

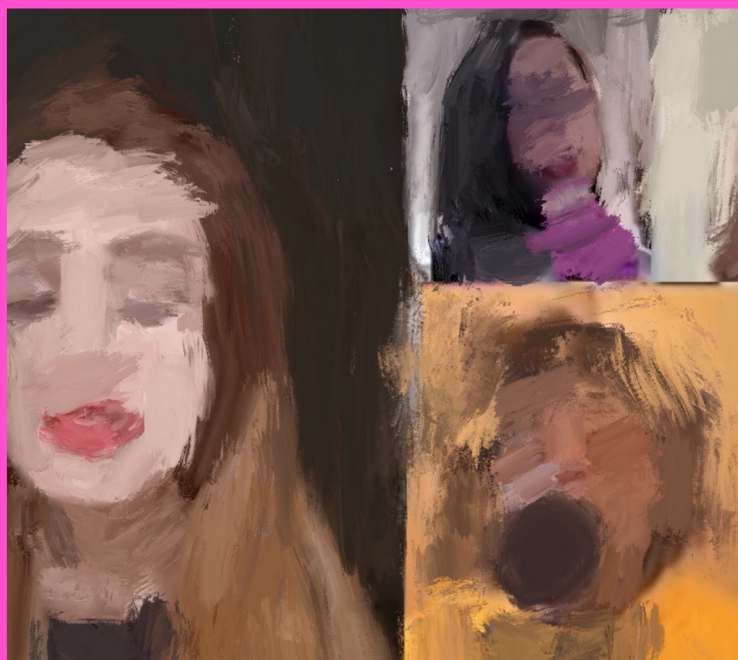
Fais
ta
séance



FICHE
FILM

I Gotta Look Good for the Apocalypse

AYCE KARTAL / Animation, Expérimental /
2021 / 5' / Les Valseurs



En immersion dans nos réalités virtuelles.

En mars 2020, la planète entière se retrouve confinée à cause de la pandémie. De nombreuses personnes se réfugient alors dans le monde virtuel, afin d'y vivre une autre existence. Quels effets cela a-t-il eu sur nos vies ?



Découvrir le film...

En écho à la pandémie et aux confinements récents, ce court métrage met en évidence les changements que cette période a provoqués dans nos vies. Le « monde réel » s'était alors vidé de ses occupants et beaucoup de gens avaient tenté de trouver un remède à leur solitude et à leur frustration dans des activités en ligne (jeux vidéo, chats, visioconférences...).

Pour raconter cela, le réalisateur a choisi de construire son film à partir d'images et de dialogues trouvés sur internet et retravaillés grâce à la technique de la **peinture animée**. Il utilise également de véritables séquences de jeux vidéo en réalité virtuelle.

Ces tranches de vie décrivent ainsi comment la réalité semble disparaître au profit d'un monde artificiel, où chacun peut prendre une apparence qui n'est pas la sienne, et se lancer dans des actions impossibles (comme voler dans le ciel) ou illégales (tirer sur d'autres gens).

L'immersion dans le monde virtuel est aussi retranscrite par l'utilisation de la **caméra subjective** c'est-à-dire l'équivalent de la vue à la première personne dans le jeu vidéo.

En combinant ces plans avec ceux en **peinture animée**, le réalisateur donne le sentiment que réel et virtuel finissent par se confondre. Il met ainsi en scène la **déréalisation de nos vies**, durant la pandémie.

focus



La peinture animée

La peinture animée est une technique du cinéma d'animation, qui reprend les caractéristiques et l'apparence de la peinture d'art, tout en y ajoutant le mouvement. Elle se rapproche ici du principe de la **rotoscopie**, consistant à dessiner image par image les contours d'une figure filmée en prise de vue réelle, pour en transcrire la forme et les actions dans un film d'animation.



En discuter...

Voici quelques pistes pour parler ensemble du film et prolonger la réflexion après la projection.

→ Un film sans histoires ?

Le film peut être déroutant de prime abord, puisqu'il ne propose pas de **fil narratif** unique à suivre, mais plutôt une mosaïque d'instantanés. Pourtant, il y a bien des **personnages**, dont certains que nous retrouvons à divers moments. **Lesquels ?**

Il y a également des situations de vie quotidienne que nous pouvons identifier.

Quelles sont-elles et que nous racontent-elles de cette période particulière ?

