



THÉÂTRE &  
RÉALITÉ  
VIRTUELLE

Tarif  
unique  
5€



THÉÂTRE  
PAUL  
ÉLUARD

CHOISY-LE-ROI

# LES FALAISES DE V.

**Laurent Bazin**

**Du mercredi 27 au samedi 30 septembre 2017**

## LES FALAISES DE V

Réalisée par Laurent Bazin, pensionnaire de l'Académie de France à Rome, et habillée par la création sonore de Diego Losa, membre de l'Ina GRM, Les Falaises de V. est l'une des premières fictions françaises en image réelle et en son octophonique pour la réalité virtuelle.



### L'HISTOIRE

Face à la pénurie de dons d'organes, le gouvernement offre la possibilité à ceux qui ont une dette envers la société de se racheter au prix d'une partie de leur corps.

Allongé et équipé d'un casque de réalité virtuelle, le spectateur partage le sort d'un repris de justice qui va, dans quelques heures, échanger ses yeux contre quelques années de liberté.

### CONCEPT ET ENJEU CREATIF

Les Falaises de V. est une fiction dont le spectateur est le personnage principal. Pendant une vingtaine de minutes en plan séquence, il va vivre une histoire à 360°, en réalité virtuelle et en son octophonique, avec un point de vue et un sentiment d'immersion inédits.

Cette nouvelle perception des images et du son que permet la technologie, nous nous en emparons pour raconter de nouvelles histoires. Plus qu'une expérience sensationnaliste, la puissance de la VR (Virtual Reality) sert ici une nouvelle écriture de l'intime.

Face à ce nouveau médium, nous avons constitué une équipe inédite : Laurent Bazin metteur en scène de spectacles vivants avec une démarche de plasticien, Diego Losa compositeur de musique concrète à la pointe de l'immersion sonore et Gengiskhan Production producteurs de cinéma. Une approche hybride qui nous a permis de retrouver la possibilité d'une narration malgré les contraintes du 360°, le cadre et le montage étant remplacés par un travail scénographique de conduite de l'attention, ainsi qu'un mixage sonore spatialisé au service de l'expérience sensorielle mais aussi et surtout de la progression dans l'histoire.

Les Falaises de V.

de Laurent Bazin

Gengiskhan Production

Fiction

360°, prise de vue réelle, son 8.0

Format épisodique (3\*30 min)



Les Falaises de V. – Chapitre 1

Face à la pénurie de dons d'organes, le gouvernement offre la possibilité aux détenus de longue durée d'obtenir des remises de peine en échange d'une partie de leur corps. Allongé et équipé d'un casque de réalité virtuelle, le spectateur partage le sort d'un prisonnier qui va, dans quelques heures, échanger ses yeux contre quelques années de liberté.

Plus qu'une expérience sensationnaliste, il s'agit d'utiliser la puissance de la VR pour proposer une nouvelle écriture de l'intime, et façonner des formes de fictions inédites et exigeantes.

« Contre toute évidence, la conduite du récit dans la réalité virtuelle est peut-être moins proche du cinéma que du théâtre. Le spectacle vivant est familier des problématiques de conduite de l'attention. (...) En tant que metteur en scène, je ne cherche pas à faire un spectacle à la manière d'un écran. Je veux pouvoir jouer de ce privilège de la tridimensionnalité, de l'inscription physique dans un espace. Qu'on sente les corps se rapprocher, tourner autour de nous. Qu'on doive choisir son point de vue. Mais je dois sans cesse me débattre entre ce désir de la sensation, de la présence réelle, de la jouissance de l'espace concret et la nécessité d'organiser le temps et le récit. »

Laurent Bazin, metteur en scène

# Var-matin

La réalité virtuelle au coeur du 4e Festival Numérique à Toulon

Les Falaises de V. de Laurent Bazin est une œuvre qui met l'utilisateur dans la peau d'un détenu, prêt à échanger ses yeux contre une remise de peine, dans un univers où les dons d'organes se font rares.

