
Interactivité et “mouvements de monde”

Saga « Réalité virtuelle et cinéma : une perspective croisée par le prisme de l'esthétique deleuzienne du cinéma » en trois épisodes par Alexandrine Stehelin

- Episode 1 : [Réalité Virtuelle et cinéma](#) (15 mars 2022)
- Episode 2 : [Interactivité et “mouvements de monde”](#) (29 mars 2022)
- Episode 3 : [De l'importance du hors champ en réalité virtuelle](#) (5 avril 2022)

Interactivité et “mouvements de monde”

Dans *L'Image-Temps*, Deleuze analyse la rupture à l'œuvre dans le néo-réalisme, la nouvelle vague, et plus largement dans le cinéma qu'il qualifie de “moderne”, comme une rupture du lien sensori-moteur qui entérine le passage d'un “cinéma d'action”, centré sur le mouvement, à un “cinéma de voyant” dans lequel “le personnage [devient] une sorte de spectateur [...] livré à une vision, poursuivi par elle, ou la poursuivant, plutôt qu'engagé dans une action”¹.

Dans le cinéma moderne, “l'image optique et sonore se prolonge en mouvement de monde qui supplée au mouvement défaillant du personnage”. On assiste ainsi, selon lui, à “une mondialisation, [...] une dépersonnalisation [...] du mouvement perdu ou empêché du personnage. “ En d'autres termes, “le monde prend sur lui ce que le sujet ne peut plus ou ne peut pas faire”².

On est à première vue très loin de la VR qui tente de reproduire le schème sensori-moteur afin de garantir une expérience immersive car réaliste, avec un monde à échelle humaine, peuplé de présences appréhensibles comme telles, réagissant à nos mouvements de manière logique et cohérente.

Or il s'avère que tout l'intérêt de l'interactivité proposée aux spectateurs réside justement dans les écarts que la réalité virtuelle permet d'instituer entre cette simulation et l'expérience quotidienne. C'est là nous semble-t-il que se joue ce que nous qualifions plus haut de compréhension par la sensation et par le corps.

Ainsi l'expérience collective *Fugue VR*³ propose-telle par exemple aux spectateurs d'embrasser le point de vue du danseur et chorégraphe Yoann Bourgeois en quête d'un point de suspension. Sans bouger physiquement dans le monde réel, ils vont pouvoir expérimenter ce point de suspension vécu par le danseur lorsqu'il chute dans le vide. Afin de proposer une expérience spectaculaire et néanmoins confortable de cette chute que le spectateur peut vivre dans le virtuel, mais pas dans le réel, cette dernière est vécue au ralenti dans le but d'éviter toute sensation de kinétose pouvant être lié à l'écart proprioceptif instauré entre le vécu du corps et le vécu du cerveau, “trompé” par la réalité virtuelle.

Or le ralenti est justement un des effets choisis par Deleuze pour illustrer le concept de mouvement de monde : ce n'est pas le personnage, et en l'occurrence, le spectateur, qui ralentit, c'est le monde entier qui ralentit autour de lui. "Le ralenti libère le mouvement de son mobile pour en faire un glissement de monde"⁴, écrit Deleuze à propos de ces mouvements propres au cinéma.

Mais la réalité virtuelle va plus loin, en permettant au spectateur d'agir dans le monde virtuel où il est immergé, en devenant du même coup un élément déclencheur, un acteur des mouvements de monde qu'il sera ainsi non seulement amené à sentir, mais avec lesquels il sera aussi amené à interagir.

Ainsi, le potentiel de ces effets de ralenti, de précipitation, mouvements "artificiels et pourtant cosmiques"⁵, à l'œuvre dans le cinéma comme dans la VR, est d'autant plus palpable en VR qu'on est immergé dans le monde en mouvement avec lequel on peut interagir : une nouvelle forme de compréhension par le corps et par la sensation peut dès lors naître de ce nouveau rapport institué entre le spectActeur et le monde virtuel offert à l'expérience.

