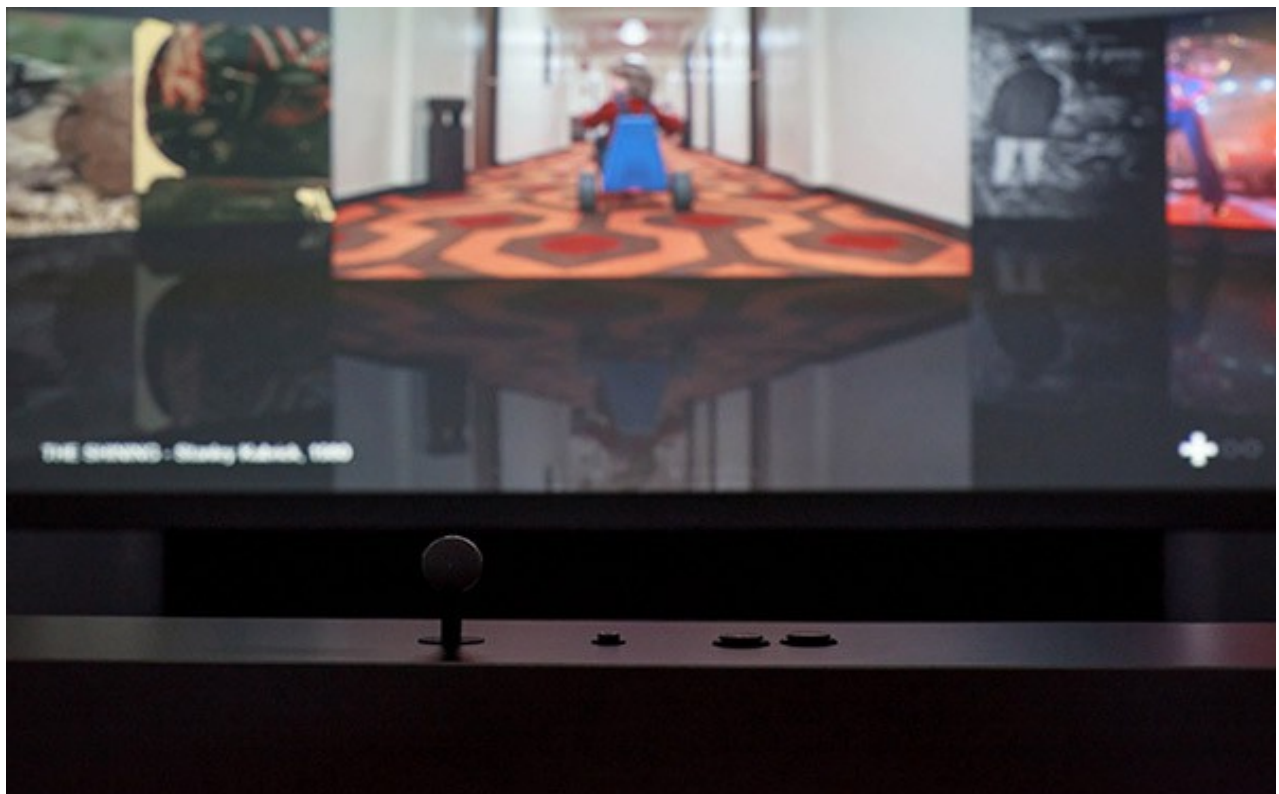


# Dossier pédagogique

## CINÉMA ET JEUX VIDÉO



*Hold On*, d'Émilie Brout et Maxime Marion, 2012

**Des similarités apparentes p 2**

**Une influence fonctionnelle p 2**

**Un même terrain de jeu p 3**

**Des réappropriations artistiques p 4**

**Un moyen d'expression p 4**

**Un art hybride p 5**

**À découvrir p 6**

# Des similarités apparentes

## Une influence fonctionnelle

**Les similarités apparentes entre le cinéma et le jeu vidéo relèvent en fait de la pure logique : pour dépeindre visuellement un environnement réel ou imaginaire, on a toujours besoin d'une caméra, d'un œil, d'un point de vue – que ce soit celui du réalisateur, du peintre, du dessinateur de BD ou, pour les jeux, du game designer.**

### La composition des prises de vues

L'image en mouvement se plie à quelques règles de composition, souvent issues du monde de la peinture classique comme la règle dite « des trois tiers » où une image coupée en son milieu paraît sans intérêt, hésitant entre ciel et sol.



