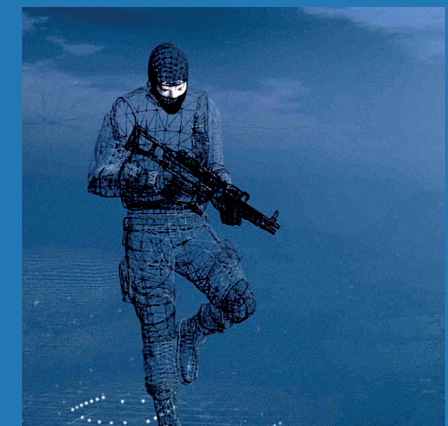


PROGRAMME DE COURTS MÉTRAGES DOCUMENTAIRES

LE VRAI DU FAUX #3

PISTES D'ANALYSE POUR INITIER UNE DISCUSSION AUTOUR DES FILMS AVEC
LES PUBLICS ET QUESTIONNER LES FRONTIÈRES DU RÉEL À L'ÉCRAN



Un programme clé en main à projeter, faire découvrir en atelier, ou proposer en prêt en DVD

Images en bibliothèques, en partenariat avec L'Agence du court métrage, propose aux médiathèques de son réseau trois programmes de courts métrages clé en main sur la thématique « Le Vrai du Faux ».

Ces programmes sont pensés pour être montrés à un public adolescent et adulte dans une optique d'éducation aux images. Ils visent à entraîner le regard du spectateur à démêler le documentaire de la fiction et à questionner les frontières du réel.

Les films du « Vrai du faux #3 », peuvent être projetés comme un programme (les quatre à la suite) ou séparément. Ce programme peut être utilisé par une diversité de structures culturelles, notamment à l'occasion du Mois du film documentaire.

Cette fiche pédagogique, à destination des programmeurs du programme, propose des pistes de réflexion à engager avec les publics autour des films *Kacey Mottet-Klein, naissance d'un acteur* d'Ursula Meier, *Le Rêve de Bailu* de Nicolas Boone, *Neighborhood* d'Alain Della Negra et Kaori Kinoshita et *Swatted* d'Ismaël Joffroy Chandoutis.

Modalités de diffusion des films :

Le tarif de diffusion est de **100€** HT par projection.

Le programme est disponible en DVD pour acquisition avec droits de prêt et consultation sur place attachés au support.

Contact pour les diffusions non commerciales :

Stéphane Kahn / s.kahn@agencecm.com / 01 44 69 26 63

Contact pour les cinémas :

Amélie Depardon / a.depardon@agencecm.com / 01 44 69 26 62

Illusion du réel et réalité de l'illusion

Ce programme propose quatre courts métrages ayant en commun d'explorer avec une certaine originalité la porosité du réel et de la fiction dans leur interaction permanente, que ce soit dans la forme des films et mais aussi au-delà, dans notre quotidien.

Avec *Kacey Mottet Klein*, Ursula Meier revient sur la naissance d'un jeune acteur à partir d'une variété de régimes d'images. Ici, c'est à la coexistence du réel et du fictionnel pour la personne-acteur qui est questionnée. Dans *Le Rêve de Bailu*, Nicolas Boone livre un film de commande sur une ville chinoise pour le moins surprenante, où le décor, apparemment factice, est pourtant bien réel. Le dispositif cinématographique s'expose en tant que tel, à travers le plan-séquence et la révélation de la mise en scène. En dévoilant ce second degré, le film invite à une prise de distance et c'est dans cet écart entre ce qui est montré et la manière de le représenter que se glisse la subjectivité du cinéaste et son discours critique sur la réalité d'une situation. Dans *Neighborhood*, Alain Della Negra et Kaori Kinoshita poursuivent leur travail sur les identités virtuelles, à travers des entretiens jouant sur les codes traditionnels du cinéma documentaire, où les personnes interviewées racontent la vie de leur avatar de Sims à la première personne, incarnant, par le récit, leur identité virtuelle dans la vie réelle. Ainsi, par un dispositif distancié et ironique le film invite à une véritable réflexion sur le caractère réel du virtuel. Enfin, *Swatted* d'Ismaël Joffroy-Chandoutis, s'intéresse à un canular faisant intervenir une équipe d'intervention d'urgence chez des personnes en train de jouer en ligne, dont l'arrestation est alors retranscrite en live. La retranscription en direct du jeu vidéo offre ainsi la possibilité d'une diffusion massive d'une arrestation bien réelle reposant sur le mensonge du canular.

