

Résumés des articles en français et en anglais



André GAUDREAU et Philippe MARION

Cinéma et numérique : les avatars d'une révolution

Résumé

La rencontre entre cinéma et numérique peut-elle être considérée comme révolutionnaire, à l'heure où l'intelligence artificielle générative commence à semer une forme de panique dans les milieux du septième art ? Cet article propose un recadrage réflexif sur cette question. En observant les pratiques professionnelles, on montrera combien il importe de nuancer l'attribution du label « révolutionnaire » à l'aune d'un jeu complexe entre continuité et discontinuité. Le cinéma numérique se doit en effet de gérer la *continuité* culturelle de la production de films tout en tentant de maîtriser les multiples effets de *discontinuité* de ses pratiques de fabrication.

Abstract

Can cinema's encounter with the digital be seen as revolutionary at a time when generative artificial intelligence is beginning to sow a kind of panic in film circles? This article proposes to rethink and reframe the question. Through observation of professional practices, it will demonstrate how important it is to qualify the use of the term "revolutionary" with regard to the complex interplay of continuity and discontinuity. For digital cinema must in fact manage the cultural continuity of film production even as it masters the many effects of discontinuity in its manufacturing practices.

Mots-clés

auctorialité, label révolutionnaire, pratiques, postproduction, montage numérique, séries culturelles

Key-words

authorship, revolutionary label, practices, postproduction, digital editing, cultural series



Barbara TURQUIER

Retour sur le département

« Vidéo et nouvelles technologies » de La Fémis (1986-1988)

Résumé

La disparition de l'IDHEC et sa fusion avec La Fémis, l'école créée en 1986 qui prend sa suite, s'accompagnent d'un discours renouvelé sur ce que devrait comporter une formation supérieure à la pratique du cinéma, et d'une valorisation de l'apprentissage technique. Notamment, la place de la « vidéo », qui fait l'objet d'un département transversal à la création de La Fémis, s'inscrit dans un cadre discursif plus large qui vise à se démarquer de l'IDHEC et de la tradition du cinéma d'auteur qui lui est attachée : la formation technique aux « métiers de l'image et du son », visant tous les métiers de collaboration à la création et non seulement celui d'auteur-réalisateur, la valorisation de la télévision comme débouché pour les élèves, l'usage de caméras vidéo comme outils d'essai et d'apprentissage... La disparition rapide du département vidéo de La Fémis se fait néanmoins au profit d'une réaffirmation de l'attachement au cinéma et aux techniques argentiques. Cet épisode témoigne de hiérarchies symboliques et de tensions prégnantes entre les mondes du cinéma et de la télévision, et dessine une transition « en fondu enchaîné » entre l'IDHEC et La Fémis.

Abstract

The demise of the French national film school IDHEC and its merger with La Fémis, which was created in 1986 in its place, were accompanied by a renewed discourse on what higher education in film practice should entail, and an emphasis on technical training more specifically. In particular, the creation of a cross-disciplinary "video" department at the creation of La Fémis was part of a broader discursive framework aimed at distinguishing itself from IDHEC and the tradition of auteur cinema attached to it – stressing technical training, opening up to a wider spectrum of "image and sound professions", promoting television as an outlet for students, and the use of video cameras as learning tools... However, the rapid disappearance of the video department gave way to a reaffirmation of the school's attachment to cinema and analogue film techniques. This episode bears witness to symbolic hierarchies and tensions between the worlds of cinema and television in France at the time, and shows a less clear-cut transition from IDHEC to La Fémis

Mots-clés

cinéma, télévision, vidéo, enseignement, technique, métiers, politique culturelle, histoire, audiovisuel

Key-words

cinema, television, video, higher education, technique, film teaching, film professions, cultural policy, history, audiovisual



Arnaud WIDENDAËLE

Trois films électroniques pour repenser la transition numérique

Résumé

Cet article entend réinterroger l'idée de révolution numérique à partir de trois films électroniques réalisés selon des méthodes singulières pouvant évoquer les usages numériques actuels : *Parade* (Jacques Tati, 1974), *200 Motels* (Frank Zappa, Tony Palmer, 1971), *One from the Heart* (Francis Ford Coppola, 1982). Adoptant une perspective archéologique inspirée par Foucault, il s'agit ici de confronter les énoncés associés à ces expériences avec des commentaires ayant accompagné l'émergence du cinéma numérique, afin d'en évaluer la proximité, et ainsi réintroduire de la discontinuité dans la description historique.

