

éclairages

N°16

[Automne/Hiver
2021-2022]

DES MONDES IMAGINAIRES AUX UNIVERS VIRTUELS

Un artiste à l'œuvre : Aurélien Morinière



ÉDITO

Longtemps discrédités et considérés comme « populaires », les genres de l'imaginaire ont acquis aujourd'hui une nouvelle notoriété qui se mesure notamment à leur succès public et au foisonnement des créations. Cet intérêt grandissant relève peut-être de la dimension *subversive* de cette littérature – pour reprendre le terme employé par l'écrivain Patrick K. Dewdney dans ces pages – et de sa capacité à décrire et à interroger des problématiques actuelles par le biais du divertissement. L'anthropologue Louis-Vincent Thomas affirmait ainsi que la science-fiction « pourrait bien être la sociologie imaginaire de notre présent¹ ».

Cependant, la science-fiction n'est qu'un domaine de ce que recouvrent les expressions « littérature de l'imaginaire » et « cinéma de genre ». Il nous est donc apparu important, pour ouvrir le dossier de ce numéro consacré aux mondes imaginaires et à leur déploiement dans des univers virtuels, de revenir sur ces dénominations un peu galvaudées que nous employons aujourd'hui sans toujours savoir précisément ce qu'elles englobent.

Les chercheurs Natacha Vas-Deyres et Quentin Mazel reviennent ainsi sur l'histoire et sur les caractéristiques de ces genres qui, notamment pour le cinéma, présentent des spécificités nationales liées entre autres à des questions économiques. Leurs analyses et le petit abécédaire proposé par le libraire Léo Noël permettront de mieux se repérer dans les méandres de ces univers parfois tentaculaires, mais qui se développent selon des logiques souvent très construites et codifiées.

C'est ce que nous révèlent les auteurs interrogés en nous expliquant la manière dont ils construisent leur(s) mondes(s) imaginaire(s). Si les méthodes, les techniques, les objectifs varient d'un auteur ou d'un genre à l'autre, il existe malgré tout un point commun à toutes ces créations : le rapport distancié ou imaginé qu'elles instaurent avec le réel. Le quotidien comme point d'ancrage à partir duquel on peut déformer le réel est aussi la position que défend Aurélien Morinière, l'artiste invité de ce 16^e numéro d'*Éclairages*, qui transforme avec un talent « effroyable » les paysages limousins.

Ces univers imaginaires foisonnants se prêtent de manière évidente aux adaptations sur de nouveaux supports technologiques, multipliant ainsi les formes narratives d'une même histoire. Pour ce faire, de nouvelles collaborations professionnelles se créent, riches d'échanges et alliant diverses compétences complémentaires. De la bande dessinée à l'animation, du jeu vidéo à la réalité augmentée, du spectacle visuel à la « smartfiction », ces créations collectives laissent aussi une place de plus en plus importante au spectateur qui devient alors acteur dans le déploiement numérique de ces œuvres. La prise en compte de la réception dans la conception même de ces créations nous prouve que ces nouvelles technologies ne sont pas de simples artifices, comme nous l'explique l'autrice Isabelle Andreani, mais plutôt « le support d'écritures émergentes ».

Et si le lecteur/spectateur/joueur se sent impliqué dès la phase de conception d'une œuvre, cela crée aussi un sentiment d'appartenance à une communauté d'initiés qui sait décrypter les codes des univers qu'on lui propose. Aussi, les producteurs, éditeurs et diffuseurs ont bien perçu la force de ce public et l'engouement que peuvent générer ces créations. Plusieurs initiatives professionnelles ont ainsi récemment vu le jour dans notre région, comme la création du nouveau festival Hypermondes consacré aux mondes de l'imaginaire ou encore le lancement de la collection « Castor Fantasy » aux éditions Le Castor astral.

Nous voyons ainsi émerger depuis quelques années déjà dans notre paysage national – dont la Nouvelle-Aquitaine est un bel exemple – une création de genre d'une grande exigence, à l'identité affirmée, et qui trouve peu à peu sa place à côté des blockbusters américains ou des séries littéraires de fantasy anglophones...

Patrick Volpilhac
Directeur général d'ALCA

1. Louis-Vincent Thomas, *Fantômes au quotidien*, éditions Librairie des Méridiens, coll. « Sociologie au quotidien », 1984, p. 263.



éclairages

N° 16 - [Automne/Hiver 2021-2022]

Illustration de couverture,
pages 11, 13 et portfolio :
Aurélien Morinière

Éclairages est la publication
semestrielle d'ALCA, Agence
livre, cinéma et audiovisuel en
Nouvelle-Aquitaine, association
Loi 1901.

Directeurs de la publication :
Bruno Bouteux
Patrick Volpilhac
Coordination éditoriale :
Marie-Pierre Quintard
Comité de rédaction :
L'équipe d'ALCA

Ont contribué à ce numéro :
Nathalie André
Gilles Barros
Lucie Braud
Jean-Sébastien Chauvin

Bénédicte Coudière
Christophe Dabitch
Emma Deleva
Ingrid Florin Muller
Romuald Giulivo
Emmanuelle Huot-Marchand
Hélène Labussière
Pierre Laurent-Lemur
Emmanuelle Lavoix
Margaux Maillard
Chloé Marot
Quentin Mazel
Léo Noël

Pascale Pontoreau
Laurent Queyssi
Nicolas Rinaldi
Natacha Vas-Deyres

La rédaction remercie toutes les personnes qui
ont accepté d'être interviewées pour la réalisation
de ce numéro ainsi que Ludvine Bonnet pour ses
recherches documentaires.

Conception graphique :
Dan Maurin / www.dandan.fr

Pour écrire à la rédaction :
marie-pierre.quintard@alca-nouvelle-aquitaine.fr

Diffusion : ALCA
Imprimeur : Korus
www.korus-imprimerie.fr
ISSN : 2273-8851
Dépôt légal : novembre 2021

ALCA
AGENCE LIVRE
CINÉMA & AUDIOVISUEL
EN NOUVELLE-AQUITAINE



ALCA

Site de Bordeaux :
MÉCA – 5, parvis Corto-Maltese
CS 81993
33088 Bordeaux Cedex

Site de Limoges :
24, rue Donzelot
87000 Limoges

Site de Poitiers :
62, rue Jean-Jaurès
86000 Poitiers

Site d'Angoulême :
Maison alsacienne – 2, rue de la Charente
16000 Angoulême

Tél. +33 (0)5 47 50 10 00 – alca@alca-nouvelle-aquitaine.fr – www.alca-nouvelle-aquitaine.fr

sommaire

02 Événements

- Sister Productions, dix ans de création et de fidélité aux auteurs
- *In-Fux* : saison 2
- Un nouveau camion-librairie en Corrèze

03 Actualités d'ALCA

- Un regard multimédia sur les professionnels néo-aquitains
- Écritures plurielles, écritures nouvelles
- ALCA lance plusieurs études Livre et Cinéma

04 Actualités d'ALCA/Patrimoine

- Haut les courts ! : prix jeunesse du court métrage en Nouvelle-Aquitaine
- *D'ici, ça ne paraît pas si loin* : être ici, ça veut dire quoi ?

05 Infos éco/juridiques

Tisser un réseau solide entre éditeurs et producteurs audiovisuels

Par Emma Deleva

07 Dispositifs publics

Cultures Connectées, un appel à projets pour les créations et médiations numériques

Par Nicolas Rinaldi

08 Par-delà les frontières

Full Circle Lab Nouvelle-Aquitaine, une fenêtre vers l'international

Par Emma Deleva

09 Un nouveau regard

L'incubateur de l'édition : pour les éditeurs en herbe

Par Margaux Maillard

10 Transversalité

Les Écoutes, fictions sonores en plein air

Par Emmanuelle Huot-Marchand

DOSSIER :

DES MONDES IMAGINAIRES AUX UNIVERS VIRTUELS

Paroles d'invités

12 Quand les littératures de l'imaginaire s'écrivent au pluriel

Par **Natacha Vas-Deyres**, enseignante et chercheuse à l'université Bordeaux Montaigne, présidente du festival Hypermondes

14 Un cinéma de genre français

Par **Quentin Mazel**, enseignant et doctorant à l'université Sorbonne Nouvelle (Ircav)

16 Définition et petit abécédaire des littératures de l'imaginaire

Par **Léo Noël**, gérant de la librairie La Zone du dehors

La fabrique des mondes imaginaires

17 La fantasy : « une extension moderne du mythe »

Patrick K. Dewdney, auteur

Par Romuald Giulivo

19 Dans les coulisses de fabrication de *Mars Express*

Jérémy Périn et Laurent Sarfati, réalisateur ; scénariste

Par Ingrid Florin Muller



Une découverte étrange, *Mars Express* - © Everybody on Deck - Mikael Robert

22 Missions : une série de SF « à la française »

Ami Cohen, Henri Debeurme et Julien Lacombe, scénariste ; scénariste et producteur ; scénariste et réalisateur

Par Jean-Sébastien Chauvin

24 Un artiste à l'œuvre :

Aurélien Morinière

Aurélien Morinière, distordre le réel pour stimuler l'imaginaire

Par Héliane Labussière

Conception interactive et réception communautaire

28 Bac à sable : jouons notre vie !

Charlotte Cherici et Lucas Azémar, réalisateurs

Par Bénédicte Coudière



Moderateurs sur un toit de la ville, *Bac à Sable*, 2021 - © Lucas Azémar et Charlotte Cherici

30 Le jardin partagé de Célia Flaux

Célia Flaux, autrice

Par Nathalie André

Adaptation/créations trans- et cross-média

32 Voro : changer de cible

Catherine Estèves, Ghislaine Pujol et Yannick Zanchetta, productrice ; scénariste ; réalisateur

Par Laurent Queyssi

34 Shangri-La, de la bande dessinée au plateau de théâtre, un voyage transmédia

Aymeric Castaing, Christelle Derré, Martin Rossi, Manon Picard, président d'Umanimation ; metteuse en scène et artiste transmédia ; artiste-développeur et concepteur numérique ; chargée d'étude (collectif OrNOrmes et Poulp)

Par Emmanuelle Lavoix

36 Écriture cross-média : quand la fiction s'approprie la VR

Isabelle Andreani, autrice

Par Pascale Pontoreau

38 L'animation gagnée par les moteurs de jeux vidéo

Jean-François Szlapka, cofondateur de Solidanim

Par Christophe Dabitch



Image extraite du teaser du court métrage Schirkos, de Ishaan Shukla, production Sharad Varma, 2016 - © Ishaan Shukla

Produire, diffuser et transmettre les créations de l'imaginaire

39 Le Castor astral fait des petits

Frédérique Paty et Marc Torralba, DG déléguée d'Elixer ; cofondateur du Castor astral

Par Chloé Marot

40 « Essayer de renouveler le film de genre français depuis Bordeaux »

Thierry Lounas, producteur, fondateur de Capricci

Par Pierre Laurent-Lemur

42 Hypermondes : une première édition réussie

Natacha Vas-Deyres, présidente et fondatrice du festival Hypermondes

Par Bénédicte Coudière

43 Quatre dimensions éditoriales en littérature de l'imaginaire

L'Arbre vengeur - Les Moutons électriques - Plume blanche - Le Visage vert

Par Lucie Braud

46 Éducation aux images et jeu vidéo : ouvrir le champ des possibles

Virginie Mespoulet, Damien Virgitti, Olivier Gouéry et Valérie Mocydlarz, responsable du Pôle régional d'EAI de N-A ; coordinateur Passeurs d'image ; responsable et médiatrice cinéma

Par Gilles Barros

Pixel Play, un projet d'éducation aux images autour du jeu vidéo

Par Gilles Barros

47 Publications d'ALCA

Imagi'na, le nouveau site dédié à l'éducation aux images en Nouvelle-Aquitaine

ALCA et le SLF militent pour le prix unique du livre

Retrouvez l'intégralité de la revue sur prologue-alca.fr

prologue
l'e-media d'ALCA

Événements

Sister Productions, dix ans de création et de fidélité aux auteurs

La société bordelaise Sister Productions, fondée en 2011 par Julie Paratian, a célébré son dixième anniversaire, auréolée du succès de *Si le vent tombe* de Nora Martirosyan. Le long métrage de fiction, en sélection officielle et dans celle de l'Acid à Cannes cette année, a été aussi choisi pour représenter l'Arménie aux Oscars 2021 dans la compétition du meilleur film international. Installée dans le milieu du documentaire et désormais également du cinéma de fiction, Sister Productions a toujours témoigné d'une grande fidélité aux auteurs : Florence Lazar (*Kamen – Les Pierres, Tu crois que la terre est chose morte*), Antoine Boutet (*Sud Eau Nord déplacer, Ici Brazza*) ou Thomas Lacoste (*Notre monde, Pays basque et liberté*) comptent parmi les « piliers » de Sister. De jeunes réalisatrices et réalisateurs, comme Maylis Dartigue (*Sri Landaise*), Justine Harbonnier (*Caiti Blues*), Sarah Guillemet et Leïla Porcher (*Je n'ai plus peur de la nuit*), Johanna Caraire (*Sardines*) ou encore Claire Maugendre et Sébastien Jounel (*Les Murs et le ciel*), ont également rejoint la maison de production au fil des ans.

À lire sur prologue-alca.fr : « Sister Productions : dix ans et des rêves », par Christophe Dabitch, octobre 2021



Julie Paratian lors de l'ouverture de Cinéma du réel en 2018 – © Dao Bacon, Cinéma du réel

In-Flux : saison 2

Produit par la société périgourdine Novanima et conçu par l'autrice Annabelle Basurko, en lien avec les réalisateurs Giulio Boato, Alex García de Bikuna et Miguel García Iraburu, le magazine *In-Flux* propose une nouvelle déambulation immersive au cœur de la création artistique à travers le vaste territoire de l'Eurorégion, composé de la Nouvelle-Aquitaine, de l'Euskadi et de la Navarre.

Avec six nouveaux épisodes de vingt-six minutes que diffusent France 3 NoA et Kanaldude, la saison 2 de ce magazine part à



In-Flux saison 2, épisode 4, Brama – © Novanima

la rencontre de vingt-quatre talents locaux et internationaux venant faire éclore leurs projets et expérimenter de nouvelles collaborations dans les multiples lieux de résidence et de création qu'offre l'Eurorégion. Une diversité de regards d'auteurs, de langues (le magazine est sous-titré), de disciplines, de genres et de générations.

À lire sur prologue-alca.fr : « *In-Flux*, sur les chemins de la création dans l'Eurorégion », par Benoît Hermet, novembre 2021

Un nouveau camion-librairie en Corrèze

À compter de mi-novembre 2021, la librairie-tartinerie La Petite Marchande d'histoires, implantée à Uzerche (19) depuis 2010, se déclinera en version mobile dans une quinzaine de villages de sa communauté de communes. C'est la seule librairie indépendante dans un rayon de 25 km ; cette activité itinérante complémentaire permettra donc à La Petite Marchande de toucher une nouvelle clientèle. Elle sera présente dans les bourgs environnants – les jours de marché notamment –, mais pas seulement, pour faciliter l'accès aux livres aux personnes n'ayant pas la possibilité de se déplacer. Ce projet a nécessité l'acquisition d'un véhicule électrique, de matériel informatique et la création d'un nouvel emploi à temps partiel dans cette Scop qui compte déjà deux salariées associées.

Le projet a bénéficié du soutien de la Région Nouvelle-Aquitaine, de l'État-Drac Nouvelle-Aquitaine et de la Communauté de communes du Pays d'Uzerche.

Un financement participatif est également proposé à l'adresse suivante : jadopteunprojet.com

Actualités d'ALCA

Un regard multimédia sur les professionnels néo-aquitains

Prologue, la revue en ligne d'ALCA, propose depuis 2020 de nouveaux formats écrits, audio et vidéo pour valoriser l'actualité des professionnels du livre et du cinéma. Le programme de contenus s'est récemment étoffé avec la publication d'entretiens réalisés avec les autrices et les auteurs accueillis en résidence dans le cadre des dispositifs Résidences en territoire et d'aide à la création en résidence.

Plusieurs séries de podcasts sont également disponibles : *En bibliothèque*, pour s'immerger dans les troisièmes lieux de Nouvelle-Aquitaine – les premiers épisodes sont consacrés au MAAT d'Arcachon (33), au Polyèdre de Bazas (33) et à la Forge de Saint-Sulpice-le-Dunois (23) – ; *Éducation en salle*, pour découvrir les cinémas de la région accueillant des publics scolaires, et bientôt deux nouvelles émissions sur les séries audiovisuelles et les auteurs néo-aquitains.

Des contenus à découvrir sur prologue-alca.fr



Médiathèque La Forge à Saint-Sulpice-le-Dunois, Creuse – © Théo Rulin

Écritures plurielles, écritures nouvelles

Une proposition innovante et inédite a vu le jour en 2020 : le réseau Écritures plurielles, écritures nouvelles. Pour répondre aux différents besoins exprimés par les auteurs lors des concertations de 2017 – notamment celui de rompre l'isolement de l'écriture, le désir d'échanger sur un texte en cours ou encore la nécessité de disposer ponctuellement d'une salle ou d'outils informatiques – ALCA a coordonné la mise en réseau d'une trentaine de tiers-lieux ou de librairies indépendantes sur tout le territoire néo-aquitain. Les membres de ce réseau peuvent mettre à disposition des salles, du matériel, et sont présents

pour répondre aux interrogations de territoires, mettre en relation auteurs et acteurs sur place, etc.

Tous les auteurs vivant dans la région, ayant publié au moins un livre à compte d'éditeur (papier et/ou numérique), bénéficiant d'un contrat à compte d'éditeur ou d'une lettre d'engagement pour un projet de création littéraire en cours sont concernés par cette proposition.

Pour s'inscrire au dispositif, il suffit de contacter l'une des interlocutrices du pôle Création et vie littéraire d'ALCA. Le coût de location des lieux identifiés dans le réseau est pris en charge par ALCA, dans la limite de 100 € par auteur.

Plus d'informations sur alca-nouvelle-aquitaine.fr



ALCA lance plusieurs études Livre et Cinéma

À la suite de la fusion des Régions, une étude approfondie des filières Cinéma, Audiovisuel et Livre s'impose. Compte tenu de sa taille, de la présence d'un écosystème très développé et de nombreux talents, la Nouvelle-Aquitaine a un poids important dans ces filières. C'est pourquoi ALCA lance plusieurs études afin de réaliser un état des lieux à la fois quantitatif et qualitatif sur l'ensemble des chaînes du livre et du cinéma.

Ainsi, pour le Livre, quatre études distinctes concernant les auteurs et autrices, les manifestations littéraires, l'économie du livre et les opportunités de développement écoresponsable entre éditeurs et imprimeurs sont menées.

Pour le Cinéma, deux études sont programmées et sont lancées cet automne à la suite d'une concertation avec les professionnels de la région : un état des lieux comprenant trois volets (le référencement des entreprises, l'emploi et l'analyse du secteur) et une étude qualitative pour éclairer plus précisément le contexte régional, de la création à la production.

Actualités d'ALCA

Haut les courts ! : prix jeunesse du court métrage en Nouvelle-Aquitaine

ALCA vient de lancer un nouveau prix du court métrage destiné aux lycéens et jeunes en formation des établissements scolaires (professionnels, techniques ou généraux) de Nouvelle-Aquitaine.

Celui-ci reposera chaque année sur un programme de quatre ou cinq courts métrages soutenus par la Région, choisis par un comité de professionnels du cinéma et de l'éducation. Le réalisateur lauréat, dont le film aura obtenu le plus de voix, se verra attribuer une dotation financière.

Ce prix vise à faciliter la rencontre entre les jeunes, les œuvres et les professionnels au sein des salles de cinéma et autour du genre du court métrage, dont la diversité de la création et des tournages est foisonnante en Nouvelle-Aquitaine. L'objectif est aussi d'inciter les lycéens à énoncer et à défendre une pensée critique, un avis ou une envie.

Retrouvez toutes les informations sur la sélection 2021-2022, la procédure d'inscription, le déroulement et l'accompagnement pédagogique sur alca-nouvelle-aquitaine.fr



© Lucille Placin

Patrimoine



Exposition *D'ici, ça ne paraît pas si loin* au Buisson-de-Cadoux, Dordogne, juin 2020 – © LesAssociés

D'ici, ça ne paraît pas si loin : être ici, ça veut dire quoi ?

Que signifie désormais être Néo-Aquitain ? Quel est le lien « régional » entre un Basque, un Creusois et un Charentais ? Alexandre Dupeyron, Élie Monferrier, Olivier Panier des Touches, Joël Peyrou et Sébastien Sindeu, alors tous membres du collectif de photographes LesAssociés, se sont mobilisés de 2015 à 2019 pour apporter des réponses créatives à ces interrogations.

Pendant quatre années, ils ont arpenté la Nouvelle-Aquitaine en recueillant des témoignages et des ambiances, interrogeant le rapport au monde, à l'autre et à soi. Ensemble ensuite, ils ont mené des temps de résidence dans quatre villes situées dans quatre départements différents : La Coquille (24), Fumel (47), La Rochelle (17) et Pau-Mourenx (64). Ils se sont enfin immergés dans les cinq milieux géographiques caractéristiques de la région à la recherche d'imaginaires et de légendes : la forêt en Creuse, le fleuve Dordogne entre Bort-les-Organes et le bec d'Ambès, le littoral à Contis, le massif pyrénéen en Haute-Soule et le marais poitevin dans les Deux-Sèvres.

De ce travail immense, quatre objets ont vu le jour. Un livre, *D'ici, ça ne paraît pas si loin* et un film photographique sont nés en 2020, puis deux rendez-vous publics : une exposition itinérante, composée de photographies prises au cours des pérégrinations des cinq photographes dans les milieux géographiques remarquables de la Nouvelle-Aquitaine, et une scénographie mobile visible dans l'espace public qui symbolise de manière schématique les contours et la topographie de la Nouvelle-Aquitaine.

La commune de Samazan (47) accueille jusqu'au 15 janvier 2022 l'exposition en intérieur, et celle de Montpouillan (à 5 km), la scénographie mobile. En avril et mai 2022, c'est à La Villa Pérochon, à Niort (79), que les deux volets, exposition et installation, seront présentés.

À lire sur prologue-alca.fr : « *D'ici, ça ne paraît pas si loin*, un projet polymorphe sur le sentiment d'appartenance », par Aline Chambras, octobre 2021

Tisser un réseau solide entre éditeurs et producteurs audiovisuels

Par Emma Deleva

Née il y a plus de soixante ans, la Société civile des éditeurs de langue française (Scelf), présidée depuis 2017 par Gilles Haéri (directeur général des éditions Albin Michel) et dirigée par Nathalie Piaskowski, réunit près de trois cents éditeurs d'horizons divers, proposant tout genre narratif : saga, comédie, en passant par le polar, le documentaire ou encore la biographie. Cette large palette est portée par l'immense richesse du marché du livre hexagonal, tant en bande dessinée qu'en roman, enquête documentaire ou témoignage... Outre la perception et la répartition à ses adhérents des droits d'auteur issus de l'adaptation des œuvres audiovisuelles, théâtrales et radiophoniques, la Scelf est là pour aiguiller ses membres dans le dédale complexe de l'adaptation audiovisuelle.

Preuve que cette étape est décisive pour les auteurs et les éditeurs, l'adaptation audiovisuelle, dans le Code de la propriété intellectuelle, a droit à son propre alinéa précisant que celle-ci fait l'objet d'« un contrat écrit sur un document distinct du contrat relatif à l'édition proprement dite de l'œuvre imprimée¹ ». S'il n'est pas obligé, l'auteur confie généralement le soin à son éditeur, par contrat, de négocier la cession des droits d'adaptation audiovisuelle de son livre, de sa pièce de théâtre, etc., tout en conservant toujours son droit moral. L'étendue des droits cédés, la durée de la cession, les lieux ainsi que les modalités d'exploitation de l'œuvre adaptée doivent être spécifiés au contrat de cession. Ce dernier doit également prévoir la rémunération de l'auteur, calculée d'une part sur le prix de cession négocié par l'éditeur avec un producteur et, d'autre part, proportionnellement aux recettes d'exploitation de l'ouvrage adapté.

À l'heure de la multiplication des canaux de diffusion, entre télévision « classique », cinéma et plateformes numériques, ces cessions de droit sont de plus en plus complexes et font d'ailleurs l'objet de formations proposées régulièrement par la Scelf aux éditeurs. « Chaque projet est unique et la négociation de ses droits aussi », souligne Nathalie Piaskowski. Le but de ces formations est de donner les clés juridiques et de préparer les éditeurs, notamment locaux, aux négociations avec les producteurs, tout en leur présentant les rendez-vous que la Société civile organise au fil de l'année. Certaines maisons d'édition ont désormais un département ou des personnes dédiés à ces questions, car ces deux mondes se sont de tout temps côtoyés. La professionnalisation au sein des maisons d'édition reflète juste la hausse de l'appétence des producteurs audiovisuels, un engouement porté par la déclinaison importante des canaux de diffusion. « Le cœur de l'activité de la Scelf est de

faire le lien entre les grandes sociétés d'auteurs (SACD, Scam, Sacem, etc.), qui perçoivent des droits en son nom, et les éditeurs de langue française qu'elle représente en vue de leur redistribuer ces rémunérations », détaille Nathalie Piaskowski. Parallèlement, la Société civile est à l'initiative de trois événements dans l'année : les Rencontres de la Bibliothèque nationale de France (BNF), Shoot the Book Cannes (en partenariat notamment avec le Marché du film) et les Rencontres du spectacle vivant. Si le nombre de livres adaptés à la suite de ces rencontres est difficile à quantifier, car, précise-t-elle, « le temps de l'œuvre audiovisuelle est un temps très long, nous pouvons avoir des manifestations d'intérêt qui se produisent plusieurs mois après, voire plusieurs années après ». En instaurant des contacts réguliers entre éditeurs et producteurs de cinéma et audiovisuel, « le but est de favoriser la création, pour chaque éditeur, d'un réseau professionnel, et qu'éditeur et producteur aient chacun une bonne connaissance de leur profil ; à partir de là peuvent émerger des projets très précis », reprend la déléguée générale de la Scelf.



Shoot the Book Cannes – DR

À côté des Rencontres annuelles, nées en 2008, et de Shoot the Book Cannes, né en 2014 (rendez-vous individuels et sessions de pitches), la Scelf assure aussi une présence de ses adhérents pour des journées professionnelles dans de nombreux festivals tels Marseille Séries Story (novembre), le Fipadoc (Biarritz, janvier), Quai du polar (Lyon, avril) ou encore le Festival international de la bande dessinée (FIBD, Angoulême, janvier). Si l'adaptation audiovisuelle de bandes dessinées ou de romans graphiques n'est pas une nouveauté, elle est en pleine croissance et ne concerne plus uniquement des titres phares tels qu'*Astérix*, *Tintin* ou *Gaston Lagaffe*. Citons, parmi les titres mis en images mouvantes ces dernières années, *De Gaulle à la plage* de Jean-Yves Ferri, *Valérian* de Christin et Mézières, *Zaï Zaï Zaï Zaï* de Fabcaro ou, plus anciennement, le magnifique *Lulu femme nue* d'Étienne Davodeau ou encore le charmant *Les Petits Ruisseaux* de Pascal Rabaté. Dénicher le livre parfait à adapter n'est pas une science exacte, l'idée peut venir d'un producteur tombant amoureux d'un texte ou d'un réalisateur, à l'instar du *Transperceneige*, l'uchronie glacée signée dans les années 1980 par Jacques Lob et Jean-Marc Rochette, découverte par le cinéaste coréen Bong Joon-Ho. Un cas d'école, puisque la BD a été déclinée en long métrage puis en série

Netflix. Afin de développer ces adaptations à portée internationale, à côté des rencontres hexagonales, la Scelf s'appuie depuis 2014 sur l'Institut français pour exporter Shoot the Book sur les grands marchés audiovisuels internationaux tels que Los Angeles, Shanghai, Séoul, Mumbai, etc., des lieux de rencontres fructueux pour les adhérents de la Scelf. Mettre en lumière les livres des éditeurs français et séduire les producteurs du monde entier, tel est le credo de ces journées, désormais inscrites dans les agendas des éditeurs et producteurs. Lors du Shoot the Book Cannes, en juillet 2021, trente-quatre éditeurs représentant près de soixante-dix œuvres ont ainsi reçu une cinquantaine de producteurs, preuve du dynamisme de ces meetings. « Nous ne choisissons pas les ouvrages présentés, ces derniers sont sélectionnés par un jury de professionnels de l'audiovisuel du pays ou du festival concerné. Par exemple, pour le Festival international de la bande dessinée d'Angoulême qui se déroulera fin janvier 2022, nous avons fait un appel à candidatures auprès de nos adhérents, qui doivent s'inscrire auprès du FIBD pour participer à la journée professionnelle », explique Nathalie Piaskowski. La Scelf se charge de l'accompagnement à la candidature, les éditeurs inscrits n'ont à prendre en charge que leur déplacement, gîte et couvert.



