



# AVATAR

20/21

LYCÉENS ET APPRENTIS AU CINÉMA



une édition çïçliç  
CENTRE VAL DE LOIRE



## AVATARS

Le programme a été constitué par un comité de sélection réunissant des enseignants et les partenaires de *Lycéens et apprentis au cinéma* en région Centre-Val de Loire. Il est diffusé en collaboration avec L'Agence du court métrage.

## LYCÉENS ET APPRENTIS AU CINÉMA

*Lycéens et apprentis au cinéma* en région Centre-Val de Loire est coordonné par Ciclic Centre-Val de Loire avec le soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée, de la Région Centre-Val de Loire, de la Drac et du Rectorat de l'académie Orléans-Tours, la Draaf et le concours des salles de cinéma participant à l'opération.

## AUTEURS DU LIVRET

Sophie Achilli : enseignante d'anglais.  
Stéphane Dreyfus : critique de cinéma pour le quotidien *La Croix*.

Amélie Dubois : enseignante, programmatrice et critique de cinéma. Autrice de plusieurs livrets *Lycéens et apprentis au cinéma*.

Jérôme Momcilovic : critique pour les *Cahiers du cinéma*, enseignant et écrivain de cinéma. Auteur de plusieurs livrets *Lycéens et apprentis au cinéma*.

Marie Mourougaya : médiatrice pour l'association Les Grands Espaces (Dordogne), après avoir travaillé pour l'Association des cinémas du Centre.

Raphaël Nieuwjaer : critique, fondateur de la revue de cinéma *Débordements*. Écrit également pour les *Cahiers du cinéma*.

Xavier Orain : enseignant de lettres et dessinateur.

David Ridet : enseignant d'anglais, missionné auprès de *Lycéens et apprentis au cinéma* par le Rectorat de l'Académie Orléans-Tours.

Yal Sadat : critique et réalisateur de documentaires sur le cinéma.

## ÉDITION

Directeur de la publication : Philippe Germain / Propriété : Ciclic Centre-Val de Loire, agence régionale du Centre-Val de Loire pour le livre, l'image et la culture numérique, 24 rue Renan, CS 70031, 37110 Château-Renault, tél. 02 47 56 08 08, [www.ciclic.fr](http://www.ciclic.fr) / Rédaction en chef : Amélie Dubois / Conception éditoriale : Amélie Dubois et Julien Hairault / Conception graphique : Dominique Bastien / Conception des rubriques en ligne sur [www.ciclic.fr](http://www.ciclic.fr) : Julien Sénélas / Recherches documentaires : Mélissa Martin / Remerciements : L'Agence du court métrage (Cécile Horreau).

Sources iconographiques : tous droits réservés (Ecce Films, Capricci, New Europe Film Sales, Les Films du clan, Le Fresnoy). Les droits de reproduction des illustrations sont réservés pour les auteurs ou ayants droit dont nous n'avons pas trouvé les coordonnées malgré nos recherches et dans les cas éventuels où des mentions n'auraient pas été spécifiées.

Publication : octobre 2020. Impression : Imprimerie des Hauts de Vilaine.

## SOMMAIRE

Identités virtuelles	3
<i>Martin pleure</i>	6
<i>Neighborhood</i>	8
<i>Story</i>	10
<i>Le Visage</i>	12
<i>Swatted</i>	14
Avant / Après la séance	16
Images échos	17
Paroles de réalisateurs	18
Ressources bibliographiques et numériques	19

# IDENTITÉS VIRTUELLES

Le recours à l'étymologie est particulièrement éclairant quand il s'agit d'appréhender la figure de l'avatar dans le champ du cinéma. Venu du sanscrit, le terme « avatar » trouve son origine dans la religion hindoue : il désigne les incarnations (humaines et/ou animales) prises par le Dieu Vishnu pour rétablir l'ordre sur terre. De quoi évoquer les métamorphoses des dieux dans la mythologie grecque, à cette différence près que ces derniers se rattachent à des intentions moins louables puisqu'il s'agit bien souvent pour eux de se transformer en animal pour tromper ceux ou celles qu'ils veulent séduire. Dans les années 1980, le mot intègre le champ lexical du jeu vidéo en ligne, pour désigner l'identité numérique empruntée par le joueur. Richard Griott, concepteur du jeu de rôle en ligne *Ultima IV : Quest of the avatar* (1985) [1], met en avant l'intention morale liée à l'emploi de ce terme : la création d'un alter ego numérique lui permet de responsabiliser le joueur dans ses actions et de donner à son nouveau jeu une dimension allégorique qui lui manquait jusqu'à présent. Au fil des ans et du développement des espaces virtuels, l'usage du mot s'est élargi : il désigne l'identité artificielle par laquelle on se présente et on intervient dans un monde numérique et interactif. De quoi mettre en lumière un vaste champ d'activités et de projections contemporaines dont le cinéma s'est logiquement emparé, et qu'il a même anticipé, se présentant comme un support idéal pour rejouer et considérer l'expérience immersive de l'avatar.

## Personnages et simulacres

### • Projections identitaires

Partons d'un premier constat. La reconduction



au cinéma de la projection identitaire à l'œuvre dans le jeu vidéo semble impossible. Si un processus d'identification peut se produire entre un spectateur et un personnage, une différence de taille apparaît entre spectateur et joueur quant à leur position face à l'action : le joueur peut choisir son apparence, son avatar, puis intervenir à l'intérieur du champ virtuel, simulé et balisé du jeu en fonction de la palette d'actions et de décisions qu'on lui propose. Cela peut ouvrir, dans le cadre des univers virtuels de *Second life* (2003) ou des



*Sims* (2000) [2], des espaces de liberté – certes virtuels –, un champ des possibles identitaires où tous les fantasmes sont permis : changer de sexe, prendre l'apparence d'un animal... Le spectateur de cinéma ne connaît pas ces possibilités d'actions et de prises sur le monde virtuel, même avec un film tel qu'*Avatar* de James Cameron (2009) [3], où la 3D favorise (comme toujours) l'immersion. Si l'avatar du jeu vidéo, bien que pris dans les rets d'un programme, d'un concept, peut voir son destin modifié par le joueur, ce n'est évidemment

pas le cas du personnage de cinéma dont le spectateur ne peut guère orienter le destin. Cette différence rend impossible la fusion totale entre cinéma et jeux vidéo en termes d'expérience ludique et esthétique.

### • Pièges de l'image

Néanmoins, des passerelles demeurent entre l'un et l'autre, qui ne cessent de s'influencer, de s'éclairer.

La figure de l'avatar prolonge un mystère déjà au cœur du cinéma : celui de l'incarnation et de son pouvoir d'illusion. Qu'est-ce qu'un personnage de cinéma ? Comment cette illusion devient réalité ? Et inversement, comment cette réalité ramenée à ce qu'elle est – une illusion, une pure image – agit sur la réalité ? Métaphore du personnage et du jeu d'acteur, l'avatar est à la fois un masque (*persona*), un mouvement de projection dans une fiction et une expérience virtuelle. Indissociable de son hors-champ qu'est le réel, quand bien même il cherche à l'occulter (la simulation « *part du principe d'équivalence du signe sur le réel* » écrit Jean Baudrillard), il rappelle sans cesse cette réversibilité de l'image et les failles possibles de la projection identitaire. De quoi renvoyer, en premier lieu, à tout un héritage cinématographique qui, avant même l'émergence sur grand écran des images de synthèse, a mis à nu et en abyme cette dimension artificielle vertigineuse de l'incarnation cinématographique : de *L'Invasion des profanateurs de sépulture* de Don Siegel (1956) [4] à *Alien* de Ridley Scott (1979) en passant par *Sueurs froides* d'Alfred Hitchcock (1958) [5]. Ressort la dimension mortifère de ce devenir image qui guette les personnages (avatars ou pas) de cinéma, dimension reprise et prolongée par les figures



de clones qui peuplent la littérature et le cinéma de science-fiction. Chaque avatar est initialement une coquille vide qu'il s'agit d'animer, d'habiter, tel un acteur, sans se laisser aspirer par elle.

### Où sont nos vrais corps ?

#### • Dévoration

Appréhender le cinéma comme une fabrique d'avatars, de simulacres et de pièges identitaires, c'est ce que met en avant la comédie satirique *Simone* (contraction de *Simulation One*) d'Andrew Niccol (2002) [6], également réalisateur de *Bienvenue à Gattaca* (1997). Al Pacino y joue le rôle d'un cinéaste en mal de reconnaissance qui parvient à retrouver l'estime de la profession et du public en faisant jouer une actrice inconnue, Simone, dont il se garde bien de révéler que c'est un mannequin virtuel. Synthèse des plus grandes actrices américaines, l'interprète numérique, manipulée comme une marionnette par son Pygmalion (dont elle devient l'avatar), est le miroir de tous les fantasmes : celui narcissique du créateur, celui d'un public et d'une industrie formatés et en mal d'idoles. Elle incarne ce Dieu pour lequel se prend le réalisateur et finit par le remplacer contrairement à Camille dans *Le Visage* de Salvatore Lista (2017), qui suit le chemin inverse et devient créature numérique à part entière.

Les identités simulées ne mettent pas uniquement en lumière des enjeux de possession, de vampirisation entre créateur

et créature. Les communautés virtuelles instaurées par certains jeux en ligne interrogent aussi un certain rapport à la société (réelle et/ou rêvée), les liens entre l'individu et le groupe, qui peuvent prendre des tournures extrêmes quand la simulation se retourne violemment, par intrusion, contre le réel (voir *Swatted* d'Ismaël Joffroy Chandoutis, 2018). La menace de dévoration reste toujours dans l'air, comme une interrogation incontournable, quand bien même on voudrait l'éviter. Une cohabitation entre le virtuel et le réel est-elle possible ou l'un prend-il inévitablement le pas sur l'autre ? La littérature et le cinéma fantastiques nous l'ont raconté plus d'une fois, le dédoublement est souvent de mauvais augure. L'avatar est-il un double maléfique ou une réalisation d'un moi intérieur ?

#### • Vertiges identitaires

Cette question de la frontière voire de la perte identitaire soulevée par l'avatar n'est peut-être jamais aussi vertigineuse, d'un point de vue cinématographique, que lorsque la simulation contamine le réel et notre perception. En témoignent les films documentaires d'Alain Della Negra et Kaori Kinoshita consacrés aux joueurs des *Sims* (*Neighborhood*, 2006) ou de *Second Life* (*The Cat, the Reverend and the Slave*, 2009). Les descriptions que font les personnages de leur vie au sein d'une communauté virtuelle, sans distanciation dans leur récit avec leur avatar, interroge le pouvoir de projection et de (dé)réalisation de ce monde parallèle. La parole devient le lieu d'une frontière trouble,

quasiment fantastique, entre le réel et le virtuel, au point que l'on imagine volontiers une inversion des rapports : des humains devenus des avatars dans la réalité (on revient à *L'Invasion des profanateurs de sépultures*) et trouvant une pleine réalisation d'eux-mêmes dans les existences et relations virtuelles qu'ils se sont choisies (voir *Her* de Spike Jonze, 2013 [7]). Dans *eXistenZ* (1999) [8], grand film sur le jeu, David Cronenberg passe lui aussi par la prise de vue réelle et le pouvoir de téléportation le plus basique du montage (le raccord) pour raconter l'expérience de l'avatar. Les deux héros – une conceptrice de jeu de rôle et son garde du corps –, d'emblée greffés à un monde artificiel, sont mués par une force qui les dépasse : à la fois terrain d'évasion et d'enfermement, le jeu met à jour une mécanique libidinale qui en fait de troublants automates de chair. « *Il faut jouer pour savoir à quoi on joue* » explique l'héroïne à son partenaire, et à maintes reprises des phrases échappent de la bouche des joueurs dont les personnages parlent pour eux. Pris à l'intérieur d'un processus addictif et viral, la matière organique activée – celle du corps et celle du cinéma étroitement reliées – opère comme un vecteur de jouissance puissant en même temps qu'elle est sans cesse exposée à la contamination et au pourrissement, rappels d'une réalité refoulée synthétisée par cette question magnifique dans la bouche d'un personnage-acteur : « *où sont nos vrais corps ?* ». Où est passée la réalité ? Comment la retrouver ? Cette quête des origines (regagner la réalité, c'est retrouver d'où l'on vient) constitue un des



axes scénaristiques majeur des films sur la réalité virtuelle, elle est au cœur d'*Avalon* de Mamoru Oshii (2001) dont l'héroïne Ash (nom emprunté à l'androïde d'*Alien*), joueuse professionnelle, part à la recherche d'un « non-revenu » perdu dans un niveau caché du jeu vidéo *Avalon*.