Abstract

This article questions the idea of a digital revolution through the study of three electronic movies using unique methods which could evoke current digital uses : Parade (Jacques Tati, 1974), 200 Motels (Frank Zappa, Tony Palmer, 1971), One from the Heart (Francis Ford Coppola, 1982). By choosing an archaeological viewpoint inspired by Foucault, we compare the statements related to these experiences with comments that have accompanied the emergence of digital cinema, in order to assess their similarity and thus reintroduce discontinuity into historical description.

Mots-clés

archéologie, cinéma électronique, hybridité, prévisualisation

Key-words

archaeology, electronic cinema, hybridity, pre-visualization



Ariane PAPILLON

Le smartphone, caméra amateur des professionnels

Résumé

L'une des conséquences majeures de la « transition numérique » est la démocratisation de l'accès au geste de filmer, notamment par l'utilisation du smartphone. Pourquoi certains cinéastes ont-ils fait le choix d'utiliser cette caméra plutôt qu'une autre ? À partir d'une analyse des films *Tangerine* de Sean Baker (2015), *Détour* de Michel Gondry (2017), *Sapphire Crystal* de Virgil Vernier (2019) et *Selfie* d'Agostino Ferrente (2018), nous verrons qu'au-delà de contraintes budgétaires, le choix de filmer avec un smartphone relève d'un choix esthétique fort. Cet article explore les enjeux de cet usage cinématographique de la caméra de smartphone, en montrant à la fois comment il s'inscrit dans le mouvement général de la « révolution numérique » et comment il peut fonctionner comme un pas de côté par rapport à celui-ci.

Abstract

*One of the major consequences of the “digital transition” is the democratization of access to the act of filming, notably through the use of the smartphone. Why have certain filmmakers chosen to use this camera rather than another? From an analysis of the films *Tangerine* by Sean Baker (2015), *Détour* by Michel Gondry (2017), *Sapphire Crystal* by Virgil Vernier (2019) and *Selfie* by Agostino Ferrente (2018), we will see that beyond financial considerations, filming with a smartphone is a strong aesthetic choice. This article explores the stakes of this cinematographic use of the smartphone camera, showing both how it fits into the general movement of the “digital revolution” and how it can work as a step aside from it.*

Mots-clés

Smartphone, caméra de poche, caméra légère, esthétique amateur

Key-words

smartphone, pocket camera, amateur aesthetics, do-it-yourself



Éric THOUVENEL

*Tournant écosystémique et singularités partagées :
les laboratoires de cinéastes au prisme de la transition numérique*

Résumé

Les laboratoires cinématographiques partagés apparaissent à la fin des années 1960, pour permettre aux cinéastes expérimentaux de contrôler l'ensemble des paramètres techniques de fabrication des films, dans une perspective d'autonomie vis-à-vis de l'industrie cinématographique. Dans les années 1990 d'abord, puis plus largement dans les années 2010 en réaction à la transition numérique, ces espaces mutualisés se regroupent et développent un réseau international qui met l'accent sur la dimension collective du travail, sur le partage des ressources et des connaissances. À travers une série de « gestes mineurs » qui renvoient aux activités de cuisine, de bricolage ou de jardinage, ce n'est pas seulement un mouvement de résistance de l'argentine au numérique qui se développe dans ces laboratoires, mais aussi une conception différente de l'acte de création cinématographique, qui permet de tordre le cou à la mythologie du cinéaste expérimental comme figure isolée du collectif.

