

DAZIBAO



CE QUI NOUS EST APPARU INCONTOURNABLE

Dazibao, une lettre d'information qui vous informe des sujets qui mobilisent la société et ses auteurs. www.sacd-scam.be www.bela.be

« C'est une chance que notre monde s'étende dans la virtualité. Avec un peu de jugeote, on peut obliger le Système de Contrôle de notre Enclave à se connecter sur le réseau mondial. Bien sûr, je ne choisis pas : pas le temps. Mais j'apprends tout de même. J'apprends qu'il y a toujours quelque chose à apprendre, à découvrir. C'est déjà ça. »
Sylvie Denis, *Dedans, dehors*, 1999, in *Jardins Virtuels*, Folio, Gallimard.

La réalité virtuelle, comment ne pas s'y intéresser ? Même si la Réalité Augmentée se développera sans doute davantage, la Réalité Virtuelle envahit les domaines de l'éducation, du jeu, de la thérapie... - visiter le MET en économisant le voyage jusqu'à New York ou soigner son acrophobie sont des objectifs désirables. Et le jeu vidéo, qui a vu son nombre d'adeptes passer de 500 millions à 2 milliards ces dernières années, ne peut qu'y trouver un nouveau champ de création.

Alors nous, auteurs et autrices, que pouvons nous faire de la VR ?

Que pouvons-nous faire à la VR ? En 1992, Neal Stephenson décrit dans *Snow Crash* un monde en 3 dimensions où les humains évoluent sous les traits d'un avatar qui leur est propre. On accède au métavers depuis un ordinateur connecté ou une cabine publique.

Le seul danger, une fois immergé dans ce monde virtuel, c'est de subir l'attaque d'un virus-drogue : le *snow crash*. Quelques lignes de code infectées et vous sombrez définitivement dans le virtuel, réduit à l'état végétatif dans la vie réelle.

Dans ce monde qui ressemble furieusement à l'actuel Second Life, « même "bibliothèque" est une notion brumeuse. C'était, dans le temps, un endroit rempli de livres, surtout des vieux bouquins poussiéreux. Puis on a ajouté les bandes, les disques et les magazines. Ensuite, il y a eu toutes les informations converties sous une forme accessible aux machines, c'est-à-dire des zéros et des uns. Au fur et à mesure que le nombre des médias augmentait, les matériaux se sont mis au goût du jour et les méthodes d'exploration des données sont devenues plus élaborées. Au bout d'un moment, il n'y a plus eu de différence entre la Bibliothèque du Congrès et la CIA. »
Le Samouraï virtuel (Snow Crash), 1992.

Indifférenciation, répétition du même, état végétatif... Cette vision-là de la VR est plutôt désespérante.

Alors nous, auteurs et autrices, que venons-nous faire là ? Pourquoi avons-nous décidé, avec la SACD, de travailler ces questions, de donner aux auteurs des opportunités dans le domaine de la création virtuelle, des occasions de s'initier, et de se demander si ils et elles n'ont pas, sans le savoir peut-être, un projet « VR » ?

LA RÉALITÉ VIRTUELLE (VR)

Parce que notre travail, c'est de *faire la différence*. En documentaire ou en fiction, il s'agit toujours pour nous, créatrices et créateurs, de livrer une vision du monde, une écriture.

On le sait, la vision d'œuvres en VR pose encore des problèmes aigus de nausée - l'équilibre du corps et le regard ne percevant pas les mêmes mouvements. Résoudre ces problèmes de perception est une question technique.

À nous, qui écrivons, il appartient d'éviter la nausée que pourraient nous donner des « contenus », des « produits » qui répéteraient des choses déjà dites, déjà racontées. À nous, il appartient de dire aux spectateurs de VR, qui découvriront, comme on lit un livre, nos œuvres en solitaire, quelque chose de nouveau.

— **Inès Rabadán,**

Présidente du Comité belge de la SACD

Les auteurs de la SACD Belgique et la Présidente de leur comité, Inès Rabadán, ont souhaité permettre aux auteurs de toutes disciplines : théâtre, danse, cinéma... de s'initier à la réalité virtuelle ou « virtual reality » (VR).

