

Éducation au cinéma

Ni Dieu Ni Père

de Paul Kermarec

France – Fiction – 12 min – 2024

Synopsis : L'IA peut-elle remplacer un père ?
« Ni dieu ni père » explore la relation intime qu'un jeune homme entretient avec Internet. Alors que l'absence de figure paternelle l'a poussé à chercher des réponses, il trouve en ChatGPT un mentor inattendu. De l'apprentissage des tâches quotidiennes à la découverte de connaissances plus profondes, l'algorithme devient bien plus qu'un simple moteur de recherche, brouillant ainsi les frontières entre réel et virtuel.

Lien du film, disponible sur Arte.fr

Document réalisé par Isabelle Dumas-Richard, formatrice cinéma

Projet pédagogique

Étape 1

- Projection du film : 12 min / ou dans le cadre du dispositif *Lycéens et apprentis au cinéma*, projection en salle de “No control” (Programme de 5 courts-métrages)
- Temps d’échanges / compréhension / réflexion : 10 à 15 min



Étape 2

À partir d’un film, toujours explorer trois axes avec les élèves

Quelles sont les thématiques abordées par le film ?

Quelles sont les pistes d’analyse, les choix de réalisation et les notions intéressantes ?

Quelles sont les rapprochements esthétiques avec d’autres oeuvres, d’autres courants… ?

Document réalisé par Isabelle Dumas-Richard, formatrice cinéma

Des thématiques à exploiter

Ni Dieu ni père : un film qui interroge l'absence paternelle et notre rapport aux nouvelles technologies

Quelles sont les thématiques abordées par le film ?

L'absence du père et la construction de soi

La recherche d'une figure paternelle, d'un modèle et de repères pour grandir.

Le manque affectif et les interrogations liées à la filiation et à la transmission.

La difficulté de construire son identité à partir d'une absence.

La recherche d'un père idéal, imaginé à partir de représentations et de références culturelles.

Internet comme espace d'apprentissage et de substitution

Le recours aux tutoriels et aux contenus numériques pour acquérir des savoirs traditionnellement transmis par les parents.

Internet comme source de réponses, mais aussi comme possible substitut à une relation humaine.

Le passage progressif de la recherche d'informations à la recherche d'une présence affective.

Les limites de l'intelligence artificielle face aux besoins émotionnels et relationnels.

Le temps qui passe et la mémoire numérique

Les publications Instagram des amis comme traces des différentes étapes de la vie.

La possibilité de se voir grandir à travers les images des autres et de mesurer le temps écoulé.

Les réseaux sociaux comme archives personnelles et collectives, qui conservent des instants tout en révélant les transformations.

Le contraste entre les souvenirs vécus, enregistrés et partagés, et ceux que l'intelligence artificielle permet d'imaginer ou de fabriquer.

La question de l'identité numérique : quelle image de notre existence les réseaux sociaux conservent-ils ?

La frontière entre le monde réel et le monde virtuel

La place croissante des technologies dans la construction de nos expériences et de nos relations.

La confusion possible entre une présence réelle et une présence simulée.

Le désir de combler un manque par la création d'images et de souvenirs fictifs.

La capacité des images artificielles à provoquer des émotions authentiques.

Document réalisé par Isabelle Dumas-Richard, formatrice cinéma

Quelques pistes d’analyse filmique

Quelles sont les pistes d’analyse, les choix de réalisation et les notions intéressantes ?

La mise à distance du spectateur

L'absence de représentation directe des événements racontés : le spectateur les découvre à travers les écrans.

Une distance visuelle qui contraste avec le caractère personnel et intime du récit.

Le paradoxe d'un dispositif qui semble maintenir le spectateur à l'extérieur de l'action tout en lui donnant accès aux pensées du narrateur.

Un choix de réalisation qui se distingue des films proposant une immersion spectaculaire dans les univers virtuels.

Le montage et la représentation du temps

L'enchaînement des recherches, des vidéos et des publications numériques pour construire une progression narrative.

