

la lettre des pôles

De la pellicule au numérique : métamorphoses du cinéma création, diffusion, transmission

expériences

Un plan dans la poche,
Kaloust Andalian

La mémoire des outils,
rencontre avec Pilar Arcila

Ateliers de réalisation et effets spéciaux,
Amélie Boulard

dossier

Cinéma, un art numérique,
Jean-Sébastien Chauvin

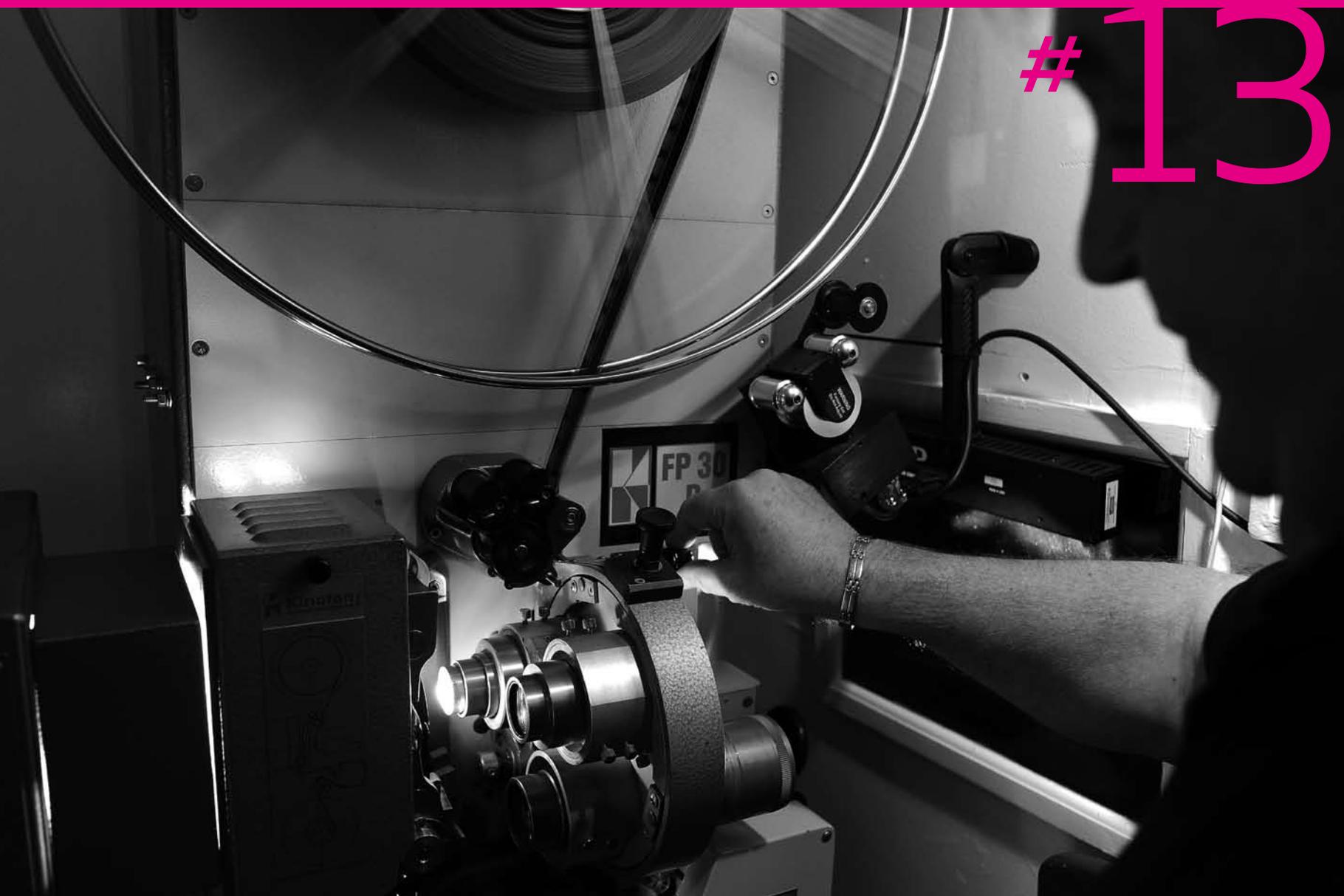
Réaliser en numérique,
Philippe Faucon et Laurent Fénart

La diversité culturelle à l'ère de la diffusion numérique,
Christophe Chauville

La formation des projectionnistes face aux enjeux du numérique

rencontre

Nouveaux médias, nouvelles écritures,
rencontre avec Brice Homs



Les pôles régionaux d'éducation artistique

et de formation au cinéma et à l'audiovisuel

Sauvegarder la diversité artistique et culturelle !

ALSACE**VIDÉO LES BEAUX JOURS** ①

Marie-Michèle Cattelain
Joël Danet
Maison de l'image
31 rue Kageneck 67000 Strasbourg
téléphone 03 88 23 86 51
info@videolesbeauxjours.org
www.videolesbeauxjours.org

AQUITAINE**ÉCLA (ÉCRIT CINÉMA LIVRE****AUDIOVISUEL EN AQUITAINE)** ②

Patrick Volpilhac
Jean-Raymond Garcia
Ingrid Bourgeois
Jean-François Cazeaux
bât. 36-37
rue des Terres Neuves 33 130 Bègles
téléphone 05 47 50 10 00
ecla@ecla.aquitaine.fr
www.ecla.aquitaine.fr

AUVERGNE**SAUVE QUI PEUT****LE COURT MÉTRAGE** ③

Christian Denier
Georges Ballan
Sébastien Duclouher
Jérôme Ters
La Jetée 6 place St-Michel-de-l'Hospital
63000 Clermont-Ferrand
téléphone 04 73 91 65 73
s.duclouher@clermont-filmfest.com
www.clermont-filmfest.com

BASSE-NORMANDIE**MAISON DE L'IMAGE****BASSE-NORMANDIE** ④

Guillaume Deslandes
Philippe Dauty
Jean-Marie Vinclair
Citis - Immeuble Odyssee
4 avenue de Cambridge - BP 20117
14204 Hérouville Saint-Clair Cedex
téléphone 02 31 06 23 23
jm.vincclair@maisondelimage-bn.fr
www.maisondelimage-bn.fr

CENTRE**CENTRE IMAGES****(AGENCE RÉGIONALE****DU CENTRE POUR LE CINÉMA****ET L'AUDIOVISUEL)** ⑤

Emmanuel Porcher
David Simon
24 rue Renan 37110 Château-Renault
téléphone 02 47 56 08 08
david.simon@centreimages.fr
www.centreimages.fr

FRANCHE-COMTÉ**MJC CENTRE IMAGE****DU PAYS DE MONTBÉLIARD** ⑥

François Sanchez
Sacha Marjanovic
10 rue Mozart - BP 14
25217 Montbéliard Cedex
téléphone 03 81 91 10 85
francois.sanchez@centre-image.org
sacha.marjanovic@centre-image.org
www.poleimage-franche-comte.org

IRIMM ⑦

Jean-Philippe Rameau
38 route Nationale
Saint-Ylie - BP 203 - 39100 Dôle
téléphone 03 84 82 46 97
irimm@hotmail.fr
www.irimm.com

HAUTE-NORMANDIE**PÔLE IMAGE HAUTE-NORMANDIE** ⑧

Denis Darray
Annick Brunet-Lefèvre
Benoît Carlus
73 rue Martainville 76000 Rouen
téléphone 02 35 70 20 21
accueil@poleimagehn.com
www.poleimagehn.com

LANGUEDOC-ROUSSILLON**LANGUEDOC-ROUSSILLON CINÉMA** ⑨

Karim Ghigati
Amélie Boulard
6 rue Embouque d'Or 34000 Montpellier
téléphone 04 67 64 92 57
amelie@languedoc-roussillon-cinema.fr
www.languedoc-roussillon-cinema.fr