Une édition qui sera marquée par la présence de casques à réalité virtuelle

Souvent associés au monde des jeux vidéos, les casques à réalité virtuelle, plus communément appelés casques VR (1), sont utilisés dans bien des domaines. Au Théâtre Liberté, lors du Festival Numérique, on met en avant ce qui peut se faire artistiquement avec cette prouesse technologique. Au total, ce ne sont pas moins de six installations qui sont dédiées à cette technologie, cette année. Un choix logique pour la directrice, Pascale Boeglin-Rodier: "Le Liberté est un lieu culturel pluridisciplinaire. Nous sommes intéressés par l'art sous toutes ses formes. De plus, nous nous tournons beaucoup vers les créations contemporaines. Nous ne pouvons pas ignorer les arts numériques et donc la réalité virtuelle."

Pourtant, depuis l'arrivée de la VR, une question se pose: est-ce vraiment de l'art? Une interrogation qui fait encore beaucoup débat aujourd'hui.

"À titre personnel, je me suis beaucoup interrogée sur ce sujet, admet la directrice. Au début, les premières installations que l'on m'avait soumises ne m'avaient pas convaincue. Mais avec le temps et certaines réalisations, je suis ravie de pouvoir les accueillir. Ce sont de véritables expériences artistiques, troublantes aux premiers abords, mais surtout hallucinantes."

## Une liberté créative

Véritable innovation technique, la VR propose aux développeurs de jeux vidéos, tout comme aux artistes, une grande liberté. "La réalité virtuelle, c'est un peu terra incognita, explique Laurent Bazin, réalisateur et auteur de l'installation VR Les Falaises de V. On n'a pas de formes établies, contrairement au théâtre et au cinéma. Les gens y sont moins préparés et on peut donc faire ce que l'on veut."

Sur le plan artistique, les artistes sont assez libres concernant la technique.

"On peut vraiment expérimenter pas mal de choses qui permettent de rendre l'expérience aussi immersive que le théâtre, continue le réalisateur. Sur les Falaises de V., nous (ses associés et lui-même, Ndlr) avons décidé de bosser sur une véritable partition spatiale pour décupler la sensation de l'image. Les gens ont tendances à uniquement se focaliser sur ce qu'ils voient, plutôt que de faire attention à toutes les sensations."

## Avec tout de même une contrainte

La liberté visuelle est totale avec la VR car, ici, fini la vision à 180°, place au 360°. Malgré tout, cette liberté doit concéder un inconvénient. "Pouvoir regarder partout, c'est absolument génial. Il n'y a plus cette notion de champ ou de contrechamp comme il y a au cinéma. On dirige notre attention vers ce que l'on veut. Du coup, une difficulté s'en dégage: il faut faire en sorte que l'utilisateur regarde là où se déroulent les événements, là où on a envie", conclut Laurent Bazin.

Le Festival Numérique propose tout un panel de créations tournées vers les nouvelles technologies. En plus de la VR, la vidéo et le son binaural (un son 3D, Ndlr) sont aussi au programme. Ainsi qu'une œuvre interactive appelée Phonolium, un arbuste interactif, chantant dès qu'on le caresse.

# Usbek & Rica

La réalité virtuelle fait son cinéma

Lila Meghraoua

Du 24 au 26 février se tenait au 104, à Paris, le salon Virtuality, dédié, comme son nom l'indique, à la réalité virtuelle. Réalisateur, producteurs et distributeurs de cinéma s'y sont pressés pour explorer la façon dont la « VR » pourrait permettre d'augmenter, voire de réinventer le septième art. Après avoir exploré les promesses de la « VR 4D », intéressons-nous ici aux ressorts de création et de production de ce nouvel art.

