



PROJECT MUSE®

---

La machine subjective ? Les appropriations  
cinématographiques des dispositifs immersifs contemporains

Philippe Bédard

Canadian Journal of Film Studies / Revue canadienne d'études cinématographiques,  
Volume 28, Number 1, Spring / printemps 2019, pp. 66-92 (Article)



Published by University of Toronto Press

➔ For additional information about this article

<https://muse.jhu.edu/article/732910>

# LA MACHINE SUBJECTIVE ? LES APPROPRIATIONS CINÉMATOGRAPHIQUES DES DISPOSITIFS IMMERSIFS CONTEMPORAINS

PHILIPPE BÉDARD

Université de Montréal

**Abstract:** Virtual reality's recent inclusion into film festivals sheds light on the transformations it has brought upon the technical and narrative features of cinema. This article focuses on cinema's recent appropriation of the technical apparatus of virtual reality, as well as on the tendency of contemporary "virtual reality films" to place spectators in the body of a character. By way of a technical analysis of the head-mounted displays that have become the site of more and more immersive films, this text aims to study the transformations undergone by cinema, which have led to a proliferation of films aimed at conveying first-person experiences on screen. In so doing, this article proposes new ways of thinking about virtual reality, cinema, subjectivity and the influence of technical apparatuses on the spectatorial experience.

**Keywords:** virtual reality, subjectivity, immersive apparatus, new technologies, digital technologies

**Résumé :** Face à l'arrivée de la réalité virtuelle dans le domaine populaire, le médium cinématographique fait l'objet d'expérimentations et de transformations bouleversantes, tant au niveau technique que narratif. Cet article se penche sur l'appropriation que fait le cinéma du dispositif technique de la réalité virtuelle et sur la tendance des « films en réalité virtuelle » contemporains à vouloir immerger le spectateur dans l'expérience subjective d'un personnage. À travers une analyse technique des appareils de réalité virtuelle, qui sont la destination de plus en plus de films immersifs, ce texte a pour but d'étudier les transformations d'un cinéma qui continue de faire appel à ses stratégies traditionnelles dans la représentation de la subjectivité à l'écran. En cours de route, nous proposons de nouvelles façons de penser la réalité virtuelle, le cinéma, la subjectivité et l'influence de dispositifs techniques sur l'expérience spectatorielle.

**Mots clés :** réalité virtuelle, subjectivité, dispositif immersif, nouvelles technologies, technologies numériques

Le 13 avril 2017, le Festival de Cannes annonçait que l'installation de réalité virtuelle *Carne y arena* d'Alejandro González Iñárritu ferait partie de sa sélection officielle, faisant d'elle la première expérience de son genre à fouler

la Croisette depuis les débuts du festival en 1946<sup>1</sup>. Cette installation introduisait aux yeux d'un public cinéophile étendu ce domaine de la réalité virtuelle qui, habituellement cantonné aux contextes informatiques et vidéoludiques, s'immisce de plus en plus dans le monde du cinéma. En témoigne sa présence dans de nombreux festivals de films (de South by Southwest (SXSW) aux Rencontres Internationales du Documentaire de Montréal (RIDM)), ainsi que dans certaines salles de cinéma<sup>2</sup>. Malgré sa popularité grandissante et son insertion dans tous les domaines du divertissement (cinéma, jeux vidéo, théâtre interactif, etc.), la réalité virtuelle se cherche encore une identité et un langage propres. À cet égard, on peut se poser les questions suivantes : la façon spécifique par laquelle le cinéma s'approprie la réalité virtuelle et ses technologies afférentes contribue-t-elle à l'élaboration d'un nouveau médium ou le cinéma ne fait-il que se rabattre sur les stratégies formelles qu'il développe depuis déjà longtemps afin d'articuler des modes de représentation et des besoins narratifs particuliers ? Appelé à se redéfinir face aux technologies de la réalité virtuelle, comment le cinéma aborde-t-il les défis et possibilités suscités par ce médium émergent ? Comment s'articule cette rencontre entre le cinéma et la réalité virtuelle, l'un doté d'un robuste héritage esthétique et technologique et l'autre lui ouvrant tout un éventail de possibilités ? Ultime-ment, qu'est-ce qu'un « film en réalité virtuelle » – cet objet qui s'immisce dans la sphère cinématographique contemporaine – et quel type d'expérience propose-t-il ?

Cet article a pour but d'offrir un survol de cette pratique embryonnaire et des types d'expérience qu'elle met en œuvre. Ceci nécessite une redéfinition de la « réalité virtuelle » au 21<sup>e</sup> siècle, mais aussi, plus particulièrement, une analyse des expériences proposées par ces œuvres hybrides de « cinéma en réalité virtuelle ». Le caractère encore instable de ces œuvres en quête d'identité me poussera d'ailleurs à éviter les déclarations trop générales en me concentrant plutôt sur les tendances qu'il m'a été donné de voir dans le cadre du Festival du Nouveau Cinéma de Montréal (FNC) entre 2015 et 2017<sup>3</sup>. En passant ici à la première personne, nous cherchons à rendre compte de la *subjectivité* inhérente à toute tentative d'analyser ces œuvres. Reconnaître cette subjectivité nous permettra d'éviter certains écueils propres à l'étude des « nouvelles technologies », comme nous le verrons en début de parcours. Il convient effectivement de ne pas se laisser aveugler par les promesses d'une industrie encore embryonnaire et, ainsi, s'assurer de fonder toute interprétation de ces nouveaux dispositifs et objets formels sur une expérience vécue concrète et actuelle.

Parce qu'il se manifeste à plusieurs niveaux, le caractère subjectif que nous attribuons à l'expérience de la réalité virtuelle mérite une réflexion plus pointue. En plus du caractère « subjectif » du visionnement d'un « film en réalité virtuelle » – en ce sens que les œuvres sont généralement destinées à être vécues par *un seul utilisateur* à la fois –, il se trouve que de nombreux films

ont recours à une stratégie héritée du cinéma narratif traditionnel, soit celle de placer le spectateur « dans la peau d'un personnage ». Ces films nous invitent à nous immerger dans l'expérience du personnage ou, plus encore, à *devenir le personnage*. C'est le cas des œuvres *Notes on Blindness* (Arnaud Colinart *et al*, 2016), *The Doghouse* (Mads Damsbo et Johan Knattrup Jensen, 2014), *I, Philip* (Pierre Zandrowicz, 2016) et *Miyubi* (Félix Lajeunesse, 2017), que nous analyserons dans cet article. Pourquoi se fait-il qu'en réponse aux transformations imposées par de nouveaux dispositifs plus « subjectifs » (qualificatif sur lequel nous reviendrons), le cinéma se soit rabattu sur des stratégies formelles et narratives propres aux séquences de films « à la première personne » ? Comment peut-on rationaliser cette tendance du cinéma à enchevêtrer immersion et subjectivité à l'aune de sa transformation aux mains des technologies de la réalité virtuelle ?

