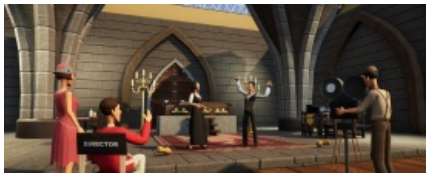
La fabrique cinématographique vue par le jeu vidéo



Présentation des interventions

9h50-10h30 | Jean-Baptiste Massuet – Université Rennes 2, Institut Universitaire de France

Lorelei and the Laser Eyes (Simogo, 2024) ou le refus de la représentation de la fabrique cinématographique par le jeu vidéo

Lorelei and the Laser Eyes est l'un de ces rares jeux à aborder frontalement le thème de la création cinématographique. Il le fait néanmoins d'une manière toute particulière, puisque nous serions bien en peine d'y trouver la moindre situation de tournage, simplement confrontés à un scénariste/réalisateur quelque peu mystérieux et inquiétant qui aurait tout aussi bien pu être un metteur en scène de théâtre. Pourtant, le récit
ne cesse de faire allusion au film qu'il cherche à tourner, sorte de projet impossible pour lequel il convie, à son manoir, la fameuse Lorelei, artiste que le jeu nous invite à incarner. Il s'agira, dans cette communication, de comprendre la manière dont le genre du *puzzle game* peut permettre d'interroger le mystère de la création artistique, notamment au prisme d'un refus de la représentation de la fabrique cinématographique. Celle-ci se trouve en effet appréhendée comme une mise en échec du projet du cinéaste, fondé sur une forme que le cinéma ne semble pouvoir atteindre. L'analyse que nous proposerons constituera ainsi une occasion pour s'interroger sur ce qui fait la spécificité artistique du jeu vidéo par rapport à ce cousin éloigné qu'est le cinéma, dont les enjeux de fabrique, bien que voisins sur certains aspects, s'avèrent au final bien différents.

10h40-11h20 | Alexis Blanchet – Université Sorbonne Nouvelle

La production cinématographique comme arrière-plan : décors, costumes et imaginaires monstrueux du tokusatsu dans Attack of the Friday Monsters ! A Tokyo Tale (Millennium Kitchen/Aquria, Nintendo 3DS, 2013)

Édité en 2013 sur Nintendo 3DS par Level-5, *Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale* est un jeu d'aventure produit par Kaz Ayabe, un game designer japonais connu pour sa série *Boku no Natsuyasumi* (Mes vacances d'été) traitant de la nostalgie et du monde de l'enfance. L'objet de la communication sera d'analyser la présence diffuse dans ce jeu vidéo des mondes de la production cinématographique et audiovisuelle par les traces, matérielles comme immatérielles, que laisse le tournage d'un film du genre tokusatsu – le genre japonais de la science-fiction qui court du *kaiju eiga* au super-héros en costume – dans l'environnement 1familier du personnage. Éléments de décors, costumes de monstre, jeux d'échelle, mystérieuses apparitions de monstres chaque vendredi sont autant d'éléments qui mêlent l'excitation de l'arrivée d'un tournage dans la petite ville de Setagaya, les rumeurs qui accompagnent cet événement et l'imaginaire de l'enfance.

11h40-12h20 | Bérénice Bonhomme – Université Bordeaux Montaigne, Institut Universitaire de France

Du jeu à l'outil : jouer, simuler, fabriquer. La représentation du cinéma par les jeux vidéo

Les jeux vidéo qui proposent de « faire du cinéma », comme *The Movies* (Lionhead Studios, 2005) ou encore *Steven Spielberg's Director's Chair* (Knowledge Adventure, 1996), s'inscrivent dans une logique de simulation. Ces jeux se concentrent largement sur la dimension industrielle et créative du cinéma : gérer un studio, choisir un réalisateur, diriger les acteurs, définir le style d'un film. En revanche, les métiers techniques – opérateurs lumière, machinistes, ingénieurs du son, costumiers, etc. – y apparaissent absents ou fortement sous-représentés. Ce déséquilibre met en évidence une hiérarchie implicite dans la manière dont le jeu vidéo conçoit et représente le travail cinématographique : valorisation des postes créatifs au détriment de la matérialité technique des tournages. Parallèlement, dans l'industrie du cinéma elle-même, les outils numériques issus du jeu vidéo, notamment les moteurs 3D en temps réel, se sont imposés dans les méthodes de prévisualisation et de production. Les casques de réalité virtuelle sont de plus en plus utilisés pour explorer les décors, placer la caméra ou anticiper les lumières, transformant la préparation d'un film en une sorte de jeu de simulation appliqué. Cette ludification du travail rapproche les pratiques professionnelles de la logique vidéoludique : travail en « mission », processus d'essais/erreurs, feedback immédiat, optimisation continue des choix de mise en scène. Ces nouveaux dispositifs transforment en profondeur la manière dont les techniciens du cinéma se représentent leur propre travail : non plus uniquement comme un ensemble de gestes techniques spécialisés, mais aussi comme un processus interactif, expérimental, parfois proche du « bac à sable » vidéoludique. Ainsi, du jeu vidéo qui représente le cinéma comme industrie créative, aux outils professionnels qui mobilisent les mécaniques du jeu pour organiser le travail, on observe un mouvement circulaire : fabriquer un film devient aussi « jouer » à le fabriquer.