KAWENGA**TERRITOIRES NUMÉRIQUES** ⑩

Hélène Deriu
Vincent Cadillon
21 bd Louis Blanc 34000 Montpellier
téléphone 04 67 06 51 66
educations@kawenga.org
www.kawenga.org

LIMOUSIN**LES YEUX VERTS****PÔLE RÉGIONAL****D'ÉDUCATION À L'IMAGE****DU CENTRE CULTUREL****ET DE LOISIRS DE BRIVE** ⑪

Jean-Paul Chavent
Bernard Duroux
Monique Monnier
Romain Grosjean
31 avenue Jean Jaurès 19100 Brive
téléphone 05 55 74 20 51
contact@lesyeuxverts.com
www.lesyeuxverts.com

PACA**CINÉMA L'ALHAMBRA** ⑫

William Benedetto
Amélie Lefoulon
2 rue du Cinéma 13016 Marseille
téléphone 04 91 46 02 83
cinema.alhambra13@wanadoo.fr
www.alhambra.cine.com

L'ÉCLAT -> VILLA ARSON ⑬

Marianne Khalili-Roméo
Estelle Macé
20 avenue Stephen Liégeard 06100 Nice
téléphone 04 97 03 01 15
info@leclat.org

INSTITUT DE L'IMAGE ⑭

Émilie Allais
Aline Dalbis
Sabine Putorti
Cité du livre 8-10 rue des Allumettes
13098 Aix-en-Provence Cedex 2
téléphone 04 42 26 81 82
pole.institut@wanadoo.fr
www.institut-image.org

PICARDIE**ACAP - PÔLE IMAGE PICARDIE** ⑮

Caroline Sévin
Pauline Chasserieau
19 rue des Augustins - BP 322
80003 Amiens Cedex
téléphone 03 22 72 68 30
paulinechasserieau@acap-cinema.com
www.acap-cinema.com

POITOU-CHARENTES**POITOU-CHARENTES CINÉMA** ⑯

Jean-Claude Rullier
Région Poitou-Charentes
15 rue de l'Antienne Comédie - BP 575
86021 Poitiers Cedex
téléphone 05 45 94 37 84 / 85
06 79 98 27 27
j.rullier@cr-poitou-charentes.fr
www.cinema.poitou-charentes.fr

RHÔNE-ALPES**LUX, SCÈNE NATIONALE** ⑰

Catherine Batôt
Yann Milbéau
36 bd du Général de Gaulle 26000 Valence
téléphone 04 75 82 44 15 / 16
catherine.batot@lux-valence.com
yann.milbeau@lux-valence.com
www.lux-valence.com



Le monde du cinéma vit actuellement une mutation technologique importante : le passage au numérique. Déjà amorcée il y a plusieurs années, cette évolution s'accélère : à la suite des secteurs de la création et de la production, celui de la diffusion fait maintenant sa mue, de la projection des films sur pellicule à la projection numérique « dématérialisée ». Nous sommes en plein dans cette période de transition.

A l'occasion de ce numéro de la *Lettre des pôles*, notre réseau a unanimement souhaité placer cette question du numérique au cœur de sa réflexion, avec la conscience que ce terme appliqué au cinéma concerne aussi d'autres secteurs, ceux des « nouveaux » outils de communication, qualifiés aussi tour à tour de nouveaux écrans ou de nouveaux médias.

Quels sont les gains et les pertes de ce passage d'une technologie à l'autre ? Surtout, au-delà de la seule évolution technologique, comment l'avènement du numérique va-t-il redéfinir la création et la réception des œuvres cinématographiques et audiovisuelles ?

Dans cette période d'intense questionnement, il nous a semblé important de rassembler des paroles de créateurs, de diffuseurs et d'intervenants artistiques de différents horizons, en gageant que, de la contiguïté de ces points de vue, ressortiraient des enjeux forts, susceptibles de nous aider, en tant qu'acteurs de l'éducation artistique, à repenser nos démarches de transmission à l'aune de ces bouleversements.

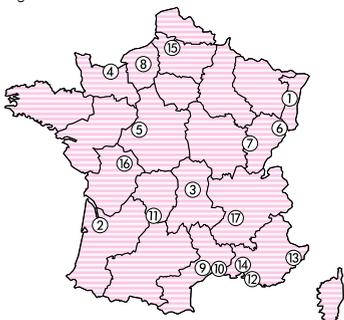
Du côté des créateurs, la nécessité parfois subie de s'adapter aux nouveaux outils numériques, se conjugue à un fort désir d'innovation. Les limites entre les différents médias sont de plus en plus poreuses, jusqu'au « transmédia » dont l'enjeu est justement de développer des interactions entre différents supports. Mais, face à l'enthousiasme des uns, d'autres nous rappellent à la vigilance : les outils ne sont pas neutres et ils doivent demeurer au service de la création.

Du côté des diffuseurs, le sentiment général est celui d'une fragilisation de la diversité culturelle. La transition vers le numérique affaiblit certains distributeurs indépendants, acteurs incontournables de la diversité dans l'accès aux œuvres, et certaines salles de cinéma, garantes de la diffusion des films sur l'ensemble du territoire.

Les acteurs de l'éducation artistique savent combien la fragilisation de ces partenaires peut avoir des conséquences sur *Ecole et cinéma*, *Collège au cinéma*, *Lycéens et Apprentis au cinéma*, *Passeurs d'images*, ces dispositifs de sensibilisation, d'éducation et de formation au cinéma qui, depuis plus de vingt ans contribuent à la formation du regard des spectateurs, en particulier les plus jeunes.

Accompagner les publics dans la découverte des œuvres, les initier aux enjeux de la création cinématographique et audiovisuelle : les pôles s'interrogent sur l'évolution de ces missions à l'ère du numérique. Les rencontres mises en place ces derniers mois sur ce thème, en prolongement d'expériences menées sur le terrain, en témoignent : *Nouvelles technologies : quelles écritures pour quelles images ?* (Ecla, Aquitaine), *Spectateur, acteur et consommateur : le regard à l'épreuve du numérique* (Acap, Picardie), *Le cinéma à l'âge du transmédia* (Irimm, Centre image, Franche-Comté), *Emergences, jeux vidéos et créations* (Lux-Scène Nationale, Rhône-Alpes), *Cinéma, arts numériques, quelles œuvres montrer aux élèves ?* (Languedoc-Roussillon Cinéma). Ces intitulés rendent compte de la diversité et de la richesse des problématiques. #

Philippe Dauty, Maison de l'Image Basse-Normandie, pour le comité de rédaction : Émilie Allais (Institut de l'Image-Pôle PACA), Amélie Boulard (Languedoc-Roussillon Cinéma), Jean-Paul Chavent (Les Yeux Verts-Pôle Limousin), Jean-Philippe Rameau (Irimm, Pôle Franche-Comté), Jean-Marie Vinclair (Maison de l'Image Basse-Normandie).



Argentique, numérique et pratiques pédagogiques

Un plan dans la poche

Sensibiliser un public de jeunes à la forme et à l'expression filmique passe aujourd'hui par la pratique de la prise. Toute personne disposant d'un téléphone portable ou d'un appareil photo numérique possède le moyen matériel de filmer et donc d'expérimenter la forme cinématographique.

Dans un cadre pédagogique, montrer deux plans, l'un datant de 1896 d'Alexandre Promio, *Départ du Train de la gare de Jérusalem*, l'autre filmé en 2008 par Apichatpong Weerasethakul, *Mobile Men*, révèle deux films (en un plan), réalisés à plus d'un siècle de distance, mais procédant d'un même geste cinématographique : inscrire des corps en mouvement à l'intérieur d'un cadre et d'une durée. Au-delà de la technique qui sépare les appareils de prise de vue et les supports utilisés, c'est le regard que porte le filmeur sur cette portion de réalité qu'il a choisie d'isoler avec sa caméra, qui importe et qui touche le spectateur.