→ Une attention au son

Le son prend ici une importance particulière, car il permet de différencier les multiples niveaux de réalité. Le passage d'un univers sonore à un autre se fait de manière particulièrement distinctive, à travers des raccords **cut** qui permettent de les entrechoquer. On pourrait ainsi fermer les yeux et distinguer par exemple des **ambiances sonores** (le vent, les pleurs d'un enfant...) des **bruitages** (coups de feu) ou un **dialogue** (une dispute de couple). **Qu'imagine-t-on en les entendant ?**

La fin du film se caractérise par l'utilisation d'une chanson, dont les paroles délivrent un message au spectateur. **Quelle est le contenu de ce message ? Est-il de nature comique ou tragique ?**

Aller plus →loin

Vous souvenez-vous d'un film où une chanson prend une place importante dans le récit ? Que cherchait-elle à transmettre au spectateur ?

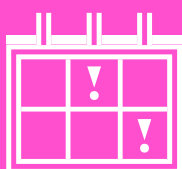
→ Où est le réel ?

Entre les images en peinture animée et celles de jeux vidéo, il est parfois difficile de distinguer ce qui, dans le film, relève du réel ou du virtuel. En gardant à l'esprit que tout est inspiré de contenus trouvés en ligne, on peut toutefois essayer de deviner quelles sont les images qui renvoient à notre monde, et celles qui ont été fabriquées de toutes pièces pour le cyberspace. **Quels sont les indices qui nous permettent de distinguer les deux ?**

Dans la séquence introductive, ces deux sources d'images sont présentes. Le montage visuel et sonore crée à la fois des chocs et des liens entre elles. **À partir des photographies suivantes, pouvez-vous les décrire ? Quels effets cela produit-il d'entrer ainsi dans le film ?**

Aller plus →loin

Pendant le confinement, avez-vous vécu des situations similaires à celles montrées dans le film ? Avez-vous passé beaucoup de temps dans les mondes virtuels ? Quels sont ceux que vous avez explorés ? Cela a-t-il modifié votre rapport aux écrans ?



Le programmer ?

Voici quelques idées de courts métrages à voir en écho avec...

Un récit entre animation et réel

- **Maalbeek**
- **Souvenir souvenir**
- **Folie douce, folie dure**

Le confinement

- **Tchau tchau**

I Gotta Look Good for the Apocalypse

Ayce Kartal / 2021 / France, Turquie / Animation, Expérimental / 5 minutes / Les Valseurs (TC : 1'17)



En immersion dans nos réalités virtuelles. En mars 2020, la planète entière se retrouve confinée à cause de la pandémie. De nombreuses personnes se réfugient alors dans le monde virtuel, afin d'y vivre une autre existence. Quels effets cela a-t-il eu sur nos vies ?

Découvrir le film...

Ce court-métrage fait écho aux événements récents liés à la pandémie et aux confinements qui en ont découlé. Afin de mettre en évidence les profonds changements que cette période a opérés sur nos vies, le réalisateur a décidé de construire son film **à partir d'images et de dialogues trouvés sur internet**, ainsi que de séquences de jeux vidéo en réalité virtuelle.

La succession de ces tranches de vie virtuelle permet au film de décrire la façon dont le « monde réel » s'est peu à peu vidé de ses occupants, la solitude et la frustration que beaucoup de gens ont pu expérimenter et comment ils ont tenté d'y remédier en se prêtant à diverses activités en ligne (jeux vidéo, chats, visioconférences...). Au fur et à mesure que le récit avance, la réalité semble ainsi disparaître au profit d'un monde artificiel, où chacun peut prendre une apparence qui n'est pas la sienne, et se lancer dans des actions impossibles (comme voler dans le ciel) ou illégales (tirer sur d'autres gens).

L'immersion dans le monde virtuel est retranscrite par le recours récurrent à la **caméra subjective**, qui est l'équivalent de la vue à la première personne dans le jeu vidéo. En y ajoutant l'utilisation de la technique de la peinture animée, le réalisateur donne ainsi le sentiment au spectateur que réel et virtuel finissent par se confondre, afin de mettre en avant **la déréalisation accélérée** de nos vies durant la pandémie.



focus

la peinture animée



La peinture animée fait partie d'un ensemble de techniques du cinéma d'animation, qui reprend les caractéristiques et l'apparence de la peinture d'art, tout en y ajoutant le mouvement. Elle se rapproche ici du principe de la **rotoscopie**, consistant à dessiner image par image les contours d'une figure filmée en prise de vue réelle, pour en transcrire la forme et les actions dans un film d'animation.

En discuter...

Voici quelques pistes pour parler ensemble du film et prolonger la réflexion après la projection.



→ Un film sans histoires ?

