

JEUNE PUBLIC PROJECTION-DÉBAT
à partir de 15 ans / "Faire des images pour prendre la parole"
14:30

La Machine avalée
Stéphane Gérard
France, 2015, Numérique, 15'

Ciao Bella, Ciao
Laurence Rebouillon
France, 2002, 8mm, 35mm numérisé, 7'

Radio Haiti
Moira Thierney
Irlande, 2001, 16mm numérisé, 4'

On ira à Neuilly Inch'Allah
Anna Salzberg & Mehdi Ahoudig
France, 2015, 16mm numérisé, 20'

COMPET #3
18:00

ul-Umra
Gautam Valluri
France / Inde, 2022, 16mm, 8mm numérisés, 8'16"
Première Mondiale
Accompagnement sonore live par Kalle JURVANEN

Minimal Sway While Starting My Way Up
Stéphanie Lagarde
Pays-Bas, 2021, Numérique, 15'44"
Première Française

Ben kendim bir hayalettim (I Was A Ghost Myself)
Müge Yıldız
Turquie, 2022, Super 8 numérisé, 27'
Première Internationale

Moire / Écume
Maxime Hot
France, 2022, Numérique, 7'42"
Première Mondiale

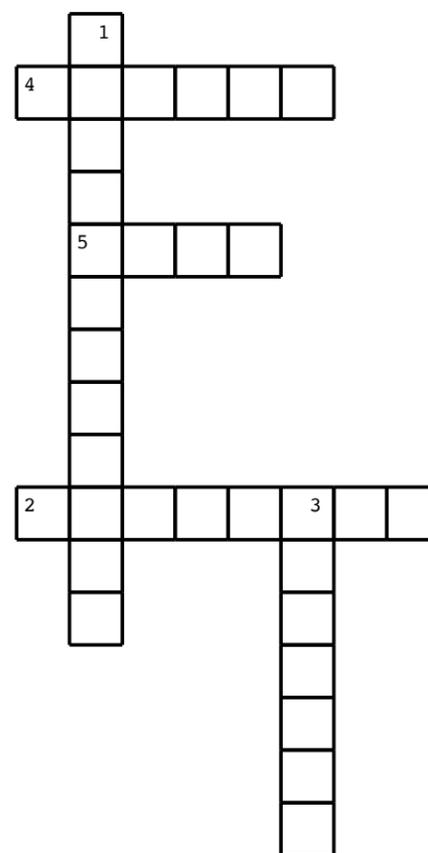
Khuaje da Gawah Daddu (The Frog is the Pond's Witness)
Anuj Malhotra
Inde, 2022, Numérique, 3'40"
Première Internationale

The day lives briefly unscented
Brandon Wilson
États-Unis, 2021, Numérique, 5'
Première Française

Vendredi 14 octobre
LA GAZETTE #3

FESTIVAL DES CINÉMAS DIFFÉRENTS ET EXPÉRIMENTAUX DE PARIS
24ème édition

1. Réemploi au cinéma
2. Histoire de l'œil
3. «Ceci est l'histoire d'un homme marqué par une image d'enfance»
4. Éloge du cinéma ~~expérimental~~
5. Vers la tendresse



Réponses demain :)

Les images qui vont suivre n'ont jamais existé
Noé Grenier
France, 2022, 16mm numérisé, 7'12"
Première Française

Postlude
Roger Deutsch
Hongrie, 2022, 16mm, Super 8 numérisés, 6'
Première Mondiale

FOCUS 3 / Archives cinématographiques non-alignées : Ya França, Ya França !
19:45

Ali au pays des Merveilles
Djouhra Abouda et Alain Bonnamy
1976, 16mm numérisé, restauration 4K en 2021 par L'Image Retrouvée, 59'

Ya França, Ya França !
Rabia Tegua
1980, 16mm numérisé, 11'

COMPET #4
21:45

H Άλλη Σελήνη (The Other Moon)
Dimitra Mitsaki
Grèce, 2021, Super 8mm, 16mm, 35mm, Video numérisés, 10'
Première Française

Building an Edge
Britany Gunderson
États-Unis, 2021, 35mm numérisé, 4'22"
Première Française

White Shadow
collectif_fact, Annelore Schneider & Claude Piguet
Suisse / Royaume-Unis, 2021, Numérique, 10'

9,000 Square Feet
Akari Yasuda-Akiki
Royaume-Unis / Japon, 2021, Numérique, 13'
Première Internationale

Yon (Call me Jonathan)
Bárbara Lago
Argentine, 2021, Numérique, 8'
Première Française

backflip
Nikita Diakur
Allemagne / France, 2022, Numérique, 12'

Show Me Other Places
Rajee Samarasinghe
Sri Lanka / Chine / Royaume-Unis, 2021, Numérique, 11'
Première Française