Goya, *Prairie de San Isidro* (1775)

Quant à la prise de vue objective, celle-ci raconte l'histoire d'un point de vue extérieur, plutôt de manière descriptive. Des plans à hauteur d'homme et sans effets particuliers seront adaptés. La prise de vue subjective, elle, nous met à la place d'une personne. Les plans, l'axe et les mouvements de la caméra correspondent à la posture et au regard du personnage.

Il existe plusieurs mouvements de caméra.

- Le panoramique : rotation de la caméra sur son pied de gauche à droite ou de droite à gauche ou encore de haut en bas ou de bas en haut.
- Le travelling : la caméra effectue un travelling lorsqu'elle est fixe sur un axe en mouvement.
- Le travelling optique ou zoom : le mouvement est simulé par le zoom de la caméra, il resserre le cadre (zoom avant) ou l'élargit (zoom arrière).

Et, suivant l'angle de prise de vues, la scène filmée n'a pas le même sens.

- La plongée : c'est lorsqu'on place la caméra au-dessus du personnage ou de l'objet filmé. L'effet produit est un tassement, un écrasement de la perspective qui donne une sensation d'enfermement, d'étroitesse, de difficulté. Elle infériorise le sujet.
- La contre-plongée: c'est lorsqu'on place la caméra au-dessous du personnage ou de l'objet filmé. À l'inverse le sujet sera valorisé et paraîtra plus grand, plus fort et plus dynamique.

### Des techniques de narration

Comme le cinéma a établi la manière de décrire un lieu et de raconter une histoire avec une caméra, le jeu vidéo s'en est naturellement inspiré pour présenter des univers virtuels de la manière la plus claire et la plus jouable possible.

Ainsi, le scrolling horizontal ou vertical des jeux en 2D, ainsi que les mouvements de caméra qui suivent les personnages des jeux à la troisième personne, sont des équivalents du travelling cinématographique. L'effet est ainsi le même qu'au cinéma, il s'agit de créer et de conserver des repères dans l'espace pour les joueurs afin qu'ils ne se perdent pas. Cette règle est, dans le jeu vidéo, encore plus importante que dans le cinéma en raison de l'interactivité.

Quant à la vue à la première personne (sur laquelle reposent *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Quake* et leurs très nombreux héritiers), il s'agit d'une transposition virtuelle de la vue subjective du cinéma, l'action est ainsi vue à travers les yeux du personnage.



Zelda - *Majora's Mask*

L'influence fonctionnelle du cinéma sur les jeux vidéo est parfois plus fine : dans un jeu comme *Zelda : Majora's Mask*, la caméra sert fréquemment à attirer l'attention sur les éléments importants du décor (par exemple, des zooms avant ou arrière qui indiquent le chemin ouvert après l'actionnement d'un interrupteur).

## Un même terrain de jeu

Depuis son invention, le cinéma est devenu à la fois un art populaire, un divertissement, une industrie et un média. Il peut aussi être utilisé à des fins de propagande, de pédagogie ou de recherche scientifique. Il convient de s'interroger également sur la manière dont les jeux sont conçus et sur les enjeux qu'ils recouvrent, qu'il s'agisse de contrôle ou d'épanouissement de l'esprit.

### Des usages remodelés

Au-delà de l'influence des techniques et du langage cinématographique, le cinéma a aussi, à sa mesure, remodeler les usages et l'imaginaire de nos sociétés.

Au cours de la première moitié du XXe siècle, en tant qu'art populaire, le cinéma a pris une importance croissante dans la société. Certains, lui attribuant une capacité à influencer les spectateurs, ont alors appelé à un contrôle de la création (par le biais de la censure). D'autres, lui attribuant cette même capacité à convaincre, y ont vu un remarquable outil de propagande. Plusieurs lobbys et États ont alors tenté d'en tirer profit.