### Enter the world

#### • Révélation et renaissance

L'immersion dans un monde virtuel, via un avatar, peut aussi être propice à une découverte et une révélation de soi, d'un « moi idéal » qui ne demanderait qu'à éclore. Le personnage-simulacre peut ouvrir des espaces d'aventures et d'explorations libérateurs et constructifs quand le cinéma appréhende ces mondes comme des métaphores de la fiction, dotée d'un pouvoir de révélation et de transformation. C'est ce que met parfaitement en évidence *Ready Player One* de Steven Spielberg (2018) [9], qui rejoue au fond l'histoire du *Magicien d'Oz* (1939) que le réalisateur d'*A.I. Intelligence artificielle* (2001) ne manque d'ailleurs pas de citer. Dans le film de Victor Fleming, le monde se partage déjà en deux catégories : une réalité terne, pauvre et hostile (le Kansas où vit Dorothy, en noir et blanc/sépia) et le pays d'Oz (en Technicolor). La projection hors de soi et de chez soi – dans une fiction dont elle est l'héroïne – permet à Dorothy de découvrir qui elle est et les qualités de courage, d'intelligence et de cœur dont elle se pensait dépourvue. Ses compagnons (le lion peureux, l'homme de fer dépourvu de cœur, l'épouvantail sans cervelle) agissent ainsi



tels des avatars révélateurs plus qu'ils ne sèment le trouble quant à son identité. Dans *Ready Player One*, les avatars endossés par les personnages principaux leur permettent d'accomplir un destin héroïque (le nom de scène du personnage principal est Parzival) à l'intérieur d'un jeu virtuel. Cette réalité artificielle est devenue pour eux, comme pour une bonne partie de la planète (un casque VR vissé sur la tête) plus qu'une source d'évasion, une véritable respiration à l'intérieur d'un monde en ruine. Le jeu virtuel repose en partie sur les connaissances des joueurs en matière de culture pop. Ainsi jouent-ils à *Shining* de Stanley Kubrick (1980) [10], film dont la mise en scène fixe déjà une certaine dramaturgie du jeu vidéo (tout comme le cinéma de John Carpenter). En effet, l'architecture de l'hôtel Overlook se présente comme un vaste plateau de jeu et les déambulations dans les corridors du petit Danny sur son tricycle s'apparentent à celles d'un avatar traversant un espace virtuel plein de mauvaises surprises. Le spectateur se projette d'autant plus dans cet espace piégé qu'il est téléguidé par le mouvement fluide, aspirant de la caméra Steadicam. Il est propulsé à la manière d'un joueur sur un terrain piégé, soumis aux imprévus du hors-champ. Les motifs du tapis, devenus iconiques, rappellent les figures labyrinthiques présentes dans les jeux vidéo de l'époque (tels *Pac-Man*) auquel Kubrick donne du volume et un relief nouveau dans l'espace. C'est néanmoins dans un autre labyrinthe, moins froid, plus affectif, que *Ready Player One* nous conduit : tout en mettant à jour un destin hors du commun, faisant du héros une sorte d'élu, le jeu se révèle être une vaste carte mémorielle qui finit par nous conduire sur le lieu même de son origine secrète, une chambre d'enfant.

Le jeu dans *Ready Player One* se présente aussi comme un empire convoité, il devient le reflet d'un conflit violent entre une industrie cynique et la recherche d'une évasion pure et innocente. Le monde virtuel comme reconduction d'une lutte de pouvoir réelle, c'est ce que propose également *Avatar* de James Cameron (2009). À travers la planète



Pandora, menacée de colonisation, se rejoue la conquête de l'Amérique dans son versant à la fois destructeur mais aussi idéalisé : ce nouveau monde offre au héros paralysé Jake Sully la possibilité d'une renaissance et d'une rédemption via son avatar (réalisé via la technique de la « motion capture », comme ce sera le cas pour les avatars de *Ready Player One*). Comme le jeune joueur de Spielberg, il est l'élu et incarne ici de manière très explicite une figure messianique proche de celle du personnage Neo dans *Matrix* des sœurs Wachowski (1999) [11]. De quoi nous renvoyer à l'étymologie du mot « avatar ».

#### • Expériences de l'illimité

Espace de révélation, d'accomplissement, le monde artificiel d'*Avatar* est étrangement présenté par Cameron comme le lieu des profondeurs (à l'opposé d'une réalité gagnée par les écrans) et d'un retour à une nature utopique. Il invite aussi à une pure expérience sensorielle où le corps comme libéré de sa carapace, voit ses facultés décuplées et acquérir la force d'un animal et



d'un dieu dans une réalité augmentée. Soit l'accomplissement parfait d'un fantasme de transmigration.

Si avec *Avatar* on est a priori loin de l'univers parallèle ouvert par *Tron* de Steven Lisberger (1982) [12], un des premiers films donnant vie à un jeu vidéo, apparaît dans les deux films la même intention de plonger le spectateur dans un monde de sensations nouvelles, de lui faire vivre une expérience immersive à la manière d'un trip. *Tron* marque l'émergence d'un univers électronique abstrait, qui réinvente les corps non seulement en les propulsant dans une enveloppe et un espace autre mais aussi dans un rapport au temps nouveau. L'esthétique de *Tron* peut paraître aujourd'hui obsolète, mais il est intéressant de voir comment elle révèle l'archéologie d'un genre – le film de jeu vidéo – et expose les coutures fluorescentes et froides d'un monde à la fois programmé et imprévisible. *Tron* témoigne déjà que l'expérience sensorielle favorisée par l'avatar est aussi une expérience temporelle nouvelle. Celle-ci relève de l'instantané

(l'entrée dans une réalité immersive immédiate) et donne l'illusion d'un temps illimité qui défie la mort.

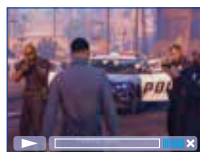
Si ces secondes vies de l'avatar sont présentées comme une conquête, celle d'une humanité « augmentée », elles dessinent aussi pour certains cinéastes un territoire d'errance, de flottement et de perte. C'est le cas de l'avatar de *Martin pleure* de Jonathan Vinel (2017), devenu le héros esseulé d'un monde perdu. Les personnages de Gus Van Sant arpentent des limbes similaires dans *Elephant* (2003). Le jeu vidéo joué par les futurs tueurs de *Columbine* met en scène les deux marcheurs perdus dans le désert de son film précédent, *Gerry* (2002). Ils réapparaissent ici sous la forme d'avatars dégommant tout sur leur passage. Loin d'offrir une explication simpliste au massacre à venir, cette référence au jeu – qui gagne l'esthétique même du film (le cinéaste dit avoir été influencé par le jeu *Tomb Raider*) – rallie un mouvement programmatique et fantomatique plus vaste, qui soulève des interrogations plus qu'il n'apporte des réponses. Que gagne-t-on, que perd-on dans ces réalités virtuelles souvent obsessionnelles ? Le champ des recherches reste ouvert par le cinéma post-numérique qui, en fantasmant un devenir illimité de l'humanité, donne aussi à mesurer ce qui la définit.

Amélie Dubois

# MARTIN PLEURE

## JONATHAN VINEL

**Martin se retrouve seul à errer dans les rues de Los Santos, à la recherche de ses amis.**



### EN LIGNE

Analyse de séquence,  
sélection d'articles,  
de liens, jeux.

Ce film a été choisi par les trois classes pilotes 2019/2020, issues des établissements suivants : CFA Agricole de Blois, lycée Camille Claudel de Blois, et lycée professionnel Beauregard de Château-Renault.

France, 2017, 16 minutes, machinima  
réalisation : Jonathan Vinel / Montage : Jonathan Vinel et Caroline Poggi / Montage son : Lucas Doméjean / Mixage : Victor Praud / Bruitage : Romain Anklewicz / Production : Aka Productions, Ecce Films / Voix : Paul Hamy, Clémence Diard, Sarah-Megan Allouch.

Jonathan Vinel, né à Toulouse en 1988, a étudié le montage à la Fémis avant de passer à la mise en scène. Sous l'égide du GREC (groupe de recherches et d'essais cinématographiques), il coréalise avec Caroline Poggi le court métrage *Tant qu'il nous reste des fusils à pompe* en 2014. Le tandem signera également *After School Knife Fight*, présenté à la Semaine de la critique de Cannes en 2017 (au sein du triple-programme *Ultra Rêve*), ainsi qu'un premier long métrage, *Jessica Forever*, en 2018. Quoique ces films soient tournés principalement en prise de vue réelle, ils intègrent largement l'influence des jeux vidéo, et au premier chef la mythologie de *Metal Gear Solid* dans *Jessica Forever*. Ils s'inscrivent ainsi dans la continuité directe de la recherche formelle menée avec *Martin pleure* (2017), film inscrit dans la tradition du machinima - et dont on devine qu'il doit beaucoup aux expériences de son auteur dans le montage. Mais l'emprunt aux jeux vidéo se retrouve également dans l'écriture de Jonathan Vinel, puisqu'il revendique un désir de fiction apparu grâce à la fréquentation des mondes virtuels.

### UN MACHINIMA

Forme essentiellement buissonnière, le machinima repose sur l'hybridation de la grammaire vidéoludique et des principes du cinéma classique. Une continuité dramatique est déployée sans prise de vue ni animation, mais à partir d'images d'un jeu vidéo préexistant capturées lors d'une partie, ou bien générées depuis un moteur graphique. Alors que les jeux eux-mêmes intègrent des séquences filmiques pour faire progresser un récit, exposer des règles ou marquer une transition entre deux missions [les fameuses « cinématiques »], les machinimas tendent

à s'affranchir des univers auxquels ils empruntent leur imagerie, s'offrant comme œuvres autonomes et non-interactives. Comme le *mash up* ou le documentaire d'archives, le genre suppose une mise en scène pensée avec les outils du montage - même si la commande des personnages et l'orientation de la « caméra » à l'intérieur du jeu-source tiennent en soi du découpage et de la direction d'acteur.

Des premiers modes de capture d'images intégrés à *Doom* (1993), qui incitèrent les joueurs à changer leurs parties en brèves séquences épiques, jusqu'à *StarCube : Galaxy*, websérie SF créée d'après l'univers de *Minecraft* en 2013, sans oublier une pléthore de courts métrages expérimentaux, le machinima n'a cessé de proliférer démocratiquement, rassemblant cinéastes amateurs ou confirmés au sein de véritables communautés. Les MMO, les jeux à modes « bac à sable » (ces multitudes d'actions à exécuter au gré des envies, sans linéarité) tels *GTA* ou *Sims*, mais aussi les relais de diffusion que sont YouTube ou Vimeo ont défini une tradition artistique arrimée au contemporain, alimentée par les pratiques des joueurs massivement connectés, et rivée sur tous les horizons promis par le présent paradigme culturel : abolition des coûts de fabrication par le numérique, réalisation interactive voire participative (de quoi élargir la notion « d'auteur »), détournement d'œuvres antérieures sur un mode hypertextuel, et encore bien d'autres possibles établissant le machinima comme langage, mais surtout comme terrain de jeu sans cesse étendu.

