

NO CONTROL

programme de 5 courts métrages

SYNOPSIS : Cinq courts explorent la manière dont le numérique s'immisce dans nos vies.

RÉALISATEUR·RICES - Qui ?

Les cinq cinéastes appartiennent à une **génération qui a grandi avec l'essor puis la généralisation d'Internet**. Ils ont assisté, à des âges différents, au basculement de nos modes de vie : des premiers usages du Web à l'omniprésence des réseaux sociaux, des algorithmes et de l'intelligence artificielle.

Leurs films portent ainsi un **regard à la fois intime, critique et inventif sur des outils** qui ont profondément transformé leur manière de vivre, de se construire et de faire du cinéma.

MISE EN SCÈNE ET INTENTIONS - Pourquoi, comment ?

Le **numérique** n'est pas seulement le sujet de ces films : il en **transforme aussi la forme**. *Ni Dieu ni père* se déroule entièrement sur un **écran d'ordinateur**. Dans *Yandere*, un **hologramme** tient le rôle principal. *Gueule cassée* fait entrer la **voix d'un influenceur** dans l'intimité du personnage, jusqu'à envahir son espace mental. *Swatted* mêle **vidéos trouvées en ligne, images 3D et séquences issues de jeux vidéo**. Dans *Mort d'un acteur*, une diffusion en **direct sur Instagram** vient interrompre les prises de vues réelles.

À travers ces dispositifs, **les cinéastes brouillent les frontières entre réel et virtuel, intime et public, humain et artificiel**. Tous mettent en scène des personnages qui perdent le contrôle de leurs émotions, de leur corps, de leur intimité ou de leur image, mais cherchent aussi, chacun à leur manière, à reprendre la main.

Bonne séance !

Pour le bon déroulement de la séance merci d'éteindre vos téléphones, de ne pas manger et d'attendre la fin du générique pour sortir.

CONTEXTE - Où et quand ?

Algorithmes, réseaux sociaux, intelligence artificielle, avatars et jeux vidéo occupent aujourd'hui une place centrale dans nos manières de nous informer, de nous divertir, d'apprendre et de nous construire.

Le programme No Control interroge ce qui arrive lorsque ces éléments numériques **cessent d'être de simples outils** : ils orientent nos choix, façonnent notre regard sur le corps, sur nous-mêmes et sur les autres, modifient notre rapport à l'intime et peuvent parfois faire irruption dans la vie réelle.

Entre fascination, dépendance et perte de maîtrise, les cinq films questionnent aussi **notre capacité à redevenir des sujets** dans un environnement qui cherche constamment à capter notre attention, nos émotions et parfois notre identité.

Anecdotes

Ni Dieu ni père est réalisé sans caméra, uniquement à partir d'enregistrements d'écran. *Swatted* utilise des séquences réalisées dans le jeu GTA V.

La réalisatrice de *Gueule cassée* a connu une carrière d'ingénieure nucléaire avant de concrétiser son « envie de raconter des histoires » grâce au cinéma, et notamment celles de gens qui changent de destinée.

EN PISTE

- À quel moment chaque personnage commence-t-il à perdre le contrôle, et de quoi perd-il le contrôle ? Qu'est ce qui leur permet de reprendre la main ?
- Comment le numérique transforme-t-il non seulement les histoires racontées, mais aussi les images et la mise en scène de ces films ? Quels outils numériques et interfaces reconnaissez-vous ?