America's Army

Dans l'article *Je(ux) tu perds gagne*, Isabelle Arvers, commissaire d'exposition, auteur et critique indépendante, nous dit : « (...) Au-delà de l'exemple d'ores et déjà bien connu du jeu *America's Army*, utilisé par l'armée américaine pour enrôler de futurs soldats, ces deux puissantes industries peuvent se rencontrer sur un même terrain de jeu. En témoignent les recherches menées par l'Institut pour les Technologies Créatives (ICT), fondé en 1999 sur un partenariat entre l'université de Californie, l'industrie du jeu, celle du cinéma et l'armée américaine. L'objectif de l'ICT est d'envisager le potentiel des technologies de simulation et d'intelligence artificielle alliées au jeu et à la narration, en termes d'éducation et d'entraînement pour l'armée. Cela donne naissance à des humains virtuels, entraîneurs de l'armée ou à l'apprentissage de méthodes pour bien se comporter avec des populations hostiles... »

### Des industries culturelles

L'irruption de la culture virtuelle (les jeux vidéo puis Internet) à la fin du XXe siècle modifie à nouveau l'environnement du cinéma. Les jeux vidéo et Internet occupent une partie croissante des loisirs du jeune public, faisant de ces mondes virtuels de nouveaux concurrents pour le cinéma. L'influence du jeu vidéo sur le cinéma, relativement récente, est encore modeste mais croissante. On voit apparaître quelques adaptations de jeu vidéo au cinéma, comme *Final Fantasy* ou *Tomb Raider* (tous deux en 2001), ainsi que des films s'inspirant de jeu vidéo dans le fond, dès *Tron* en 1982 ou *eXistenZ* en 1999, ou dans la forme, comme dans *Matrix* (1999), *Fulltime Killer* (2001) ou encore *Cloverfield* (2007).



Final Fantasy VII : Advent Children

Isabelle Arvers écrit encore : « (...) Avec la convergence des médias, une histoire est à présent conçue pour donner simultanément naissance à un film, à un jeu vidéo, à une série télévisée ou à un livre à grand succès. Ceci, au profit d'une vision parfaitement marketée du bien culturel.

(...) Les jeux vidéo jouent aujourd'hui un rôle similaire à celui des contes et légendes d'autrefois, dans le sens où ils permettent à l'imaginaire — un imaginaire culturel — de s'évader du réel et de soi. Interrogés, bon nombre d'adolescents et de jeunes adultes disent rêver en images de synthèse et préfèrent l'image 3D à la vidéo ou à la captation du réel. De même, ils ont un rapport plus actif dans la consommation de ce bien culturel. Il est alors fondamental de privilégier la diversité dans les jeux afin que cet imaginaire puisse s'épanouir et se développer et qu'il ne soit pas uniquement un moyen de contrôler les esprits. »

# Des réappropriations artistiques

## Un moyen d'expression

**Objets de consommation de masse par excellence, condamnés pour avoir donné naissance à une génération de "no life" ou encore à une génération "molle" de consommateurs passifs, les jeux peuvent être détournés pour devenir un moyen d'expression.**

### La Machinima

« Machinima » est un néologisme né de la contraction de trois mots : machine, animation et cinéma. Il désigne des films réalisés en image de synthèse, à partir des images de jeux vidéo et de leurs puissants moteurs 3D.

En novembre 2005, alors que le monde a les yeux braqués sur la France et les violences urbaines qui s'y manifestent, un petit film intitulé *The French Democracy* réalisé par l'énigmatique Koulamata (Alex Chan), fait le tour du globe, décrivant ces bouleversements du point de vue de jeunes gens confrontés au racisme ordinaire. *The French Democracy*, réalisé grâce aux possibilités offertes par un jeu vidéo, s'inscrit dans un courant encore méconnu, les « machinimas ».



*The French Democracy, Alex Chan*

Le phénomène des machinimas est cependant apparu en 1996, lorsque des joueurs réalisent à partir du jeu Quake un court métrage selon un scénario pré-établi, où un joueur devient « cameraman » pendant que les autres « jouent la comédie ». Avec la création en 2000 du site internet machinima.com, le journaliste Hugh Hancock entreprend de théoriser ce moyen d'expression spontané et forge le concept. Même si le développement du phénomène est fonction des avancées technologiques proposées par les jeux eux-mêmes, la machinima reste fondamentalement un mouvement alternatif, détournant les technologies et le but initial de divertissement des jeux vidéo : une appropriation motivée par un désir de narration, quitte pour cela à créer ses propres outils, dans la plus parfaite débrouillardise.

