratif et participatif, et il s'interroge sur les liens à inventer entre le domaine de l'éducation à l'image et le territoire des cultures numériques. Il est également rédacteur de la revue Tausend Augen. Depuis une décennie et l'évènement du Web 2.0, la révolte culturelle numérique et son expansion inexorable s'accompagnent d'une prolifération effrénée et incontrôlable d'images produites et mises en circulation tout en engendrant d'insolites territoires audiovisuels. Au fil des mondes virtuels, des jeux de rôle en ligne multijoueurs (MMORPG), des Webdocumentaires, des Web séries, des Serious games et autres Machinimas, s'inventent ainsi de nouveaux « lieux » fictionnels producteurs de sens, voire de nouvelles perspectives narratives. Le « rayonnement » socioculturel de ces territoires inédits de la « galaxie » numérique témoigne et participe d'une remarquable évolution des pratiques culturelles, et nourrit toute une « culture des usages » qui ne peut évidemment rester sans incidence sur la place et la fonction des pédagogues et autres médiateurs impliqués dans le domaine de l'éducation à l'image. L'intervention abordera les singularités formelles et expressives de quelques-uns des univers audiovisuels de l'ère numérique et reviendra sur la nécessité dans le contexte contemporain, de reconsidérer le rôle des acteurs de l'éducation à l'image, la nature des expériences éducatives qu'ils proposent et le « sens » même de leur mission.*

### **« Nous vivons dans un monde régi par des fictions de toutes sortes » J. G. Ballard**

Une des caractéristiques de l'homme, c'est qu'il ne peut pas se passer des systèmes de représentations. Il a besoin de machines à illusions. Il faut donc considérer les fictions comme des éléments anthropologiques. Il n'est donc pas question ici de porter un jugement esthétique. Mais il y a un besoin de resituer les fonctionnements de l'image dans un aspect anthropologique. Il ne s'agit donc pas d'un jugement définitif sur l'éducation à l'image. Cependant, il y a une nécessité à inventer de nouvelles politiques de la transmission.

**Le web collaboratif** est aussi appelé web social ou web 2.0. Il date du début des années 2000. Pour vous qu'est-ce que le web 2.0 représente ?

(Réponse des participants) Il s'agit d'un outil de communication, il y a une notion d'interaction forte.

Définition du web 2.0 : C'est un outil et un site qui favorise la collaboration et le partage (comme par exemple avec les sites Flickr, Youtube, Wikipédia, Facebook...).

### **Place occupée par les usagés :**

Le web 2.0 constitue le « tournant culturel des usagers ». En effet, à partir de leurs productions les usagés alimentent Internet. La couverture du *Times*, qui chaque année met en avant une personnalité importante de l'année en cours, a décidé en 2006 de mettre en avant les internautes.

Les usagers sont devenus les producteurs et les éditeurs du contenu d'Internet. Un blogueur est un éditeur, car il crée un contenu éditorial.

Avec le web 2.0, on est dans une culture du partage. Dès qu'un utilisateur met en ligne une vidéo, il devient un contributeur de l'Internet.

Certains auteurs disent qu'Internet est une nouvelle cité qui n'a pas encore sa forme définitive et à laquelle on n'a pas encore mis de frontières. Tout est donc à inventer. Le risque serait que



les usagers se laissent dépasser par un grand conglomérat économique. Pour l'heure, le public a la possibilité technique d'être un contributeur. Mais il peut aussi décider d'être un simple consommateur. Ce terme semble néanmoins trop connoté par rapport à l'espace culturel d'Internet. Les usagers partagent donc avec d'autres des informations et des sensations, avec toutefois plus de consommateurs que de contributeurs.

(Question d'un participant :) Certaines pratiques ne sont-elles pas seulement la consommation d'un service de partage, comme Facebook par exemple ?

(Réponse :) Un service comme Facebook peut aussi servir à être en relation avec des communautés très différentes.

Afin de comprendre les pratiques liées à Internet il est nécessaire d'avoir un certain nombre de connaissances : un savoir lire et écrire à l'ère du numérique. On distingue d'ailleurs deux types d'usagers : l'utilisateur lambda et le manipulateur, c'est-à-dire celui qui sait vraiment utiliser le web 2.0.

L'anonymat sur Internet : Est-ce que ça pose un problème ?

