

**Lyon 2020**

\*

**CINEMA / JEUX VIDEO / AUDIO-VISUEL / MEDIA**

Pierre-Alain FOUR, mars 2005

## Précisions méthodologiques

Pour approcher ce secteur, la commande de la synthèse proposait d'envisager le cinéma, le jeu vidéo, l'audio-visuel et les médias. N'ayant pas, ou très peu d'informations, sur l'audiovisuel et les médias dans le dossier de la DPSA, nous nous sommes concentrés sur le cinéma et le jeu vidéo, en y ajoutant quelques incises relatives aux arts plastiques.

Cette note de synthèse a été réalisée par la compilation des éléments disponibles sur le site de Millenaire3.com, et complétée par divers documents accumulés sur le sujet par Jean-Loup Molin. Par conséquent, la note ne fait pas suite à une exploration systématique du sujet : elle se constitue sur une documentation nécessairement parcellaire, le site n'ayant pas vocation à traiter de la question de l'image en particulier. De plus, de nombreux documents sont antérieurs à 2003, or sur un domaine où les changements sont très rapides, l'information est, elle aussi, rapidement obsolète. Cette note devrait aussi mettre en évidence les lacunes de connaissances sur la question au niveau de l'agglomération.

En raison de leur mode de constitution, les informations présentées ici doivent être considérées comme une base de travail, et non comme un rapport ou une étude. On espère cependant qu'elles permettront d'amorcer la discussion et le débat sur le sujet.

In fine, cette note a été développée en s'inspirant des échanges conduits lors de 2 réunions organisées par la DPSA, en présence de :

- Emmanuel Arlot (Cabinet du Maire de Lyon)
- François Brégnac (Agence d'Urbanisme)
- Pierre Carde (Lyon Game)
- Franck Clavel (Cermep)
- Vincent Couturier (Opale)
- Philippe Dujardin (DPSA)
- Pascale Fougère (DPSA)
- Gérard Gimenez (Cermep)
- Jean-Loup Molin (DPSA)
- Pascaline Peysson (Grand Lyon)
- Loïc Pourchaise (Chargé de mission sur les NTIC)
- Brigitte Yvrais-Danguis (DPSA)

## Rappel : Les critères des emblèmes

	<b>Cinéma</b>	<b>Jeux vidéo</b>
<b>Légitimité</b>	Oui, cf. invention locale.	Oui, en partie, cf. parcours Infogrames.
<b>Fécondité</b>	Domaine très créatif.	Hyper créativité.
<b>Caractère évolutif</b>	Oui, le cinéma offre de nombreuses perspectives, comme tout art d'ailleurs.	Idem, les renouvellements en 20 ans ont été fréquents, il est probable qu'il en ira de même dans les prochaines années.
<b>Dimension stratégique</b>	Oui, mais au niveau mondial. C'est une économie modeste au niveau local, mais qui a des ressources en terme d'image qui sont peu	En voie de mondialisation, mais pourquoi ne pas imaginer que Lyon puisse être une ville de jeu vidéo, comme elle peut être une ville de

	exploitées.	mode.
<b>Générer une cohésion métropolitaine</b>		
<b>Valeur communicationnelle</b>	Oui, forte, mais secteur encombré.	Oui, forte

## I – DE QUOI PARLE-T-ON ?

Nous nous proposons, dans cette première partie, de voir dans quelle mesure il est possible d'aborder le sujet. Autrement dit, comment peut-on définir une appellation, constituer un secteur qui regrouperait la question du cinéma et des jeux vidéo ? En effet, ces domaines, protéiformes par excellence, ne sont généralement pas envisagés simultanément.

Parvenir à une nouvelle délimitation du domaine, qui fasse la synthèse d'une multitude d'activités présentes sur l'agglomération, permettrait de mettre en évidence que la question de l'image animée, telle qu'elle a été initiée par l'invention du cinéma à Lyon, connaît de multiples résurgences locales.

Ainsi, un emblème « image » aurait pour principal avantage de décrire de manière synthétique la situation lyonnaise. Si, a priori, l'idée de constituer un « champ » d'analyse autour de l'image animée, comprenant les productions cinématographiques, les jeux vidéo, les productions artistiques, voire l'imagerie médicale, est stimulante, la délimitation de ce champ est complexe. Aussi proposons-nous dans un premier temps d'explicitier les contours de ce « domaine » en possible constitution.

### Délimitation, définition, état des lieux

Nous faisons donc l'hypothèse, sur la base de la commande passée par la DPSA, que cinéma et jeux vidéo pourraient devenir un emblème pour l'agglomération. Pour cela, il faudrait donc envisager ces secteurs sous une même bannière, comme appartenant à une même catégorie. Or à l'heure actuelle, on n'envisage pas le cinéma, les jeux vidéo, les arts plastiques, voire l'audiovisuel et les médias comme relevant d'un même genre. En effet, nous sommes en présence d'un secteur éclaté :

- Les acteurs viennent d'horizons variés
- Il n'y a pas de sectorisation publique
- Les concepts sont différents

Compte tenu des usages en cours, il nous paraît donc, dans un premier temps, plus opérationnel, pour décrire à la fois l'existant et envisager des perspectives d'avenir, d'avoir une approche ouverte. Cela devrait permettre de parvenir à la constitution d'une définition opérationnelle pour un secteur à construire.

Quoiqu'il en soit, si le cinéma n'est probablement pas un domaine phare dans l'agglomération, on ne peut pas dire que l'agglomération n'ait pas prolongé, par d'autres modes, le domaine cinématographique. Cette prolongation peut se trouver, en faisant un petit effort de conceptualisation, dans le domaine des nouvelles technologies de l'image et du jeu vidéo.

## État des lieux reconstitué à partir du dossier DPSA

	<b>Formation</b>	<b>Écriture Conception</b>	<b>Réalisation</b>	<b>Production Édition</b>
<b>Cinéma</b>	Non Hormis l'Ensatt pour les scénographes et comédiens	Forte concentration parisienne La Scène sur Saône Divers festivals	La plupart des réalisateurs sont installés en région parisienne	Prise de risque financier Travail artisanal basé sur le relationnel Rhône-Alpes cinéma
<b>Jeux vidéo</b>	Emile Cohl Insa Lyon 1 Lyon 2	L'agglomération concentrerait 40% des studios de développement français		Infogrames  Siège de Electronic Art France

	<b>Distribution</b>	<b>Consommation</b>	<b>Événement</b>	<b>Produits dérivés</b>
<b>Cinéma</b>	Secteur très concentré : 10 distributeurs réalisent 70% du CA annuel, parisien sauf pour niche	Très nombreux festivals thématiques	Voir les nombreux festivals	Pas de spécificités locales, ni même à l'Institut Lumière
<b>Jeux vidéo</b>	Infogrames	Marché normal	Lyon Game Fest. International cinéma nouvelle génération	

## Les faits pour le cinéma en France

*D'après rapport Opale, Vincent Couturier, 2005 :*

Un secteur très concentré à Paris et région parisienne. Pour le cinéma et la télévision : on dénombre 35 253 emplois à Paris (plus de 60% des emplois en France), 1 365 à Lyon, qui est la première ville en France, devant Aix-Marseille (1 034 emplois).