À travers ces films documentaires, la fiction et la virtualité sont interrogées grâce au cinéma, qui agit comme un révélateur du réel.



KACEY MOTTET KLEIN, NAISSANCE D'UN ACTEUR

Ursula Meier, 2015, 14', Milos Films

Huit ans. Douze ans. Quinze ans. Un corps qui grandit devant la caméra, s'imprègne de sensations, d'émotions, se confronte à ses limites. Un corps qui au fil des années s'abandonne au personnage, transformant ce qui pouvait paraître un simple jeu (d'enfant) en un véritable travail d'acteur.

Mots clés :

CINÉMA

TOURNAGE

TRAVAIL

ADOLESCENCE

ENFANT

COMÉDIEN

PORTRAIT

RÉPÉTITION

Idées de questions à aborder avec le public après la séance :

- Quelles sont les différentes sources d'images utilisées dans le film ?
- Quelles sont les images qui relèvent de la fiction et du documentaire ? Comment les reconnaître ?
- Quelle est la part du réel dans le jeu de l'acteur ?

L'acteur et son personnage : la part documentaire des corps filmés

« Lorsque l'on me demande ce qu'est pour moi le cinéma ou plutôt où se situe mon désir de cinéma, je réponds sans hésiter : filmer des corps. Peut-être que ce n'est que ça le cinéma : des corps en mouvement. » Note d'intention d'Ursula Meier sur transmettrelecinema.com

Que signifie être acteur et incarner son personnage ? Quelle est la part de réel dans un personnage de fiction ? Quelle est la différence entre l'acteur qui prête son corps, sa voix et ses émotions, et le personnage de cinéma ? À travers le récit d'un tout jeune acteur, ce film questionne les frontières entre réel et fiction dans le jeu cinématographique. Kacey Mottet Klein explique qu'en tant qu'acteur il puise dans son vécu et entre dans la peau de son personnage, tout en sachant toujours qu'il joue un rôle de fiction. Le jeu d'acteur contient en lui à la fois une part documentaire (l'acteur) et une part fictionnelle (le personnage).



Archives, rushes, entretiens... La part documentaire des images et la multiplicité des sources

Dans ce film, Ursula Meier fait appel à des images issues de sources différentes : extraits de ses films de fiction dans lesquels Kacey Mottet-Klein joue (*L'Enfant d'en haut* en 2012, *Home* en 2008), rushes de ses films*, images d'archives (répétitions, tournages), et entretiens avec l'acteur. Les sources des archives sont identifiables grâce aux informations de caméra présentes dans le cadre. Le croisement de ces images aux statuts différents révèle la part fictionnelle et la part documentaire du cinéma. En effet, en insérant des extraits des films de fiction dans ce court métrage documentaire, la cinéaste transforme le statut de ces images en archives. Leur fonction n'est plus de plonger le spectateur dans le récit du film pour lequel elles ont été tournées mais de venir en exemple pour illustrer le propos de l'acteur interviewé. Elles viennent documenter le film. Les images de tournage et de répétitions dévoilent elles aussi la part documentaire du cinéma puisqu'elles contiennent en elles-mêmes des informations sur leur réalisation (choix de prises de vue, lieux de tournage, etc.).

* Un rush est une prise de vue audiovisuelle qui n'a pas encore été traitée (ou ne sera pas conservée) à l'étape de montage ou de post-production.



LE RÊVE DE BAILU

Nicolas Boone, 2013, 12'

Bailu, dans la province du Sichuan, a été détruit en 2008 par un tremblement de terre. Le gouvernement chinois a décidé de reconstruire un village français. Le film est une traversée du village, il croise ses habitants dans leurs activités. *Le Rêve de Bailu* est une commande. Le gouvernement est craint, il faut faire un film qui ne dérange pas, un film où les gens sont heureux, un film de propagande. Finalement, le film oscille entre les deux réalités, une fluidité artificielle et colorée, image qui convient aux officiels et une réalité plus crue, plus humaine.