Ça peut l'être pour une question de fiabilité des informations et des sources, comme par exemple sur Wikipédia.

### **La création de communautés :**

Parfois, ces communautés sont monétisées. La question se pose également de savoir comment utiliser Internet sans entrer dans une communauté.

Concernant Internet et l'économie de la contribution, Bernard Stiegler fait appel à des mots grecs pour expliquer sa complexité. Il fait référence à la notion de *pharmakon*. Ce mot signifie en effet à la fois le remède et le poison. Tout semble donc inextricablement lié. Entre alors en jeu la notion de dualité, c'est-à-dire que ce qui peut être jugé bénéfique dans un certain contexte, peut être jugé nocif dans une autre situation, avec d'autres protagonistes. Autrement dit, un homme ne peut pas percevoir un film de la même façon s'il l'a vu en 1920 ou en 1980. La contextualisation est donc essentielle pour la production du cheminement de l'œuvre et du sens.

### **L'instantanéité:**

Le web 2.0 nous a rendu incontinent, nous voulons tout, tout de suite. Il est important d'envisager l'espace fictionnel d'une façon anthropologique. On peut prendre pour exemple la littérature de science fiction et la littérature scientifique sur la transhumanité, le cyborg étant au cœur de tous ces ouvrages. Il faut souligner que dès qu'un humain a un membre artificiel, il devient un cyborg. Le monde virtuel peut d'ailleurs être utilisé comme un vecteur thérapeutique, notamment dans le cas du syndrome du membre manquant. Le cerveau humain étant une sorte de télécommande des sensations du corps. Ces formes de littérature, et plus particulièrement la littérature cyberpunk des années 80 (avec comme chef de file un auteur comme Ballard), ont pris vie aujourd'hui dans le monde réel.

### **Comment faire pour impliquer les adolescents ?**

Il faudrait imaginer un univers narratif dans lequel ils joueraient un rôle. Comme par exemple dans les ARG (*Alternative Reality Games*, jeux en réalité alternée).

Le point d'entrée des ARG peut être une plateforme ou un court métrage. La question que se posent les concepteurs pour chacun de ces jeux est : « comment impliquer le public ? ». Les ARG ont eu une influence sur d'autres formes de narration. Par exemple, en France, le site du centre Pompidou a proposé un ARG pour accompagner une de ses expositions. De plus, ces ARG brouillent les frontières entre le réel et la fiction. Jean-Marc Génuité définit d'ailleurs le

réel comme ce qui est en acte, tandis qu'il désigne le virtuel comme ce qui est en puissance. Les ARG offrent donc à chaque citoyen ordinaire la possibilité d'être dans le « devenir média ».

Concernant ce phénomène, on peut se référer à deux ouvrages en particulier, celui de Milad Doueïhi, *La Grande conversion numérique*, et celui d'Olivier Blondeau *Devenir média*. Ce dernier a d'ailleurs écrit « Ne hais pas le média, deviens le média ».

Le web 2.0 s'affirme comme un paradigme numérique. Les images vont connaître une dimension nouvelle. En 1926, Paul Valéry prévoyait la révolution sociétale que nous connaissons aujourd'hui dans *La Conquête de l'ubiquité*. Il émerge le phénomène du « tout à l'image ».

*8.799.661 soleils de Flickr 8/3/11* est une œuvre de Pénélope Umbrico. L'artiste s'est approprié toutes les photographies de coucher ou de lever de soleil diffusées sur Flickr par les utilisateurs pour en faire une fresque. Ainsi, ces clichés sont privés de toute identité.

Concernant ce type de pratiques, on parle d'appropriationnisme. Cette notion remet en question le statut de l'image à l'ère de la reproduction numérique. On peut également se poser la question de la création, lorsqu'elle se fait à partir d'un magma d'images indifférenciées. Pénélope Umbrico s'est d'ailleurs demandé s'il était nécessaire qu'elle-même prenne une photo du soleil.

Le titre de cette fresque contient la date à laquelle ces images ont été récoltées, car le nombre de clichés évolue continuellement. L'artiste met en évidence la prolifération incontrôlée et incontrôlable des images sur Internet. On évoque même la « contagion », cette notion est particulièrement importante pour le web 2.0.