Le cinéma est organisé selon un système dual :

- D'un côté des majors qui ont une stratégie de concentration verticale (maîtrise de toute la chaîne de production / diffusion) et horizontale (acheter les entreprises similaires). Ce sont ces sociétés qui produisent les films à gros budgets qui visent le marché américain et mondial.

- De l'autre côté, des sociétés indépendantes, souvent innovantes, qui découvrent les nouveaux talents, qui ont une stratégie de niche, et sont spécialisées sur des créneaux moins concurrentiels. Mais ces sociétés ont-elles un avenir ? Pourront-elles survivre dans l'univers des majors ? C'est toute la question de « l'exception culturelle française ».

Par ailleurs, il y a des évolutions technologiques, avec notamment l'arrivée du numérique. Cela rapproche techniquement le cinéma des jeux vidéo. Mais le 35mm demeure le support principal des tournages.

*Pas d'informations dans le dossier DPSA sur la fréquentation, les achats de DVD, etc.*

## **Les faits pour le cinéma à Lyon**

Le cinéma, bien que né à Lyon, n'est pas une industrie locale. La présence du cinéma ne diffère guère s'agissant de la diffusion, de celle qu'on trouve dans toute ville ou agglomération de taille comparable. Cependant, on doit noter la très forte présence de festivals, ayant tous une identité particulière. S'agissant de la production, la situation est différente, mais pas autant qu'on a pu le dire, depuis que d'autres régions se sont investies dans le secteur.

*D'après Acteurs de l'économie, novembre 2004 :*

Rhône-Alpes Cinéma : Roger Planchon, président et actionnaire à 85% de Rhône-Alpes Cinéma, 15% pour la Région Rhône-Alpes. Budget de la Région Rhône-Alpes pour Rhône-Alpes Cinéma : 3 millions d'Euros pour les productions, choisies par la Commission du Film, une Eurl filiale de Rhône-Alpes Cinéma, soit une société de droit privé. Pour un Euro investi, le retour serait de 3 E (chiffres espérés par la Région).

Rhône-Alpes Cinéma est une SARL, à capitaux publics et privés, une situation atypique dans le secteur culturel, ce qui laisse à penser que le cinéma ne relève plus de ce secteur, puisqu'il trouve aussi des ressources sur un marché : Le cinéma, contrairement à l'opéra, est économiquement viable. Ça n'est pas non plus une situation atypique pour le cinéma. Par exemple, la SFP était co-financée par l'État et des fonds privés, puis elle a du être privatisée à la demande de Bruxelles.

Studio 24 : Un investissement de 2,67 Euros, apporté par la Région Rhône-Alpes, le Ministère de la Culture et la Ville de Villeurbanne. Mais cela représente très peu par rapport aux studios construits par Luc Besson en banlieue parisienne (investissement prévu entre 100 et 140 millions d'Euros). Le Studio 24 assure environ 100 jours de tournage, soit un chiffre d'affaire de 300 000 E (pour un taux d'occupation d'un tiers, proche du ratio atteint par les studios parisiens).

On peut remarquer l'importance du soutien public émanant de la Région Rhône-Alpes. Avec 5 millions d'Euros, c'est la région qui contribue le plus au secteur en France, derrière l'Île de France qui apporte 11 millions d'Euros. Mais elle devrait être dépassée en 2004 par PACA. Par ailleurs, jusqu'à aujourd'hui, l'agglomération ou la Ville de Lyon ne se sont pas investies dans ce secteur. Les villes de l'agglomération concentrent leur aide sur le soutien à événementiel. Quant au Grand Lyon, il contrôle l'implantation des multiplexes.

La Région Rhône-Alpes est la première région productrice de programmes (ce qui est logique par rapport aux chiffres de l'emploi) en province. 72 % des programmes régionaux sont produits ici.

Se développe une compétence régionale spécifique sur la récréation et la captation de spectacles vivants et les documentaires. 4 sociétés basées à Lyon sont classées dans le top ten national. Il s'agit cependant d'un marché de niche.

*Pas d'information dans le dossier DPSA sur la fréquentation, les achats de DVD, etc. à Lyon.*

## **Les faits pour les jeux vidéo dans le monde**

*D'après rapport Fabrice Fries, 2003 :*

### Rappel sur les modalités de production des jeux vidéo

- Le studio de développement conçoit et réalise le jeu. Le studio est à la fois une entreprise de création et un centre de recherche et développement ;
- Ce jeu est vendu à un éditeur (avec droits associés) ;
- L'éditeur est chargé de la production (au sens cinéma : financement, détention des droits de propriété intellectuelle), du marketing et de la promotion. C'est un label (Electronic Arts, Atari, etc.) ;
- Le distributeur (certains éditeurs sont aussi distributeurs) fait fabriquer les jeux et les livre aux grossistes et détaillants. Il existe des distributeurs spécialisés : Big Ben, Nobilis ;
- Fabricants de consoles : Ce sont des industriels de l'électronique. Ils conçoivent le système informatique destiné au jeu vidéo. Ils peuvent être aussi éditeurs ;
- Il existe aussi une industrie technique nécessaire à la réalisation des jeux ;
- Point de vente : Essentiellement en grandes surfaces et enseignes spécialisées comme Micromania.

*D'après rapport Fabrice Fries, 2003 :*

### Le budget de production d'un jeu vidéo se répartit de la manière suivante :

Pour un jeu vendu à 1 million d'exemplaires, il faut compter un budget de 30 millions d'Euros réparti comme suit :

- Développement : 16%
- Marketing : 16%
- Fabrication : 33%
- Marketing / licences : 7%
- Distribution : 20%
- Marge 7%

*D'après Le Monde, janv 05 :*

Les jeux vidéo représentent un chiffre d'affaire annuel de 25,5 milliards de dollars en 2004, soit un chiffre supérieur à celui du cinéma par rapport aux entrées en salle (hors DVD et droits TV).

Trois éditeurs français font partie du top ten mondial : Infogrames, Vivendi Universal Games, Ubi Soft. Il y a eu de très nombreuses disparitions d'éditeurs après l'éclatement de la bulle technologique. Ces trois éditeurs ne doivent leur survie qu'à une internationalisation de leur activité, donc de leur capital et de leurs salariés.

La production de jeux vidéo est une activité qui peut être très rémunératrice (industrie de hit) mais à haut risque financier. En effet, 20% des jeux vidéo assurent 80% des ventes mondiales. Autrement dit, de très nombreux jeux sont produits sans générer de bénéfices ni même trouver leur point d'équilibre, alors qu'une minorité d'entre eux génèrent de très larges profits.