Un exercice qui écarte la simple captation, sans toutefois la rejeter, et limite en un plan le développement d'une action observée ou mise en scène. Il oblige une attention aiguë au réel, pose sans détours des questions liées à la spécificité du cinéma et invite à élaborer un plan avec les composantes qui le caractérisent : lumière, cadre, volume, mouvement... Si la question initiale et commune à tout projet filmique, en l'occurrence « *que filmer ?* », demeure, la réponse est ici d'emblée orientée vers le fondement même de l'expression cinématographique : le temps.

Paradoxalement, les avancées techniques en matière d'audiovisuel renvoient plus que jamais au début du cinéma. L'appareil de prise de vue inventé par les Frères Lumière, le cinématographe, avait la capacité à la fois d'enregistrer les images et de les projeter. Les techniques numériques permettent de retrouver ces particularités en réduisant encore le temps entre les deux opérations. Souhaitant montrer en vidéo-projection un travail audiovisuel, il n'est pas rare aujourd'hui qu'un jeune sorte de sa poche une clé USB contenant un plan qu'il a réalisé avec son téléphone mobile ou qu'il a téléchargé sur son ordinateur. Ces situations nouvelles de production d'images, de transport et de diffusion, ne retirent en rien le soin que ce jeune a par ailleurs apporté à la fabrication de son plan, s'il a suivi une formation ou un accompagnement.

Les techniques numériques ont considérablement transformé la pratique pédagogique de l'expression filmique. L'accès simplifié à la captation de l'image-mouvement doit s'accompagner d'un apprentissage qui permette de filmer avec la conscience qu'un plan se travaille, s'élabore, exprime et existe dans la durée.

KALOUST ANDALIAN, intervenant artistique et formateur pour L'ECLAT

La mémoire des outils. Rencontre avec Pilar Arcila, artiste et intervenante

Pilar Arcila est diplômée de l'Ecole Nationale Supérieure de la Photographie d'Arles. Elle est photographe et a réalisé plusieurs films documentaires dont *Au fil du son, un portrait de Yann Paranthoën*. En parallèle de son travail de création personnelle, elle anime des ateliers de photographie et de pratique cinématographique.

Quel est ton parcours ?

J'ai commencé la photographie en argentique, puis suivi l'arrivée des premiers appareils numériques et j'ai fini par travailler plutôt sur pellicule super 8, papier négatif pour le sténopé, polaroids, tout en profitant des avantages pratiques que la vidéo et la photographie numériques proposent. A l'ENSP, certaines rencontres ont été déterminantes : Frederick Wiseman, réalisateur de documentaire qui a filmé la majorité de ses films en 16 mm, et Yann Paranthoën, créateur sonore. En dehors de l'école, j'ai participé à divers projets menés par le Collectif Oscura, dont l'activité se concentre sur la pratique du sténopé, notamment dans le cadre d'ateliers.

En quoi le choix des supports influe-t-il sur ta manière de transmettre ?

Déjà dans mon travail de création, c'est souvent le sujet qui guide le choix du support. Je travaille actuellement sur un film autour d'une famille Rrom de Roumanie et le choix du super 8 s'est imposé dès le début de notre rencontre. Filmer avec la caméra super 8 m'a permis de ne pas être assimilée aux journalistes, de proposer une image qui convoque la notion d'archive et permet une distance face aux événements d'actualité. Je trouve que le support pellicule et la pratique du sténopé demandent un rapport particulier au temps et à l'autre.

Dans le cadre des ateliers sténopé, je transmets aussi une mémoire des outils. Il y a des enfants qui n'ont jamais assisté à la naissance d'une image sur le papier. L'idée est de revenir

à l'essentiel : à la lumière, au temps, au sujet. C'est aussi un rapport différent à l'acte de photographier : le sténopé invite à la rencontre et met les gens sur un pied d'égalité, car tout le monde peut fabriquer une boîte et les images se font à plusieurs.

En ce qui concerne le super 8 dans le cadre des ateliers, je trouve que la contrainte de trois minutes des bobines oblige à s'interroger davantage sur quoi filmer et comment. On entend le temps passer en appuyant sur le déclencheur, la prise est unique : cela installe une certaine tension. Comme la prise du son est séparée, il y a une conscience plus accrue de son importance et de son rapport avec l'image, ça ne va pas de soi et la possibilité du décalage entre les deux est proposée dès le début.

Pour moi les différents supports se complètent. Faire un film avec un téléphone portable impose aussi une durée avec la mémoire limitée de l'appareil, tout en proposant par ailleurs des caractéristiques propres, telles que l'instantanéité et l'accessibilité de l'outil. Souvent, les gens le prennent comme une extension du corps, parce qu'ils le portent tout le temps, du coup, cela propose d'autres manières de filmer, des décadrages, des images proches du corps, de la peau.

Comment s'articule ton travail personnel avec les ateliers ?

Il y a un aller-retour permanent. Par exemple, après avoir travaillé en super 8 noir et blanc pour le film sur Yann Paranthoën, j'ai eu envie de proposer ce support dans le cadre d'un atelier animé avec Jean-Marc Lamoure auprès des enfants du quartier Montgrand à Marseille. Le dernier film que nous avons fait avec eux, *Le coq et l'hirondelle*, a une manière de raconter qui n'appartient qu'aux enfants, ce qui m'intéresse beaucoup et continue de m'imprégner lorsque je travaille sur mes projets personnels.

PROPOS RECUEILLIS PAR EMILIE ALLAIS, Institut de l'image

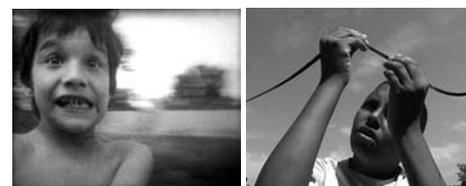
Ateliers de réalisation et effets spéciaux

Jean-Louis Malgoire, directeur technique et formateur en effets spéciaux, encadre des ateliers de réalisation utilisant des effets spéciaux numériques. Retour d'expérience sur un atelier réalisé dans le cadre de *Passeurs d'images* avec des jeunes de Frontignan (34).

L'atelier commence par une présentation historique des liens entre cinéma et effets spéciaux, suivie d'une présentation des logiciels libres utilisés. La pratique d'exercices sur ces logiciels a permis aux jeunes de « *les appréhender et de s'en affranchir pour la mise en place de la réalisation. Ce n'est qu'un outil, comme un crayon.* » Toute la chaîne de production d'un film a ensuite été abordée. Le désir des jeunes a guidé le travail du scénario : ils ont choisi de faire des clips d'œil à quelques films emblématiques de la science-fiction et du fantastique ; un générique à la *Harry Potter*, une scène sortie de *Star Wars*, d'autres plus inspirées de l'univers du jeu vidéo ou de *Matrix*. En se basant sur le storyboard, ils ont travaillé les cadrages, les lumières, les placements de caméra, les déplacements des personnages et les positions pour anticiper sur l'effet spécial à produire. Ils ont sélectionné les décors à partir de photos et de prises de vues réelles, de manière à créer une atmosphère très graphique, reflétant leurs influences. Dans l'étape de post-production, chaque jeune était responsable d'une technique différente : 3D, tracking, keying, rotoscoping, étalonnage... créant un effet spécial sur une scène du même film, comme dans un véritable studio. Le résultat : le film *In game*, achevé en six jours. Lors de ces ateliers croisant multimédia et cinéma, l'objectif est « *d'expérimenter, de dépasser l'aspect technique pour comprendre la singularité des effets spéciaux* » et ainsi d'aborder leur apport dans le processus de création. A l'origine mis en place par des structures dédiées au multimédia (comme Kawenga-Territoires numériques à Montpellier), ces ateliers ont aussi lieu désormais dans le cadre de l'éducation au cinéma, qui s'ouvre à des registres et des formes proches de l'univers culturel des jeunes.

