

{ ÉCRAN PLEIN } { PLEIN ÉCRAN }

Un court métrage pensé par
Flora Marchand & Rodolphe Bossé

L'écran dans la ville numérique



{ CONSTAT }

Au cours de ce semestre nous avons eu l'occasion d'étudier la ville intelligente à travers de nombreux projets. Nous avons cherché à mettre en avant la cité, ses projets, ses innovations, sa culture. Cependant nous avons rarement mis en image l'acteur majeur de la ville numérique : l'individu.

C'est sur cette question de l'insertion du citoyen numérique dans son environnement urbain que nous avons décidé de travailler.

L'idée est de retracer un parcours dans la ville de Rennes. Du matin jusqu'au

soir, nous sommes sollicités par une multiplicité d'écrans qui s'insèrent dans notre vie : smartphones, tablettes et écran tactiles, panneaux numériques...

Au travers de ce projet de court métrage, nous voulons montrer la diversité des endroits qui proposent des contenus via les écrans.

{ NOS INTENTIONS }

Dans ce court métrage nous souhaitons étudier la diversité des supports dont le citoyen dispose dans sa ville, en l'occurrence Rennes. L'écran devient un média à part entière. Il peut distraire, informer, voire instruire. Il permet de gagner du temps et de centraliser les besoins dans un seul et unique objet.

Nous souhaitons mettre en avant par le biais de plans courts les différentes confrontations numériques auxquelles nous sommes exposés. De notre réveil jusqu'au coucher.

Les villes vivent et évoluent au rythme des mutations sociétales. Elles sont le reflet des modes de vie de leurs habitants.

Le numérique prend la fonction d'un bâton-relais. L'outil intelligent devient l'intermédiaire entre les personnes. Le numérique regroupe

toutes les générations et gomme les statuts sociaux.

Nous souhaitons retransmettre cette diversité dans notre court-métrage. Notamment en présentant des personnages d'âges et de statuts sociaux bien distincts.

Des personnages semblant totalement éloignés se retrouvent, se rejoignent à différents moments de leurs journées sans en avoir conscience. Ils se croisent dans les mêmes lieux, jouent aux mêmes jeux, s'informent sur les mêmes sites et sont liés inconsciemment aux mêmes actions.