La répartition des risques, c'est à dire la capacité à produire simultanément plusieurs jeux, en espérant que l'un d'eux deviendra un hit, demande donc des entreprises fortement capitalisées, capables d'investir simultanément sur la production de plusieurs jeux vidéo

lourds à fabriquer. Cette économie est proche de celle du cinéma, ou dans une moindre mesure de celle des « beaux livres ».

La créativité :

Les jeux vidéo, industrie naissante, puisent une part de leur inspiration dans le cinéma. Le cinéma s'inquiète de ce mariage : dès 98, les dépenses en achats de logiciels de jeux dépassent les achats de billets de cinéma...

Le monde sportif inspire aussi beaucoup les jeux vidéo. On peut simuler une saison entière du championnat de basket américain par exemple.

Mais les jeux vidéo trouvent aussi leur inspiration de manière autonome, cf. invention du Pac Man. Ou encore Tetris un jeu de construction virtuel, sans équivalent auparavant.

Enfin, les jeux vidéo sont à leur tour à l'origine d'un nombre croissant de produits dérivés. Le lancement d'un jeu, comme d'un film, intègre les licences des produits dérivés (jeux de construction, figurines, etc.).

## **Les faits pour les jeux vidéo à Lyon**

Développement : Il y a une multitude de sociétés qui conçoivent des jeux vidéo (Doki Denki, Krysalide, Datura Studios ou Widescreen Game). Lyon serait une place forte dans le secteur (notamment sur le développement et l'édition), mais cette position est peu connue à Lyon et hors de Lyon (Pierre Carde, LyonGame).

Lyon est présentée par les acteurs lyonnais comme la capitale européenne des jeux vidéos : elle regroupe plus de 40% à 50% (selon les interlocuteurs) des sociétés françaises de développement de jeux vidéos.

Edition : Lyon héberge 3 très gros éditeurs de jeux vidéo : Atari (ex Infogrames), Electronic Arts (siège), Codemasters (siège).

Distribution : Un distributeur est installé à Lyon : Nobilis. Cette activité a permis de monter un salon spécialisé et leader dans son domaine, LyonGame.

La formation : GamAgora, formation à la carte sur les techniques de fabrication et sur le management. Emile Cohl, Insa, Lyon 1 et Lyon 2 participent au programme.

L'école Emile Cohl, nommée ainsi en hommage à l'inventeur du cinéma d'animation, s'impose comme un lieu de formation reconnu.

Point fort / spécificité : Il y a un cluster d'entreprises (regroupement d'entreprises concurrentes et complémentaires) pour le numérique qui mutualisent leurs moyens (investissement, recherche, production, logistique, essais) et partagent des services (immobilier, déchets, etc.). Ceci est considéré comme un plus très important par les acteurs lyonnais et distingue la filière vidéo du cinéma où il n'y a pas eu cette volonté de coopération entre acteurs d'un même domaine.

Faiblesses : Les entreprises basées à Lyon, et notamment l'éditeur Infogrames, connaissent des difficultés. Infogrames a pu attirer de nombreux studios de développement au cours des années 80 et 90, mais ses difficultés actuelles rejouent sur ses « sous-traitants ». Lyon n'a pas d'entreprise qui fabrique de consoles de jeux.

*Il est difficile de se faire une idée précise du secteur des jeux vidéo à Lyon au vu du dossier. Aussi nous sommes nous contentés de répertorier les informations en suivant la chaîne de production d'un jeu vidéo.*

## **Les faits pour les arts plastiques en support cinéma/numérique dans le monde**

La vidéo, l'image animée ont été totalement intégrée à la palette des outils utilisés par les artistes plasticiens. L'image animée peut à la fois être le sujet de la vidéo comme son support.

Pour un plasticien, pas de distinction entre cinéma, vidéo, jeu informatique : tout dépend de l'œuvre qu'il veut produire. En fonction de ses intentions, il utilisera tel ou tel médium.

Quelques noms marquants : Nam June Paik, Wolf Vostell, Bruce Nauman, Vito Acconci, Peter Campus, Dan Graham, Dennis Oppenheim, Steina et Woody Vasulka, Piotr Kowalski, Bill Viola et Marina Abramovic & Ulay.

Moins risqué pour la production, encore que certains films sont très coûteux à produire (nombreux figurant, technique cinéma) et certaines installations sont très coûteuses : l'économie est en fait proche de celle du spectacle vivant.

Secteur à haut risque pour les acheteurs, comme l'art en général.

*A noter : le dossier DPSA ne fournit pas ou très peu d'informations concernant ce domaine.*

## **Les faits pour les arts plastiques en support cinéma/numérique à Lyon**

### Formation

L'école d'art (Ecole régionale des beaux-arts) s'intéresse à la vidéo comme support plastique, mais sans filière spécialisée.

Ecole Emile Cohl filière pour former des designers jeux vidéo.

D'une manière générale, les artistes cherchent une déterritorialisation : l'idée d'être « de Lyon » n'est pas un « titre » ou un emblème revendiqué dans ce milieu. Ceci est valable pour la plupart des territoires, hormis quelques capitales, et encore cela est-il très mouvant.

*Très peu d'informations dans le dossier DPSA, hormis sur la formation.*

## II — TENDANCES ET ELEMENTS DE PROSPECTIVE

A la lecture du dossier DPSA, on a repéré 2 grandes tendances : d'une part, l'événementialisation du cinéma et d'autre part le fait que les jeux vidéo sont une industrie lourde et risquée.

### A – L'événementialisation du cinéma

La production cinéma locale demeure modeste, le Studio 24 est une expérience isolée, le nombre d'emploi est faible. La production cinéma sur l'agglomération demeure marginale rapportée à l'économie nationale et infinitésimale par rapport au cinéma mondial. Par contre, l'agglomération joue avec beaucoup de dynamisme une carte sur la diffusion, via le développement d'événements consacrés au cinéma.

Pour expliquer ce phénomène, on peut dire que le cinéma est soumis aux mêmes impératifs de production que tout objet de consommation courante. Cependant, chaque film se présente comme un événement unique. La multiplication au niveau national des sorties de films ne permet plus de présenter chaque film comme un événement. De plus, ces sorties sont décidées au niveau national. De ce fait, l'événement se révèle une bonne alternative lorsque l'on travaille en province sur le cinéma. C'est une des raisons qui explique le développement des événements cinématographiques à Lyon, avec le faible coût de ce type de manifestation.

### **Tendance à faire un événement autour du cinéma**

*D'après note Anne Laval, 2002 :*

En ne considérant que les manifestations ayant lieu de façon récurrente (annuelles ou biennales), rayonnant sur l'agglomération et localement, pas moins de 16 festivals ont été recensés en 2002 et au moins 30 en 2004... Aujourd'hui, plus de 40 sont répertoriés sur le site, tout festivals y compris les fêtes et événements nationaux.