Ces questions nous amèneront d'une part à reconnaître le caractère encore émergent de cette pratique difficile à expérimenter en dehors de lieux et de contextes spécialisés, et d'autre part à considérer la subjectivité inhérente au visionnement d'œuvres dont le déroulement est influencé par l'expérience de chaque spectateur. En approchant ce nouvel objet du point de vue de ses technologies et de l'expérience vécue du spectateur, nous rendrons compte d'une forme audiovisuelle unique qui représente un moment particulier dans l'interaction de forces technologiques, médiatiques, spectatorielles et narratives. Ce faisant, nous peindrons un portrait plus détaillé de la réalité virtuelle contemporaine et de son articulation singulière avec la sphère cinématographique.

## RÉALITÉ VIRTUELLE ET CINÉMA : DÉFINITIONS

L'expression « réalité virtuelle » peut signifier une myriade de choses selon le contexte, la source ou l'intention de son utilisation. Déjà, en 1999, Marie-Laure Ryan soulignait la polysémie de la notion et les diverses façons (souvent contradictoires) d'en parler<sup>4</sup>. Un bref survol de l'origine de la notion et des objets qui y ont été associés est donc de mise afin de mieux cerner le contexte actuel. Il est d'usage d'attribuer à Jaron Lanier l'expression « réalité virtuelle », utilisée dès les années 1980 pour désigner un ensemble de projets qui avaient en commun de proposer des environnements simulés par ordinateur<sup>5</sup>. Dans ce cadre fantasmé, l'utilisateur aurait fait l'expérience de la réalité virtuelle *directement*, grâce à des lunettes et des gants spéciaux qui auraient permis une interaction intuitive. Lanier est une figure charismatique dans l'histoire de la réalité virtuelle, entre autres grâce à sa capacité à éveiller l'imaginaire populaire à travers ses descriptions d'une technologie si avancée qu'elle en deviendrait transparente, permettant notamment une manipulation directe du monde informatique. Avec Lanier, mais aussi avec Ivan Sutherland, qui s'était déjà imaginé ce qu'il nommait l'« *ultimate display* »<sup>6</sup> dans les années 1960, les racines de la réalité virtuelle remontent à l'émergence des champs de l'informatique et de la science – et, à

travers eux, le cyberspace, la téléildonique<sup>7</sup>, etc. De fait, les discours imagés de Lanier et d'autres futuristes comme Meredith Bricken ont vite mis l'accent sur les capacités immersives et ludiques de la réalité virtuelle. En témoignent les déclarations de ces deux penseurs que citent Jay David Bolter et Richard Grusin dans leur survol de cette technologie :

Jaron Lanier, a developer of one of the first commercial virtual reality systems, suggests that in virtual reality "you can visit the world of the dinosaur, then become a Tyrannosaurus. Not only can you see DNA, you can experience what it's like to be a molecule" (quoted in Ditlea 1989, p. 97). Meredith Bricken (1991), an interface designer, writes that in a virtual environment, "You can be the mad hatter or you can be the teapot; you can move back and forth to the rhythm of a song. You can be a tiny droplet in the rain or in the river"<sup>8</sup>.

Dès lors orientée vers des applications ludiques et remplissant une fonction de divertissement, la réalité virtuelle a trouvé son image de marque dans la représentation qu'en a faite la série *Star Trek : The Next Generation* (1987-1994) avec son inimitable *Holodeck*. Appareil servant entre autres à des fins de simulation et d'entraînement, l'*Holodeck* est le plus souvent représenté comme un divertissement pour les membres de l'équipage. Selon Michael Heim, l'*Holodeck* est

a virtual room that transforms spoken commands into realistic landscapes populated with walking, talking humanoids and detailed artifacts appearing so life-like that they are indistinguishable from reality. The *Holodeck* is used by the crew of the starship *Enterprise* to visit faraway times and places such as medieval England and 1920s America. Generally, the *Holodeck* offers the crew rest and recreation, escape and entertainment on long interstellar voyages<sup>9</sup>.

Chez Ryan, chez Bolter et Grusin, ainsi que chez Janet Murray – dont l'incontournable *Hamlet on the Holodeck* en emprunte le nom –, l'*Holodeck* permet d'illustrer un cas idéal de réalité virtuelle alors que son potentiel actuel reste encore irréalisé<sup>10</sup>. Dans la « réalité » produite par cette machine, de multiples utilisateurs peuvent explorer des environnements détaillés habités par des personnages et des objets aux comportements totalement réalistes. La simulation est totale, multisensorielle et interactive en ce sens que les utilisateurs peuvent agir naturellement avec ce nouvel environnement – les lois qui régissent le monde réel s'appliquant indistinctement dans cette réalité « artificielle ». Cette réalité est également transparente puisqu'elle ne nécessite aucune interface qui risquerait de nuire à l'immersion (casque, gants, écran, etc.). Ainsi, l'*Holodeck* a alimenté l'imaginaire en nourrissant les fantasmes les plus fous des penseurs de la réalité

virtuelle par le biais d'une technologie informatique permettant de créer des expériences d'une réalité essentiellement indiscernable de la « vraie réalité<sup>11</sup> ». C'est toutefois cette image même de la réalité virtuelle qui aura causé sa perte auprès du grand public. Effectivement, en réponse aux premières tentatives de commercialisation de la réalité virtuelle comme divertissement – surtout sous la forme de machines d'arcade telles que celles produites par Jonathan Waldren et sa firme *Virtuality* –, Lanier rapporte que le public était déçu de la qualité visuelle de l'expérience<sup>12</sup>. La pauvre qualité des technologies de l'époque n'était cependant pas la seule responsable, comme l'avoue Lanier : « As for the waning of virtual reality from public attention, I bear some of the blame for it. I always talked about virtual reality in its ultimate implementation and when that didn't happen, interest declined. Because everyone wanted the Holodeck from *Star Trek*, virtual reality couldn't fulfill its promise so quickly<sup>13</sup> ».