L'intérêt du cinéma et de l'audiovisuel pour les récits littéraires n'est pas nouveau car, depuis leur naissance, ils puisent dans le patrimoine littéraire. Les enquêtes du commissaire Maigret sont ainsi adaptées dès les années 1930 pour le grand écran, puis pour les télévisions dans le monde entier à partir des années 1970. Face à la demande croissante de contenus – une tendance accompagnée par la parution du décret Smad (22 juin 2021)² –,

cette mission de la Scelf – créer des ponts entre éditeurs et producteurs – n'en est que plus essentielle. Dans son étude consacrée à l'adaptation cinématographique des ouvrages français, la Scelf indiquait qu'entre 2006 et 2013, 20 % des longs métrages sortis en salle relevaient de l'adaptation d'une œuvre littéraire, soit un film sur cinq, pointant notamment une augmentation constante de la place de la bande dessinée. Dans ces 20 %, près d'un tiers était des adaptations d'œuvres de langue française, même si quantifier leur volume dans les différents marchés reste délicat. Afin de prolonger les liens entre ses différents événements, la Scelf travaille sur une possible « base de données, permettant aux producteurs de faire une recherche en temps réel dans un vaste catalogue, selon les genres », conclut Nathalie Piaskowski.

1. Article L. 131-3 du Code de la propriété intellectuelle.

2. Ce décret, adaptation d'un règlement européen, définit les obligations de production de programmes français et européens des services à la demande diffusant des œuvres en France (20 %).

UNE DÉLÉGATION RÉGIONALE AUX RENCONTRES SCLF DE L'AUDIOVISUEL

Le 9 juin 2021, les Rencontres Scelf de l'audiovisuel ont pris place à la Bibliothèque nationale de France (BNF). Pas moins de trois cent quarante œuvres ont été pitchées. Pour la première fois, grâce au soutien d'ALCA, quatre éditeurs néo-aquitains – Le Muscadier, Akata, Black-out et Il était un e-book/Il était un bouquin – ont ainsi présenté aux producteurs une sélection de leurs ouvrages. Plus ou moins rompus à cet exercice, ces éditeurs ont salué l'importance de ces Rencontres, pointant notamment une organisation parfaite, entre les prises de rendez-vous en amont, la sélection des producteurs effectuée par la Scelf et l'outil précieux qu'est le catalogue des œuvres mises en avant. Si les contacts ont été fructueux, « il faut voir ce que cela donnera dans les prochains mois », conclut Bruno Courtet, du Muscadier, ajoutant : « Je serai bien évidemment partant pour y participer de nouveau. » Prochaines Rencontres Scelf au printemps prochain, au 18^e étage de la Tour des Lois de la BNF.



UN CONTRAT EN DEUX TEMPS

Le contrat de cession des droits d'adaptation et d'exploitation audiovisuelle passé entre un éditeur et un producteur se décline en deux volets : l'option et la cession. Dans un premier temps, le producteur acquitte une somme destinée à réserver les droits du livre pendant une période donnée durant laquelle il réunira les financements nécessaires à produire le film ou la série. La cession est le cœur du contrat qui a vocation à s'appliquer si le producteur « lève l'option » à l'issue d'un délai convenu entre les deux parties. La Scelf dispose de modèles de contrats de cession disponibles pour ses membres (long métrage cinéma, téléfilm, série TV, documentaire TV).

Cultures Connectées, un appel à projets pour les créations et médiations numériques

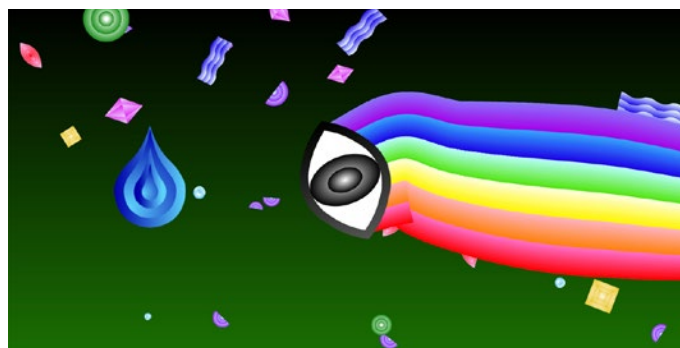
Par Nicolas Rinaldi

Succédant au programme Aquitaine Cultures Connectées, lui-même procédant de la Banque numérique du savoir d'Aquitaine (BNSA), Cultures Connectées a été lancé en 2020 dans le cadre du Contrat de plan État-Région en vue de répondre à l'évolution des pratiques et des besoins numériques des acteurs culturels. « Les nouveaux usages numériques ont favorisé l'émergence de projets hybrides avec des esthétiques variées qui ne trouvaient pas forcément de réponses dans les appels à projets existants, traditionnellement sectorisés par discipline », explique Gaëlle Gerbault, responsable du service Numérique culturel de la Région Nouvelle-Aquitaine, installé à Limoges, qui porte le programme avec les services de la Drac Nouvelle-Aquitaine.

Cultures Connectées s'articule autour d'un volet d'accompagnement proposant des journées d'étude, des ressources et des mises en réseau, d'un volet de soutien financier regroupant plusieurs appels à projets, dont un éponyme, et d'un volet de valorisation consistant à communiquer sur les projets aidés. L'appel à projets vise à « développer l'appropriation du numérique par les professionnels du secteur culturel et la diversification des formes et des formats à destination des publics », avec donc deux axes : la création et la médiation. Sont concernés tous les acteurs professionnels de la culture, de toutes les filières et à travers toutes les technologies, quelle que soit la forme juridique de l'opérateur : association, collectivité territoriale, entreprise, artiste-auteur, établissement public, etc. En 2020, le montant moyen de l'accompagnement financier cumulé entre la Drac et la Région pour la centaine de projets aidés était pour chacun d'entre eux de 22 934 euros.

« Cet appel à projets, pionnier en Nouvelle-Aquitaine, traduit le développement et la démocratisation de la création numérique », avance Yves Le Paner, conseiller à la Drac Nouvelle-Aquitaine pour le cinéma, l'audiovisuel et le numérique, qui travaille sur le programme depuis Bordeaux en lien avec les conseillers David Redon à Limoges et Gwenaëlle Dubost à Poitiers. « L'exemple de la filière cinématographique, qui est aujourd'hui presque entièrement numérisée, nous montre que nous devons aussi soutenir les professionnels à la recherche de l'étape d'après, dans le développement, ce qui s'illustre par une amélioration qualitative des projets déposés », poursuit-il.

Lors de la deuxième session de l'appel, en 2021, 82 candidatures ont été reçues dont 78 ont donné lieu en amont à des rendez-vous d'accompagnement. « Nous proposons un accompagnement partagé entre la Drac et la Région, surtout sur le premier temps de création ou de diffusion. Plusieurs rencontres sont parfois organisées pour un même projet ayant besoin de maturation », nous explique Franck Cabandé, chargé de mission au sein du service Numérique culturel de la Région Nouvelle-Aquitaine. Un comité pluripartite se réunit après la clôture de l'appel et choisit les lauréats. La sélection devient définitive lors du vote de la commission permanente du Conseil régional de Nouvelle-Aquitaine, et les subventions sont ensuite versées directement aux opérateurs.



Extrait de *L'Œil d'Angelo - 25°* œuvre d'Angelo Plessas – © Angelo Plessas pour La Forêt d'Art Contemporain

Parmi les projets aidés par Cultures Connectées qui ont vu le jour, on peut citer *L'Œil d'Angelo - 25°* œuvre d'Angelo Plessas. Fruit d'une collaboration entre l'artiste, la conceptrice d'application mobile Maylis Doucet et La Forêt d'Art Contemporain, cet objet numérique propose à la fois une carte répertoriant l'ensemble des œuvres de La Forêt d'Art Contemporain, une seconde carte indiquant des « pépites » du territoire des Landes de Gascogne – bonnes tables, sources miraculeuses, points de vue remarquables, faune et flore spécifiques, expériences touristiques incontournables, etc. – et les trois œuvres numériques interactives conçues par l'artiste lui-même. Ce projet, qui a également été accompagné par ALCA dans le cadre d'une résidence d'écriture transmédia au Chalet Mauriac, répond aux objectifs et critères de Cultures Connectées tels que la dimension novatrice de la démarche, le lien avec le territoire et ses publics, le travail avec les acteurs locaux, la pérennité technique et opérationnelle, la sobriété numérique ou encore l'utilisation de logiciels libres.

Reconduit dans le cadre du nouveau Contrat de plan État-Région, le dispositif devrait évoluer ces prochaines années avec un renforcement du lien avec le Programme de numérisation et de valorisation des contenus culturels (PNV) du ministère de la Culture. Les projets aidés devenant progressivement accessibles aux publics, à l'instar de l'œuvre-application d'Angelo Plessas, des articles, des vidéos et d'autres contenus éditoriaux web seront produits pour valoriser le travail des opérateurs accompagnés.

Full Circle Lab Nouvelle-Aquitaine, une fenêtre vers l'international

Par Emma Deleva

Le premier atelier du Full Circle Lab Nouvelle-Aquitaine, soutenu par ALCA et le Conseil départemental du Lot-et-Garonne, s'est déroulé du 25 au 29 août 2021 à la Maison Forte, à Monbalen (47) ; le second aura lieu au Théâtre Auditorium de Poitiers, du 22 au 26 novembre 2021. « L'essence du First Circle Lab est de soutenir des projets en développement ou en postproduction, des compétences ou des talents, dans un programme modulable selon la région ou le pays où il se déroule », explique Matthieu Darras, son directeur, qui développe ce concept depuis plusieurs années, notamment aux Philippines. La Nouvelle-Aquitaine expérimente cette ouverture vers l'international de 2021 à 2023. « La particularité du Full Circle Lab Nouvelle-Aquitaine est de s'insérer dans un territoire où les initiatives foisonnent (festivals, résidences, grand nombre de producteurs actifs). L'idée est d'être complémentaire à ce qui existe déjà dans la Région », ajoute-t-il. Pour mettre sur pied ce dispositif, Matthias Darras, résidant en Slovaquie, a été épaulé par Julie Marnay, consultante éditoriale basée à Marseille, et Alexis Hofmann, responsable des acquisitions de la société de distribution et de production parisienne Bac Films. « J'apporte le regard de "l'industrie" sur le potentiel des projets en matière de ventes à l'international ou de présence en festival et sur les marchés. Sur chaque projet, j'ai pu donner des idées de production, de marketing, de casting, détailler la stratégie pour trouver un vendeur, un distributeur », précise Alexis Hofmann. Pour accompagner avec efficacité ces longs métrages en devenir, il était important de créer « un Lab de taille modeste afin de proposer un grand nombre de tuteurs sur chaque projet », glisse Matthieu Darras.

Si vingt-sept dossiers ont été reçus à la suite de l'appel à projets, six projets soutenus par ALCA ont été sélectionnés pour l'édition 2021 : quatre en développement et deux en postproduction dans le cadre du volet First Cut Lab. Autre singularité : ce sont des couples « réalisateur-producteur » qui sont accompagnés. Quatre duos ont ainsi pu travailler sur le scénario, le potentiel à l'international, les problématiques de casting, etc., grâce à

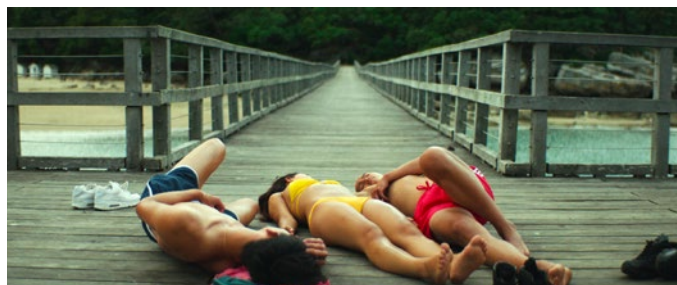
Philippe Barrière, consultant en scénario. « Le premier atelier de quatre jours se décline en sessions collectives, mais aussi en demi-groupes, ainsi qu'en rendez-vous individuels », détaille Julie Marnay. Pour candidater à ce Lab, la condition non négociable est que le projet ait un lien étroit avec la Région, à l'instar de *Food*, un film de genre, premier long métrage de Mathieu Mégemont, réalisateur installé à Bordeaux, et développé par Anaïs Bertrand (Insolence Productions). L'autre projet francophone, *Le Dernier Voyage de Suzanne, Jawed et Khadija*, un drame du Néo-Aquitain Jonathan Koulavsky, est porté par Alice Bloch et sa jeune société, Marianne Productions. Le premier film en développement anglophone, *The Thirty-Seventh Kilometre*, produit par Dagmar Sedláčková (MasterFilm), sera réalisé par Sasha Stelchenko, un réalisateur biélorusse résidant en République Tchèque, lauréat des ateliers Jump In du Poitiers Film Festival. Enfin, *Flehmen Response*, de l'Italo-Brésilienne Lillah Halla, qui est passée par le Festival Biarritz Amérique latine. La réalisatrice développe son second long métrage avec la productrice allemande Julia Niethammer (Chromosom Film). Le premier film de Lillah Halla est d'ailleurs produit par Louise Bellicaud et Claire Charles-Gervais d'In Vivo Films, basé à La Rochelle.



Food de Mathieu Mégemont – © Grégory Lè

Outre le volet développement, deux films ont été choisis pour l'accompagnement en postproduction, le First Cut Lab. « Ce dernier n'est pas destiné à des films qui auraient des problèmes de montage. C'est une opportunité pour ouvrir le montage à des regards différents », souligne Matthieu Darras. Deux longs métrages ont ainsi bénéficié d'avis d'experts, notamment celui de Matthieu Taponier, scénariste et monteur : *Nos cérémonies*, de Simon Rieth, premier long métrage tourné dans la région de Royan et produit par Les Films du poisson, et *Nietzsche's doctors* de l'Argentin Jorge Leandro Colas, participant du Bal Lab de Biarritz Amérique latine, film coproduit par Florent Coulon et Félix Salgado de la société VraiVrai Films (Saintes), qui bouclera la

boucle de cette première édition. Si la crise du Covid, notamment, a bouleversé le calendrier, la seconde édition devrait se caler sur le Festival Biarritz Amérique latine (septembre), le Festival international du film indépendant de Bordeaux (octobre) et le Poitiers Film Festival (novembre) « afin qu'ils piochent parmi nos projets sélectionnés et leur donnent un moment de visibilité », conclut Matthieu Darras.



Nos cérémonies de Simon Rieth – © Les Films du poisson

L'incubateur de l'édition : pour les éditeurs en herbe

Par Margaux Maillard



Les éditeurs de l'incubateur entourés de l'équipe du pôle Économie du livre d'ALCA à la MÉCA, Bordeaux, septembre 2021 – Photo : Nicolas Rinaldi

Le 16 septembre 2021, ALCA a fait la rentrée de son nouveau dispositif : l'incubateur de l'édition. Dans son rôle premier d'accompagnement et de valorisation des professionnels, l'équipe d'ALCA reçoit et conseille les porteurs de projets dans leur création de structure éditoriale. Le monde de l'édition semble toujours faire rêver au regard des sollicitations qui ne font que croître. Néanmoins, force est de constater que le nombre d'aides à la création d'entreprise éditoriale était limité et ne permettait pas jusqu'à présent à ces jeunes pousses d'être suivies au plus près dans leur parcours. Au gré de ces rendez-vous, les mêmes questions sont abordées : comment construire sa ligne éditoriale ? Quel statut juridique choisir ? Comment chercher et trouver des financements ? Et la diffusion ? Des problématiques légitimes que tout créateur d'une entreprise éditoriale se doit de se poser, peu importe son parcours professionnel initial. De ces différentes observations est né l'incubateur.

Durant une dizaine de mois, huit à dix projets seront suivis par l'équipe du pôle Économie du livre de l'agence. En mobilisant ses connaissances et en s'appuyant sur le réseau professionnel, elle programmera

un parcours qui répond aux besoins de ces éditeurs en herbe. En alternant formations, ateliers collectifs et accompagnement individuel, l'objectif est de permettre à ces créateurs de lancer leur entreprise sur des bases solides. Des éditeurs confirmés seront également sollicités afin de partager leur expérience et leur regard sur le secteur. Pour ce faire, le groupe de l'incubateur sera mobile et les rendez-vous seront programmés sur les différents sites de l'agence. Cyril Perrin et Philippe Van Assche, des éditions La Mèrle, le précisent : « Être inscrits sur un territoire a quand même du sens. » Ainsi, il est important d'ancrer directement ces projets dans le réseau régional.

Pour ce qui concerne l'organisation, la joyeuse promotion se retrouvera tous les mois en collectif autour d'une thématique ciblée – le rendez-vous de janvier 2022 sera par exemple consacré à la chaîne de fabrication. Chaque jeudi, les centres de documentation d'ALCA des sites de Poitiers, Limoges et Bordeaux, seront réservés au groupe qui peut s'en saisir comme espaces de coworking ou lieux de ressources – un fonds professionnel lié à l'univers du livre et à celui de l'entreprise ayant été constitué.

Pour cette première année, huit projets ont été choisis. En reconversion ou anciens étudiants des métiers du livre, les porteurs de projets sont tous animés par l'envie d'apprendre et le besoin de répondre à leurs différentes problématiques. Particulièrement sur la création d'une entreprise, comme le confirme Lorène Lebrun, fondatrice de la future Michi éditions : « Mon expérience en édition ne fait pas de moi une cheffe d'entreprise. » Un point de vue que Clément Boudin, des éditions Hourra, exprime également : « J'aimerais progresser sur certains points, notamment sur les questions financières. » Comptabilité, seuil de rentabilité, organisation de ses projets et points juridiques seront donc d'actualité tout au long de l'année. Au-delà de la nécessité de structurer au mieux son entreprise, la variété des profils demande un approfondissement sur le métier même d'éditeur et sur la chaîne du livre : « Mieux comprendre la sphère éditoriale et savoir à qui m'adresser », tels sont les besoins exprimés notamment par Pascale Boigontier, avec son projet Dune éditions, ou par Quentin Ganteil, créateur de Ronces éditions, pour qui il est « nécessaire d'avoir plus de connaissances et de facilités pour se lancer au mieux ». Parallèlement à ces grandes thématiques, les futurs éditeurs sont demandeurs de rencontres et de cet esprit de promotion propre au collectif : « Tout l'intérêt de l'incubateur, c'est d'échanger les uns avec les autres et d'avoir un regard extérieur sur son projet », partage Gaëlle Perret, de Poids Plume éditions. Un avis confirmé par Hélène Bourgeois et Antoine Laura, fondateurs de Carabane éditions, qui voient l'incubateur comme un outil pour « tester la pertinence de [leurs] idées au fur et à mesure de leur venue ».

« Arriver à rendre notre projet concret » : cet objectif, évoqué par Killian Cahier et Zine Andrieu pour leur maison Station éditions, est la ligne directrice de cet incubateur. Il s'agit de donner toutes les armes à cette promotion pour entrer dans le monde du livre avec une connaissance accrue du métier et de sa concurrence, en construisant des projets éditoriaux maîtrisés et animés, toujours, de cette si belle énergie.

La présentation de ces éditeurs en herbe est à retrouver sur alca-nouvelle-aquitaine.fr

Les Écoutes, fictions sonores en plein air

Par Emmanuelle Huot-Marchand

Mars 2020, premier confinement. Un constat : les auteurs, les comédiens et les étudiants sont en souffrance. Deuxième constat : la Nouvelle-Aquitaine est une région très riche en créateurs. Dans la tête d'Émilie Delettré naît alors une idée : établir un relais entre ces différents acteurs et créer une œuvre commune. Ce sera Les Écoutes, une nouvelle forme d'accès à la littérature. Son projet consiste à mettre les potentiels artistiques du territoire au service d'un lieu patrimonial. Créer des rencontres pluridisciplinaires entre un lieu, un auteur et le public, où se mêlent littérature, théâtre et son.

Émilie Delettré est une touche-à-tout. Elle a participé à des ateliers d'écriture, fait du théâtre en amatrice et s'est intéressée à la mise en son afin de comprendre toutes les étapes de la création et de se mettre dans la peau des auteurs, des comédiens et des ingénieurs son. Ainsi, elle dispose de toutes les cordes pour construire ce projet à trois dimensions et coordonner le travail entre les différents acteurs tout en gardant le public au cœur du processus. « Les Écoutes sont de la diffusion de nouvelles sonores inédites in situ » à l'aide de QR Codes.

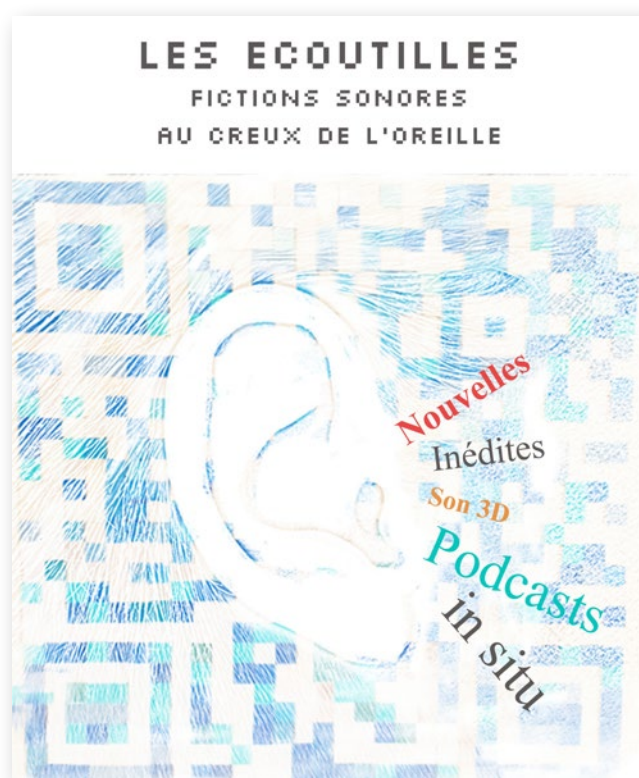
« Prenez une ville, dix lieux, dix nouvelles. » Un auteur écrit une histoire courte autour d'un lieu. À l'issue du travail d'écriture, ces textes seront lus et enregistrés par des comédiens et enfin mis en son par les étudiants de l'école 3iS. C'est bien un passage de relais d'artiste en artiste, un travail collaboratif, un jeu collectif. Ensuite, il s'agit d'amener le public sur des lieux emblématiques où il n'a pas l'habitude d'aller. En flashant un QR Code, le lecteur-spectateur est immergé dans un récit écrit spécifiquement pour le lieu. L'objectif pour la porteuse de projet est de faire découvrir des auteurs locaux et de donner envie au public de les lire grâce à une déambulation ludique autour du patrimoine.

Le premier projet devrait voir le jour pendant l'été 2022 au Bouscat (33) et durer un mois. « La Mairie du Bouscat veut accueillir ce projet, intégrer ces écoutes dans la ville et dans notre vie commune et créer un lien entre les quartiers. » Ce sera un parcours, chaque nouvelle sera divisée en deux ou trois parties qui constitueront, grâce à une scénographie temporaire intégrée dans l'espace urbain, des étapes autour d'un même lieu.

De ce projet pour les grands naît déjà une extension pour les plus jeunes. « À la suite de nos échanges avec le service culturel de la Mairie et les institutrices, nous avons aussi ouvert la possibilité de créer des "petites écoutes" avec des élèves de la ville. Un auteur invité écrira une nouvelle avec les enfants qui sera également lue et mise en son. Les Petites Écoutes seront disséminées dans la ville et amèneront à écouter Les "grandes" Écoutes », elles

pourront se répondre et inciter petits et grands à lire et à découvrir. Les ateliers d'écriture seront accompagnés d'ateliers d'illustration. Les enfants seront ainsi les illustrateurs de leur propre nouvelle. Ce travail collaboratif de médiation favorisera pour les élèves l'accès à l'écriture et à la lecture.

Ce projet commun repose véritablement sur la mutualisation des savoirs car il est né d'un désir très fort de « travailler main dans la main avec les acteurs territoriaux ». Accompagné par ALCA, Les Écoutes repose sur un partenariat entre l'association Klac qui, grâce à son expertise, accompagne ce projet pluridisciplinaire depuis le début, l'association Croq'mots, en la personne de Laure Porta, qui organise des lectures scénographiées dans l'espace public, et enfin l'école 3iS, sous la direction de Gilles Chantemerle, dont les étudiants en filière son vont assurer la partie technique d'enregistrement des nouvelles.



© Émilie Delettré

Parmi les auteurs déjà impliqués dans le projet, on trouve Ysiaka Anam, Solenn Denis, Yannick Anché, Julien Marot ou encore Vincent Toujas. Les nouvelles proposeront des écritures différentes, comme un jeu de découverte au cours duquel l'auditeur sera immergé dans un lieu et dans une histoire.

Le choix des textes sera confié à un comité de lecture constitué de différents acteurs du projet représentatifs des trois pôles de création que sont l'écriture, la lecture sonore et la mise en son. Dans le jury siègeront Émilie Delettré, un membre de l'association Klac et de l'école 3iS ainsi qu'un auteur et un comédien.

Alors, ouvrez vos écoutes en attendant l'arrivée de ce « street art sonore » !

DOSSIER

Une cordée vers le Dragon
Illustration libre (art digital), 2021
Aurélien Morinière

DES MONDES IMAGINAIRES AUX UNIVERS VIRTUELS



 PAROLES D'INVITÉS

Quand les littératures de l'imaginaire s'écrivent au pluriel

Par **Natacha Vas-Deyres**

Présidente du nouveau festival bordelais Hypermondes¹, enseignante et chercheuse à l'université Bordeaux Montaigne, spécialiste d'anticipation et de science-fiction, Natacha Vas-Deyres détaille l'histoire et les spécificités des différents genres que regroupe l'expression « littératures de l'imaginaire ».

Pour Anne Besson, professeure à l'université d'Artois et spécialiste des genres de l'imaginaire, « le fantastique, la science-fiction, la fantasy sont connus en France sous une expression qui les rassemble, "littératures de l'imaginaire". Il est vrai qu'ils déclinent en autant de registres spécifiques la présence ou l'irruption de l'inconnu, de l'explicable, du radicalement nouveau, c'est-à-dire de tout ce qui apparaît irréductible aux normes cognitives d'une époque² ». Aujourd'hui devenues un véritable continent culturel, les littératures de l'imaginaire représentent un dédale générique pouvant égarer un lectorat non initié dans les librairies ou les bibliothèques. Au ^{xx}^e siècle, a posteriori de la création des œuvres existantes depuis le ^{xix}^e siècle, les critiques et spécialistes ont proposé une classification pratique des différentes formes de cette littérature³, fondée sur un rapport distancié ou imaginaire avec le réel (non mimétique). Ces dernières ont pour point commun de faire évoluer le récit dans un univers physique et social entièrement construit par leur auteur et qui n'est pas un reflet de la réalité. C'est la démarche contraire des littératures réaliste ou naturaliste, dites « mimétiques », qui réfléchissent le monde par l'art de la description fidèle. À la science-fiction, l'anticipation, le fantastique ou encore la fantasy, reconnus comme littératures de l'imaginaire, il faut ajouter les contes et les mythes, ou encore les récits surréalistes et le réalisme magique.

Le merveilleux comme matrice originelle des littératures de l'imaginaire ?