Sur les 16 festivals de 2002, 15 sont organisés par des associations, un seul est organisé par un cinéma fonctionnant en SARL. 6 de ces 15 festivals ont plus de dix ans d'existence, 3 ont entre 5 et 10 ans, 6 ont moins de cinq ans.

On peut faire 3 constats :

L'offre mal répartie sur l'année

Ces manifestations sont souvent sous budgétées

Elles sont organisées par des amateurs réunis en association, rares sont celles qui travaillent avec des permanents ou du personnel rémunéré à l'année.

### **Pas de grande manifestation phare, mais une multitude d'événements « de niche »**

Se développent sur l'agglomération une multitude d'événements cinématographiques de niche. On en donne une très rapide typologie :

– Festival sur une région géographique :

Europe, 6

Ciné O'Clock (fev, 95, Villeurb)

Reflets du cinéma ibérique et latino-américain (mars, 94, Villeurb)

Cinespana (oct, 03, Lyon)

- Semaine du cinéma allemand (nov, 01, Lyn)
- Panorama du cinéma européen (mars, 00, Meyzieu)
- Rencontres du cinéma européen (Biennal, 95, Lyon)
- Afrique, 2
  - Rencontre partage (mars, 01, Grigny)
  - Caravane des cinémas d'Afrique (avril, biennal, 91, Ste Foy les Lyon)
- Asie, 1
  - Festival cinémas et cultures d'Asie (nov, 95, Lyon)
- Amérique latine, 1
  - Reflets du cinéma ibérique et latino-américain (mars, 94, Villeurb)

– Sur une catégorie de public / un mode de diffusion / un support

Plein air

- Un été au ciné (juil-août, 99, Lyon)
- Été en cinémascope (juil-août, 94, Lyon)

Enfants

- Ciné-Filou (oct-nov, 99, Monts du Lyonnais)
- J'images (nov-dec, 00, Vénissieux)
- Enfance et cinéma (dec, 99, Lyon)

Une nuit

- Nuit du cinéma (fev, 01, Pierre-Bénite)

Support

- Inattendus (journal vidéo, animations, etc)

– Sur un genre :

Francophone

- Festival du film court documentaire (janv, 01, VxenV)
- Rencontres du cinéma francophone en beaujolais (oct, 96, Villefranche)

Court métrage

- Atout court (mars, 89, Décines)
- Court toujours (mai, 99, Bron)
- Neuille sur court (oct, 03, Neuville)
- Festival du film court de Villeurbanne (nov, 79, Villeurb)

Cinéma documentaire

- Court toujours (mai, 99, Bron)
- Doc en court (oct, 01, Lyon)
- Histoires vraies.doc (nov, 01, Lyon)
- Festival du film scientifique (nov, 86, Oullins)

Cinéma animation

- Court toujours (mai, 99, Bron)

Cinéma expérimental

- les inattendus (janv, 97, court et long, Lyon)
- Festival international du cinéma nouvelle génération (juin, 01 ?, Lyon)
- Neuille sur court (oct, 03, Neuville)
- Soirées des masters de la vidéo (nov, 93, agglo)

Polar

- Métropolar

– Lien avec écrit

- De l'écrit à l'écran (oct, 98, Vénissieux)

Lire en fête au cinéma, concours d'écriture de nouvelles (oct, ? ?, agglo)

– Autre

Pluridisciplinaire : Festival des 7 collines, (juillet, 95, St Etienne)

Jeux vidéo : Game connection (dec, 01, Lyon)

Photo biennale (vérif titre)

– Manifestations nationales 10

Festival Téléràma (janv, 98)

Printemps du cinéma (mars, 00)

Nuits ISC (Institut supérieur de commerce de Paris) du cinéma (mars, 96)

Nuit magnum des publivores (avril, 84)

Concours national du film court (mai, 03, Clermont-F)

Fete du cinéma (juin, 85)

Nuit de la bande annonce (juin)

Cinéville (juill-août, 91)

24 heures de la télé (septembre, 02)

Le mois du film documentaire (nov, 00 ? ?)

– Manques :

Cinéma du Maghreb

Cinéma nord américain

Science fiction

Historique

Etc.

### **Tendance à faire sortir le cinéma des salles / gratuité**

La Place d'Ainay (2<sup>e</sup> arrdt) se transforme en cinéma grâce à l'association Quartier libre (*Cinéma sous les étoiles, 25-29 juil*).

*L'été en cinémascope (fin juin-fin août)* réunit tous les mardis soir sur la place Ambroise Courtois (8<sup>e</sup> arrdt) les amoureux du septième art.

La gratuité est aussi utilisée pour recruter un nouveau public notamment lorsqu'il s'agit de formes artistiques émergentes ou considérées comme difficiles. Voir l'expérimental *Cinéma nouvelle génération (16-20 juin)* : films courts d'art contemporain, cinématiques de jeux vidéo, webfilms, etc.

### **Tendance à rendre l'outil cinéma accessible :**

Contrairement à une idée reçue, le cinéma n'est pas qu'une industrie lourde maniée par les seuls professionnels. Plusieurs manifestations ou expériences montrent qu'on peut initier à la pratique du cinéma, tout comme à un sport ou à une activité manuelle.

*D'après gros plan amateurs et gros plan gratuité, Pierre-Alain Four :*

Il y a d'une part

– des manifestations qui présentent les travaux d'amateurs

*Les Inattendus 3 (20-25 janvier)* proposent un panorama où seront présentés à touche-touche des films n'ayant pas été vus ailleurs, réalisés ou non par des professionnels.

– et d'autres qui font participer à la réalisation des amateurs

A Vénissieux, le *Cinéma Gérard Philippe* présente *J'images (2-8 décembre)* où la programmation est en partie composée de films faits par des enfants.

*Un été au cinéma (juil-août)* diffuse des films dans toute l'agglomération avec le concours de cinémas et de centres culturels, propose également à de jeunes amateurs de s'initier aux arcanes de la vidéo, depuis l'écriture jusqu'au filmage, en passant par le montage.

## **Paradoxe**

Le cinéma a été inventé à Lyon, il a eu la postérité que l'on connaît, l'image animée a profondément bouleversé nos sociétés depuis un siècle, si bien que l'on parle aujourd'hui de civilisation de l'image. Pourtant Lyon n'a jamais été, jusqu'à une période récente, une ville de cinéma, ni dans sa production (pas de studio), ni dans sa diffusion (le festival du long métrage est à Cannes, celui du court à Clermont-Ferrand). Le cinéma a essaimé partout dans le monde, et ce sont d'autres villes (comme Cannes, Los Angeles) sont aujourd'hui identifiées au cinéma.

