

Playable Cinema

Projet RCDAV HES-SO, septembre 2023

Requérant : Douglas Edric Stanley, HEAD – Genève

Durée : janvier à décembre 2024 (12 mois)

—

Nous avons lu et relu les diverses remarques et appréciations des expert-e-s vis-à-vis du projet Playable Cinema. Nous remercions le comité d'expertise pour ces retours qui ont été très pertinents et nous permettent d'ajouter quelques précisions.

Les conventions du Western

Expert #1

« Le contexte d'étude qui lie le cinéma et le jeu vidéo est lui peut-être conventionnel. Il me semble que les liens entre les deux domaines sont déjà étudiés depuis des années, et les associer aujourd'hui peut s'avérer commun. »

Expert #2

L'expert ajoute quelques références encore plus pointues que celles listées dans la biographie, notamment sur le rapprochement entre cinéma et jeu vidéo : Bérénice Bonhomme, « Comment le cinéma cite les jeux vidéos » et les analyses théoriques de Jean-Louis Leutrat et Suzanne Liandrat-Guigues.

Expert #3

L'expert apprécie le dossier dans son ensemble mais émet une « petite réserve » sur l'idée de se concentrer sur un jeu de données aussi orienté sur le plan esthétique que le Western ; le risque étant de limiter la portée du dispositif et son système d'analyse uniquement sur ce corpus cinématographique.

Réponse

Le choix d'un corpus conventionnel, voire même stéréotypé, correspond à la nature du projet qui consiste à entraîner des réseaux de neurones sur la reconnaissance en temps réel des images. Un tel projet est très ambitieux, et nécessite justement une réduction du champ — autant sur le plan esthétique que sur le plan sémantique — pour être réaliste. Nous allons devoir créer un catalogue de descripteurs formels et sémantiques de chaque séquence, de chaque plan, de chaque image. Les conventions du Western, et du fait qu'elles soient connues est, de point de vue au moins, un avantage.

Cela dit, et même si le contenu des images sera conventionnel, le dispositif de rapprochement des deux médiums risque d'être tout à fait exceptionnel, et plutôt expérimental. D'où la référence, dans le dossier originel, à l'art du *found footage*, qui a toujours su prendre les images les plus conventionnelles, institutionnelles, et parfois même réactionnaires, pour les amener à un autre territoire esthétique, formel, et culturel. On pourrait citer dans ce sens, l'œuvre *5 Year Drive By*¹ de Douglas Gordon, qui lui aussi reconfigure un western, et l'amène à un espace-temps profondément autre que celui du film originel. Concernant les références apportées par l'expert #2, elles sont toutes les deux tout à fait pertinentes pour le projet.

Le réalisme et le jeu vidéo

Expert #2

« Il est sans doute pertinent de relever la manière dont les créateurices de jeu vidéo ont « lorgné » en direction du cinéma ; l'observation ne perdrait aucunement en pertinence en reconnaissant que certains jeux ou projets vidéoludiques s'inscrivent dans une toute autre perspective que cette recherche de réalisme. »

« Il est bien question de crises de la narration et de la représentation (3), plus loin, il est question à nouveau de « crises historiques » (7). Les problèmes esthétiques soulevés mériteraient d'être reliés à des implications sociales plus lisibles. »

« des références à des spécialistes du classicisme hollywoodien, comme David Bordwell et Raymond Bellour (évoqués dans la bibliographie, mais pas mobilisés dans le texte) ou encore Jean-Loup Bourget auraient été utiles. »

Réponse

Nous sommes tout à fait d'accord : nous n'y voyons aucune contradiction. C'est pour cela que sur la page 3 du dossier du projet, nous avons évoqué l'article de 2012 du requérant, « Artifactual Playground² », pour défendre justement l'importance d'une esthétique nouvelle et originale des jeux vidéo, et qui serait liée à l'histoire complexe des multiples dispositifs qui ont fait évoluer ce médium. C'est précisément cette richesse et cette diversité des formes visuelles que les jeux vidéo ont inventé, qui rend curieux ce retour au « réalisme hollywoodien classique », si bien décortiqués et analysés par David Bordwell, et que nous voyons dans des jeux comme *Red Dead Redemption* (1 & 2) ou des blockbusters comme *The Last of Us* (1 & 2). C'est exactement cette curieuse contradiction — qui

¹ Douglas Gordon. *5 year drive-by*. 1995. Cf. <http://www.medienkunstnetz.de/works/5-year-drive-by/>

² Douglas Edric Stanley, « On Simulation, Aesthetics, and Play : Artifactual Playground », Creativeapplications.net, 2012, <https://www.creativeapplications.net/games/on-simulation-aesthetics-and-play-artifactual-playground>

n'en est probablement pas une³ — que nous avons décrit comme une crise à la fois de la représentation et de la narration, et qui seraient liées toutes les deux à l'évolution historique du médium. Concernant l'absence d'une analyse plus approfondie du classicisme hollywoodien, cette absence était avant tout liée à un souci de longueur du dossier. Le requérant du projet connaît bien ces travaux, et a même eu Raymond Bellour comme directeur du thèse de Master. C'est justement l'idée d'un élargissement de la notion « d'analyse du film », articulé en premier par Bellour, que ce projet souhaite explorer.