Le défilement des publications Instagram comme manière de suggérer le passage des années.

La juxtaposition d'images fixes ou de courts fragments qui reconstitue une durée et une évolution.

Le rôle du montage dans la transformation de traces numériques fragmentaires en récit autobiographique.

La voix off et le travail sonore

La voix off comme fil conducteur, donnant une cohérence aux images numériques.

Le contraste entre la dimension impersonnelle des interfaces et l'intimité de la parole.

Le rôle du son, des silences et du rythme dans la construction de l'émotion.

La relation entre ce qui est montré à l'écran et ce qui est raconté ou suggéré.

Le mélange des genres

Le point de départ autobiographique et la dimension personnelle du récit.

Le recours à des images trouvées, sélectionnées, assemblées ou générées. (desktop movie / Screenlife)

L'intelligence artificielle comme outil permettant de représenter ce qui n'a jamais existé.

La tension entre la valeur documentaire de l'image comme trace du réel et sa capacité à fabriquer un imaginaire.

Document réalisé par Isabelle Dumas-Richard, formatrice cinéma

Quelques pistes d’analyse filmique

Quelles sont les pistes d’analyse, les choix de réalisation et les notions intéressantes ?

Le desktop movie, c’est quoi ?

Un récit construit à partir d'un écran d'ordinateur, qui devient l'espace principal de la mise en scène.

L'utilisation de matériaux numériques préexistants : moteurs de recherche, vidéos, réseaux sociaux, interfaces.

Le détournement d'images ordinaires, qui acquièrent une dimension narrative et cinématographique.

La transformation de l'écran en espace de représentation de l'intimité du personnage.

Le *desktop movie,* parfois appelé *screenlife,* désigne une forme cinématographique dans laquelle l'action se déroule principalement, voire entièrement, sur un écran d'ordinateur, de tablette ou de smartphone.
L'écran n'est plus simplement un objet présent dans le décor : il devient le cadre même du film et le lieu où se construit le récit.
Le *desktop movie* se développe avec la généralisation d'Internet, des webcams, des réseaux sociaux et des logiciels de capture d'écran, particulièrement à partir des années 2000 et 2010. Mais il s’inscrit dans une histoire plus ancienne, celle du cinéma expérimental, du found fortage, ou encore du cinéma essai (Chris Marker, Godard...)

Pour aller plus loin :

Where’s that damn ‘escape’ key ?” : l’écran relié au prisme du desktop movie Searchingd’Aneesh Chaganty par Anaïs Guilet, Cairn.info

The Desktop Film (Screenlife): A Filmmaker’s Guide to the 25 Most Asked Questions

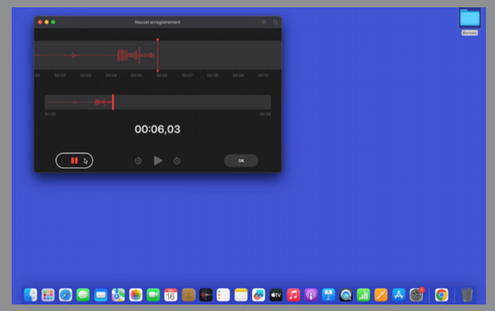
Document réalisé par Isabelle Dumas-Richard, formatrice cinéma