# UNE ROBINSONNADE NUMÉRIQUE

*Martin pleure* prend ses quartiers dans un univers propice à l'appropriation d'un décor par le joueur-spectateur : la cartographie de *GTA V*, revisitée au moyen de Rockstar Editor - fonction du jeu permettant à l'utilisateur de réaliser ses propres séquences en déterminant les angles de vue, l'apparence des personnages ou encore le ballet de leurs allées et venues dans l'espace, en provoquant bien sûr toutes sortes de situations par la magie des algorithmes (principe fondateur de la saga *Grand Theft Auto* depuis les années 2000). Mais si ce terrain d'expérimentation paraît ici idéal, ce n'est pas seulement en raison des possibilités techniques et de la scénographie offertes « clé en main » par *GTA V* et les autres titres du studio Rockstar hantés par le cinéma (d'ailleurs souvent utilisés par les auteurs de machinimas). Jonathan Vinel, loin de détourner simplement le jeu pour traiter un sujet déconnecté de ce dernier, met en place une trame sensorielle et méditative en adéquation étroite avec sa matière première : l'open world, soit le jeu vidéo de type « monde ouvert ». Exploration d'un territoire, mais surtout d'un sentiment métaphysique, *Martin pleure* se conçoit comme le récit métaphorique d'une solitude universellement identifiable, mais déçue par certaines expériences de gaming spécifiquement permises par l'open world. Tout en s'émancipant complètement de son écran vidéoludique, le film noue donc un dialogue subtil avec les propriétés du médium dont il tire sa substance.

L'intrigue est limpide : le héros, Martin, est coupé de son groupe d'amis et ne parvient à joindre aucun d'entre eux. Situation énoncée d'emblée par le dialogue et surtout par la voix *off*, premier élément étranger à l'univers de *GTA* intervenant pour rompre avec les codes du jeu vidéo. Les premiers mouvements de Martin, saisi seul dans son appartement, disent l'isolement qui l'accable : il tourne en rond dans une chambre, se bagarre dans le vide. C'est l'ébauche d'une tension entre deux forces contraires qu'on retrouvera dans son comportement tout au long du court métrage : le désœuvrement contre l'action constante. Le vide laissé par ses amis paraît déclencher en lui une fureur hyperactive, signe évident d'une angoisse profonde devant cette nouvelle condition. Le contraste ainsi produit (prostration, sur-place et incertitude d'un côté, agitation, mobilité et détermination de l'autre) habite le film et lui donne son rythme étrange, son équilibre dissonant entre les prouesses spectaculaires dignes des thrillers dont s'inspire *GTA V* (*Heat* de Michael Mann - 1995 - en tête), et le silence d'un monde où Autrui se résumerait aux forces de l'ordre et à quelques passants hostiles.

Au gré d'une première traversée de la ville (Los Santos dans le jeu originel, réplique outrancière de Los Angeles) se confirme le caractère concret de cette situation. La solitude de Martin n'est pas que psychique. Le recours au point de

vue à la troisième personne (soit l'angle standard dans *GTA*), lors d'un plan d'ensemble nocturne voyant Martin remonter une avenue désertée, produit un travelling permettant d'insister sur un dépeuplement insolite. Une fois les environs désignés comme île déserte, l'action peut se concentrer sur l'étude presque « behaviouriste » des réactions d'un homme confronté brusquement à la solitude, dans la pure tradition de la robinsonnade établie par Daniel Defoe : la rupture du lien social le fait basculer dans la barbarie, dirigée contre des adversaires aussi indifférenciés que les cannibales chez Defoe ou Michel Tournier. Ces affrontements amènent une nouvelle opposition : là où le héros gagne en humanité grâce à la voix *off* (fenêtre sur son intériorité, conçue de manière à souligner la fragilité d'un jeune adulte troublé), le simple fait de supprimer toute interaction verbale avec les « ennemis » croisés ramène brusquement ceux-ci à leur nature première dans le jeu-source - celle de fantoches aléatoirement générés par les entrailles d'une machine. Les balles de leurs armes, heurtant Martin sans jamais l'entraver dans sa progression, contribuent à ramener l'action dans le champ du simulacre, et à déshumaniser les tireurs ; à l'inverse du héros qui efface ses blessures à l'envi (comme un joueur, donc un être sensible), les personnages tiers restent déréalisés. L'abandon de Martin n'en est que plus tangible, et comparable à celui d'un Robinson privé d'un Vendredi humain. Le décor ressemble tragiquement à un songe, à des limbes peuplés de chimères, autrement dit, il retrouve son statut d'arène de pixels. Plus grande est la fausseté de ce réel désolé, plus grande est l'empathie éprouvée pour Martin.

## LA LIBERTÉ COMME ÎLOT DE SOLITUDE

En dénudant les fondements même de l'image, à savoir les artifices du jeu vidéo (désignés en tant que tels), *Martin pleure* restitue le psychisme d'un esseulé en qui chacun, joueur ou non, peut trouver un reflet. Mais sa manière de détourner les rituels propres à *GTA* (violence absurde, cascades à peu de frais, crimes sans conséquence) permettent d'identifier également l'écho d'un ressenti typique de ces univers vidéoludiques. La liberté aberrante dont jouit Martin, soudain invincible et privé de boussole morale, renvoie finalement à celle du joueur parti arpenter un open world : affranchi de toute contrainte - celle de mourir ou d'assumer les conséquences de ses actes -, ce joueur-là s'expose à la même solitude angoissante et à la même perte de sens. Vertigineuse, excitante mais peu naturelle, une telle liberté ne peut que se rappeler à lui, passé un certain point, comme simulation, tandis que son Moi se voit alors ramené à son essence d'avatar perdu sur un îlot digital.

Yal Sadat

## PISTES DE TRAVAIL

### ERRANCE VIRTUELLE

En activant le mode « monde ouvert », le joueur de *GTA V* s'affranchit de missions à accomplir, s'offrant l'opportunité d'un jeu sans but. Un seul objectif prime alors : l'exploration de la map, univers virtuel créé à touche-touche avec le réel. Dans *Martin Pleure*, une disparition inexplicable y provoque l'errance infinie du protagoniste. Entre violence des échanges, quête de sens et contemplation méditative, les paysages se succèdent. Souvent relayés en arrière-plan de l'action, les décors du jeu vidéo s'imposent maintenant dans la mise en scène. Observez comment l'échelle des plans, la bande sonore ou encore la lumière leur prodigent une dimension romantique, voire quasi cosmique. À de nombreuses reprises, Martin est représenté de dos, seul face à l'immensité du paysage. En comparant notre personnage au *Voyageur contemplant une mer de nuages* du peintre Caspar David Friedrich, peut-on avancer qu'il partage certains attributs du héros romantique ? Dépeuplés, les décors naturels se révèlent. Dans des espaces où la présence humaine a disparu, quels récits pouvons-nous alors imaginer ?

### LES VOIX QUI RACONTENT

*GTA V* offre une multitude d'outils pour créer son propre machinima. Ici, c'est la superposition de voix *off* qui permet au récit d'émerger, métamorphosant le montage initial en objet filmique. Définissant l'humanité de Martin et justifiant ses pérégrinations, ces voix nous permettent de deviner les émotions sur son visage inerte. Mais sait-on vraiment d'où émanent les voix qui s'entrecroisent ? Et comment comprendrions-nous l'œuvre si elle en était dépourvue ?

En apposant de nouveaux textes sur des images préexistantes, on en renverse aisément les intentions. Nous pouvons proposer aux élèves de légèrer des photographies dont ils ignorent le contexte ou encore, à partir d'une séquence de film dont on écarte la bande sonore originale, d'élaborer ensemble une voix *off* ou un doublage détournant le discours initial des images.

Marie Mourougaya



# NEIGHBORHOOD

## ALAIN DELLA NEGRA ET KAORI KINOSHITA

**Des joueurs assidus et accros aux Sims racontent leur avatar.**



EN LIGNE

Analyse de séquence, sélection d'articles, de liens, jeux.

France, 2006, 17 minutes, documentaire  
Réalisation : Alain Della Negra, Kaori Kinoshita  
/ Image : Mark Martin / Montage : Jean-Christophe Hym / Production : Capricci Films

Kaori Kinoshita naît à Tokyo en 1970, Alain Della Negra en France en 1975. Au début des années 2000, ils se rencontrent au Fresnoy, une prestigieuse école située à Tourcoing qui encourage les hybridations entre nouvelles technologies, art contemporain, cinéma de fiction et écriture documentaire. Avec *Neighborhood*, tourné en 2006, le couple entame une collaboration artistique qui se prolonge jusqu'à aujourd'hui, et prend la forme de courts et de longs métrages, ainsi que d'installations et de performances. Plutôt que de se constituer en champs séparés, l'art et le cinéma se croisent et se répondent au fil de recherches au long cours. Ainsi *Neighborhood* n'est-il que la première pièce d'un ensemble autour de l'avatar, qui a également donné lieu au long métrage documentaire *The Cat, The Reverend and The Slave* (2010). Par la suite, Kinoshita et Della Negra ont orienté leur enquête anthropologique vers la transe (*Les Mutants*, 2014), l'invention de communautés autarciques (*Bonheur Académie*, 2016) ou les relations entre humains et non-humains (*Tsuma Musume Haha*, 2019), questionnant ainsi les limites de l'humain et les potentiels moyens de transcendance.

### ESCAMOTAGE

*Neighborhood* œuvre dans cette zone trouble entre documentaire et fiction qui intéresse de nombreux réalisateurs. Du point de vue de sa mise en scène, le film d'Alain Della Negra et Kaori Kinoshita est d'une simplicité presque confondante : il se constitue en effet essentiellement d'entretiens face caméra, parfois en gros plan, plus souvent en plan rapproché fixe. À l'occasion, la voix des cinéastes se fait entendre depuis le hors-champ pour poser une question, mais le dispositif est davantage celui de la confession

ou du témoignage que du dialogue. En ce sens, tout concourt à donner le sentiment de la neutralité. Le film se présente comme l'enregistrement objectif de propos qu'il rassemble, certes, mais sans chercher à les altérer ou à les contredire, plutôt à les faire résonner. Rapidement pourtant, la question se pose de savoir de quoi parlent exactement les intervenants. Et, surtout, qu'est-ce qui vaut à une Américaine, des Français.es et des Japonais.es de cohabiter dans un film intitulé « Quartier » ou « Voisinage » ?

Un carton vient offrir, après un premier témoignage, un élément de contexte important. Celui-ci reste cependant allusif, et c'est au spectateur d'en induire, d'une part, que Lady Courtney a décrit la vie de son avatar et non la sienne, et que, d'autre part, les interlocuteurs suivants feront de même. La confirmation ne viendra de fait qu'à la toute fin, avec la mention au générique « Tous joueurs du jeu vidéo *Les Sims* ». En différant la contextualisation, les cinéastes bousculent les attendus du documentaire. En tant que genre, celui-ci repose en effet largement sur la croyance en un rapport direct ou transparent avec le réel. Or, le référent (le monde virtuel des *Sims*) est ici rendu incertain, voire escamoté, si bien que les paroles pourraient concerner des événements survenus dans la réalité. De ce point de vue, on peut dire que *Neighborhood* documente des existences fictionnelles.



# JEU SOCIAL

Certains films peuvent s'appréhender par ce qu'ils évitent. Dans le cas de *Neighborhood*, la décision la plus forte est de ne pas inclure d'images des *Sims*, et de ne pas montrer non plus les personnes interviewées en train de jouer. L'interface importe de fait moins que l'expérience, et le récit qui peut en être fait. Tout ce qui relève de la médiation informatique (écran, souris, clavier, graphisme...) est évacué au profit des relations entre avatars – à une exception près, lorsqu'un homme évoque les « petites têtes de mort ou les étoiles noires » apparues au-dessus du visage de la fille qu'il espérait séduire. En ce sens, les récits entrecroisés traduisent bien la dynamique des *Sims*, qui est un jeu social ou, au sens large, une « simulation de vie ». Il n'y a pas d'autre but que de s'occuper de l'évolution d'une famille virtuelle, et de ses interactions avec son voisinage – ce qui signifie que le jeu est potentiellement infini. On remarquera encore que *Neighborhood* n'explique certaines règles que de manière incidente, comme lorsqu'il est dit que le « système » ne permet pas de se protéger des cambriolages.