Livre sur le sujet : Walter Benjamin, *Le Bonheur à l'ère de la reproduction mécanique*

Le web est constitué de lieux d'archivage. Ce sont des lieux de mémoire et de singularité quelconques, autrement dit, de la singularité de l'homme ordinaire, de l'homme sans qualité. Flickr est un site représentatif de l'idée d'une trace, d'un rapport au monde de l'internaute. C'est un regroupement de l'ensemble des petites singularités. Le contenu photographique est revu et corrigé, il offre également un contexte différent, ce qui confère aux images un nouveau statut.

Ces productions visuelles n'ont plus comme référence le réel ou l'univers des images mentales, mais l'image en elle-même.

Dans son œuvre intitulée *Photo Opportunities*, Corinne Vionnet a utilisées des photographies de monuments célèbres prises par des amateurs et disponibles sur Google image. Elle s'est aperçue que les usagers utilisaient, dans la majorité des images, le même angle de prise de vue. Elle a superposé ces images afin de créer de grandes images. L'artiste a ainsi mis en évidence que les similitudes entre ces photos sont dues à l'imaginaire culturel, autrement dit, les photographes amateurs reproduisent des prises de vues qu'ils connaissent, ils font partie d'un système de représentations. Le travail d'acculturation du regard est donc particulièrement difficile.

### **Le détournement :**

C'est l'un des gestes de la modernité artistique pour l'avant-garde. Aujourd'hui, il s'opère une démocratisation du détournement.

Œuvre d'art en rapport avec cette idée : Richard Hamilton, *Qu'est-ce qui rend nos foyers d'aujourd'hui si différents, si attirants ?*, 1956 – René Vienet, *La Dialectique peut-elle casser des briques ?*, 1973

### **Histoire(s) du cinéma :**

Jean-Luc Godard a pratiqué le détournement des images qui appartiennent à l'univers cinématographique et pictural. C'est donc une pratique culturelle qui est ancrée dans une histoire des formes.

Dans *Chicken Museum*, Thomas Mailaender mettait en scène autant les spectateurs que les poules qui se trouvaient séparées du public par une vitre et qui picoraient au milieu de photos anonymes (posées sur le mur ou à même le sol) issues d'Internet. Cette installation était une mise en abîme ironique à l'ère du web 2.0. Certains commentateurs ont comparé ces poules aux internautes qui picorent dans le flot d'images. L'image devient un signifiant vide. Il y avait une dimension aphoristique à cette installation. L'artiste pose la question de qui est l'observant et qui est l'observé.

Dans la continuité de Kant qui se demandait « qu'est-ce que s'orienter dans la pensée ? » il est aujourd'hui possible de se demander « qu'est-ce que s'orienter dans l'image ou sur l'image à l'ère du numérique ? ». Penser sans s'orienter dans l'image est une gymnastique de l'esprit extrêmement difficile puisqu'elle fait partie intégrante de notre façon de penser aujourd'hui.

Erik Kessel, dans *24 hours photo* ou l'ère du « tout à l'image », installation exposée à Amsterdam, s'est intéressé aux millions d'images qui sont chaque jour postées sur Flickr. Selon lui, ces photographies sont déposées comme dans un dépotoir. Cette œuvre est donc constituée d'un amoncellement de ces clichés, dans l'espace d'exposition, le public est invité à circuler parmi ces images pour passer d'un côté de l'exposition à l'autre. Cette installation provoque un sentiment d'angoisse chez le spectateur. L'artiste met en lumière la contemporanéité des images qui se renouvellent constamment. En imprimant ces images, il tente de leur redonner une matérialité. Cette œuvre est également une représentation des dépenses énergétiques liées à ces photographies et à l'impact qu'elles ont sur l'écosystème. Au centre de cette réflexion se trouve également la question de l'origine et de la destination de l'image.

Un des enjeux majeurs de l'éducation à l'image est de reconstituer une politique de la vision.

Il y a une globalisation culturelle et un développement de l'image qui conduit à une révolution de l'image. L'éducation à l'image doit se faire notamment avec les nouvelles formes de scénarisation. Ces nouvelles formes de scénarisation sont issues des nouvelles pratiques comme les jeux en ligne, les machinimas.... Elles sont aussi intimement liées aux mondes virtuels tels que Second Life, les MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game, c'est-à-dire des jeux de rôle en ligne) ou les Web documentaires (comme *Prison Valley* de David Dufresne et Philippe Brault, <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=fr>).