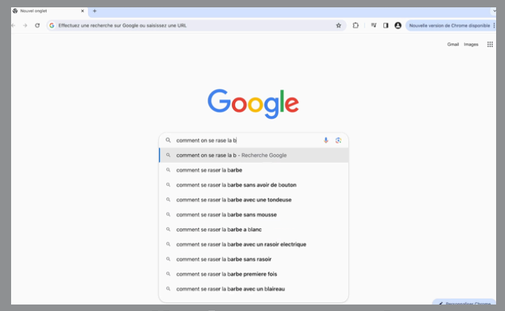
Quelques pistes d’analyse filmique

Procédé cinématographique	Desktop movie	Ni Dieu ni père (ex.)
Cadrage / composition de l’image	Taille, disposition et variation des fenêtres / alternance entre images et messages	Le passage de la recherche Google à la vidéo YouTube : variation du cadrage et de la place occupée par l’image à l’écran
Gros plan / émotion	zoom sur une image, agrandissement d’une fenêtre	Le zoom sur le texte de chat GPT “Je me souviens” : souligner la portée émotionnelle tout en jouant sur l’ironie car c’est une IA qui prétend se souvenir
Montage	ouverture et fermeture des fenêtres, succession de contenus, superposition, accélération…	Alternance entre l’accélération des recherches et les temps d’attente (perte de connexion, jeu du solitaire) : jouer sur le rythme du récit Rendre visible le cheminement de la recherche : succession des questions posées à google et chat GPT Traduire le passage du temps : superpostion et accélération des images
Son et effets sonores	voix off comme fil conducteur / visualisation de l’enregistrement / amplification, insistance	La matérialisation du dictaphone à l’écran : rendre visible l’enregistrement de la voix off La cacophonie des voix dans le forum de discussion : traduire l’accumulation de la saturation des informations.

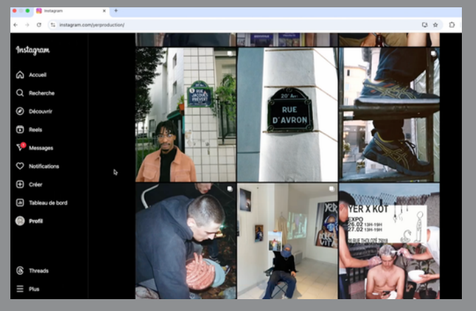
Document réalisé par Isabelle Dumas-Richard, formatrice cinéma

Quelques pistes d’analyse filmique



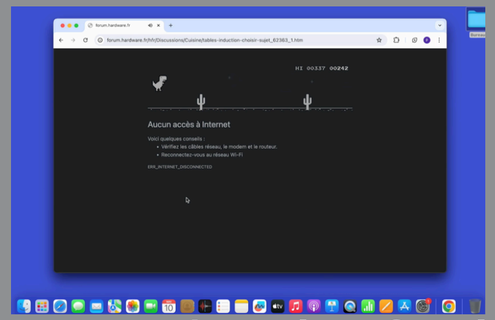


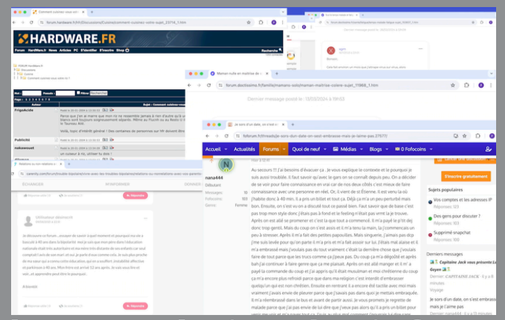


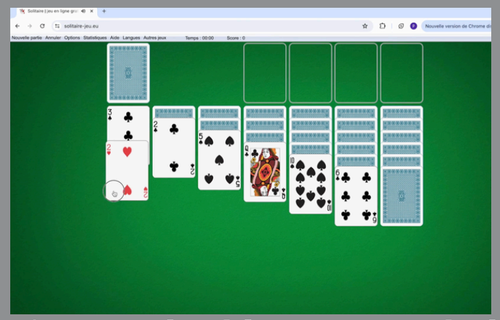
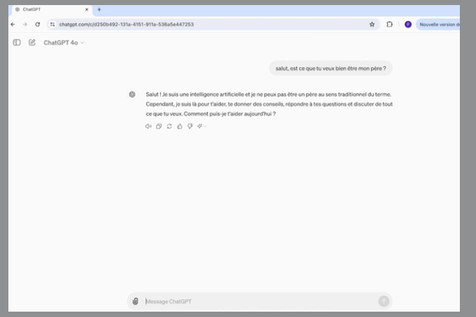