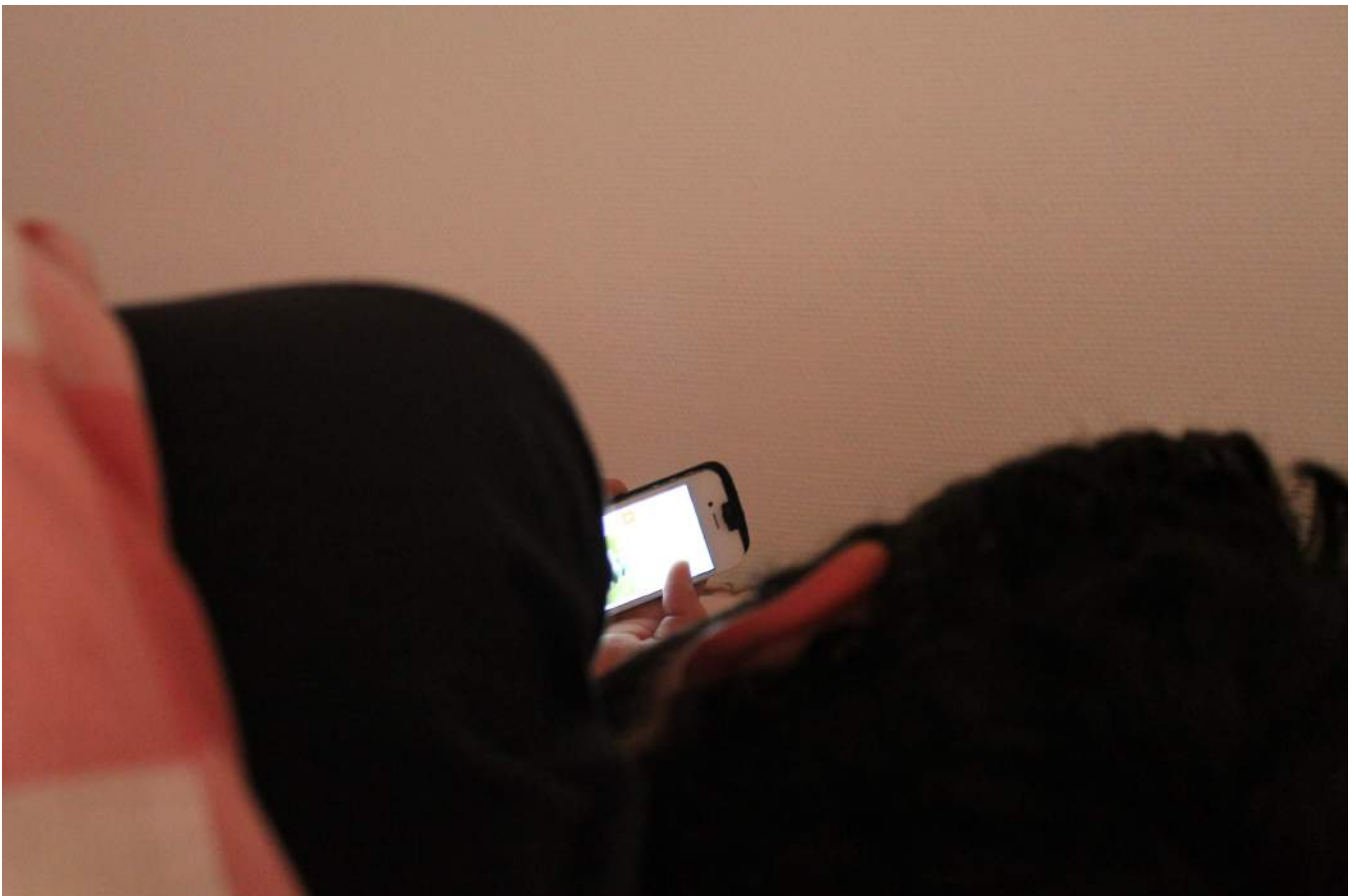
Nous souhaitons mettre en avant ces moments tout en suivant indirectement les individus. Indirectement puisque ce sont leurs appareils numériques qui les relient et qui peuvent les « regrouper ».

{ LES SÉQUENCES }

Séquence # 1

Les réseaux sociaux

Le téléphone sonne, on se réveille. Première consultation de la journée. Le téléphone est le premier écran qui entre dans notre champ de vision. Ainsi on consulte ses mails, ses actualités, Facebook ou Twitter. Notre journée est organisée, minutée sur notre portable. L'objet devient un substitut à notre mémoire.



Séquence # 2

Les réseaux sociaux

Pour se déplacer dans Rennes, il existe de nombreux moyens. Que nous souhaitions prendre le bus, le métro, un vélo nous devons être connectés. Les écrans interviennent à nouveau, par le biais des smartphones ou des bornes d'indications. L'application Star donne en temps réel l'arrivée ou le retard des bus. Dans la ville numérique il n'y a plus de place à l'imprévu ou à l'incertitude.



