

BIENVENUE AU FESTIVAL DU FILM BIDOUILLÉ

LE 21 MAI 2012 ADRIEN CARPENTIER

Les festivals de Cannes et d'ailleurs célèbrent un cinéma organisé, codé. Mais des profondeurs du Net monte une autre façon de construire des fictions animées. Les "machinimas", contraction de machine, animation et cinéma. Avec les moteurs 3D des jeux vidéo pour héritage spirituel. Jimmy Wales, dans le rôle du gourou, annonce leur avènement sous peu.



Au mois d'avril dernier, lors d'une conférence tenue à Genève, le cofondateur de Wikipédia Jimmy Wales a prédit **la fin prochaine d'Hollywood**. Non pas à cause du piratage, mais parce que selon lui,



les outils collaboratifs pour raconter des histoires et réaliser des films vont faire à Hollywood ce que Wikipédia a fait à l'Encyclopedia Britannica.



À l'entendre, cette révolution serait en germe par l'entremise des **machinimas**, ces objets filmiques un poil immatures et sur lesquels Hollywood n'a pas encore beaucoup lorgné. Les machinimas, ce sont des films réalisés à l'aide d'un moteur 3D temps réel de jeu vidéo. Décors, personnages, caméra... les moteurs de jeux offrent en effet tous les outils de production pour raconter des histoires en vidéo, sans plateau ni acteurs.

GTA

La création amateur de films grâce aux outils 3D est une vieille histoire. Dans les années 1980, des hackers créent de petites séquences 3D à l'aide de moyens très réduits, et qu'on découvre en introduction à des programmes dont ils crackent la protection contre la copie. C'est la **scène demo**. Mais les vrais ancêtres des machinimas sont probablement les **speedruns**, ces vidéos **de parties de jeu vidéo terminées dans un temps record**. Un *speedrun* demande à son auteur des mois ou des années de persévérance pour gagner de précieuses secondes et disposer enfin d'une vidéo qui établisse un record. En effectuant des centaines de prises pour n'en garder qu'une seule qu'il montrera à son public, le *recordman* devient réalisateur, et le personnage qu'il dirige à l'écran, son acteur.

Disney Animation Studio sur Amiga et surtout le jeu **Stunt Island** proposent, dès le début des années 1990, de **mettre en scène et d'enregistrer des films dans un environnement virtuel**. Mais l'Histoire ne retiendra qu'une petite vidéo de 1996, basée sur le jeu **Quake**, comme le premier machinima à proprement parler. Intitulée "**Diary of a Camper**", ultra-courte, au script minimaliste et à peine compréhensible pour les non-gamers, c'est cependant la première fois qu'un simple enregistrement d'une partie de FPS (**First Person Shooter**) est détourné de son but original pour raconter une histoire. Comme pour les films muets, les dialogues sont affichés à l'écran grâce au détournement du chat intégré au jeu.

La pratique est vite imitée par la communauté des joueurs de FPS. L'arrivée de **Quake 2**, qui permet de changer la caméra sur une séquence déjà enregistrée, encourage encore un peu plus ces fanarts qu'on appelle encore des Quake Movies.

Le mot machinima, contraction de "machine", "animation" et "cinéma", ne remplacera Quake Movie qu'en 2000 lors de la création d'un **portail Internet dédié**. Jusqu'alors sous-culture de hardcore gamers, la pratique cesse d'être l'apanage des FPS, et les créations commencent à fleurir sur Internet. La série ultra-cinématographique des **Grand Theft Auto en 3D** apparue en 2001, avec son inspiration très hollywoodienne et ses immenses villes américaines virtualisées, constitue un terrain de jeu rêvé pour imiter le cinéma. De plus en plus de jeux se mettent à intégrer de véritables outils dédiés à la création de séquences, comme le très populaire **The Sims 2. The Movies**, sorti en 2005, a même pour but la gestion d'un studio de cinéma et la réalisation de petits films.