Installation artistique et sa diffusion

Expert #1

« Je regrette cependant que l'état de l'art n'évoque pas davantage de références en lien avec la pratique de l'installation, et notamment dans l'art numérique. »

« En ce qui concerne l'installation, il est évoqué la possibilité de la présenter dans des festivals et des événements en lien avec le jeu vidéo et le cinéma. Il n'y a pas de mention du festival A MAZE à Berlin qui pourrait être un lieu pertinent pour la diffusion du projet. »

« La qualité du dispositif et les enjeux techniques portent pour moi l'intérêt final du projet (plus que l'association des deux domaines). »

« J'émet une réserve sur le workpackage 4 qui est dédié à la création de l'installation interactive (durée 2 mois). »

Expert #2

« Le projet pourrait être plus clairement dirigé vers son potentiel public, d'autant plus qu'il y est question d'interactivité et de réception au cinéma et dans les jeux vidéo. »

Réponse

Concernant l'importance de l'installation, évoquée à plusieurs reprises par les expert-e-x-s, nous sommes tout à fait d'accord avec ces remarques. Le cœur du projet est bel et bien un travail humain autour de l'encodage et l'apprentissage des images ; mais le projet ne souhaite aucunement écarter l'importance du dispositif physique qui devrait effectivement prendre la forme d'une installation artistique pour être pertinente. Les ateliers de l'école — l'Atelier Prototypage du Pool Matériaux, par exemple — seront mobilisés pour cette partie du projet. Le requérant s'occupera lui-même de cette phase de modélisation, d'impression, puis d'intégration technique du dispositif. Ce dernier aspect n'a peut-être pas été assez précisé dans le dossier originel.

³ L'article *Artifactual Playground* (2012, cité plus haut), propose une hypothèse sur les raisons de cette évolution du jeu vidéo, et de son oscillation entre représentations « réalistes » et formes plus abstraites ou singulières.

Concernant la diffusion, le festival A MAZE à Berlin est une suggestion tout à fait pertinente vis-à-vis de ce projet, et nous sommes effectivement en discussion avec son directeur pour plusieurs de nos projets. Ce projet, s'il est retenu, fera partie de ces discussions. Nous avons également une bonne collaboration depuis de nombreuses années avec le festival Kikk, et le requérant du projet a déjà donné plusieurs conférences à ce festival et a monté une exposition importante en 2019 avec les étudiant-e-s du Master Media Design de la HEAD. Un autre festival avec lequel nous travaillons depuis quelques années est le festival GIFF qui a déjà exposé l'installation *Inside Inside* qui a inspiré en grande partie ce projet de recherche ; ce festival touche non seulement la question du cinéma, mais également son prolongement dans des formes digitales émergentes. Enfin, d'autres festivals étrangers similaires seront sollicités, comme Sundance.

Par rapport au champ de « l'art numérique », le requérant du projet a une longue expérience dans ce domaine, et même quelques prix. Ce champ contient ses propres conventions et « vieilleseries » esthétiques, et le festival ENIAROF⁴ a été créé justement pour ouvrir de nouveaux champs à côté, et décroiser quelques idées reçues, notamment sur les codes et formes du jeu vidéo et ses interactions possibles avec le milieu de l'art contemporain, mais aussi les milieux du street art, du street food, du cosplay, de la performance, et des fêtes clandestines.

Choix des séquences

Expert #2

L'expert pose des questions sur la durée plutôt limitée du choix des séquences à analyser.

Réponse

Question très pertinente. Vu la masse du travail d'étiquetage, il nous a semblé important de plutôt privilégier des séquences qui pourraient bénéficier des nouvelles méthodes et outils d'étiquetage automatiques qui existe de plus en plus sur des plateformes comme Roboflow et CVAT⁵. Il va sans dire qu'il y aura pas mal d'ajustements des critères de sélection des images pour étiquetage, une fois les modèles d'entraînement auraient commencé à donner des résultats. D'où la répartition de cet aspect sur plusieurs phases du projet. Autrement dit, le choix initial est expressément court, afin de démarrer le plus vite possible les entraînements sur ces images.

⁴ Fourneau Antonin, Stanley Douglas Edric. *ENIAROF, Guide de bricolage des fêtes foraines électroniques*, 19/80, 2017

⁵ Cf. CVAT Product Tour #8: Accelerate annotation with Roboflow, <https://www.youtube.com/watch?v=SbU3aB65W5s>