

Culture(s) des images à l'ère du numérique

Formation régionale proposée par l'AcirA-Passeurs d'images en partenariat avec la Région Rhône-Alpes, la DRJS-CS Rhône-Alpes et le Lux-Scène Nationale de Valence

Synthèse réalisée par Marie Herny

Mardi 23 novembre

Quel type d'atelier proposer concrètement avec un téléphone portable ? Comment aborder le sujet ? Comment s'organiser ?

Intervenant : Benoît Labourdette (réalisateur, producteur, fondateur du festival Pocket Films et délégué du festival Caméras mobiles initié par le Lux-Scène Nationale en 2011)

A quoi nous sert le téléphone portable, quel est son impact sur notre quotidien ?

Dans le cadre des ateliers, cette question est toujours abordée avec les jeunes. Cela permet de souligner les notions d'espace privé et d'espace public, de l'utilisation faite des images (souvent destinées à être montrées à un groupe d'amis ou la famille). On peut prendre par exemple cette mode des *Happy Slapping*, projet destiné à la diffusion et non à la réalisation. L'idée principale est de dialoguer sur ces images qui génèrent généralement peu de discours.

Quelles différences il y a t-il entre caméra et téléphone portable ?

Le téléphone est toujours disponible, à la différence de la caméra ou même de l'appareil photo qu'on ne prend pas toujours sur soi. Il permet de s'affranchir de l'acte de langage préalable.

Avec le téléphone, l'acte de langage vidéo est opéré sans en comprendre le sens. L'idée dans ces ateliers est de permettre aux jeunes de prendre conscience de ce langage, apprendre à le lire et l'écrire.

Pour s'approprier ce langage, cela passe par la pratique, la créativité. La finalité est de passer du film contextuel (destiné à peu de personnes comprenant le message) au film visant une personne inconnue. Quelle représentation va t-on produire pour quelqu'un d'autre ?

Contraintes de réalisation

Le travail en atelier se fait toujours de manière collective. Au moment du tournage, Benoit Labourdette est toujours absent. Il pose le cadre afin que les jeunes s'approprient l'outil puis revient pour récupérer le résultat. On est dans un mode d'expression.

Le montage est généralement évité (surtout pour les groupes importants) pour des raisons techniques et de format. De plus, ce qu'il y a sans doute de plus important, c'est le rapport à l'autre et à la mise en scène, il est donc conseillé de partir sur un plan-séquence avec toutefois des contraintes de titre et de générique à intégrer qui impose une concentration totale et un investissement personnel.

L'enjeu de l'atelier est l'apprentissage technique, la mise en valeur de l'imagination des jeunes. Ils doivent voir évoluer le projet.

Leur rapport au film se fait en reconstruisant des conditions de projection en salle de cinéma. Ainsi, le film est réalisé en anticipant les futurs spectateurs. C'est la réception qui fait vivre l'objet.

Conseils techniques, de tournage : comment faire une belle image ?

L'idée est de reproduire les mêmes conditions qu'un tournage avec une caméra. Cependant, certaines contraintes sont d'ordre technique comme le zoom. Il est donc conseillé de privilégier le zoom « physique » au zoom numérique.

Pour le son, il faut toujours être près de la source car selon les modèles de téléphones utilisés, le son peut-être très mauvais !

Le film doit être important pour eux, ils ne sont pas obligés de faire une histoire et peuvent être dans un mode purement plastique.

Un atelier de réalisation a ensuite été proposé aux stagiaires. 4 groupes de 4 personnes ont été formés. Les films réalisés prenaient comme base des noms imposés dans le cadre de *Dis moi dix mots*.

En soirée, projection du court-métrage documentaire *Newborns* de Alain Della Negra et Kaori Kinoshita (2007). http://www.capricci.fr/fiche.php?id_film=45&page=pro

Discussion avec Jean-Marc Génuite autour des nouvelles formes de réalité, du rapport à l'image virtuelle et de son implication dans la construction identitaire de la société.

Ce débat sert d'introduction informelle à l'intervention de Jean-Marc Génuite le 24 novembre.

24 novembre

Introduction théorique sur la production et la diffusion d'images à l'ère du numérique.

Intervenant : Jean-Marc Génuite, critique cinéma et conseiller d'éducation à l'image à Kyrnéa International.

Au XXème siècle, le cinéma est le mode de représentation privilégié. Aujourd'hui, on assiste à un processus de glissement, le cinéma n'est plus central et de nouveaux types de mise en forme du monde font leur apparition.

Nous sommes actuellement dans l'ère du Web collaboratif ou participatif ou bien Web 2.0, qui entraîne des changements économiques et culturels. La barrière se rétrécit entre producteur et consommateur comme le traduit l'expression de *prosumers* employée par Alvin Toffler, où le consommateur peut ainsi devenir producteur.

Dans cette culture du partage, du remix, on rejoue les rapports acteur/spectateur, actif/passif...Le spectateur n'est d'ailleurs plus vu comme tel, mais comme usager, ce qui inclut un changement de proposition narrative où la personne est sollicitée. Florence Allard évoque la mise en place d'une esthétique de la réception dans son ouvrage *L'amateur, une nouvelle figure esthétique*.

En Angleterre, les *Cultural Studies* développées en opposition à l'école de Francfort, en tiennent compte de différents types de public, de réception et permettent ainsi une meilleure approche des nouveaux médias.

On est à une époque d'extension des lieux de production du récit. Internet en est le nouveau lieu de production et modifie l'économie des images, tant dans la diffusion que dans la création.