« Sur le plan industriel, Lyon a manqué son rendez-vous avec le cinéma. Les grands studios se sont développés à Paris ou à Nice », (*Benoît Meyronin Cahier Millénaire 3, N°22*)

## **Faible exploitation historiciste du cinéma à Lyon**

Malgré ce développement massif et cette influence mondiale, la Ville de Lyon semble n'avoir pris conscience que récemment du potentiel que représente pour elle le fait d'être le berceau du cinéma.

Elle ne patrimonialise son passé que depuis peu, via l'Institut Lumière (créé en 79). Il ne s'est développé que très récemment. Il dispose d'un budget de 2,5 millions d'Euros, de 33 salarié et abrite maintenant :

- Des milliers de copies de films, dont 1 500 « vue d'une minute » des frères Lumière, des caméras et des appareils de projection, un centre de documentation spécialisé ;
- 10 000 ouvrages, 18 000 affiches sont dans la bibliothèque de l'Institut Lumière ;
- 140 000 visiteurs annuels.

Mais ses collections se sont constituées de manière empirique, avec des dons divers et nécessairement incomplets. Il n'a pas fait l'objet d'une activité patrimoniale du type de celle conduite par un musée. Il n'a pas non plus bénéficié, semble-t-il, de la vague de reconnaissance qui a touché la photographie et qui lui a permis d'entrer dans les musées d'art.

Il n'y a pas, par exemple, d'événement autour des vieux films, des premiers maîtres du cinéma muets, des premières expériences cinématographiques. Or le cinéma est une discipline suffisamment ancienne disposant de suffisamment d'archives pour que l'on fasse des redécouvertes qui pourraient être montrées en avant première à Lyon plutôt que dans des musées américains.

## **Créer un nouvel événement**

Cf Patrice Béghain qui propose un festival cinéma (*Lyon Figaro, déc. 2004*).

Cf Benoît Meyronin qui propose un festival dédié au mariage du cinéma et de la vidéo (*Cahier Millenaire 3, n° 22*).

A aussi été émise l'idée d'un équivalent des Nobels pour le cinéma.

## **Volonté d'organiser le cinéma en filière**

*D'après acteurs de l'Economie, juillet 2004 :*

Lyon voudrait faire émerger une filière cinéma sur le modèle des jeux vidéo. Comme Lyon Game ou l'Arald pour le livre.

C'est l'objectif du projet Caméra (cinéma et audiovisuel) conduit par Marc Guidoni. Selon cet acteur, Lyon aurait tout en matière de cinéma : formation aux métiers techniques et artistiques, puissance de diffusion des films en salles et dans les festivals thématiques, spécialistes de la distribution, présence de chaînes télévisées. Il y aurait aussi une centaine de producteurs dans la région : « pratiquement rien ne manque » pour Marc Guidoni. Vincent Couturier fait un constat similaire dans son rapport, p 15.

Mais cette concentration n'est ni vue ni structurée. Caméra voudrait structurer la filière. Car Rhône-Alpes cinéma ne joue pas ce rôle. C'est pour Guidoni une société privée, qui ne joue pas un rôle fédérateur. Mais contrairement à la filière jeux, qui s'est structurée autour du géant Infogrames, peut-être fragile certes, il n'y a pas localement pour le cinéma d'entreprise phare ou de filière organisée.

## **B – L'industrie du jeu vidéo est une industrie lourde et risquée**

Il est extrêmement difficile de préciser les tendances dans le domaine du jeu vidéo, sinon que ce domaine semble parfois suivre un scénario où rebondissements, retournements de tendance, pics et chutes se succèdent plus vite encore que dans un jeu vidéo...

Dans le dossier DPSA, plusieurs auteurs considèrent que ce secteur a aujourd'hui atteint une « certaine maturité » (rapport Idate), bien que cette industrie connaisse toujours et à un rythme soutenu, de profonds bouleversements, qu'ils soient techniques, industriels ou créatifs.

Par exemple l'apparition récente de consoles directement connectées à Internet, avec lecteur DVD et disque dur, va modifier l'usage du jeu, avec notamment la possibilité de se connecter, de jouer à plusieurs et de fidéliser des joueurs qui paieront au mois un « abonnement » ou un droit à jouer.

Autrement dit, la conjoncture de ce domaine est très fluctuante, elle dépend de l'imagination des développeurs, des moyens financiers des éditeurs et distributeurs, du succès de tel ou tel film qui se transforme ou pas en un jeu vidéo à succès, des avancées technologiques rapides qui peuvent disqualifier un jeu ayant pourtant demandé un développement de plusieurs années, etc.

Aussi, dresser un état des lieux d'un domaine aussi mouvant est très complexe et éminemment périssable. Par contre, il est possible d'identifier les différents maillons de cette chaîne de production et de préciser leurs points forts et ceux qui le sont moins.

## **Le jeu vidéo est-il dans une passe difficile ou en voie de marginalisation en France ?**

Selon un rapport de Fabrice Fries au Ministre de l'économie en 2003, « l'industrie du jeu vidéo est en France dans un état inquiétant » :

Les éditeurs français ont délocalisé la production, les studios de développement ont vu leurs effectifs fondre de moitié en 3 ans, il y a certes des éditeurs français qui occupent 15 à 20% du marché mondial, mais les jeux vidéo développés en France ne représentent que 5 à 10% du marché national soit quasiment rien au niveau mondial.

Or ce secteur, né en 1972, est aujourd'hui florissant : le jeu vidéo est devenu une industrie lourde, c'est une activité qu'il est difficile de négliger selon Fabrice Fries. En effet, il connaît un taux de croissance de l'ordre de 15% par an au niveau mondial. Les jeux vidéo sont devenus un loisir de masse qui occupe une place croissante dans les activités et donc dans l'imaginaire des jeunes.

*D'après Le Monde, dossier janvier 05 :*

La France a beaucoup souffert de l'explosion de la bulle technologique. Cependant, elle occupe encore une place de choix dans le secteur des jeux vidéo avec 3 éditeurs – Infogrames/Atari, Vivendi Universal Game, Ubisoft – de dimension internationale et de petits studios dynamiques (dont 50% seraient installés sur l'agglomération). Cependant, les éditeurs français ne profitent pas du boom des jeux vidéo. En 2004, les jeux vidéos ont atteint un niveau record (1,3 milliard d'Euros), soit plus 30% par rapport à 2003. Or depuis 2 ans, 15 éditeurs ont fait faillite, et le secteur a perdu 4000 emplois.

Infogrames et Vivendi Universal Game voient leur avenir menacé. Infogrames a son activité grevée par une très lourde dette, Vivendi Universal Game s'est redressé après 2 ans de pertes et serait en passe d'être cédé par sa maison mère. Ubisoft risque d'être avalé par Electronic Arts depuis que ce dernier est entré à hauteur de 20% dans son capital.