14h20-15h | Jules Lasbleiz – Université Rennes 2

Immortality (Sam Barlow/Half Mermaid Productions, 2022) ou le montage médiatisé comme outil de starification

Développé par Sam Barlow et édité par le studio Half Mermaid Productions en 2022, *Immortality* est un jeu vidéo en FMV (Full Motion Video) dans lequel le joueur ou la joueuse est amené·e à entrer dans la peau d'un monteur ou d'une monteuse chargé·e de reconstituer le destin de la vedette mystérieusement disparue Marissa Marcel à partir de rushes issus de trois de ses longs métrages, de leurs *making-of* ou encore d'interviews télévisées de celle-ci. En plus de médiatiser une activité de montage ayant en fait toujours été au cœur de la mécanique des jeux en FMV, *Immortality* interroge également le caractère hautement voyeuriste de cette pratique, offrant un accès inédit au hors-cadre – c'est-à-dire à un « réel » (celui du 2tournage) auquel le spectateur ou la spectatrice n'a habituellement pas accès –, mais aussi à ce qui se trouve à l'interstice des images. Il est en outre intéressant de noter la façon dont cette exploration du texte et du paratexte des films à travers les séquences exposées rend peu à peu familière la figure de Marissa Marcel. La découverte progressive des séquences agit en effet ici comme un enrichissement presque automatique de l'image de l'actrice, participant dès lors à la construction de son aura. De la représentation du tournage à celle de la fabrication de la star, *Immortality* aborde ainsi de nombreuses problématiques inhérentes à l'étape du montage, que nous nous proposons d'analyser dans le cadre de cette communication.

15h20-16h50 | Table ronde animée par Jean-Baptiste Massuet et Jules Lasbleiz

En présence de Judith Beauvallet (journaliste cinéma chez *Écran Large* et créatrice de la chaîne YouTube « Demoiselles d'Horreur »), **Patrick Hellio** (chroniqueur dans le podcast « Silence On Joue ! » et auteur de l'ouvrage *L'Histoire du Point'n click : L'Épopée du Jeu d'Aventure Graphique*), **Julie Le Baron** (rédactrice en chef du magazine *Canard PC* et chroniqueuse dans le podcast « Silence On Joue ! ») et **Christophe Butelet** (journaliste pour *JV – Culture Jeu Vidéo*)

Le décor de jeu vidéo comme plateau de tournage imaginaire

Cette table ronde sera l'occasion de discuter avec des journalistes issu·es de la presse cinéma et/ou jeux vidéo de l'impression produite par certains jeux de

circuler dans un décor comme sur un plateau de film. Nous nous pencherons ainsi sur ce que cette circulation peut produire chez le joueur ou la joueuse en termes de rapport à la cinéphilie, mais aussi vis-à-vis de son propre rapport au cinéma (avec cette impression parfois laissée par un jeu vidéo d'être littéralement un acteur ou un cadreur sur le tournage d'un film). Nous ouvrirons plus largement la discussion à la question des jeux mettant en scène, dans leur récit, des caméras ou des appareils photo – amenant là aussi le joueur ou la joueuse sur le terrain du cadrage (et donc d'un autre rapport au cinéma intéressant à analyser). Il s'agira globalement de revenir, avec les différent·es intervenant·es, sur la manière dont on joue à ces jeux et dont ils sollicitent un rapport particulier à l'interactivité. Cette table ronde sera accompagnée de « moments joués » pour illustrer les propos intervenant·es.

19 décembre 2025