Dans *Le Cri VR*⁶ de Sandra Paugam et Charles Ayats, le spectateur, invité à plonger les mains dans la toile de Munch pour libérer les fantômes du passé, devient déclencheur de mouvements de monde et découvre du même coup, par la sensation, les obsessions du peintre aux origines de l'œuvre emblématique.

LE CRI VR - Une expérience documentaire de Sandra Paugam & Charles Ayats

Les mouvements de monde ne sont plus seulement vécus sur le mode de la passion, mais aussi sur celui de l'action. Ils peuvent désormais être déclenchés ou liés aux mouvements même des spectateurs qui sont mis par ce biais en rapport direct avec le monde virtuel dans lequel ils sont immergés, et avec lequel ils peuvent interagir.

La VR devient ainsi un formidable médium pour interroger notre rapport aux mondes, réels et virtuels. L'identification laisse place à de nouveaux types d'incarnation qui débouchent paradoxalement sur une forme de dépersonnalisation et permettent du même coup d'atteindre à l'impersonnel. C'est cette dépersonnalisation même qui permet une nouvelle forme de compréhension par le corps et la sensation, comme dans *Spring Odyssey VR*⁷ de l'artiste Elise Morin, où le spectateur est invité à caresser et danser avec une plante mutante ayant fait un séjour dans la forêt rouge de Tchernobyl. La plante réelle et virtuelle devient une véritable interface : en coopérant avec elle, le spectateur déclenche l'évolution de la forêt rouge qu'il pourra ainsi découvrir avant, après et pendant la catastrophe sous la forme d'un timelapse, et ce jusqu'à faire corps avec elle et son nouvel état, dans ce que Deleuze aurait sans doute qualifié de "devenir végétal".

Spring Odyssey - VR prototype 2020 Chroniques Biennale

Les accointances entre réalité virtuelle et cinéma ne s'arrêtent pas là : contre toute attente, le hors champ, un des concepts cinématographiques semblant tout à fait dépassé dans la mesure où la notion même de cadre disparaît avec la réalité virtuelle qui plonge les spectateurs dans une image à 360°, si elle change de sens, demeure également cruciale.

(Re)découvrez sur le Fil la Saga « Réalité virtuelle et cinéma : une perspective croisée par le prisme de l'esthétique deleuzienne du cinéma » en trois épisodes par Alexandrine Stehelin

- **Episode 1 :** [Réalité Virtuelle et cinéma](#)
- **Episode 2 :** [Interactivité et "mouvements de monde"](#)
- **Episode 3 :** [De l'importance du hors champ en réalité virtuelle](#)

-
1. DELEUZE, *Cinéma 2, L'image-temps*, Les éditions de Minuit, 1985, p.9
 2. DELEUZE, *Cinéma 2, L'image-temps*, Les éditions de Minuit, 1985, pp.80-81
 3. *Fugue VR* est une expérience mêlant danse et réalité virtuelle pour 10 participants réalisée par Michel Reilhac sur une chorégraphie de Yoann Bourgeois produite par Small Bang sur une initiative de la Maison de la danse et lancée dans le cadre de la Biennale de la danse de Lyon, 2018, <http://smallbang.fr/fuguevr.html>
 4. DELEUZE, *Cinéma 2, L'image-temps*, Les éditions de Minuit, 1985, p.81
 5. DELEUZE, *Cinéma 2, L'image-temps*, Les éditions de Minuit, 1985, p.82
 6. *Le Cri VR* est une expérience de Sandra Paugam et Charles Ayats, produite par Cinétévé et diffusée par Arte, 2019, <https://cineteve.com/films/le-cri/>
 7. *Spring Odyssey* est une expérience VR de l'artiste Elise Morin produite par Lucid Realities, Tulipes & Cie, et France Télévisions, <http://lucidrealities.studio/index.php/portfolio/spring-odyssey-2/>

Visuel à la une : image tirée de Spring Odyssey VR, une expérience VR d'Elise Morin, produite par Lucid Realities et Tulipes & Cie, ©Elise Morin