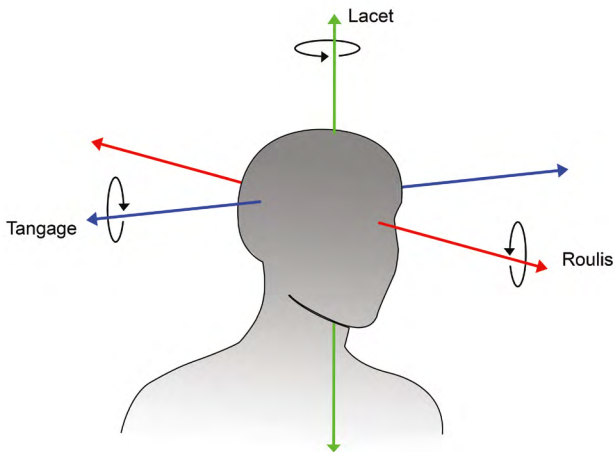
De ce déclin précipité de la réalité virtuelle, nous pouvons néanmoins tirer une leçon importante qui nous servira à comprendre son état actuel. Ce sont Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter qui ont le mieux exprimé, après Heather Menzies, l'attitude qu'il convient d'adopter face à des développements comme ceux de la réalité virtuelle, soit celle de rejeter les « abstract techno-utopian discourses that celebrate the hypothetical possibilities of virtuality while ignoring the concrete forces shaping its realization<sup>14</sup> ». Face aux fonctions et aux possibilités parfois démesurées de la réalité virtuelle rêvées par ses plus fervents défenseurs, qu'en est-il de cette réalité virtuelle « tangible » qui est en pleine renaissance depuis les années 2010 ? Surtout, comment définir son appropriation par le domaine cinématographique ?

Qu'il prenne le nom Oculus Rift, HTC Vive, PSVR ou Google Cardboard/Daydream, le dispositif technique de la réalité virtuelle contemporaine prend la forme d'une visière portée sur le visage, communément appelée visiocasque (*head-mounted display* ; voir la [figure 1](#)). Ces appareils font partie de ce que Doug Bowman et Ryan McMahan qualifient d'*immersive VR* et désignent « complex technologies that replaced real-world sensory information with synthetic stimuli such as 3D visual imagery, spatialized sound, and force or tactile feedback<sup>15</sup> ». La mise en marché des appareils Oculus Rift (le 28 mars 2016) et HTC Vive (le 5 avril 2016), tous deux sous la forme d'un visiocasque, a cristallisé cette stratégie principalement (audio)visuelle pour la production d'expériences immersives. Outre son champ de vision élargi et une capacité à produire un effet stéréoscopique, la principale distinction du visiocasque est sa capacité à capter les mouvements de la tête et à les reproduire quasi instantanément au sein de l'espace virtuel représenté (voir la [figure 2](#))<sup>16</sup>. Du visiocasque le plus basique aux modèles les plus avancés, cette caractéristique permet à l'utilisateur d'explorer un espace qui semble l'entourer complètement (espace sphérique, communément dit « 360° »), ce qui produit l'illusion d'un *espace total* qui réagit naturellement aux mouvements du spectateur qui en occupe le centre<sup>17</sup>.



**Figure 1 :** Visiocasque.

**Source :** Image utilisée sous licence de leungchopan/Shutterstock.com.



**Figure 2 :** Captation des mouvements de la tête selon les trois axes cartésiens : axes de tangage (X), de lacet (Y) et de roulis (Z).

**Source :** © 2019 Philippe Bédard.

C'est aussi là une des caractéristiques qui permet l'élaboration d'expériences uniques – voire « subjectives » – en ce sens que chacun vit la chose différemment selon qu'il regarde à tel ou tel endroit pendant le déroulement de l'œuvre. Par exemple, dans l'œuvre *Notes on Blindness* (Arnaud Colinart *et al*, 2016), présentée au Festival du Nouveau Cinéma de Montréal en 2016, j'étais immergé

dans un espace initialement étrange que je pouvais néanmoins explorer du regard comme si j'y étais. Dans ce cas-ci, le visiocasque représentait un environnement tel que décrit par une personne devenue aveugle.

L'œuvre est en fait basée sur la vie et les écrits du théologien John Hull, qui documenta à partir de son propre cas l'expérience de devenir aveugle à l'âge adulte. Grâce aux témoignages narrés de l'auteur et d'images abstraites, *Notes on Blindness* ne cherche pas tant à transporter le spectateur vers un nouveau lieu ou un nouveau monde fictionnel qu'à le transposer dans un nouveau mode d'expérience sensible (celui d'Hull), en lui proposant de *voir* comment le monde apparaît au regard d'un non-voyant (voir la [figure 3](#)). Lorsque j'étais assis sur un banc de parc, par exemple, la voix hors champ d'Hull me décrivait l'expérience d'entendre les pas d'un passant, les cris d'oiseaux ou le bruit de voitures lointaines. En bougeant ma tête, je pouvais identifier la source de ces bruits par rapport à mon propre emplacement dans l'espace virtuel. Bien qu'il s'agissait d'une représentation abstraite du monde visant à évoquer une perception non voyante, le visiocasque me montrait des objets et des espaces qui se présentaient à mes yeux en accord avec ma perception spatiale habituelle. L'ensemble favorisait un sentiment de *présence* : j'étais au centre d'un espace peuplé d'objets qui m'entouraient et que je pouvais explorer instinctivement du regard en bougeant ma tête.

Ces caractéristiques du visiocasque et des expériences qu'il favorise méritent notre attention, car elles constituent l'élément déclencheur dans l'ouverture du cinéma aux dispositifs de la réalité virtuelle. Il faut insister sur cet aspect transitoire, car il serait trompeur d'appliquer sans nuance l'étiquette « réalité



**Figure 3** : Représentation visuelle d'un espace qui entoure le spectateur.

**Source** : *Notes on Blindness* (Arnaud Colinart *et al*, 2016). Capture d'écran. © Agat Films & Cie/ ARTE France/ DR.



virtuelle » aux œuvres cinématographiques qui sont régulièrement présentées sur visiocasques dans les festivals de films. Loin d'offrir l'expérience multisensorielle, totalement immersive et, surtout, entièrement interactive, que l'expression « réalité virtuelle » évoque encore, les « films immersifs » contemporains diffèrent seulement du cinéma traditionnel en ce qu'ils sont présentés en version 360°. Il faut donc dire que ces films ne font que *s'approprier* le dispositif de base de la réalité virtuelle, sans offrir les particularités qui devraient la caractériser. En refusant d'accorder l'étiquette « réalité virtuelle » aux expériences cinématographiques immersives contemporaines, nous tenons ainsi à souligner les différences majeures entre ces deux objets. Il est en effet important de reconnaître que les films immersifs d'aujourd'hui ne correspondent pas à l'image de la réalité virtuelle donnée ci-haut, soit celle d'une simulation totale, transparente, multisensorielle et interactive. Évitions par conséquent de tomber dans le même piège que celui de Lanier et de ses contemporains et décrivons plutôt ce qui se produit actuellement – ni plus, ni moins.