AMÉLIE BOULARD, Languedoc-Roussillon Cinéma

www.languedoc-roussillon-cinema.fr/fr/education/passeurs-ateliers-2010-ingame.php



Pour en savoir plus sur le site du Pôle PACA :

Pilar Arcila : www.pole-cinema-paca.org/ressources/spip.php?personne201

El patio de Robella : www.pole-cinema-paca.org/ressources/spip.php?ressource359

Le coq et l'hirondelle : www.pole-cinema-paca.org/ressources/spip.php?ressource456

Oscura : www.vuesimprenables.com

Cinéma, un art numérique

PAR JEAN-SÉBASTIEN CHAUVIN

critique aux Cahiers du Cinéma et Chronic'art, enseignant et réalisateur

De Hollywood aux journaux intimes, le « numérique », ce terme générique qui recouvre plusieurs réalités, a lentement redéfini notre rapport aux images et au spectacle. Passage en revue non exhaustif en trois points.

Personnages hybrides

Ces dernières années, un certain nombre de films hollywoodiens ont creusé un peu plus la fusion entre le réel et le numérique qui agite la Mecque du cinéma depuis près de vingt ans. Il semble bien désormais que la réalité et les corps qui l'habitent aient leur avatar, une sorte de double fantasmé que la technique de Performance Capture permet de créer de toute pièce. Robert Zemeckis et James Cameron, avec *Le Drôle de Noël de Scrooge* et *Avatar*, ont proposé des films où l'on ne sait parfois plus qui joue, de l'acteur ou de la créature de synthèse. Impossible de ne pas ressentir un trouble face au Jim Carrey dont le masque numérique, la réinvention des mimiques une fois son jeu passé entre les lignes de calcul des ordinateurs, lui échappe pour devenir quelque chose d'autre. Il fut un temps où le visage de Jim Carrey était le lieu d'un emballement soudain vers le cartoon (*The Mask*), mais l'acteur de chair et de sang revenait toujours à lui et à notre regard après avoir été comme possédé par le numérique. Dans *Scrooge*, l'acteur ne disparaît jamais vraiment, mais il n'est, dans le même temps, jamais complètement là non plus, le personnage oscillant sans cesse entre le corps réel et sa créature de synthèse. Même ambiguïté dans *Avatar* : les expressions des personnages de synthèse sont comme « augmentées » par le jeu de la synthèse. Le travail de la synthèse amène les personnages vers une animalité dont ils étaient d'abord dépourvus. Là encore quelque chose échappe aux acteurs, le film redéfinissant mine de rien le paradigme qui faisait jusqu'alors du corps et du visage de l'acteur le lieu d'une vérité bazinienne (en ce sens, tout grand film était aussi un documentaire sur l'acteur). David Fincher, dans *L'Étrange histoire de Benjamin Button*, ne fera pas autre chose, en greffant numériquement le visage de Brad Pitt sur celui d'un enfant, le transformant en vieillard, les traits ratatinés mais pourtant identifiables, ou en dévoilant, sous nos yeux émerveillés, la star jouant ses lignes de dialogue avec le visage qu'il avait il y a plus de vingt ans. D'un coup, devant la quasi perfection des effets numériques qui font disparaître les coutures d'ordinaire visibles, l'acteur devient une chair malléable, transformable à l'infini. Sans parler des jumeaux Winkelvoss de *The Social Network*, interprétés par le même acteur, mais à moitié : un acteur en effet prête son corps à l'un des deux personnages, sur lequel on va ensuite greffer numériquement la tête de celui

jouant l'autre jumeau. On comprend mieux alors, l'impression indéfinissable, un peu inquiétante, que procuraient ces deux personnages.

Nouvelle matière filmique

À côté de ces prouesses techniques qui lentement changent notre rapport au monde, le numérique produit aussi une nouvelle matière sensible, celle de la HD. L'image y est tout à la fois aqueuse et rêche, détient une sorte de précision, de piqué qui dépasse et amplifie les capacités techniques de l'œil humain, comme si définitivement la caméra voyait davantage et mieux que nous. Et l'immobilité pierreuse de la projection numérique, en anéantissant les tremblements et autres vibrations de son équivalent en pellicule, amène l'image vers une dimension presque clinique, loin du caractère organique, palpable, physique, du celluloïd (le grain qui semblait faire vivre une image). Il n'y a pas lieu de porter le moindre jugement moral ici, comme dans toute évolution technique il s'agit tout à la fois d'un gain et d'une perte (déjà les thuriféraires du muet annonçaient la perte d'aura du cinéma à l'arrivée du parlant). *Public Enemies* de Michael Mann est probablement le premier film hollywoodien à avoir assumé complètement cette qualité vidéo, à l'avoir poussée vers une ambitieuse recherche plastique. L'image perd de la matière (celle du 35 mm, avec ses fragilités) mais y gagne en transparences froides et en étrangeté. Une étrangeté dont un cinéaste comme Jia Zhang Ke a très vite pris conscience, ses expériences en HD tirant ses derniers films (*Still Life* par exemple) vers une sorte de réalisme de science fiction. L'image HD est fondamentalement une image « autre ». Jamais probablement depuis l'invention de la couleur, les progrès techniques n'avaient généré, au cinéma, une telle rupture, et il est probable que cette nouvelle matière nous permette de saisir a posteriori à quel point devait être étrange, pour les spectateurs des films des frères Lumière, ces images en noir et blanc, fragiles et charbonneuses.

Renouvellement du rapport à l'intime

D'une autre façon, le numérique, qu'il soit DV ou HD, a quelque peu redéfini notre rapport à l'intime. Dans le passage du super 8 à la vidéo numérique, les journaux intimes d'un Joseph Morder ou d'un Alain Cavalier ont probablement perdu en distance rêveuse (l'image toujours un peu floue, déjà prise dans les rets du souvenir,



En avant jeunesse de Pedro Costa © Equation

de la pellicule super 8) ce qu'ils gagnent en précision dans la dimension concrète des choses. Soudain, un morceau de gigot cru, un mur décrépé ou un visage mort (*Le filmeur*) apparaissent, en numérique, dans toute leur violence, en une sorte de présent cruel et immédiat. Est-ce à dire qu'il est impossible de rêver en numérique ? Beaucoup sont encore gênés par cette crudité de la vidéo qui empêcherait d'accéder à une dimension fantasmée de la réalité. Ils ont en partie raison, car la pellicule comme les souvenirs, est amenée à s'éroder, à prendre un caractère de relique, témoin d'un passé révolu. Et on pourrait en dire tout autant de la vidéo analogique (les fameuses Hi8 et autres Beta) dont le poids des ans apparaît comme autant de stigmates (amollissement de l'image et du son, rayures vidéo, etc.). Quid alors du numérique dont l'image est censée ne pas vieillir ? Probablement que le passé d'une image se lira moins dans son vieillissement physique, que dans le fait que d'autres générations d'images numériques supplanteront les anciennes, et ainsi de suite. Un cinéaste en tout cas a su travailler ce nouvel outil sans rien perdre de sa crudité mais en lui ouvrant également les portes d'une réinvention de la réalité, il s'agit de Pedro Costa. Le numérique, sa légèreté, sa facilité d'utilisation, lui ont offert la possibilité de s'approcher davantage d'une relation intime aux personnages qu'il filme sans passer par les lourds processus de fabrication qu'exige un tournage en pellicule. Mais, dans le même temps (comme en témoigne *En avant jeunesse*), cela ne l'a pas empêché d'accéder à une dimension mythologique de la réalité (contre-plongées, éclairages indirects par le biais de miroirs et qui semblent élire les personnages dans le cadre, netteté d'une image loin de tout misérabilisme) grâce en partie à la sensibilité HD qui lui permet de créer une beauté sophistiquée à partir de presque rien. #

Réaliser en numérique



PAR PHILIPPE FAUCON

Philippe Faucon a réalisé une dizaine de longs métrages pour le cinéma et la télévision dont *L'Amour, Samia, La Trahison* et *Dans la vie*.

On ne pourra sans doute pas inverser cette évolution : il semble que l'image numérique va succéder à l'image argentique. Ce n'est d'ailleurs pas la première fois, dans l'histoire de la photo, du cinéma ou de l'audiovisuel, qu'un procédé technique cède le pas à un autre, par le fait de logiques industrielles et commerciales, et qu'en même temps, il soit regretté par des artistes pratiquants.