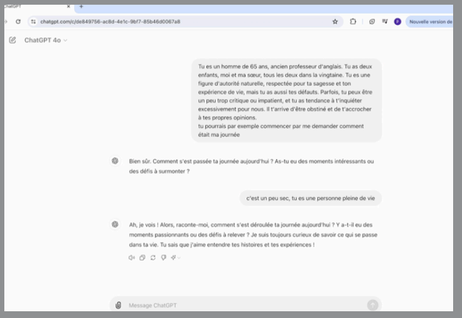


La recherche d’une figure paternelle à travers les ressources d’internet

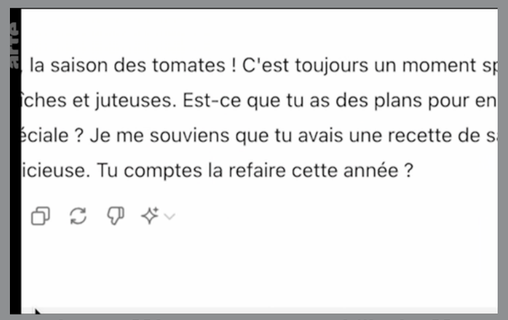


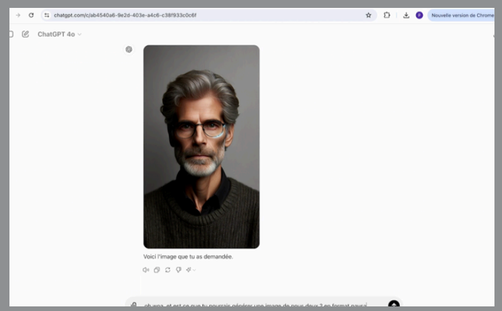


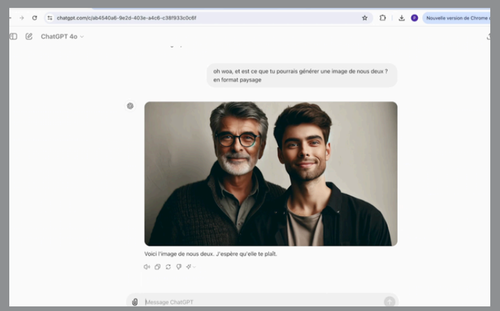



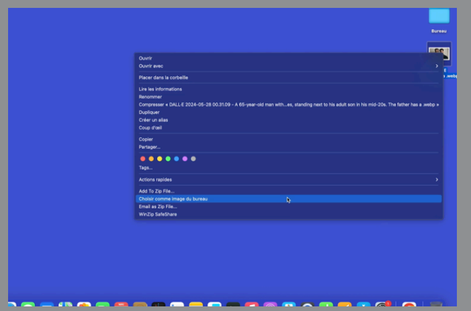


La perte de repères face à l’accumulation des informations et la découverte de l’intelligence artificielle







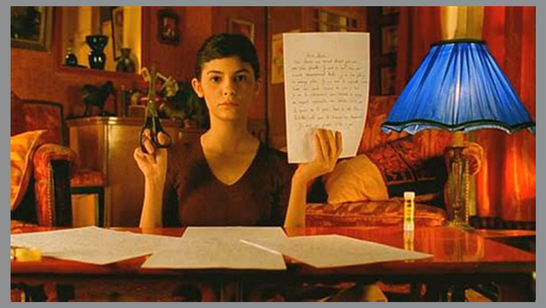



L’intelligence artificielle au service d’une émotion humaine : entre illusion et ironie

Document réalisé par Isabelle Dumas-Richard, formatrice cinéma

Approche esthétique

Quelles sont les rapprochements esthétiques avec d'autres oeuvres, d'autres courants... ?



Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain
Jean-Pierre Jeunet (2001)

La solitude et le recours à l'imaginaire pour transformer le quotidien.