Malgré cette mise en garde terminologique, il est tout à fait pertinent d'étudier l'articulation particulière qui s'opère présentement entre le médium cinématographique et le dispositif de base de la réalité virtuelle. Ce dernier suscite effectivement entre le spectateur et l'espace diégétique une relation bien distincte de celle que présente le dispositif traditionnel de la salle de cinéma. Or, comment définir la position du spectateur au sein d'un dispositif et comment la transformation de ce dernier peut-il influencer les types d'expérience que peut offrir le cinéma ?

## DISPOSITIFS SUBJECTIFS

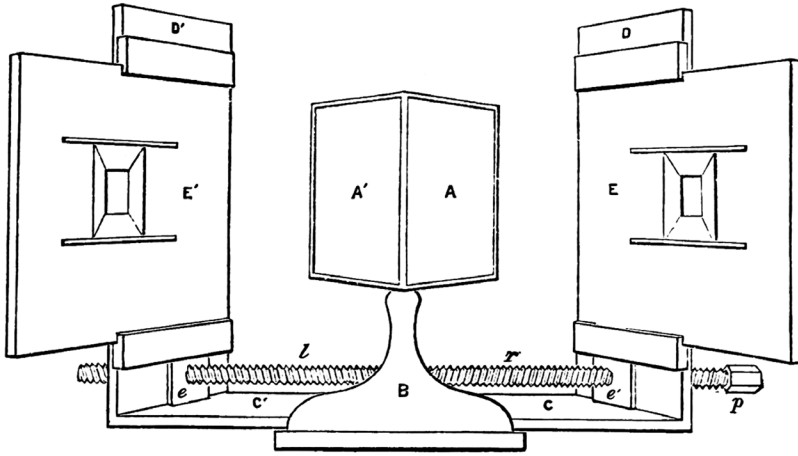
Tout en partageant l'avis de Jonathan Steuer, selon lequel il faut définir la réalité virtuelle « as a particular type of experience, rather than as a collection of hardware<sup>18</sup> », il faut néanmoins reconnaître les transformations opérées par l'apparition des visiocasques, considérés ici non pas simplement comme une nouvelle catégorie d'écran, mais bien comme un nouveau « dispositif ». En étudiant les changements qui surviennent dans le passage du dispositif cinématographique de la salle de cinéma vers le dispositif immersif de la réalité virtuelle, nous pouvons élucider ce qui fait de ce dernier un terrain si fertile pour la création d'expériences « subjectives » ou « à la première personne ». Avant de plonger dans une définition plus soutenue de la notion de subjectivité dans les médias et, plus précisément, de son rôle particulier au sein de films immersifs, il convient à cette étape de s'attarder à la notion de *dispositif* afin de voir en quoi elle contribue à l'étude de la réalité virtuelle contemporaine et, ainsi, de mieux comprendre ce qui fait du visiocasque un dispositif « subjectif ».

En réalité, le bouleversement provoqué par ce nouveau dispositif n'est pas sans évoquer la rupture marquée par les appareils fondés sur ce que Jonathan

Crary appelle la « vision subjective<sup>19</sup> ». Ce concept rend d'abord compte d'une série de changements dans la pensée occidentale au cours du 19<sup>e</sup> siècle à propos du fonctionnement de la vision humaine. Tout en soulignant une préoccupation grandissante chez les philosophes et la communauté scientifique de l'époque pour les caractéristiques de la physionomie humaine et de leur impact sur la perception visuelle, Crary remarque la prolifération, en parallèle, de jouets optiques fondés sur ces aspects de l'expérience optique qui sont redevables au « sujet » – d'où l'adjectif « subjectif ». En rupture avec la *camera obscura* – dont le fonctionnement visait à séparer « the act of seeing from the physical body of the observer, to decorporealize vision<sup>20</sup> » –, certains appareils comme le phénakistoscope et le stéréoscope mettaient de l'avant cette « vision subjective » que Crary définit comme « a vision that had been taken out of the incorporeal relations of the *camera obscura* and relocated in the human body<sup>21</sup> ». En plus de reconnaître les propriétés « subjectives » de la vision humaine, la notion de « vision subjective » engage à considérer le rôle que joue cette subjectivité de la vision dans l'expérience de représentations visuelles. Dans ce contexte, « subjectif » signifie que les images « vues » ne sont pas simplement redevables à une réalité objective, totale et *a priori* ; elles sont aussi le produit de processus optiques, physiques et mentaux entièrement individualisés et localisés dans le sujet. Penser en termes de « vision subjective » nous permet de mettre l'accent sur les transformations d'une pratique de la vision en pensant au rôle que joue le sujet dans le fonctionnement de différents dispositifs.

Exemple par excellence de « vision subjective », le stéréoscope à miroirs de Charles Wheatstone (1838 ; voir la [figure 4](#)) nous permet de voir en action la contribution du sujet à l'expérience visuelle. Dans sa description de cet appareil, Crary souligne le caractère *émergeant* de l'image stéréoscopique, produite *ex nihilo* par les caractéristiques uniques de la vision binoculaire humaine lorsque le spectateur se soumet au fonctionnement du dispositif<sup>22</sup>. L'image stéréoscopique n'est pas simplement dérivée de la juxtaposition de deux images légèrement différentes ; elle résulte plutôt de la perception binoculaire du sujet et de l'alignement de ses yeux sur deux images physiquement détachées, ce qui mène à la formation d'une image singulière dotée de relief. Crary s'entend ainsi avec Sir David Brewster pour soutenir que « there never really is a stereoscopic image, that it is a conjuration, an effect of the observer's experience of the differential between two other images<sup>23</sup> ». Ainsi, contrairement à des dispositifs comme la *camera obscura*, qui ne prennent pas en compte l'apport de l'observateur – puisque la représentation fonctionne indépendamment de ce dernier –, un dispositif qui exploite les qualités subjectives de la vision humaine est porteur, selon l'auteur, d'un potentiel créatif.

À la lumière des analyses proposées par Crary, il est instructif de repenser le rôle du spectateur dans le contexte cinématographique et de s'intéresser plus particulièrement aux transformations de l'expérience qui s'opèrent dans



**Figure 4 :** Stéréoscope à miroirs de Charles Wheatstone (1838). L'individu regarde le système de miroirs au centre de l'appareil, qui présente à chaque œil les images qui sont à droite et à gauche comme si elles étaient devant lui. Le fonctionnement binoculaire de la vision subjective a pour effet de produire une seule image dotée de relief à partir de ces deux images.