Mots clés :

URBANISME

VILLAGE

TOURISME

ARCHITECTURE

TOURNAGE

CHINE

Idées de questions à aborder avec le public après la séance :

- Où a été tourné le film ? Et quels sont les indices contradictoires concernant la situation géographique ?

Pour porter l'attention sur l'importance de l'environnement sonore, vous pouvez poser cette question suite à une écoute du film sans projection de l'image, puis projeter le film.

- Quelles sont les particularités des choix de réalisation du cinéaste (en termes de montage, de prise de vue, de caméra) ?

- Selon vous, quel est le discours du film ?

Publicité ou documentaire ? La notion de point de vue

Le Rêve de Bailu est un film de commande. Le gouvernement chinois a demandé un film permettant la promotion de cette ville dans un but de tourisme. Nicolas Boone réussit à faire un court métrage de type "publicitaire" pour le gouvernement, mais au sous-texte crissant. Par les choix de réalisation, le cinéaste apporte une autre vision, un autre discours sur la ville qu'il filme. La présence du réalisateur et de son équipe de tournage au moyen du plan-séquence, du travelling arrière et de la présence au son de la direction d'acteur exacerbe l'artificialité du lieu. À travers ses choix de cadrages et de montage, le cinéaste assume un point de vue subjectif sur ce qu'il filme, il n'est pas neutre. Subjectivité et documentaire ne sont pas incompatibles. En assumant son point de vue, le film acquiert une authenticité beaucoup plus forte et perçoit une vérité sur ce qu'il filme, alors que le film publicitaire aura tendance à tordre la réalité.



Un décor de cinéma ?

Le décor de cinéma est le lieu dans lequel sont tournés les plans d'un film. S'ils sont majoritairement naturels dans le documentaire, c'est-à-dire préexistants au tournage, ils sont en fiction souvent modifiés ou construits pour s'adapter à la direction artistique du film. Bailu, la ville chinoise pourtant bien réelle filmée par Nicolas Boone, a quelque chose d'étrange et d'artificialiel. Des architectures de territoires français très différents (châteaux de la Loire, maisons alsaciennes, normandes...) cohabitent dans ce décor excessivement pittoresque. Des indices situent le film à la fois en Chine (visages des habitants, écritures dans les rues et paroles en langue chinoise, personnes pratiquant le tai-chi, musique traditionnelle...) et en France (habits des passants, costumes de mariés, calèche...). Cette ambiguïté géographique vient semer le doute chez le spectateur quant à la véracité et l'authenticité de l'endroit. La ville ressemble plutôt à un décor de cinéma dans lequel se déplacent les habitants avec une étonnante aisance.



La caméra au service du réel

La plupart du temps, un film est composé de plusieurs séquences (une action se situant dans un même espace-temps), elles-mêmes composées de plusieurs plans. *Le Rêve de Bailu* est composé d'un unique plan-séquence en travelling arrière continu. Le plan-séquence consiste en une unité d'action composée d'un unique plan en mouvement, au moyen d'une caméra portée ou d'un travelling. Le travelling est un déplacement de la caméra sur un rail lors de la prise de vue avant, arrière ou latérale. De façon générale, la fluidité de l'image apportée par le plan-séquence et le travelling permettent une plus grande immersion du spectateur dans l'action. Néanmoins, dans ce film, et contrairement à la plupart des fictions à grand budget qui utilisent cette technique, le mouvement de caméra est volontairement branlant, instable. L'instabilité du cadrage dénote avec les déplacements des habitants très maîtrisés, indiquant de façon subtile que le réel et l'authenticité se situent plus dans l'œil de la caméra que dans ce qu'elle filme. D'autre part, elle permet au spectateur de se rendre compte de la présence de l'équipe de tournage. Cette présence du filmeur apporte aussi un effet de réel. En décidant de ne pas cacher le dispositif filmique, le réalisateur fait preuve, encore une fois, d'authenticité et de véracité vis-à-vis du spectateur et se désolidarise de la ville qu'il filme, trop lisse et suspecte. L'absence de montage, de coupes entre les plans, est un gage d'authenticité : la caméra ne manipule pas le réel, elle ne ment pas, elle enregistre ce qui défile devant elle.