Sans limite temporelle, avec des principes mais peu de règles d'action, on comprend que les *Sims* tendent à se confondre avec la vie. Cela est dans le film encouragé par la forme des récits, effectués à la première personne et au passé, et par leur registre, tantôt anecdotique, tantôt dramatique. Les raccords entre locuteurs produisent en outre un effet de continuité qui accrédite les propos des uns et des autres – en particulier lorsqu'il est question de vols ou d'un meurtre. Le film brouille plus volontairement encore les frontières réel / virtuel en associant aux paroles des plans sur des façades d'habitation. Par un zoom, ou le montage de plusieurs prises de vue, *Neighborhood* matérialise ce qui n'aurait sans cela d'autre existence que les récit oraux d'inconnu.e.s, et pourrait dès lors être plus facilement mis en doute.

Della Negra et Kinoshita cultivent en même temps un sens du décalage. Il est ainsi étonnant qu'une dalle de béton et une barre d'immeubles servent d'arrière-plan à une histoire censée se dérouler dans une maison isolée en grande banlieue, ou que la découverte de traces de sang dans une baignoire soit mentionnée au bord d'une piste de danse, dans une atmosphère de fête. Mais le décalage intrigue surtout lorsqu'il survient entre les faits et leur mise en récit (par là, nous entendons aussi bien le vocabulaire que le ton de la voix, les expressions physiques ou les postures des narrateurs). Alors que tout contribue à faire s'effondrer le partage entre personne et personnage, suggérant une identification psychotique à l'avatar, la conscience de la différence s'insinue précisément par les multiples écarts aux normes de présentation de soi. Ainsi, lorsque le récit détaillé d'un crime est ponctué de larges sourires, ou lorsqu'un

couple se retrouve hilare en évoquant le placement de leur enfant par les services sociaux, cela révèle la nature ludique – et inconséquente – de leurs aventures, et nous rattache paradoxalement au monde commun partagé entre joueurs et non-joueurs.

## SOLITUDE(S)

*Neighborhood* joue également de l'accumulation comique, en enchaînant les déboires sentimentaux de jeunes hommes maladroits, et peu portés sur l'hygiène ou le ménage. Une pointe d'ironie se fait même sentir lorsqu'il est question, de façon tout à fait impromptue, de l'attente des extraterrestres. Faut-il voir là une manière de juger les personnes filmées, ou de les tourner en ridicule ? Le film s'intéresse plutôt à l'imaginaire que construit l'univers des *Sims*, et à l'investissement psychique et affectif que cela suscite. À cet égard, il est frappant qu'il y a là moins une ré-invention radicale des rapports sociaux qu'un monde où se redéploient des intrigues conventionnelles tissées de séduction et de jalousie, d'ambition et de violence. C'est alors la fonction du jeu et son succès qui sont interrogés, puisqu'il semble provoquer autant d'amusement que d'impuissance.

En bondissant d'un continent à l'autre en un raccord, en entrelaçant les langues et les cultures, *Neighborhood* témoigne autant de la constitution d'une communauté utopique, littéralement sans lieu, que d'un monde devenu largement homogène dans ses aspirations, ses vêtements, son habitat – en somme, son style de vie. La mise en réseau active un processus d'uniformisation, sans pour autant résoudre ce qui semble le moteur des joueurs : la recherche de liens affectifs, sociaux, plus ou moins durables. À l'image du jeune homme se désespérant d'apercevoir les soucoupes volantes, tous semblent dans l'attente de quelque chose qui n'arrive pas, ou bien mal. La communauté se donne, à l'image de la composition du film, comme une agrégation de solitudes. La promesse contenue dans les *Sims* de libérer le joueur de ses attaches matérielles – corps, espace –, et même de la mort, ouvre la voie vers une transcendence teintée de mélancolie. La poursuite du jeu semble alors porter avec elle le deuil du monde.

Raphaël Nieuwjaer

## PISTES DE TRAVAIL

### TOPOGRAPHIE VIRTUELLE

Une première approche, avant ou juste après la séance, serait un travail sur le titre du film et ses dérivés. Les auteurs ont choisi un mot américain, « *neighborhood* », qui peut évoquer les banlieues résidentielles aux États-Unis, lisses et monotones, tout comme la vie animée d'un endroit particulier d'une ville ou encore la violence larvée des quartiers chauds, tous lieux qui sont familiers aux élèves via les séries américaines. Dans tous les cas, il suggère, comme le mot « quartier » en français, une vie communautaire, des tensions ou des liens sociaux. On pourra encourager les élèves à proposer une traduction de ce titre : « Un quartier » ? « Quartier » ? « Le quartier » ? et leur demander ce qu'ils s'attendent à voir en fonction de ces variations, afin de les préparer à voir les interviews comme un tout, une communauté, pour étrange qu'elle soit.

### EFFETS DE RÉEL

On pourra faire étudier aux élèves ce qui nous fait momentanément croire, même une fois que nous avons compris que ces intervenants parlent de leur avatar, que ces personnes décrivent une vie réelle : les hésitations et les approximations du discours des intervenants, les décors ordinaires, peu esthétisants qui soulignent l'approche documentaire (et aussi ce qui nous en distancie, comme par exemple les gros plans un peu inquiétants sur le couple à 03:06), la masse de détails sur lesquels

on s'attarde... Afin de mettre en pratique ces observations, on pourra proposer aux élèves un travail en binôme, qui consisterait à créer pour son partenaire une situation peu vraisemblable et à lui faire construire un monologue qui reprendrait les codes analysés dans le film pour lui donner corps, la rendre crédible. En écho au monologue parfois délirant des intervenants, la lecture d'un extrait de *L'attrape-cœur* de J.D. Salinger pourra servir de tremplin rythmique à l'écriture.

### TOUCHER LE FOND

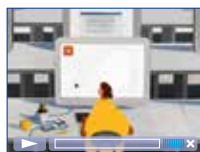
Que démontre au juste ce film ? En quoi nous intéresse-t-il alors qu'il nous parle de vies qui n'existent pas et qui sont, pour la plupart, assez peu inventives narrativement parlant, construites davantage sur un empilement de circonstances et d'actions, sans finalité apparente ni réelle poésie ? On pourrait poser la question : « quel est votre point d'ancrage avec ces témoignages ? ». On découvrira alors probablement que le point commun à tous les intervenants et à tous les spectateurs est un besoin d'échapper à la réalité, de trouver un exutoire à nos pulsions profondes et souvent refoulées pour pouvoir jouer le jeu bien réel de la normalité sociale.

Sophie Achilli

# STORY

## JOLA BANKOWSKA

**À l'ère de la technologie omniprésente, un jeune homme observe le monde à travers une plateforme de média social.**



EN LIGNE

Sélection d'articles,  
de liens, jeux.

Pologne, 2019, 5 minutes, animation  
Réalisation, scénario et montage : Jola Bankowska / Son et musique : Skillbard / Production : KFF Sales and Promotion, New Europe Film Sales.

À 28 ans, Jola Bankowska est l'une des réalisatrices polonaises de films d'animation les plus prometteuses. *Story* (2019), son premier film professionnel, a commencé sa carrière à la 69<sup>e</sup> Berlinale avant de faire le tour du monde des festivals, remportant de nombreux prix en France, en Grèce et dans son pays natal. Formée à l'Académie des Beaux-Arts de Varsovie, elle étudie d'abord le graphisme, avant de s'orienter en fin de cycle vers le cinéma d'animation. Un art qui comble ses attentes, puisqu'il lui ouvre un champ d'expérimentation infini mariant les arts graphiques à la narration, la musique, la mise en scène et le montage. En 2016, elle finit son film de fin d'études, *Biotop*, réflexion sur l'impact néfaste de l'homme sur la nature, qui remporte plusieurs prix, et lui permet de décrocher une bourse du ministère de la culture polonaise. C'est à Londres, où elle vit actuellement, qu'elle réalise *Story*. Elle conçoit également des films de commande, pour un site de guides touristiques, sur les charmes de grandes villes telles que Tokyo ou Vancouver, dans lesquels elle fait montre de son art du montage et de son sens de l'observation.

### À LA CROISÉE DES GENRES

*Story* s'inscrit dans une veine bien particulière du court métrage d'animation. Un courant minoritaire mais au flux régulier qui se trouve à la croisée des chemins entre le commentaire sociopolitique et l'exploration onirique du monde contemporain. Dans *Voisins* (1952), le célèbre cinéaste canadien Norman McLaren met ainsi en scène, avec un humour féroce, deux respectables pères de famille se disputant la propriété d'une fleur mystérieusement apparue à la limite de leur pelouse respective. La technique employée,

la pixilation, animation d'êtres humains et d'objets filmés image par image, contribue à brouiller les frontières entre réalité et imaginaire dans ce film antimilitariste réalisé pendant la Guerre de Corée. Plus récemment, dans *Journal animé* (2016), l'Italien Donato Sansone livre une improvisation artistique autour des pages du quotidien *Libération* qu'il retravaille à sa manière pour redire la portée politique du dessin de presse, quelques mois après les attentats de *Charlie Hebdo*. Menée au jour le jour entre le 15 septembre et le 15 novembre 2015, l'expérience a pris un tour particulièrement sombre quand se sont brutalement invités les tragiques événements survenus à Paris le 13 novembre de cette même année. Un autre cinéaste italien, Ronny Trocker, s'inspire, dans *Estate* (2016), d'une photo d'actualité représentant un migrant africain à bout de forces se traînant à quatre pattes sur une plage espagnole devant des baigneurs prenant le soleil... L'immobilisme des personnages, comme figés dans des poses, souligne l'indifférence de l'opinion occidentale face au sort des naufragés de la Méditerranée. À la manière de *Selfies* (2018), du Suisse Claudius Gentinetta, montage d'autoportraits photographiques trouvés sur Internet puis repeints à la gouache, qui interroge cette pratique égocentrique, *Story* part de choses vues par sa réalisatrice. Jola Bankowska cherche, elle aussi, à éclairer l'existence humaine dans une société qui s'abandonne de plus en plus aux mondes virtuels.

# SIMULACRE, MESSAGES ET RÉSEAUX SOCIAUX

Lors du grand confinement que la moitié de la planète a vécu au printemps 2020, la réalité a pris des allures de science-fiction et les récits d'anticipation des airs de prophéties. Tous ceux ne travaillant plus qu'à travers des écrans interposés ont sans doute eu le sentiment d'avoir démenagé leur vie en ligne, entre télétravail, classe virtuelle et « apérozoom »... Dès lors, *Story*, dont le titre fait allusion à cette fonction de mise en scène de soi très populaire sur les réseaux sociaux, apparaît comme une prédiction troublante de cette étrange période, exacerbation des tendances de notre époque, en illustrant tout ce qu'elles peuvent avoir d'aliénantes et d'absurdes.

Le jour se lève sur une grande métropole moderne. Un rideau de lumière descend sur ce décor urbain parallèlement à ses lignes architecturales droites et orthogonales. À la manière d'un store automatique, le soleil poursuit sa course dans une chambre à coucher où dort un homme. Posé à côté de lui, son téléphone portable le réveille. Il se rendort. Puis rouvre les yeux pour le consulter, sans changer sa position, comme par réflexe. Peut-être est-il poussé par ce ressort psychologique désigné par l'acronyme FOMO (Fear of missing out, ou peur de rater quelque chose). Crainte constante de manquer une information, un événement ou une « story » donnant l'occasion d'interagir socialement, cette anxiété est nourrie par la technologie numérique, et notamment les réseaux sociaux.