« La première fois que j'ai mis un casque de réalité virtuelle sur ma tête, j'ai vraiment flippé. J'imaginai déjà le spectateur regarder son film dans une salle de ciné virtuelle... dans son salon », raconte Elisha Karmitz, un des patrons de Mk2, l'un des plus gros exploitants de salles de cinéma français. Il va alors à la rencontre d'un des plus éminents spécialistes de la réalité virtuelle en France, Philippe Fuchs, chercheur aux Mines. « Il m'explique que la réalité virtuelle ne s'oppose pas au cinéma. Qu'elle est aussi différente du cinéma que l'est, par exemple, la photographie. » Une nouvelle forme artistique, donc. Un art auquel « les réalisateurs de film s'intéressent parce qu'ils ont en tête un film précis et qu'ils ont le sentiment que la VR rend possible sa réalisation, contrairement au cinéma traditionnel. »

« La réalité virtuelle est un nouveau langage dont la grammaire doit encore être écrite »

Le réalisateur Jan Kounen lors du salon Virtuality Paris.

Une vision partagée par le réalisateur Jan Kounen, présent au salon Virtuality. Kounen est l'un des tous premiers réalisateurs de fiction à s'être penché sur « ce nouvel art » qui « laisse une empreinte sensorielle tellement forte qu'on a l'impression d'avoir engrangé un souvenir : un voyage très beau, comme un rêve si obscur qu'il reste un peu collé ». Selon lui, cet art de l'immersion n'en est qu'au début « de son langage, de sa grammaire ».

Une grammaire qui peut être écrite par les réalisateurs de cinéma, mais aussi par les metteurs en scène de théâtre ou les performers d'art contemporain. Dans un plan de cinéma traditionnel bataillent plusieurs éléments. C'est le réalisateur qui, en jouant sur la lumière, va attirer l'attention sur un élément et influencer sur le point de vue. « Dans la VR, le metteur en scène travaille pour un spectateur unique, comme s'il faisait du théâtre. Il place son spectateur à un endroit précis autour duquel il va mettre en scène ». Autrement dit, il crée une narration comme une œuvre, un monde dont le spectateur va être témoin, « comme dans une performance d'art contemporain », précise Kounen. Dans Les Falaises de V (Laurent Bazin, Gengiskhan Production), le spectateur devient patient et prisonnier du film.

« C'est l'ingénieur et le décorateur qui gagneront en importance sur les tournages de VR »

Et ce n'est sûrement pas un hasard si c'est justement un metteur en scène de théâtre, Laurent Bazin, associé à Diego Losa, un compositeur habitué aux expérimentations acoustiques, qui a proposé un court-métrage de VR des plus convaincants, Les Falaises de V. Allongé sur un lit de fortune, harnaché de casques virtuel et audio, le spectateur-cobaye entre, le temps du court-métrage, dans la peau d'un repris de justice dans un hôpital. Celui qui veut sauter la case prison doit donner de sa

personne : en l'occurrence, un œil en échange de quelques années de liberté. Pour diriger la narration, le metteur en scène a eu recours à « un truc de théâtre, la conduite de l'attention », explique Jean-Baptiste Brucena, l'un des producteurs du film. « Et avec la VR, la conduite de l'attention est opérée d'abord par le son ». Le film a été tourné comme un long plan-séquence, chorégraphié comme au théâtre (encore !), avec une lumière naturelle et un son millimétré. « C'est l'ingénieur et le décorateur qui gagneront en importance sur les tournages de VR », estime Jean-Baptiste Brucena. Et pas forcément au détriment des métiers de l'image puisque la VR a d'ores et déjà créé de nouveaux métiers. Par exemple, le stitching, qui consiste à coller les plans tournés avec les différentes caméras pour produire un seul film à 360 degrés.

« Le temps de post-prod d'un film de 10 mn en VR est équivalent à celui d'un long métrage de 3h »

Couplé à un travail de rotoscopie (qui consiste à extraire d'une image un élément pour le replacer sur une autre image), la phase de post-production se révèle très longue. « Pour un film de 10 mn en VR, le temps de post-prod est équivalent à celui d'un long métrage de 3h ». Qui eût cru qu'une technologie aussi « futuriste » que la réalité virtuelle nous ramènerait si vite aux premières heures du cinéma, avec un travail à la fois artisanal et tâtonnant ? La rotoscopie est, à cet égard, un procédé qu'on utilisait déjà... en 1896, notamment pour capter la Danse serpentine de Loïe Fuller. « On est des prototypeurs du retour à l'époque de Méliès », s'amuse Kounen. « Et c'est excitant ! »