Les **web documentaires** proposent de vivre des expériences basées sur le gameplay, la jouabilité. C'est une expérience personnelle dont il est impossible de faire une démonstration, puisque chacun imagine ses propres itinéraires de vision. Le web documentaire permet aux spectateurs de devenir les monteurs de leurs propres histoires.

Certaines versions de ces web documentaires permettent d'être différents selon des scénarii déjà écrits par les auteurs du jeu. *Prison Valley* est d'ailleurs au départ un documentaire d'une heure trente qui peut être diffusé comme tel, c'est-à-dire sans lien avec le site web.

Ce type de construction peut être perçu comme chronophage et comme un monde sans fin, car un lieu en amène un autre. Mais cet argument pourrait être attribué à bien d'autres éléments (par exemple un livre en amène un autre etc.), c'est le principe même de la sociabilité. D'autre part, il ne faut pas oublier l'importance de la notion d'expérience dans toutes ces démarches du web 2.0.

Les bandes sonores sont également très importantes dans l'univers des web documentaires. Il existe également des web séries comme *The Guild*. Cette série a été créée par une passionnée du jeu *World of Warcraft*. Dans chacun des épisodes, elle met en abîme sa pratique de joueuse.

Les **serious games** représentent quant à eux une forme ludo-éducative de ces productions émergentes.

Les **machinimas** ont été souvent utilisés dans l'art contemporain, ce qui témoigne d'une profonde mutation culturelle. Ce changement est poignant quand on est face à des adolescents plongés dans les nouvelles technologies depuis leur naissance. Il est donc primordial pour les éducateurs de l'image de connaître ces nouvelles pratiques pour éviter de creuser le fossé des différences entre les adolescents et les éducateurs. On parle d'ailleurs d'autochtones du numérique et d'immigrés.

Dans son étude sur les pratiques culturelles nouvelles, Olivier Donnat a démontré que l'on est passé de la politique du public à la politique des usages. La démocratisation des usages s'incarne dans les gestes d'appropriation. Face à ce développement, les éducateurs doivent faire évoluer leurs pratiques autour de l'éducation à l'image.

Michel de Certeau parle de l'invention du quotidien, c'est-à-dire comment le public détourne les objets et se les approprie. Le web 2.0 et la culture du partage appellent également une économie de la contribution. Il est donc urgent, avec le concept d'usager, de reconsidérer les frontières qui séparent traditionnellement l'acteur du spectateur, et celles de producteur et de consommateur, car l'usager peut aujourd'hui être les deux. Il est donc indispensable de dépasser certaines lignes de partage comme celles existant entre la culture de masse et la culture d'élite. Il y a ainsi une vision élargie du concept de culture. Pour Pascal Oury, la culture est l'ensemble des pratiques d'une société « de Goya à Chantal Goya ». Il n'est pas question ici d'élitisme ni de hiérarchie.

### **Dépasser « l'ordre des paniques morales » :**

Les expériences culturelles numériques provoquent la même panique qui existe à chaque apparition d'une nouveauté. Il est d'ailleurs possible de faire des rapprochements entre les discours prononcés par les romanciers à propos du cinéma et les discours qui sont aujourd'hui tenus sur les jeux vidéo. (Il ne faut d'autre part pas oublier que pour saisir la complexité d'une situation, il faut replacer cette situation et les notions dans une perspective historique, sans quoi on ne voit pas la complexité de cette situation.) En 1907 aux Etats-Unis, le *Chicago Tribune* a lancé une campagne très violente contre les Nickelodeons (cinémas à 5 cents) en raison de « l'influence perverse » que les films présentés exerçait sur les jeunes. Le cinéma était soupçonné de corrompre la jeunesse américaine. Ce discours contient les mêmes arguments que ce qui est dit de nos jours à propos d'Internet. Les images seraient donc habitées par des vérités conspirationnistes.