### Le mouvement Neen

Le mouvement artistique Neen a été lancé par Miltos Manetas. Il s'agit d'un art de l'instant, du moment, c'est une attitude autant qu'une forme artistique. En mai 2000, Miltos Manetas demande au cabinet marketing californien Lexicon d'inventer un nom approprié pour ce nouveau mouvement. Il en choisit deux sur la centaine proposée : Telic et Neen.

Telic signifie littéralement « quelque chose qui a une destination finale » et s'applique à l'utilisation normale ou acceptée des outils et de la technologie. Les processus « telic » sont des processus en construction, qui donnent un sens. Inventer une technologie pour assouvir un besoin existant est un mécanisme Telic. Neen au contraire est une réutilisation créative et opportuniste des technologies dans un but tout à fait différent de celui pour lequel elles étaient désignées. Le Neen est du Telic en pleine déconstruction. Il ouvre de nouvelles portes et réutilise les technologies bon marché et disponibles. Les œuvres Neen sont évoluées, nouvelles, personnelles et temporaires.

« *Les sites Internet sont l'art de notre temps* » proclame le manifeste Neen. Ainsi, au fil du temps, et de leur inspiration, les « neenstars » produisent des sites qui sont des animations flash, interactives ou pas, qui sont l'expression de pensées neen du moment. Le rêve des neenstars : créer des .com qui seront ensuite achetés comme des œuvres d'art par des collectionneurs.



*whatremainsisfuture.com, Angelo Plessas*

## Un art hybride

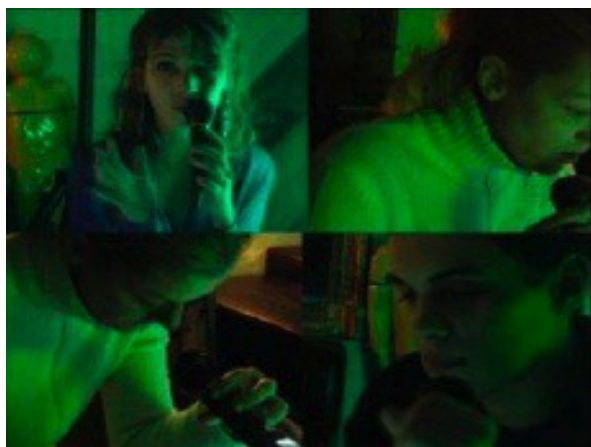
Un hybride désigne un personnage qui tire ses compétences de plusieurs autres types de personnages. Un univers hybride mélange cinéma et interactivité ou espace réel et espace virtuel.

### Des espaces interconnectés

*Half Life*, réalisé par le collectif Kolkoz pour la Biennale de Lyon en 2001, est un jeu en réseau où des ordinateurs équipés de Joysticks proposent une modélisation de l'exposition en images 3D. Chaque joueur dispose de son espace délimité par une estrade au sol et une découpe au mur – en réalité un miroir sans tain qui permet au joueur de se voir jouer, mais surtout au spectateur de le voir jouer de l'autre côté de la paroi du mur. Le joueur, actif, devient alors portrait vivant, passif. *Half Life* propose donc deux visites d'une même exposition.

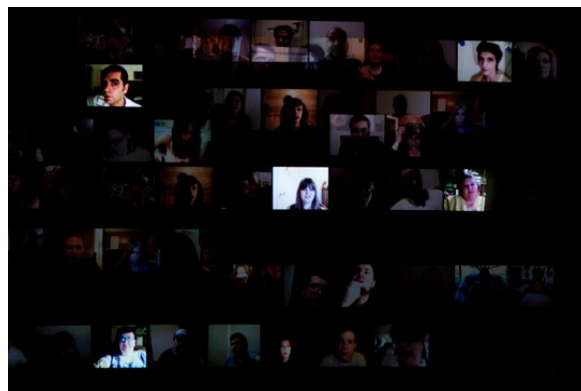


*E-majordome* est un jeu en ligne réalisé en 2005 par l'artiste française Marie Petit. Sur ce site, le majordome électronique propose aux joueurs un service de gestion de vie au quotidien, le but étant d'atteindre son idéal de vie. Les internautes y donnent des missions, de son côté, le joueur doit renvoyer des preuves photos ou vidéos des missions accomplies. Ces sessions sont ensuite suivies de salons de rencontres publiques afin que les membres de la communauté se rencontrent physiquement.



