

Cultures numériques et cinéma(s)

Histoire-s croisée-s entre les cinémas, les évolutions technologiques et l'arrivée du numérique.

- [Machinima : le cinéma et le jeu vidéo qui s'inspirent mutuellement](#)
- [Les frères Whitney](#)
- [The Pirate Cinema - Nicolas Maigret / 2013](#)
- [Expanded cinema \(Cinéma elargi\)](#)
- [Tetsuo de Shin'ya Tsukamoto](#)
- [Metropolis, de Fritz Lang, 1927](#)

Machinima : le cinéma et le jeu vidéo qui s'inspirent mutuellement

Quand le cinéma utilise le jeu vidéo comme médium pour réaliser des courts-métrages (machinima)

Le principe du Machinima (machine + cinéma + animation) désigne un genre cinématographique, une technique de production de film qui est entièrement constitué d'images virtuelles notamment issues du jeu vidéo.

Ciclic a notamment mis en avant cette pratique sur son site avec une collaboration entre Antoine Josset et la Maison des Jeunes de Mondoubleau. Celle-ci consiste à mettre en avant la notion de créativité chez les jeunes pour aboutir à une production finale : un court-métrage.

-
En savoir plus:

<https://ciclic.fr/actualites/machinima-quand-le-jeu-video-fait-son-cinema>

Les frères Whitney

https://www.youtube.com/embed/50CV6_tDJ9M

En [1956](#), John Withney achète un [M-5](#) (puis plus tard un M-7 dont il réutilise des pièces), permettant de contrôler la trajectoire de [missiles](#), dans une vente de surplus dont il se sert pour la construction de son premier [ordinateur analogique](#) mécanique. Cette idée lui provient de son travail à [Lockheed](#) pendant la [Deuxième Guerre mondiale](#). Il se dit que si la trajectoire d'un pistolet peut être calculée par un équipement, ce système peut permettre de créer une œuvre d'art avec un traceur dont la trajectoire serait déterminée. Cet ordinateur analogique était une machine à dessiner suivie par un système automatique permettant le mouvement d'une caméra autour d'une œuvre⁵.

Source wikipedia : https://fr.wikipedia.org/wiki/John_Whitney,_Sr.

<https://lightcone.org/fr/cineaste-342-john-whitney>

<https://lightcone.org/fr/cineaste-341-james-whitney>

The Pirate Cinema - Nicolas Maigret / 2013

Dans un contexte de surveillance omniprésente des télécommunications, "Le Cinéma Pirate" rend visible l'activité cachée et la géographie des échanges de fichiers Pair-à-Pair. Le projet est présenté comme une salle de contrôle, qui montre les transferts Pairs-à-Pairs ayant lieu en temps réel sur les réseaux utilisant le protocole BitTorrent. L'installation produit un montage arbitraire des fichiers échangés. Ainsi, cette interprétation immédiate et fragmentaire de l'activité numérique, avec des informations concernant la source et la destination des fichiers, illustre la topologie de la consommation de contenus numériques et leur dissémination incontrôlée dans un monde connecté. (Traduction de l'éditrice)

The Pirate Cinema rend donc visible l'opération de téléchargement au sens propre et montre comment les données disparates peuvent former au final un tout cohérent. The Pirate Cinema est une projection de fragments chaotiques qui finissent par décrire le principe même de la cinématographie.

"In the context of omnipresent telecommunications surveillance, "The Pirate Cinema" makes the hidden activity and geography of Peer-to-Peer file sharing visible. The project is presented as a monitoring room, which shows Peer-to-Peer transfers happening in real time on networks using the BitTorrent protocol. The installation produces an arbitrary cut-up of the files currently being exchanged. This immediate and fragmentary rendering of digital activity, with information concerning its source and destination, thus depicts the topology of digital media consumption and uncontrolled content dissemination in a connected world." - The Pirate Cinema

[Site de The Pirate Cinema](#)



Conception: [Nicolas Maigret](#) - 2012-2014 | Software development: [Brendan Howell](#) & [Jean-Marie Boyer](#)

Production: [ArtKillArt](#), [La Maison populaire](#), [Eastern Bloc](#) | Supports: CNC / DICREAM (Ministère de la Culture et de la Communication), artist in residence at Maison Populaire - CG 93 (Seine Saint-Denis, France), Mal au Pixel Festival, La Gaîté Lyrique, Labomédia.

<https://www.youtube.com/embed/CIUkyxQ21BA>

Voir également <http://thepiratebook.net/> qui aborde ces pratiques et cultures du téléchargement et du détournement sous la forme d'un livre librement téléchargeabl

#####

#####

#####

#####

#####

#####

#####

Edited by Nicolas Maignet & Maria Roszkowska
Published by Aksioma - Institute for Contemporary Art, Ljubljana
Co-published by Pavillon Vendôme Art Center, Clichy
Produced by Aksioma, Pavillon Vendôme, Kunsthall Aarhus,
and Abandon Normal Devices / © 2015
Colour digital edition / free download / ISBN 978-961-92192-6-3
#####

Expanded cinema (Cinéma élargi)

Fondé sur une définition historiquement et esthétiquement large, le cinéma élargi soulève une question centrale - issue d'un défi - au cœur des pratiques artistiques de l'après-guerre : celle de l'exposition des images en mouvement.

Source : <https://journals.openedition.org/critiquedart/19157>

Autre lien : https://en.wikipedia.org/wiki/Expanded_Cinema

<https://www.youtube.com/embed/IDjqA6jOXYw>

Tetsuo de Shin'ya Tsukamoto

Tetsuo (鉄人 28号) est un [film japonais](#) réalisé par [Shin'ya Tsukamoto](#), sorti en [1989](#).

<https://www.youtube.com/embed/nTpkfPvxkBw>

[鉄人 28号 TETSUO 1989](#)

Metropolis, de Fritz Lang, 1927



[https://fr.wikipedia.org/wiki/Metropolis_\(film,_1927\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Metropolis_(film,_1927))

<https://www.youtube.com/embed/gdtZv3XROnc>