Par ailleurs, il n'y a pas de fabricants de consoles dans l'agglomération pas plus qu'en France : Le marché est détenu par Sony (Playstation, 71% en 03), Nintendo (Gameboy, 14% en 03) et l'arrivée de Microsoft (X-Box, 14% en 03), Sega (Dreamcast) a disparu du marché.

## **Les différents maillons de la production d'un jeu vidéo ne présentent pas les mêmes risques**

*D'après le rapport Idate, 2000*

**–Le développement :** Il demandait une créativité maximale et la prise d'un risque financier mineur, dans les années 80, lorsque la programmation, le graphisme et la sonorisation étaient artisanales. Mais ces étapes se sont professionnalisées, avec notamment l'apparition d'études marketing (une idée de scénario, un environnement visuel sont testés avant leur développement réel). Ainsi, certains jeux peuvent être développés pendant plus de 3 ans et nécessiter des budgets supérieurs à 20 millions d'Euros.

**–L'édition :** Le maillon le plus exposé de la chaîne. L'éditeur prend le plus grand risque financier et il cumule les casquettes : il sélectionne les titres qu'il va éditer, finance leur développement, les adapte en fonction de chaque pays. Il assure la production des jeux, leur distribution et leur marketing.

Il fonctionne donc comme un éditeur de livres (jusque dans les années 90, il repère les jeux produits de manière artisanale) et comme un producteur de cinéma (depuis les 90 il est à l'initiative et il finance).

En 99, Electronic arts détient 10% du marché mondial, Infogrames 6%.

En 03, Electronic arts détient 23,7% du marché mondial, Infogrames 7,1% et entre eux 2 se sont glissés 3 autres éditeurs, puis Vivendi Universal Games (5,8%), puis 3 autres, puis Ubi Soft (4,6%).

–**Distributeur** : c'est un grossiste qui s'occupe essentiellement de la distribution auprès des détaillants. En Europe, il assume aussi les fonctions de marketing, publicité et adaptation du jeu. Aux Etats-Unis, ces fonctions sont assumées par l'éditeur.

–**Les fabricants de consoles** : ils développent, éditent et distribuent eux mêmes des jeux pour leurs propres plates-formes. Ils sont également éditeurs et distributeurs de jeux développés par des sociétés indépendantes.

### **L'industrie du jeu vidéo à Lyon repose sur les maillons les plus exposés de la chaîne de production**

**Le développement** : Selon Pierre Carde (Lyon Game), Lyon concentrerait la moitié des capacités de développement de France avec 50 studios, soit 1000 emplois. Mais ces studios sont dépendants des éditeurs, or l'éditeur lyonnais de référence (Infogrames) qui les a incité à s'installer localement est dans une mauvaise passe.

**L'édition** : Difficile de savoir si Infogrames est une entreprise moribonde ou un groupe international en crise de croissance (*d'après Acteurs de l'économie, juil 04*). Néanmoins, cela a des incidences sur les très nombreux studios de création installés sur l'agglomération et qui travaillent avec Infogrames. Exemple, Pumpkin Effects, qui a développé un jeu doté d'un budget de 2 millions d'Euros qui a finalement été refusé par Infogrames. Cela a entraîné la liquidation de ce studio. Mais Infogrames continue à financer des projets plus modestes, destinés au marché national, et qui ne seront pas des blockbusters mondiaux.

Infogrames a aussi racheté des studios de développement, comme Eden Studio, qui emploie 80 personnes à Lyon. Or comme Infogrames est en difficulté, de nombreux créatifs quittent le studio pour travailler ailleurs, ce qui revient à avoir acheté une coquille vide. Par ailleurs, aujourd'hui, il faut produire des jeux compatibles sur toutes les consoles, ce qui demande des investissements très lourds (*Laurent Michaud, Idate in Acteurs de l'économie, juil 04*).

En raison de ses divers déboires, la capitalisation boursière d'Infogrames est faible (380 millions d'Euros début juin 04). L'entreprise peut être facilement rachetée. C'est ce qui vient d'arriver à Ubi Soft, dont 20% du capital est passé aux mains d'Electronic Arts.

Electronic arts (EU) : siège social français à Lyon

Codemaster (GB) : idem

En même temps le modèle dual pour le cinéma, ne vaut-il pas aussi pour les jeux vidéo : quid des petites sociétés, de leur capacité à produire des jeux différents, y-a-t-il un secteur du jeu vidéo d'auteur (?)

## **Cerner ce qui relève du discours volontariste de la réalité locale**

Au delà de l'effet médiatique, de la visibilité annoncée par Atari/ Infogrames, de l'effet hit parade, il est difficile de cerner dans le dossier ce qui relève d'un discours volontariste émanant des acteurs et des collectivités locales pour promouvoir un secteur et le poids réel de ce secteur. Par ailleurs, il y a une attente des acteurs du secteur auprès des pouvoirs publics. Cette prise de parole biaise l'analyse. Si, du point de vue des acteurs, ce discours est tout à fait légitime, ce « groupe de pression », qui s'organise, notamment en se rendant visible avec Info Game et le cluster des loisirs numériques, vise à la reconnaissance de ses intérêts, en bâtissant un discours dont nous ne sommes pas capables, au vu des éléments du dossier, d'évaluer la pertinence.

En effet, la présence dans le dossier d'analyses ayant un point de vue national (*Fabrice Fries*) montre que l'industrie du jeu vidéo est en difficulté en France, elle serait « dans un état inquiétant ». Alors que d'autres analyses locales, émanant d'acteurs impliqués dans le secteur, comme Pierre Carde, sont beaucoup plus optimistes.

Quelle est l'échelle de mesure pertinente ? Les différents hit-parades et comparaisons (régionale, nationale, européenne, mondiale) rendent les différentes données présentes peu comparables. L'agglomération abrite peut-être le premier éditeur de jeux vidéo, mais ça n'est qu'un maillon dans la chaîne de production des jeux vidéo. Est-ce le « bon » maillon, est-ce celui qui est vraiment solide ? Ne s'agit-il pas d'un colosse aux pieds d'argile ? Infogrames/Atari est régulièrement depuis 3 ou 4 ans en péril et tout récemment encore.

Enfin, le domaine est extrêmement mouvant : On parle d'une myriade d'entreprises liées aux jeux électroniques, mais leur existence peut être brève tout en atteignant, temporairement, les sommets de la hiérarchie du sous secteur considéré.

Une initiative un peu soutenue dans une autre agglomération en France ou en Europe, pourrait bouleverser la hiérarchie actuelle et vider l'agglomération de sa substance. Si Infogrames était racheté ou fermait, cela aurait d'importantes conséquences sur les entreprises qui lui sont liées et notamment les nombreux studios de développement.

## **Analyse jeux vidéo**

*D'après rapport Idate :*

Lyon accueille des éditeurs qui ont une surface mondiale, notamment Infogrames/Atari et Electronic Arts. Mais ce segment du marché est celui qui demande le plus de capitaux et ce de plus en plus depuis qu'on est sorti de la phase artisanale.