On ne pourra pas inverser cette évolution, mais ce qui continue à dépendre de nous, par contre, c'est de ne pas cesser de se poser, à propos d'un nouveau support d'image, des questions de sens, ou qui concernent des enjeux créatifs ou artistiques. Le cinéma, disait André Malraux, est à la fois un art et une industrie. Ces deux logiques ont sans cesse été en confrontation, voire en opposition. Elles ont parfois été amenées à tenir compte (voire à tirer partie) l'une de l'autre. Mais il est aussi arrivé que les raisonnements industriels étouffent les revendications artistiques. C'est ce à quoi il faut veiller, car sinon le cinéma meurt en tant qu'art et n'existe plus qu'en tant qu'industrie de l'image.

Pour *La Trahison*, nous avons fait le choix du numérique surtout pour des raisons économiques. En fait, il n'y avait pas d'autres choix : *La Trahison* était un projet très sous-financé, car refusé par un très grand nombre d'instances de financement du cinéma français. J'avais vu à l'époque des films de Lars von Trier, tournés en numérique avec, me semblait-il, de véritables partis pris quant à ce choix. Je m'étais dit : « Essayons ». J'avais vu également quelques-uns des premiers films français tournés en HD, dont j'avais trouvé par contre les images assez ratées. Il s'agissait pourtant d'opérateurs confirmés, voire de renom, mais qui avaient jusque-là pratiqué surtout l'image argentique ; et sans doute étaient-ils moins à l'aise dans la pratique de l'image électronique.

Un des intérêts pratiques du numérique, pour moi, c'est le retour de l'image sur moniteur, qui existait aussi avec la pellicule film, mais avec une image de bien moins bonne qualité. On peut s'assurer du plan avec plus de précision, vérifier des points de montage, échanger davantage avec le chef opérateur. Une chose très importante que j'ai découverte avec la HD, c'est que l'on dispose de cinquante minutes de temps de tournage sans recharger, ce qui change pour moi beaucoup de choses dans le travail avec les comédiens. En particulier pour les séquences de jeu difficiles, pour lesquelles les comédiens ont à chercher quelque chose d'intense, et aussi pour les séquences en improvisation. Car plusieurs fois sur mes tournages précédents en 35 mm (en particulier celui de *Samia*), j'ai vécu le fait de devoir recharger la caméra comme une « cassure », pouvant être fatale à certains moments de jeu, forcément fragiles du fait de l'intensité et de l'énergie qu'ils requièrent. Le changement de magasin est une opération minutieuse. Il faut donc un temps minimum pour l'assurer sans précipitation. Et ce temps, si bref soit-il, est quelquefois pour un comédien arrêté en pleine tension, un temps qui peut faire s'échapper quelque chose qu'on ne retrouve pas forcément ensuite. Le fait de ne pas être arrêté et contraint à ce niveau peut libérer le jeu d'une façon particulière. #

Entretien avec Laurent Fénart, chef-opérateur

Après sa formation à l'Ecole Nationale Supérieure Louis-Lumière, Laurent Fénart travaille sur de nombreux films documentaires et de fiction. Depuis 2001, il est le chef-opérateur des films de Philippe Faucon.

Pour les films de Philippe Faucon, travailles-tu le numérique pour qu'il ressemble à l'argentique ?

Sur *Grégoire peut mieux faire*, son premier film tourné en numérique avec une caméra DV, j'ai recherché une image moins électrique et hyperréaliste que ce que donne la vidéo : par la lumière, mais aussi par un procédé de désentrelacement pour revenir à 25 images/seconde, et avec des filtres qui adoucissent la texture de l'image. De ces premières caméras numériques, on disait qu'elles étaient très sensibles. Mais pas vraiment si on les utilise sans rajouter de gain. J'ai toujours utilisé ces caméras à leur sensibilité nominale, parfois avec un très léger gain pour casser l'aspect lisse de l'image vidéo. C'est intéressant qu'il y ait un peu de matière. Et la lumière n'est pas qu'une question de quantité. Il y a la direction de la lumière, sa qualité, sa couleur...

Comment as-tu travaillé l'image de *La Trahison* de Philippe Faucon ?

Nous avons une des premières caméras HD. Le gros problème du capteur vidéo, c'est que les hautes lumières sont vite « clipées » : le blanc n'a plus de matière, il n'y a pas de dégradé de gris. Donc j'ai eu tendance à légèrement sous-exposer l'image. Nous avons aussi travaillé la lumière pour qu'on ne sente pas les projecteurs. Désormais, les caméras ont des contrastes un peu plus doux qui absorbent mieux la lumière, mais elles n'ont pas encore la latitude de la pellicule où il reste du grain et du détail dans les hautes lumières. Il y a aussi moins de flous en arrière plan qu'en 35 mm, alors on essaye de tourner à pleine ouverture même en extérieur-soleil.

La vidéo numérique n'est pas forcément plus souple ?

Oui et non. En vidéo, pendant le tournage, tu es juste sûr d'avoir une image, voilà ce que te dit le moniteur. Alors qu'avec le film, tu reviens de tournage avec tes boîtes et tu peux douter : il y a ce mystère de la pellicule. Le moment de la découverte des rushes est très fort. C'est au niveau de l'étalonnage que le numérique est intéressant. Avec la pellicule tu pouvais travailler les directions de couleur, assombrir ou éclaircir. Avec le numérique, tu peux non seulement travailler ces aspects, mais aussi le contraste. Tournage en film et étalonnage en numérique, c'est la meilleure voie !

Est-on dans une nouvelle ère du cinéma avec le support numérique ?

Je ne pense pas... A mon avis, les vraies avancées ont été *Moi, un noir* de Jean Rouch, et *A bout de souffle* de Jean-Luc Godard. Parce qu'ils ont rendu la caméra légère, et cette légèreté était surtout l'expression d'une grande liberté de penser et de regarder. Depuis, c'est vrai qu'il y a des caméras toutes petites, mais cela ne crée pas forcément un nouveau langage.

Le numérique a-t-il changé le rapport au temps ?

Je le constate même chez des auteurs que j'aime bien : ce rapport à la vitesse, au montage, et à la façon de démultiplier les points de vue. Avec tous ces nouveaux appareils, il ne faut pas oublier de se poser la question du point de vue. Jean Rouch a dit « Quand on remontait la caméra, avec des plans qui ne duraient pas plus de vingt-cinq secondes, on réfléchissait pour savoir quel serait le plan suivant. ». J'essaie de réfléchir, même si j'ai des cassettes ou des cartes mémoires d'une heure. Un maître, c'est Johan van der Keuken, il pense en filmant. Tu es toujours dans le rapport au temps en filmant.

L'image est désormais stockée sur un support informatique. C'est aussi un autre rapport à la matière.

Les choses se dématérialisent, mais en même temps un plan reste un plan, et on utilise toujours des rails de travelling, des pieds pour les caméras, des accroches particulières, etc. Et le film n'est pas mort ! Il reste le plus beau des supports de tournage.

PROPOS RECUEILLIS PAR JEAN-MARIE VINCLAIR,
Maison de l'Image Basse-Normandie

La diversité culturelle à l'ère de la diffusion numérique

PAR CHRISTOPHE CHAUVILLE
journaliste cinéma, rédacteur au magazine Bref

C'est l'un des sujets qui fait actuellement couler le plus d'encre dans le landerneau du cinéma et ses possibles répercussions alimentent bon nombre de considérations fantasmagiques. Le passage au numérique a commencé et il n'est de secret pour personne qu'en 2012, la totalité du parc français de salles sera peu ou prou équipée. En pleine période de transition, quoi de plus pertinent que de donner la parole à ceux qui sont en première ligne face à ces mutations, à savoir les exploitants et les distributeurs.