Un exemple avec les *Machinima* (machine, animation, cinéma) qui sont faits à la base pour le Web et qui modèlent l'imaginaire virtuel.

On est ici dans une logique de production *transmédiatique* qui vise à imaginer l'univers à travers différents médias : circulation d'idées, d'esthétiques, politique d'hybridation et de mélange des genres. L'architecture narrative y est différente, fonctionnant sur le principe de mise en réseau.

Henry Jenkins parle de « la culture de la convergence », d'un lieu où anciens et nouveaux médias se rencontrent et où le producteur et le consommateur se confondent.

Le problème est de savoir s'orienter dans ces dispositifs d'images, on invente ses propres itinéraires.

La société est désignée comme un vaste écran où se joue un scénario planétaire d'images.

Quelle place on se fabrique au sein de ce scénario ? Est-il une substitution à la réalité comme le signifiait Baudrillard avec sa formule de l' « hyper réel » ?

Extraits de *Minority Report* de Steven Spielberg :

Les images sont ici désignées comme preuves ou lieu de conspiration. Le réalisateur donne son avis sur le danger de l'image, qui correspond ici au fantasme total de maîtrise.

Le rapport au corps est différent, il est mis en crise et vaut autant qu'un équivalent holographique.

Comment peut-on ainsi continuer à incarner une présence ?

L'image fonde le rapport au réel et le préexiste.

Extrait de *Redacted* de Brian de Palma :

Comment établit-on des points de vue avec un arsenal d'images ?

Comment faire du cinéma avec ce flux disparate d'images ?

Tout le monde peut faire des images, mais tout le monde ne sait pas construire un récit.

Ici, l'acte de mise en scène produit de l'homogénéité.

Extraits d'*Envoyé spécial* et du clip *Stress* de Romain Gavras

(<http://www.youtube.com/watch?v=4sbxOlk-Z1E>) mis en lien :

Envoyé spécial représente ici l'authenticité, où l'image sert le discours. De l'autre côté, *Stress* joue sur les stéréotypes, sur l'imaginaire social et sur le statut de la représentation.

Extraits de Machinima (<http://www.machinima.fr/>) avec *L'hôtel* de Benjamin Nuel et *Je suis un gamer* de Rod Pulsar :

<http://www.benjaminuel.com/hotel/serie/index.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=FdCrE0IO9Mw>

On s'appuie ici sur le principe même de l'existence d'Internet. On est dans une logique d'hypertexte et d'hyperlien.

La logique *transmédiatique* c'est : - différents médias
- différents contenus
- l'interactivité

Analyse des liens, des croisements et des influences entre cinéma et jeux vidéo.

Intervenant : Alexis Blanchet, docteur en études cinématographiques de l'Université Paris Ouest Nanterre La Défense.

Le jeu vidéo représente aujourd'hui un domaine de recherche pour les historiens, les psychologues, les sociologues, les économistes et les métiers du cinéma sous le terme de *Game Studies*.

Le jeu peut être perçu de différentes manières selon différents théoriciens : Donald Winnicott, Roger Callois ou encore Huizinga voient le jeu comme une activité incertaine, improdutive et en dehors de la vie courante. La différence est également soulignée entre activité réglementée (jeux avec des règles précises) et activité libre (improvisation).

L'origine du jeu vidéo :

1951 : avec Ralph Baer qui travaille sur un prototype où l'utilisateur interagit avec l'écran tv.

1958 : avec William Higinbotham et son *Tennis for two* sur oscilloscope.

1962 : avec Steve Russel et *Spacewar !* sur un des premiers mini-ordinateurs (il faisait alors partie d'une communauté d'informaticiens appelée Hackers et qui avait pour but de pousser les limites techniques des objets informatiques). Le jeu est sorti en pleine période de crise des missiles entre Cuba et les Etats-Unis, on est donc face à la première utilisation ludique de la politique de l'époque.

1972 : 1^{er} vrai succès avec *Pong* d'Atari. Commence alors l'implication des grands studios d'Hollywood qui travaillent déjà sur les *pre-sold projects* (où comment utiliser un best-seller pour en faire une sortie cinéma efficace).

Les jeux vidéos vont alors rapidement puiser dans le cinéma comme avec la sortie en 1975 de *Shark Jaws* qui copie largement mais sous un nom différent le *Jaws* de Steven Spielberg sorti la même année.

Autre exemple : le 1^{er} jeu à faire parler de lui pour sa violence est *Death Race 2000*, adapté du fameux film éponyme de Paul Bartel.

Pour ce qui est du marché japonais, entre 1983 et 1994, on est dans l'ère des *Nintendokids*. Plusieurs films en découleront comme *Super Mario*, *Street Fighter*, *Mortal Combat* etc...

La relation entre le cinéma et les jeux vidéos se fait sur les images, la fiction, les thèmes abordés, le public, les techniques audiovisuelles et l'économie.

On est face à un système de concurrence et de collaboration où l'on voit apparaître de plus en plus de films adaptés directement de jeux vidéos (*Tomb raider*, *Doom*...) et inversement. Sans oublier que la majeure partie des films et jeux vidéos réalisés en collaboration, ont comme point de départ le monde littéraire.

Il existe 4 modes de relation entre médias : le commentaire, la citation, l'adaptation et l'hybridation (comme cela peut être le cas avec les *Machinima*)

Quelques liens pour approfondir le sujet:

<http://www.omnsh.org/>

<http://jeuvideal.com/>

<http://www.gameplaygag.com/>