La construction d'un univers personnel à travers des références culturelles et des représentations idéalisées.

Une esthétique très travaillée qui donne une forme visible à l'imaginaire.

Une référence explicitement présente dans *Ni Dieu ni père,* qui invite à réfléchir à la place des films dans notre propre construction.



Ready Player One
Steven Spielberg (2018)

Le monde virtuel comme refuge face aux difficultés de la vie réelle.

La construction d'une identité et de relations sociales à travers les univers numériques.

Une esthétique immersive et spectaculaire qui plonge le spectateur à l'intérieur du monde virtuel.

Par opposition, faire observer que le choix de Kermarec est de maintenir le spectateur face à l'interface, sans transformer l'espace numérique en univers immersif.

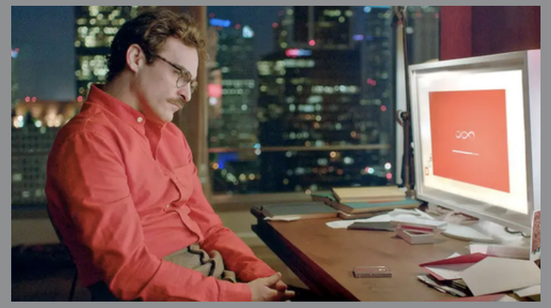


Boyhood
Richard Linklater (2014)

Le passage de l'enfance à l'âge adulte et la construction de l'identité. Le temps qui passe, rendu visible par la transformation physique des personnages.

Une représentation du temps fondée sur l'enregistrement d'une évolution réelle, au fil de douze années de tournage.

Chez Kermarec, une autre manière de montrer le temps qui passe : non par un tournage au long cours, mais par l'assemblage d'archives numériques et de publications sur les réseaux sociaux.



Her
Spike Jonze (2013)

La création d'un lien affectif avec une intelligence artificielle.

La solitude et la recherche d'une présence capable de comprendre et de rassurer.

Le rôle de la voix dans l'incarnation d'un être dépourvu de corps.

La capacité du cinéma à rendre sensible une relation avec une entité virtuelle.

Document réalisé par Isabelle Dumas-Richard, formatrice cinéma

Approche esthétique

Pour aller plus loin

« C'est l'histoire d'un homme marqué par un souvenir d'enfance… »
« Rien ne distingue les souvenirs des autres moments, ce n'est que plus tard qu'ils se font reconnaître, à leur cicatrice »



La Jetée
Chris Marker (1962)

Synopsis : des hommes vivent dans des souterrains (les souterrains de Chaillot) car la surface de la terre est inhabitable suite aux radiations de la 3ème guerre mondiale. Sous terre se retrouvent les vainqueurs (les allemands) et les vaincus. Les prisonniers, assimilés à des rats, subissent des expériences et notamment la plongée dans le temps. Un des prisonniers (joué par Davos Hanich) revoit le visage d'une femme (joué par Hélène Châtelain)…

Le regard critique sur une époque : une allégorie de l'après-guerre

Le film est réalisé en 1962, dans un contexte historique et politique complexe : la seconde guerre mondiale et ses conséquences, la bombe atomique, la guerre d'Indochine et la guerre d'Algérie, la crise des missiles de Cuba, la guerre froide

Des rappels que l'on retrouve dans le film : la 3ème guerre mondiale, la radioactivité, des paysages en ruine, les voix allemandes, les traumatismes de guerre et les tortures

Le film se présente comme un enchaînement d'images fixes, un diaporama de photographies en noir et blanc, à l'exception d'un seul plan filmé (battement de paupières d'Hélène Châtelain, quelques secondes à 18mn du film). Alternance entre des images qui passent très rapidement (moins d'une seconde) et des images qui se figent plus longtemps. Certaines images sont séparées par des fondus enchaînés.

Volonté de déstructuration du temps / jouer sur la dimension labyrinthique de la mémoire.