Du côté de l'exploitation, certaines salles se sont équipées depuis plus d'un an, voire davantage, et de premières conclusions peuvent être tirées sur la façon même de les diriger et de les programmer. Qu'est-ce que le passage au numérique a changé à cet effet ? **Cédric Aubry** a ouvert en décembre 2008 le premier cinéma tout numérique de France, le **cinéma Confluences de Varennes-sur-Seine, en Seine-et-Marne**, en cours de classement Art et essai. Pour lui, « le numérique reste un outil et ne change pas foncièrement la façon de programmer. Outre le phénomène de la 3D, il permet de faire de la VF et de la VO beaucoup plus facilement. Auparavant, on avait une copie VF et on ne pouvait pas solliciter une seconde copie en VOST, les coûts auraient été trop élevés. Aujourd'hui, on reçoit un disque dur avec les deux versions et on peut proposer quelques séances en version originale, ce qui permet de diversifier l'offre. »

À Redon, en **Ille-et-Vilaine**, le **Cinéma nival**, classé Art et essai (sur les labels Recherche, Patrimoine et Jeune public), est passé au numérique sur ses cinq salles en novembre 2008 et son programmeur **Philippe Rouxel** précise : « Il y a plus de souplesse sur la programmation des films. On peut tenir un film plus longtemps, en faisant un nombre de séances par semaine qu'on ajuste vraiment au potentiel du film. Alors que sur une copie 35 mm, le distributeur impose un certain nombre de séances, on peut au contraire, avec le numérique, faire une programmation adaptée à notre fonctionnement et à notre type de public. Par exemple, nous avons proposé Des hommes et des dieux en 35 mm en première semaine, puis on a pu en avoir une copie numérique et on a gardé le film à l'affiche plusieurs mois, avec une séance chaque dimanche. En 35 mm, on aurait dû libérer la copie et on n'aurait pas eu cette opportunité. »

La souplesse de programmation ne doit pas occulter la réalité de la disponibilité des titres...

La souplesse de programmation est effective mais ne doit pas occulter la réalité de la disponibilité des titres, parfois réduite, et qui se pose pour certaines salles fonctionnant en mono-écran, comme le **cinéma Florival de Guebwiller, dans le sud de l'Alsace**. Son directeur **Claude Brasseur** explique ainsi le fonctionnement de sa programmation depuis le basculement en numérique en avril 2009 de sa salle classée Art et essai : « Nous passons par un tiers investisseur, la société Imagis, ce qui a des avantages et des

inconvenients. Le gros avantage, c'est de faire financer l'installation. Les inconvenients, c'est qu'on ne peut pour l'instant accéder qu'aux films des distributeurs qui ont signé des contrats avec Imagis ; ils sont certes nombreux, mais ce sont surtout des distributeurs de gros films américains. Accéder plus facilement aux grosses sorties complique un peu la vie d'un mono-écran, car du coup, sur une ville qui avait un potentiel Art et essai important, les sorties en national exigent un nombre de séances très important et on étouffe le cinéma Art et essai. » Pour lui, la solution est de « passer ce cinéma sur trois écrans, avec un écran affecté totalement à l'Art et essai, car on ne va pas programmer en même temps Harry Potter et Narnia ! Le trois écrans a l'avantage, si la demande du spectateur existe, de pouvoir maintenir la diversité, qui est la sauvegarde de ces salles. Toutes ces salles de petites villes qui se sont engouffrées seulement dans le blockbuster perdent des spectateurs. » C'est le même son de cloche qui retentit du côté du Cinéma nival : « Pour l'instant, on accède surtout aux films des distributeurs qui ont signé avec Imagis et ça ne bouge pas encore beaucoup sur ce plan-là. Mais le jour où tout le monde sera au même niveau, on aura accès à tous les films et sans contrainte, car le coût des copies sera inférieur. L'accès aux films sera facilité, c'est l'un des intérêts du numérique. » explique Philippe Rouxel.

Le surcroît de souplesse dans la programmation s'exprime aussi dans les avant-séances. « Nous ne voulions plus travailler avec les régies de publicité nationales, précise Philippe Rouxel, et nous faisons nous-mêmes nos premières parties, en passant du court métrage, mais aussi des annonces sur des événements culturels locaux. L'outil numérique nous semble intéressant pour rendre accessible une autre forme de création et d'information du public. »

En peu de temps, la conversion au tout numérique a-t-elle déjà induit une évolution sensible du rapport des spectateurs à leur salle de cinéma ? Partant de son expérience sur le cinéma Confluences, Cédric Aubry assure : « L'évolution des spectateurs, c'est qu'ils sont sensibles à la qualité qu'offre l'image numérique. Par rapport à l'exploitation d'un film sur toute sa carrière, il y a une vraie différence, en septième ou en huitième semaine, entre le numérique et le 35 mm où il pouvait y avoir de la poussière, une rayure, etc. On n'est pas du tout dans le même confort visuel, c'est incontestable, et on entend des spectateurs

qui disent qu'ils ne venaient plus beaucoup au cinéma et qui sont réconciliés avec la salle car on leur offre aussi un confort de projection supplémentaire. »

La révolution numérique doit aussi à terme garantir la diversité des œuvres. Mais c'est loin d'être encore le cas. Claude Brasseur constate : « Les distributeurs n'ont pas changé leur façon de travailler entre le 35 mm et le DCP numérique. J'ai tiré la sonnette d'alarme lors de plusieurs congrès de la Fédération Nationale des Cinémas Français devant la demande incontrôlée de la part de certains distributeurs qui donnent une sortie nationale en exigeant quinze à vingt séances. On devrait laisser l'exploitant libre, ce n'est pas le cas, il l'est sur le papier, mais pas dans la négociation du nombre de séances. Du coup, la diversité a du plomb dans l'aile. »

La diversité culturelle est en grande partie liée à l'existence et à la survie des petits distributeurs...

La diversité culturelle et sa préservation est en grande partie liée à l'existence et à la survie des petits distributeurs, œuvrant dans le domaine de la cinéphilie et proposant des films d'auteurs, de cinématographies mal diffusées ou de patrimoine. Pour eux, cette période de transition est également fondamentale. Pour **Thomas Ordonneau**, directeur de **Shellac Distribution**, qui a expérimenté sur *La Vie au Ranch* de Sophie Letourneur une sortie mixte (des copies 35 mm et une en numérique pour l'UGC Ciné Cité Les Halles, à Paris), « La phase de transition est un peu compliquée parce qu'il y a des surcoûts, et il y a beaucoup de questions sur ce qui va se passer après, mais j'ai l'impression que des réponses se profilent : une aide du CNC se met en place pour les producteurs en ce qui concerne les films français et pour les distributeurs sur les films étrangers. Donc on devrait pouvoir avec ces dispositifs compenser à peu près les surcoûts générés par le fait d'être dans une distribution mixte. »

Manuel Attali d'ED Distribution, spécialisé dans des films pointus et atypiques et qui entend poursuivre en 2011 des sorties uniquement en 35 mm, précise : « Pour l'instant, le numérique ne facilite pas la diversité ; après, peut-être, il faut espérer que ce sera le cas. Mais le système a été mis en place, selon moi, pour les gros films et les gros distributeurs. La norme 2K a été mise au point par des financiers et pour des financiers,

c'est une histoire de gros sous ! On va voir ce qui va se passer, mais certains disent qu'on peut avoir une aussi bonne image avec un Blu-ray ou un projecteur moins gros : il y aurait des projecteurs à 1,4K qui pourraient être acceptés et qui coûtent deux fois moins cher ! »

Il y a beaucoup d'enjeux pour que les effets bénéfiques du numérique n'entraînent pas des effets pervers de concentration...

