

# Fiche activité : LE MACHINIMA



## ORIGINE :

Les machinimas sont des films courts réalisés à partir de jeux vidéos 3D. Un phénomène qui apparaît à la fin des années 90, lorsque les développeurs permettent aux joueurs d'enregistrer leurs parties de jeux vidéo.

Aux côtés d'œuvres artistiques, le machinima apparaît alors comme un nouveau moyen d'expression, accessible à tous. C'est le détournement d'un objet de consommation de masse, pour le transformer en un outil de production de sens.



## Conditions d'animation :

- À partir de 10 ans
- 4 jours
- 1 ou 2 ordis avec logiciels de montage, console de jeux vidéo permettant l'enregistrement de parties, matériel d'enregistrement sonore
- De 5 à 10 participants
- animateur expérimenté ou intervenant extérieur

## Compétences requises :

Montage, prise de son, écriture de scénario

## OBJECTIFS

Écrire une histoire à partir d'un jeu permet d'en décoder les règles de conception.

Développer une pratique créative à partir de jeux vidéo et faire découvrir une nouvelle forme de création audiovisuelle.

Proposer un outil de médiation pour développer l'expression des jeunes (la création d'avatar peut permettre de travailler la question de la représentation de soi et de dépasser certaines réticences des ados à être filmés).

## DÉROULEMENT

Réaliser un film machinima en groupe ou en demi-groupe (écriture, enregistrement de parties, montage, bruitage).

Phase 1 / de 1 à 2 journées :

Option 1 : **Écriture** d'un scénario à partir de jeux repérés. Eventuellement **création d'un avatar** et **enregistrements de parties de jeux vidéo** en fonction du scénario imaginé.

Option 2 : Commencer par faire jouer les participants à des jeux vidéo. Ecrire le scénario à partir des images enregistrées.

Phase 2 / 1 à 2 journées : **Montage** image.

Phase 3 / 1 journée : **Bruitage**

Phase 4 / 1 journée : **Montage son** + finalisation

## REMARQUES/ RESSOURCES

Cette animation peut être complétée par :

- une séance retro-gaming et/ou un petit historique du jeu vidéo,
- le visionnage de machinimas reconnus,
- un atelier de conception de musique 8 bits, c'est-à-dire utilisant des consoles de jeu comme instrument de musique.

La bibliothèque Nelson Mandela d'Angers propose des jeux vidéo à emprunter ou pour jouer sur place. Elle propose par ailleurs des animations sur la question du numérique et peut être un lieu de ressources pour tous types de projets sur la question des jeux vidéo. Le BiblioPôle propose également une malle « À fond les manettes », composée, entre autre, de consoles et jeux vidéos et de fiches animations.

### Pour aller plus loin :

- Un livre de Yann Leroux – *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !*
- Un livre de Serge Tisseron (avec Isabelle Gravillon) – *Qui a peur des jeux vidéo ?* – Paris – Albin Michel – 2008
- Conférence donnée à l'ESAD Orléans en mars 2013 par Isabelle Arvers, commissaire d'exposition, critique d'art et artiste sur le machinima : **A voir sur le site de Ciclic** : [www.ciclic.fr](http://www.ciclic.fr)
- Exemples de machinimas :
  - [Je suis un gamer](#) de Rod Pulsar
  - [The French Democracy](#) de Alex Chan