Cinéaste geek

Pourtant, le processus de production d'un machinima peut être bien éloigné de celui d'un film. Les machinéastes ont ainsi deux méthodes, suivant les possibilités offertes par le moteur du jeu et le but recherché :

- Ils peuvent créer un machinima "en temps réel". Dans ce cas, comme dans un film classique, il y a tournage. Des joueurs réels contrôlent chacun un personnage, qui sont autant d'acteurs. Ils peuvent enregistrer des dialogues pendant le tournage à l'aide des casques-micros qu'ils utilisent pour les parties multijoueurs, ou bien ceux-ci peuvent être ajoutés en post-production. Un autre joueur tient alors le rôle du caméraman. Le point de vue de son personnage est enregistré sur le disque dur et constituera le rush du film, pour être éventuellement monté plus tard.

Cette méthode collaborative s'apparente à la fois à un tournage de cinéma et à une partie de jeu vidéo, et laisse place à l'improvisation. Elle est par ailleurs **un excellent outil d'apprentissage** des métiers du cinéma puisqu'elle passe par les mêmes procédés que la production d'un film : écriture, direction d'acteurs, prise de vue, montage... Voici un exemple de machinima tourné en temps réel, issu d'une célèbre série :

- La création machinimatographique peut aussi s'affranchir d'un tournage pour être entièrement scriptée. Les personnages comme la caméra obéissent alors aux actions, aux changements de points de vue et aux trajets programmés dans un script informatique qui peut être le fruit d'une collaboration en ligne comme celle d'un seul machinéaste. Et grâce à ces scripts qui décrivent le film, il n'y a pas de rush : il suffit du moteur du jeu et du script pour lire la séquence. Donnant des résultats souvent plus aboutis et spécifique au machinima, cette méthode peut bien entendu être combinée au tournage en temps réel. **Voici un machinima scripté utilisant le moteur d'Unreal Tournament.**

Bientôt des machinimas dans les salles obscures ?

Il n'en fallait pas plus pour que des artistes contemporains s'emparent de cette **nouvelle forme de création**, à l'instar de l'américain **Eddo Stern**. En France, on peut citer **Frederic Nakache, Benjamin Nuel** ou encore Alex Chan, avec ses machinimas "**French Democracy**" et "World of Electors", respectivement sortis à l'occasion des émeutes de banlieue de 2005 et de l'élection présidentielle de 2007. Tous ont sans aucun doute contribué à faire du machinima un moyen d'expression plus complet.

Les meilleures oeuvres amateurs sont récompensées dans des festivals selon des catégories très proches de celles du cinéma : meilleure réalisation, meilleure bande son et même... meilleur rôle ! C'est l'**Academy of Machinima Art and Science**, créée en 2002 aux États-Unis, qui organise le tout premier **festival de machinimas**. D'abord éclipsé par les conférences sur **le jeu vidéo qui** les héberge, il essaime finalement d'**autres festivals** comme le **Machinima Expo**.

Pour l'heure, l'industrie du cinéma semble n'avoir jeté qu'un oeil timide vers la scène machinima. Steven Spielberg a bien utilisé le **moteur du jeu Unreal Tournament** pour préparer le tournage de son film I.A.. On a vu, ça et là, des machinimas issus de **Second Life** dans des téléfilms. Les plans aériens de Los Angeles dans **Collateral** (2004) semblent clairement inspirés par les vues omnipotentes des machinimas de GTA, et la séquence en vue FPS de **Kick Ass** (2010) en est un hommage encore plus évident. Mais la plus célèbre utilisation d'un machinima par l'industrie hollywoodienne n'est sans doute que celle de l'**épisode mythique de South Park consacré à World of Warcraft**. Car si la scène machinima est de plus en plus poreuse aux autres arts, elle ne reste encore aujourd'hui qu'un prolongement du jeu vidéo. Pour peu de temps encore.

illustration capture d'écran par **Laurence Simon (CC-by)**

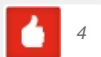
MARTIN DÉPLANQUE

le 21 mai 2012 - 11:34 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Cet article me fait tellement plaisir en cette matiné de grisaille :)

VOUS AIMEZ



4

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

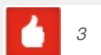
YA54

le 21 mai 2012 - 19:15 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Merci pour cette article, je tiens a signaler un film entier(1h 30) réalisé avec le moteur de gta IV. http://www.youtube.com/watch?v=Piu8__SBYIo

VOUS AIMEZ



3

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

1 ping

Bienvenu au festival du film bidouillé « SAM7BLOG le 28 mai 2012 - 23:25

[...] >>> *Source & Suite sur : <http://owni.fr/2012/05/21/bienvenue-au-festival-du-film-bidouille/> [...]*