

SUJET ESSAI – FILIERE PRODUCTION



PROPOSITION DE CORRIGE

C'est beaucoup trop calme. Pas un cri, pas de turbulence. Pourtant, j'ai bien vu les enfants entrer dans la pièce. C'est étrange. Je préfère aller voir ce qui se passe. Qu'est-ce que vous faites, les enfants ?

Le dessin de Tesson raconte l'histoire de quelqu'un qui raconte une histoire. Une histoire qui peut, à son tour, en engendrer une autre : celle de la maman qui découvre la scène. Ou du correcteur, intrigué, qui corrigerait cette copie sans avoir vu le dessin...

L'imagination du lecteur, du téléspectateur est donc à la base du plaisir de la découverte d'une histoire. Dans un roman, l'incipit donne dès les premières lignes les indications utiles qui nous transportent dans la salle de bain du héros de l'Écume des jours ou dans le château des Carpathes de Jules Verne.

C'est ensuite le talent du conteur qui fait le reste : un style, une intrigue, un détail qui accroche l'attention et nous voilà plongés dans un autre monde.

Au cinéma, la scène inaugurale du film a les mêmes propriétés que les premières lignes du roman : en quelques plans, notre regard et notre imagination sont comme accrochés par les images qui défilent. La lumière, les contrastes, la bande son et quelques notes de musique suffisent à sculpter une ambiance, partager des émotions.

Les effets spéciaux peuvent ajouter une dose de réalisme ou, au contraire, montrer ce qu'on n'a jamais observé soi-même. On aura ainsi l'impression de voir la tour Eiffel en feu, un pont qui s'effondre, un gorille qui terrorise New-York.

Dans les jeux vidéo, le personnage n'est plus seulement spectateur : il est aussi participant à l'action. La scène se déroule autour de lui comme si les personnages et les décors étaient réels. Ils le sont, d'ailleurs, puisque l'on peut agir, réagir, interagir. Ce monde n'est presque plus le produit de notre imagination, il est devenu presque tangible.

Avec les casques de réalité virtuelle ou le cinéma en 4D, l'illusion est complète. En quelques minutes, mon corps change de monde, mon esprit est capturé. Je suis moi-même et en même temps quelqu'un d'autre. J'agis dans un monde qui existe, puisqu'il est devant moi et que je peux le transformer.

L'introduction du digital dans la narration a donc profondément modifié notre rapport à la réalité et aux émotions que l'on ressent devant (ou dans ?) une œuvre créative.

Cette plongée dans un univers fictif ne nous prive toutefois pas du ressort essentiel qu'est l'imagination. Dans un jeu vidéo, le joueur s'habille d'un avatar et entre dans un personnage. L'enfant qui captive ses camarades par son récit « raconte » bien les Dents de la mer devant un poisson rouge et une lampe de bureau.

C'est d'ailleurs suffisamment étrange pour que la maman vienne vérifier ce que les enfants ont bien pu inventer devant son aquarium. Elle avait peut-être imaginé... le pire. Et retrouve finalement le sourire.