Ils ont suscité des initiatives en ce domaine : concours, accompagnements de projets, masterclasses, journées professionnelles... Reste la question principale : pour quoi se lancer dans cette nouvelle écriture ?

Voici sept réponses, parmi d'autres, avec la complicité d'auteurs qui ont livré leurs réflexions à ce sujet lors de la soirée de présentation de la bourse #RealiteVirtuelle Orange/Beaumarchais/SACD : Vincent Ravalec (*Fan Club*), Jan Kounen (*7 lives*) et Pierre Zandrowicz (*I, Philip*).

7 RAISONS DE SE LANCER DANS

❶ Immerger le spectateur dans un monde.

Avec la VR, le spectateur ne suit pas, captif, le fil d'un récit qui se déroule sur un tempo trépidant. Il s'immerge dans un nouveau monde où le sentiment de présence joue un rôle essentiel. Le temps est un facteur clef dans l'accoutumance à ce nouvel univers. Avant tout, le spectateur explore. Qui est-il, où est-il ? Peu à peu, il découvre les possibilités d'avancer : agir, interagir ? Il vit l'expérience que l'auteur lui propose au travers de son corps et de ses sens. Cette immersion l'amènera à « se souvenir » de ce qu'il a vécu « comme s'il avait été là ». **L'empathie, mais aussi l'émotion ressentie, sont bien plus fortes qu'avec le cinéma traditionnel. La narration en VR pose une question éthique au réalisateur : jusqu'où peut-il aller ?** Proposer un environnement apeurant, une expérience désagréable ? Quelles sont les limites psychiques et physiologiques de l'expérience ? Mais aussi : quels sujets sont les plus propices à cette nouvelle narration ? Ces questions amènent certains auteurs à préférer une interactivité passive, conditionnelle (si le personnage n'a pas regardé A, B n'apparaîtra pas) à une interactivité active (le personnage fait progresser l'intrigue par l'action), de toute manière encore très difficile à réaliser hors les moteurs de jeux vidéos.

❷ Repenser la mise en scène.

En VR, la mise en scène est une chorégraphie dont le rythme est donné par les déplacements des comédiens. L'exemple du

film *The Rope*, d'Alfred Hitchcock, tourné en long plan séquence longuement répété avec les acteurs et seulement interrompu par le changement de bobine, donne une idée de ce dont il s'agit. Cette mise en scène du mouvement rappelle le spectacle vivant. Jan Kounen dit : « En VR, on amène le spectateur sur une chaise et on construit une mise en scène autour de lui par la lumière et le mouvement des acteurs. » Des comédiens qui, précise Vincent Ravalec, « jouent entre le théâtre et le cinéma. »

❸ Utiliser le son comme support narratif.

Avec les mouvements et les regards des comédiens, le son s'impose comme le meilleur moyen d'attirer le spectateur vers une action qui se déroule. Il prend une place narrative essentielle. « Le cadre va être amené par le son, » témoigne Pierre Zandrowicz. Et aussi : « 70% de la VR, c'est le son, c'est incroyable ce qu'on peut faire avec un son spatialisé. »

❹ Travailler l'interactivité.

En tant qu'auteur, Pierre Zandrowicz trouve plus intéressante « l'interactivité passive » : l'apparition d'un personnage secondaire est conditionnée par le regard que le spectateur portera sur le personnage principal, par exemple. Ce type de récit implique une arborescence du scénario et fait se rencontrer à la marge jeu vidéo et fiction tournée en images réelles. Cependant, la VR ne possède pas encore l'interactivité du jeu – dont les

LA VR EN TANT QU'AUTEUR

développements technologiques permettent une beaucoup plus grande liberté d'action du « spectateur ».

5 Travailler la narration à la première personne.

Autre héritage du jeu vidéo, la narration immersive se déroule pour l'instant à la première personne : le spectateur est le personnage principal de la fiction qui se déroule. Mais de quel personnage s'agit-il ? Pour le présenter, les auteurs utilisent le vieux truc du miroir (voilà donc mon image, qui je suis) ou la présentation officielle du personnage dans le cadre fictionnel (le robot d'*I, Philip* que l'on introduit à un cénacle de scientifiques)... Imaginons un instant tout ce qui reste à inventer...