Un narrateur (Jean Negroni) porte sa voix au fil des images / jeu nuancé entre distance et émotion.

Un son d'ambiance en arrière-plan (par exemple sur la jetée et lors des expériences) : des voix chuchotées, des battements de cœur amplifiés.

La musique dramatique (composée par Trevor Dukan et Frank H. Smith) / liturgie russe du samedi saint / Devant ta croix de Piotr Gontcharov (19ème)

Des silences qui renforcent la tension dramatique.

Document réalisé par Isabelle Dumas-Richard, formatrice cinéma

Mise en parallèle :
Ni Dieu ni père et *La jetée*

Approche esthétique

Pour aller plus loin

Comment le cinéma peut-il donner à voir ce qui n'existe plus ou ce qui n'a jamais existé ?

Trois questionnements à privilégier : la mémoire, la représentation du temps et l'exploration de nouvelles formes cinématographiques

Axes de comparaison	La jetée de Chris Marker	Ni dieu ni père de Paul Kermarec
Le rapport au passé / la mémoire	Un souvenir d'enfance obsède le personnage et structure le récit. Le souvenir apparaît comme une image persistante, dont le sens se révèle progressivement.	L'absence du père conduit le narrateur à rechercher, puis à imaginer un passé partagé. Les traces numériques conservent des souvenirs vécus, tandis que l'IA permet d'en fabriquer d'autres.
La représentation du temps	Le récit explore les déplacements entre passé, présent et futur. déstructuration du temps	Le défilement des publications et des archives numériques matérialise le passage des années. On est plutôt dans une logique chronologique.
La matière filmique / le montage, mouvement / la voix off	Un photo-roman cinématographique composé presque entièrement de photographies fixes. Le mouvement naît principalement du montage et de la succession des photographies, avec une brève séquence animée. Un narrateur extérieur (voix off, extra diététique) raconte l'histoire à la troisième personne.	Un desktop movie composé d'enregistrements d'écran, de vidéos, de recherches et d'images numériques. Le mouvement naît des déplacements du curseur, du défilement des pages, des vidéos et de l'enchaînement des fenêtres. Une voix off qui correspond à une parole autobiographique (je), accompagne le film et donne un sens plus intime aux images.
Genre et place du spectateur	On est plutôt proche de la science fiction expérimentale. Le spectateur reconstruit mentalement le mouvement et les événements entre les photographies.	Au croisement du documentaire et du récit autobiographique. Le spectateur suit les manipulations numériques et reconstitue l'histoire personnelle à partir des traces affichées.

Document réalisé par Isabelle Dumas-Richard, formatrice cinéma

Un peu de pratique

Du spectateur au créateur : expérimenter le desktop movie

Suggérer sans montrer

Objectifs : expérimenter la narration via le numérique, le hors champ et le rôle du son

Imaginer une courte fiction qui se déroule uniquement sur l'écran à travers des messages, recherches, fichiers… Utiliser le son (voix, bruitage, musique, silence) pour créer une atmosphère et faire progresser le récit.

Ex : réception d'un message du futur de sa propre boite mail et se lancer dans des recherches qui se révèlent inquiétantes…

Faire passer dix ans en 1min

Objectifs : travailler la représentation du temps, l'ellipse narrative, le montage, l'implicite

Raconter l'évolution d'un personnage à travers des photographies, messages, publications fictives…

Ex : l'évolution d'une amitié, le passage de l'enfance à l'adolescence, une relation familiale, amoureuse…

Détourner des tutoriels

Objectifs : expérimenter le détournement des images et le rôle du montage dans la construction d'une tonalité

Sélectionner des extraits de tutoriels et les assembler pour produire une situation comique, dramatique, fantastique, horrifique…

Ex : raconter une journée catastrophique à partir de conseils trouvés sur Internet ou suggérer l'arrivée d'une menace mystérieuse en détournant des tutoriels de survie et de sécurité

Document réalisé par Isabelle Dumas-Richard, formatrice cinéma