Circonscrire la notion de merveilleux, prenant sa source dans la merveille au sens médiéval, peut éclairer son principe créatif. Ainsi le médiéviste Jacques Le Goff définit les trois catégories du surnaturel au Moyen Âge que sont la merveille, le magique et le miracle. Il permet par là même de comprendre quels seront les héritages de la *mirabilia* médiévale, un fait admirable, étonnant, prodigieux, au sens étymologique. La notion de « merveille » renvoie au folklore préchrétien, rattaché notamment à l'imaginaire celtique, et peut se rapprocher du mythe par sa dimension cosmogonique. Ce principe créatif baigne tout le massif des contes de fées (et du genre du merveilleux en général) issu des croyances et de la tradition populaire orale. Le merveilleux en tant que genre apparaît dans le courant du ^{xvii}^e siècle avec *Les Contes de ma Mère*

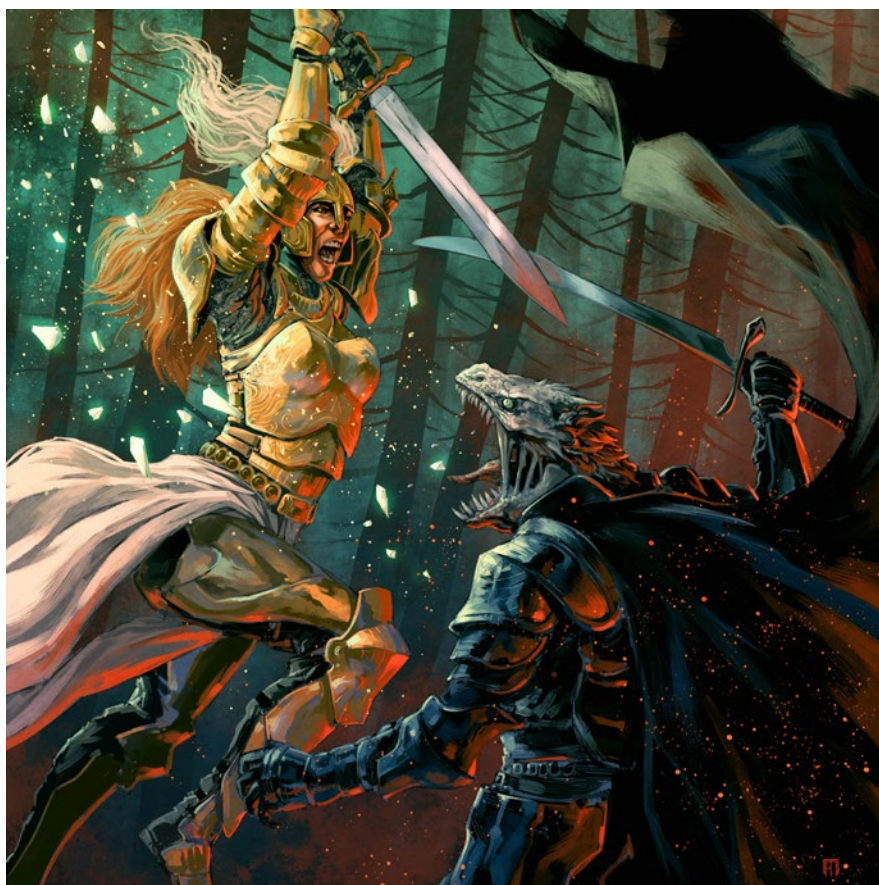
l'Oye de Charles Perrault, paru en 1695 : le surnaturel se mêle à la réalité, propose un univers tissé par la magie et des créatures issues de cette dernière ; il est totalement accepté par le lecteur, le narrateur et les personnages.

Les incertitudes du fantastique

Le fantastique entretient un rapport différent à la surnaturalité car il correspond à l'irruption d'un fait irréaliste dans un cadre réaliste, provoquant chez le lecteur et le personnage une hésitation entre logique et illogique, possible et impossible. C'est Tzvetan Todorov, dans son essai *Introduction à la littérature fantastique* (1970), qui fournit la définition la plus pertinente de cette autre branche des littératures de l'imaginaire : « Dans un monde qui est bien le nôtre, celui que nous connaissons, sans diables, sylphides, ni vampires, se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier. Celui qui perçoit l'événement doit opter pour l'une des deux solutions possibles : ou bien il s'agit d'une illusion des sens, d'un produit de l'imagination et les lois du monde restent alors ce qu'elles sont ; ou bien l'événement a véritablement eu lieu, il est partie intégrante de la réalité, mais dès lors cette dernière est régie par des lois inconnues. » Le fantastique occupe cette vacance de la certitude. Les auteurs précurseurs datent de la fin du ^{xviii}^e siècle – comme Jacques Cazotte, avec *Le Diable amoureux* (1772) –, mais ce n'est qu'au ^{xix}^e siècle que le genre naît réellement en tant qu'héritier direct du roman gothique anglais, dont l'un des plus grands représentants est Matthew Gregory Lewis. Le fantastique exploite des thèmes qui favorisent la confusion tels que le rêve, la folie, le double maléfique, le complot...

La science-fiction ou l'écriture du futur

La science-fiction et le fantastique seraient apparus en même temps, au milieu du ^{xix}^e siècle, à l'avènement de la Révolution industrielle. Ces deux genres des littératures de l'imaginaire auraient constitué une sorte de double réponse aux interrogations de l'époque, mais surtout se seraient posés à contre-courant du réalisme, qui ne laissait aucune place à l'extrapolation et à l'imaginaire. Ce fut aussi le siècle des grandes découvertes scientifiques, provoquant des rêves de science et de futurs pluriels



Bagarre, Aurélien Morinière, 2021

où tout semblait possible : Jules Verne s'est lancé dans la conquête de l'espace (*De la Terre à la Lune*, 1865) et Herbert Georges Wells a développé le voyage dans le temps (*La Machine à explorer le temps*, 1895).

La science-fiction fonctionne comme une littérature expérimentale du possible. Elle peut inventer tous les contenus imaginables, pourvu que la trame conceptuelle obéisse à une logique interne, car elle décrit de manière aussi réaliste que possible ce qui n'existe pas (encore). Des mondes sont ainsi créés, inventifs, étranges, iconographiques : de l'univers littéraire de *Dune* (1965) de Frank Herbert, à l'univers cinématographique d'*Avatar* (2009) de James Cameron. La SF fait la part belle à l'indécidabilité, à l'hybridation, au mélange entre roman d'aventures, merveilleux, fantastique ou policier. Ainsi, le *Blade Runner* de Ridley Scott (1982), tiré du roman de Philip K. Dick *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* (1968), est une rencontre réussie entre polar et science-fiction. Celle-ci transgresse la réalité, la temporalité, l'espace et le langage. Tout lecteur de SF, face à des univers qui ne se réfèrent que très peu au connu, accepte de croire sans hésitation à ce qui n'existe pas et à ce qu'il ne comprend pas.

Christian Grenier, écrivain jeunesse périgourdin de science-fiction, qualifie cette dernière de « littérature du questionnement et du vertige ». Au sein de ce qu'il appelle les fictions invraisemblables dans le domaine que sont le merveilleux (dragons, fées et sorcières – la littérature de l'enchantement et de l'irrationnel accepté) et le fantastique (fantômes et vampires – la littérature de l'irrationnel inacceptable), le pacte de lecture science-fictionnel fonctionne différemment : ses récits présupposent une métamorphose du monde connu, de la science ou des lois, c'est de l'irrationnel justifié.

La fantasy ou l'imaginaire du passé

La fantasy tire ses origines des mythes et légendes. Ainsi l'éditeur et spécialiste bordelais André-François Ruaud, dans son ouvrage *Cartographie du merveilleux*⁴, fait remonter ses sources jusqu'à Homère, *La Chanson de Roland*, les contes de Perrault. Le mythe arthurien a largement inspiré une bonne partie de la littérature de fantasy par ses divers aspects. Elle est un genre défini par la création d'un monde alternatif inclus, parallèle ou totalement dissocié du nôtre et répondant à ses propres lois, semblables ou non aux nôtres, dans lequel se mêlent les mythes, les légendes, les croyances et la magie qui sont acceptés sans conditions par le lecteur. Pour Anne Besson, « dès ses débuts, la fantasy s'adresse à un double public. Pour la jeunesse, certains auteurs, parmi les pionniers du genre, imaginent des parcours allégoriques véhiculant un enseignement moral, d'autres en revanche placent plus franchement leurs "autres mondes" sous le signe de l'évasion : Wonderland de Lewis Carroll (*Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, 1865) ; Pays d'Oz de Frank Baum (à partir de 1900), Neverland de James Matthew Barrie (*Peter Pan*, 1911)⁵ ». Pour le site Fantasy de la BNF⁶, ce genre réenchante notre monde par le merveilleux ou – et c'est ce qu'on retient le plus souvent – il en propose un autre, un monde

secondaire considéré par leurs auteurs comme un livre-univers, avec sa géographie (ou cartographie), ses langues, ses structures sociétales, telle la trilogie du *Seigneur des Anneaux* de Tolkien (1954), une des œuvres fondatrices de la fantasy. Ses personnages entreprennent un voyage, une quête ou un apprentissage, qui va les amener dans les profondeurs de villes tentaculaires ou aux quatre coins du monde, à la découverte de paysages divers, à la rencontre de peuples et de modes de vie variés – comme les elfes, nains et autres trolls popularisés par la medfan (« *medieval fantasy/fantasy médiévale* ») inspirée par Tolkien et le jeu de rôle. Umberto Eco a théorisé, dans *Lector in Fabula* (1979), que l'accès à la fiction avait recours à « l'encyclopédie » du lecteur (l'ensemble des connaissances qu'il pourra solliciter pour remplir les blancs du texte). Mais dans les genres de l'imaginaire, cette encyclopédie d'un autre monde est en partie à construire, comme un développement vertigineux de notre imagination.



1. Voir p. 42 dans ce numéro.

2. Anne Besson, « Aux frontières du réel : les genres de l'imaginaire », dossier *Les Littératures de l'imaginaire*, CNL-BNF n° 274, 2013.

3. Ce fut le cas des universitaires comme Roger Bozzetto avec *L'Obscur Objet d'un savoir. Fantastique et science-fiction : deux littératures de l'imaginaire* (Presses universitaires de Provence, 1992), Anne Besson, *Dictionnaire de la fantasy* (Vendémiaire, 2019), Irène Langlet, *La Science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire* (Armand Colin, 2006).

4. A.-F. Ruaud, *Cartographie du merveilleux : guide de lecture – Fantasy*, coll. « Folio SF », Gallimard, 2001.

5. Anne Besson, op. cit.

6. fantasy.bnf.fr

Un cinéma de genre français

Par **Quentin Mazel**

Quentin Mazel, enseignant et doctorant à l'université Sorbonne Nouvelle – Paris 3 au sein de l'Ircav (Institut de recherche sur le cinéma et l'audiovisuel), propose une analyse historique de l'expression « cinéma de genre » en suivant l'évolution du statut de ces productions dans le paysage cinématographique français.

La récente Palme d'or décernée à la réalisatrice française Julia Ducournau pour son film *Titane* lors de la 74^e édition du Festival de Cannes a mis en avant un « cinéma de genre » français dont la presse s'est empressée de vanter le « renouveau ».

L'expression « cinéma de genre » prend racine à la fin des années 1950, dans le sillage du projet critique des *Cahiers du cinéma*. Peu utilisée à l'époque, elle sert à désigner un cinéma jugé « typiquement » étasunien, issu du *studio system*, essentiellement composé de westerns, de films policiers et musicaux. Elle témoigne du rapport ambivalent de la critique vis-à-vis de ces productions qui cristallisent à la fois le fantasme d'une Amérique rêvée et d'un cinéma de divertissement palpitant, autant que le signe d'un modèle de fabrication en série contraignant, au sein duquel peu d'auteurs parviennent à s'épanouir.

L'expression repose sur et prolonge des représentations qui s'expriment par une série d'oppositions. D'une part, entre des films de genre, peu créatifs et prévisibles, répétant des schémas narratifs et formels préexistants, et des films d'auteur originaux, dans lesquels s'exprime la singularité d'un artiste par un style individuel et une vision du monde personnelle¹. La première catégorie renvoie à une forme de sérialité et un mode de production industrielle caractéristique de la culture de masse, quand la seconde sert à témoigner du travail d'un artiste affranchi des contraintes institutionnelles, économiques et idéologiques. Ce paradigme, qui associe des formes cinématographiques et des conditions de fabrication, justifie l'association d'un cinéma de genre à un cinéma commercial et d'un cinéma d'auteur à un cinéma artistique autant qu'il légitime la supériorité du second, désintéressé et original, sur le premier, mercantile et répétitif. Dans ce contexte, les deux notions, genre et auteur, s'avèrent théoriquement irréconciliables, au point qu'un auteur ne puisse aborder un genre qu'en transgressant ses codes, selon le cliché en vigueur.

D'autre part, quand bien même tous les films sont génériquement marqués, cette opposition distingue un cinéma de genre d'un cinéma « hors genre ». En d'autres termes, la hiérarchie entre « genre » et « auteur » abrite une autre hiérarchie qui s'établit entre les genres eux-mêmes, puisque certains semblent réputés « particulièrement » génériques². Plus que les autres, ils seraient contraints d'obéir à des règles, des normes et des codes stricts pour satisfaire leurs spectateurs. Dès lors, l'expression est partie liée à l'échelle de légitimité culturelle – au croisement de logiques économiques et symboliques – qui sépare les genres majeurs (ou savants) des mineurs (ou populaires).



La Nuée, Just Philippot, Capricci et The Jokers Films, 2021 – DR

Le sens contemporain de la locution « cinéma de genre » provient des revues spécialisées comme *Mad Movies* ou *L'Écran fantastique*, qui se professionnalisent au tournant des années 1980. Elle apparaît à la faveur d'un glissement, en étant d'abord employée comme formule allusive (« du genre », « dans le genre », « pour le genre »), avant de servir de synonyme au fantastique, voire de s'y confondre – enrichissant le vocabulaire déjà foisonnant d'une culture cinéphilique qui parle de « cinéma bis », « cinéma d'exploitation », « série B ». Contrairement aux définitions restreintes inspirées de Tzvetan Todorov³, le fantastique est considéré dans le cadre de ces publications comme une catégorie fédérant des œuvres au titre de leur éloignement avec le réalisme ou de la proximité des émotions qu'elles suscitent chez les spectateurs, formant un ensemble jugé

cohérent avec l'horreur et la science-fiction. Au contraire du drame et de la comédie, qui représentent l'essentiel de la production annuelle depuis au moins le début des années 1950 et dialectisent le secteur entre un pôle de production restreinte et un pôle de production élargie⁴ – l'art d'un côté, le marché de l'autre –, les genres du cinéma de genre ont en France été très peu investis – abandonnés aux États-Unis qui se sont emparés de ces esthétiques et réalisent grâce à elles d'importants succès en salle chaque année.

À quelques exceptions près – *Les Jeux sans visage* de George Franju (1960), *Le Testament d'Orphée* de Jean Cocteau (1960), *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* de Jean-Luc Godard (1965), par exemple – le fantastique, l'horreur et la science-fiction sont restés en périphérie du secteur. Contraints par des moyens limités ou condamnés à une marginalité morale, ils ne représentent qu'une très faible part de la production hexagonale. À tel point que l'existence même d'un cinéma fantastique et de science-fiction français a été questionnée par nombre de critiques et chercheurs.

« D'un épiphénomène, composé de films limités par des moyens économiques et frappés d'une suspicion morale, le cinéma de genre français s'est épanoui au sein du secteur en investissant ses différentes polarités. »

Pourtant, au début du ^{xxi}^e siècle, plusieurs films ont fait leur apparition, profitant de moyens financiers importants et de campagnes promotionnelles d'envergure, comme *Le Pacte des loups* de Christophe Gans (2001) ou *Belphégor, le fantôme du Louvre* de Jean-Paul Salomé (2001), mais aussi des longs métrages au budget plus modeste comme *Promenons-nous dans les bois* de Lionel Delplanque (2000) ou *Haute Tension* d'Alexandre Aja (2003). Entre 2000 et 2019, une centaine de films de genre français sont produits. Une période durant laquelle la presse française et étrangère parle régulièrement de « vague[s] » pour désigner des grappes plus ou moins cohérentes de films – « New French Extremism », « New wave of french horror », « New french wave ».

Si, pris dans leur ensemble, ils ne représentent que 3 % de la production nationale – une proportion équivalente aux périodes antérieures, au vu de l'augmentation générale de cette dernière – leur visibilité autant que leurs conditions de production ont largement évolué. D'un épiphénomène, composé de films limités par des moyens économiques et frappés d'une suspicion morale, le cinéma de genre français s'est épanoui au sein du secteur en investissant ses différentes polarités.

Cette évolution tient à une pluralité de facteurs qui forment les conditions de ses possibilités. D'une part, le développement d'une presse spécialisée a permis la formation d'un public de spectateurs autant que de professionnels. Engagés dans un monde particulièrement dynamique, ces lecteurs et anciens rédacteurs devenus



Teddy, de Ludovic et Zoran Boukherma, Baxter Films et Les Films Velvet, 2021 – DR

réalisateurs, producteurs ou scénaristes ont eu à cœur de défendre un cinéma relégué.

D'autre part, plusieurs transformations économiques, politiques et techniques ont apporté de nouvelles ressources et perspectives commerciales. Parmi elles, les prises d'intérêt de Canal+ depuis la fin des années 1990, notamment à travers les labels « Bee Movies » puis « French Frayeur », ont permis à la chaîne de se différencier du reste du paysage télévisuel tout en faisant coïncider ses obligations d'investissement avec des genres qui marchent à des horaires tardifs. Sont apparus dans ce contexte des films comme *Maléfique* d'Éric Valette (2002), *À l'intérieur* d'Alexandre Bustillo et Julien Maury (2007) ou *La Horde* de Yannick Dahan et Benjamin Rocher (2009).

À la même période, le désintérêt croissant des spectateurs français pour le cinéma national au profit de l'offre outre-Atlantique a conduit certains réalisateurs et producteurs à adopter des objectifs équivalents et des moyens s'approchant des productions hollywoodiennes. Cette conjoncture a permis le développement de plusieurs blockbusters français comme *Immortel, ad vitam* d'Enki Bilal (2004), *Babylon A. D.* de Mathieu Kassovitz (2008), ou *Lucy*

(2014) et *Valérian et la Cité des mille planètes* (2017) de Luc Besson. Ces projets ont été stimulés par différentes réformes législatives françaises et européennes favorisant les coproductions et les tournages en langue anglaise – caractéristique jugée indispensable pour accéder au marché mondial et rentabiliser les lourds investissements de ces films.

Enfin, l'intérêt grandissant d'institutions publiques pour le cinéma de genre (la Fémis et le CNC en tête), dans le contexte d'une promotion de la diversité culturelle, a favorisé l'apparition de films engagés sur la polarité artistique du secteur. La création d'un fonds de soutien spécifique en 2017 et l'ouverture progressive de l'Avance sur recettes à d'autres esthétiques que celle du drame ont par exemple profité à des films comme *Grave* de Julia Ducournau (2017), *La Nuée* de Just Philippot (2021) ou *Teddy* de Ludovic et Zoran Boukherma (2021).

Alors que l'industrie du cinéma français a longtemps désinvesti ces esthétiques génériques, elles se sont progressivement épanouies au cours des vingt dernières années grâce à des modèles de fabrication permettant l'expression d'œuvres engagées du côté de l'art comme du marché.



1. Raphaëlle Moine, *Les Genres du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2015 (2002), p. 96-100.

2. Chloé Delaporte, *Le Genre filmique : cinéma, télévision, internet*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2015, p. 14.

3. Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Points, 2015.

4. Julien Duval, « L'art du réalisme. Le champ du cinéma français au début des années 2000 », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 2006, n° 161-162, vol. 1-2, p. 96-115.

Pierre Bourdieu, *Les Règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Seuil, 1992.

DÉFINITION ET PETIT ABÉCÉDAIRE DES LITTÉRATURES DE L'IMAGINAIRE

Par Léo Noël

Léo Noël est le gérant de La Zone du dehors, à Bordeaux, librairie-café généraliste qui favorise néanmoins les genres de l'imaginaire. Il propose ici une définition et un petit abécédaire personnalisé des littératures de l'imaginaire.

Les littératures de l'imaginaire sont sans doute mal nommées. En effet, on peut penser que toute littérature est, par essence, imaginaire. Même si le terme est pratique, son synonyme plus exact sera « non-mimétique » : qui n'imité pas le réel.

Au sein de ces littératures non-mimétiques coexistent trois grandes familles : la fantasy, la science-fiction (SF) et le fantastique, lesquelles se subdivisent encore en une myriade de sous-genres. Ces trois catégories ne se définissent pas par la présence d'un thème, d'un archétype ou d'un gimmick particulier. Les équations robot = SF et dragon = fantasy ne suffisent pas, loin de là.

Ces genres se définissent par le rapport qu'entretiennent les personnages du texte avec les éléments non mimétiques,

autrement dit : comment réagissent-ils face à l'extraordinaire ? Ainsi, devant l'apparition d'un être inconnu, à la peau rouge vif et aux yeux globuleux, si le personnage devient livide, hurle de terreur et se demande s'il est fou ou sous l'effet d'une drogue, on sera dans le genre fantastique.

Si le personnage accueille le monstre comme un voisin et lui sert un café, on est dans la fantasy. Ici, l'irréel fait office de normalité dans le monde du personnage.

Enfin, si le personnage est étonné par le monstre, mais que des éléments lui donnent une piste quant à la raison de son existence (une grande lumière a envahi le jardin, un laboratoire s'adonne à des tests génétiques), alors nous sommes dans la science-fiction.

Parfois un peu difficiles à classer, les textes non mimétiques s'organisent autour de sous-genres, à l'instar du jazz ou du rock :

CYBERPUNK : récit d'un futur non enviable et chaotique. L'Humanité s'est transformée



et les corps sont tout ou partie cybernétisés.

À LIRE : *Neuromancien*, William Gibson ; *Blade Runner*, Philip K. Dick ; *Des larmes sous la pluie*, Rosa Montero.

Neuromancien, William Gibson, éditions Au diable vauvert, 2020

DARK FANTASY : récit sombre relatant les épopées de personnages à la morale douteuse, dans un monde particulièrement dangereux. Se veut plus réaliste, les



personnages y sont complexes et moins guidés par une quête ou une prophétie.

À LIRE : *Elric*, Michael Moorcock ; *La Compagnie Noire*, Glen Cook ; *Gagner la Guerre*, Jean-Philippe Jaworski.

Gagner la Guerre, Jean-Philippe Jaworski, éditions Gallimard, 2015

DYSTOPIE : le récit d'une autre civilisation, basée sur un système qui nie l'humanité de ses habitants ou spolie leurs libertés.

À LIRE : 1984, Georges Orwell ; *Kalloscaine*, Karin Boye ; *Nous autres*, Evgueni Zamiatine.

FANTASY HISTORIQUE : ici, la fantasy s'appuie sur des éléments réels, on cherche parfois à brouiller les pistes ou simplement à redonner un contexte réaliste à un récit fictionnel.

À LIRE : *Les Piliers de la Terre*, Ken Follett ; *The Last Kingdom*, Bernard Cornwell ; *Royaume de vent et de colères*, Jean-Laurent Del Socorro.

HARD SF : fiction qui se base sur les dernières véritables découvertes scientifiques pour établir son propos. Littérature souvent exigeante, ces textes ont également un rôle prospectif.

À LIRE : *La Trilogie martienne*, Kim Stanley Robinson ; *Le Problème à trois corps*, Liu Cixin ; *Diaspora*, Greg Egan.

HEROIC FANTASY : récit héroïque originel. Il s'agit de ce qui vient en premier à l'esprit quand on parle de fantasy : un héros, une quête, des ennemis terribles et des trésors.

À LIRE : *Conan*, Robert E. Howard ; *Le Seigneur des anneaux*, J. R. R. Tolkien ; *Eragon*, Christopher Paolini.

SPACE-OPERA : aventure épique à l'échelle interplanétaire. Il s'agit souvent d'évoquer un espace colonisé et les rapports entre espèces.

À LIRE : *The Expanse*, James S. A. Corey ; *Tschai*, Jack Vance ; *Dune*, Frank Herbert.

UCHRONIE : récit d'un passé alternatif dans lequel on donne à voir les conséquences possibles d'un événement fictif.

À LIRE : *Le Maître du haut château*, Philip K. Dick ; *Roma Aeterna*, Robert Silverberg ; *Wang*, Pierre Bordage.

URBAN FANTASY : dans l'urban fantasy, le lecteur découvre qu'un univers extraordinaire est caché dans le réel. Il s'agit le plus souvent d'une manière de réenchanter le monde.



Vita nostra, Marina et Sergueï Diatchenko, éditions L'Atalante, 2019

À LIRE : *Harry Potter*, J. K. Rowling ; *Vita nostra*, Marina et Sergueï Diatchenko ; *Le Dernier Apprenti sorcier*, Ben Aaronovitch.

LA FANTASY : « UNE EXTENSION MODERNE DU MYTHE »

Patrick K. Dewdney / Propos recueillis par Romuald Giulivo

Après une renaissance entamée au début des années 2000 par la littérature jeunesse, la fantasy ne cesse, depuis, de gagner lecteurs et lettres de noblesse. La faute à d'énormes succès sur les écrans – adaptation du Seigneur des anneaux ou du Trône de fer en tête –, mais aussi à la suite de la prise de pouvoir politique, économique et sociétal d'une génération geek, biberonnée aux Stars Wars, à Conan le Barbare, Donjons & Dragons ou les anime du Club Dorothée. Mais derrière ce phénomène avant tout commercial est apparue en France une création moderne, de jeunes auteurs qui dynamitent les codes usés du genre en s'attachant à bâtir à la fois de nouveaux mythes, mais aussi une nouvelle langue pour leur genre de prédilection. Ils s'appellent entre autres Jean-Philippe Jaworski, Chloé Chevalier ou encore Patrick K. Dewdney, écrivain franco-britannique établi en Limousin, dont Les Chiens et la charrue, troisième tome de son Cycle de Syffe, est paru récemment aux éditions Au diable vauvert. Débarquant du monde du polar et du noir, il a rencontré un franc succès avec les deux premiers tomes de sa saga, L'Enfant de poussière, puis La Peste et la vigne¹. Considéré comme l'une des voix les plus prometteuses du genre, il nous parle de son approche personnelle de la fantasy.

Pourquoi écrire de la fantasy aujourd'hui ? Est-ce que ce genre très codé a quelque chose à dire de notre modernité ?

Mon lien à la fantasy est très ancien. C'était le sujet de mes études à l'université, j'y ai beaucoup réfléchi et ce qui m'a toujours séduit dans ce genre, c'est de constater à quel point on peut l'envisager comme une extension moderne du mythe. C'est, je crois, l'une des seules littératures à notre disposition aujourd'hui qui offre des récits fondateurs alternatifs pour notre monde, des visions fortes sur lesquelles construire des sociétés et des rêves à l'opposé de ce que propose la politique actuelle. Il suffit pour s'en convaincre de se rappeler les liens évidents que la fantasy a entretenus au cours de son histoire relativement jeune avec les contre-cultures du xx^e siècle – que ce soit

« [...] la fantasy : c'est avant tout, je pense, une littérature subversive. »

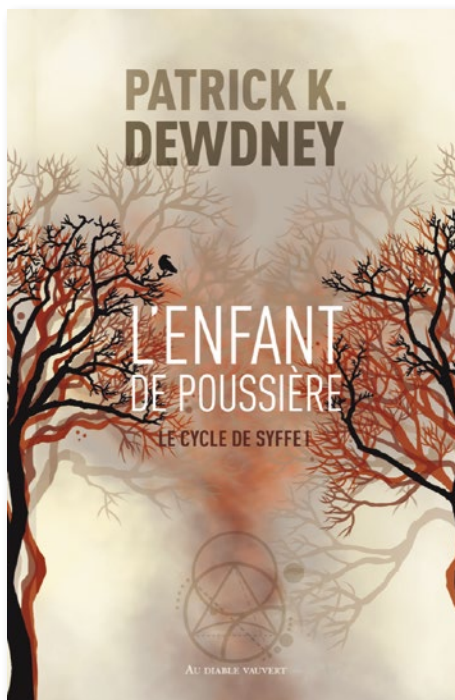
la vague hippie ou les mouvements punk et gothique. Ces courants contestataires ont chacun bâti leur propre mythologie autour notamment de certains textes fondateurs du genre.

Et c'est bien cet aspect qui m'intéresse et me porte à écrire de la fantasy : c'est avant tout, je pense, une littérature subversive. Quelque part, depuis le début de mon parcours d'écriture, je me suis toujours plus envisagé comme un activiste ou un militant que comme un auteur à part

entière. J'aime notamment la façon dont la fantasy permet de questionner des problématiques sociales contemporaines sans en avoir l'air. Ainsi, si l'on y regarde de plus près, Syffe est un traîne-larue, un voleur à la peau mate, dont l'histoire aurait été sûrement plus difficile à raconter sans le filtre de la fantasy.

Qu'est-ce qui est venu en premier pour Le Cycle de Syffe : l'histoire ou le monde ?

Je n'ai pas eu le sentiment de séparer l'un de l'autre dans l'élaboration des romans. Les deux se doivent avant tout d'être au service d'objectifs supérieurs assez précis qui, comme je viens de l'évoquer, peuvent être qualifiés de politiques. Et puis, pour ce qui concerne la fantasy, ou même plus largement les littératures de l'imaginaire où la question se pose souvent, je crois qu'il n'est jamais bénéfique pour le texte de faire passer l'un avant l'autre. J'ai notamment pas mal de difficultés avec les livres qui ont tout misé sur le *world building* et qui, du coup, ressemblent plus à des guides touristiques qu'à des romans. De toute façon, je ne crois pas qu'il y ait de méthode pour écrire un monde. J'ai beaucoup lu dans mille domaines – des sciences sociales à la géologie, en passant par la biologie – et ce sont ces connaissances, ces intérêts avec lesquels j'ai pensé une société, des cultures. Je prends beaucoup de notes sur le monde dans lequel se déroulent les romans, j'écris nombre de développements avant



Le Cycle de Syffe 1 – L'Enfant de poussière, Patrick K. Dewdney, éditions Au diable vauvert, mai 2018

tout pour moi, mais je n'écris pas tout. J'apprécie de poser les bases, mais aussi de conserver des potentialités que je pourrai ensuite explorer au gré de la rédaction de mon histoire.