Toutes ces réflexions conduisent à se réinterroger sur les postures du pédagogue. De manière dominante, le pédagogue doit libérer et éclairer un sujet qui serait mystifié par quelque chose, il existe pour former un citoyen libre. Pourtant il faut cultiver le paradoxe du pédagogue, celui-ci doit s'effacer comme « Sachant » pour laisser l'adolescent mettre en lumière sa sensibilité et ses connaissances. Il est donc essentiel de penser « l'Apprenant » comme possédant un savoir. Le pédagogue doit être un « suscitateur » d'après l'expression de Francis Ponge. Il doit être un catalyseur et tirer les fils d'une maïeutique du sens et favoriser la démarche dialectique contre le didactique. Autrement dit, le pédagogue doit favoriser le « avec » contre le « contre ». Il faut donc travailler à générer une « esthétique de la

réception ». Ainsi le pédagogue ne doit pas être une instance de savoir et doit laisser l'adolescent se développer et se reconnaître pour une émancipation intellectuelle.

Il est également primordial de se pencher sur les nouveautés dans la forme du récit, les nouveaux territoires du sensible relevant de nouvelles pratiques.

L'image de cinéma correspond à une mise en forme du monde, elle a inventé une forme esthétique. Tout au long du XX<sup>ème</sup> siècle, le cinéma a été le mode de représentation du monde. Au début du XXI<sup>ème</sup> siècle, un nouveau mode de représentation du monde est apparu. Il ne peut pas être rejeté uniquement car il ne correspond pas au « beau » comme l'avait défini le XIX<sup>ème</sup> et le XX<sup>ème</sup> siècle. Le cinéma n'est peut-être plus l'art majeur de notre temps. De plus, cette nouvelle représentation du monde se fait dans un contexte où les créateurs peuvent être tout le monde et où la pratique de l'image a été amplifiée.

Dans la galaxie numérique il existe un nouveau partage du sensible esthétique et des scénarii inédits. Les trames de ces derniers entremêlent souvent différents genres. Qui plus est, il y a un brouillage entre le spectateur et le créateur, comme dans les machinimas.

Les jeux en réalité alternée sont des objets tout à fait singuliers, et pourtant représentatifs de la confusion des genres et des changements des formes et des médias.

Avec *Kara*, David Cage a créé un objet hybride. Il s'agit d'un court métrage, mais aussi d'une démonstration de jeux vidéo qui tourne sur la console PlayStation3 pour présenter l'univers d'un nouveau jeu. Dans la construction des images, les références au cinéma sont très nombreuses. Ce film est symptomatique de l'émergence des jeux vidéos et du cinéma dans le même monde. On parle de culture de la convergence. En effet, ce film entretient une confusion des genres.

Le réalisme de ce type de film est de plus en plus juste. Au départ, les concepteurs de jeux faisaient des *motion capture* où il était difficile d'avoir un rendu réaliste, car il fallait faire une recombinaison du visage. De nos jours, on saisit tout en même temps, ce qui permet plus de réalisme. Ces nouvelles techniques permettent également de ne plus être seulement dans la performance technologique, mais de chercher l'émotion, d'où l'inspiration cinématographique.

La logique narrative *transmédia* propose des contenus différents sur différentes plateformes (web, cinéma, jeux vidéo...). Chaque média propose un aspect singulier du même univers, on parle ainsi d'univers global, comme par exemple celui de *Matrix*.

Michel Reilhac, directeur du cinéma d'Arte et pionnier du transmédia, a mis au point pour *Palmarès Magazine* les dix commandements du transmédia :

1. Tu collaboreras,
2. Tu te concentreras sur l'histoire,
3. Tu embrasseras la culture du jeu,
4. Tu gagneras confiance,
5. Tu poseras la question de l'interface,
6. Tu te concentreras sur le réseau social,
7. Tu évalueras les événements,
8. Tu dépenseras beaucoup de temps et d'énergie,
9. Tu seras juste avec la réalité et la fiction,
10. Tu changeras le monde.

Lors du *Festival du film de Sundance* 2011, Lance Weiler a mis au point une fiction transmédia sophistiquée appelée *Pandemic 1.0* (dont il est possible de voir des vidéos sur ce site : <http://lanceweiler.com/2011/01/pandemic-1-0/>). Il était appuyé avant tout sur la diffusion d'un court métrage qui raconte l'expansion d'une épidémie dans le festival pendant

120 heures. L'architecture narrative de ce film repose sur les mêmes articulations qu'un film « classique ». Ce dispositif était fait pour susciter l'intérêt des festivaliers et des internautes, ces derniers devant aider les participants à jouer. Une des portes d'entrée du jeu était sur le lieu du festival et une autre était disponible sur Internet.

