
Réalité virtuelle et cinéma

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)

La VR : un tout autre médium

Si cinéma et réalité virtuelle appartiennent tous deux à l'univers audiovisuel qui brasse de mille manières différentes du son et de l'image ; les différences qui les séparent n'en demeurent pas moins nombreuses. Si bien qu'il semble difficile de croire aujourd'hui, comme certains le défendent, que l'avènement de la VR annonce la mort du cinéma.

Plus immersive, plus interactive, plus expérientielle : on dit souvent que la réalité virtuelle est "plus" que le cinéma. Mais en l'occurrence, "plus" ne veut pas dire "mieux", mais bien plutôt "autrement".

C'est précisément en prenant acte de cette altérité fondamentale que nous avons souhaité - plutôt qu'enfoncer des portes ouvertes et à la portée de chacun, du fait de l'essor des métavers et de la démocratisation d'un médium de mieux en mieux documenté - tenter de comprendre quels concepts forgés au fer de l'analyse et de la critique cinématographique font encore sens pour élucider, ce qu'est, et ce que pourra(it) être la réalité virtuelle.

Nous suivrons en cela en partie les analyses que Deleuze a consacré au cinéma dans son ouvrage *L'Image-Temps*¹.

De l'étrangeté du concept de "réalité virtuelle"

Si Deleuze définit la philosophie comme un art ayant trait à la création de concepts², la réalité virtuelle apparaît bien de prime abord comme un drôle de concept. N'y a-t-il pas en effet contradiction dans les termes : réel et virtuel semblant à première vue s'opposer, en grossissant le trait, un peu comme le feraient l'être et le non-être ?

À moins qu'en suivant Deleuze, nous ne considérions que le virtuel, pour s'opposer à l'actuel, n'en soit pas moins réel³. Serait-ce à dire que la réalité virtuelle, pour être réelle, n'a pour autant rien d'actuel ?

Cela nous semble également discutable, dans la mesure où elle demeure bel et bien incarnée dans des images et des sons tout à fait palpables et concrets. Mais dans quelle mesure alors la

réalité virtuelle est-elle virtuelle ?

Peut-être, et c'est déjà beaucoup, dans la simple mesure où elle "trompe" le cerveau du spectateur pour lui faire croire qu'il est "réellement" dans un ailleurs, un monde virtuel à 360° dans lequel le médium le transporte, et l'immerge. Si ce monde existe à travers les artifices formels et concrets que constituent les images et les sons, il ne saurait pour autant s'y réduire : il n'existe pas en tant que tel, mais toujours pour un ou des spectateurs⁴. Et c'est en ce sens nous semble-t-il, qu'il peut être considéré comme virtuel.

On dit également de ce médium paradoxal qu'il appartient au champ des "réalités immersives" : mais toute réalité n'est-elle pas par nature immersive ? Serions-nous cette fois-ci aux prises avec un pur et simple pléonasme, ou bien cette expression, à l'instar de celle de "réalité virtuelle", recèle-elle également un peu de vérité, et si oui, dans quelle mesure peut-on à bon escient parler de "réalité immersive" ?

Une réalité "immersive"

Si le caractère immersif différencie bien la réalité virtuelle du cinéma, elle ne la différencie certainement pas des autres formes de réalité : et l'on serait contre toute attente bien ici plutôt dans le "moins" que dans le "plus", cette insistance sur le caractère immersif du médium visant semble-t-il à première vue à dissimuler un manque de la réalité virtuelle vis-à-vis des autres formes de réalité⁵.

La réalité virtuelle se cantonne en effet le plus souvent à la vue et à l'ouïe au détriment des autres sens. Malgré ce "manque" flagrant, la VR permet pourtant de se projeter dans des situations improbables voir impossibles dans la réalité "actuelle", que ce soit par exemple, dans une cellule de prison⁶, ou dans la peau d'une femme en route pour avorter prise au cœur d'une manifestation antiavortement aux États-Unis⁷, dans celle d'un ptérosaure survolant les dinosaures qui parcouraient la Terre à l'ère du Jurassique⁸, ou encore, dans celle de Félix Baumgartner, qui a sauté dans le vide de la stratosphère depuis un ballon d'hélium⁹, dans celle, d'une artiste de cirque¹⁰, ou d'une femme préhistorique¹¹.