À propos de backflip de Nikita Diakur (compét #4)

Déclaration du cinéaste :

Je trouve très inspirant d'observer les gens affronter leurs plus grandes peurs et leurs plus grands défis. C'est pourquoi j'aime YouTube et ses vidéos de progressions et de tutoriels sur presque toutes les tâches. L'une des tâches les plus marquantes est le backflip (salto arrière). Si vous cherchez «comment faire un backflip» ou «progression d'un backflip» sur YouTube, vous trouverez d'innombrables backflips réalisés par des utilisateurs de tous âges. Étant donné que vous n'êtes pas un gymnaste, il est difficile d'imaginer que vous puissiez réaliser un mouvement aussi impressionnant. Plus précisément, vous devez vous tenir sur un sol solide, sauter en l'air, faire un saut périlleux arrière de 360 degrés et retomber sur vos pieds, ce qui semble effrayant, sinon impossible. Cependant, dès que vous voyez qu'un backflip peut être réalisé par des personnes ayant des conditions physiques similaires aux vôtres, cela devient un défi que vous pouvez relever et la question devient : est-ce que je peux le faire ?

J'ai essayé de le faire en 2019. À l'époque, je voyageais et j'ai décidé de louer un endroit avec plusieurs lits afin de pouvoir utiliser suffisamment de matelas et de coussins pour construire un terrain d'atterrissage sûr. Ce n'était toujours pas sûr, mais il n'y avait pas de salle de sport, et vu les installations sur YouTube, cela m'a semblé être le moyen le plus authentique d'apprendre. J'ai aimé m'entraîner et, à ma grande surprise, dès les premières tentatives maladroites et au cours des cinq jours d'entraînement suivants, j'ai été très près du but. Le plus grand défi pendant cette période a été de me débarrasser de la peur. Au début, c'était un obstacle, mais petit à petit et à chaque progrès, la peur semblait s'estomper et lentement se transformer en confiance. Vers la fin, je me tournais à l'envers et atterrissais avec mes pieds et mes bras sur le matelas. J'étais optimiste. L'ajustement suivant consistait à replier entièrement mes pieds, à m'engager à fond et à atterrir uniquement sur mes pieds. À ce stade, la période de location de l'appartement était presque terminée, j'étais fatigué, mon corps était douloureux, j'avais mal. Mon corps était endolori, j'avais mal à des endroits que je n'avais jamais ressentis auparavant et toute l'installation restait dangereuse. Cependant, la proximité de la réussite m'a motivé à continuer. J'aurais dû m'arrêter. Le point de rupture a été mon orteil. J'ai sauté trop loin vers l'arrière au-delà du matelas, si bien que mon gros orteil gauche a heurté le sol en béton. L'orteil est devenu rouge, puis bleu. J'ai pensé pouvoir continuer, mais mon état d'esprit avait changé. J'étais paralysé, je n'avais plus confiance en moi et je ne pouvais plus répéter aucune de mes tentatives précédentes. Je sautais vers le haut mais je n'arrivais pas me forcer à tourner vers l'arrière. Je sentais la douleur et j'imaginai qu'avec chaque saut supplémentaire, je risquais de me casser quelque chose d'autre. C'est comme si mon esprit essayait de me protéger et bloquait la communication avec le reste du corps. J'en étais pleinement conscient et c'était la fin. Je n'ai plus jamais essayé de faire de backflip depuis. J'ai abandonné et j'ai échoué. A cause d'un orteil cassé.

C'est pourquoi j'ai construit mon avatar. D'une certaine manière, c'est moi qui fait face à l'expérience ci-dessus en apprenant virtuellement le backflip via un double de moi-même. L'avatar ne ressent pas la douleur et continue à avancer, quoi qu'il arrive. Il apprend avec l'aide de l'apprentissage automatique. C'est mon ami Max, un programmeur, qui m'a aidé à mettre en place l'environnement de formation basé sur un document appelé «Deep Mimic» Le processus est très similaire à la réalité car l'avatar observe des vidéos d'êtres humains et essaie ensuite d'imiter leurs mouvements.

