

*Cinéma, jeux vidéo, audiovisuel, media*<sup>1</sup>  
*- Synthèse par Pierre-Alain Four -*

## **Que pourrait être un emblème autour de l'image animée ?**

L'emblème envisagé ici n'est pas un secteur constitué, mais une possible association de secteurs ayant en commun de relever de « l'image animée ». Dans l'immédiat, il s'agit du cinéma et des jeux vidéo, secteurs auxquels pourraient s'adjoindre les arts plastiques, voire l'audiovisuel et les médias. Une des difficultés majeures posées par cet emblème est donc de ne pas correspondre à un découpage classique et d'associer des secteurs qui, traditionnellement, sont envisagés séparément. L'emblème est hétérogène : ses acteurs viennent d'horizons variés, les logiques d'action sont différentes, il n'y a pas de sectorisation publique, les domaines eux-mêmes reposent sur des définitions ne faisant pas consensus.

On est aussi conduit à s'interroger sur la légitimité de l'emblème proposé par la DPSA. On dira succinctement qu'elle est justifiée par l'histoire (à défaut d'être fortement par la production, on rappellera que le cinéma est une invention locale), par la forte créativité et le dynamisme du secteur de « l'image animée », et par le très fort potentiel du secteur en termes de communication et de rayonnement, et donc en raison de sa dimension stratégique.

Quelques restrictions doivent cependant être émises concernant la solidité des secteurs à emblématiser : le cinéma est faiblement présent dans l'agglomération où il ne se signale véritablement que par une forte présence événementielle due à des festivals originaux. Autrement dit, il ne s'agit pas d'une industrie locale : le cinéma se fait très largement ailleurs. Quant au secteur du jeu vidéo, si Lyon apparaît bien comme une place européenne forte, il s'agit d'un secteur risqué qui connaît des turbulences qui ne vont pas sans poser la question de sa pérennité à long terme.

Il faudra donc, pour aborder cet emblème, se contenter d'une approche ouverte permettant de décrire à la fois l'existant, d'envisager des perspectives, et d'élaborer une définition opérationnelle pour un secteur à construire. On peut cependant noter que, si le cinéma n'occupe plus une place phare dans l'agglomération, il trouve une forme de prolongement dans le secteur des jeux vidéo.

---

<sup>1</sup> Ce texte est la synthèse d'un rapport remis à la Direction de la prospective et stratégie d'agglomération (DPSA) en février 2005 afin de nourrir les premiers débats sur « Lyon et l'image » dans le cadre de la démarche Lyon 2020.

## **Images animées : quelles tendances, quelles perspectives ?**

### **☞ Le cinéma à Lyon : une réalité fortement marquée par l'événementiel**

La production cinématographique est relativement faible dans l'agglomération, mais les sorties de films sont importantes. Elles donnent lieu à une promotion qui occupe parfois l'affiche au détriment d'autres films plus confidentiels. Pour contourner cet écueil, de nombreux programmeurs ou associations ont opté pour une diffusion événementielle des films en créant des festivals. Rien de comparable au festival de Cannes, bien sûr, mais l'absence d'un leader écrasant a au moins permis à une multitude de manifestations de niche d'émerger et de trouver leur public. Ces festivals s'organisent autour de thématiques diverses : festival représentant un pays, un continent, festival visant un segment du public (les jeunes notamment), festival reposant sur un mode de diffusion (en plein air), ou encore un genre (court-métrage), etc.

### **☞ Cinéma et événementiel**

Cette tendance à l'événementialisation permet aussi de ranimer la « sortie » cinéma en tant que pratique culturelle et de vulgariser les connaissances, notamment scientifiques. Ainsi lorsque le cinéma sort des salles de projection classiques, pour être diffusé en plein air, il conquiert un public différent de celui des salles obscures. Un effet accentué lorsque les séances sont gratuites. Cela permet aussi d'améliorer la durée d'exposition de films réputés « difficiles », voire expérimentaux.

### **☞ Un cinéma accessible à l'expérience pratique**

Contrairement à une idée reçue, le cinéma peut être accessible aux amateurs. Plusieurs associations travaillent en ce sens et multiplient les expériences, qu'il s'agisse de la réalisation de films ou de la diffusion de films amateurs. Les amateurs sont aussi conviés à s'initier à l'écriture de scénarios. In fine, c'est toute la question de l'éducation à l'image qui est alors posée par la pratique.

### **☞ Lyon, terre natale du cinéma : une revendication en émergence**

Affirmer haut et fort que le cinéma est né à Lyon est une tendance nouvelle. Jusque-là, la ville n'avait pas patrimonialisé cette richesse qui a fait son nid dans d'autres lieux rapidement devenus emblématiques, comme Cannes, ou Clermont-Ferrand pour le court-métrage pour ne citer que des exemples français. L'Institut Lumière est ainsi un lieu symbole, mais n'a que peu de moyens pour acheter et conserver des films anciens. Pour véritablement affirmer l'origine du cinéma à Lyon, il faudrait peut-être aussi une manifestation fondée sur cette idée.