Les ARG (Alternative Reality Game) s'appuient avant tout sur des plateformes de jeux vidéo et sont considérés comme des expériences immersives.

*Why so serious* est un ARG qui a été créé un an avant la sortie de *Batman the Dark Knight* par exemple (<http://whysoserious.com/>).

Les ARG impliquent des communautés qui sont intimement liées à la jouabilité et à la possibilité d'évoluer dans le jeu, d'où une notion d'art narratif. Ils touchent des groupes de plus en plus étendus. Les créateurs de jeux, par le biais des personnages, ont la possibilité d'envoyer des mails ou des sms aux joueurs. Le spectateur/joueur participe à la création d'un univers. Ce phénomène n'est pas seulement lié à des pratiques commerciales.

Les machinimas ne sont pas seulement des lieux de mise en scène technologique. Cet hybride est au carrefour des genres. Créé à partir d'images issues de jeux vidéo, il est considéré comme un nouveau genre cinématographique. Cependant, l'univers de référence de ces films n'est plus le réel, il se trouve au sein même du monde virtuel.

Quelques exemples de machinimas : *Je suis un Gamer*, Production Pulsar, basée sur le jeu GTA4. *The Pattern Island*, Benjamin Nuel, projection de Second Life, ce machinima a eu beaucoup de succès auprès des internautes. Ce dernier film est considéré comme une véritable expérience politique et culturelle. Les personnages échappent à leurs créateurs. Ce film met en perspective la condition humaine de l'autre. Il y a par ailleurs une forte notion d'errance et de solitude dans ces jeux. Basé sur les modes de fonctionnement humain et s'appuyant sur les *realia* (réalité) de ce monde ce film ne fait pas appel à l'imaginaire de Second Life mais à des éléments que l'on connaît. Les notions d'errances, de solitude, de monde vierge à construire ou à reconstruire, font appel à un imaginaire commun. Il s'agit d'un univers en expansion qui ne connaît pas la notion de finitude. Les personnages de ce film peuvent être vus comme faisant un voyage métaphysique. Le personnage principal a même été comparé à une sorte de Robinson Crusoe du web.

### **Les mondes virtuels :**

Ce sont des territoires « atopiques », c'est-à-dire sans lieu mais non sans existence. Cette notion a été forgée par Stephen Mills-Fargo dans son roman racontant l'histoire d'un samouraï virtuel, *The Neon Samurai*.

Ces mondes ont une réalité sociale et culturelle à part entière. Dans ces univers virtuels, chacun peut avoir une double vie. Ils peuvent donner lieu à de nouvelles expériences du pensable.

L'avatar permet le développement de cet univers. Certains avatars entrent dans le réel comme les *Furry* de *Second Life* qui existent grâce aux *Comic-Con* dédiés à ces personnages.

*Second Life* est une plateforme d'environnement social, imaginée, créée et possédée par les résidents. Bien que sur le déclin aujourd'hui, ce jeu et l'influence qu'il a eue restent marquants dans l'ère du numérique. Ce monde possède même son propre PIB. Lors de l'avant-dernière campagne présidentielle française, les partis politiques avaient créé chacun une île.

L'un des principes du web 2.0 est une créativité individuelle associée à un bâtissage collectif. Chris Marker, à la fois cinéaste, artiste d'art contemporain, a réalisé une exposition,

*L'Ouvroir*, sur une des îles de *Second Life*.

Ce type de sites ouvre le champ des expériences possibles, les limites, les tabous sociaux, sont effacés ou en tous cas réduits, comme par exemple la communauté masochiste présente dans *Second Life*.

20h30 : ***The Trashmaster* de Mathieu Weschler (1h28, 2010), machinima réalisé à partir du jeu GTA4, en présence du réalisateur. Séance ouverte au public.**

*Niko, éboueur new-yorkais, partage son temps entre travail officiel et le ramassage d'ordures officielles : dealers, tueurs, violeurs etc... Justicier sauvage, il se retrouve en difficulté quand un tueur en série s'attaque aux danseuses d'un club de strip-tease ».*

**Human Atopic Space** est une association qui depuis 2009 tente de donner ses lettres de noblesse au Machinima en organisant chaque année un festival (***l'Atopic festival***) entièrement consacré à cette singulière forme narrative de l'ère numérique.

Site de l'association Human Atopic Space : <http://www.humanatopicspace.fr/>.