En vérité, pour ce qui est de l'univers, ce n'est pas ce que j'écris qui compte, mais ce que le lecteur va percevoir. Un livre fonctionne un peu comme un transistor. Un nom de personnage ou de ville bien choisi vaudra toujours mieux que de longues descriptions ou une généalogie compliquée. Plus on explique les choses, plus on les décortique, moins on fait appel à l'imaginaire du lecteur. Il en va en fantasy comme pour toute littérature : la puissance d'évocation de la langue est le meilleur outil.

Est-ce important, lorsqu'on écrit de la fantasy, de se situer par rapport à sa forte tradition, notamment anglaise et américaine ?

Il est effectivement souhaitable de connaître ses classiques, ne serait-ce que pour mieux s'en détacher. La fantasy a ainsi beaucoup évolué ces dernières années, les auteurs se sont éloignés des univers très manichéens à la Tolkien pour préférer des mondes plus matérialistes, qui ont plus à dire sur nos sociétés modernes.

Pour ce qui est du *Cycle de Syffe*, l'idée de départ était surtout d'écrire une fantasy résolument francophone, que ce soit dans ses préoccupations philosophiques ou sociales, mais aussi dans sa langue même. Je crois que, depuis une dizaine d'années, on assiste en France à un mouvement de fond dans la fantasy et les littératures de genre. Après le foisonnement d'une production relativement médiocre dans les années quatre-vingt, on voit de plus en plus paraître des textes exigeants et littéraires. Et c'est plutôt dans cette tradition que je souhaite m'inscrire, dans un mouvement encore à fonder et à définir.

Le fait que la fantasy ait essaimé dans beaucoup de domaines de création (séries TV, jeux vidéo, jeux de rôle, réalité virtuelle, etc.) change-t-il la façon d'en écrire ?

Le point commun de tous ces médias est la narration, mais que chacun explore avec ses propres spécificités, les potentialités offertes par les techniques qu'il utilise. Je n'ai donc pas l'impression d'occuper le même terrain. Mais cela pousse évidemment à l'exigence. La fantasy est très exploitée aujourd'hui, elle a bâti ses propres tropes, elle fait partie de la culture *mainstream* et il faut donc beaucoup creuser le sujet pour fournir quelque chose d'original, de nouveau et à même d'attirer l'attention des

lecteurs. Je suis persuadé qu'aujourd'hui, le réel défi d'une saga de fantasy n'est pas son histoire ou encore le monde qu'elle propose, mais plutôt la façon dont elle s'y prend pour justement échapper aux clichés sur lesquels s'est construit le genre.

« [...] la fantasy fonctionne telle une parabole du réel. Toutes les questions qui nous traversent au quotidien y sont posées, mais de façon moins frontale, moins violente [...] »

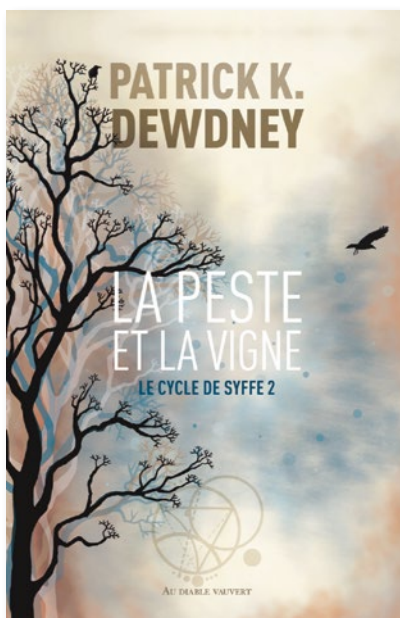
Pourquoi, d'après vous, la fantasy remporte-t-elle aujourd'hui un tel succès d'audience ?

Tout d'abord parce que les littératures de l'imaginaire permettent de façon évidente de s'échapper d'un monde réel qui devient de plus en plus difficile à habiter. Mais plus largement aussi, parce que la fantasy fonctionne telle une parabole du réel. Toutes les questions qui nous traversent au quotidien y sont posées, mais de façon moins frontale, moins violente, en nous permettant du coup d'emprunter d'autres chemins pour réfléchir à des problématiques qui peuvent être très personnelles.

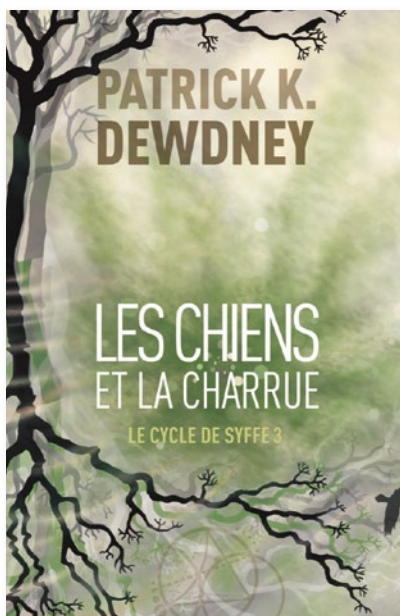
En vérité, je ne sais pas si ce succès est tant mystérieux que cela. La fantasy reste et demeure avant tout de la littérature. Et les gens ont toujours aimé la littérature.



1. Patrick K. Dewdney, *L'Enfant de poussière*, éd. Au diable vauvert, 2018 (prix Pépète du roman 2018, prix Julia Verlanger 2018, prix Imaginaire de la 25^e heure du livre du Mans 2018) ; *La Peste et la vigne*, éd. Au diable vauvert, 2018 ; *Les Chiens et la charrue*, éd. Au diable vauvert, 2021.



Le Cycle de Syffe 2 – La Peste et la vigne, Patrick K. Dewdney, éditions Au diable vauvert, septembre 2018



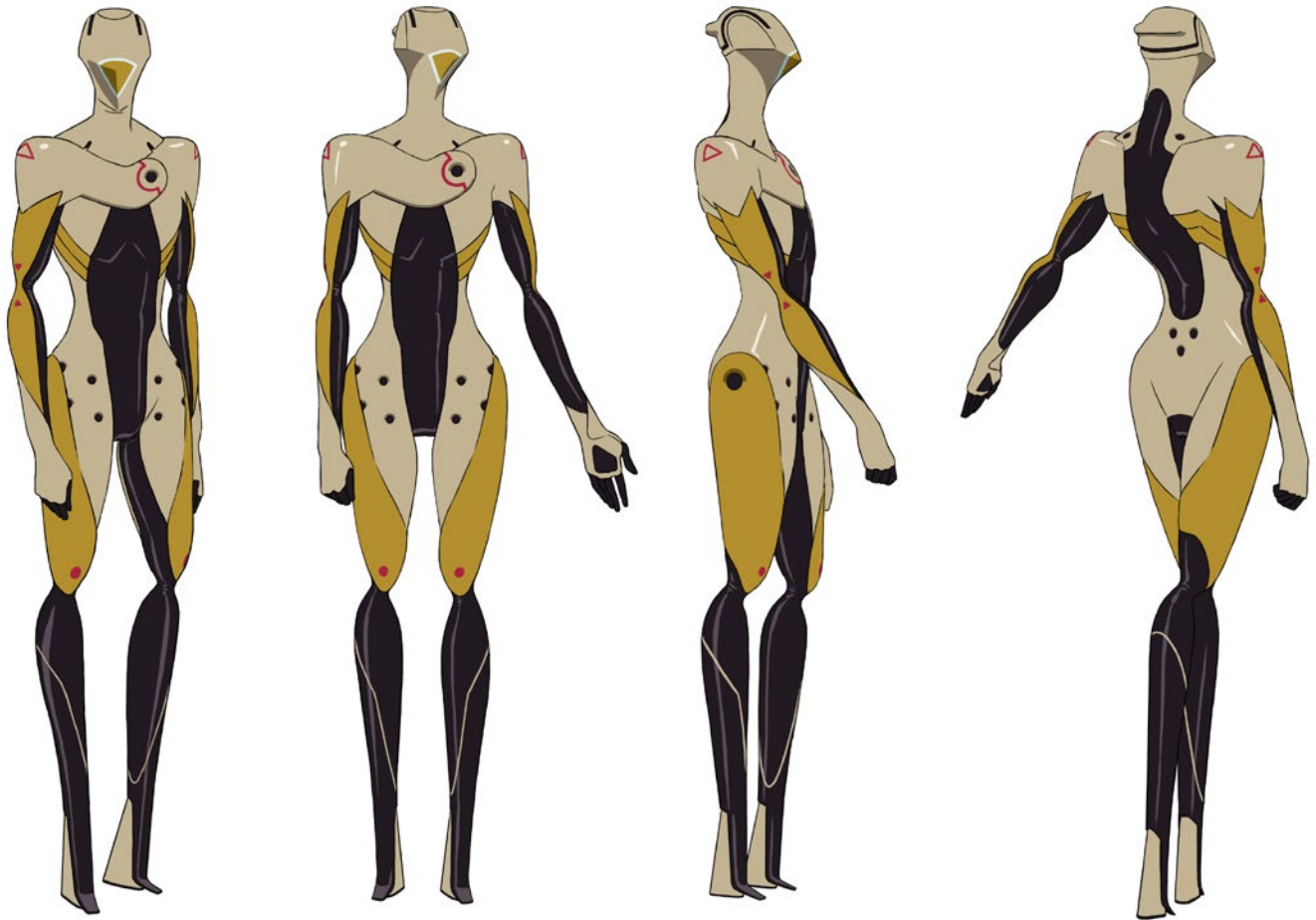
Le Cycle de Syffe 3 – Les Chiens et la charrue, Patrick K. Dewdney, éditions Au diable vauvert, septembre 2021

Les conseils de lecture de Patrick K. Dewdney en fantasy francophone :

- Justine Niogret, *Chien du heaume*, suivi de *Mordre le bouclier*, éditions Mnémós, 2014.
- Stefan Platteau, *Les Sentiers des astres*, 6 tomes, 2014-2018, éditions Les Moutons électriques.

DANS LES COULISSES DE FABRICATION DE *MARS EXPRESS*

Par Ingrid Florin Muller



Lem, un robot au service des humains – © Everybody on Deck - Jérémie Périn

Mars Express est un film de science-fiction qui, sous le filtre de la technologie, nous embarque dans un univers dystopique fort, où l'intrigue du polar et du film noir se mêle avec l'intelligence artificielle, la cybernétique, les androïdes et le transhumanisme. Aux manettes de ce récit, Jérémie Périn, réalisateur, et Laurent Sarfati, scénariste, deux compères qui prolongent ici leur coopération à la suite de la série ado-adulte *Last Man*, diffusée sur France 4 et Netflix (et qui l'est aussi cet automne sur *Slash*, de France Télévisions). Ils nous expliquent leur processus créatif et nous invitent à découvrir leurs secrets de fabrication.

Nous sommes en 2200. La Terre est un territoire gangrené par les guerres, les crises politico-économiques, la surpopulation et la raréfaction des ressources. L'Homme a colonisé d'autres planètes, dont Mars, une colonie prospère en pleine expansion où intelligences artificielles et êtres humains vivent en harmonie. Dans ce paradis libéral, police, transport et médecine ont été totalement privatisés par des conglomérats de puissants industriels.

Deux détectives privés, Aline et Carlos, enquêtent sur la disparition d'une jeune étudiante. Aline est une ancienne militaire et alcoolique notoire ; Carlos est une réplique androïde de son ex-partenaire de travail. Préoccupé par la dangerosité de son métier, il a pris la précaution de se faire « sauvegarder » par son assurance,

mais il n'a pas tout à fait conscience de son état d'image holographique et du caractère artificiel de sa vie, ce qui, au contraire, n'échappe pas à sa famille qui le rejette. Au fur et à mesure que leur enquête avance, ils découvrent que Jun Chow, l'étudiante en cybernétique qu'ils recherchent, a à ses trousses à la fois des « augmentés » – des êtres dont les capacités physiques ont été décuplées artificiellement – et la police, qui souhaite l'interroger sur une affaire de piratage de robots.

Dans ce monde imaginé par Jérémie Périn et Laurent Sarfati, les robots, tout en bas de l'échelle sociale, sont devenus de véritables esclaves mécaniques, générant une impossible concurrence avec le travail humain. Certains les tiennent pour responsables de la

Aline, le personnage principal de *Mars Express* – © Everybody on Deck - Jérémie Périn

dégénérescence de la planète Terre. D'autres souhaitent leur émancipation pour libérer l'intelligence artificielle et interdire le bridage des cerveaux électroniques. L'affaire de hacking sur laquelle enquêtent Aline et Carlos va les plonger dans de nombreuses découvertes qui renverseront l'ordre social établi...

Ce projet de film était déjà présent sous sa forme embryonnaire dans la tête de Jérémie Périn, et c'est en 2017 que les deux auteurs ont commencé à faire équipe sur le projet et à rêver cet univers ensemble. Un travail de longue haleine donc, comme le sont généralement les productions d'animation.

Faire un film dans un univers de science-fiction était une évidence pour les deux créateurs qui se connaissent bien pour avoir collaboré sur différents projets depuis une quinzaine d'années. Lorsque le projet de film de détective sur Mars s'est concrétisé, il a fallu se renseigner pour savoir à quoi ressemblerait une base de colons sur cette planète. Laurent Sarfati a ainsi identifié un planétologue spécialiste de Mars qui est intervenu comme consultant pour le film. Il s'est notamment penché sur la question de savoir où une telle base devrait s'installer, comment elle s'agrandirait, entre tunnels de lave effondrés et cratères cernés de falaises, cartes 3D utilisées par les astronomes à l'appui. Ces réflexions ont permis de préciser la représentation de Noctis, la ville où se déroule l'intrigue, et de son dôme protecteur. Les auteurs cherchent donc à construire un univers aussi réaliste que possible pour garantir sa cohérence et matérialiser ce monde, tout en s'autorisant à transgresser la réalité là où cela apporte un avantage dramaturgique. « Par exemple, la pesanteur étant deux fois plus importante sur Terre, les humains nés dans la colonie martienne sont amenés à porter une combinaison adaptée aux Martiens lors de leurs passages sur Terre », précise Laurent Sarfati.

Si la vision globale était présente dès le début, chaque élément a été élaboré en son temps, tout comme le travail sonore et musical qui est logiquement arrivé après le scénario.

Lors de l'écriture, Laurent Sarfati imaginait une musique soul qui « aurait permis de faire passer la sensation de nostalgie envers la période d'or, aventureuse, que Mars avait connue par le passé dans le récit ». Jérémie Périn, lui, bien qu'en accord avec cette volonté de sensation de mélancolie, était également à la recherche de quelque chose de nouveau, « à la fois au niveau diégétique, où il s'agit d'imaginer ce que sera la musique du futur, mais également au niveau extradiégétique, où la frontière entre l'artificiel et le naturel sera illustrée par un mélange de musique analogique et synthétique ». Accompagnés très tôt par l'équipe musicale qu'ils avaient sur *Last Man*, les deux auteurs ont pu faire avancer les réflexions assez rapidement.

Ils ont par ailleurs fait appel à un fabricant de voitures pour dessiner les véhicules du film et contribuer à leur sonorisation. Le souhait de vraisemblance pose des questions d'ordre pragmatique, mais il y a également une recherche d'équilibre avec les choix esthétiques pour que l'univers fasse sens.

Ce processus créatif, ils le donnent à voir dans le cadre d'un journal de bord, mené par Alex Pilot¹, qui s'est engagé à suivre le projet du début à la fin pour en faire une radiographie complète. Une campagne de financement participatif a également été mise en place et permet à plusieurs centaines de personnes d'entrer dans les coulisses de fabrication du film à travers différents épisodes qui retracent l'avancée des travaux, mois par mois. « Alex Pilot nous a suivis pas à pas, même quand nous n'étions pas sûrs que le film allait se faire », précise Jérémie Périn. Pour Didier Creste, producteur, ce procédé de création du *making-of* est à la fois un

outil de communication permettant de fédérer une communauté très tôt dans le processus, et un support pour expliquer la fabrication d'un film d'animation.

La richesse du projet tient aussi aux nombreuses thématiques abordées, que ce soit le transhumanisme et la contre-nature, la quête d'immortalité, la colonisation, la hiérarchisation des sociétés, le développement technologique ou encore le poids grandissant des multinationales et Gafam. Jérémie Périn détaille : « Dans un premier temps, on se raconte une histoire, celle qu'on a envie de voir en tant que spectateur, sans se poser de questions. En la relisant, on se demande de quoi ça parle. On réunit les points prégnants et on les appuie ou on retire les idées qui les contredisent pour tenter de faire un film efficace qui parle de ce qui nous intéresse. »

« Cet univers étrange pour le téléspectateur, mais normal pour les héros, met le spectateur devant le fait accompli et l'amènera peut-être à se questionner sur ses propres conventions sociales. »

Entre des ex-hommes dans des corps de robots et des robots dans des corps humanoïdes, comment faire la différence entre ce qui est naturel et ce qui ne l'est pas ? « On casse ce qui est dans notre monde pour le rendre flou, comme avec la télépathie qui est un moyen de communication couramment utilisé dans le film. Cet univers étrange pour le téléspectateur, mais normal pour les héros, met le spectateur devant le fait accompli et l'amènera peut-être à se questionner sur ses propres conventions sociales », espère Jérémie Périn. Il est également question d'une société où les intérêts privés ont



Images extraites du teaser de Mars Express – © Everybody on Deck - Mars Express, 2021



Affiche de développement du film – © Everybody on Deck - Mars Express, 2021

pris le pas et où l'État se montre démissionnaire envers les grands groupes technologiques ou biomédicaux, une thématique courante dans le cyberpunk. Quand on questionne les deux créateurs sur les résonances de ces sujets avec les actualités récentes : « C'était prévisible depuis longtemps, c'est le sens de l'Histoire. On vit dans une uchronie libertarienne », commente Laurent Sarfati. « L'espace n'est pas fait pour les humains, c'est un lieu pour les vies artificielles, nous, les êtres biologiques, nous sommes faits pour coller à notre biotope », surenchérit Jérémie Périn.

Mars Express est un film produit par Everybody On Deck, associé au studio Je Suis Bien Content. Le projet a bénéficié d'une aide à la production de la Région Nouvelle-Aquitaine et du Département de la Charente dans le cadre du fonds de soutien à l'animation. Cinq studios français participent à la fabrication du film : Tchack à Lille, Gao Shan Pictures à La Réunion, Amopix à Strasbourg et Borderline Films à Angoulême, qui gère la fabrication sous Grease Pencil dans Blender des personnages en 2D. La finalisation de la fabrication est prévue pour le deuxième semestre 2022.

Ce film, Jérémie Périn le voit comme un « cheval de Troie » : « On attire le spectateur avec une histoire divertissante avec des robots, on en profite pour semer des idées qui, on l'espère, l'amèneront à réfléchir. »

On a hâte de partager ce plaisir de film noir et de science-fiction sur grand écran !



1. Alex Pilot est journaliste et réalisateur d'émissions et de documentaires. Il a notamment cofondé la chaîne de télévision Nolife, dont il a été directeur des programmes.

EXTRAIT DU LEXIQUE DE MARS EXPRESS

Androïde : robot de forme humaine.

Augmenté : humain dont les capacités physiques et mentales ont été améliorées par chirurgie, par altération génétique ou par l'ajout d'implants artificiels.

Communicateur : hormis quelques marginaux, la quasi totalité de l'Humanité est équipée d'un communicateur. C'est l'équivalent d'un smartphone, mais directement connecté au cerveau de l'utilisateur. Relié en permanence au réseau, il permet entre autres d'afficher des informations directement sur la rétine ou de converser oralement et télépathiquement avec un ou plusieurs interlocuteurs. Communiquer « en pensée » demande cependant un effort de concentration supérieur à la communication orale.

Injonctions cybernétiques : lois robotiques fondamentales qu'une machine intelligente ne peut pas transgresser, sur le modèle de celles énoncées par Isaac Asimov dans son Cycle des robots :

1. Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, restant passif, permettre qu'un être humain soit exposé au danger.

2. Un robot doit obéir aux ordres que lui donne un être humain, sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la première loi.

3. Un robot doit protéger son existence tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la première ou la deuxième loi.

Organiques : désigne la nouvelle génération de machines intelligentes, composées non pas de mécanique et d'électronique comme les robots, mais de cellules vivantes synthétiques.

Sauvegardé : robot dont la personnalité est celle d'un humain. Généralement, il s'agit de personnes ayant souscrit à une assurance leur garantissant une réincarnation sous forme d'androïde après leur décès. Un scan du système cérébral de l'humain est fait, puis sa copie sous forme de logiciel est implantée dans un robot. La copie d'humains sous forme de robots du vivant de leurs originaux est une pratique courante, quoique totalement illégale.

MISSIONS : UNE SÉRIE DE SF « À LA FRANÇAISE »

Par Jean-Sébastien Chauvin

Première série française de science-fiction ayant pour cadre les voyages spatiaux, *Missions* suit un groupe de personnages embarqués par un milliardaire fantasque, explorant les arcanes d'une planète Mars pleine de secrets. Trois scénaristes, dont deux déjà rompus à l'exercice des séries – Henri Debeurme est aussi producteur, Ami Cohen auteur de séries courtes – et le troisième – Julien Lacombe, qui réalisera tous les épisodes de *Missions* –, auteur d'un long métrage fantastique sorti en 2011, se sont attelés à cette tâche complexe avec enthousiasme. Plongée dans les coulisses d'une SF à la française.



Missions, d'Ami Cohen, Henri Debeurme et Julien Lacombe, OCS, 2017, saison 1

Missions, la série conçue par Henri Debeurme, Ami Cohen et Julien Lacombe, occupe une place tout à fait singulière dans la fiction française, habituellement peu encline à des récits de science-fiction nourris de l'exploration de nouveaux territoires. Au contraire, dans *Missions*, le voyage vers la planète Mars et la découverte des secrets qu'elle renferme rejoue, à la française, un imaginaire hollywoodien hanté par la question de la frontière et la plongée dans un au-delà des territoires connus. L'un des tout premiers films de SF, *Le Voyage dans la Lune* de Georges Méliès, est français. Mais à l'exception de quelques animés (*La Planète sauvage*, *Les Maîtres du temps* de René Laloux, la série franco-japonaise *Valérian et Laureline*), de projets avortés (*Starwatcher* du dessinateur Moebius) ou des films de Luc Besson réalisés dans un esprit bouffon (*Le Cinquième Élément*, *Valérian et la cité des mille planètes*), il n'y a en France aucun épigone de Méliès. La faute sans doute à ce que le genre est souvent très coûteux, mais cela tient peut-être aussi à une raison culturelle qui sous-tend la SF spatiale : rejouer sous d'autres formes et à une autre échelle l'esprit de conquête, les réflexes impérialistes d'un pays puissant et quelque chose de messianique à travers une figure héroïque sauvant le monde, comme c'est le cas, par exemple, dans *Interstellar* de Christopher Nolan, l'une des références avérées de la série.

Le film de Méliès, lui, était imprégné d'une imagerie coloniale (au point que les habitants de la Lune y étaient représentés comme des sauvages à la peau noire) fonctionnant, même à son corps défendant, comme métaphore de l'esprit des temps. Aujourd'hui, qu'est-ce qui pourrait donner à un récit spatial français sa légitimité symbolique ? Les auteurs ont court-circuité cette interrogation en s'inspirant de la course à l'espace à laquelle se livrent désormais les milliardaires comme Jeff Bezos ou Elon Musk, évacuant ainsi les contextes politiques et nationaux pour basculer du côté de l'individualisme, de l'hubris de capitaines d'industrie et des logiques capitalistes dont ils sont le produit. Les créateurs de *Missions* ont néanmoins questionné et mis à l'épreuve leur légitimité à construire un tel type de récit. La première idée d'Henri Debeurme, producteur et scénariste à l'initiative du projet, était de faire une comédie. « Dès que j'ai entrevu la possibilité qu'un diffuseur soit intéressé par un récit spatial, je me suis engouffré dans la brèche afin d'aller sur le terrain de ceux qui m'ont donné envie de faire du cinéma et des séries : Spielberg, Lucas ou Christopher Nolan. Mais dans une tradition bien française, on a tendance à désacraliser la SF, si bien que l'exemple qui vient spontanément en tête à propos de la science-fiction dans notre pays, c'est plutôt *La Soupe aux choux* ! » « Notre ambition était

alors de faire une sorte de *Community* [une sitcom suivant le quotidien d'étudiants dans un *community college*, NDLR] dans l'espace », précise Ami Cohen. C'est Julien Lacombe qui convainc ses deux comparses d'oser le sérieux des situations et la croyance dans le genre sans que la comédie serve de paravent (même s'il reste des traces de cette première ébauche comique à travers notamment les personnages du milliardaire ou de Basile, le geek puceau du groupe, tout droit sorti d'une sitcom).

Dès lors, comment faire pour rivaliser avec les modèles du genre en sachant qu'il sera impossible d'obtenir un budget similaire à ces grandes machines hollywoodiennes ? Le feu vert d'OCS en poche, Henri Debeurme soumet le projet aux collectivités locales. Île-de-France, Nouvelle-Aquitaine, Charente-Maritime (où le vaisseau a été construit en studio) apportent ainsi leur aide financière et logistique, preuve s'il en est que cinéma ou séries de genre ont désormais le vent en poupe et qu'il est possible d'utiliser les paysages naturels pour construire un récit de science-fiction, que ce soit le massif du Mont-Blanc ou le désert marocain où plusieurs scènes sur Mars ont été tournées. Julien Lacombe raconte ainsi combien le budget a conditionné l'écriture de la série : « En discutant avec Henri et Ami, j'ai argumenté pour orienter le scénario vers des modèles narratifs adaptés à nos moyens, le huis clos, l'utilisation des flash-back, les voyages mentaux. Je suis très attiré par la science-fiction métaphysique et je pensais qu'il fallait pousser dans ce sens, même s'il était important et quasi contractuel avec OCS de ménager des scènes spectaculaires, de fait nettement moins convaincantes que quand nous restions dans une science-fiction de basse intensité. » Le budget de la première saison (qui s'est bouclé avec l'aide aux nouvelles technologies du CNC) est en effet dérisoire au regard des canons du genre et oblige les scénaristes à redoubler de créativité. À peine 1,6 million d'euros quand un film hollywoodien de SF mobilise en général cent fois plus. Il faut ainsi tourner dix épisodes de vingt-six minutes avec un budget équivalent à celui d'un téléfilm de France 3, cela en moins de vingt-sept jours. Une économie qui rappelle la façon dont se faisaient les films de série B, tout un pan du cinéma dont le génie consistait à faire des miracles esthétiques et narratifs avec peu : suggérer plutôt que montrer, trouver des trésors d'ingéniosité pour retarder les moments spectaculaires que le budget oblige à distiller parcimonieusement.

D'où aussi les vertus de l'artisanat : une façon de filmer à l'épure, qui vient du goût de Julien Lacombe (qui réalise tous les épisodes) pour un « classicisme élégant », mais aussi portée par la nécessité de ne pas trop découper et ainsi de réduire le nombre de plans à tourner en une journée. Ce sont ces contraintes qui font la belle modestie de la série, tant au niveau de l'écriture que de la réalisation, renforçant ainsi la dimension intimiste de la science-fiction. Cette façon artisanale (même si le succès de la série a permis de faire grimper le budget des deux dernières saisons, tout en restant néanmoins dans une fourchette basse) est revendiquée par les trois auteurs, mais ils ne sont pas moins conscients que l'imaginaire de la science-fiction suppose d'être crédible aux yeux des spectateurs – qui pourraient sortir de l'histoire si d'un coup un élément du décor ou de l'univers imaginé avait quelque chose de dissonant. Cette économie de série B « avait une contrepartie



Missions, d'Ami Cohen, Henri Debeurme et Julien Lacombe, OCS, 2017, saison 1

positive, c'est que le diffuseur nous a laissé une totale liberté, n'intervenant jamais dans le processus de fabrication de la série », ajoute Henri Debeurme.

S'ils ont pris des libertés avec l'aspect scientifique (nous sommes loin de la science-fiction *hardware*, les auteurs s'autorisent quelques licences poétiques), ils n'en ont pas moins été attentifs au moindre détail. Pour Ami Cohen, c'est d'ailleurs moins « une série de science-fiction au sens strict qu'une série d'aventure. Ce sont peut-être juste des mots mais le mot "aventure" a, de mon point de vue, guidé l'écriture. À côté de Julien qui est très féru de science-fiction, j'étais un peu la voix du peuple, réfléchissant à la façon dont, par exemple, une idée scientifique ardue autour de l'ADN pouvait être résumée en un aller-retour de dialogue tout en donnant le sentiment que ces phrases sont réellement dites par des scientifiques ». Si Julien Lacombe évoque *Abyss* de James Cameron ou *Solaris* d'Andrei Tarkovski comme sources d'influence (on pense aussi à *Mission to Mars* de Brian De Palma ou à *Contact* de Robert Zemeckis), ce qui reliait les trois scénaristes au moment de l'écriture, c'était la série séminale *Lost* de J. J. Abrams, davantage une série fantastique d'aventure qu'une série SF dont on retrouve en effet des traces dans la construction en flash-back, l'exploration d'un territoire plein de surprises ou le retour à une forme de tribalisme de groupes humains (dans la saison 2), influence qui leur sera d'ailleurs reprochée par une partie de la critique comme trop envahissante. Pas toujours simple de s'émanciper de ses modèles.