Il apprend également de ses propres erreurs et s'améliore tout comme nous. Je trouve cela à la fois magique et effrayant. Magique parce qu'il nous ressemble tellement, effrayant parce que la technologie de l'IA semble n'avoir aucun plafond et cela me rend anxieux. Je ne vais pas m'étendre sur les vues apocalyptiques de la Super Intelligence et de la Singularité ; le domaine de l'IA est un sujet complexe et bien documenté, et, en fin de compte, je ne suis pas un scientifique. Tout ce que je sais, c'est qu'en tant que spectateur et cinéaste, cela m'effraie et me fascine. De plus, c'est infiniment excitant de pouvoir jouer avec quelque chose qui va bien au-delà de mon intellect. En somme, «backflip» parle d'ambition. Une ambition parfois aveugle, à la fois humaine et artificielle. Il s'agit de la peur, du manque de peur ou d'absence de peur. Il s'agit du contrôle contre l'incertitude, de la rationalité contre l'émotion, et du désir d'exceller. Il s'agit de la technologie, de son accélération et de l'acceptation de l'échec. Il s'agit de lâcher prise. C'est un film amusant sur un sujet qui m'effraie beaucoup.

Technique :

Le film est une simulation basée sur le document de recherche «DeepMimic : Example-Guided Deep Reinforcement Learning of Physics-Based Character Skills» de Xue Bin Peng, Pieter Abbeel, Sergey Levine et Michiel van de Panne. Le procédé permet d'extraire des données de mouvement en analysant des vidéos réelles de tâches humaines spécifiques. Ces données sont utilisées comme référence pour entraîner un personnage numérique à reproduire une tâche choisie via l'apprentissage automatique. Les étapes d'apprentissage spécifiées sont extraites et réutilisées pour simuler le personnage dans un environnement personnalisé. En structurant ces simulations les unes après les autres, nous sommes en mesure de raconter l'histoire. Pour le film, le personnage a appris une variété de tâches afin de pouvoir réaliser la majorité de l'action. L'avatar et le monde qui l'entoure sont construits avec la méthode du mapping vidéo. Les arrière-plans et les accessoires d'apparence réaliste révèlent leurs véritables défauts et leurs déformations lors des changements d'angle de la caméra. La caméra est enregistrée en temps réel dans la réalité virtuelle et suit les mouvements du personnage. La voix du personnage utilise la synthèse vocale (tts), c'est le résultat de 15 minutes de conversation dans un logiciel de clonage de voix («descript»). La synchronisation labiale est une combinaison de Wav2Lip (GAN), de tracking facial et du travail des trackers pour déclencher des articulations faciales. La musique est générée automatiquement dans «aiva.ai» et maîtrisée manuellement.



À propos du Focus #3 / Archives cinématographiques non-alignées : Ya França, Ya França ! Une proposition d'Annabelle Aventurin et Léa Morin, suivie d'une discussion. En présence de Rabia Tegua.

Séance composée à partir de nos réflexions partagées sur la préservation et la circulation d'un cinéma en lutte contre les récits et modèles autoritaires (coloniaux, étatiques, capitalistes, patriarcaux, etc.), un cinéma qui lutte (ou a lutté) pour exister, et qui lutte encore pour ne pas disparaître dans les marges des histoires dominantes.

Ali au pays des Merveilles

Djoughra Abouda et Alain Bonnamy

1976, 16mm numérisé, restauration 4K en 2021 par L'Image Retrouvée, 59'

« Toutes les images ont été filmées comme des coups de poing » pour ce film expérimental, politique et radical sur la condition des travailleur.euse.s immigré.e.s en France au milieu des années 1970. Ali au Pays des Merveilles de Abouda et Bonnamy est un cri contre l'exploitation et le racisme, qui pointe sans concession le rôle de l'État français, des médias, du capitalisme et de la colonisation dans ce système de domination qui vient broyer celles et ceux qui le subissent. Tourné en 16mm, le film allie une puissance formelle et esthétique inventive avec un propos militant.

Ya França, Ya França !

Rabia Tegua

1980, 16mm numérisé, 11'

Des prénoms ? Oui ! "On les appelait "Mohamed 1", "Mohamed 2", "Mohamed 3", "Mohamed 4, 5, 6..." Rien que des "Mohameds", une infinité de "Mohameds", interchangeable, innomés, mal nommés... Innommables ?

RÉSULTAT DES MOTS-FLÉCHÉS D'HIER

1. Arrêt sur image (à la verticale sur la grille) : Un arrêt sur image au cinéma c'est aussi un **PHOTOGRAMME**.
2. Les Saisons : Les Saisons, un très beau film de 1975 réalisé par le cinéaste arménien Artavazd **PELECHIAN**.
3. Fermé par la police l'année dernière : Le regretté ex-dernier cinéma associatif de Paris **LACLEF** (La Clef).
4. Le Tango de... : Le Tango de **SATAN** (Sátántangó), film-fleuve d'une durée de 7h30 réalisé par le cinéaste hongrois Béla Tarr (1994).
5. Un fondateur du CJC : Marcel **MAZÉ**. Il co-fonde en 1971 le Collectif Jeune Cinéma et le Festival des Cinémas Différents en 1999 qui deviendra en 2010 le Festival des Cinémas Différents et Expérimentaux de Paris.