## Jour 2

9h30 : **accueil des participants - 2 propositions au choix :**

**- Atelier de pratique et d'échanges autour des applications concrètes liées au passage au numérique des salles** (uniquement le matin – jusqu'à 12h30)

Par Hervé Clerbout, du cinéma le Parnal à Thorens-Glières, ainsi que Catherine Cassaro, AcirA.

*Ce module aura pour objectif de réfléchir à une nouvelle approche de la salle, mais aussi plus concrètement, d'apprendre à réaliser soi-même différents contenus (carton DCP, personnalisation de bandes-annonces...).*

Un document powerpoint récapitulant les points abordés lors de cet atelier est joint à ce compte rendu.

**- Atelier d'initiation au Machinima, par Isabelle Arvers**

### **Bref historique du Machinima :**

Le premier machinima est né dans les années 90, quand les développeurs de jeux vidéo ont donné la possibilité aux joueurs d'enregistrer leurs parties. Les démonstrations de scènes sont les ancêtres des machinimas. Ce sont aussi eux qui ont poussé la technologie vers l'avant.

Le premier machinima, *Diary of the camper*, a été fait à partir du jeu *Quake* en 1998. On le considère comme tel parce qu'il est la première vidéo de ce type à contenir des dialogues.

Au départ appelé des « Quake movies » à cause de ce premier film, le nom devient « machinema » suite à l'opposition de l'éditeur du jeu contre les joueurs. Un défaut de prononciation changera le nom de « machinema » en « machinima ». Ce mot est issu de la contraction de « machine » et de « cinéma ».

Les éditeurs de jeux se rendent compte du potentiel de ces films. Dans le jeu *The movies*, le joueur est dans la peau d'un producteur de cinéma.

Ce qui a fait décoller les machinimas, c'est la série de films *Red vs blue* issue du jeu *Halo*, dans laquelle l'humour est très présent. Dans le premier épisode, les personnages se posent la

question de savoir pourquoi ils sont dans le jeu. La mise en scène rappelle le théâtre de l'absurde. Les créateurs de ces films sont les premiers, et font partie des seuls à avoir fait de l'argent avec des machinimas car ils avaient l'accord de Microsoft.

Les éditeurs de jeux ont d'ailleurs tous une politique du « laisser faire » concernant ces films. Autrement dit, ils autorisent tacitement la production et la diffusion des machinimas, tant qu'il n'y a pas d'usage commercial. Le seul cas particulier est *Second Life*, puisqu'on peut vendre les films.

Exemples de machinima :

*The Weakning*, film réalisé avec le jeu *Les Sims*, c'est le premier qui s'éloigne du monde du jeu où il est fait. Les personnages se posent la question de leur existence et jouent avec les codes du jeu. Les auteurs de cette vidéo n'avaient jamais fait de film avant.

Certains machinimas ont une portée politique, l'un des premiers du genre est *The French democratie*.

Les éditeurs de jeux comprennent que ces films sont un moyen de faire de la publicité gratuite pour leurs jeux grâce au phénomène communautaire. Les personnes qui réalisent les films ne se sont parfois jamais rencontrées et pourtant travaillent sur les mêmes projets. Aujourd'hui 50% des réalisateurs de machinimas ne sont pas des joueurs. En effet, cette technique est un moyen accessible de faire un film sans moyen.

Certains logiciels, apparus dans les années 2000, sont créés pour faire des machinimas comme *Fraps*. En outre, il est possible de faire des machinimas avec n'importe quel jeu.

Machinima.com est la chaîne Youtube la plus vue au monde, il y a six milliards de visites par mois et google a investi 35 millions de dollars dans cette chaîne.

Les machinimas se distinguent du cinéma d'animation, qui par ailleurs ne l'accepte pas forcément.

De plus en plus de machinimas ne viennent pas du tout du monde des jeux vidéo, mais du monde du cinéma.

*The Spartan Life* est un machinima fait à partir d'*Halo* sous la forme d'un talk show dans le jeu vidéo. Les auteurs ont voulu faire passer un message sur la neutralité d'Internet à travers un jeu de combat. Il a été utilisé pour faire du lobbying auprès du congrès américain.

**Après-midi :** Création d'un machinima en équipe de trois, à partir du logiciel *moviestorm*.

\*\*\*