**Source :** Walter Le Conte Stevens, « The stereoscope: Its history », *Popular Science Monthly*, vol. 21, 1882, p. 41.

le passage du cinéma vers le dispositif de la réalité virtuelle. En l'occurrence, il paraît tout à fait à propos de voir un parallèle entre le fonctionnement « subjectif » du stéréoscope et celui du visiocasque, qu'il faut différencier de l'opération de la *camera obscura* et du dispositif cinématographique de base, qui présentent leurs images indépendamment de la présence ou de l'influence d'un sujet percevant. Allié au fonctionnement de la vision humaine, le visiocasque produit un effet stéréoscopique et crée un environnement qui semble entourer le spectateur telle une sphère. Cette illusion d'un espace total et englobant est tributaire du caractère central de la vision humaine – qui se perçoit comme centre de son monde sensible –, mais aussi de la capacité du visiocasque à s'adapter aux gestes d'un spectateur qui bouge la tête.

Une œuvre immersive présentée sur visiocasque peut être qualifiée de subjective dans la mesure où l'on comprend le sens que lui accorde Crary. Il s'agit bien d'une expérience qui fait appel aux caractéristiques propres à la vision d'un sujet de façon à générer *des images qui n'existent que dans sa rencontre avec le dispositif*. Prenons l'exemple de l'œuvre musicale immersive *Virtual Oddity* (Raphael, 2016), qui proposait aux visiteurs du FNC de 2016 quatre interprétations de la chanson « Space Oddity » de David Bowie, chacune arrimée à l'un des quatre points cardinaux. Dans cette configuration, la version du morceau entendu et la suite d'images perçues dépendaient entièrement des mouvements de la tête du spectateur, la musique évoluant en fonction de la direction de son regard.

Par conséquent, chaque expérience de *Virtual Oddity* dépendait du spectateur et était foncièrement unique<sup>24</sup>.

Contrairement au dispositif cinématographique de base, le visiocasque est donc subjectif en ce sens qu'il peut *s'adapter* et *répondre* aux gestes de son utilisateur ; cette boucle de rétroaction est au cœur même du dispositif de la réalité virtuelle. Comme les dispositifs subjectifs étudiés par Crary, le visiocasque opère une relocalisation de la vision au sein du corps humain qui tranche avec la vision désincarnée proposée par l'expérience traditionnelle du cinéma. Si l'on reconnaît que le dispositif lui-même est plus « subjectif » en ce sens qu'il dépend du sujet qui en fait l'expérience, comment peut-on alors expliquer cette tendance du « cinéma en réalité virtuelle » contemporain à se rabattre également sur des *représentations de la subjectivité* ? Pour mieux comprendre ce qui pousse tant de films immersifs contemporains à mettre le spectateur dans la peau d'un personnage comme dans le cas de *Notes on Blindness*, il faut se pencher davantage sur la notion de subjectivité, dont l'étymologie et l'histoire au sein des formes narratives sont aussi complexes que protéiformes.

## REPRÉSENTER LA SUBJECTIVITÉ

Lorsque nous disons du cinéma en réalité virtuelle qu'il tente de produire des expériences subjectives, qu'entend-on exactement par « subjectivité » ? Comment les médias, dont le cinéma, peuvent-ils la transmettre ? Cette délimitation des composantes « médiatiques » de la notion est de mise pour éviter de retracer toute son histoire et pour mieux comprendre les types de subjectivité qui sont en jeu au cinéma et leur transformation lors du passage vers le dispositif de la réalité virtuelle. Dans le domaine cinématographique, certains chercheurs tels qu'Edward Branigan ont cherché à identifier les stratégies formelles par lesquelles le cinéma transmet l'intériorité d'un personnage. D'autres, à l'instar de François Jost, ont plutôt suivi l'héritage de Gérard Genette en départageant les différents niveaux de connaissance par rapport au récit, selon que l'on en sait (ou voit) plus, autant ou moins que le personnage<sup>25</sup>. Maïke Sarah Reinert et Jan-Noël Thon, pour leur part, ont proposé dans *Subjectivity Across Media*, sur lequel nous allons nous arrêter un moment, un éventail d'approches afin de définir la subjectivité et le travail des médias dans sa transmission<sup>26</sup>.

Les deux chercheurs définissent d'emblée la « subjectivité » par l'entremise des théories développées par John Searle et Thomas Nagel à propos de l'esprit (humain et animal respectivement)<sup>27</sup>. Dans cette perspective, la subjectivité peut être définie en termes de *qualité* de l'expérience, de la perception et de la conscience d'un individu. Sont « subjectifs » ces états mentaux qui appartiennent à l'individu et qui sont vécus de manière privilégiée par ce dernier. Pour paraphraser Dominique Chateau, il faut donc départager les processus mentaux qui sont subjectifs en vertu de leur appartenance *exclusive* à l'individu et ceux qu'on

pourrait nommer « subjectifs » simplement parce qu'ils sont biaisés ou qu'ils ne sont pas « objectifs<sup>28</sup> ». C'est sur cette première signification que s'alignent les contributeurs de l'ouvrage dirigé par Reinerth et Thon, soit celle d'une subjectivité pensée comme la manière unique par laquelle un sujet donné « voit » les choses<sup>29</sup>. D'autre part, les deux auteurs soulignent également le caractère « exclusif » de la subjectivité, en ce sens qu'elle n'appartient qu'à un seul sujet et qu'elle est, par le fait même, impossible à connaître *en tant que telle* par autrui. Les auteurs évoquent toutefois la possibilité de favoriser une relation d'*intersubjectivité* entre le spectateur et le personnage d'un récit. En faisant appel à différentes stratégies esthétiques ou narratives, ainsi qu'à l'imagination du spectateur, du lecteur ou du joueur, les médias peuvent effectivement chercher à *simuler* certains aspects d'une expérience subjective tels que perçus par un sujet en particulier<sup>30</sup>. C'est le cas de *Notes on Blindness* qui, par l'utilisation d'images abstraites, vise à traduire en termes visuels la perception sensorielle d'une personne aveugle. Loin d'être une représentation parfaite et fidèle de la subjectivité du personnage, l'œuvre en question favorise plutôt une tentative d'*intersubjectivité* en invitant le spectateur à s'imaginer ce que c'est que de « voir à travers les yeux » d'un homme aveugle.