Le film peut être déroutant de prime abord, puisqu'il ne propose pas de **fil narratif** unique à suivre, mais plutôt une mosaïque d'instantanés. Pourtant, il y a bien des **personnages**, dont certains que nous retrouvons à divers moments. Qui sont-ils ? Il y a également des situations que nous pouvons identifier. En quoi peuvent-elle être reliées à des moments de vie quotidienne ?

TC : 1'28



→ Attention au son

Le son prend ici une importance particulière, car il permet de différencier les multiples niveaux de réalité. Le passage d'un univers sonore à un autre se fait de manière particulièrement distinctive, à travers des raccords **cut** qui permettent de les entrechoquer. On pourrait ainsi fermer les yeux et distinguer par exemple des **ambiances sonores** (le vent, les pleurs d'un enfant...) des bruitages (coups de feu) ou un **dialogue** (une dispute de couple).

Qu'imagine-t-on en les entendant ?

- La fin du film se caractérise par l'utilisation d'une chanson, dont les paroles délivrent un message au spectateur. Quelle est le contenu de ce message ? Est-il de nature comique ou tragique ?

Aller plus →loin

Vous souvenez-vous d'un film où une chanson prend une place importante dans le récit ? Que cherchait-elle à transmettre au spectateur ?



TC : 3'54

→ Où est le réel ?

Entre les images en peinture animée et celles de jeux vidéo, il est parfois difficile de distinguer ce qui, dans le film, relève du réel ou du virtuel. En gardant à l'esprit que tout est inspiré de contenus trouvés en ligne, on peut toutefois essayer de deviner quelles sont les images qui renvoient à notre monde, et celles qui ont été fabriquées de toutes pièces pour le cyberspace. Quels sont les indices qui nous permettent de distinguer les deux ?

Aller plus →loin

Pendant le confinement, avez-vous vécu des situations similaires à celles montrées dans le film ? Avez-vous passé beaucoup de temps dans les mondes virtuels ? Quels sont ceux que vous avez exploré, et en quoi cela a-t-il modifié votre rapport aux écrans ?



TC : 0'49

Fais
ta
séance

→ Le programmer ?

Voici quelques idées de courts à voir en écho avec...

Un récit entre animation et réel

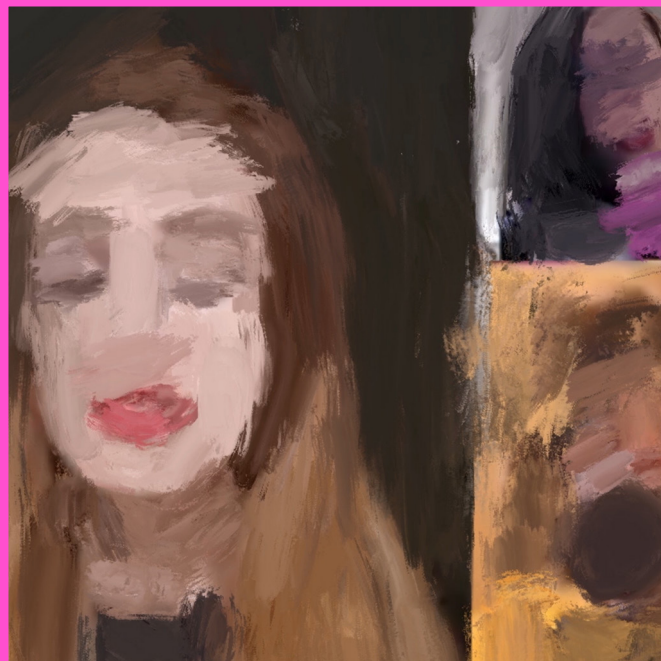
→ Maalbeck

→ Souvenir Souvenir

→ Folie douce, folie dure

FICHE CONSEIL

En immersion dans nos réalités virtuelles
En mars 2020, la planète entière se retrouve confinée à cause de la pandémie. De nombreuses personnes se réfugient alors dans le monde virtuel, afin d'y vivre une autre existence. Quels effets cela a-t-il eu sur nos vies ?



I Gotta Look Good for the Apocalypse

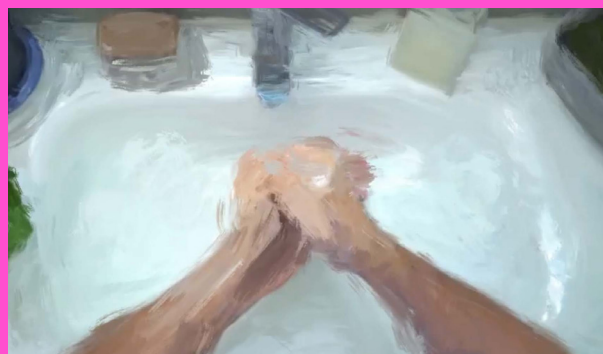
Ayce Kartal / 2021 / France, Turquie / Animation, Expérimental / 5 minutes / Les Valseurs (TC : 1'17)

Découvrir le film...