6 Il n'existe aucune grammaire de la VR.

Que ce soit au niveau technologique ou narratif, en VR, tout reste à défricher.

Chaque expérience est unique, crée ses propres outils et ses propres protocoles. Ceux qui s'y lancent proviennent de domaines très divers – ce qui suscite des échanges particulièrement riches. En VR, dit Pierre Zandrowicz, « la grammaire d'écriture se développe en parallèle à

la technologie, c'est pourquoi il existe énormément de forums très intéressants sur le sujet. » C'est aussi la difficulté d'une production en cours. « Quand j'avais presque terminé mon film muet, » confie Jan Kounen, « on avait inventé le son, et quand j'avais presque achevé la sonorisation du noir et blanc, on avait inventé la couleur. »

7 Il y a de l'argent.

Les grands diffuseurs de contenus, comme Orange, partenaire de la bourse Beaumarchais, investissent dans le développement de contenus. Avec deux inconnues avouées : quel pourrait être le business model de ces films VR et comment les diffuser ?



**DROIT AUX
MONDES
VIRTUELS**

PRISE DE PAROLE

NICOLAS PEUFAILLIT



NICOLAS PEUFAILLIT A REÇU LE CÉSAR DU MEILLEUR SCÉNARIO ORIGINAL POUR LE FILM *UN PROPHÈTE*. IL A PARTICIPÉ À L'ÉCRITURE DE NOMBREUX LONGS-MÉTRAGES (*NOCES*, DE STEPHAN STREKER (2016), *THE GOOD IRANIAN* DE TINA GHARAVI (2016) ET À CELLE DE LA SÉRIE *LES REVENANTS*, DONT IL A RÉDIGÉ LA BIBLE.

PASSIONNÉ PAR LES NOUVELLES ÉCRITURES, IL CO-ÉCRIT *LES PASSAGERS*, FICTION EN RÉALITÉ VIRTUELLE FRANCO-QUÉBÉCOISE.

J'ai découvert la Réalité Virtuelle il y a deux ans, avec The Doghouse. Un choc, une immersion totale. Dilatation du temps, impression d'intervenir réellement dans une fiction dans laquelle je n'étais pourtant qu'un spectateur « augmenté ».

Avant ça, les expériences en réalité virtuelle, dont je ne connaissais rien, n'étaient pour moi « que » des promesses de sensations fortes, du rollercoaster portatif.

Rien de déshonorant là-dedans, mais je voyais mal comment et où la fiction pouvait s'insérer de façon pérenne. Préjugés d'ailleurs encore présents chez de nombreux producteurs que je peux rencontrer.

Loin de ces clichés, j'ai pu découvrir la maturité de la réalité virtuelle – que l'on retrouve aussi dans le jeu vidéo – qui ne cherche pas uniquement le spectaculaire ou le purement ludique mais s'avère un outil indéniablement efficace pour explorer l'intime. Car l'immersion proposée permet, au-delà de l'identification, une très forte empathie. Proche de la fusion.

Voici pour le plaisir du spectateur. Restait à en devenir acteur.

Ma première expérience d'écriture interactive a été d'imaginer une fiction en réalité virtuelle, Les Passagers, dans laquelle nous

proposons à l'utilisateur d'entrer dans la tête de quatre voyageurs assis dans un carré de train : suivre au fil de l'eau leurs pensées les plus intimes, coupées par des flashes mémoriels, jouer avec leurs différentes perceptions du monde, modifier l'histoire en temps réel, en fonction de l'endroit où l'utilisateur regarde... Comment la technologie sert-elle l'histoire ? Comment le public s'engage-t-il dans la fiction ? Comment « forcer » subtilement le regard de l'utilisateur ? Comment le convaincre de toucher physiquement un autre passager ? Beaucoup de questions, quelques réponses avec, à chaque fois, le risque d'ouvrir la boîte de Pandore.