Electronic Arts n'a aucune dette et peut compter sur une trésorerie de 2 milliards de dollars. Une santé financière qui tranche avec celles des grands éditeurs de jeux européens, comme Ubisoft (dont Electronic Arts a racheté 20% du capital en déc 04) ou Infogrames « qui boucle laborieusement la restructuration de sa très lourde dette » et Vivendi Universal Games qui se remet à peine de 2 ans de pertes et l'éditeur anglais Eidos (Tomb raider) qui est à vendre. « Aujourd'hui, Electronic Arts pourrait acheter ces 4 éditeurs sans s'endetter ».

*D'après Le monde, 22 dec 04 :*

Il y a quelques années, avec la montée des PC domestiques, on s'interrogeait sur la viabilité des consoles, mais aujourd'hui, une console demeure nettement moins chère qu'un PC (200 à 300 Euros contre 1000 Euros pour une entrée de gamme PC). De plus, leur technologie c'est nettement améliorée. Elles multiplient les fonctionnalités : disque dur, accès Internet, décodeur vidéo, serveur MP3, bref, c'est un terminal loisir multi usage.

Lyon, et d'une manière générale la France, ne fabrique pas de console, or les enjeux industriels se situent aussi sur ce segment de la production, d'autant plus que les fabricants de consoles sont aussi développeurs et éditeurs.

L'industrie ayant tendance à se concentrer de manière verticale, cela tend à marginaliser les éditeurs et les développeurs, qui sont les acteurs présents à Lyon. D'autant que si les éditeurs peuvent éditer à leur guise des jeux pour PC, les constructeurs gardent le contrôle des titres commercialisés pour leurs consoles. Cela leur permet de proposer un nombre importants de jeux, tout en contrôlant la qualité des jeux.

L'arrivée de Sony avait donné un bol d'air aux éditeurs, mais le modèle de la domination des constructeurs s'est prolongé. A l'arrivée de Microsoft, il en a été de même.

## **Perspective**

Le jeu en ligne. Or Infogrames n'a pas investi sur ce domaine, contrairement à Ubisoft. Il permet pourtant une rente mensuelle, car les joueurs s'abonnent à un jeu.

## **Propositions nationales à décliner au niveau de l'agglomération**

*D'après rapport Fabrice Fries*

- Mettre en place un fonds de production ;
- Attirer l'investissement via un crédit d'impôt ;
- Inscrire le jeu vidéo dans les dispositifs existants d'aide à la recherche et à l'innovation ;
- Favoriser le financement du coût de fabrication des jeux sur consoles ;
- Impliquer les acteurs de l'industrie dans le débat sur les contrats de projet ie assouplir les contrats de travail vers l'intermittence.

## **III – CROISEMENTS FECONDS**

### **Le cinéma et l'éducation, cinéma et vulgarisation scientifique**

*D'après gros plan futur, Pierre-Alain Four*

Le cinéma et ses différents formats (court, documentaire) semblent être le vecteur privilégié dans l'agglomération de la vulgarisation scientifique ou de la mise en spectacle de la science (*Docs en court, Le mois du film documentaire, Festival du film scientifique, Histoires vraies.doc, La nuit du film scientifique*).

### **Cinéma et éducation à l'image**

Alain Pouillet, plasticien : « Il est très difficile de lire une œuvre [...]. L'apprécier demande une connaissance des conventions. Il y a toute une éducation à acquérir, qui passe par une pratique. Pour la vidéo par exemple, il faut montrer qu'une histoire se raconte, qu'il y a des plans-séquences, que les trucages se pensent : pourquoi on les fait, avec quel budget... Il faut donner accès à des grilles de lectures possibles de l'œuvre »

Mais pour l'instant, seuls quelques festivals s'intéressent à ces questions, les analyses de l'image demeurant essentiellement au sein des universités.

## **Cinéma et écriture / scénario / image et écrit**

L'écrit destiné au cinéma suscite lui aussi de nombreuses vocations. *Lire en fête au cinéma (février)* propose un concours d'écriture de nouvelles qui permet à de jeunes écrivains amateurs, de voir leur prose adaptée au cinéma.

La *Scène sur Saône* organise elle, une session de formation sur l'écriture scénaristique destinée aux non professionnels.

## **Cinéma / vidéo et art vivants**

S'agissant du grand public, alors que Lyon a une tradition en matière d'image et des compétences sur l'audiovisuel, les arts vivants ne sont pas spécialement privilégiés par les producteurs locaux. Les passerelles entre ces différents mondes de l'art demeurent rares. Ainsi, peu de spectacles vivants sont convertis en DVD. Pourtant, ce support permet de faire des films avec un format spécifique qui peuvent être vendus sur un marché essentiellement privé.

Ils apportent un plus par rapport au spectacle vivant : coupler par exemple une captation à un « making off » sur la fabrication du spectacle. Ils ont aussi l'avantage d'être un des rares supports dont les ventes ne se soient pas – pas encore ? – effondrées. La Maison de la danse propose différents formats de spectacles vidéo au prêt, avec des captations maison, mais cela demeure embryonnaire.

## **Arts vivant et image / cinéma / vidéo**

Des compagnies nouvelles se sont formées récemment et ont acquis en quelques années une très forte reconnaissance. C'est le cas par exemple pour KompleXKafarnaüm (dirigé par Pierre Duforeau et Stéphane Bonnard) qui propose d'étonnants spectacles de rue, mêlant image animée et réalité, faisant souvent appel à des amateurs recrutés localement. KompleXKafarnaüm a ouvert le festival d'Avignon 2004.

Cette volonté « d'interroger » les règles traditionnelles du spectacle vivant se retrouve chez de nombreuses équipes artistiques formées ces 10 dernières années. Ainsi en va-t-il pour la Compagnie des Transformateurs qui associe au théâtre danse, musique, vidéo, marionnette, acrobatie, arts graphiques... On peut aussi citer La Hors De et son goût pour les alliages de la vidéo au vivant, la Compagnie Skémée pour ses actions avec des amateurs encadrés par Michèle Bauerlé, etc. Et il est probable que la Friche RVI, une ancienne usine d'assemblage de poids lourds où se sont installés plusieurs collectifs d'artistes, accouchera dans un avenir proche de réalisations originales.

## **Numérique et jeu**

*D'après le rapport de Delphine Gravier, 2000 :*

Dans ce dossier sur le jeu en tant qu'activité propre à l'homme, la question du jeu vidéo est totalement absente. Pourtant, il serait intéressant de resituer les enjeux de cette activité. Quelles sont par exemple les effets de l'apparition du jeu vidéo sur les pratiques distractive pour les enfants ? Et d'autres part s'agissant de la légitimation du jeu chez les jeunes adultes ? Aujourd'hui, on peut jouer jusqu'à 35-40...