Mise en scène et direction d'acteur

Le Rêve de Bailu est une mise en scène : les personnages qui entrent et sortent dans le champ sont des acteurs. L'équipe de tournage les dirige à travers des ordres que l'on comprend être donnés par un porte-voix. La plupart du temps, les directions de mise en scène sont retirées lors du montage, afin que le spectateur puisse se plonger dans le film et oublier le tournage. Ici, ces acteurs semblent non-professionnels car ils regardent maladroitement la caméra. Alors que pour faire oublier le tournage aux spectateurs, les acteurs doivent jouer sans regarder l'objectif, le choix de Nicolas Boone est de conserver les directions d'acteur et les regards caméra. Cela permet d'appuyer sa présence et celle de son équipe, et donc l'effet documentaire. Encore une fois, il est signalé au spectateur que la vérité est du côté du cinéma et non pas du côté de ce qui est filmé. Cette inversion des rôles fait toute la force de ce documentaire déroutant.





NEIGHBORHOOD

Alain Della Negra & Kaori Kinoshita, 17', Capiricci Films

Des adeptes du jeu *Les Sims* racontent la vie de leur avatar. Au travers de récits à la première personne, les joueurs sèment la confusion entre le réel et le virtuel et proposent une représentation originale de leur double vie.

Mots clés :

RENCONTRE

VIRTUEL

MAISON

JEU VIDÉO

MENSONGE

SOCIABILITÉ

VOISINAGE

SOLITUDE

PORTRAIT

Idées de questions à aborder avec le public après la séance :

- Qu'est-ce qu'un avatar ?
- Quel procédé de mise en scène est utilisé par les cinéastes pour apporter une dimension documentaire au film ? Comment se crée le croisement entre fiction et réalité ?

À travers cette question, vous pouvez amener les spectateurs à réfléchir aux choix de réalisation et à questionner le statut de l'entretien filmé comme code de l'enquête filmée. Vous pouvez aussi échanger avec eux sur le décalage produit entre le crédit accordé à l'enquête par le biais de ces entretiens et le caractère étrange des propos tenus par les protagonistes qui se réfèrent à leur autofiction.

L'avatar, vivre l'expérience virtuelle

Un avatar virtuel est une représentation numérique d'un joueur qui apparaît à chacune de ses connexions. Il peut être choisi par défaut par le jeu, ou créé par l'utilisateur (comme dans le jeu *Les Sims*). Le joueur expérimente le jeu à travers son avatar. *Neighborhood* questionne les limites entre le joueur et l'avatar. Si les premiers récits sont réalistes (conflits avec un voisin, histoire d'amour), les derniers sont bien moins plausibles, voire violents (vol, meurtre). Le décalage s'immisce petit à petit dans les discours et rend compte des différents modes de jeu. *Neighborhood* permet aussi de mettre en valeur l'importance des expériences virtuelles. Les expériences fictionnelles sont des expériences, que l'on se permet de vivre en ayant conscience d'être dans une fiction. Le jeu vidéo, et tout particulièrement *Les Sims*, permet de jouer avec les interactions sociales, parfois comme un exutoire de la vie quotidienne.

La transformation du fictif en réel

Alain Della Negra et Kaori Kinoshita sont deux artistes et documentaristes qui questionnent dans leur filmographie les liens qu'entretiennent les individus avec leurs doubles virtuels ou avatars :

« Ce qui nous passionne c'est le phénomène complémentaire : la transformation du fictif en réel, travail, relations, argent, langage. Nous jouons alors sur les similitudes avec la réalité. D'avantage que le sensationnel, c'est le quotidien des simples résidents qui est passionnant. La façon dont un joueur récurrent raconte la vie de son avatar peut être très émouvante, et demande un réel effort d'imagination à celui qui l'écoute. Dans notre film, nous voulons montrer comment un événement, ayant pris place sur le réseau, peut avoir des conséquences dans la vie réelle. Comment ces deux vies se mélangent (l'argent, l'amour, le social) ? ».