Comparer la Réalité Virtuelle au cinéma est un piège dans lequel on tombe trop souvent. C'est réellement une nouvelle façon d'appréhender la narration, plus proche du théâtre ou de la scénographie. Un nouveau paradigme. Il faut accepter ce work in progress permanent, cette masse de défis – techniques et narratifs – à relever, il faut savoir essuyer les plâtres. Il faut désapprendre. Et ça n'a pas de prix.

Le 23 janvier 2017, à la Maison des Auteurs, la SACD vous propose un masterclass avec Nicolas Peuffaillit.

Le 24 janvier, le scénariste retrouvera les auteurs de projets VR en développement pour un accompagnement personnalisé.

Vous souhaitez vous inscrire à l'une et/ou l'autre de ces activités ? Envoyez un mail à Morgane Batoz-Herges : mba@sacd-scam.be en spécifiant si vous vous inscrivez pour la masterclass et/ou l'accompagnement.

LA SACD DEMANDE

La SACD demande que le jury Nouveaux médias du Centre du Cinéma et de l'Audio-visuel qui évolue et englobe désormais l'ensemble des nouvelles écritures :

→ devienne une Commission à part entière et pérenne avec des modalités claires (deadlines, composition),

→ voie son budget actuel de 125.000€ significativement augmenté,

→ mutualise les dossiers avec d'autres Commissions (Arts Numériques, Aide à l'édition) pour les projets dits « hybrides ».

LA SACD PROPOSE

→ En 2016, la SACD a offert des places pour des festivals VR partenaires, lancé un concours de pitch et organisé une journée professionnelle au Liège Web Fest.

→ En 2017, elle vous propose une masterclass par Nicolas Peuffaillit et une journée professionnelle (voir encadrés).

→ Le 2 mars 2017 à 14h30 lors du festival Anima, rencontre webcréation autour du livre et de la VR (organisée par le PILEn).

www.sacd.be

Pour découvrir une série d'articles (sous l'onglet Actualités) consacrés à la VR, aux questions qu'elle pose aux créateurs et aux problèmes techniques qu'ils rencontrent.

www.cnc.fr/web/fr/

[aide-aux-projets-nouveaux-medias](#)

Pour découvrir les aides du CNC.

www.screen.brussels

Pour suivre l'actualité de la VR à Bruxelles et participer aux VR meetups (tous les deux mois) ou aux VR hackathons (deux fois par an).

www.liegewebfest.be et galleries.be/experience-brussels-virtual-reality-festival

Pour découvrir des œuvres VR dans des conditions optimales.

ET VOUS ?

Vous pouvez déposer vos projets de candidatures à la bourse #RealiteVirtuelle Orange/Beaumarchais/SACD jusqu'au 13 février 2017 : <http://beaumarchais.asso.fr/aides-a-lecriture/realite-virtuelle>.

La bourse bénéficie d'une dotation totale de 50.000€ qui permettra de financer jusqu'à 4 projets. Elle vise à soutenir la création d'expériences de réalité virtuelle novatrices, passionnantes et exigeantes.



Dazibao, un cycle d'affiches qui vous informe des sujets qui mobilisent la société et ses auteurs.

Le 15 février 2017, en partenariat avec BOZAR, la SACD vous propose une journée professionnelle exceptionnelle : VR, from story to experience/de la création à l'immersion, avec la participation de nombreux experts européens.

Durant la matinée, deux tables rondes se succéderont, la première centrée sur l'écriture VR, la seconde sur la réception des œuvres par le public.

L'après-midi, trois ateliers seront ouverts : *L'écriture d'une œuvre VR, un projet pas comme les autres ?*, *Entre artisanat et expérimentation, filmer un projet VR* et *Recherche de financement et modèle économique de la VR*.

Durant la journée : pause networking et galerie de projets présentées par différents partenaires.

Le nombre de places est limité !

Inscrivez-vous au plus vite auprès de Morgane Batoz-Herges : mba@sacd-scam.be.

La SACD félicite Léa Rogliano, lauréate du concours de pitch (Liège Web Fest 2016) avec son projet *Carnet de voyage virtuel en Corée du Nord*. L'œuvre VR bénéficie d'une bourse au développement et d'un accompagnement professionnel.