Séquence # 3

L'écran et la culture

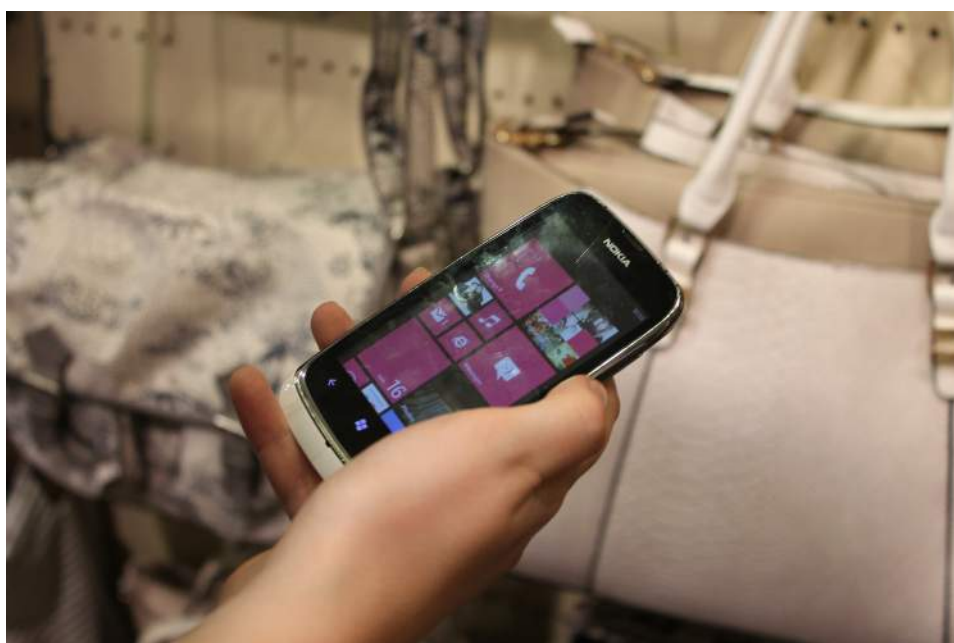
La culture nous traque avec le numérique. On veut tout savoir, tout de suite. Quand il fallait des années aux mélomanes ou amateurs de musique pop pour constituer leur collection de vinyles, la jeune génération accède en un clic à toutes les musiques. Il en est de même dans tous les domaines culturels. Les points de connexion sont devenus indispensables à l'éducation et à la recherche. Les lieux de travail comme les Champs Libres se doivent de proposer une connexion Wifi sur l'ensemble de la bibliothèque.



Séquence # 4

L'écran et la vente

Le commerce n'est pas en reste. Avec le numérique, les habitudes de consommation sont bousculées. Les panneaux publicitaires deviennent interactifs et sélectionnent l'offre selon le consommateur qui se trouve devant lui. On se laisse séduire par l'offre virtuelle qui guide le client selon ses habitudes de consommation.



Séquence # 5

Le divertissement

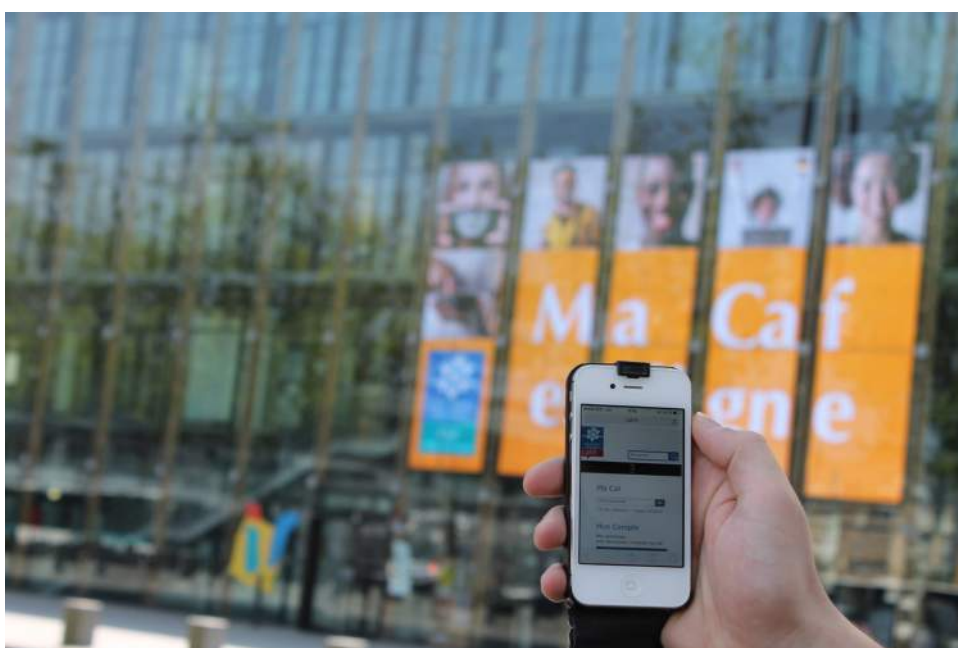
Le numérique laisse peu de place à l'ennui et au repos du cerveau. Celui-ci est sans cesse sollicité et diverti par des jeux ou applications. Nous ne sommes plus seuls avec nos pensées. On doit être actif, concentré pour le jeu. Le numérique permet d'être connecté au monde d'un simple clic et d'échanger dans la seconde. On peut s'occuper numériquement n'importe où.