"Jurassic Flight" a Birdly® Experience

Outre cette possibilité d'embrasser des situations inaccessibles dans la réalité actuelle, la réalité virtuelle permet également, nous le verrons, d'y participer en interagissant avec le monde virtuel proposé à l'expérience. Plus intéressant encore, la réalité virtuelle semble permettre d'expérimenter des concepts par le corps. Et c'est peut-être ici que se dessine une première accointance entre VR et cinéma. Le cinéma ne se contente en effet jamais de mettre en scène des personnages dans un décor, il les met aux prises avec ce que Deleuze qualifie de "mouvements de monde".

Or cette magie propre au cinéma, la VR la reprend à son compte, et par ses propres moyens, en permettant cette fois aux spectateurs même, d'éprouver les mouvements des mondes au sein desquels ils sont immergés.

Alexandrine Stehelin

(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
 2. « [...]?la philosophie est l'art de former, d'inventer, de fabriquer des concepts.?», DELEUZE et GUATTARI, *Qu'est-ce que la philosophie*, Les éditions de Minuit, 1991, p.8
 3. « Le virtuel ne s'oppose pas au réel, mais seulement à l'actuel. Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel. », DELEUZE, *Différence et répétition*, Ed. P.U.F., 1968, p. 269
 4. Il est en ce sens que Souriau qualifierait d'être sollicitudinaire in SOURIAU, *Les différents modes d'existences*, éditions PUF, 2009
 5. Dirty Biology parle en ce sens d'"irréalité virtuelle" dans sa vidéo consacrée au sujet qui retrace également l'histoire de la réalité virtuelle de ses origines à nos jours, <https://www.youtube.com/watch?v=fNH0BCJ64k>
 6. 6x9, la première expérience de réalité virtuelle du Guardian, vous place à l'intérieur d'une cellule de prison américaine de confinement solitaire et raconte l'histoire des dommages psychologiques qui peuvent découler de l'isolement, 2016, <https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement>; dans une veine plus narrative, *Jailbird* est une expérience VR à échelle humaine réalisée par Thomas Villepoux et produite par Digital Rise conçue comme un conte fantastique sur la liberté des hommes et le système carcéral, 2021, <https://ifdigital.institutfrancais.com/fr/creation/jailbirds-bwa-kayiman>
 7. *Across the line VR*, une expérience VR mêlant prise de vue réelle et animation 3D temps réel réalisée par Nonny de la Peña en collaboration avec Brad Lichtenstein et Jeff Fitzsimmons, produite par Planned Parenthood, 2015, <https://www.acrossthelinevr.com/>
 8. *Birdly VR*, une série d'expériences de réalité mixte qui invitent les utilisateurs à embrasser l'expérience de voler comme des oiseaux, 2015, <https://birdly.com/>
 9. L'expérience VR *Stratos* développée par Virsabi invite les spectateurs visitant le Red Bull Media World à expérimenter l'exploit de Felix Baumgartner, qui a sauté dans la stratosphère depuis un ballon d'hélium au Musée suisse des transports à Lucerne, 2019, <https://www.redbull.com/ch-fr/experience-red-bull-stratos-in-new-vr-exhibit>
 10. *The Ordinary Circus Girl* de Corinne Linder (Compagnie Fheel concepts) est une expérience pour 14 participants en simultané mêlant réalité virtuelle et spectacle vivant, 2020, <https://www.fheelconcepts.com/tocg-projet>
 11. *Lady Sapiens*, une expérience VR réalisée par Camille Duvelleroy, produite par Little Big Story, en co-production avec Ubisoft et France Télévisions, production exécutive : Lucid Realities, Ubisoft

Visuel à la une. "Image tirée du tournage de Fugue VR, une expérience VR réalisée par Michel Reilhac sur une chorégraphie de Yoann Bourgeois, produite par Small Bang, sur une initiative de la Maison de la Danse, ©Maison de la Danse"