Des réseaux que consulte avec avidité notre personnage. L'écran rétroéclairé vient illuminer son visage, le happer dans un mouvement magnétique. Passant en caméra subjective, Jola Bankowska place le spectateur dans la position de l'homme couché s'appêtant à regarder les vidéos qui lui sont notifiées. Destiné à attirer l'attention des internautes, ce système de notifications est d'ailleurs si bien rôdé qu'il a son propre nom, la « captologie », champ de recherche largement investi par les Gafa (Google, Apple, Facebook, Amazon et les autres) prêts à tout pour que leurs utilisateurs restent connectés le plus longtemps possible. Pour ce faire, rien de plus simple : des boutons attirants, des couleurs douces et des sons rassurants. Dans *Story*, les tons bleus pastels rehaussés de touches de rouge vif font penser au nuancier du premier des réseaux sociaux, et la bande sonore, composition à base de percussions relaxantes et de nappes synthétiques lénifiantes, évoque les bruitages de la marque à la pomme.

Mise en abyme de la virtualisation du monde, la première vidéo montre un pianiste en queue de pie coiffé d'un casque de réalité virtuelle jouant d'un instrument invisible... Les premières notes se font entendre puis résonnent dans la vidéo suivante.

À l'image de cette musique diégétique qui fait le lien entre deux plans, la mise en scène et le montage fonctionnent par paires, par association d'images et de sons voisins. Comme elle filme en plan fixe, Jola Bankowska coordonne entre chaque saynète des mouvements similaires des personnages, toujours de bas en haut et de droite à gauche. Elle joue également sur la répétition de motifs qui résonnent de façon ironique : les pigeons picorent sur le même tempo que les télétravailleurs tapant sur leur clavier dans une salle de restaurant transformée en espace de *coworking*. La réalisatrice polonaise n'invente rien, reproduisant des choses vues, des situations individuelles porteuses d'une forme de vérité universelle, comme cette mère et son fils regardant chacun leur portable dans un square, sans s'adresser la parole ni jouer ensemble.

L'œuvre d'art numérique devant laquelle est planté un visiteur est également plus vraie que nature, si l'on peut dire. Sur un écran blanc, s'anime une icône hypnotique, « la roue de la mort » comme l'ont surnommée les informaticiens, car elle indique qu'une application n'est plus en mesure d'interagir avec l'utilisateur. Comme en attente d'elle-même, cette installation s'amuse de la frustration née de l'impossibilité d'accéder à une œuvre complète. Tout est écran dans *Story*, tout fait écran, même le paysage d'une plaine déserte qui finit par disparaître... quand les batteries de l'appareil qui le projette sont à plat ! Le film illustre l'industrie de la simulation que décrivait le philosophe Jean Baudrillard : l'image est partout et le simulacre prend le pas sur la réalité du monde. Sur l'écran d'un ordinateur, la croix rouge de fermeture d'une fenêtre se dérobe au passage du curseur de la souris qui cherche à la supprimer, et finit par sortir de l'écran. Quand, à force d'avoir fixé son smartphone, la tête d'un passager du métro prend feu, ses voisins ne lui viennent pas en aide, mais le prennent en photo. La déconnexion du lien avec le réel est générateur d'indifférence et donc de violence, avertit Jola Bankowska. Lorsqu'un joueur enfle un casque VR pour entamer une partie de combat de sabre, son chien ne le reconnaît plus et lui saute à la gorge.

Le retour à la réalité n'en est que plus déprimant. Invité à ajouter sa « story », à alimenter la machine à fabriquer des mises en scènes de soi, l'homme couché, qui l'est toujours et semble avoir passé la journée à regarder son téléphone, finit par le lâcher pour se rendormir. N'ayant rien vécu, il n'a rien à raconter. Preuve, selon Jola Bankowska, que le flux incessant des images est un processus stérile asséchant à la fois le réel et l'imaginaire.

Stéphane Dreyfus

## PISTES DE TRAVAIL

### LA STORY COMME AUTOFICTION

*Story* pose un regard décalé sur les stories ou « fils d'actualité » des réseaux sociaux, ces formes modernes d'autofiction où la réalité de la vie privée relatée est constamment interrogée par l'acte de publication des contenus, c'est-à-dire leur mise en scène. Quelle part de mon intimité vais-je dévoiler ? Comment vais-je la montrer à mes contacts ?

En consultant à longueur de journée ces *stories* sans logique apparente, le protagoniste estompé la limite entre la réalité et le monde virtuel, ce qui interroge le spectateur sur le statut des images regardées : qu'est-ce qui relève du réel, qu'est-ce qui nous en décroche ? On pourra demander aux élèves de repérer les éléments formels (cadres, écrans, répétitions de motifs, évolution de la bande son) qui donnent le sentiment qu'une confusion s'instaure.

Les enseignants déplorent parfois que les élèves écrivent de moins en moins, pourtant ces derniers passent du temps à se raconter sur les réseaux sociaux. Dans le film, cette navigation de *story* en *story* permet de découvrir l'omniprésence des écrans dans la vie des gens. On pourra demander aux élèves de raconter un événement de leur vie quotidienne, même futile, puis de réfléchir à sa potentielle mise en scène sur les réseaux en réalisant soit une page de « fil d'actualité » agrémentée d'une photo, soit une petite vidéo au téléphone portable.

### LA STORY COMME VIE PAR PROCURATION

*Story* est une simple histoire qui commence sur un rythme très lent. Le film invite le spectateur à la contemplation en plan fixe d'un paysage urbain avec ses formes géométriques éclairées par la lumière du soleil levant qui pénètre dans la chambre du protagoniste. Cet état de suspension est interrompu brutalement par la sonnerie du téléphone. L'homme « quitte » alors le monde réel pour plonger dans le monde virtuel. Le cadre de l'image et l'écran du téléphone fusionnent et nous sommes happés par l'afflux d'images. Nous voyageons dans des univers variés et vivons « par procuration » les expériences des autres, un peu comme un voyeur observerait sans être vu, par l'objectif d'une caméra (on pense ici à James Stewart dans *Fenêtre sur cour* d'Alfred Hitchcock, 1954). D'où vient cette fascination pour les *stories* culinaires ou pour les récits de voyages ? En gardant à l'esprit l'idée de la contemplation à partir d'un point fixe, on pourrait inviter les élèves à se tenir à leur fenêtre de chambre pour photographier une personne ou une scène dans la rue. Ensuite, ils pourraient imaginer vivre par procuration la vie de cette personne.

David Ridet



# LE VISAGE

## SALVATORE LISTA

**Camille, assistante dans une galerie d'art, accompagne la venue d'un concepteur japonais de jeux vidéo, qui va s'intéresser à son visage**



### EN LIGNE

Analyse de séquence, sélection d'articles, de liens, jeux.

France, 2017, 31 minutes, fiction  
Réalisation : Salvatore Lista / Scénario : Salvatore Lista et Frédérique Moreau /  
Directeur de la photographie : Brice Pancot /  
Montage : Lydia Decobert / Ingénieur du son : Cédric Berger / Effets visuels : Gilles Aujard /  
Production : Mathieu Bompoin, Charles Philippe, Mezzanine Films

Né à Paris en 1971, Salvatore Lista a réalisé quatre courts métrages très différents dans la forme mais tous placés sous le signe de l'expérimentation plastique et narrative. Dans *NYDE* (2002), rêverie documentaire proche d'un trip hypnotique sur New York, le réalisateur réinvente un monde fait de rythmes visuels, où la mise en scène se laisse porter par les variations urbaines. Ce sens du glissement et de l'échappée ressurgit sous une forme très différente, proche du conte, dans *Remous* (2004), première fiction du réalisateur. Emboîtement de récits, ce court métrage joue avec l'espace archaïque d'une forêt, propice à l'éveil de l'imaginaire. Après *Le Visage* (2017), il signe un nouveau court métrage avec l'actrice Solène Rigot, *Rap Night* (2019), une comédie musicale en rap qui confirme son désir d'explorer des approches nouvelles et son goût pour les univers parallèles. On y suit les virées nocturnes et musicales d'une jeune épouse. La nuit, elle s'insurge contre la vie rangée qui l'attend en vandalisant cagoulée des lieux de son quartier. Lista joue à nouveau avec le visage de l'actrice et lui fait porter ici un masque probablement plus libérateur que le moule en plastique fixé sur le visage de son précédent personnage. Réalisateur de deux documentaires pour la télévision, Lista est également producteur et scénariste de plusieurs films dont *Mange tes morts* de Jean-Charles Hue (2014), *La Fête est finie* de Marie-Gareil-Weiss (2018) et de la série *Kaboul Kitchen* (Canal+, 2012-2017).

### PORTRAIT FANTASTIQUE

Comme le titre du film l'indique *Le Visage* se rattache au genre du portrait, dont les formes et supports sont multiples, allant de la peinture au cinéma en passant par la littérature et la photographie. Il est

appréhendé ici sur un mode hybride, à travers la rencontre entre une approche réaliste (de cinéma en prise de vue réelle) et la forme animée très contemporaine du jeu vidéo. Pour la partie en images de synthèse, Salvatore Lista a choisi de travailler avec des images AAA (ou Triple A) d'une grande qualité en matière de photo-réalisme, mais identifiables comme fausses images. Autre croisement au cœur du film, celui du jeu vidéo et de l'art. En effet, les images animées intègrent ici un cadre artistique, celui d'une galerie d'art contemporain dont apparaissent quelques représentants un peu froids, à commencer par le concepteur de jeu vidéo japonais (M. Kimura) venu présenter son travail. Bien que moderne dans sa forme, cette appréhension du portrait renvoie à un héritage classique venu de la littérature fantastique du 19<sup>ème</sup> siècle : des histoires de modèles vampirisés par une création ou un créateur telles que *Le Portrait ovale*, nouvelle d'Edgar Allan Poe (1840) et *Le Portrait de Dorian Gray* d'Oscar Wilde (1890). Une photographie de Wilde semble d'ailleurs figurer parmi les images affichées dans l'appartement de Camille sous la forme d'un portrait singulier puisque recadré et sans tête, seul apparaît le manteau en fourrure que l'écrivain porte sur certains clichés célèbres. On pense aussi à *Sueurs froides* d'Alfred Hitchcock (1959) où l'obsession pour une image – celle d'une femme créée de toute pièce – provoque la disparition de son modèle. M. Kimura s'apparente à un peintre, voire à un savant fou, mais aussi à un réalisateur, conquis et inspiré par une nouvelle muse. Cette mise en abyme révèle la nature documentaire de ce portrait qui met à nu le visage d'une actrice, Solène Rigot, appréhendée comme une expérience cinématographique en soi.

# PARCOURS ET PIÈGES DU REGARD

Le parcours du regard dessiné par le film ne saurait exister sans la mise en place d'une première frontière, celle invisible constituée par le langage. Camille et M. Kimura ne se comprennent pas. Cette barrière de la langue conditionne à la fois leur relation et la mise en scène : ils existent uniquement l'un pour l'autre à travers leur visage – premiers écrans du film – et leurs échanges de regards. Leur relation est aussi déterminée par une certaine hiérarchie professionnelle. Il est le créateur, elle est l'assistante. Si cette dimension sociale n'est jamais posée explicitement, elle transparait à travers les fonctions attribuées à la jeune femme (apporter les cafés, ramener M. Kimura ivre à son hôtel) et annonce son devenir virtuel : elle est de tous les plans (ou presque) mais reste effacée. De plus, on comprend au détour d'une conversation entre elle et ses patrons qu'il serait bienvenu qu'elle accepte la proposition du « maître » pour des raisons aussi bien financières qu'artistiques. Ce conditionnement culturel et social agit sur le récit de manière très implicite et discrète, mais il contribue à placer progressivement Camille au cœur d'une toile invisible où les regards jouent un rôle déterminant.