Abstract

The artists-run film laboratories are created in the end of the 1960's, to allow experimental filmmakers to control the whole range of technical parameters of the manufacture of films, in a perspective of autonomy vis-à-vis the film industry. In the 1990's first, then wider in the 2010's in reaction to the digital transition, these shared spaces regroup themselves and develop an international network which stresses the collective dimension of the work, the sharing of resources and knowledge. Through a series of "minor gestures" such as cooking, tinkering or gardening, it is not only a resistance of analogical to digital that expands in the laboratories, but also a different conception the cinematographic creation, which allows to contest the myth of the experimental filmmaker as a solitary artist, isolated from the collective.

Mots-clés

laboratoire, cuisiner, bricoler, jardiner

Key-words

laboratories, cooking, tinkering, gardening



Julie PERUCH

*Les relations des équipes image aux technologies visuelles numériques
dans le cinéma français*

Résumé

Les technologies visuelles numériques se sont insérées dans la composition du matériel de prise de vue des équipes image des projets de film de cinéma depuis le développement des premières caméras numériques utilisées dans le secteur. Elles prennent des formes diverses, s'inscrivent dans le marché de l'innovation technologique et entraînent une réorganisation de la composition des membres de l'équipe et du processus de fabrication de l'image. Leur préparation demande un important investissement de formation pour les techniciens et révèle des transformations des rapports de pouvoir et des pratiques visuelles professionnelles.

Abstract

Digital visual technologies have been part of the shooting equipment composition of the image teams of cinema film projects since the development of the first digital cameras used in the sector. They take various forms, are in permanent innovation and entail a reorganization of the composition of the team members and of the image making process. Their preparation requires an important investment in training for technicians and reveals transformations in power relationships and professional visual practices.

Mots-clés

technologies visuelles, regard professionnel, cinéma, professionnels de l'image

Key-words

visual technologies, professional vision, cinema, image professionals



Camille PIERRE

*Nettoyer les sons directs : geste technique et de création en postproduction sonore
dans le cinéma français contemporain*

Résumé

Cet article s'intéresse aux effets de la transition numérique sur le montage paroles. Nous analyserons plus particulièrement les liens qui existent entre les

possibilités offertes par le numérique et le geste technique et de création de « nettoyage » des pistes. Comment se maintient à travers ce geste, un standard, une attente esthétique, celle du son « propre » sans traces de la machine ?

Abstract

This article focuses on the effects the digital transition has had on direct sound editing. More specifically, I will analyze the links that exist between the possibilities offered by digital technology and the technical and creative gesture of “cleaning” the tracks. How is maintained a standard, an aesthetic expectation of a “clean” sound, a sound without traces of the machine?

Mots-clés

montage paroles, numérique, technique, création, esthétique

Key-words

dialogue editing, digital, technology, creation, aesthetics



Réjane HAMUS-VALLÉE et Caroline RENOARD

*Repenser la transition des trucages numériques :
méfiance et (re)connaissance des effets visuels en France (1982-2001)*

Résumé

Au début des années 1980, le milieu des effets visuels numériques en est à ses balbutiements : en dépit du « Plan recherche image » français, les premiers tests cinématographiques sur le territoire sont encore restreints et parfois peu réussis, à l'image des rares plans truqués numériques conçus par les pionniers à Hollywood. Pourtant, les outils s'implantent progressivement, au moment où de nouveaux métiers et de nouvelles structures organisent peu à peu la profession et sa place dans le milieu, parfois réticent, du cinéma français. Cet article s'intéressera donc à cette première transition, vue par la France, en croisant à la fois sa réception dans la presse et dans les ouvrages spécialisés dans le cinéma avec le ressenti des professionnels du cinéma directement impliqués dans cette époque.