Propos d'Alain Della Negra et Kaori Kinoshita au sujet de leur long métrage *The Cat, the Reverend and the Slave* (Capricci, 2009).

L'interview, un code de l'enquête filmée

Neighborhood est composé de plusieurs interviews de personnages en prise de vue réelle, qui racontent leur expérience de joueur à la première personne du singulier, s'identifiant à leur avatar. L'interview est une mise en scène principalement utilisée par les journalistes, mettant en relation un « intervieweur » qui pose des questions, à un « interviewé » qui y répond. Les dialogues sont ancrés sur des éléments vécus par les interviewés : avis ou témoignages. Alain Della Negra et Kaori Kinoshita mettent en scène quelques interviews dites « micro-trottoir » dans lesquelles les « interviewés » sont interrogés dans la rue, apportant un effet de spontanéité. L'usage de l'interview crédibilise les récits des personnages du film, et permet de rendre ténue la frontière entre la vie de l'interviewé et la vie de son avatar virtuel.





SWATTED

Ismaël Joffroy Chandoutis, 2018, 21', Le Fresnoy

Des joueurs en ligne racontent leurs difficultés à échapper au «swatting», un phénomène de cyber-harcèlement qui menace leur vie à chaque partie. Les événements prennent forme à travers des vidéos Youtube et des images vectorielles issues d'un jeu vidéo.

Mots clés :

VIOLENCE

VIRTUEL

HARCÈLEMENT

NOUVELLES TECHNOLOGIES

JEU VIDÉO

INTERNET

FAITS DIVERS

POLICE

Idées de questions à aborder avec le public après la séance :

- Comment est réalisé le film ? A partir de quelle technique ?

Cette question vous permet d'aborder les techniques du machinima.

- Selon vous, quel est le propos du film ?

Cette question ouverte permet d'échanger les avis sur le point de vue du film. Il ne s'agit pas tant ici de dénoncer une pratique que de questionner les interactions entre fiction et réalité.

Le swatting, du jeu à la réalité

Le *swatting* est un canular téléphonique, faisant croire à une équipe d'intervention d'urgence (le SWAT aux Etats-Unis) la nécessité d'intervenir chez un particulier. C'est une pratique qui touche principalement des streamers gaming, c'est-à-dire des joueurs de jeu vidéo qui retransmettent en direct leur écran tout en discutant avec des spectateurs en ligne sur des plateformes comme Twitch. Le *swatting* agit comme une vengeance envers le streamer, dont l'arrestation est retransmise en direct à son insu. Les victimes de *swatting* sont souvent des streamers célèbres, avec de grandes communautés. Le *swatting* rompt le contrat de distance tacite entre le streamer et le spectateur en créant un surgissement du réel et du physique dans l'espace virtuel.



La réalisation en machinima

Le machinima est une technique de production cinématographique utilisant des moteurs 3D (souvent des jeux vidéos). À la différence de l'animation 3D, le machinima est créé en temps réel. Afin de réaliser *Swatted*, Ismaël Joffroy Chandoutis a utilisé le moteur graphique du jeu vidéo *GTA V*, tout en modifiant les textures du jeu. *GTA V* est un jeu vidéo d'action-aventure, populaire sur les plateformes de streaming, dans lequel sont présentes des équipes de SWAT.

« Faire un film où l'action prend forme dans le flux d'internet, c'est s'ouvrir à tous les possibles de mise en scène. C'est l'avantage de pouvoir créer sans caméra et sans tournage. Le récit s'est donc construit directement au montage, à partir d'interviews et de vidéos trouvées sur le web. J'ai également utilisé un jeu vidéo pour générer un espace abstrait qui est à la fois un paysage mental et l'épicentre narratif du film. La partie animation a notamment été créée à partir d'un programme qui modifie l'affichage du jeu vidéo GTA V et que j'ai développé spécialement pour le film. » Ismaël Joffroy Chandoutis, interview pour Le Fresnoy (lefresnoy.net).