Amel Lacombe qui dirige la société **Eurozoom**, a tenté avec *Picture Me* de Ole Schell et Sara Ziff, en octobre 2010, une sortie 100% numérique. Elle le regrette sans détour : « J'ai déjà eu un mal fou à avoir des salles en sortie nationale, mais je n'en ai pas eu non plus en suivi... Je m'étais dit que j'avais une occasion de me lancer dans le numérique et j'avais fait le choix d'un film que je trouvais suffisamment commercial, mais en face, à part UGC pendant trois semaines, personne n'a voulu jouer le jeu. On a fait la majeure partie de nos entrées à l'UGC Ciné Cité Les Halles, puis le film est mort car personne ne l'a pris en suivi... » Pour elle, « pendant la période de transition, on perd sur les deux tableaux parce que si on sort en numérique, on est placé nulle part et si on sort en 35 mm, on se coupe des salles à fort potentiel. » La solution, certes coûteuse, est de sortir sur un double format, comme l'a fait en 2010 le distributeur **Carlotta Films** sur plusieurs sorties, notamment sur l'événement de l'intégrale Pierre Etaix en copies restaurées. Son directeur **Vincent Paul-Boncour** explique : « Il faut continuer à sortir aussi en 35 mm, en plus du numérique, parce que c'est malgré tout encore actuellement le format de diffusion dans les salles Art et essai qui reste le réseau essentiel avec lequel nous travaillons. » Ce qui se joue durant la période de transition posera les bases de l'ère du tout numérique : « Cette période est importante à gérer pour la profession afin de pouvoir continuer à assurer ce qui me semble indispensable dans le paysage cinématographique français, à savoir la diversité en termes de sorties de films, de propositions, de nationalités, et qu'on ne se retrouve pas dans un paysage uniforme de distribution, avec seulement des gros films de la même nationalité. Il y a donc beaucoup d'enjeux pour que les effets bénéfiques qui peuvent exister avec le numérique n'entraînent pas des effets pervers de concentration, donnant moins de diversité et empêchant aux films les plus fragiles, que ce soit en fiction, documentaire

ou patrimoine, l'accès aux écrans. Puisqu'on n'est plus limité par le support physique, ce sont les majors, pour des grosses sorties, qui vont principalement être les bénéficiaires de ces réductions de coûts. Donc il faut être très vigilant par rapport à tout ce qui se met en place. »

Sur le système des VPF, à savoir les Virtual Print Fees, ces contributions numériques dorénavant prévues par la législation, Amel Lacombe s'insurge : « On nous demande de contribuer alors qu'on perd et, pire que cela, on nous demande de contribuer plus que les gros distributeurs qui, eux, gagnent ! C'est impossible. A la Fédération des distributeurs, tout le monde est d'accord pour dire que si on ne fait rien, il n'y aura plus de petits distributeurs... Les gros distributeurs sont prêts à ce que les petits bénéficient d'un régime exceptionnel pendant la période de transition. Le problème est plutôt du côté des exploitants et des pouvoirs publics, parce qu'un exploitant qui aura le choix entre un gros film lui payant une VPF et un petit film exempté de VPF, va logiquement choisir le premier... » Thomas Ordonneau renchérit : « Il reste des zones d'ombre qui portent sur les salles. Pas mal d'entre elles s'équipent grâce aux tiers investisseurs. Mais quand on va payer un VPF à la société Imagis en sortant par exemple au MK2 Quai de Seine et qu'on va envoyer ensuite notre copie à une salle en province qui est équipée avec un autre qu'Imagis, normalement cela ne donne pas lieu à un nouveau paiement, mais dès lors, comment cette salle finance-t-elle son équipement ? Ça reste un peu mystérieux... »

La question de l'avenir, pas si éloigné, se pose déjà : « Qu'est-ce qui va se passer après, quand on sera arrivé dans l'ère du tout numérique ? », interroge Thomas Ordonneau, qui poursuit : « Il y a des fantasmes dans un sens comme dans l'autre. Est-ce que des exploitants vont rentrer des films le mercredi et les virer le vendredi pour favoriser les films qui auraient le mieux démarré ? Ou alors à l'inverse, tout sera possible et l'on pourra programmer des petits films beaucoup plus facilement et faire des séances à la carte. On est encore pour l'instant à l'âge de pierre du numérique. Ce n'est pas encore aussi souple que ça le sera un jour. Une salle pourra appeler un distributeur pour programmer un film sur une séance et grâce à un simple téléchargement depuis un serveur, il sera prêt à être projeté deux heures après. Ça permettra d'être très réactif vis-à-vis du public et certains en profiteront donc pour être audacieux dans leur programmation. » #



La formation des projectionnistes face aux enjeux du numérique

Centre Images est partenaire d'une formation professionnelle au CAP d'opérateur projectionniste, dispensée par le GRETA Touraine au Lycée Professionnel Beauregard de Château-Renault. Cette formation qui accueille chaque année une quinzaine de stagiaires, repose sur l'alternance. Elle est centrée sur les fondamentaux techniques de la projection 35 mm, vidéo et numérique. L'apport de Centre Images consiste à élargir les connaissances des stagiaires, par un cycle de rencontres et d'ateliers animés par des professionnels de la création et de la diffusion (réalisateur, chef opérateur, programmeurs, distributeurs, réseaux, institutions, etc.). **David Simon** et **Marie Croze**, en charge du partenariat à Centre Images, évoquent la nécessité d'une évolution de la formation avec l'avènement du numérique, vers plus de polyvalence : « Le passage vers le numérique redéfinit les métiers, à tous les niveaux de l'industrie cinématographique. Le secteur de l'exploitation, dernier réceptacle de cette mutation, n'échappe pas à la règle et va voir son visage changer radicalement tant sur un aspect économique que culturel. A la lumière de ce bouleversement, conjugué aux enjeux de la diversité culturelle, il apparaît primordial de repenser la formation de personnels capables d'appréhender ce nouvel environnement. Le métier d'opérateur-projectionniste doit être au centre de cette préoccupation. Dans une certaine catégorie de salles, notamment en milieu rural, où il est souvent l'unique salarié sur lequel repose, au quotidien, la gestion et l'animation de la salle, c'est lui qui doit maintenir son attractivité auprès des publics. C'est pourquoi il apparaît aujourd'hui urgent de requalifier ses compétences. Les tâches habituelles de l'opérateur liées à la projection argentique vont être largement affectées par l'arrivée du numérique dans le sens d'une réduction de celles-ci. Il semblerait alors judicieux de proposer une nouvelle formation, axée sur la polyvalence, proposant l'acquisition de solides compétences dans la gestion de salle et l'animation culturelle. La mise en place de cette formation serait un véritable atout pour le maintien de salles dynamiques proposant une offre culturelle diversifiée dans le paysage cinématographique actuel. »

Nouveaux médias, nouvelles écritures

ENTRETIEN AVEC BRICE HOMS, SCÉNARISTE ET SHOWRUNNER

Brice Homs a travaillé avec plusieurs réalisateurs américains, a été consultant, script doctor, producteur exécutif pour des studios et des compagnies de jeux vidéo à Los Angeles et à Montréal. Il travaille aujourd'hui pour des chaînes de télévision françaises.

En quoi le passage au numérique peut-il induire une nouvelle écriture ?

Dans ce qu'on appelle les nouveaux médias, l'éclatement du récit sur des supports qui sont connectés entre eux permet aujourd'hui de gérer plusieurs écrans simultanément pour raconter des histoires. On va pouvoir par exemple regarder Internet et la télévision en même temps, avoir accès à des informations en temps réel pendant que l'on regarde un programme diffusé de façon linéaire. Il y aura donc plus d'interactions dans la façon de regarder la télévision. C'est vrai pour les programmes d'information, les documentaires, et ce sera vrai aussi pour la fiction. Aujourd'hui, beaucoup de créateurs travaillent à séparer des zones du même récit sur des supports connectés, complémentaires, qui vont permettre d'avoir des points de vue visuels, mais aussi narratifs, différents. La tentative de référence pour ce genre de narration est le film *Time Code* de Mike Figgis. L'écran était séparé en quatre sous écrans, un peu comme un split screen. Sur ces écrans, le spectateur pouvait suivre quatre personnages différents en temps réel, qui se croisaient et interagissaient entre eux. Par moments, il n'y avait pas d'action dans une zone, et à d'autres moments il y en avait dans toutes les zones. Cela donnait au spectateur un côté voyeur, puisqu'il était dans l'intimité de chaque personnage même quand celui-ci était entre parenthèses en termes de narration. Le fait de répartir sur des écrans différents des moments simultanés de la même action fait partie des choses que beaucoup de gens explorent aujourd'hui.