Le langage employé pour traiter des représentations de la subjectivité, qu'il s'agisse de la littérature, du cinéma ou du domaine vidéoludique, est déjà révélateur des stratégies utilisées afin de transmettre l'intériorité d'un personnage. Nous savons que la subjectivité a souvent été rendue par ces médias en nous amenant à voir (ou à connaître) les choses depuis l'intérieur du personnage. En témoignent les termes « perspective », « point de vue », « focalisation » et « ocularisation », qui évoquent le caractère interne de la subjectivité au « sens spatial ordinaire », selon les mots de Searle<sup>31</sup>. Certains parlent ainsi de focalisation ou d'ocularisation *interne* (Genette et Jost, respectivement<sup>32</sup>), alors que dans le langage commun du cinéma et des jeux vidéo, on mentionne fréquemment le point de vue *à la première personne*. Pour comprendre ces stratégies, il faut évoquer la polysémie même du terme « point de vue » dont l'étymologie, selon Jacques Aumont, se décline en quatre niveaux : physique, optique, narratif et critique. Ceux-ci désignent respectivement : 1) « l'emplacement depuis lequel on regarde » ; 2) « la vue elle-même, en tant que prise depuis un certain point de vue » ; 3) la « représentation d'un regard, celui de l'auteur ou celui du personnage » ; 4) « une attitude mentale (intellectuelle, orale, politique, etc.) qui traduit le jugement du narrateur sur l'événement<sup>33</sup> ». Selon Aumont, il faut penser l'histoire du cinéma narratif comme un processus d'« acquisition et [...] de fixation des règles de correspondance<sup>34</sup> » entre ces différents points de vue. Mais comment le cinéma a-t-il cherché à faire correspondre les points de vue du spectateur et du personnage et, surtout, comment ces stratégies ont-elles été affectées par les nouvelles pratiques des dispositifs immersifs ?

Au cinéma, la technique du *point-of-view shot* (POV), décrite en détails par Edward Branigan, vise à ce que la caméra adopte la position *approximative* du

personnage afin de montrer à l'écran ce qu'il est censé voir<sup>35</sup>. Le spectateur est ainsi amené à *s'aligner sur le regard du personnage* par l'entremise du « regard » de la caméra qui occupe sa place. Ainsi, dans l'incontournable exemple de *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1947), raconté presque entièrement à travers les yeux du personnage, cette adéquation entre points de vue physique (caméra) et optique (personnage) a pour but de transmettre le point de vue narratif (subjectif) du protagoniste (le détective Philip Marlowe). Comme le résume Julio Moreno, le but du « cinéma subjectif » est donc d'amener le spectateur « to identify himself with the protagonist to the point of feeling himself personally involved in the action<sup>36</sup> ». La technique du point de vue subjectif viserait donc à favoriser l'intersubjectivité en forgeant un lien direct entre l'intériorité du spectateur et celle du personnage par l'entremise de leurs regards partagés.

Cette technique accompagne cependant une prétention trompeuse dont l'histoire du cinéma narratif donne maints exemples : celle de sous-entendre que le simple fait de présenter les choses du point de vue d'un personnage permet de représenter sa subjectivité (dans toute la polysémie du terme). François Jost, dans son élaboration du concept d'ocularisation, rappelle à ce sujet que le fait de simplement partager le point de vue optique du personnage n'est pas un gage suffisant de subjectivité, puisque cette dernière déborde des limites de la simple vision. Au contraire, un alignement trop limité sur la vision d'un personnage peut avoir l'effet contraire s'il n'est pas soutenu par d'autres éléments susceptibles de caractériser ses états mentaux. Cela mettrait effectivement « le spectateur dans une situation où il est dans une ignorance totale, non seulement des pensées du personnage, mais aussi de son identité<sup>37</sup> ». La stratégie du point de vue subjectif au cinéma comporte de fait plusieurs lacunes qu'il convient d'explicitier afin de comprendre son utilisation soutenue dans de nombreux films en réalité virtuelle, dont *The Doghouse, I, Philip*, et *Miyubi*, que nous analyserons au fil des prochaines pages.

À propos des stratégies de cinéma en point de vue subjectif, Julian Hanich a cherché à comprendre comment le spectateur peut parvenir à s'identifier à la subjectivité d'autrui et, surtout, pourquoi tant de films ont échoué à cet égard<sup>38</sup>. L'auteur décrit l'expérience corporelle impliquée dans le visionnement de séquences subjectives de longue durée, comme celles de *Lady in the lake, Maniac* (Frank Khalfoun, 2012) ou encore *Le scaphandre et le papillon* (Julian Schnabel, 2007) : « As viewers in front of the screen, we are forced into a position similar to the little homunculi discussed in the philosophy of the mind: We are put, as it were, *inside the character's head*, perceiving moving images and sounds that are supposed to signify the character's sensory experience of the diegetic world<sup>39</sup> ».

L'image du « petit homme dans la tête » utilisée par Hanich pour décrire l'expérience du spectateur vise à déceler la source de l'inconfort que peut ressentir le spectateur face à ces séquences soi-disant subjectives. Cette image évocatrice n'est d'ailleurs pas sans rappeler la position du spectateur au sein de la

salle de cinéma. Pour Hanich, le spectateur est un sujet charnel et percevant qui, lorsqu'il regarde ces séquences à la première personne, est assis dans une salle de cinéma qui fait office de la tête du personnage, tandis que l'écran et les haut-parleurs servent à communiquer l'expérience subjective de ce dernier en sons et en images. En l'occurrence, le dispositif cinématographique n'est pas outillé pour offrir autre chose au spectateur qu'une suite d'images et de sons. Son fonctionnement ne lui permet pas de stimuler d'autres sens – malgré les tentatives qui ont été faites à ce sujet –, ce qui nécessite une approche foncièrement différente afin de favoriser le partage intersubjectif dans toute sa complexité (multisensorielle, psychologique, affective, sensorimotrice, etc.). Hanich insiste ainsi sur le type d'inconfort que le spectateur peut subir quand un film cherche à lui traduire une expérience qui ne s'exprime pas naturellement en images ou en son (l'odeur et le goût de la cigarette que fume Marlowe, la sensation physique du baiser ou du coup de poing qu'il reçoit, etc.)<sup>40</sup>.

Or, dans son insertion particulière au sein du dispositif de la réalité virtuelle, le cinéma est amené à proposer des expériences d'une tout autre nature que celles dont traite Hanich. Si nous acceptons de penser aux visiocasques de la réalité virtuelle en termes de dispositifs « subjectifs » (au sens de Crary), comment les films immersifs produits au cours des dernières années ont-ils tenté de favoriser la relation d'intersubjectivité entre le personnage et le spectateur ?