Le jeu c'est la découverte de soi, des autres, etc. «Le jeu est indispensable au développement affectif, émotionnel, intellectuel et cognitif de l'enfant » (p. 36). Jeu éducatif, jeu à l'école, jeu découverte au musée. En même temps, il est significatif que ce seul rapport sur le jeu ne traite pas des jeux vidéo : sont-ils vraiment considérés comme des jeux, ou bien n'en ont-ils que le nom ?

### **Numérique et loisir**

On pourrait imaginer la visite de studio de création pour le jeu vidéo, sur le modèle des studios à Hollywood (Pierre Cardé, Lyon Game).

### **Numérique et arts plastiques**

Le musée d'art contemporain a créé très tôt un espace Culture multimédia, pour initier le grand public à Internet. Qu'en est-il aujourd'hui ?

## **IV – IDENTIFIER DES PROBLEMATIQUES ACTIVES ET LES ENJEUX**

Quel crédit donner à l'hypothèse d'un effacement des frontières entre cinéma, arts plastiques, jeu vidéo ? On va essayer dans ce dernier point, de recenser les éléments qui permettraient d'envisager le secteur sous un angle plus large.

### **Renouveau du cinéma par les jeux vidéo et les loisirs interactifs**

Plusieurs analystes qui ont travaillé sur la question localement proposent cette approche. Ils cherchent souvent à justifier l'existence du pôle jeu vidéo local en s'appuyant sur l'invention du cinéma à Lyon. Si on cherche à identifier un pôle cinéma à Lyon, l'approche demeure limitée. Dans le cas d'une approche plus large, on peut intégrer au domaine tout ce qui relève de l'image de synthèse, de l'image vidéo, des jeux vidéo. Ces technologies se développent à Lyon et ont acquis une place importante au niveau mondial.

Ainsi, il y aurait un renouveau du cinéma via les nouvelles technologies de fabrication de l'image et on pourrait dire que le secteur des jeux vidéo incarne pour la première fois un pôle industriel de l'image.

### **Passerelles entre ciné et vidéo**

Un des produits dérivés d'un film peut être un jeu vidéo, cf récemment Matrix. Inversement, un film peut être fabriqué après un hit en jeu vidéo, comme cela a été le cas pour les Tortues Ninja, les Pokemons, Lara Croft, etc.

Passerelles entre ciné et jeu vidéo : exploitation d'un personnage de fiction cinéma dans un jeu vidéo et inversement, cf Lara Croft. Pour un jeu vidéo comme pour un film, il faut un scénario. Mais la réalisation est très différente et cela ne concerne que de rares productions, comme lorsque Infogrames a acheté les droits de Matrix, qui est un succès aux États-Unis.

## **Lien entre ciné et jeux vidéo (Opale)**

Le potentiel du ciné d'animation, avec 2 agglomérations : Annecy (Centre international du ciné d'animation et festival et marché international du ciné) et Valence (Follimage et école Poudrière).

## **L'attitude des plasticiens**

Un élément qui pousse en faveur d'une nouvelle délimitation du secteur de « l'image animée » réside dans l'attitude du Musée d'art contemporain de Lyon, un spécialiste des questions de l'image et du visuel, qui a très tôt adopté cette approche extensive. En effet, il expose et achète des œuvres qui ont pour support l'image animée, quelles reposent sur un support vidéo, numérique, d'animation, etc. Par ailleurs, il a organisé une biennale dès 95 portant sur l'image (Interactivité). Le Musée d'art contemporain a aussi installé un mur d'images en face des caisses du multiplexe UGC de la Cité internationale. Il propose un questionnement sur l'image aux spectateurs qui viennent au cinéma.

De plus, on peut considérer que les artistes plasticiens sont souvent de bons révélateurs des évolutions de la société contemporaine. On peut supposer que les modifications de leurs modes de travail comme un indicateur de cet affaissement des frontières entre cinéma, arts plastiques, jeu vidéo, etc. En effet, ils ont été parmi les premiers à intégrer les nouvelles technologies de l'image à leurs productions. « L'art aujourd'hui intègre complètement la dimension multimédia. Les artistes pratiquent la vidéo, le numérique, le web art, ils multiplient les supports », (entretien Hervé Percebois, Musée d'art contemporain).

## **Précisions méthodologiques pour la définition du domaine**

Cette approche plus transversale de l'image animée est pour l'instant une hypothèse de travail. Elle demandera à être précisée notamment pour situer la position de telle ou telle production. Certaines sont purement scientifiques, d'autres relèvent des loisirs, d'autres se positionnent dans le champ de l'art, etc. Mais elles ont toutes en commun de faire appel à l'image animée et d'être en partie produites à Lyon. Il y a donc bien un travail de repérage à faire (en partie fait par le site) portant sur les images animées.

Et ensuite un travail sociologique permettant de situer les productions dans le champ, pour ne pas faire de nivellement hâtif entre les productions. Un jeu vidéo ne se présente pas comme une œuvre d'art, il répond souvent à des impératifs commerciaux et des études marketing. Pourtant, il fait appel à des artistes pour le visuel, pour sa bande son, et son scénario. Inversement, de très nombreux artistes produisent des œuvres qui se présentent comme des jeux vidéo plus ou moins parodiques.

De même les frontières entre documentaire et fiction sont en train d'être brouillées. Non seulement parce que les réalisateurs envisagent leur travail autrement, mais parce que les nouvelles technologies d'animation permettent de réaliser des films de fiction fondés sur un scénario scientifiquement juste. Voir les documentaires sur la préhistoire. L'accessibilité des nouvelles technologies impacte sur le contenu des productions.

## **C'est l'intervention publique qui catégorise**

Quoiqu'il en soit, c'est l'intervention publique qui catégorise. En France, la constitution d'un domaine d'intervention publique se fait certes par l'existence d'une réalité sociale, mais aussi par une construction en terme de politique publique.

Ainsi, l'art contemporain a-t-il été « reconnu » à partir des années 80 et pris corps dans les médias, s'est rendu plus visible. Il peut en aller de même pour l'image animée, mais ça n'est pas encore le cas. Cela dit, la Région Rhône-Alpes a fait la démonstration qu'une collectivité locale pouvait intervenir dans un champ culturel délaissé par l'État : avec le cinéma sur la production et sur la consommation culturelle avec la mise en place du chèque culture par exemple.

Il faut donc « faire secteur » pour donner une visibilité à l'activité, qui prise isolément, et ramenée à l'échelon national ou mondial, sera toujours considérée comme marginale au niveau local. Reste à dénommer ce secteur nouveau, la notion d'image étant beaucoup trop polysémique et commençant à être galvaudée. Il s'agit d'un domaine qui traite de « l'image en mouvement » ou du « loisir visuel ». Mais cette question de la dénomination demeure entière.