« Missions a posé la première pierre d'une réappropriation de la SF dans le paysage audiovisuel français avec un certain panache. »

Il n'empêche, *Missions* a posé la première pierre d'une réappropriation de la SF dans le paysage audiovisuel français avec un certain panache, sans évacuer ce qui fait aussi le sel du genre, comme le souligne Julien Lacombe : « La science-fiction nous a permis de filmer des gens confrontés au mystère de la création et à des interrogations métaphysiques et existentielles. La SF porte ces problématiques en elle depuis sa création et c'était l'occasion pour nous, en tant qu'auteurs, de mettre en parallèle des problèmes humains, par définition assez communs, avec un grand dessein cosmique. » *Missions* renoue ainsi avec l'une des beautés du cinéma ou des séries de genre, consistant à utiliser le spectacle, le divertissement, pour parler de choses profondes.



UN ARTISTE À L'ŒUVRE



Aurélien Morinière, distordre le réel pour stimuler l'imaginaire

Propos recueillis par Hélène Labussière

Aurélien Morinière dit de son parcours qu'il tient beaucoup du « concours de circonstances », ayant eu l'opportunité, tout juste diplômé, de signer ses premiers contrats en bande dessinée sans démarche particulière de sa part. Pourtant, son goût pour l'image et pour les mondes imaginaires est ancré en lui depuis son adolescence, où ses lectures de Mœbius et d'Asimov, sa fascination pour les noirs de Toppi, Breccia, Battaglia, ou encore sa sensibilité à la peinture romantique et préraphaélite l'ont amené à construire, au fil des ans, un style très personnel, d'une grande liberté, où les genres fusionnent et se nourrissent mutuellement.

Ce qui frappe en premier lieu devant votre travail, c'est la diversité des univers, allant du médiéval fantastique à la science-fiction, du steampunk à l'horreur... Il s'agit de genres différents, avec leurs propres codes, leur esthétique, mais chez vous, cela semble être un grand tout.

Effectivement, je ne fais pas de cloisonnements. J'ai d'ailleurs toujours été fasciné par les artistes qui mélangeaient tout ça dans un récit ou une image. Pour moi, une image doit dépasser du cadre, raconter quelque chose au-delà. En utilisant le langage graphique de deux univers opposés, je trouve que cela augmente le mystère et stimule l'imaginaire de celui qui regarde.

C'est la fameuse « mythologie personnelle » que vous avez déjà évoquée en interview...

Le fait d'assumer cette mythologie personnelle est arrivé tardivement. Les dix premières années de mon travail artistique, je me suis beaucoup adapté à des attentes et me suis peu questionné sur ce que j'avais envie de faire, ce qui nourrissait mon imaginaire. Je n'ai pas développé un langage graphique propre, ces années-là. C'est finalement arrivé avec l'illustration, et grâce à la poésie, particulièrement le romantisme noir de la fin du XIX^e siècle. J'ai alors pu créer un lien entre tout ce que je faisais, un fil conducteur dans ma façon de travailler le trait.

Quelle place ont eue les genres de l'imaginaire dans votre vie ?

J'ai été absorbé très tôt par des univers fantasmagoriques, surtout en science-fiction. C'est d'abord passé par Mœbius avec *Le Garage hermétique*, même si je n'avais pas l'âge pour comprendre à l'époque, puis les *Buck Rogers* et Asimov, évidemment. À ce moment-là, j'ai commencé à avoir envie d'en faire quelque chose, d'imiter ces mondes. C'est passé par le dessin, mais si j'avais su mieux écrire, j'aurais aussi pu envisager cette approche.

Est-ce à dire que le réel vous intéresse moins ?

Je dirais plutôt que le réel est source de beaucoup de développements fantastiques, qui dépassent parfois l'imagination. Mais ce que j'aime dans l'imaginaire, c'est de voir à quel point il peut intervenir dans le quotidien, ou être issu d'une interprétation erronée du réel. Il suffit de marcher dans la forêt la nuit pour que notre cerveau se mette à inventer des choses. La frontière entre les deux est très ténue.

Votre dernier album de bande dessinée, *L'Homme bouc*, réalisé avec Éric Corbeyran au scénario, se situe à la frontière du polar, du fantastique et de l'horreur. Vous avez parfois évoqué le fait qu'en bande dessinée, vous vous « couliez » dans l'univers du scénariste. J'ai cru comprendre que dans le cas présent, cela a été différent.

C'est l'inverse, oui. Je connaissais Éric Corbeyran pour avoir déjà travaillé avec lui. Un jour, je lui ai montré un livre au style très personnel, publié chez un petit éditeur, et sa réaction a été au-delà de mes attentes : il a souhaité qu'on en fasse quelque chose et m'a écrit une histoire en partant de cet univers graphique. C'était très gratifiant, comme une validation de ce travail que j'avais du mal à montrer et à envisager professionnellement. Par conséquent, j'ai l'impression que *L'Homme bouc* est mon premier album vraiment personnel.

Les décors de l'album sont ceux de votre vie quotidienne, à savoir le Limousin. Pourquoi ce choix ?

Il m'a semblé évident que cela devait se passer chez moi, pour la raison que je donnais tout à l'heure : le fantastique doit s'inscrire dans le quotidien et venir déformer le réel. Je souhaitais que l'histoire se passe dans une réalité rurale, banale. Le fait que quelque chose de démesuré et de chaotique arrive dans cet univers quotidien rend le récit plus fort. C'est le mécanisme du cauchemar enfantin : les monstres ne sont pas dans un lieu improbable, ils sont sous le lit.

J'observe aussi que dans vos illustrations, bien que l'imaginaire soit omniprésent, les décors sont systématiquement réalistes...

Je comprends le désir de créer des univers de toutes pièces. Jeune, je rêvais d'imaginer des planètes folles, des bestiaires incroyables... Mais dans tout cela, il n'y a aucun élément réel auquel je pourrais m'accrocher. En cela, la lecture du *Seigneur des anneaux* a été un choc : la plupart des personnages ressemblent à des humains, les montures sont des chevaux, la magie met du temps à intervenir... C'est proche de nous, c'est sobre, c'est médiéval. Il faut une chair, une ossature pour structurer ce genre de création. Je n'arrive pas à dessiner en toute liberté, sans avoir une référence au réel.



The Commandery
Concept design pour un projet de bande dessinée (art digital), 2021





La Bergère
 Concept design pour un projet de bande dessinée (art digital), 2020



Insectoïd
 Illustration libre (art digital), 2020



Nuée
 Concept design pour un projet de bande dessinée (art digital), 2021



Monsieur Truite

Concept design pour un projet audiovisuel (art digital), 2021

Mont Gargan

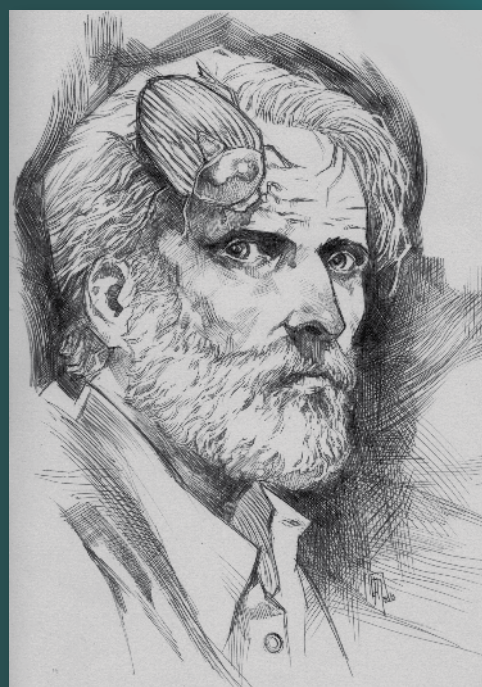
Concept design pour un projet de bande dessinée (art digital), 2020

Certaines personnes reconnaîtront peut-être la chapelle ruinée qui siège au sommet du Mont Gargan, en Haute-Vienne



Flower and Death

Croquis (portrait) réalisé dans le cadre d'une exposition à Limoges (stylo à bille sur papier format A4), 2020



Cétoine

Croquis (portrait) réalisé dans le cadre d'une exposition à Limoges (stylo à bille sur papier format A4), 2020

CONCEPTION INTERACTIVE ET RÉCEPTION COMMUNAUTAIRE

Bac à sable : jouons notre vie !

Par Bénédicte Coudière

Vecteur d'expérimentations, le jeu vidéo est le sujet de nombreux documentaires. Proposant un travail innovant, Charlotte Cherici et Lucas Azémar présentent leur nouvelle production : *Bac à sable*. Les deux réalisateurs haut-viennois ont reçu le soutien du CNC pour la conception de ce documentaire atypique, tourné à l'intérieur même du jeu vidéo *Grand Theft Auto V*.



Une séance de cinéma à Los Santos, *Bac à Sable*, 2021 – © Lucas Azémar et Charlotte Cherici

Courses de voitures, épreuves sportives, épopées fantastiques, simulations de vie, ou encore casse-tête, le jeu vidéo explore de nombreuses thématiques via différents genres et types de réalisations. Jeux en 2D, en 3D, en réalité virtuelle, avec une manette ou un clavier, sur console portable, de salon, ou sur ordinateur ou smartphone, les déclinaisons sont quasi infinies. Jeux en ligne, histoires solo, mais aussi jeux en multijoueur en local, là encore, les possibilités sont nombreuses et chaque type de jeu a trouvé son public au fur et à mesure du temps. Tel est le cas du deuxième jeu le plus vendu au monde depuis sa sortie en 2013 : *Grand Theft Auto V*.

Plus connu sous les simples lettres *GTA V*, le titre de Rockstar Games cumule à l'heure actuelle plus de cent cinquante millions de copies vendues à travers le monde. Le jeu est composé de deux modes, « histoire » et « en ligne » (ou *online*). Le premier est une aventure en solo dans les rues de San Andreas, état fictif de Californie, où le joueur incarne tantôt un membre d'un gang de rue, tantôt un ex-braqueur ou encore un ancien pilote de chasse. Ces multiples personnages se croisent et s'attirent des ennuis dans les rues de Los Santos, une ville inspirée de Los Angeles. Le joueur y suit l'histoire, l'incarne et avance selon le scénario prédéfini par les concepteurs du jeu. Tous les joueurs vivront alors la même histoire.

L'autre mode, le *online*, propose une extrême liberté de mouvements et d'actions. Les joueurs peuvent y mener leur vie, remplir des objectifs ou simplement arpenter les rues de Los Santos. Il n'y a pas d'intrigues prédéfinies par les développeurs, juste quelques missions annexes que le joueur est invité à suivre ou non selon l'envie. De là naissent des serveurs dits de *roleplay* (« jeu de rôle ») où chaque joueur incarne un personnage, interagit en tant que tel et peut revivre des événements de la vie réelle. Les histoires s'y construisent ensemble, par et pour les joueurs présents.

Partant de ce dernier mode de jeu bien spécifique, Charlotte Cherici et Lucas Azémar ont décidé d'en faire le sujet principal de leur travail, *Bac à sable*, un documentaire tourné exclusivement dans *GTA V* sur le serveur francophone le plus fréquenté, *GTALife Lite*.

Reconstitution virtuelle

Faire un documentaire à l'intérieur d'un jeu en ligne, voilà une idée étonnante ! Et pourtant...

« Nous avons d'abord été assez fascinés par des diffusions en ligne, sur la plateforme Twitch, des serveurs *roleplay* de *GTA*, notamment dans le rapport à la fiction, à la mise en scène de soi », explique Charlotte Cherici. Ces serveurs possèdent en effet une spécificité de taille : la scénarisation. Il ne s'agit pas uniquement de mener à bien des missions, mais de vivre sa vie, d'avoir un personnage et

un rôle, de le faire évoluer de mois en mois, voire de réinterpréter des épisodes de l'Histoire contemporaine à l'intérieur du jeu. Ainsi, on peut aussi bien jouer des moments quotidiens – comme s'inscrire à une auto-école, participer à un cours de yoga, trouver un emploi – que reconstituer des événements historiques ou politiques, tels l'investiture d'Emmanuel Macron, la crise des gilets jaunes, des attentats terroristes ou encore des procès en assise.

**« [...] on constate à travers [...] l'expérience
roleplay de GTA V une volonté de transformer,
de raconter, d'évoluer ou même de contrôler son
environnement. »**

Cette pratique, qui peut sembler étrange vue de l'extérieur, est pourtant répandue. De nombreux jeux parmi les plus vendus et les plus connus sont des jeux de simulation de vie : *Animal Crossing*, les *Sims*... Même si les comparaisons s'arrêtent au genre, on constate à travers ces titres et l'expérience *roleplay* de *GTA V* une volonté de transformer, de raconter, d'évoluer ou même de contrôler son environnement. Tout est question d'histoire, d'intrigue, de scénario. Et quoi de mieux que *GTA V*, dont la modélisation propose le berceau même de toutes les histoires, Hollywood, pour cela ? Cette scénarisation mélange habilement jeu vidéo et jeu de rôle traditionnel, d'où le terme de *roleplay* lorsqu'on évoque ces pratiques. Par sa nature, le serveur *GTALife Lite* cultive les décalages : entre les vies réelle et virtuelle d'abord ; puis entre le fait qu'il s'agisse d'une réplique de ville américaine et des événements français. « Autre chose qui nous a intéressés dans le fait que ce soit un univers autour des joueurs et de la ville de Los Angeles qui est ici reproduite, c'est le rapport aux États-Unis et comment les gens se projettent dans des schémas dans lesquels on a été baignés enfants, où Hollywood a imprégné nos imaginaires et comment les joueurs réinjectent cet imaginaire dans leur *roleplay* », nous raconte Lucas Azémar. « *GTA* est connu par tous, au moins de nom, même par des personnes qui ne jouent pas, mais ils ignorent ces serveurs *roleplay* et ces autres façons de jouer. » Il existe aussi, dans le mode en ligne, des propositions de scénarios. Ceux-ci sont décidés collectivement, avec un script à tenir, des rôles à jouer et des modérateurs pour veiller à la bonne tenue des événements. À leurs côtés, il y a les PNJ, personnages non-joueurs, qui évoluent eux aussi dans les environnements numériques et avec lesquels il faut composer. Ils sont gérés par l'intelligence artificielle du jeu et parlent en anglais. Libre aux joueurs de les intégrer ou non dans leurs scénarios. Pour le reste, la communication s'effectue via les micros des joueurs, donnant une dimension orale plus proche de la réalité, plus palpable.

Forts de ces constatations, de la visualisation des diffusions en ligne sur Twitch et d'une certaine fascination pour ce type de pratique ludique, Charlotte Cherici et Lucas Azémar ont décidé d'une part de réaliser un documentaire sur le sujet et, d'autre part, de le tourner intégralement à l'intérieur du jeu.

Tourner dans un univers virtuel

Leurs avatars, nommés Merlin Thompson et Rudy Kern, ont arpenté caméra au poing les rues de Los Santos à la rencontre de ses habitants. « Pour renforcer notre crédibilité et clarifier notre démarche, nous avons souhaité nous équiper de caméras. Seuls

les journalistes officiels ayant accès à la ville, nous avons rédigé des CV et lettres de motivation pour nos personnages dans le but de décrocher un entretien d'embauche et de rejoindre l'équipe de Weazel News, la chaîne d'information de Los Santos », expliquent les réalisateurs. Dans le jeu, les caméras ne sont pas de simples accessoires : elles permettent de filmer, mais aussi, comme dans la vie réelle, d'attirer l'attention, les questionnements, d'interroger les gens sur leur pratique du jeu ou leur personnage. De la même façon que dans un documentaire traditionnel, les scènes s'enchaînent dans la vie de tous les jours ou lors d'événements plus importants, ou encore lors d'entretiens face caméra avec différents protagonistes.



Groupe de méditation collective au temple, *Bac à Sable*, 2021 – © Lucas Azémar et Charlotte Cherici

Le documentaire s'est ainsi construit petit à petit. Si, à l'heure actuelle, il n'a pas encore atteint sa forme définitive, Charlotte Cherici et Lucas Azémar réfléchissent cependant à sa diffusion. Ils souhaitent le projeter à l'intérieur même des cinémas de Los Santos, de quoi boucler la boucle d'une réalisation et d'une diffusion internes au jeu. L'expérimentation est double : il y a l'idée de copier le réel pour l'inclure dans le jeu lorsque celui-ci s'attache à provoquer dépaysement et divertissement, et celle de construire un documentaire entièrement virtuel, mais sur quelque chose de bien réel. Car oui, *GTA V Online* est un jeu, mais c'est aussi une plateforme qui rassemble des individus, leur propose un bac à sable de construction collective autour d'une volonté commune et de scénarios concertés.

Bac à sable

« Avec *Bac à sable*, nous voulons documenter cette mise en fiction qui s'invente à plusieurs, par et pour le jeu », précisent les réalisateurs.

Bac à sable s'annonce comme un documentaire passionnant, sur une pratique méconnue. Car *GTA V* n'est pas uniquement un jeu violent et transgressif comme on peut le penser. Le documentaire de Charlotte Cherici et Lucas Azémar propose des scènes du quotidien, des témoignages d'avatars et de joueurs, mais aussi une plongée dans les coulisses avec les fameux modérateurs qui veillent à la bonne tenue des scénarios, servent de médiateurs en cas de conflits, aident les joueurs et les joueuses qui en ont besoin. Les deux réalisateurs questionnent la pratique du jeu vidéo, ses détournements et les expérimentations qui en découlent à travers un film documentaire au parti pris audacieux. Nous attendons donc sa finalisation avec impatience pour découvrir cette autre facette vidéoludique de *GTA V*.



Le jardin partagé de Célia Flaux

par Nathalie André

À l'occasion de la parution cet automne de son quatrième roman, *La Voie du Kirin*¹ (le tome 1 de *Porcelâme*, une trilogie de fantasy située dans le Japon féodal²), Célia Flaux, sereine et souriante, annonce d'emblée qu'elle est une écrivaine heureuse et c'est assez rare pour être relevé. Née en 1981, elle se présente ainsi sur son blog : « Je vis parfois à Poitiers, parfois dans les nuages [...] ; je travaille mes textes sur le forum CoCyclics et les publie ensuite avec mon agente littéraire Roxane Edouard. » Entrer dans les écritures de l'imaginaire de Célia Flaux, c'est aussi entrer dans un monde au fonctionnement collaboratif et aux terminologies codifiées.

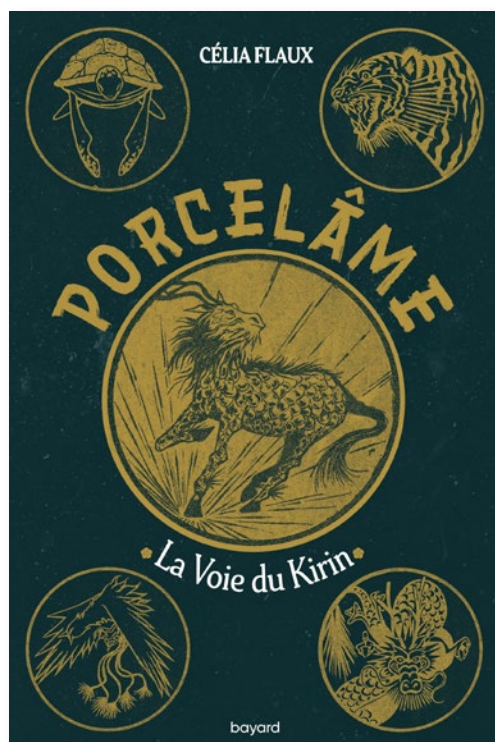
Célia Flaux a commencé à écrire de la fantasy à quinze ans, ou plutôt « de l'imaginaire », précise-t-elle, car elle a écrit autant de science-fiction – notamment avec *Iceltane* (éditions Voy'el, 2015) et *Le Cirque interdit* (éditions Scrinio, 2019) – que de fantasy, avec *Anergique* (éditions Actu SF, 2021, sélectionné pour le Prix Imaginales des lycéens 2022). Ce dernier est estampillé steampunk³ puisque nous sommes projetés, en ballon dirigeable, dans une enquête qui se déploie entre l'Inde coloniale et l'Angleterre victorienne du XIX^e siècle. « Ce qui me stimule parce que c'est aussi plus périlleux, c'est d'inventer un monde pour les personnages qui émergent de mon imagination. Et par jeux de miroirs, je peux ainsi interroger notre société », ajoute l'autrice qui a l'art de changer d'univers, après s'être précautionneusement documentée. Avec *Porcelâme*, nous escaladons une montagne enneigée dans l'environnement magique de cinq animaux sacrés : le Dragon, le Tigre, le Kirin, la Tortue et le Phénix. Ce sont cinq clans qui composent un empire et cinq lois gravées sur un rouleau de *Porcelâme* qui maintiennent un équilibre précaire entre des seigneurs ambitieux. Mais les meurtres se multiplient sur la montagne et réveillent la convoitise de l'un d'eux...

Écrire et « bêta-lire »

Dès le début, Célia Flaux a cherché d'autres auteurs et des outils pour améliorer son écriture et échanger. En 2009, elle découvre « CoCyclics – Bêta-lecteurs de l'imaginaire » qui s'adresse aux amateurs de ces littératures. Ce qu'elle y découvre, c'est que chaque membre de la communauté, qu'il soit auteur émergent ou confirmé, a sa place et, selon son niveau, accompagne les autres en prodiguant conseils et soutien moral. Chaque membre inscrit s'engage à respecter les valeurs qui ont fondé le forum : la bienveillance, le respect et l'esprit de réciprocité. Après avoir fait preuve

d'implication, les membres peuvent aider à améliorer soit des parties de textes postés par d'autres, soit des romans entiers, en bêta-lecture (terme emprunté au monde de l'informatique où les versions bêta sont des versions test). Les critiques doivent mettre en valeur les points forts et les points faibles, tant sur les formulations que sur la construction narrative, en les argumentant. « Cela m'a énormément appris », commente Célia Flaux, ajoutant que « différents outils, dont le Challenge 1^{er} jet, permettent d'être encouragé pour ne pas abandonner un manuscrit et réussir à le mener à son terme. Quand on a de l'ancienneté, on peut également

accéder à des espaces d'informations privés entre auteurs pour échanger sur le milieu du livre, sur des éditeurs aussi... Tout n'est pas immédiatement accessible ; il faut avancer dans sa pratique, passer des caps, faire preuve de sérieux... C'est une des conditions pour continuer d'y collaborer. La philosophie est de se réjouir de la réussite des autres sans entrer dans un esprit de concurrence ni de comparaison ». À titre d'information, en 2021, CoCyclics compte une communauté de 1820 membres. Sur Internet, quelques sites recensent un certain nombre de ces forums collaboratifs, faisant état de l'existence d'une centaine, classés par domaine d'écriture. Ce qui donne une idée de l'importance des besoins.



Porcelâme, Célia Flaux, Bayard Jeunesse, octobre 2021

Jardiniers ou architectes ?

« Dans le monde anglo-saxon, poursuit Célia Flaux, avec notamment les cours de *Creative writing*, le *storytelling*, à

savoir l'art et les techniques pour structurer une histoire, est enseigné. En France, aujourd'hui, hormis les quelques masters de création littéraire qui émergent ces dernières années, ces forums d'échanges et d'entraide sont les seuls espaces qui permettent d'avancer et de ne pas le faire seul. »

Pour autant, tout n'est pas si « évident », puisque dans les littératures de l'imaginaire, deux types d'auteurs se divisent régulièrement sur les process d'écriture : les « jardiniers » et les « architectes ». Ces derniers sont ceux qui préparent plan, personnages et scénarisation avant de se lancer ; les jardiniers, comme Célia Flaux, sont ceux qui commencent à écrire directement. Elle confirme par ailleurs « qu'il n'existe pas d'outils pour débloquent un texte en cours d'écriture. Les architectes nous rétorquent que c'est parce qu'il faut toujours planifier avant. Ce discours est envahissant et culpabilisant et n'aide en rien quand, en cours d'écriture, on n'avance plus. De ce fait, pour prêter main-forte aux jardiniers, j'ai commencé à écrire sur mon blog des articles sur ces sujets – comment peut-on structurer un texte en cours d'écriture ? – en expliquant que ce n'est pas parce que la personne ne sait pas écrire, comme on l'entend si souvent. Ce qu'il faut, c'est une main tendue, des outils et des techniques adaptés. Surtout, je veux déculpabiliser les auteurs. Quand on est jardinier, on a du mal à planifier ce qui n'est pas encore écrit. C'est comme une fleur en bouton ; on ne sait pas d'emblée quelle sorte de fleur ce sera, ni quelle couleur elle aura, ni même quels pétales elle déploiera. C'est à partir de cette étape-là, quand j'ai développé un univers, que je peux commencer à travailler mon récit différemment ».

**« Surtout, je veux déculpabiliser les auteurs.
Quand on est jardinier, on a du mal à planifier
ce qui n'est pas encore écrit. C'est comme une fleur
en bouton ; on ne sait pas d'emblée quelle sorte
de fleur ce sera [...] »**

Jardiner ensemble

En 2014, Célia Flaux présente *Anergique* à une agente littéraire pour autrices et auteurs francophones, Roxane Edouard⁴, chez Curtis Brown, l'une des plus grandes agences londoniennes de talents, qui cherche alors des auteurs français. Recevant le roman, cette dernière a un coup de cœur et s'engage à signer un contrat pour représenter l'autrice ; elle la suit désormais.

L'accompagnement par des agents littéraires est mal connu en France. Le principe est que l'auteur ne paye pas directement l'agent : un pourcentage fixe est négocié sur les droits d'auteur lorsqu'est signé un contrat avec un éditeur. « Roxane m'accompagne dans ma carrière et quelle que soit la situation, elle est toujours de mon côté. En accord avec mes choix, c'est elle qui se charge de démarcher les éditeurs et qui négocie mes contrats. C'est très confortable car les termes de mes contrats sont désormais plus avantageux. »

On souhaite à Célia Flaux de franchir une nouvelle marche avec *Porcelâme*, car elle conclut avec pudeur : « Je commence à être un peu mieux repérée dans le milieu de l'imaginaire. En revanche, très peu de professionnels du livre me connaissent en Nouvelle-Aquitaine. Pourtant, nous sommes plusieurs sur le territoire régional à travailler avec constance sur ces champs littéraires, notamment Silène Edgar, Betty Piccioli, Hélène Vignal ou Paul Beorn. C'est d'ailleurs assez rare que les femmes soient plus



Illustrations des 2^e et 3^e de couverture de *Porcelâme* – © Florent Grattery/Bayard Jeunesse, 2021

représentées, car c'est un monde encore très masculin, surtout en science-fiction. Les parutions des autrices sont d'ailleurs encore très souvent classées en littérature jeunesse, si bien que le lectorat adulte pour lequel nous écrivons également reste encore difficile à atteindre. »



1. Le Kirin est un animal fabuleux possédant plusieurs apparences, souvent représenté tel un dragon ancien possédant une corne. Il projette une ombre d'un blanc pur, sous lui, en tout temps.
2. Célia Flaux, *La Voie du Kirin*, tome 1 : *Porcelâme*, illustré par Florent Grattery, éd. Bayard Jeunesse, 6 octobre 2021.
3. Le steampunk inclut tous les univers qui s'inspirent des XVIII^e et XIX^e siècles liés aux énergies à vapeur. Généralement associé aux mondes de la magie, des trains, au Paris des merveilles incluant une iconographie à structures à engrenages...
4. Roxane Edouard & Curtis Brown : www.curtisbrown.co.uk

ADAPTATION/CRÉATIONS TRANS- ET CROSS-MÉDIA

Voro : changer de cible

Par Laurent Queyssi

Adaptée d'une bande dessinée finlandaise de fantasy médiévale, la série Voro ambitionne de s'adresser à un public plus âgé que celui ciblé généralement par l'animation traditionnelle. La productrice Catherine Estèves, des Films du poisson rouge, la scénariste Ghislaine Pujol et le réalisateur Yannick Zanchetta nous détaillent leur projet.

Voro est une bande dessinée du Finlandais Janne Kukkonen, publiée en France chez Casterman, dont le neuvième tome est paru cette année. La série, qui met en scène la jeune Lilya et la guilde des voleurs dans un univers médiéval fantastique et s'adresse à un public jeunesse, a suscité des envies chez certains producteurs de dessins animés. Parmi ceux-ci, Catherine Estèves, productrice au sein des Films du poisson rouge, s'est prise de passion pour cette œuvre au ton différent et a décidé de l'adapter en coproduction avec Why Not AI.