## EXPÉRIENCE SUBJECTIVE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

*The Doghouse* (2014), film immersif produit par Mads Damsbo et Johan Knattrup Jensen, a fait partie de la programmation du Festival du Nouveau Cinéma de Montréal en 2015. Ambitieuse, cette œuvre propose d'immerger le spectateur dans la subjectivité du personnage afin que l'un devienne l'autre. Le dossier de presse pour *The Doghouse* résumait ainsi cette tentative :

You sit down, put on the glasses and headphones, and instantly you establish a connection between the perceived and the perceiver [. . .] We call it First Person Reality, because we put the audience even before the first row, *inside the character* [. . .] In *the Doghouse* you experience, what the actor experiences. As if you were there. You see, what the actor sees, and you hear, what the actor hears. So you, by the help of the actor, *become a character in the film*<sup>41</sup>.

Afin de faciliter cette transformation du spectateur en l'un des personnages, ce film a recours à la stratégie du point de vue subjectif en alignant le regard du spectateur sur celui du personnage par l'entremise de la caméra. Rappelons que le visiocasque, dispositif par excellence de la réalité virtuelle contemporaine, présente une vue stéréoscopique et un point de vue qui bouge au gré des mouvements

de la tête, reproduisant ainsi les fondements des modes de perception visuels humains. Au cours de la production de cette expérience en prise de vues réelles, la caméra était placée sur la tête de différents acteurs lors du tournage dans le but de partager le point de vue privilégié de leur personnage (voir la [figure 5](#)). Lors de mon visionnement de cette œuvre sur un visiocasque de type Oculus Rift (version « DK2 ») pendant le FNC de 2015, on me proposait un champ de vision d'environ 170-180° (plutôt qu'une sphère totalisant 360°), ce qui limitait ma liberté de mouvement<sup>42</sup>. Outre cette limitation, la vision produite par l'utilisation de cet appareil dans *The Doghouse* peut-elle vraisemblablement servir à communiquer une expérience subjective au-delà de la vision et, si oui, comment ?

*The Doghouse* raconte l'histoire d'une soirée au cours de laquelle le fils aîné présente sa petite amie à sa famille, une situation qui préfigure déjà plusieurs tensions. Les cinq spectateurs de l'expérience sont invités à s'asseoir à l'une des cinq places installées autour d'une table à manger (voir la [figure 6](#)), chacune correspondant au point de vue de l'un des personnages de l'histoire que le spectateur est invité à incarner le temps du visionnement. L'histoire est nécessairement fragmentaire puisque les personnages n'occupent pas toujours les mêmes lieux et qu'ils interprètent les événements en fonction de leur point de vue. Cet aspect invite d'ailleurs les spectateurs à discuter de leur expérience suite au visionnement afin de mieux comprendre le déroulement global de l'aventure. Sans ce partage, personne n'aurait su que lorsque j'incarnais la mère, celle-ci tentait de cacher une nausée provoquée par une grossesse inattendue. Et personne



**Figure 5** : Une paire de caméras de marque GoPro modifiées pour capter un champ de vision élargi. Pendant le tournage, les caméras étaient portées en alternance par chacun des cinq acteurs.

**Source** : Dark Matters, « Shooting Skammekrogen - Oculus Rift + Go Pro & Unity 3D » (2013), <https://vimeo.com/80221836>. Image à titre gracieux autorisé par Makropol.





**Figure 6 :** Cinq spectateurs visionnent simultanément *The Doghouse*. Chacun n'a qu'un point de vue sur l'histoire, soit celui du personnage dont il occupe le siège.

**Source :** Image à titre gracieux autorisé par Makropol.

n'aurait su que lorsque j'occupais la place de la petite amie lors d'une deuxième expérience, je l'ai vue subir les attouchements du père.

Avec le dispositif de la réalité virtuelle, Damsbo et Knattrup Jensen ont tenté de créer un alignement parfait des yeux du spectateur et du personnage de façon à ce que le premier puisse prendre part à l'expérience intime du second. Ils s'inscrivaient à cet égard dans la tradition du cinéma en point de vue subjectif. Or, comme nous l'avons dit, une telle tentative d'« ocularisation interne » ne garantit pas la transmission de la subjectivité d'un personnage. Lors de mes deux visionnements de *The Doghouse*, j'ai rapidement constaté que l'œuvre ne me permettrait pas de m'immerger complètement dans le point de vue des personnages que je voulais incarner. En dépit du fait que le visiocasque est fondé sur la captation des mouvements de la tête de l'utilisateur – c'est ce qui en fait un dispositif « subjectif » –, *The Doghouse* présente les mouvements d'un point de vue qui ne sont pas redevables au spectateur, mais bien à l'acteur. Un spectateur qui souhaiterait rester immobile durant son expérience, ou encore diriger son regard vers un point en particulier, verrait l'espace devant lui bouger contre son gré. S'il veut maintenir l'alignement original entre son regard et celui du personnage, il doit alors tenter de *suivre* les mouvements du point de vue plutôt que d'en être la source. Le décalage ainsi provoqué entre les points de vue du spectateur et du personnage (ou de la caméra) est ainsi à l'origine d'un inconfort viscéral qui n'est pas sans rappeler celui décrit par Hanich à propos des séquences subjectives du cinéma narratif traditionnel.

L'expérience de *The Doghouse* met en fait en évidence une lacune dans le vocabulaire théorique des études cinématographiques traditionnelles, puisque cette question du mouvement du point de vue n'a jamais eu à être posée en ces termes. Pour prendre en compte la transformation provoquée par le passage au dispositif de la réalité virtuelle, nous sommes conviés à considérer un élément de l'expérience spectatorielle qui pose problème dans les deux exemples décrits ci-haut : la *captation* et la *représentation* des mouvements du spectateur. Il convient alors de chercher une piste de réponse ailleurs, c'est-à-dire dans des médias qui contribuent à l'élaboration de la réalité virtuelle contemporaine, et ce, afin de mieux rendre compte du lien entre le spectateur et la subjectivité d'un personnage. Autrement dit, nous cherchons un concept qui permettrait d'identifier la source de l'inconfort lorsque *The Doghouse* confronte le spectateur à des mouvements qui ne sont pas les siens.