Séquence # 6

Gagner du temps

Beaucoup d'institutions ou d'entreprises ont trouvé dans le numérique le moyen d'alléger l'attente des utilisateurs. On informe, on prévient, on met en place des moyens de gagner du temps via Internet. La ville de Rennes communique beaucoup par les réseaux sociaux. Elle fait également preuve de transparence en mettant en ligne son grenier d'informations : c'est l'open data.



Séquence # 7

Gagner du temps

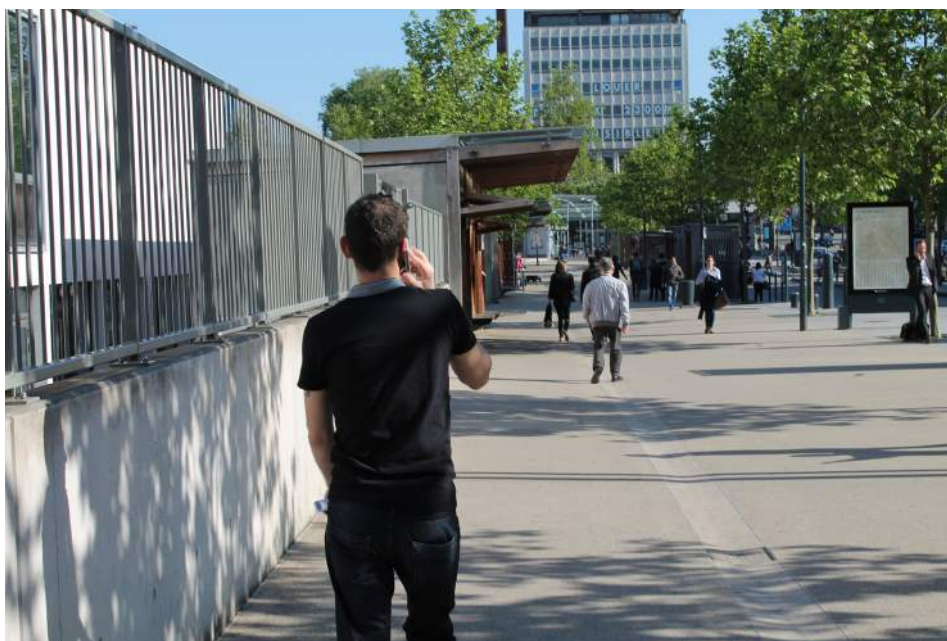
Les bornes remplacent le contact humain. Elles sont efficaces et intuitives. On se passe du contact car la notion de rapidité dépasse le relationnel.



Séquence # 8

Transmettre des informations

À la fin de notre court métrage, apparaît un multi-écran qui relie tous les protagonistes entre eux. Ils partagent le même écran sans avoir le même mode de vie. Le numérique connecte les usagers tout en les isolant.



Les transitions entre les différentes séquences

La structure de notre film est rythmée par un parcours piéton dans la ville. Cet itinéraire regroupe différents lieux énoncés plus haut. Il est filmé en accéléré et lorsque l'on arrive sur les différentes séquences, un ralenti s'opère. On donne l'idée de mouvement et le désir des utilisateurs de toujours vouloir aller plus vite.

{ LES IMPRESSIONS QUI RESSORTENT }

Le numérique permet de gagner du temps. « le temps, s'est de l'argent », et aujourd'hui on le perçoit de plus en plus. Dans ce court métrage nous souhaitons mettre en évidence le fait de ne plus se déplacer car tout est accessible en ligne. De plus les échanges physiques s'atténuent au profit des rapports numériques. Le smartphone centralise de nombreux objets du quotidien : les montres, les appareils photos, les radios-réveils, les lecteurs de musiques, les tickets de concerts deviennent désués. L'écran s'installe en maître dans nos vies.