Les deux coproducteurs se sont tournés vers Ghislaine Pujol, une scénariste qui travaille dans le milieu de l'animation depuis 2002. « Ils cherchaient un scénariste capable d'adapter la bande dessinée, nous confie-t-elle. Il fallait qu'il soit rompu à l'animation, au genre médiéval fantastique et qu'il connaisse un peu le marché. C'est mon agent qui m'a présenté les producteurs. Je suis scénariste d'animation, passionnée de genre, mais aussi très geek. Je viens du milieu du jeu de rôle et du jeu vidéo, un profil un peu semblable à celui de l'auteur de la bande dessinée Voro. Quand je suis arrivée sur le projet, deux tomes seulement de la BD



Extrait du teaser de Voro – © Les Films du poisson rouge, Why Not AI

« J'ai donc exploré ce que je pouvais apporter à ce personnage qui n'était pas fini et défini dans la BD [...] » Ghislaine Pujol

étaient sortis et le troisième restait à paraître. Il y avait encore pas mal d'inconnus et de zones d'ombre qu'il a fallu que je comble. En accord avec mes producteurs, j'ai d'abord exploré la bande dessinée, toutes les allégeances, les différentes parties qui étaient identifiées – les héros, les antagonistes, la guilde des voleurs – pour voir quelles étaient les forces en présence. J'ai vu qu'il y avait des entités mystérieuses, un peu comme dans *Thorgal*, qui manipulaient les êtres humains avec des objectifs secrets. Puis j'ai mis ça de côté et je me suis demandé quelle histoire je voudrais raconter avec une héroïne comme Lilya. J'ai donc exploré ce que je pouvais apporter à ce personnage qui n'était pas fini et défini

dans la BD, car je ne disposais pas de tous les éléments. J'ai essayé de tisser une histoire intéressante qui allait la bousculer avec les différents antagonistes que j'avais repérés. Coller aux événements des livres en sachant que j'ignorais ce qui allait se passer, c'était prendre le risque, un peu comme dans *Game of Thrones*, de courir après les éditions françaises et d'avoir une scission entre les fils narratifs de la série et ceux de la BD. Dans le dessin animé, je suis habituée à reprendre les personnages, les décors, les antagonistes et à créer une histoire différente. »

Un travail d'adaptation qui convainc le réalisateur Yannick Zanchetta lorsqu'il monte à bord du projet : « C'est l'adaptation de Ghislaine qui m'a vraiment plu. Il y a des éléments que j'aime bien dans la BD, mais j'ai aussi des choses à reprocher tant sur l'histoire que sur l'aspect graphique. C'est l'écriture proposée par Ghislaine et la cible voulue par les producteurs qui m'ont surtout convaincu. Même si cela commence à changer depuis quelques

« C'est l'écriture proposée par Ghislaine et la cible voulue par les producteurs qui m'ont surtout convaincu. »

Yannick Zanchetta

années, l'animation s'adresse surtout aux enfants. Pour Voro, on va essayer de cibler un public un peu plus âgé. C'est une autre façon de raconter les choses, nous serons moins bridés dans la narration, dans la psychologie des personnages. Il y aura moins de "censure". Nous pourrions aborder des thèmes que l'on ne peut pas toucher dans une série d'animation classique. »

« La BD finlandaise originale était en noir et blanc, avec un ton relativement sombre, précise Ghislaine Pujol, même si l'héroïne est une adolescente, avec un côté Arya Stark. Il y a des morts, de la violence et elle s'adresse à un public plutôt adolescent, voire adulte. Mais les éditeurs américains et français ont fait le choix d'y ajouter des couleurs et de cibler un public jeunesse. C'est possible dans l'édition où un enfant de dix-douze ans peut lire une série avec un peu de sang et de violence. En revanche, dans l'animation, on sait qu'on ne peut pas proposer ça à un jeune public. Si l'on démarche un tel projet chez TF1 ou France Télévisions, ils vont nous dire que le fait qu'elle soit une voleuse n'est pas moral, que l'on ne peut pas avoir de combats avec des épées, pas de sang, pas de morts, pas d'enjeux trop sombres. On savait qu'avec une adaptation proche de l'univers du livre, on ne pouvait pas s'adresser aux chaînes habituelles françaises. Nous nous sommes demandé si nous devions baisser la cible, faire du personnage un gentil voleur à la Robin des Bois, ou plutôt garder l'ambiance de la BD et viser les adolescents et les adultes. J'ai préféré ne pas trahir la BD et respecter les enjeux moraux qui accompagnent cette thématique. »

Pour la partie graphique, Yannick Zanchetta suit la tendance définie dans le scénario : « Il y a énormément de travail pour adapter une bande dessinée en animation. Dans ce cas, il fallait adapter le style graphique à la cible. On ne peut pas proposer des rondeurs dans le dessin pour une histoire destinée à un adolescent. Ce que l'on ambitionne doit plaire à la fois au producteur, au diffuseur et à l'auteur graphique. Toute une chaîne de validation. Ensuite, pour le public, il ne faut pas que cela fasse trop enfantin. On passe du temps à faire des recherches, des allers-retours, jusque sur des micro-détails, et on décide de la direction générale une fois que tous les collaborateurs ont déposé leurs envies. »

La décision de s'adresser à un public différent, née d'un choix narratif fort, se répercute au niveau de la production de la série : « Envisager la diffusion sur une plateforme de streaming change énormément de paramètres, précise Catherine Estèves. Nous n'avons encore rien signé avec un diffuseur, mais comme la série est orientée ado-adulte et qu'elle est ambitieuse sur le plan de la direction artistique, il nous semble plus simple de nous adresser à une plateforme plutôt qu'aux chaînes traditionnelles de l'animation en France. La série nécessite un budget considérable que les chaînes françaises qui diffusent de l'animation adulte n'offrent pas. Le format se prête lui aussi davantage à une plateforme, car la série est feuilletonnante, un genre dont ces diffuseurs sont plus friands. »



Extrait du teaser de Voro – © Les Films du poisson rouge, Why Not AI

Si un teaser est sur le point d'être achevé avant d'être présenté à d'éventuels diffuseurs, les Films du poisson rouge et Why Not AI ne comptent pas en rester là et envisagent déjà un projet transmédia.

« En parallèle, nous avons aussi commencé à travailler sur un jeu vidéo Voro, poursuit Catherine Estèves, notamment sur le storytelling, en reprenant le design de la série. Mais c'est plutôt du domaine de notre coproducteur qui vient de cet univers et qui approche quelques gros éditeurs de jeux pour voir si cela suscite un intérêt chez eux. »

Quant à la série animée, elle pourra bénéficier du savoir-faire inédit des Films du poisson rouge : « Nous sommes identifiés dans le secteur de l'animation 2D traditionnelle par le fait que nous créons nos propres outils de travail. Nous en avons plusieurs, dont un de *lighting*, un de *texturing* et un d'intervallage d'animation 2D traditionnelle¹. Pour chaque projet, nous agençons des briques technologiques en outils spécifiques au projet. C'est ainsi que nous avons pu travailler sur *Klaus*, pour lequel nous avons fait la lumière et la texture, ou sur *Josep*, avec un rendu graphique très spécifique, inaccessible autrement. Pour Voro, qui est en plus un projet interne né des Films du poisson rouge, nous avons bien l'intention d'utiliser le plus possible les outils que nous avons développés et peut-être de pousser plus loin la réflexion. Nous ne vendons pas ces outils, nous ne les louons pas. Ils ne réinventent pas la roue, cela reste de l'animation 2D traditionnelle, mais de l'animation 2D haut de gamme. Car ces outils nous permettent d'accomplir des choses que l'on ne peut plus faire en animation 2D, soit parce que les compétences n'existent plus, soit parce que cela exige un budget considérable à cause du temps de travail important, soit enfin parce qu'à la main, il subsisterait des problèmes dont nous nous sommes extraits. »

La série, si elle entre en production, sera fabriquée localement, même si, comme l'explique Yannick Zanchetta, « tout dépendra du budget »...



1. Voir la présentation de ces logiciels sur le site du producteur : lesfilmsdupoissonrouge.com/logiciels

Shangri-La, de la bande dessinée au plateau de théâtre, un voyage transmédia

Par Emmanuelle Lavoix

Trois structures néo-aquitaines ont construit un projet transmédia autour de la bande dessinée de science-fiction Shangri-La, avec son auteur Mathieu Bablet. L'aventure d'une rencontre entre des savoir-faire différents, des écritures plurielles, des outils technologiques innovants au service de nouvelles expériences d'interactions sensorielles pour interroger notre futur. Rencontre avec Aymeric Castaing, président et fondateur de la start-up girondine Umanimation, Christelle Derré, metteuse en scène et artiste transmédia, Martin Rossi, artiste-développeur et concepteur numérique, et Manon Picard, chargée d'étude sur les fictions immersives et interactives, du collectif Or NORMes et de la société Poulp installés dans la Vienne.

Shangri-La est une bande dessinée parue en 2016 chez Ankama, le premier succès de son auteur Mathieu Bablet. L'histoire nous entraîne dans un futur qui semble lointain. La Terre est devenue inhabitable, les humains et leurs nouveaux esclaves, les animoïdes, survivent dans la station Tianzhu sous l'emprise d'une société totalitaire et consumériste qui a aboli toute liberté individuelle. Au fil du récit, les personnages vont parvenir à différents états de conscience du monde qui les entoure et acquérir de nouvelles convictions. Le lecteur fait ce chemin avec eux dans des pages vertigineuses, le dessin réaliste est virtuose, proche du jeu vidéo, les couleurs intenses et synesthésiques.

« C'est génial, si seulement je pouvais l'adapter ! » Fin 2017, Aymeric Castaing, producteur bordelais de films d'animation, découvre la bande dessinée. Il a œuvré pour que le Cartoon Movie vienne à Bordeaux et il est en train de monter sa société de production, Umanimation. Les thèmes abordés dans la BD rencontrent ses propres aspirations. Il ressent son pouvoir immersif et imagine un projet transmédia pour montrer les cases autrement. Un BD concert serait le dispositif parfait pour faire ressentir l'oppression vécue dans la station et une partie de l'histoire pourrait se jouer en réalité virtuelle. Début 2018, il rencontre l'auteur qui va être séduit par le projet et souhaite s'y impliquer, puis il met le producteur en contact avec Ankama pour obtenir les droits d'adaptation. Une première étape est franchie.

Sur le conseil d'un technicien du Conseil régional Nouvelle-Aquitaine, il rencontre la compagnie Or NORMes.

Le collectif artistique, technique et scientifique a été créé à Poitiers il y a dix ans par Christelle Derré et Martin Rossi autour de la notion du transmédia appliqué au spectacle vivant. Les deux artistes se questionnent sur des espaces différents de l'espace

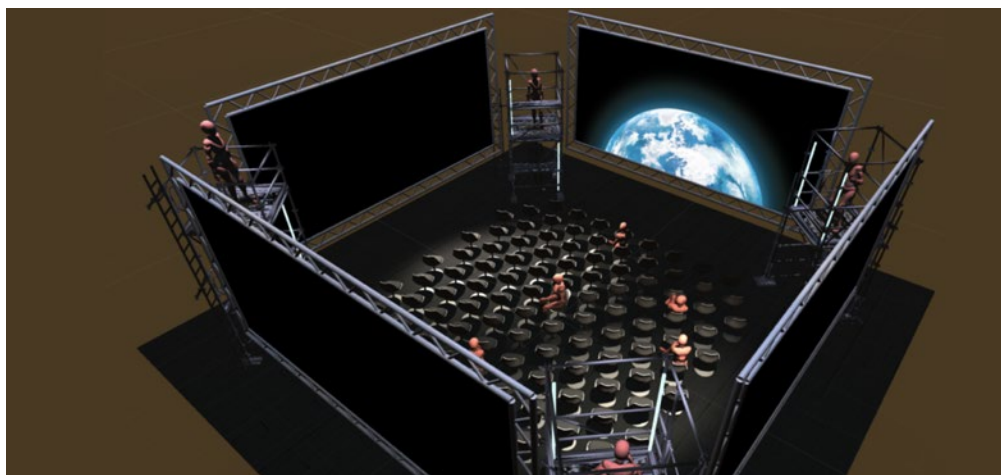


Shangri-La, photographie de couverture de la BD

métrique du plateau de théâtre pour y mettre en scène des personnages. Ils partent d'une œuvre existante et la transposent sur divers supports afin d'ouvrir d'autres sens chez les spectateurs ou les internautes, chaque support mobilisé permettant de rencontrer son public différemment. Ils questionnent la technologie, le support, le discours et l'interaction. Pour Christelle Derré, « de nouveaux canaux d'expression sont apparus, on peut s'en servir pour de la communication, mais aussi créer sur ces canaux-là ». Martin Rossi

veut mettre « du théâtre dans le numérique et du numérique dans le théâtre ». Manon Picard, en thèse Cifre (Convention industrielle de formation par la recherche), a rejoint le collectif pour y développer un projet éditorial de smartfiction¹. Avec Martin Rossi et Christelle Derré, elle crée Poulp, la troisième société impliquée dans cette adaptation.

Le projet d'Umanimation rencontre l'intérêt du collectif qui saisit tout de suite dans ce récit-monde le déploiement transmédia possible et complète la proposition par la création d'une smartfiction. Ils sont « séduits par le propos, l'approche fine de Mathieu Bablet pour nous alerter », mais aussi « son regard sur l'état d'urgence environnemental contemporain. Il questionne la société ultra-consumériste et l'utilisation des données privées qui sont des problématiques actuelles ». Selon eux, l'histoire invite à faire un pas de côté : « On pourrait en arriver là, à nous de mobiliser notre libre arbitre, de prendre conscience des ressources que l'on a et que l'on gaspille. » Manon Picard se passionne pour « toute la manipulation médiatique mise en place au service du discours politique ». Ainsi va naître l'envie d'une production commune qui obtiendra le soutien du dispositif Cultures Connectées². « Nous sommes partis de l'histoire et nous avons choisi des médias ou des plateformes qui sont propres à des chapitres de l'histoire. Christelle

Smartfiction *Tianzhu Phone* – © Poulp Studio, Umanimation

Le dispositif immersif du spectacle – © Or NOrmes, Umanimation

a imaginé la structure scénique transmédia », explique Aymeric Castaing. Mathieu Bablet approuve tous les choix de montage. Une nouvelle étape est franchie. Ce projet complexe demandera trois ans et une dizaine de résidences pour aboutir.

SHANGRI-LA, LA SMARTFICTION PRODUITE PAR POULP ET UMANIMATION

La smartfiction *Tianzhu Phone* est le support interactif d'immersion dans la vie des habitants de la station. Pour ce développement narratif, Mathieu Bablet a écrit le préquel, la partie de l'histoire avant la BD, créé des dessins inédits et des icônes. Il a approfondi la vie de trois personnages secondaires. Le joueur peut choisir de s'incarner dans l'un d'entre eux comme s'il possédait le TZ-Phone 7 de son héros et interagir par le biais de notifications. Manon Picard précise : « Mathieu Bablet a tout de suite capté les enjeux de ce canal de diffusion autre que la double page. » La smartfiction propose deux chemins. Le premier est indépendant, un peu comme un jeu de rôle au cœur d'un régime dictatorial, reprenant les codes médiatiques de la station. Le second se déclenche lorsqu'on assiste au concert immersif et engage le spectateur. Il n'y a cependant pas d'obligation d'avoir un smartphone pour assister au spectacle. Selon les concepteurs, *Tianzhu Phone* est « un projet phare qui doit donner envie à d'autres auteurs de venir s'emparer de l'outil ». Totalement gratuite et très accessible, la smartfiction est déjà disponible dans l'application Poulp-Collection, téléchargeable en ligne.

SHANGRI-LA, LE SPECTACLE PRODUIT PAR UMANIMATION ET OR NORMES

Christelle Derré a construit la proposition du spectacle avec quatre écrans pour lesquels elle a écrit un storyboard issu des deux premiers tiers du livre. Umanimation a apporté sa technologie et son savoir-faire de l'image, travaillé l'animation des cases en motion design. La société a aussi créé un logiciel, quatre caméras virtuelles dans un moteur de jeu vidéo, reliées aux quatre projecteurs dans la salle. Un outil de mise en scène parfait. Pour Aymeric Castaing, « cela reste avant tout une BD ». Le public est assis sur des sièges pivotant à 360°, au centre d'un dispositif quadri-frontal, et regarde défiler les cases sur quatre écrans géants. Christelle Derré ajoute : « Les théâtres ont plutôt envie d'asseoir le public ; dans une salle de musique actuelle, il

est debout. » Elle veut mettre le spectateur au cœur de la station Tianzhu et le plonger dans un univers musical où trois musiciens interprètent en direct la composition de Vincent Giraud, un space rock opéra électro. Les trois musiciens et la table technique sont aux quatre coins du dispositif. Le travail de spatialisation du son immersif est développé avec Spat, un logiciel développé par l'Ircam³.

Le spectacle démarre sur la Terre devenue inhabitable. Une scène d'entrée saisissante !

SHANGRI-LA, LA RÉALITÉ VIRTUELLE PRODUITE PAR UMANIMATION ET OR NORMES

Troisième format indépendant du projet transmédia, quatre séquences en VR sont prévues en 2022. Elles donnent accès au début et à la fin du livre. Là encore, Mathieu Bablet s'est impliqué en créant de nouveaux décors. Offrant une autre lecture immersive interactive, la VR vient intensifier l'expérience *Shangri-La* en mobilisant tous les sens.



1. Smartfiction : jeu vidéo narratif à lire et à jouer sur son smartphone.

2. Voir p. 7 dans ce numéro.

3. Institut de recherche et coordination acoustique/musique.

Présentation du projet sur www.youtube.com
www.accueil.collectifnormes.fr

La création du spectacle a eu lieu le 25 septembre 2021 au Théâtre du Cloître de Bellac (87) où Umanimation et le collectif Or NOrmes ont effectué une résidence. Il sera présenté en novembre 2021 à La Faïencerie-Théâtre de Creil (60), puis à La Nef d'Angoulême (16) pendant le Festival international de la bande dessinée.

Shangri-La est une coproduction Oara, Hexagone Scène nationale arts et science, Atelier arts et sciences et Théâtre d'Aurillac, avec les soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, du Département de la Vienne, de la Ville de Poitiers, de la Drac Nouvelle-Aquitaine, du Spedidam et de la Région Auvergne-Rhône-Alpes.

Écriture cross-média : quand la fiction s'approprie la VR

Par Pascale Pontoreau

Encore en développement, *Mamie Lou* est une animation interactive en 3D qui sera diffusée en réalité virtuelle (VR) vers la fin 2022. Cartésienne comme l'ingénieure qu'elle a été et créative depuis l'enfance, son autrice, Isabelle Andreani, conjugue dans ce projet une écriture poétique avec une technologie de pointe pour apprivoiser un sujet délicat.

Au moment où sa petite-fille accouche au Japon, Mamie Lou est victime d'un AVC en France. Transportée d'urgence à l'hôpital, elle se retrouve seule pour affronter les derniers jours de sa vie. Grâce à un scénario adapté et à une interaction subtile, le spectateur l'accompagnera dans ces instants de grande fragilité et l'aidera à traverser l'épreuve.

Quand elle imagine ce projet, Isabelle Andreani a déjà vécu plusieurs vies professionnelles. À l'époque, elle animait un atelier d'écriture VR dans une association parisienne dédiée aux nouveaux médias. Les créateurs qu'elle côtoyait échangeaient entre eux sur leurs difficultés, leurs expériences différentes entre les films d'animation à 360° et la vraie VR stéréoscopique. Quand sa grand-mère meurt, l'autrice se plonge dans des livres et des articles sur la fin de vie : « Il y a eu un déclic chez moi. Lors de l'accompagnement en fin de vie, la notion de présence à l'autre est très importante. Elle est décrite par pas mal de gens, les soignants, les bénévoles... Ce sont des moments particuliers d'échange avec les personnes qui s'éteignent. Cela recoupait mon expérience personnelle. J'ai eu envie de la transformer en quelque chose de positif. » À peu près à la même période, Isabelle Andreani visionne deux films en VR qui la marquent. Avec des sujets radicalement différents, *Dear Angelica* et *The Enemy*¹ donnent au spectateur l'occasion d'être touché par les émotions des personnages façonnés de toutes pièces et d'avoir spontanément envie de créer une forme de lien avec eux.

À partir du moment où l'autrice s'arrête sur un format, le cœur de l'histoire se précise, elle entame des démarches pour développer le projet. Rapidement, elle obtient une résidence de création au Chalet Mauriac, à Saint-Symphorien (33)². Avant de s'isoler un mois dans les Landes, elle participe à un séminaire dans les Pyrénées dont elle sort avec un support à la future écriture. Comme elle l'explique, « *Mamie Lou* se distingue par sa forme d'expérience narrative : ce n'est ni un film, ni un jeu. La VR est une forme en soi, un médium en soi. On ne peut pas la décrire comme un mélange d'autres formats. On peut piocher des idées et réfléchir par rapport

à ce qui existe, mais le concept d'être au milieu du décor avec des personnages de fiction reste quelque chose d'unique et d'exclusif à la VR ».

Selon Isabelle Andreani, les bases de la narration – le scénario est celui d'un court métrage d'animation interactif – sont les mêmes que pour tout autre support : décrire des personnages, un univers, etc. « Mais quand on travaille avec les nouveaux médias, il est essentiel d'intégrer l'utilisateur ou le spectateur dans l'écriture, puisqu'il sera dans l'espace de fiction. » Ceux qui ont déjà mis un casque de VR le savent, une question s'impose à la

première utilisation : « Mais qu'est-ce que je fais là ? » « D'un point de vue méthodologique, j'aborde ça comme une expérience, explique Isabelle Andreani. Au-delà du scénario qui raconte ce qu'il se passe entre les personnages, il y a une couche supplémentaire qui explique ce que fait l'utilisateur, comment il entre dans le contenu, quel est son rôle, etc. En VR, on ne travaille pas l'image comme on en a l'habitude en animation, mais plutôt comme de la 3D. Parce que le corps de l'utilisateur est impliqué, on s'immerge –

presque physiquement (les utilisateurs perçoivent des sensations de présence, de vertige, des sons, etc.) –, on passe d'un décor 3D à un autre, d'une scène à une autre... Ce sont des questions très concrètes. On ne peut pas, d'un coup, comme ça, parachuter la personne et la changer de place, la mettre ailleurs. L'interaction du spectateur à l'intérieur du décor exige de penser différemment l'écriture. » On peut même pousser la démarche un peu plus loin : « Avec la narration spatialisée, au lieu d'avoir, comme dans l'écriture filmique, le point de vue de l'utilisateur fixé par l'image (le réalisateur décide quelle image il montre), l'écriture prend en compte l'espace », précise Isabelle Andreani. Certains scénarios imaginent même les sensations possibles. On ne dissocie pas la trame narrative de l'expérience de l'utilisateur.

Pareil pour l'écriture du storyboard interactif qui décrit l'action dans le temps et dans l'espace. « Ici, la conception ne se déroule pas en 360° ou en 3D, on est en 6DOF (Degrees Of Freedom).



Mamie Lou, film d'animation interactif en VR

Cela signifie que l'utilisateur peut regarder partout, sous les meubles, au-dessus... Le rapport à l'espace y est très libre. Le storyboard devient subjectif, il doit intégrer la tête de l'utilisateur qui se balade un peu. C'est un exercice incontournable, mais un peu périlleux. »

Dans *Mamie Lou*, Isabelle Andreani a choisi volontairement une narration très linéaire pour garder un certain contrôle des émotions. Néanmoins, elle a pris en considération l'espace qui va interférer ou compléter ce qui se raconte dans les dialogues. Comme au théâtre, le décor peut être utilisé pour manipuler la narration. « Il y a un peu ce côté tour de magie, parfois. Le spectateur regarde là et, hop ! on a changé de décor. Ce genre d'astuces s'utilise bien en VR », s'amuse l'autrice. « Quand on se retrouve dans un décor avec des personnages, on peut être très déstabilisé. Dans *Mamie Lou*, de façon assez intuitive et instinctive, je voulais des moments de mise à distance dans lesquels le spectateur se sent protégé. Certains temps peuvent être durs, notamment dans l'environnement médical. Et inversement, j'avais envie qu'on puisse aller à la rencontre du personnage et être présent à ses côtés. Le spectateur se retrouve alors dans le décor, avec Mamie Lou en taille réelle, et peut interagir avec elle. On donne ainsi au spectateur ce rôle un peu magique d'accompagnant, de passeur, comme un pouvoir qu'il acquiert dans la présence à l'autre. »

Tournée vers l'avenir, Isabelle Andreani aime que la VR ne soit pas juste un artifice technologique, mais le support d'écritures émergentes et de sujets qui lui sont adaptés. Parce que l'approche joue sur deux niveaux : la possibilité de présence aux personnages et, en même temps, la conscience d'être dans une réalité virtuelle créée. Il ne peut pas se perdre dans la fiction. L'utilisation de la VR est encore en phase d'innovation, il y a beaucoup de nouveautés, dans la forme et dans les sujets. Pendant les festivals, les spectateurs découvrent, aux côtés des fictions, des documentaires, mais aussi de la contemplation méditative et des choses très improbables. « J'ai eu des belles surprises que je ne m'attendais pas à vivre, explique l'autrice de *Mamie Lou*. Certains projets sont très engagés. Avec le casque, l'immersion dans une histoire est totale. Cela touche beaucoup, plus fort. Cette approche est intéressante, car elle permet de sortir du seul regard extérieur d'opinion et d'entrer dans la peau de tel ou tel personnage. »



Mamie Lou, film d'animation interactif en VR – scénario et réalisation : Isabelle Andreani – création graphique : Romane Poch et Ghislain Pariset – production : Voyelle Acker et Vincent Guttmann - Small Creative

Quand elle parle de son projet, Isabelle Andreani s'illumine. Enthousiaste et spontanée, elle donne envie de servir de cobaye, d'essayer dès demain un prototype et de partir à la rencontre de Mamie Lou. Elle éclate de rire : « La production n'est pas commencée ! » Avant cette étape cruciale, le studio Small Creative – Voyelle Acker et Vincent Guttmann –, qui développe et produit le projet, doit trouver des coproducteurs pour boucler un budget de quelques centaines de milliers d'euros. « Je ne peux même pas donner de chiffres, le budget n'est pas finalisé », ajoute-t-elle. Selon son autrice, *Mamie Lou* devrait être présentée en festivals et plus tard dans des structures d'accueil de personnes âgées. Puis, elle imaginera sans doute une suite à ce premier épisode...



1. *Dear Angelica* de Sashka Unfekd (2017) propose un voyage magique parmi les souvenirs ; *The Enemy* de Karim ben Khalifa (2014) présente des combattants grandeur nature qui s'interrogent sur leurs motivations et leurs rêves.
2. À propos de la résidence d'Isabelle Andreani au Chalet Mauriac, lire sur prologue-alca.fr : « Isabelle Andreani : la mécanique des rouages », par Nathalie André, novembre 2019.

L'animation gagnée par les moteurs de jeux vidéo

Jean-François Szlapka / Propos recueillis par Christophe Dabitch

Dans la fabrication des films d'animation, les moteurs de jeux vidéo remplacent de plus en plus certains outils traditionnels. Le milieu y voit une petite révolution. Explications techniques avec Jean-François Szlapka, cofondateur de Solidanim, une société installée entre Angoulême et Bordeaux qui travaille actuellement sur le film *Schirkoa* avec l'un de ces moteurs.

Pouvez-vous nous expliquer ce qu'est un moteur de jeu vidéo ?

Un moteur de jeu est une plateforme logicielle qui sert à créer un jeu vidéo. C'est l'intermédiaire entre le code pur et les créateurs. Il gère tous les paramètres avec des modules spécifiques à la 2D, à la 3D ou à la réalité virtuelle. Il compile les projets pour le PC, la console ou le smartphone. Chaque studio de développement de jeu vidéo créait auparavant son moteur, puis certaines sociétés, comme Unreal Engine et Unity qui dominent le marché, ont ouvert le leur aux autres. Leurs moteurs sont devenus plus accessibles et plus proches de l'univers du graphisme pour être utilisables par des professionnels qui ne sont pas programmeurs.

Cette technologie s'est-elle étendue à d'autres secteurs que le jeu vidéo ?

Cela a commencé par l'architecture, notamment chez Unreal avec un module dédié à la visualisation architecturale, puis pour la simulation en réalité virtuelle, ou encore pour l'industrie automobile ou d'autres, afin que les constructeurs visualisent leurs modèles.

Comment s'est opéré le transfert de ces moteurs vers le cinéma d'animation ?

Il y a dans le jeu vidéo ce qu'on appelle des cinématiques, des petits films intégrés sous forme de vidéos entre les séquences jouables. Avec les moteurs aux graphismes de plus en plus qualitatifs, ces cinématiques sont maintenant gérées directement dans ces derniers. Il n'y a plus de rupture visuelle entre les deux univers, la vidéo et la partie jouable. C'est le point d'entrée de ces moteurs vers l'univers de l'animation.

Quel est l'intérêt de l'utilisation de ces moteurs dans la fabrication d'un film d'animation ?