### Des médias remixés

Créée en 2009, *Testament* de Nathalie Bookchin est une série d'installations réalisée à partir de fragments vidéo de journaux intimes collectés en ligne. *Testament* analyse nos expressions contemporaines et les histoires de vie que nous partageons sur le web. Comme dans un chœur grec, les histoires se font écho, se répondent, se contredisent, se rejoignent ou se complètent. Le projet se penche sur ce curieux mélange d'intimité et d'anonymat, questionnant également la connectivité simultanée et l'isolement qu'induisent certaines relations sociales aujourd'hui.



*Hold On* (2012) d'Émilie Brout et Maxime Marion permet de jouer et de naviguer au sein de séquences issues de films célèbres. Alliant paradoxalement l'actualité de l'interaction au passé de l'enregistrement, le spectateur est ici amené à rompre le flux de lecture originel du film tout en prolongeant l'action. Jouant à la fois avec et contre le temps, le spectateur retarde l'inéluctable déroulement de la séquence jusqu'à son terme. À l'heure où les machinimas reproduisent l'expérience cinématographique à partir de jeux vidéo, *Hold On* propose donc précisément l'inverse : une expérience dynamique et ludique à partir du cinéma.



## Des environnements immersifs

Dans un univers numérique où la guerre se fait au moyen de drones, ces engins tueurs commandés à distance, l'installation *Urban proof* du collectif Dardex Mort2Faim invite à interroger son regard, lorsque ce dernier a la capacité d'agir à des milliers de kilomètres... Immergés par le biais d'un écran géant et de lunettes anaglyphes dans un univers urbain, cette installation créée en 2008 propose au spectateur une déambulation unidirectionnelle où l'interactivité proposée est réduite à la lecture de ce paysage apocalyptique. Une dalle tactile permet aux spectateurs d'avancer dans ce monde virtuel réalisé en 3D stéréoscopique.



*Discontrol Party* de Samuel Bianchini est un dispositif développé en 2009 dont l'objectif est de faire se rencontrer deux mondes : celui des technologies de surveillance les plus évoluées et celui de la fête. Ici, le public est invité à une fête dont le "monitoring" du dispositif sur lequel il agit lui est donné à voir : les cartographies et listing de ses déplacements et comportements, leur tentative d'interprétation, les images brutes des caméras de surveillance, les mêmes transformées pour et par l'analyse automatique et la représentation des activités du système informatique lui-même. Tel un jeu à l'adresse d'un groupe, le défi est ici annoncé : comment, par l'activité festive, déjouer le système, l'entraîner dans une confusion qui lui échappe, et, pourquoi pas, le faire buguer ?



## À découvrir

### # Textes divers

#### Caméras et angles de vue dans les jeux d'aventure

<http://yannick.fleurit.free.fr/index.htm>

#### Lexique des codes culturels liés aux jeux vidéo

<http://www.isabellearvers.com/texts/lexiquejv.pdf>

#### Le jeu vidéo, un moyen d'expression à la portée de tous ?

<http://www.isabellearvers.com/texts/machinima.pdf>

### # Mouvements et artistes cités

#### Machinima

<http://www.machinima.fr>

#### Neen

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

#### Kolkoz

<http://240plan.ovh.net/~kolkoz/projet.php>

#### Marie Petit

<http://www.e-majordome.com/>

#### Collectif-Fact

<http://www.collectif-fact.ch/index.html>

#### Nathalie Bookchin

<http://bookchin.net/>

#### Emilie Brout et Maxime Marion

<http://www.eb-mm.net/fr/projects/hold-on>

#### Dardex-Mort2Faim

<http://dardex.free.fr/>

#### Samuel Bianchini

<http://www.dispotheque.org/indexfr.htm>

Sources : *Caméras et angles de vue dans les jeux d'aventure* - Yan Fanel / *Petite anthologie de la Machinima* - [machinima.fr](http://machinima.fr) / Wikipédia / *Je(ux) tu perds gagne* ; *Autour des codes culturels des jeux vidéos* - Isabelle Arvers