Il y a la tentation de l'ubiquité...

Complètement. Une étude récente a évalué que de plus en plus de gens, notamment des jeunes, regardent aujourd'hui la télé avec un Laptop (ordinateur portable) sur les genoux. Ça veut dire qu'il y a une autre façon de regarder la télévision, de la « consommer », et cela doit induire une autre façon de raconter des histoires.

Comment un auteur s'approprie-t-il cela ?

Mon partenaire d'écriture Alexis Nolent et moi, avons déjà cette culture, car nous avons travaillé sur des films, des séries et des jeux vidéo. Nous sommes rodés aux mécanismes du Click and Play, de l'interactivité... Il y a dans l'architecture du jeu vidéo des choses très intéressantes dans la façon de raconter des histoires. On chemine par des arborescences, mais à un moment donné, il faut que tout le monde se retrouve

sur des plateformes, en ayant acquis par des chemins différents, des informations et des outils différents. On peut encore développer ce dispositif narratif d'acquisition par les spectateurs d'un certain nombre de clés, d'outils matériels ou psychologiques. Cela va donner à ce spectateur une forme d'empathie par rapport au personnage. Une relation différente. Cela va alimenter des forums, des échanges. Il y a une expérience emblématique qui a été faite aux Etats-Unis autour de la série *Lost*, où de fausses informations avaient été diffusées sur Internet, par les créateurs eux-mêmes, des versions, des hypothèses où l'on ne savait pas ce qui était vrai. Il y a eu des réactions incroyables de la part des spectateurs et les scénaristes y ont puisé de l'inspiration pour prolonger le récit.

Le récit vit d'une autre manière, par une appropriation des personnages par le public.

Effectivement, pour les séries, cela peut impliquer des communautés qui ont un « pseudo savoir » sur les personnages dans certaines zones du récit. Il ne s'agit pas de donner aux gens ce qu'ils ont envie d'avoir, mais plutôt de comprendre leur imaginaire pour les surprendre. Un créateur de série (Kurt Sutter - *Sons of Anarchy*) posait ce principe : « *Que veulent les gens ? Surtout, ne faisons pas ça !* ». Créer une interaction avec les spectateurs permet certes de pousser plus loin leur perception des personnages et de l'histoire, mais surtout de les emmener ailleurs.

A ce niveau il s'agit d'une écriture innovante dans le rapport aux spectateurs.

Oui, surtout au niveau des sous-intrigues. Parce que pour l'intrigue principale, c'est à nous, scénaristes, de les emmener et de leur raconter une histoire.

Les doubles écrans, c'est bien ce que l'on appelle le transmédia ?

Le transmedia c'est raconter sur des supports différents la même histoire avec des points de vue ou des accès différents. Il y a eu une tentative très novatrice il y a deux ans sur la chaîne HBO qui s'appelait *Voyeur* : on voyait des immeubles, et on pouvait cliquer sur des fenêtres. On découvrait alors ce qui se passait à l'intérieur. Et c'était au spectateur de reconstituer une histoire au hasard, par son propre cheminement. Une multitude d'histoires étaient racontées. Il était possible de commencer par tel personnage, tel lieu, ou tel autre. Selon sa façon de se déplacer au sein de ce système, le spectateur suivait l'histoire de son propre point de vue, avait accès à des petits films qui racontaient, un peu comme dans *Fenêtre sur cour* d'Hitchcock, ce que l'on voyait de cette fenêtre. Le spectateur pouvait ainsi construire lui-même la façon dont il allait entrer dans l'histoire, un peu comme les gens qui

jouent aux jeux vidéo, les « Gamers », et qui, selon leur personnalité, vont choisir de passer par d'autres endroits, sauter des étapes.

Vous êtes membre de la commission d'aide aux projets Nouveaux médias du CNC*. Pouvez-vous nous en dire plus sur cette aide ?

J'en ai d'abord été bénéficiaire. Le constat que je dresse, c'est le retard des diffuseurs et des producteurs sur ces nouveaux supports. Ce n'est pas un reproche, c'est tout à fait normal : c'est le rôle des créateurs d'être en avance. Si nous n'avions pas eu cette aide, nous n'aurions pas pu développer l'architecture scénaristique transmédia que nous avons créée avec mon co-auteur Alexis Nolent. Cette aide encourage et rend possible l'innovation, l'expérimentation, l'écriture de demain.

Qui sollicite cette aide ?

Beaucoup de gens viennent du documentaire. Il est vrai que le côté Wikipédia en images s'y prête bien : trouver de l'information, avoir du temps réel, de l'historique, une approche humaine ou géopolitique. J'ai été impressionné par la qualité, l'intelligence, l'articulation de beaucoup de projets. De plus en plus de gens viennent aussi de la fiction et innove dans la manière de raconter des histoires, avec parfois beaucoup d'astuce et d'ambition. Ce qui est très intéressant, ce n'est pas tant la façon de raconter des histoires que la façon de les regarder, de les recevoir. C'est la part d'activité, de liberté, qui est offerte au spectateur. Il y a le film ou la série que l'on regarde à la télévision, où l'on entre du début à la fin, et puis il y a tout ce qui est sur Internet, sur les portables, les iPads, où l'on va chercher les choses quand on est disponible. C'est-à-dire que le temps que l'on y consacre, le regard que l'on porte, la capacité d'attention ne sont pas les mêmes. C'est très intéressant pour les créateurs, parce qu'on se dit que les gens peuvent aller chercher telle ou telle chose, en prenant le temps. On a maintenant la possibilité de solliciter l'attention du spectateur d'une autre manière. Et ça c'est nouveau : trouver une complémentarité, une circulation entre les différents supports et les différentes manières d'appréhender les histoires. Au niveau de la narration, c'est sans doute aussi révolutionnaire que ce qui se passe aujourd'hui avec la 3D du côté visuel, car on travaille sur des approches, des représentations différentes. On va davantage connecter les spectateurs aux personnages, à l'histoire, à sa mythologie... C'est vraiment excitant !

PROPOS RECUEILLIS PAR JEAN-MARIE VINCLAIR, Maison de l'Image Basse-Normandie

* Depuis 2007, le fonds d'aide aux projets pour les nouveaux médias accompagne des œuvres audiovisuelles innovantes qui intègrent les spécificités de l'Internet et/ou des écrans mobiles dans leur démarche artistique et de diffusion.

La lettre des pôles # 13 automne-hiver 2010-2011

La lettre des pôles est un semestriel édité par la Maison de l'Image Basse-Normandie avec le soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC).

Pour recevoir cette lettre, merci de nous contacter par e-mail : info@maisondelimage-bn.fr

Responsable de publication Philippe Dauty - Comité de rédaction Emilie Allais, Amélie Boulard, Jean-Paul Chavent, Jean-Philippe Rameau, Jean-Marie Vinclair et Philippe Dauty - Ont participé à ce numéro Kaloust Andalain, Pilar Arcila, Manuel Attali, Cédric Aubry, Claude Brasseur, Christophe Chauville, Jean-Sébastien Chauvin, Marie Croze, Philippe Faucon, Laurent Féart, Brice Homs, Amel Lacombe, Estelle Macé, Jean-Louis Malgoire, Thomas Ordonneau, Vincent Paul-Boncour, Philippe Rouxel, David Simon

Remerciements Pauline Augrain - CNC, Elise Veillard - CNC, Sophie Fras, René Crenel

Coordination et secrétariat de rédaction Philippe Dauty, Jean-Marie Vinclair - Images Tristan Jeanne-Valès, couverture, p.2 et 7 : Cinéma Le Cabieu - Ouistreham (Calvados) Maquette LA/PROJECTS - Mise en page Annabelle Nevoux - Impression Caen Repro Color, 1er trimestre 2011 - N°ISSN en cours



maison de l'image Basse-Normandie

La Maison de l'Image Basse-Normandie, pôle régional d'éducation artistique et de formation au cinéma et à l'audiovisuel, est soutenue par la Région Basse-Normandie et la Direction régionale des affaires culturelles de Basse-Normandie.