C'est d'abord la puissance d'affichage des graphismes par rapport aux moteurs de rendu classiques. Quand on a fabriqué tous nos modèles et nos textures, il faut calculer les images. Un moteur traditionnel met jusqu'à vingt minutes pour en calculer une. Avec Unreal, cela prend quelques secondes. C'est un gain de productivité faramineux. Ces moteurs ont aussi de plus en plus d'outils pour gérer du montage de séquences ou des caméras. Des modules d'animation commencent à apparaître. On va bientôt pouvoir tout faire à l'intérieur du moteur de jeu. L'outil est presque en avance sur nos méthodes et nos métiers que l'on va devoir repenser pour s'adapter.

Cela va remettre en cause l'existence de ces métiers ?

Il y aura toujours un scénario, un story-board, un réalisateur, des cadreur, des modelers, des textureurs, etc. Les métiers ne vont pas changer, mais la manière de les exercer va évoluer si l'on veut exploiter pleinement le potentiel et les performances des moteurs de jeu.

Le film d'animation *Schirkoa*, de Ishan Shukla, est-il votre première expérience de long métrage avec Unreal ?

Oui. Solidanim fait pour ce film la motion capture¹ avec une prévisualisation en temps réel dans Unreal. Le réalisateur qui tournera chez nous ses animations aura ainsi une prévisualisation de ses personnages et de ses décors dans le moteur. C'est un gain en efficacité visuelle mais aussi pour la suite, car il finalisera ses images sur la même plateforme. Nous avons déjà utilisé cet outil pour des séquences d'effets spéciaux de l'émission de France 2 *Laissez-vous guider* et pour un jeu en réalité virtuelle, *The Invisibles Hours*. Nous développons aussi en interne des formats courts en poussant au maximum la qualité pour se rapprocher des rendus avec des moteurs traditionnels.



Image extraite du teaser du court métrage *Schirkoa*, de Ishan Shukla, production Sharad Varma, 2016 – © Ishan Shukla

Comment avez-vous traversé la crise sanitaire ?

Nous avons eu la chance de signer une série avant la crise et nous avons eu du travail en 2020. La même année, nous avons scindé la société entre Solidanim, pour l'activité traditionnelle d'animation 3D et de motion capture, et une nouvelle filiale, Oaro, pour la production virtuelle – qui contient l'outil EasyTrack, anciennement SolidTrack² –, l'événementiel ainsi que la propriété intellectuelle de nos technologies. Aujourd'hui, nous avons des films indépendants comme *Schirkoa* qui arrivent mais nous sommes en négociation pour le prochain gros projet qui redonnera du travail à toutes nos équipes.



1. La motion capture est une méthode consistant à enregistrer et, éventuellement, à modifier grâce à des logiciels, les mouvements d'éléments réels avant de les intégrer dans un environnement numérique (film, jeu vidéo, etc.).

2. À lire également : « Solidanim, une réalité bordelaise augmentée », par Christophe Dabitch, avril 2018, sur prologue-alca.fr

Le Castor astral fait des petits !

Frédérique Paty et Marc Torralba / Propos recueillis par Chloé Marot

Le 14 octobre 2021, un nouveau label fait son apparition au Castor astral. Bien connue pour la qualité de son catalogue poétique, la maison d'édition s'ouvre à la fantasy et lance « Castor Fantasy », en partenariat avec la start-up girondine Elixer. Entretien croisé avec Frédérique Paty, directrice générale déléguée d'Elixer, et Marc Torralba, cofondateur du Castor astral.

Créé il y a plus de quarante ans, Le Castor astral édite de la poésie contemporaine, des romans, des essais, de la littérature française et étrangère. Pourquoi lancer cette nouvelle collection aujourd'hui ?

Marc Torralba : Notre ligne éditoriale est évolutive depuis la création de la maison ; de nouvelles collections font leur apparition, d'autres disparaissent. Nous avons lancé « Castor Music » il y a une quinzaine d'années par exemple, qui propose des écrits autour de la musique et des biographies musicales. Peu à peu, le label a pris le pas sur la maison d'édition pour le public et nous espérons faire la même chose avec « Castor Fantasy ». D'ailleurs, pour ne pas biaiser l'accueil du livre, le nom de la maison, Le Castor astral, sera écrit à l'intérieur du livre alors que « Castor Fantasy » figurera en couverture. Nous sommes allés vers ce genre littéraire – qui incite souvent des lecteurs occasionnels à lire plus – sur les conseils de – Frédérique, directrice déléguée d'Elixer, qui a de bonnes compétences dans ce domaine.

Quelles sont les activités d'Elixer ?

Frédérique Paty : Cette start-up crée des jeux de société pour enfants dans l'univers de la fantasy. Ce sont des concepts de jeux. Plus précisément, l'idée repose toujours sur un binôme enfant-adulte qui se met dans une bulle et qui va passer un moment à vivre une histoire, à y faire des choix. L'adulte et l'enfant vont retrouver l'aventure qu'ils ont vécue dans le cadre d'un roman ou d'un magazine personnalisé, pour emmener en douceur les plus jeunes vers le jeu de rôle et la lecture.

Pour ce projet « Castor Fantasy », j'ai une double casquette, puisque je suis aussi responsable de fabrication au Castor astral.

En quoi consiste le partenariat Castor astral/Elixer ?

M. T. : Quand un éditeur ouvre son catalogue à un nouveau domaine dans lequel il n'est pas forcément attendu, c'est comme s'il débutait à chaque fois ! La première difficulté est d'être soutenu par les libraires. Ensuite, il faut arriver à ce que le livre atteigne les lecteurs à l'endroit où ils se trouvent. Grâce à ses réseaux et à son

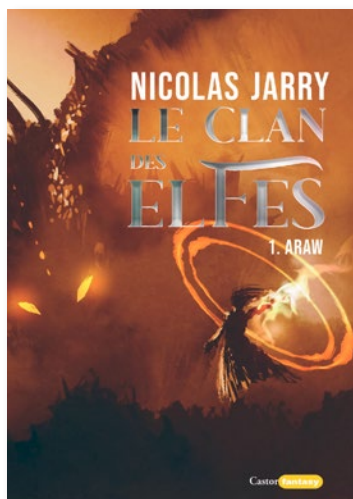
rapport direct avec sa communauté de joueurs souvent intéressés par la fantasy, Elixer va aider nos titres à se faire connaître de leurs lecteurs potentiels de manière assez précise.

F. P. : Depuis sa création, Le Castor est agile sur les opportunités et aime tester de nouvelles choses. C'est ce qu'il s'est passé avec la fantasy. L'idée du partenariat est aussi d'emmener des auteurs de l'univers d'Elixer vers l'écriture de romans fantasy publiés par Le Castor, en leur proposant d'écrire autrement. Au-delà d'une communication commune, le partenariat consiste principalement en un échange d'univers.

Vous inaugurez ce nouveau label avec la trilogie *Le Clan des Elfes*¹, signée Nicolas Jarry. Pourquoi avoir choisi de travailler avec ce scénariste de bande dessinée ?

M. T. : Nicolas est un scénariste réputé, suivi par un public jeune. Nous le connaissons bien et nous savions qu'il avait envie d'écrire de la fantasy. Ce choix d'auteur était donc naturel.

F. P. : Je travaille avec Nicolas Jarry chez Elixer ; il est notamment le scénariste du jeu *DreamQuest* qui est sorti récemment. Il avait effectivement envie d'écrire un livre mais il ne savait pas vraiment s'il voulait l'autoéditer ou le confier à un éditeur. J'ai trouvé intéressant de lui proposer de travailler avec Le Castor astral car j'aime beaucoup croiser les univers et saisir les opportunités qui se présentent. Mais comme c'est souvent le cas chez cet éditeur, il y aura une alternance entre auteurs reconnus et nouvelles plumes. En février 2022, paraîtra au « Castor Fantasy » le premier tome d'une trilogie, *La Chimère et l'oranger*, écrit par une jeune autrice néo-aquitaine, Lilou Boulanger, passionnée de fantasy et qui signe là son premier roman.



Le Clan des Elfes 1 – Araw, Nicolas Jarry, éditions Le Castor astral, « Castor Fantasy », octobre 2021

« L'IDÉE DU PARTENARIAT EST AUSSI D'EMMENER DES AUTEURS DE L'UNIVERS D'ELIXER VERS L'ÉCRITURE DE ROMANS FANTASY PUBLIÉS PAR LE CASTOR, EN LEUR PROPOSANT D'ÉCRIRE AUTREMENT. »

1. Nicolas Jarry, *Le Clan des Elfes*, tome 1 : Araw, 280 p., octobre 2021.

« Essayer de renouveler le cinéma de genre français depuis Bordeaux »

Thierry Lounas / Propos recueillis par Pierre Laurent-Lemur

Fondateur de la société de production bordelaise Capricci, Thierry Lounas s'est associé à Vincent Maraval et sa société Wild Bunch International pour créer Wild West, une nouvelle structure entièrement dédiée au cinéma de genre au sens large et qui a pris ses quartiers en Nouvelle-Aquitaine. Rencontre.



La Nuée, Just Philippot, Capricci et The Jokers Films, 2021 – DR

Vous avez lancé au mois de juin dernier la société de production Wild West. À quand remonte l'idée de ce projet commun « dédié à 100 % au film de genre au sens large » et pourquoi ?

J'organise depuis plusieurs années les résidences Sofilm pour le cinéma de genre à Bordeaux, dont Wild Bunch est partenaire avec Bordeaux Métropole et le CNC. Des liens se sont tissés au fil des années et se sont particulièrement renforcés au moment de *La Nuée* de Just Philippot, le premier long métrage sorti de ces résidences et dont Wild Bunch est le vendeur international. Face au succès du film à Cannes et sur Netflix, Vincent Maraval a souhaité aller plus loin dans son implication en créant une société de production spécialisée dans le genre et en y associant ses partenaires américains, l'agence de talents CAA. Vincent Maraval et moi-même avons une relation d'amitié ancienne qui a commencé avec les films d'Abel Ferrara et un ADN commun lié au cinéma de genre. Les résidences Sofilm, et maintenant Wild West, sont nées du constat qu'il y avait un manque en France d'un cinéma de genre au sens large : fantastique, science-fiction, mais aussi polar, thriller, film d'aventure... Alors qu'en parallèle, il y a une demande de plus en plus forte sur les chaînes et les plateformes. Les résidences ont, à leur échelle, permis de populariser et de « glamouriser » ce cinéma. La création de Wild West s'inscrit dans cette continuité

en essayant de mieux le produire et de faire émerger davantage de projets et de cinéastes. Le but de cette structure est d'essayer de renouveler le cinéma de genre français depuis Bordeaux.

Il existe une multitude de sensibilités et de ressentis qui rendent difficile d'établir une seule définition du film de genre. Quelle est la vôtre ?

C'est un terme un peu vague, c'est vrai, mais selon moi, le cinéma de genre est un cinéma de l'imaginaire où la question du rapport avec la réalité est passionnante, hors d'un cadre naturaliste. Il permet de rendre compte du monde actuel, de ses mutations et de ses crises. C'est un cinéma visuel où la mise en scène donne à ressentir et à comprendre des choses qui seraient plus compliquées à saisir ailleurs.

Vous évoquez le film *La Nuée* produit par Capricci et sélectionné à la Semaine de la Critique à Cannes, en 2020.

Il y a eu également le succès récent de *Titane* avec une Palme d'or, toujours à Cannes, et distribué notamment par Wild Bunch. Y voyez-vous un changement de regard des professionnels du cinéma sur les créations de l'imaginaire ?

Oui, pour plusieurs raisons. On constate un changement de génération d'auteurs et de cinéastes, des gens qui ont grandi avec des

séries, avec des idées différentes pour porter un cinéma nouveau et qui connaissent bien les films de genre. Un autre facteur essentiel, c'est l'évolution du monde qui nous entoure : toutes les questions liées au climat, la situation écologique dans son ensemble ou la crise sanitaire, par exemple, et le traitement médiatique qui en est fait... L'idée même de catastrophe est en permanence devant nos yeux et est intégrée au réel. Cela a une influence directe sur ce que les cinéastes ont envie d'écrire, mais aussi sur la demande, sur ce que les gens veulent voir dans les salles de cinéma. Enfin, il y a l'arrivée de nouveaux diffuseurs sur le marché qui changent la donne et qui révolutionnent le cinéma français classique.

Justement, cette diversification des modes de production, avec l'apparition des plateformes sur le marché du film qui offrent de nouvelles possibilités, est-ce que cela faisait partie de la réflexion au moment de créer Wild West ?

Il y a plusieurs éléments. La création de Wild West s'est faite d'abord dans l'idée de mieux financer le cinéma de genre à travers le réseau français et international de Wild Bunch, une société qui a déjà une longue histoire et une grande notoriété. Ce réseau nous permet bien évidemment de proposer des films à une multitude de partenaires potentiels. L'idée est de constituer un tronc commun de projets que nous souhaitons développer ensemble et de voir ensuite comment les concrétiser et à qui on va les destiner. Nous avons présenté notre premier *line-up* en juin dernier à Bordeaux, en présence de Netflix, Orange, Canal+, Arte, Le Pacte et Studiocanal, qui sont tous venus pour se positionner tôt sur ces films/séries, dès leur développement. La multiplication des partenaires permet une variété des projets : Netflix, par exemple, est plutôt intéressé par les films d'action, les thrillers érotiques ou les films de sociopathes, quand Orange aura un goût plus prononcé pour le film de créature et le cinéma fantastique. On est donc dans un mélange d'initiatives et dans un esprit de commande qui oriente le développement des différents projets. L'autre élément lié à la création de Wild West est l'envie de produire différemment les films en rendant plus facile leur financement pour que les questions de fabrication se posent plus tôt et de manière plus concrète, notamment pour les effets spéciaux.

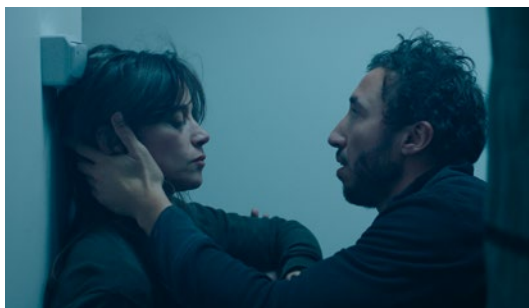
Qu'est-ce qui caractérise, de votre point de vue, la science-fiction et le fantastique « à la française » par rapport à ce qui peut se faire dans d'autres pays ?

La particularité française, me semble-t-il, est de pouvoir sortir le cinéma de genre de ses codes pour le connecter aux enjeux de la société et du monde d'aujourd'hui. *La Nuée*, pour revenir à cet exemple, est un film fantastique certes, mais c'est aussi un film écologique qui interroge sur la question de l'agriculture telle qu'elle est menée aujourd'hui et les risques que cela provoque pour la société de demain. Il y a une volonté, non pas de s'inscrire uniquement dans une logique de fantasme pur rattachée à des codes précis, mais de traiter les sujets qui rapprochent le genre du réel. Je demande aux auteurs avec lesquels je travaille de présenter des projets qui parlent du monde d'aujourd'hui. C'est

aussi, selon moi, l'une des raisons qui pousse Wild Bunch à lancer Wild West, avec aussi la volonté de produire des films de genre en langue française.

Les bureaux et l'activité de Wild West sont installés à Bordeaux et le siège social à Bayonne. Pourquoi ce choix quand une grande majorité des sociétés de production sont encore centralisées à Paris ?

Par son histoire, Vincent Maraval a un lien fort avec le Sud-Ouest dont il est originaire. Il a fait ses études à Bordeaux et il vit à Bayonne aujourd'hui. C'est un grand défenseur de l'identité basque. Il a également, par ses activités, des filiales partout en Europe, donc il y a un attachement naturel à ce que tout ne se passe pas à Paris. On défend ensemble cette idée de décentralisation cinématographique. Il est à Bayonne, je suis à Bordeaux, c'était donc naturel de créer Wild West en Nouvelle-Aquitaine. Et avec Manon Lhoumeau, qui coordonne Wild West, la synthèse est complète puisque c'est une Basque qui a fait Sciences Po Bordeaux.



La Nuée, Just Philippot, Capricci et The Jokers Films, 2021 – DR

Vous vous êtes également associés à District Digital, un studio d'effets spéciaux français, en créant une filiale à Bordeaux...

C'était l'un des objectifs des résidences Sofilm : permettre à des acteurs économiques importants, dont de grands studios d'effets spéciaux, de venir s'installer à Bordeaux, toujours avec cette idée de rapprocher les questions d'écriture de celles de la fabrication. Digital District a réalisé les effets spéciaux de nombreux films américains et européens, c'est le partenaire de tous les films de Michel Hazanavicius. Donc la création de l'antenne bordelaise Bordeaux Digital était une marque d'ambition. C'est là qu'ont été réalisés, par exemple, l'intégralité des effets spéciaux de *La Nuée*, de *La Troisième Guerre* et de *Messe Basse*. C'est une première en France.

Le premier line-up de Wild West présenté en juin se compose d'une dizaine de projets en cours de développement. Quelle est la part, dans cette liste, consacrée à des films fantastiques ou de science-fiction ?

L'idée est effectivement de pouvoir développer une dizaine de films par an et de coproduire avec d'autres sociétés sur certains projets, selon les envies et les besoins. Il y a toute une partie de cette première liste qui concerne des thrillers et des polars. L'autre moitié de ce que l'on a présenté correspond à des films de science-fiction ou de fantastique purs. Parmi eux, et c'est une fierté, on retrouve des projets de cinéastes et de scénaristes régionaux comme le film de Maël Le Mée, *Incarnation*, coproduit avec Bobi Lux et que Canal+ vient de préacheter, *Les Dessins d'Alexandre*, un film d'horreur fantastique développé par Clément Rièrre ou encore *Cygnés*, série psychédélique de Mathieu Mégemont. Il y a une longue tradition de cinéma de genre à Bordeaux que Wild West souhaite soutenir.



Hypermondes : une première édition réussie

Natacha Vas-Deyres / Propos recueillis par Bénédicte Coudière

Les 2 et 3 octobre 2021 a eu lieu la première édition du festival Hypermondes, sur le thème des robots, à Mérignac, en Gironde. Le public a été au rendez-vous pendant ces deux jours rythmés par des tables rondes mêlant scientifiques et auteurs, des dédicaces, la présence de studios de jeux vidéo ou encore un concert le samedi soir. Nous avons rencontré Natacha Vas-Deyres, organisatrice de l'événement, qui nous a livré ses premiers retours positifs sur le festival.

Comment s'est déroulée cette première édition d'Hypermondes ?

Malgré le temps qui n'était pas très clément, ce premier festival s'est très bien passé. Beaucoup de personnes sont venues par curiosité. Samedi, jour de marché, les membres de l'association Star Wars Bordeaux sont venus déambuler en costumes issus du film et se sont associés à nos bénévoles pour remettre des programmes et flyers. Les robots de Metalevent – des immenses sculptures en métal recyclé construites à Bordeaux – installés sur la place ont aussi questionné. Cette communication impromptue a fait venir aussi bien des personnes qui connaissaient la science-fiction que d'autres, plus néophytes dans ce domaine.

« Les robots » était-il un thème porteur ?

Oui, il y a eu beaucoup de questions et d'intérêt, notamment lors des tables rondes, qui portaient sur des sujets divers et avec des invités très différents. La salle était à chaque fois pleine ! Certains parlaient de pop culture, comme les écrivains Olivier Paquet, Rémi Lopez ou Jean-Pierre Dionnet. D'autres évoquaient des sujets comme les rapports entre le droit et la robotique, autour de l'ouvrage *Lex Robotica*¹. C'est un thème qui interroge beaucoup. Nos chercheurs et nos auteurs ont su répondre à toutes les interrogations du public.

Hypermondes mélange science et science-fiction pour cette première édition. Est-ce que ce sera le cas pour les années à venir ?

Oui, et ce sera aussi notre marque de fabrique. Ce mélange entre divertissement, pop culture, littérature et recherche, avec le partenariat des universités de Bordeaux, fonctionne bien. C'est du moins ce que le public nous a dit. Ça leur a beaucoup plu.

Alors littératures de l'imaginaire, oui. Mais Hypermondes, ce n'est pas que de la littérature.

Non, nous voulons aussi développer la présence de créateurs de jeux vidéo, par exemple. Leur participation à cette première édition a attiré beaucoup de monde, jeunes ou moins jeunes. Il y a aussi le cinéma, avec l'implication du Mérignac Ciné. L'année prochaine, nous allons peut-être développer davantage cet axe au sein du festival, car cela intéresse beaucoup le grand public. En

fait, on cherche à montrer les genres de l'imaginaire à travers tous les médias possibles.

Un autre domaine étonnant, c'est celui de la musique...

Oui, le Marco Walczak Project, un groupe de techno pop spécialisé dans la composition musicale inspirée par la science-fiction, s'est produit le samedi soir. Il collait parfaitement à la thématique du festival. Et il n'y a pas beaucoup d'événements de ce type où la musique est présente. Cela fait aussi partie de notre marque de fabrique : rassembler tous les domaines culturels créatifs autour de l'imaginaire.

À quand le théâtre ?

Peut-être l'année prochaine...

Justement, quelles sont vos pistes pour 2022 ?

En premier lieu, j'aimerais que l'on densifie le partenariat avec la Ville de Mérignac. Nous avons rencontré Alain Anziani, maire de Mérignac et président de Bordeaux Métropole, qui nous a assurés de son soutien. Il a trouvé que l'anthologie du festival² était particulièrement intéressante. Nous resterons donc sur Mérignac l'année prochaine, avec davantage d'espaces de conférences pour proposer un programme plus riche encore que cette année. La thématique sera ouverte sur les mondes enviables, les utopies nécessaires, afin de proposer des créations plus positives. Nous sommes encore en train de chercher la formulation exacte, mais nous travaillons d'ores et déjà dessus !

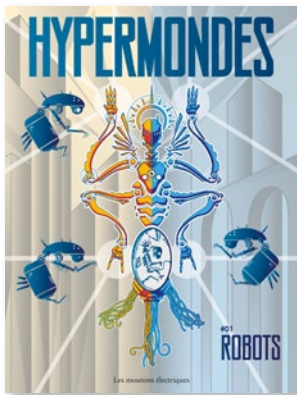


1. *Lex Robotica* : le droit à l'épreuve de la robotique, sous la direction de Valérie Depadt et Didier Guével, LGDJ éditeur, 2018.

2. *Hypermondes #01 Robots*, sous la direction de Fabrice Carré et Alexandre Marcinkowski, éd. Les Moutons électriques, septembre 2021. Voir aussi p. 44 dans ce numéro.

hypermondes.fr

À lire aussi, sur *prologue-alca.fr* : « Science et science-fiction s'invitent à Mérignac avec le festival Hypermondes », par Bénédicte Coudière, septembre 2021.



Hypermondes #01 Robots,
Les Moutons électriques, septembre 2021

Quatre dimensions éditoriales en littérature de l'imaginaire

par Lucie Braud

De la littérature patrimoniale aux œuvres contemporaines, la littérature de l'imaginaire recouvre une multiplicité de sous-genres. Quatre éditeurs néo-aquitains, qu'ils soient spécialisés ou qu'ils y consacrent une partie de leur catalogue¹, en révèlent la richesse à travers une ligne éditoriale singulière où l'illustration tient une place majeure.



L'Arbre vengeur

Entretien avec David Vincent

David Vincent et Nicolas Étienne ont fondé les éditions de L'Arbre vengeur en 2003. Ils sont aujourd'hui installés au sein de la Fabrique Pola, à Bordeaux. Deux cent cinquante titres dessinent ce catalogue décalé et insolent où le style combat la culture du cliché, où l'humour écrase l'esprit sérieux, où les genres ne sont guère cloisonnés.

L'Arbre vengeur a édité plus d'une trentaine de livres s'inscrivant dans le registre de la littérature de l'imaginaire, pour la plupart dispersés au sein de différentes collections. Ce parti pris de ne pas classer par genre est la philosophie des éditeurs qui ne pensent pas la littérature de cette façon. « La littérature de l'imaginaire est un ensemble très composite, mais c'est aussi un concept marketing dans lequel certains "domaines" sont trop souvent confondus. » Désenclaver cette littérature qui souffre un peu de cette notion de

« mauvais genre » est une nécessité, même si les éditeurs ont accepté la règle qu'une partie de leur catalogue y soit associée. « Des titres étaient écartés du rayon SF alors qu'ils marchaient mieux dans cette catégorie. Les remettre dans cette "case" permet de rattraper des lecteurs qui ne les identifiaient pas nécessairement, mais cela nous pénalise lorsque nous revendiquons le décloisonnement des genres. » L'un des intérêts de la classification est aussi économique. La littérature de l'imaginaire constitue l'une des branches, étrange, du tronc de leur arbre, l'espoir secret des deux éditeurs étant que leurs livres ne soient pas rattachés à une communauté qui se voudrait « exclusive », voire « excluante ». Car c'est avant tout la qualité littéraire qui prime, à rebours de ce que l'on peut parfois constater dans d'autres maisons d'édition. Si L'Arbre vengeur remet au goût du jour des livres oubliés du patrimoine littéraire, les textes d'auteurs contemporains ont néanmoins une place importante dans leur catalogue, au même titre que les illustrateurs. L'Arbre vengeur s'est démarqué dès sa création par sa ligne graphique, le domaine de Nicolas Étienne. Il conçoit certaines couvertures, mais en littérature de l'imaginaire, beaucoup sont l'œuvre de Greg Vezon, un adepte de SF qui a su créer une identité visuelle évitant certains clichés du genre. Enfin, il est à noter qu'à l'occasion du festival Hypermondes de Mérignac (2 et 3 octobre 2021)², L'Arbre vengeur a réimprimé leur premier titre d'imaginaire, *Quinzinzinzili* de Régis Messac, chef-d'œuvre et monument de l'anticipation française.



1. Note de la rédaction : il ne s'agit pas, bien entendu, d'un choix exhaustif. Pour découvrir les autres éditeurs néo-aquitains concernés par la thématique, on pourra consulter et/ou télécharger le répertoire 2021 des éditeurs de Nouvelle-Aquitaine sur alca-nouvelle-aquitaine.fr (« Centre de ressources », « Études et publications »)

2. Voir article p. 42 dans ce numéro.

À DÉCOUVRIR :

Maîtres du vertige, anthologie présentée par Serge Lehman : une synthèse de trente ans de recherche sur la SF française, octobre 2021.

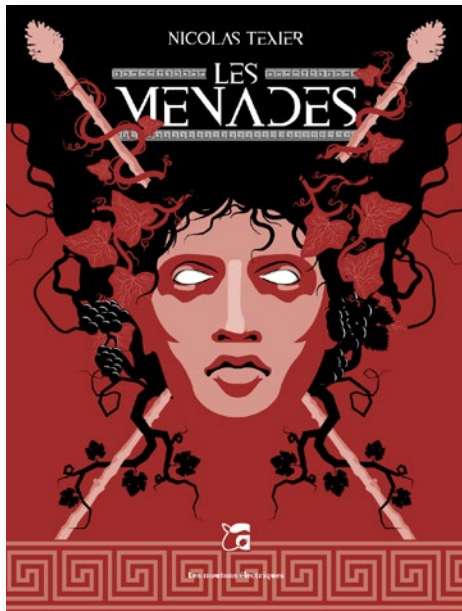
Boire la tasse, Christophe Langlois, 2021, Grand Prix de l'Imaginaire.

La Montagne morte de la vie, Michel Bernanos, 2017.

L'Homme que les arbres aimaient, Algernon Blackwood, 2017.

www.arbre-vengeur.fr

Diffusion/distribution : Harmonia Mundi



Les Moutons électriques

Entretien avec André-François Ruaud

Les Moutons électriques sont nés à Lyon en 2004. Depuis huit ans, c'est à Bordeaux qu'André-François Ruaud, Melchior Ascaride et Mérédith Debaque dirigent cette maison d'édition de littérature de genres avec une forte exigence stylistique et littéraire.

Le catalogue des Moutons électriques est principalement axé sur le registre du merveilleux (la fantasy), mais n'exclut pas les autres genres. La ligne éditoriale privilégie des textes qui parlent de l'humain et du monde. Parmi les collections qui organisent un fonds de plus de trois cents titres, la collection phare, « La Bibliothèque voltaïque », donne la part belle aux auteurs francophones contemporains, tandis que « La Bibliothèque des miroirs » renvoie à une culture de l'image très importante au sein de l'imaginaire geek. Cette culture de l'image se retrouve d'ailleurs dans le soin apporté aux couvertures des ouvrages, avec une ligne graphique s'inspirant d'une esthétique anglo-saxonne.

Récemment, les trois éditeurs ont choisi de publier des textes de littérature étrangère au sein de deux nouvelles collections : « Courant alternatif » et « Le Bateau-feu ». « Courant alternatif » est une collection de littérature à la tonalité dure et engagée, proposant une analyse sociétale. La collection « Le Bateau-feu », quant à elle, privilégiera à partir de mai 2022 le réalisme magique, un courant qui réenchante le réel à travers une vision décalée de celui-ci.