Le rapport de fascination à l'œuvre dans *Le Visage* n'est pas à sens unique. Camille regarde autant qu'elle est regardée. Lorsqu'elle reconduit M. Kimura dans sa chambre d'hôtel, elle ne peut s'empêcher de jeter un œil à son nouveau projet : le squelette d'un décor virtuel, post-apocalyptique et enneigé, situé à Tchernobyl. Sans doute est-elle déjà prise au piège des écrans qui se dessinent autour d'elle sous l'effet de son regard à lui. Durant le vernissage, l'artiste regarde la jeune femme à travers la vitre-écran de la galerie ; à travers son point de vue subjectif, c'est l'esquisse d'un projet de captation qui prend déjà forme. Il se concrétisera un peu plus encore au moment de la visite de l'aquarium (où le reflet de la jeune femme sur la vitre annonce son dédoublement) ou à travers l'effet de trompe-l'œil produit par le cadrage de Camille devant un paysage virtuel. Mais ce qui marque l'écart entre les deux personnages, c'est qu'elle n'existe pour lui qu'à travers des écrans : une fois la captation de son visage réalisée (visage placé sous un masque et donc transformé en écran), l'homme ne la regarde plus, il n'a d'yeux que pour son masque numérisé qu'il peut modeler du bout des doigts tel un pygmalion contrôlant sa créature. Il ne semble l'avoir vue que comme une surface et un modèle vivant à intégrer à son monde. D'où probablement l'emploi du mot « quelconque » pour qualifier le visage de Camille. Il explique à la jeune fille interloquée par le choix de ce terme, *a priori* peu flatteur, qu'il désigne ce qu'il y a de plus beau, sans doute parce que son visage est tel une page blanche (ou un paysage vierge), ouvert à tous les possibles. Quand un semblant de communication finit par s'établir entre eux, via l'intermédiaire

symbolique d'un écran de téléphone doté d'un traducteur vocal, ce sera ironiquement pour accuser cet écart d'interprétation creusé par les regards.

## DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

En effet, la tentative de baiser, contrariée, ramène brutalement Camille à la réalité. Néanmoins les traces d'une emprise demeurent, au point de faire atteindre au modèle vivant un point de non-retour. Si ce vertige fantastique se produit, c'est parce que prend vie, à l'intérieur du paysage mental construit par M. Kimura, un autre espace fantasmatique, celui creusé en parallèle par la jeune femme. S'instaure une confusion entre leurs projections respectives. À ce titre, la visite de l'aquarium marque le franchissement d'un seuil important. En demandant à l'assistante de lui montrer un lieu intime, une brèche fantasmatique s'ouvre, une sorte d'écran ou de miroir intérieur – lieu aussi de vanité – donnant l'illusion à Camille (dédoublee par un jeu de reflet) d'être regardée pour ce qu'elle est et non uniquement par le prisme de la création. Au milieu des multiples écrans qui jalonnent le parcours de la jeune femme s'ajoute ainsi un autre écran, invisible, celui de projections plus intimes. Cet espace intérieur tend plus ouvertement vers le fantastique lorsque le personnage se prête à l'expérience de captation qu'on lui propose. Écho du plan d'ouverture, le travelling arrière qui accompagne la marche de Camille fait de son visage, couvert de capteurs, le lieu même d'une frontière. Lors de cette immersion vertigineuse, seuls le corps – transporté – et les sons de jeux vidéo donnent une matérialité à ce monde virtuel, encore hors champ, imaginaire. Puis le jeu pose un ultime stigmate fantastique (un bleu) sur le corps du modèle qui disparaît pour refaire surface sous les traits d'Anna, comme vampirisé par cet autre monde. Quelle soit fantasmée ou réelle (le film suit le principe d'hésitation à la base du fantastique défini par Tzvetan Todorov), cette fin ouverte concrétise le processus d'effacement de la jeune fille, après l'évaporation de son reflet dans le miroir. Elle marque son abandon à un pur paysage fantasmatique, un lieu d'errance froid, dangereux et sans fin présenté par l'un des galeristes comme un « monde ouvert » où Anna-Camille « ne sait pas exactement ce qu'elle fait là ».

Amélie Dubois

## PISTES DE TRAVAIL

### LE VISAGE, MIROIR DES POSSIBLES

Pour explorer le visage de Camille en classe, on pourra partir d'une citation de Paul Éluard dans *Celle de toujours, toute* (1926), décrivant le visage de son épouse Gala : « [...] ce miroir si nul où l'air circule à travers moi ». En effet, le visage de Camille est tour à tour inconnu, puis familier, expressif puis « quelconque » pour M. Kimura. Le film repose sur une ambiguïté, presque un quiproquo entre la jeune Camille et le game designer : elle se croit singularisée par son regard tandis qu'il voit en elle une page blanche où donner libre cours à son imagination. On aidera donc les élèves à percevoir ces ambivalences et à voir en Camille un avatar possible de la muse du créateur, telle Gala pour Paul Éluard : une toile vierge où se projette son imaginaire, un peu comme au cinéma. (NB : on pourra évoquer *The Pillow Book* de Peter Greenaway – 1996 –, où la peau de l'être aimé est très littéralement utilisée comme page blanche).

### CONSTRUCTION / DÉCONSTRUCTION

Le film se bâtit également sur des clichés : la jeune assistante naïve et dévouée, les galeristes parisiens hautains, le créateur japonais énigmatique en prise avec le réel une fois sorti de son monde virtuel. Pourquoi ne pas proposer aux élèves d'inverser les polarités en réécrivant un scénario identique, mais transposé au Japon : une galerie tokyoïte, un jeune

assistant et une conceptrice de jeux vidéo française qui serait, comme dans le film du même nom de Sofia Coppola (2003), « lost in translation », histoire de déconstruire les clichés culturels et de mettre en valeur les connaissances très précises sur les jeux vidéo et le Japon qu'ont certains élèves ? Le point de réflexion final serait de voir dans le personnage de Camille non pas un cliché de plus, mais, par le truchement des gros plans et d'une caméra amoureuse qui s'attarde sur les palpitations de sa chair, une personne unique, à côté de laquelle l'artiste, plongé dans son monde intérieur, passe sans la voir réellement.

### HORS-PISTES

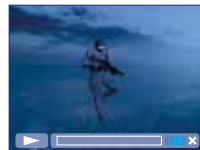
Enfin, on pourra proposer aux élèves de jouer un instant à être M. Kimura en inventant d'autres avatars pour Camille, ou, à partir de photographies de visages connus ou inconnus, de créer de nouveaux personnages et de détourner l'impression première que l'on se fait de ces visages, sur le mode de l'émission d'Arte *A Musée Vous, A Musée Moi*, dont on pourra choisir de montrer un épisode en classe en guise d'introduction (celui de *La Jeune Fille à La Perle*, par exemple, dont la fraîcheur un peu opaque peut rappeler le personnage de Camille? ).

Sophie Achilli

# SWATTED

**ISMAËL  
JOFFROY  
CHANDOUTIS**

**Des joueurs en ligne racontent leurs difficultés à échapper au « swatting », un phénomène de cyber-harcèlement qui menace leur vie à chaque partie.**



**EN LIGNE**

Analyse de séquence,  
sélection d'articles,  
de liens, jeux.

France, 2018, 21 minutes, documentaire / animation / expérimental  
Réalisation et image : Ismaël Joffroy Chandoutis / Montage : Ismaël Joffroy Chandoutis, Maël Delorme et Céline Perreard / Son : Alban Cayrol / Musique originale : Disasterpeace / Production : Le Fresnoy

Auréolés de prix nombreux et prestigieux, le travail d'Ismaël Joffroy Chandoutis interroge la matière du monde numérique dans lequel nous vivons tous désormais. Né en 1988, il a d'abord appris le montage, à l'INSAS en Belgique, et c'est au Fresnoy à Tourcoing, où se forment beaucoup d'artistes visuels contemporains, qu'il s'est vu proposer de réaliser un film entièrement fait d'images glanées en ligne. Il y avait déjà réalisé son premier film, *Ondes noires* (2017), qui s'interrogeait sur la présence envahissante des ondes magnétiques, et où il s'agissait déjà, sur un monde techno-poétique proche du geste de *Swatted*, de représenter un monde invisible et néanmoins bien présent. Il développe aujourd'hui un projet de long métrage, sous le titre *Deep Fake* - là encore, un terme né avec les technologies numériques récentes.

## **DOCUMENTER LE VIRTUEL**

Le développement exponentiel de notre pratique de l'Internet ne pouvait qu'inventer de nouveaux usages au cinéma. Le plus significatif est la possibilité soudain offerte de puiser en ligne parmi des millions d'heures d'images, et d'en faire, sans autre ajout que le montage, la matière d'un film. L'Internet après tout puise lui-même abondamment dans les moyens du cinéma - la première chose que l'on y échange, ce sont des vidéos. Mais faire son marché dans ce « contenu » (puisque c'est désormais le terme consacré) ne revient pas exactement à se servir dans un fonds d'archives. Car l'Internet se donne comme un monde en soi (né sous le blason d'un « village global »), et à ce titre susceptible d'être arpente par le documentaire, comme n'importe quel territoire. Il s'agit généralement de donner à comprendre un

monde trop complexe pour être saisi d'un regard ou même d'une pensée, d'en proposer une interprétation. Cela peut passer par des collisions politiques d'images : faire se rencontrer des images choisies, pour faire dans cette rencontre la lumière sur quelque chose, selon un procédé très godardien. Ainsi de certains *desktop documentaries* (littéralement, des documentaires réalisés avec un clavier plutôt qu'une caméra), comme *Transformers: The Premake* de Kevin Lee, qui tirait en 2014 un portrait glaçant de la mondialisation à partir une collection de films amateurs montrant le tournage d'un *blockbuster*. Mais on peut aussi prendre au mot la promesse de réalité parallèle offerte par certains jeux (exemplairement le célèbre *GTA*), pour y installer à sa guise un plateau de tournage virtuel. En 1974, Andy Warhol filmait l'Empire State Building du début du crépuscule jusqu'au noir complet, pour un film nommé *Empire*. En 2012, Phil Solomon en exécute le remake dans *GTA IV*. De son côté, c'est en assistant en direct, parce qu'il visionnait le *live* d'un joueur, à une opération de *swatting*, qu'Ismaël Joffroy Chandoutis a eu l'idée de son film.

# BIENVENUE DANS LA MATRICE

D'abord une image noire, où résonnent un grésillement indistinct puis deux voix lointaines. Où sommes-nous ? Sans résoudre cette énigme, le film ne tarde pas à éclairer l'enjeu de son ouverture terrifiante, quoique purement sonore. Car s'il y a bien crime, ainsi que le révèle cet enregistrement audio, ce n'est pas celui que l'on croit. Pas le sordide assassinat qu'un anonyme confesse ici à la police, mais plutôt ce qu'avec une bonne dose d'euphémisme, on désignerait comme un canular. Le *swatting* fait ses victimes parmi les internautes qui, par la voie du *streaming*, font un spectacle public, et en direct, de leurs parties de jeu vidéo. Soudain : la police (plus précisément, aux États-Unis, les unités d'interventions notoirement brutales réunies sous l'acronyme « SWAT ») fait irruption chez le joueur, aux yeux de son public connecté, parmi lequel un hacker mal intentionné a livré son adresse en pâture aux autorités en le faisant passer pour un criminel.

## RÉALITÉ VIRTUELLE

Où sommes-nous ? La question insiste, tout le long du film. Car le lieu qu'il nous donne à habiter doucement tient avant tout de l'allégorie, même s'il s'agit à travers lui d'éclairer le sujet de société interrogé ici par Ismaël Joffroy Chandoutis. *Swatted* est un pur exercice de montage, à partir d'images et de sons trouvés en ligne. D'abord, des vidéos glanées sur Youtube, dans lesquelles se jouent ces faits divers aberrants : une partie de jeu vidéo enregistrée en direct et, dans la petite fenêtre montrant le joueur affairé, la déflagration soudaine de l'arrivée de la police. Ensuite : des documents policiers donnant à entendre les déclarations téléphoniques mensongères. Enfin des confessions de victimes. Essentiellement sonores, ces documents lançaient donc un défi au geste documentaire. Quelle image montrer ?