Ce court-métrage fait écho aux événements récents liés à la pandémie et aux confinements qui en ont découlé. Afin de mettre en évidence les profonds changements que cette période a opérés sur nos vies, le réalisateur a décidé de construire son film **à partir d'images et de dialogues trouvés sur internet**, ainsi que de séquences de jeux vidéo en réalité virtuelle.

La succession de ces tranches de vie virtuelle permet au film de décrire la façon dont le « monde réel » s'est peu à peu vidé de ses occupants, la solitude et la frustration que beaucoup de gens ont pu expérimenter et comment ils ont tenté d'y remédier en se prêtant à diverses activités en ligne (jeux vidéo, chats, visioconférences...). Au fur et à mesure que le récit avance, la réalité semble ainsi disparaître au profit d'un monde artificiel, où chacun peut prendre une apparence qui n'est pas la sienne, et se lancer dans des actions impossibles (comme voler dans le ciel) ou illégales (tirer sur d'autres gens).

L'immersion dans le monde virtuel est retranscrite par le recours récurrent à la **caméra subjective**, qui est l'équivalent de la vue à la première personne dans le jeu vidéo. En y ajoutant l'utilisation de la technique de la peinture animée, le réalisateur donne ainsi le sentiment au spectateur que réel et virtuel finissent par se confondre, afin de mettre en avant **la déréalisation accélérée** de nos vies durant la pandémie.



TC : 1'46

focus

C'est quoi la peinture animée ?

La peinture animée fait partie d'un ensemble de techniques du cinéma d'animation, qui reprend les caractéristiques et l'apparence de la peinture d'art, tout en y ajoutant le mouvement. Elle se rapproche ici du principe de la **rotoscopie**, consistant à dessiner image par image les contours d'une figure filmée en prise de vue réelle, pour en transcrire la forme et les actions dans un film d'animation.

EN DISCUTER...

Voici quelques pistes pour parler ensemble du film et prolonger la réflexion après la projection.

? Un film sans histoires

- Le film peut être déroutant de prime abord, puisqu'il ne propose pas de fil narratif unique à suivre, mais plutôt une mosaïque d'instantanés. Pourtant, il y a bien des personnages, dont certains que nous retrouvons à divers moments. Qui sont-ils ?

Il y a également des situations que nous pouvons identifier. En quoi peuvent-elle être reliées à des moments de vie quotidienne ? (TC : 1'28)

Attention au son

- Le son prend ici une importance particulière, car il permet de différencier les multiples niveaux de réalité. Le passage d'un univers sonore à un autre se fait de manière particulièrement distinctive, à travers des raccords « cut » qui permettent de les entrechoquer. On pourrait ainsi fermer les yeux et distinguer par exemple des ambiances sonores (le vent, les pleurs d'un enfant...) des bruitages (coups de feu) ou un dialogue (une dispute de couple). Qu'imagine-t-on en les entendant ?

- La fin du film se caractérise par l'utilisation d'une chanson, dont les paroles délivrent un message au spectateur. Quelle est le contenu de ce message ? Est-il de nature comique ou tragique ?

Aller + loin :

Vous souvenez-vous d'un film où une chanson prend une place importante dans le récit ? Que cherchait-elle à transmettre au spectateur ?

Où est le réel ?

- Entre les images en peinture animée et celles de jeux vidéo, il est parfois difficile de distinguer ce qui, dans le film, relève du réel ou du virtuel. En gardant à l'esprit que tout est inspiré de contenus trouvés en ligne, on peut toutefois essayer de deviner quelles sont les images qui renvoient à notre monde, et celles qui ont été fabriquées de toutes pièces pour le cyberspace. Quels sont les indices qui nous permettent de distinguer les deux ? (TC : 3'54) (TC : 0'49)
Aller + loin : Pendant le confinement, avez-vous vécu des situations similaires à celles montrées dans le film ? Avez-vous passé beaucoup de temps dans les mondes virtuels ? Quels sont ceux que vous avez exploré, et en quoi cela a-t-il modifié votre rapport aux écrans ?

LE PROGRAMMER ?

Voici quelques idées de courts à voir en écho avec...

→ Un récit entre animation et réel

Maalbeck

Souvenir Souvenir

Folie douce, folie dure