Abstract

In the early 1980s, digital visual effects were still in their infancy: despite the French « Plan Recherche image », the first cinematographic tests in France were still limited and sometimes unsuccessful, like the rare VFX shots made by Hollywood pioneers. However, tools are gradually being introduced, at a time when new jobs and new structures were gradually organizing the profession and its place in the sometimes reluctant field of French cinema. This article will look at this first transition from a French perspective, examining how it was received in the press and in specialized film literature, and the feelings of film professionals directly involved in the era.

Mots-clés

effets spéciaux, effets visuels, infographie, images de synthèse, prise de vues réelles

Key-words

special effects, visual effects, computer graphics, CGI, live-action footage



Bérénice BONHOMME

Persepolis, entre papier et ordinateur

Résumé

Persepolis est un film d'animation réalisé par Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, qui est sorti en 2007, adapté de la bande dessinée du même nom de Marjane Satrapi. Nous nous pencherons sur le pipeline mixte qui est développé en préparation et sur la production de ce film, associant outils traditionnels et numériques, crayons et tablettes, table lumineuse et ordinateur.

Abstract

Persepolis is an animated feature film directed by Marjane Satrapi and Vincent Paronnaud, which was released in 2007, adapted from the comic book of the same name by Marjane Satrapi. We will focus on the composite pipeline that is being developed in preparation and production of this film, combining traditional and digital tools, pencil and graphic tablet, light table and computer.

Mots-clés

Persepolis, Trace, numérique, papier, animation

Key-words

Persepolis, *Inking*, *Digital*, *Paper*, *Animation*



Kira KITSOPANIDOU

*Innovation strategies of independent Parisian Cinemas
in the post-pandemic, platformized media environment*

Résumé

Après avoir décrit comment la pandémie de Covid-19 a accéléré et amplifié des tendances déjà en cours dans l'exploitation et dans la consommation de films, remettant en question l'expérience du cinéma « en tant que produit de pratiques spatiales historiquement spécifiques d'interaction sociale localisée » (Van de Vijver, 2019), ce chapitre se concentrera sur quelques-uns des résultats concrets des politiques publiques pendant la période Covid et post-Covid pour répondre aux défis majeurs de la numérisation et de la plateformes aux quels sont confrontés les exploitants de cinéma. L'analyse s'appuiera sur des exemples de la branche art et essai parisienne du marché de l'exploitation afin de discuter des nouvelles dynamiques d'engagement de l'attention et de redéfinition de l'expérience cinématographique, en particulier auprès du jeune public.

Abstract

After describing how the pandemics accelerated and amplified trends in film exhibition and consumption that were already underway challenging the experience of cinema “as a product of historically specific spatial practices of located social interaction” (Van de Vijver, 2019), this chapter will focus on some of the concrete results of the French public policies during the Covid and post-Covid era to address the major challenges of digitalization and platformization facing cinema owners. The analysis will draw examples from the Parisian art house branch of the exhibition marketplace in order to discuss new dynamics of audience engagement and cinematic experience, especially among younger audiences.

Mots-clés

pandémie, conquête des publics, expérience de la salle, innovation, politiques publiques

Key-words

pandemics, audience engagement, cinematic experience, innovation, public cultural policies



Claude FOREST

État des lieux du cinéma et transition numérique en Afrique

Résumé

La situation des 54 pays du continent africain s'avère très hétérogène. Les quatre pays qui accueillent des entreprises dans l'ensemble de la filière cinématographique ont su opérer la transition numérique de leur industrie, tandis que de nombreux freins interdisent un tel développement dans la majorité des autres, bien que d'autres, sautant l'étape de l'analogique, ont pu saisir cette opportunité au niveau de la production des images.

Abstract

The situation in the 54 countries on the African continent is highly heterogeneous. The four countries that are home to companies in the entire film industry have successfully made the digital transition, while the majority of the others are hindered in their development by several obstacles, although others have skipped the analog stage and seized this opportunity in image production.

Mots-clés

numérique, audiovisuel, retard francophone, hétérogène

Key-words

digital, audiovisual, francophone lag, heterogeneous