### **☞ Le jeu vidéo : le mouvement perpétuel**

Une des difficultés pour analyser le devenir du secteur est justement sa tendance permanente au changement. Il s'agit d'un secteur fragile qui va de rebondissements en retournements, notamment parce qu'il s'appuie sur des technologies (hardware et software) en constant renouvellement, dont l'exemple le plus récent est le développement du jeu vidéo en réseau sur Internet.

Pourtant, si le secteur est en pleine explosion au plan international, celui-ci ne semble pas bénéficier autant qu'il le pourrait aux acteurs de l'agglomération qui, pour beaucoup, connaissent des difficultés financières. La question est alors de savoir si les difficultés rencontrées par certains maillons de la chaîne (notamment les éditeurs comme

Atari/Infogrames) ne mettra pas en danger les autres, comme les développeurs, qui représentent à Lyon près de 50 % des capacités nationales du secteur. Par ailleurs, les caractéristiques locales de ce secteur sont difficiles à appréhender en raison notamment de l'existence d'un cluster local qui joue aussi un rôle de groupe de pression. In fine, les expertises sont à ce point divergentes entre le point de vue national et le point de vue local, qu'il en devient difficile de se faire une idée précise de l'état de santé du secteur.

### ☞ **Images et arts vivants**

La vidéo est un support qui peut aisément restituer les arts vivants : captations, making off sont autant de perspectives de développement. Par ailleurs, l'image en mouvement peut elle-même être un support utilisé par des artistes, qu'ils soient plasticiens, metteurs en scène, etc. Ils sont de plus en plus nombreux à l'utiliser ou à « l'interroger », à tel point qu'un pôle numérique a été implanté au Musée d'art contemporain de Lyon.

## **Quelles problématiques envisager pour développer le cinéma et les jeux vidéo dans le cadre de Lyon 2020 ?**

### **Problématique 1**

#### **Affiner le repérage et la définition d'un découpage sectoriel associant cinéma et jeux vidéo et, plus largement, « image animée ».**

Derrière l'assertion volontariste qui associe cinéma et jeux vidéo sous la bannière de « l'image animée », trouve-t-on une réalité accréditant l'hypothèse d'un effacement des frontières entre cinéma, arts plastiques et jeux vidéo ? Au demeurant, est-ce bien « d'image animée » qu'il convient de parler ou « d'image en mouvement », voire de « loisir visuel » ?

### **Problématique 2**

#### **Comment structurer la filière cinéma ?**

Le secteur du jeu vidéo s'est structuré autour d'un leader, Infogrames. Cette entreprise agit comme un aimant sur de plus petites sociétés. L'agglomération ne comptant pas de filière cinéma comparable, comment structurer la filière cinéma ? Comment renforcer les métiers liés au cinéma ?

### **Problématique 3**

#### **Comment faire reconnaître à l'international la paternité lyonnaise du cinéma ?**

On l'a dit, en matière de cinéma, Lyon fait valoir une reconnaissance de « paternité », notamment grâce à l'Institut Lumière qui serait le partenaire incontournable d'une stratégie locale qui valoriserait le thème de l'image. La création d'un événement est-elle le bon moyen pour rendre visible cette ambition ?

### **Problématique 4**

#### **Comment les jeux vidéo peuvent-ils participer au renouveau du cinéma ?**

Il ne s'agit pas, à l'échelle de l'agglomération, que le cinéma s'inspire de scénarios élaborés pour des jeux vidéo –encore que cela puisse se produire–, mais de faire bénéficier le cinéma des nouvelles technologies de l'image développées, notamment à Lyon, pour l'industrie du jeu.

### **Problématique 5**

#### **Mieux cerner l'état du secteur des jeux vidéos.**

Quelle est la situation exacte du secteur des jeux ? Un plan d'aide est-il souhaitable, possible, utile, légitime ? Le rachat d'Infogrames par des concurrents étrangers menacerait-il le secteur dans l'agglomération ? Avant de réfléchir à faire de l'image, et notamment du jeu vidéo, un

emblème de l'agglomération, il est indispensable de s'assurer qu'il s'agit d'un secteur suffisamment pérenne pour qu'on puisse construire une politique publique sur le long terme.

### **Problématique 6**

#### **Est-il possible d'associer les plasticiens et le Musée d'art contemporain à cette démarche ?**

Le Musée d'art contemporain est l'un des acteurs publics les plus en pointe sur la question de l'image animée, notamment parce qu'il a très tôt conservé et exposé les plasticiens qui ont utilisé la vidéo, le numérique, l'animation, etc. Comment peut-il participer à constituer les frontières du secteur ? Comment peut-il être associé à la démarche ?