Les Moutons électriques travaillent surtout avec la centaine de libraires possédant un rayon de littérature de l'imaginaire, ce qui est peu au regard des ventes et de l'engouement que ce genre suscite. « L'enjeu, aujourd'hui, est de faire des livres qui plairont aux libraires avant de plaire aux lecteurs, pour être présents sur les tables de vente. » Chaque roman est édité en version numérique alors que les versions audio concernent uniquement les plus grosses ventes. La problématique reste le marché étranger : malgré des tentatives, le marché anglo-saxon reste fermé et

seulement quelques cessions de droits ont pu avoir lieu en Russie. André-François Ruaud déplore le manque de relais et d'aides pour exporter la littérature francophone à l'étranger.

Les Moutons électriques font partie des organisateurs du festival Hypermondes de Mérignac et coéditent l'anthologie éponyme, un recueil de textes et de récits offrant un panorama moderne de ce que les sciences et la fiction ont à nous dire sur le thème des robots et de l'intelligence artificielle.



À DÉCOUVRIR :

Gagner la guerre, Jean-Philippe Jaworski, 2021.

Les Papillons géométriques, Christine Luce, 2017.

Les Ménades, Nicolas Texier, 2021.

Avant 7 jours, Nelly Chadour, 2021.

www.moutons-electriques.fr

Diffusion/distribution : Média Diffusion/MDS



Plume blanche

Entretien avec Marion Barril

Marion Barril a fondé Plume blanche en 2015, à Varetz (19), une maison d'édition spécialisée dans les romans de littérature de l'imaginaire. Son catalogue compte plus de cinquante titres et comprend cinq collections, chacune dédiée à un public spécifique, sans distinction de genres.

Dystopie, science-fiction, fantastique, steampunk, space opera... Plume blanche s'intéresse à tous les sous-genres qui fondent la richesse de la littérature de l'imaginaire. Même si elle affectionne plus particulièrement la fantasy, Marion Barril édite un texte lorsqu'il lui donne envie de se battre pour lui. La littérature de l'imaginaire est une littérature de tous les possibles, qui n'a de

limites que celles qu'on lui donne. Pour satisfaire différents types de lecteurs, elle a créé des collections ciblées pour divers publics, dont une pour les plus jeunes qui ne se retrouveraient pas dans d'autres genres littéraires.

Les lecteurs de littérature de l'imaginaire forment une communauté très présente sur le web, aussi Plume blanche se doit d'y être visible. « C'est une petite structure, elle a besoin de cette communauté pour exister. Cela fait partie de mon travail d'éditrice et de celui de l'auteur de l'entretenir. »

La littérature de l'imaginaire répond à certaines règles. Marion Barril évacue le déjà-vu, privilégie l'originalité et veille à la cohérence de l'univers développé par l'auteur. « Il n'y a pas une littérature de l'imaginaire spécifique à la France, si ce n'est que nous sommes dans un pays qui aime faire entrer les choses dans des cases. » Lorsque Marion choisit d'éditer *À ma vie, à ta mort* de Sandra Triname, un mélange de thriller et de fantastique, elle constate que les lecteurs sont perdus. « Lorsqu'un livre mélange les genres, il faut le défendre, en parler sur les salons, trouver un libraire qui saura le porter. S'engager avec un auteur est une histoire de confiance réciproque pour une aventure qui durera parfois longtemps. L'éditeur doit lui donner la visibilité nécessaire. » Pour cela, Plume blanche édite ses livres en formats papier et numérique, et s'attache à faire connaître le travail de ses auteurs au-delà de l'Hexagone, bien que les contraintes diffèrent selon les pays. « Des titres qui parlent de religion ou de romance homosexuelle ne seront pas bien accueillis partout. Il faut penser les propositions en tenant compte de cela. »

Plume blanche ouvre pour la première fois un appel à textes qui se clôture en novembre 2021, une façon d'enrichir son catalogue par de nouvelles découvertes.



À DÉCOUVRIR :

Dégénérescence, Léna Jomahé, 2020.

Les Aînés, Serenya Howell, 2021, 3 vol.

Rozenn, de Laëtitia Danae, 2020, 2 vol.

La Guilde des ombres, Anna Triss, 2021, 2 vol./6.

plumeblanche-editions.fr

Diffusion/distribution : Myosiris – Prisme

Le Visage vert

Entretien avec Xavier Legrand-Ferrière

Le Visage vert a vu le jour en 1995 du côté des Yvelines, mais c'est non loin de Pau qu'il œuvre aujourd'hui. Il réunit des bénévoles passionnés, érudits et exigeants. Son catalogue est un répertoire de la diversité existante en littérature de l'imaginaire : contes décadents, essais, littérature mystérieuse, humour, contes cruels et gothiques, réalisme magique, science-fiction...

Le Visage vert est au départ une revue spécialisée et pointue réunissant des textes de fiction et des essais relevant du patrimoine de la littérature de l'imaginaire des XIX^e et XX^e siècles. Au fil du temps, elle s'est ouverte à la publication de textes



d'auteurs contemporains majoritairement français et de quelques auteurs anglo-saxons. Publiée en collaboration avec les éditions Joëlle Losfeld, Payot, Mango, puis Zulma, la revue navigue seule depuis une dizaine d'années. Donner vie à des textes anciens au sein d'une revue fait appel à l'art de la composition : il faut créer une ambiance, agencer les textes et les illustrations de telle façon que chacun trouve sa place. Avec une pagination variant de 190 à 230 pages, la fréquence de publication prévue pour être semestrielle est bien plus aléatoire au regard du travail titanesque qu'elle représente.

En parallèle et en complément des textes édités dans la revue, Xavier Legrand-Ferrière a concrétisé un souhait qui rejoint ses expériences antérieures de directeur de collection en créant une collection de livres. La ligne éditoriale est principalement axée sur la littérature patrimoniale, mais intègre là aussi des auteurs contemporains. Certains sont issus de la revue, d'autres, comme Jean-Pierre Naugrette, ont choisi d'y publier une partie de leur œuvre. Et parce que Le Visage vert se veut un territoire de recherche, l'éditeur donne une place importante à la publication de colloques et de travaux de recherches universitaires réalisés sur le large champ d'exploration qu'offre cette littérature.

Xavier Legrand-Ferrière s'intéresse de près à la littérature de l'imaginaire française, mais cela paraît difficile pour autant de parler d'une spécificité française tant elle répond à une grande diversité d'écritures (surréalisme, réalisme magique...) et revêt une multiplicité de styles. La littérature anglo-saxonne est quant à elle plus formatée, mais ce ne sont là que des généralités auxquelles on ne peut se fier. Au Visage vert, ce qui compte, c'est le plaisir de lecture et le ressenti de sensations fortes, le tout porté par un objet papier dont la conception a été pensée avec soin.



À DÉCOUVRIR :

Le Visage vert, n° 3, 1997.

En quête de l'inconnu, Robert W. Chambers, 2012.

Le Club des défis, Barry Pain, 2015.

Les œuvres de Jean-Pierre Naugrette et Yves Letort.

levisagevert.com

leblogduvisagevert.wordpress.com

Diffusion/distribution : abonnement – libraires partenaires

Éducation aux images et jeu vidéo : ouvrir le champ des possibles

Virginie Mespoulet¹, Damien Virgitti², Olivier Gouéry
et Valérie Mocydlarz³ / Propos recueillis par Gilles Barros⁴

Décalé à plusieurs reprises en raison de la crise sanitaire actuelle, un cycle de formation de trois jours autour du jeu vidéo sera prochainement proposé par le pôle néo-aquitain d'éducation aux images (EAI) en collaboration avec Cina (Cinéma indépendants de Nouvelle-Aquitaine). Un temps d'échange avec les différentes structures formant le pôle – ALCA Nouvelle-Aquitaine, la Fédération régionale des maisons des jeunes et de la culture (FRMJ) Nouvelle-Aquitaine et Les Yeux Verts – était l'occasion de revenir sur les origines, l'organisation et le développement du tout premier projet commun de formation du Pôle régional récemment constitué.

Pourquoi associer cinéma et jeu vidéo dans le cadre de l'éducation aux images ?

Damien Virgitti : Bien que certaines structures s'en emparent, comme De la suite dans les images ou Images en bibliothèques pour ne citer qu'elles, le jeu vidéo comme outil d'EAI demeure peu traité, ce malgré l'apparition et l'évolution spectaculaire de nouveaux champs de l'image, dont il fait partie, ou le rapprochement réciproque qui s'exerce entre lui et le septième art comme le montre le récent *Death Stranding*⁵. Il s'agit d'une technologie et d'un art à part entière qui nous intriguent, nous, « adultes-médiateurs », et passionnent certains publics que l'on souhaiterait rapprocher de l'univers cinématographique.

Olivier Gouéry : C'est une culture nouvelle, possédant ses codes et ses spécificités, avec un public bénéficiant d'une interactivité qui bouleverse la notion de spectateur au cœur de l'EAI. C'est également un nouveau référent d'images pour les générations actuelles que les exploitants et médiateurs cherchent à attirer dans les salles afin qu'elles puissent voir des films, mais aussi observer des gens jouer ou jouer elles-mêmes, échanger autour de ces pratiques et finalement s'approprier autrement la salle de cinéma.

La légitimité de l'art vidéoludique ne relève pas du fait pour certains, son accessibilité en inquiète d'autres. Qu'en pensez-vous ?

Virginie Mespoulet : On a tous une représentation partielle de ce qu'est le jeu vidéo. À titre d'exemple, nous sommes régulièrement interrogés sur les addictions et la violence. La formation sera l'occasion de déconstruire les a priori et les contraintes tout en apportant une contribution à ce que l'on pourrait identifier comme une forme d'illettrisme numérique, notamment en donnant les outils nécessaires pour appréhender le jeu vidéo autrement. Peut-être pourra-t-on ainsi rassurer les inquiets ou sceptiques vis-à-vis de l'utilisation du jeu vidéo en tant que technologie présentant un fort potentiel pédagogique et artistique.

Comment se dérouleront ces trois journées ?

Vi. M. : Concernant les dates, il est difficile de s'exprimer clairement aujourd'hui en raison des modifications d'organisation



Des jeunes découvrant la motion capture dans le cadre d'un atelier organisé à Médias (17) – © FRMJ Nouvelle-Aquitaine

induites par le passe sanitaire. Dans tous les cas, trois grands modules ont été envisagés, chacun en partenariat avec un cinéma néo-aquitain : le premier, qui se déroulera au cinéma Jean-Eustache de Pessac (33), consistera en une introduction sous l'angle de l'histoire, des sciences humaines et du soin afin de mettre en question les préjugés autour du jeu vidéo ; le deuxième, organisé à Angoulême (16) en partenariat avec le cinéma de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image animée et l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin) sera consacré à la question des métiers du jeu vidéo ; enfin, le troisième et dernier, prévu au cinéma Rex à Brive-la-Gaillarde (19), permettra à des porteurs de projets de restituer et de partager leurs diverses expériences en lien avec l'art vidéoludique afin que chacun puisse s'inspirer, se former.

Valérie Mocydlarz : Des invités comme Alexis Blanchet, maître de conférences en cinéma et audiovisuel ayant dédié plusieurs ouvrages au jeu vidéo, ou Yann Leroux, docteur en psychologie et créateur du blog Psy et Geek, apporteront leur expertise et leurs

connaissances. Par ailleurs, différents sujets seront abordés à travers ces trois modules comme la place des femmes dans l'univers du jeu vidéo ainsi que les spécificités de l'économie de l'industrie vidéoludique. Une expérimentation concrète, déclinable en atelier, viendra systématiquement nourrir et compléter les approches théoriques. Les événements auront lieu en présentiel mais seront également retransmis simultanément en ligne ; une captation et une restitution seront disponibles, plus tard, sur Imagi'na⁶.

À quel public cette formation est-elle destinée ?

Va. M. : Elle s'adresse avant tout aux acteurs et passeurs d'EAI de Nouvelle-Aquitaine – exploitants de salles de cinéma, animateurs, éducateurs, médiathécaires, enseignants, artistes intervenants – ou aux étudiants, notamment en Institut national supérieur du professorat et de l'éducation (Inspé) ou en cinéma et audiovisuel, un public relativement important pour nous étant donné son rôle futur dans la mise en place de projets d'EAI. Comme dit précédemment, le format hybride sera privilégié afin que le plus grand nombre de personnes intéressées par le sujet puissent accéder aux ressources, aux informations et aux contributions proposées au cours du cycle de formation.

Avez-vous connaissance d'actions d'EAI en lien avec le jeu vidéo, menées en Nouvelle-Aquitaine, s'inscrivant dans la logique de ces trois journées ?

O. G. : Cina, avec sa commission Innovation, est très active au sujet de la question vidéoludique. On pense par exemple à la malle CinéGame développée par Hervé Tourneur, intervenant Cinéma, qui consiste en un ordinateur avec des jeux et un boîtier à connecter au projecteur de la salle. Elle circule avec succès auprès de cinémas adhérents de l'association à laquelle contribue également Raphaël Jaquerod, directeur du cinéma Le Pixel à Orthez (64), qui travaille actuellement sur un projet nommé Pixel Play⁷.

D. V. : Au mois de mai dernier, Émilie Ricard, fondatrice de la société Color Inside Films, a formé à la motion capture⁸ des professionnels de la médiation tout en proposant à des lycéens de Brive-la-Gaillarde une découverte de cette même technique. Des ateliers dans le cadre de Passeurs d'images et d'un parcours initiatique d'EAI ont également été organisés cet été à l'École municipale des sports de Médis (17). À Poitiers (86), le studio de production Hybrid

Films a réalisé récemment, en collaboration avec un intervenant universitaire spécialiste du jeu vidéo, un court métrage de fiction auquel ont été intégrés des codes vidéoludiques par des jeunes d'un centre de loisirs.

Quels sont les objectifs ainsi que les résultats envisagés sur le court et le long termes ?

O. G. : Dans le domaine de l'EAI, nous ne comptons jamais véritablement sur un résultat précis, quantifiable. Au-delà du besoin d'incarner notre nouveau pôle à travers ce projet qui se nourrit des forces et compétences de chacune de nos structures, le but de ce cycle de formation est d'ouvrir le champ des possibles, de partager et d'enrichir les ressources à disposition ainsi que de mettre en relation les acteurs culturels néo-aquitains dans leur diversité et leur pluralité : les professionnels du cinéma et plus généralement les personnes exerçant dans la transmission, l'EAI ainsi que celles intéressées par le jeu vidéo.

D. V. : De cette manière, nous souhaitons faire émerger des idées et donc créer des envies de projets dans ce réseau professionnel vidéoludique que nous cherchons à mieux connaître, valoriser mais aussi croiser avec les besoins et spécificités de l'univers et du milieu cinématographiques.



1. Responsable du Pôle régional d'éducation aux images de Nouvelle-Aquitaine (ALCA Nouvelle-Aquitaine).

2. Coordinateur Passeurs d'images (FRM)C Nouvelle-Aquitaine).

3. Respectivement responsable et médiatrice Cinéma (Les Yeux Verts).

4. Entretien réalisé en juillet 2021.

5. Jeu conçu par Hideo Kojima, créateur de la série *Metal Gear Solid*, qui a fortement marqué les esprits grâce à son esthétique, son ambiance et la participation de personnalités du cinéma (Léa Seydoux, Nicolas Winding Refn, par exemple).

6. Le nouveau site du Pôle régional d'éducation aux images néo-aquitain : imagina-alca.fr – Voir p. 48 dans ce numéro

7. Voir encadré ci-dessous.

8. La motion capture est une méthode consistant à enregistrer et, éventuellement, à modifier grâce à des logiciels, les mouvements d'éléments réels avant de les intégrer dans un environnement numérique (film, jeu vidéo, etc.).

À lire également : « Le jeu vidéo en salle : l'exemple de Cina », juillet 2021, sur www.lefildesimages.fr

PIXEL PLAY, UN PROJET D'ÉDUCATION AUX IMAGES AUTOUR DU JEU VIDÉO

Développer de nouveaux liens avec le jeune public à travers la valorisation, théorique et pratique, de l'art vidéoludique et de sa présence dans la salle de cinéma : les objectifs de Pixel Play sont on ne peut plus clairs. Mené par Raphaël Jaquerod dans le cadre du dispositif Passeurs d'images, ce projet transmédia qui se déroulera entre septembre 2021 et avril 2022 permettra à cinquante jeunes âgés de douze à vingt-cinq ans de découvrir dans une démarche ludique l'univers du jeu vidéo dans toute sa diversité esthétique, thématique et professionnelle. Doté de nombreux partenaires – parmi lesquels ALCA, Cina, la Ville d'Orthez et la Communauté de communes de Lacq-Orthez – il comprend également plusieurs intervenants : Charles Mounal, producteur de jeux vidéo à Paris, Arthur Manoux, game designer et testeur chez Ubisoft Lyon ou encore Paul de Barbeyrac, rédacteur pour *Jeux*

vidéo magazine et streamer sur les plateformes YouTube et Twitch. Cette dernière sera le support des quatorze séances de deux heures constituant le projet : la plupart se termineront avec une interview de l'intervenant sur la plateforme d'Amazon, à titre de restitution, après une heure et demie de jeu et de discussions avec chaque professionnel impliqué. Les thématiques, de même que les jeux qui les illustreront, seront variées : « Jeu vidéo et cinéma : inspirations mutuelles », « Manga, anime, jeu vidéo : destins liés » ou encore « La figure de l'héroïne dans le jeu vidéo ». Ce programme sera nourri par des œuvres comme *Metal Gear Solid*, *Limbo* ou *Tomb Raider* pour ne citer que ces exemples qui inspireront les jeunes dans la création de jeux à laquelle ils prendront part, au cours de deux sessions spéciales, avec des logiciels accessibles.



Logo officiel du projet Pixel Play – © Cinéma Le Pixel

Publications d'ALCA



Lycéens et apprentis au cinéma en Nouvelle-Aquitaine

Lycéens et apprentis au cinéma s'adresse aux élèves et aux apprentis des lycées d'enseignement général, professionnel, technique et agricole (BTS inclus), publics et privés, ainsi qu'à ceux des centres de formation des apprentis (CFA) de l'académie de Bordeaux.

Le dispositif permet de découvrir des films de qualité, allant des œuvres du patrimoine jusqu'aux œuvres contemporaines, en balayant des formes plurielles (documentaire, court métrage, etc.) et des pays de production variés. En confrontant le spectateur à des œuvres sélectionnées pour leur qualité artistique et leur ouverture culturelle, les objectifs sont, d'une part, d'acquérir, d'enrichir et de diversifier une culture cinématographique en suscitant la curiosité de spectateur, et d'autre part, de développer un regard critique, aiguisé et sensible sur les images afin de mieux appréhender la complexité du monde et accompagner ainsi la construction du citoyen de demain.

Livret de présentation du dispositif et programmation 2021-2022 disponible en consultation et téléchargeable sur le site alca-nouvelle-aquitaine.fr



À lire et à partager : des livres de l'année 2021 des autrices et des auteurs de Nouvelle-Aquitaine – tome 2

Après le tome 1 paru en décembre 2020, qui recensait de manière non-exhaustive les ouvrages publiés en 2020 par près de deux cents auteurs de Nouvelle-Aquitaine, le tome 2 recensant les parutions du premier semestre 2021 est désormais disponible. Les deux volumes sont illustrés par Julie Escoriza.

Versions numériques des tomes 1 et 2 disponibles en consultation ou téléchargeables sur le site alca-nouvelle-aquitaine.fr



De livre en livre : prix littéraire des lycéen/nes et apprenti/es de Nouvelle-Aquitaine 2021-2022

Ce prix littéraire francophone, lancé en 2021 par ALCA en collaboration avec la Direction de l'Éducation du Conseil régional, est destiné aux lycéennes, lycéens et jeunes en formation des établissements scolaires publics ou privés sous contrat de Nouvelle-Aquitaine. Il repose sur une sélection de cinq livres d'auteurs et autrices de Nouvelle-Aquitaine, représentant cinq genres différents (par exemple, roman, BD, album, essais littéraires, etc.), choisie par un comité de professionnels des champs du livre et de l'éducation, y associant les jeunes eux-mêmes. Un lauréat est désigné à l'issue du temps de lecture. À travers ce prix sont visés l'accès aux livres et à lecture pour les jeunes néo-aquitains et la valorisation des auteurs, autrices de Nouvelle-Aquitaine, ainsi que de la chaîne du livre en région.

Le prix est doté de 5 000 euros pour l'auteur ou l'autrice lauréat(e) qui se voit aussi proposer un temps de résidence dans un des espaces du réseau des lieux de résidence de Nouvelle-Aquitaine.

Plaquette de présentation du prix et livret pédagogique disponibles en consultation ou téléchargeables sur le site alca-nouvelle-aquitaine.fr

Imagi'na, le nouveau site dédié à l'éducation aux images en Nouvelle-Aquitaine



Depuis le 17 mai 2021, ALCA, en partenariat avec Les Yeux Verts et la FRMJ, propose un nouveau site web destiné à toutes celles et ceux qui développent ou souhaitent développer des projets d'éducation aux images en Nouvelle-Aquitaine.

Imagi'na a vocation à rassembler en un même lieu les informations utiles et se veut complémentaire des outils nationaux déjà proposés. Le site a pour objectif d'être un lieu de ressources en proposant documents officiels, textes de référence, boîtes à outils, documents pédagogiques, films d'ateliers, etc. Il contient également un lexique présentant près de 400 mots, expressions ou métiers autour de l'éducation aux images.

Ce site a enfin pour ambition de donner à voir et à valoriser les projets et les initiatives menés en Nouvelle-Aquitaine et à faciliter la mise en réseau des acteurs de l'éducation aux images du territoire, notamment grâce à une carte interactive.

imagina-alca.fr

ALCA et le SLF militent pour le prix unique du livre

Tout le monde ne sait pas qu'en France un livre a le même prix partout, quel que soit le lieu d'achat. Pour la première fois, le Syndicat de la librairie française, ALCA, les associations et groupements de libraires ainsi que la Fill et les agences régionales du livre s'associent pour mettre en œuvre un plan de communication d'envergure, à l'échelle nationale et régionale, à l'occasion des 40 ans de la Loi Lang.





ROMAN

Chromatopia

Betty Piccioli

Illustré par Aurélien Police

Scrineo

13,5 x 21 cm – 400 p. – 18,90 €

ISBN : 978-2-36740-903-0 ; août 2020

Chromatopia.

Un royaume où chaque couleur représente

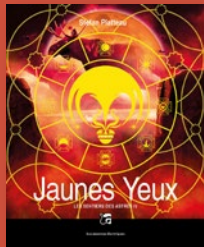
une caste sociale. Où il est impossible de se dérober à son destin.

Aequo, teinturier de la Nuance Jaune, s'apprête à reprendre la prestigieuse entreprise familiale. Mais après un accident, il perd la vision des couleurs...

Hyacintha, orpheline de la Nuance Bleue, tente de survivre comme elle peut en bas de la Cité où règnent la misère et la pauvreté. Jusqu'au jour où on lui propose un marché pour retrouver ses parents...

Améthyste, princesse du Royaume, doit choisir le futur roi parmi ses prétendants. De ce choix dépend l'avenir de Chromatopia...

Ils ne le savent pas encore, mais tout peut changer grâce à eux.



ROMANS

Les Sentiers des astres

Stefan Platteau

Les Moutons électriques

6 tomes (2014-2021)

Dernier tome paru : Jaunes Yeux

17 x 21 cm – 464 p. – 22 €

ISBN : 978-2-36183-695-5 ;

novembre 2021

« Stefan Platteau

est l'auteur francophone du surgissement mythique. Il revient aux fondations de la fantasy, à cet exotisme magique fait de splendeurs, de fascinations, de terreurs, où l'on tremble devant les dieux, où les actes surnaturels se paient au prix fort, où l'on ne ressort pas indemne des combats. L'auteur y parvient grâce à un allié de poids : une plume charmue et pleine d'âme. [...] » (Les Moutons électriques)

« Dans *Les Sentiers des astres*, la vertu et le courage peuvent prendre bien des formes. L'héroïsme est un flambeau qui passe d'une main à l'autre, échoue parfois dans celles que l'on n'attendait pas. Votre compassion peut vous piéger ; parfois les salauds voient plus clair que les sages et les justes en viennent à poser des actes condamnables. » (extrait d'une interview de Stefan Platteau, publiée le 27 septembre 2018 sur www.actusf.com)



ROMAN

Le Lac des esprits

Nicolas Bouchard

Éditions du 123

14 x 22,5 cm – 528 p. – 19,50 €

ISBN : 978-2-37610-115-4 ; octobre 2021

1854, Londres. Dorilla Rizzi, une chanteuse lyrique, cherche désespérément un remède à sa perte de voix. À la suite de sa rencontre avec le baron Giebert, elle

se lance dans une aventure sur les bords du Deep Blue Lake, dans l'Oregon, où le riche industriel autrichien projette de fonder une cité idéale. Elle s'y lie d'amitié avec des musiciens, philosophes ou peintres venus de tous les horizons.



FICTION & BANDE DESSINÉE

The French Dispatch

Wes Anderson

TFD Production SAS

1 h 43 – France, États-Unis – 2020

Film soutenu par la Région Nouvelle-Aquitaine et le Département de la Charente, en partenariat avec le CNC

Sélection officielle Cannes 2020

The French Dispatch met en scène un recueil d'histoires

tirées du dernier numéro d'un magazine américain publié dans une ville française fictive du xx^e siècle.

Le film a été tourné à Angoulême.

**Wes In Town**

Collectif

Makisapa

19,5 x 28 cm – 128 p. – 19 €

ISBN : 978-2-491074-04-3 ; octobre 2021

Wes par ci, Wes par là...

Lorsque Wes Anderson est venu à Angoulême pour le tournage de *The French Dispatch*, le réalisateur

n'est pas passé inaperçu chez les dessinateurs ! Angoulême, en plus d'être une ville très visuelle avec ses vieilles rues pavées, ses escaliers en pierre et ses remparts, abrite toute une faune de dessinateurs, animateurs, illustrateurs... Douze auteurs locaux, à l'univers graphique varié, témoignent de ce tournage unique.



FICTION

After Blue

Bertrand Mandico

Ecce Films, Ha My Productions

2 h 07 – France – 2021

Film soutenu par la Région Nouvelle-Aquitaine, en partenariat avec le CNC
Prix Fipresci de la critique internationale du Locarno Film Festival

Dans un futur lointain, sur une planète sauvage, Roxy, une adolescente solitaire, délivre une criminelle ensevelie sous les sables. À peine libérée, cette dernière sème la mort. Tenues pour responsables, Roxy et sa mère Zora sont bannies de leur communauté et condamnées à traquer la meurtrière. Elles arpentent alors les territoires surnaturels de leur paradis sale...

Sortie : 16 février 2022

FILM D'ANIMATION

Les voisins de mes voisins sont mes voisins

Anne-Laure Daffis

et Léo Marchand

Midralgar films

1 h 33 – France – 2020

Film soutenu par la Région Nouvelle-Aquitaine, en partenariat avec le CNC

Un ogre casse ses dents la veille de la Saint-Festin, la grande fête des ogres. Un magicien rate son tour de la femme coupée en deux et égare les jambes de son assistante. Un randonneur suréquipé reste coincé dans un ascenseur. Une maman confie ses enfants au voisin le soir de la Saint-Festin... Dans un immeuble, les destins entremêlés de dix vrais voisins ou voisins de voisins, aux prises avec les drames, les plaisirs et les surprises de la vie quotidienne...

Sortie : 2 février 2022

FICTION

La Verrue

Sarah Larsy

Balade Sauvage Productions

23 mn 30 s – France – 2021

Avec le soutien de la Région Nouvelle-Aquitaine et du Département du Lot-et-Garonne, en partenariat avec le CNC
Sélection courts métrages en compétition du Fifi

Salomé, dix ans, a une verrue sur le nez. Elle est dégoûtée par son propre reflet. La nuit, elle espionne ses parents par le trou de la serrure. Il se passe des choses étranges, dont on ne parle jamais... Un sort sera jeté.



Aurélien Morinière
Photo : Iria Morinière

Un artiste à l'œuvre :

Aurélien Morinière

En dépit des apparences, les mondes imaginaires, qu'ils relèvent du merveilleux, du fantastique, de la science-fiction ou de la fantasy, ne sont pas si éloignés de notre réalité. S'il s'agit de regarder le monde autrement, de s'en échapper, de le déformer ou encore d'anticiper son avenir, ces distorsions sont finalement une autre façon, détournée, de se confronter à notre univers et de l'interroger. Le peintre et dessinateur Aurélien Morinière, artiste invité de ce 16^e numéro d'*Éclairages*, revendique cet ancrage dans la réalité comme point de départ au déploiement de l'imaginaire. Pour lui, « le fantastique doit s'inscrire dans le quotidien et venir déformer le réel » ; il avance ainsi sur la frontière ténue qui sépare ces deux mondes en construisant une « mythologie personnelle » qu'il développe dans un foisonnement de genres, allant de la science-fiction au médiéval fantastique, en passant par le polar et l'horreur.