La solution consiste à faire évoluer le spectateur dans ces images vidéoludiques où se perdent des heures durant les joueurs en ligne, et qui tiennent lieu pour eux de réalité seconde. C'est à ce titre, celui d'une « réalité », toute virtuelle soit-elle, que le film investit ce milieu sur un mode pleinement documentaire, mais au prisme d'une puissante invention poétique. Lesdites séquences ont en effet été retravaillées, de sorte à révéler la trame vectorielle dissimulée sous la copie du monde. Troublante impression de voir la réalité virtuelle du jeu vidéo ainsi mise à nu, à la fois transparente et illisible.

Le procédé fonctionne à différents niveaux. En modulant la révélation de cette trame en fonction des événements retranscrits au son, l'image prend l'émotion à sa charge, abstraitement, sur un mode visuel qui confine à l'*action painting* : la terreur sourde de la bande son s'y répercute en un maquis de traits agressifs, oppressants. Mais il s'agit aussi de figurer une matrice invisible : celle des réseaux avant tout (ces traits

valant esquisses d'objets sont autant de connexions, et forment une représentation évidente de la « toile » Internet), et à travers elle l'idée d'un cosmos invisible caché sous le monde sensible. Ce motif paranoïaque (un monde secret dissimulé sous celui que nous croyons connaître) est par excellence un motif de science-fiction, et ce n'est pas un hasard si l'on pense ici à *Matrix* (Lana et Lilly Wachowski, 1999). L'idée fait particulièrement mouche quand l'une des victimes raconte l'impossibilité de « quitter » Internet pour fuir le harcèlement : la toile est bel et bien une toile d'araignée.

## FANTASTIQUE INVERSÉ

Le vertige doit beaucoup, en outre, au choix qu'a fait le cinéaste de ne dénuder qu'une partie de l'image, pour représenter un monde qu'il décrit lui-même comme « ni tout à fait virtuel, ni tout à fait réel ». On touche là à la définition même du fantastique : un entre-deux, une fusion approximative de réel et d'imaginaire – c'est la fameuse « hésitation » évoquée par Tzvetan Todorov, ou le monde dédoublé des films de Jacques Tourneur. Et le vertige ainsi provoqué ne fait que prolonger celui qu'inspire d'emblée l'évocation de ces faits divers. Il s'y joue en effet pour celui qui les découvre une trouble excitation. Le « swatting » est un fléau qui a déjà causé un mort, révélant la vulnérabilité de nos vies connectées et des systèmes d'information modernes. Mais ils révèlent simultanément d'une forme de happening très théorique.

Le contraste est toujours frappant, devant les images de parties streamées, entre le corps et le visage figés des joueurs d'une part, et d'autre part l'agitation du monde dans lequel, par l'écran et par le casque, ils sont plongés. Or c'est cette inertie que vient bousculer le *swatting*, en donnant le sentiment que le mouvement du jeu (et ses figures, généralement policières) vient faire irruption dans ce petit rectangle de réel amorphe. C'est un retournement total de la perspective du fantastique : c'est le réel ici qui fait irruption dans l'imaginaire, plutôt que l'inverse. Et le zoom très lent par lequel le film insiste sur ce cadre minuscule tandis que, hors champ, on entend la police faire irruption, est l'expression même du vertige qui nous saisit alors. Plus le cadre se rapproche, et plus l'image, très pixellisée, devient illisible : que reste-t-il ici du « réel » ? C'est un peu de *Blow-Up* (Michelangelo Antonioni, 1966) qui se rejoue là à l'heure des réseaux, un peu de *Psychose* (Alfred Hitchcock, 1960) aussi : on plonge dans cette béance comme on plongeait dans le trou par où Norman Bates faisait se superposer le réel et son fantasme. On s'y enlise comme dans un sable mouvant. « Bienvenue dans le désert du réel ! », disait *Matrix*.

Jérôme Momcilovic

## PISTES DE TRAVAIL

### APPELEZ LE 911... OU LE 3020

Le *swatting*, phénomène spectaculaire apparu aux États-Unis dans les années 2000, associe plusieurs violences numériques qu'on peut voir dans le film : cyber-harcèlement, *hacking*, *trolling*, *hoax* ou canular informatique, *happy slapping* ou lynchage médiatique, cybersexisme et *sexting*... Un travail de recherche, notamment sur les aspects juridiques et la défense des victimes, peut sensibiliser jeunes et adultes à ces violences qui ont pris indéniablement une portée globale. Ces pratiques sont disséminées, hors de contrôle et souvent invisibles, ce que « dévoile » indirectement le documentaire de I. J. Chandoutis qui démonte les images pour mettre à nu les interconnexions, et ainsi mieux révéler l'envers du décor numérique.

### ESPACES ET DÉSIRS CONTRAIRES

*Swatted* rend compte d'une incompréhensible banalité du mal : peut-on rapprocher le plaisir sadique du « swatteur » avec la jouissance morbide du spectateur d'exécution publique ? Au-delà de la question des motivations psychologiques, le film interroge la notion d'espace. Quels lieux, *a priori* délimités et distincts, se confondent et perdent leurs frontières ? Quels écrans hermétiques favorisent l'impunité et l'anonymat ? L'espace clos de la chambre est divulgué aux *followers* par le judas de la caméra,

puis disséqué numériquement par le moyen d'une modélisation filaire : dans un sens, le lieu intime est rendu transparent, livré au monde, ce qui souligne l'extrême porosité de la sphère privée et publique à l'heure des réseaux sociaux et du tracking généralisés. Dans l'autre sens, l'interface de l'outil fait écran : voix et commentaires sont anonymes ou sous pseudonymes... Les réactions enthousiastes qui apparaissent sur le fil de discussion (« cops everywhere ! », « lol ») dialoguent étrangement avec celles effarées des policiers en intervention : « c'est flippant : tout le monde nous regarde ! ».

### BLACK MIRROR

Le « miroir noir » qui a donné son nom à la série de Charlie Brooker est ainsi symbolique de cette interface numérique : ouverture sur le monde, mais aussi rideau hermétique, reflet des autres et de nos désirs... L'écran est la médiation représentative de ce décalage d'espace-temps, qui, en déréalisant le réel, autorise le jeu entre bourreau et victime. Or, le « jeu » dans *Swatted* se trouve mis en abyme de façon vertigineuse : jeu de guerre, jeu de mise en scène de soi en joueur, détournement du jeu ou jeu aux dépens du joueur, jusqu'à la chute finale qui évoque, avec le faux *swatting*, un jeu avec le contournement du jeu...

Xavier Orain

# AVANT/APRÈS LA SÉANCE

## ÉTAT DES LIEUX

L'avènement du jeu vidéo est un phénomène récent dont on a peu de vue d'ensemble. Qui joue ? Qui questionne cette pratique culturelle massive mais peu étudiée par les sciences humaines ? Quelle est son histoire dont les précurseurs se confondent avec les débuts de l'électronique, depuis les premières expérimentations sur oscilloscope (1947) jusqu'à l'entrée de *Tetris* ou des *Sims* au MoMa ? Au carrefour du loisir, de l'art et de la technique, le jeu vidéo est devenu la plus puissante industrie culturelle du monde, avec une expansion extrêmement rapide. En 2020, on recense 2,7 milliards de gamers d'un âge moyen de 35 à 40 ans : la révolution numérique est aussi vidéo-ludique. Le montage de Johanna Vaude sur les technologies au cinéma réalisé pour l'émission *Blow up, High-Tech Exploration*, peut servir de préambule à ces questions.

## LEXIQUE

Dressons d'abord un inventaire des modes et formats de jeu, et constatons leur extrême variété, en fonction du support (arcade, smartphone...), du genre (plateformes, puzzles, simulation...), des interactions (jeu de rôle massivement multijoueur ou MMORPG, jeu en temps réel ou RTS...). Il apparaît que le lexique du jeu vidéo est constitué d'acronymes nombreux et d'anglicismes en usage. Dans le programme, relevons les FPS et TPS (First/Third Person Shooting dans *Swatted* ou *Le Visage*), le SLG (Life Simulation Game dans *Neighborhood*), les Open worlds (*Martin pleure*)...

## PORTRAITS, PROFILS ET AVATARS

Les cinq films posent la question du portrait de soi et de son extension numérique, révélant la confusion qui s'opère entre représentation réelle et profil virtuel. Les thèmes du masque (*Martin pleure*, *Le Visage*), des nouvelles sociabilités numériques avec leur cortège de solitudes (*Neighborhood*, *Martin pleure*, *Story*), de l'exposition de la vie intime, des dérives de l'anonymat (*Swatted*, *Martin pleure*) conduisent à une exploration de l'Homo Numericus, en pleine crise identitaire.

## « LES JEUX ET LES HOMMES »

La pratique du jeu est un invariant humain mais nos sociétés posent sur lui un regard double : ou bien valorisé comme enjeu d'apprentissage, en particulier chez l'enfant, ou comme une distraction corruptrice, en particulier chez l'adulte. Alors pourquoi joue-t-on ? Les travaux de Roger Cailliois (*Les Jeux et les Hommes*, 1958) apportent un éclairage sur les « impulsions » qui nous font jouer. Il distingue ainsi quatre modalités à l'œuvre dans le jeu : le hasard (*alea*), la compétition (*agon*), le simulacre (*mimicry*) ou le vertige (*ilinx*) ainsi que deux rapports antagonistes à la règle : jeu discipliné (*ludus*) ou jeu spontané (*paidia*).<sup>1</sup> Retrouve-t-on ces tendances dans les films ? Ou même dans la peinture, de Bruegel (*Jeux d'enfants*) aux « tricheurs » du Caravage et de La Tour ? Or, les manières de jouer sont-elles les mêmes dans le monde réel et le monde virtuel ? Pour aller plus loin sur la spécificité de l'expérience vidéo-ludique, Mathieu Tricot interroge, dans son essai *Philosophie des jeux vidéos* (Editions Zones, 2011), ce rapport trouble que nous avons, au jeu, à l'image et à la machine.

Xavier Orain

1. Pour une synthèse pédagogique de son ouvrage, cf. Collectif IEP, « Typologies des jeux », in « Tous éducateurs ! », répertoire d'outils créés par les formateurs de l'Institut d'Eco-Pédagogie (IEP), édité en janvier 2013.  
URL : <http://www.institut-eco-pedagogie.be/spip/?article407>



## LE COURS DE CINÉMA EN LIGNE

Ciclic vous invite à découvrir son Cours de cinéma en ligne. Conçu d'après un cours de Laurence Moinereau, cette initiation au vocabulaire de l'analyse filmique propose onze séances thématiques constituées chacune de définitions, d'exercices et d'études de cas, le tout illustré par des extraits de films. Ce cours, gratuit et accessible depuis ordinateurs, smartphones et tablettes, vous permettra d'acquérir le vocabulaire à travers de nombreux extraits de films, de vous exercer de façon interactive pour vérifier vos connaissances et d'analyser à votre tour en vous appuyant sur des exemples d'analyses de films.

De Palma, Godard, Hitchcock, Kubrick, Lang, Murnau, Renoir, Welles... Apprenez avec les plus grands !

Vous pouvez aussi utiliser le Cours de cinéma en ligne avec vos élèves en classe.

### Images-échos

À partir de ces associations d'images, on peut interroger les sources d'inspiration ou la descendance possible des courts métrages, voir comment ils s'en détachent et comment un même sujet peut être traité de façons différentes.

N.B. : ces images sont reproduites sur la fiche numérique pour faciliter leur usage en classe.



## MARTIN PLEURE

De gauche à droite :  
*Scarface* de Brian De Palma (1983), couverture de *City of Quartz - Los Angeles, capitale du futur* de Mike Davis (éditions La Découverte, 2006).



## NEIGHBORHOOD

De gauche à droite : *Weeds* de Jenji Kohan (2005-2012), Jeu vidéo *Les Sims* (de Will Wright, 2000).



## STORY

De gauche à droite : *Ready Player One* de Steven Spielberg (2018), *Her* de Spike Jonze (2013).



## LE VISAGE

De gauche à droite : *Holy Motors* de Leos Carax (2012), *Les Yeux sans visage* de Georges Franju (1960).



## SWATTED

De gauche à droite : *La Lunette d'approche* de René Magritte (1963), *Matrix* de Lana et Lilly Wachowski (1999).



# PAROLES DE CINÉASTES

## Une expérience virtuelle racontée par Alain Della Negra et Kaori Kinoshita

« En 2010 nous quittons le jeu *Second Life* après y avoir consacré trois ans pour réaliser notre film documentaire *The Cat, the Reverend and the Slave*. Nous avions rencontré de nombreux résidents de cet univers virtuel, et ce qui nous avait le plus touché chez eux était leur volonté d'aller vers l'autre, de créer un avatar non pas pour quitter le monde, mais au contraire pour y participer davantage.

Apprenant que notre héros Chris Marker était lui aussi un fervent utilisateur de *Second Life*, nous avons fait des recherches pour le rencontrer par avatar interposé. Nous nous sommes enfin téléportés chez lui, et sommes tombés nez à nez avec son avatar, un gros chat orange qui nous a accueillis d'un : « Bonjour, je voulais justement vous rencontrer ! » Puis il nous a demandé si nous étions certains d'être réels... Au bout d'un moment il nous a dit être fatigué, et nous nous sommes éclipsés, passablement troublés par cette conversation ésotérique et énigmatique avec Chris Marker, nous avons tout de même glissé un lien vers notre film dans la boîte de chat avec inquiétude. Un peu plus tard, nous avons parlé de cette rencontre avec une amie journaliste et grande joueuse de *Second Life*, qui nous a demandé si nous étions certains de ne pas avoir eu affaire à un *bot* plutôt qu'à Chris Marker ?

Les *bots* existent depuis un moment sur *Second Life* et ailleurs. Le *bot* est un avatar sans réelle personne derrière pour le manipuler. Il est relié à un programme informatique, une intelligence artificielle capable de tenir des sortes de conversations, et d'autres actions répétitives.

Une fois que l'on a rencontré un *bot*, on sait normalement les reconnaître assez vite. Mais celui qui était repérable il y a dix ans au bout d'un échange de trois phrases est aujourd'hui devenu

difficile à débusquer en moins de quinze minutes.

Cette question des *bots* nous fait vraiment flipper.

L'année dernière nous racontions cette anecdote et la vexation traumatique que nous portions toujours à un ami programmeur, Antoine Thirion. Quelques semaines plus tard, en parlant de notre histoire avec une de ses amies qui était proche collaboratrice de Chris Marker, elle lui a assuré que Chris Marker connaissait bien notre film et qu'il disait même nous avoir déjà rencontré ??? »

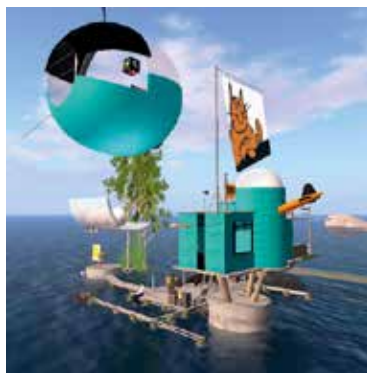
## Chris Marker en avatar

En avril 2008, le cinéaste Chris Marker quasiment invisible dans les médias accordait un entretien aux Inrockuptibles sur la plateforme virtuelle *Second Life*. Le réalisateur de *La Jetée*, décédé en 2012, y avait créé, avec l'ingénieur et informaticien Max Moswitzer, un archipel en 3D appelé l'Ouvroir (en hommage à l'Oulipo, l'Ouvroir de littérature potentiel ; photo ci-dessus) et composé entre autres d'un musée, d'une salle de lecture, d'affiches de cinéma, d'installations. Marker y est présent via son chat Guillaume-en-Égypte et son autre avatar nommé Sergei Murasaki. C'est sous cette deuxième identité qu'il répond à ses deux interlocuteurs, Julien Gester et Serge Kaganski réunis sous le même avatar baptisé Iggy Atlas.

## Extraits de l'entretien

Iggy Atlas – Comment vous êtes-vous retrouvé à exposer sur SL ?

Sergei Murasaki – Curiosité d'abord. Ensuite ça devient addictif.



I. A. – En quoi ?

S. M. – Vous avez lu *L'invention de Morel* d'Adolfo Bioy Casares ?

I. A. – Non, aucun de nous deux ne l'a lu. Honte à nous ?

S. M. – Pas de quoi vous vanter... Eh bien, c'est exactement le monde de ce chef-d'œuvre que je retrouve dans SL.

I. A. – Pouvez-vous nous préciser en quoi ?

S. M. – Onirisme. Sentiment de la porosité entre le réel et le virtuel. (...)

I. A. – Est-ce que SL et plus généralement les nouvelles pratiques de communication ne permettent pas de prolonger votre goût de la dissimulation, du mystère ?

S. M. – Il semble que quand on ne se montre pas tout le temps à la télé, on vous attribue le goût du mystère. Passons. Mais j'ai bien aimé qu'un critique de l'expo de Zurich écrive que j'étais « né pour être un avatar ».

I. A. – Précisément, le choix d'un pseudonyme ou votre absence des médias résonnent particulièrement dans cette pratique nouvelle de l'avatar virtuel.

S. M. – Il y a des avatars réels ?

I. A. – Des masques ?

S. M. – Ah, ça c'est autre chose. Max Jacob raconte l'histoire de deux Masques qui se donnent rendez-vous – sans s'être vus naturellement. Et quand ils enlèvent leur masque, stupeur : « Ce n'était ni l'un ni l'autre. »

I. A. – Un avatar ou un pseudonyme, est-ce pour vous un masque ? Une manière d'effectuer une partition entre votre bricolage et ce que le reste du monde appelle « une œuvre », « de l'art »... ?

S. M. – Je suis beaucoup plus pragmatique que ça. J'ai choisi un pseudo, Chris Marker,

prononçable dans la plupart des langues, parce que j'avais bien l'intention de voyager. Rien de plus à chercher.

I. A. – Mais dès lors, vous avez créé un personnage, universellement considéré comme un artiste.

S. M. – Je ne me suis jamais trop soucié de la façon dont on me considérait.

I. A. – L'expo délocalisée sur SL s'intitule *Farewell to the Movies*, « L'Adieu aux films ». Comment interpréter cet adieu ?

S. M. – A *Farewell TO Movies*, please. Hommage à Hemingway (auteur de *A Farewell to Arms* (1929), *L'Adieu aux armes* – ndlr). Une façon de dire adieu au cinéma, sans doute, mais sans exagérer. (...)

I. A. – Dans des films tels que *2084* (1984), votre travail dessinait un futur hypothétique. Aujourd'hui, on parle de fin des idéologies, vous dites adieu aux films, Godard parle de mort du cinéma, le réel n'est plus seul, qu'est-ce qui pour vous s'estompe tandis que d'autres choses naissent ?

S. M. – Malraux avait une formule formidable, que curieusement personne n'a reprise : « Ce qui naît là où les valeurs meurent, et qui ne les remplace pas. » La difficulté des temps est qu'avant d'apporter des idées nouvelles il faudrait détruire tous les simulacres que le siècle, et son instrument favori, la TV, génèrent à la place de ce qui a disparu. C'est pourquoi je suis passionné par toute cette nouvelle grille d'informations, internet, blogs, etc. Avec ses inévitables scories. Mais une nouvelle culture naîtra de là.

I. A. – Et quelle culture voyez-vous naître de là ?

S. M. – Nos petits-enfants le diront. Tout ce qu'on peut dire c'est que « quelque chose » existe, ce qui n'est déjà pas mal. Au-delà, c'est de la cartomancie (ou de la politique).

# RESSOURCES BIBLIOGRAPHIQUES ET NUMÉRIQUES

On trouvera ici une sélection de ressources qui portent essentiellement sur les liens entre jeux vidéo et cinéma. Les ressources Internet sur les courts métrages du programme sont mises en ligne sur [www.ciclic.fr/lyceens](http://www.ciclic.fr/lyceens) (rubrique « les films » et « Avatars »).

## À lire

- *Le petit livre des jeux vidéo, tout ce qu'il faut savoir des années 1950 à l'aube du XXI<sup>e</sup> siècle*, Yann Lebihan, Marabout (2015).
- *Jeux vidéo / cinéma - perspectives théoriques*, Alexis Blanchet, Questions Théoriques (2016).
- *Les jeux vidéo au cinéma*, Alexis Blanchet, Armand Colin (2012).
- *Des pixels à Hollywood*, Alexis Blanchet, Pix'n Love (2010).
- *Jeux vidéo et cinéma : une création interactive*, Marion Poirson-Dechonne, collection Cinémaction, Charles Corlet (2018).
- *Art et jeux vidéo*, Jean Zeid, Palette (2018).
- « Comment le cinéma cite les jeux vidéo » par Bérénice Bonhomme. *Nouvelle revue d'esthétique*, n°11, pages 73 à 86, 2013 (accessible en ligne).
- « Jeux vidéo et cinéma », n°39, revue *Décadrages*, 2018.

## À écouter

Deux émissions de France Culture à podcaster :

- *Cinéma et jeux vidéo* : <https://www.franceculture.fr/emissions/place-de-la-toile/cinema-et-jeux-video>
- *Le personnage : dis-moi quel est ton avatar, je te dirai...* : <https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouvelles-vagues/le-personnage-35-dis-moi-quel-est-ton-avatar-je-te-dirai>

## Upopi

En décembre 2020, le 38<sup>e</sup> numéro du webmagazine Upopi sera exclusivement dédié aux liens entre cinéma et jeux vidéo. Il met en avant leurs influences, leurs pratiques et plusieurs pistes à développer pour approfondir la découverte du programme *Avatars*. <https://upopi.ciclic.fr/>

## Sur le court métrage

- *Bref, la revue du court métrage* : éditée par l'Agence du court métrage, cette revue consacrée au format court est accompagnée d'une sélection de films en DVD. À suivre aussi sur le web : <http://www.brefmagazine.com>
- *Une encyclopédie du court métrage français*, de Jacky Évrard et Jacques Kermabon (dir.), Festival Côté court/Yellow Now (2004).
- *Le Kinetoscope* : plateforme pédagogique de l'Agence du court métrage, le Kinetoscope met à disposition un vaste catalogue de films visionnables en ligne et dont les droits ont été acquis pour un usage pédagogique. Renseignement et abonnement : <http://www.lekinetoscope.fr>



**La fiche numérique** sur le programme de courts métrages vous est proposée en complément de ce livret. Elle sera accessible en ligne (novembre 2020) depuis <http://ciclic.fr/lyceens>

Cette fiche numérique vous invite à déambuler librement à travers les films du programme (visibles en ligne avec un mot de passe qui vous sera communiqué par mail), des analyses de séquence, des jeux autour de l'analyse filmique pour vous et vos élèves, et bien d'autres ressources pédagogiques enrichissantes (images échos, entretiens avec les réalisateurs). Depuis cet espace, vous pourrez découvrir également des courts métrages entrant en écho thématique avec les films du programme « Avatars ».

« Mais où sont passés Bruce Lee, Rita Hayworth, Serge Daney, King Kong et Jacques Demy ? »

Réponse : Ils sont sur **Upopi** !

**upopi**

● UNIVERSITÉ ● POPULAIRE DES IMAGES

## 4 bonnes raisons de suivre upopi

- un webmagazine pour découvrir les coulisses et l'histoire du cinéma
- une plateforme pédagogique pour comprendre et analyser les images en mouvement
- un cours en ligne pour apprendre le vocabulaire cinématographique en s'amusant
- c'est gratuit !

[upopi.ciclic.fr](http://upopi.ciclic.fr) 