## POINTS D'ACTION ET ARRIMAGE

Si l'expression « point de vue » désigne autant la position occupée par la caméra et la vue qui en résulte, le vocabulaire cinématographique n'offre pas encore de termes adéquats pour situer ou décrire le type d'influence qu'exerce le spectateur sur la restriction du champ, tel que celui qui caractérise le dispositif de la réalité virtuelle. Autrement dit, la notion d'ocularisation nous permet effectivement de demander « qui voit ? », mais seulement lorsque ce « qui » fait partie du récit et non pas lorsque c'est le spectateur qui est chargé de *voir*<sup>43</sup>. Cette lacune nous pousse à emprunter au domaine vidéoludique certains concepts en lien avec la notion d'agentivité qui permettent de compléter l'analyse de la perspective et de la subjectivité<sup>44</sup>.

Britta Neitzel propose le terme « point d'action » comme supplément à la notion de point de vue (et de point d'écoute) pour décrire « the position where actions can originate and the way in which they can be performed in the fictional world<sup>45</sup> ». Introduite au sein d'une typologie des perspectives (optiques, narratives, etc.), l'idée de point d'action cherche à rendre compte de l'agentivité du joueur et des différentes « perspectives actionnelles » mises en place au sein d'un jeu<sup>46</sup>. Le concept vise à reconnaître l'origine des gestes du joueur et de la rétroaction afférente au sein du système vidéoludique. Le point d'action nous permet ainsi de parler non plus seulement d'*où* l'on voit, mais également d'*où* l'on agit.

En filigrane de ce concept se trouve la notion d'« arrimage », d'abord introduite par Andreas Gregersen et Torben Grodal, et plus récemment analysée en profondeur par Carl Therrien<sup>47</sup>. Ce dernier explique que le concept d'arrimage « désigne le lien entre une action primitive (action P) effectuée sur l'interface, puis une action virtuelle (action V) intégrée au système ludique<sup>48</sup> ». Penser l'arrimage amène à se demander si la relation entre l'action du joueur et la rétroaction du système est plutôt « isomorphique » ou simplement « symbolique ». Autrement dit, est-ce que l'action faite par le joueur est reproduite de manière

« symbiotique » par le système du jeu (équivalence totale entre actions P et V), ou bien est-elle purement « ponctuelle » (« automatisation de l'action V »)<sup>49</sup> ?

Ce vocabulaire analytique nous permet de mieux rendre compte des gestes effectués par le spectateur sur l'interface (le visiocasque) et de la manière par laquelle le « système » de l'œuvre répond à cette action primaire. Nous sommes ainsi mieux outillés pour décrire l'arrimage symbiotique qui fait la marque du dispositif de la réalité virtuelle – puisque les mouvements sont reproduits exactement au sein du système. Corrélativement, ce vocabulaire nous permet également de mieux caractériser la rupture totale de l'arrimage entre les gestes du spectateur et le point de vue proposé par *The Doghouse*. Contrairement au « [you] become a character in the film » déclaré par les créateurs, l'analyse du point d'action et de son arrimage dans le système nous invite à reconnaître les moments où le spectateur est privé du peu d'agentivité que lui offre le visiocasque. Ceci n'est pas sans évoquer le cas du dispositif cinématographique, dont le fonctionnement ne lui permet pas de répondre aux actions des spectateurs. Ce sont les acteurs/personnages qui contrôlent l'action (et la caméra le point de vue), tandis que le spectateur ne fait que regarder « objectivement », puisqu'il n'a aucun impact sur le déroulement de l'expérience. Le spectateur n'est bien sûr pas tout à fait passif, mais le dispositif cinématographique de base ne peut prendre en compte, et encore moins *arrimer*, les « gestes » du spectateur avec le déroulement de l'action.

Si le contrôle du point de vue constitue, selon Grodal<sup>50</sup>, le degré zéro de l'interactivité, il s'agit d'un élément distinctif du visiocasque qu'il nous incombe d'analyser à propos de l'expérience des « films en réalité virtuelle ». La possibilité d'arrimer les gestes du spectateur au sein de l'œuvre nous invite par ailleurs à penser le spectateur comme étant libéré de sa position face à l'objectivité du dispositif cinématographique. N'étant plus le « petit homme dans la tête » décrit par Hanich, comment pouvons-nous décrire l'expérience d'un spectateur au sein d'un dispositif qui l'invite à voir à travers les yeux du personnage et à bouger sa tête librement ?

## CE QUE C'EST QUE D'ÊTRE UNE CHOSE : I, PHILIP ET MIYUBI

Deux œuvres du « cinéma en réalité virtuelle », présentées au Festival du Nouveau Cinéma en 2016 et 2017, nous offrent des cas d'analyse pertinents pour ce qui est du contrôle du point d'action par le spectateur. Il s'agit d'*I, Philip* (Pierre Zandrowicz, 2016) et de *Miyubi* (Félix Lajeunesse, 2017). Le premier est un court métrage (14 min) narratif en prise de vues réelles qui place le spectateur dans la tête de Philip, une tête androïde dotée de la mémoire et de la personnalité de l'auteur de science-fiction Philip K. Dick. Le second est un moyen métrage (40 min), lui aussi en prise de vues réelles, mais qui invite cette fois-ci le spectateur à jouer le rôle de Miyubi, un robot jouet japonais donné en cadeau à un jeune garçon d'une famille dysfonctionnelle en banlieue américaine. Dans

les deux films, j'ai pu voir à travers les yeux d'un personnage et contrôler intuitivement l'orientation de son regard par l'entremise d'un visiocasque de type Samsung Gear VR. Les œuvres présentaient d'ailleurs une image sphérique complète qui invitait à une exploration minutieuse de l'environnement (voir la [figure 7](#)). Contrairement à *The Doghouse*, ces deux œuvres ont cependant réussi à maintenir mon « arrimage » au sein du système du film, un facteur essentiel pour générer le sentiment de présence que suscite l'exploration visuelle d'un espace. Ces films n'ont donc pas entravé mon immersion en me retirant le contrôle du point d'action offert par le visiocasque.



**Figure 7 :** L'image à 360° montrée ici en projection équirectangulaire est perçue, lors du visionnement, comme une sphère qui entoure complètement le spectateur.

**Source :** *I, Philip* (Pierre Zandrowicz, 2016) et *Miyubi* (Félix Lajeunesse, 2017). Capture d'écran. (a) © Okio Studio/ ARTE France/ DR et (b) autorisé par Felix & Paul Studios Inc.

La qualité de l'arrimage peut être attribuée en grande partie aux corps au sein desquels les spectateurs sont invités à s'immerger. Il est effectivement important de rappeler que Philip et Miyubi sont des corps inertes, l'un limité à un buste androïde et l'autre constitué par un simple jouet. Les corps sont donc : 1) généralement immobiles et 2) non-humains. La première caractéristique est importante, car elle me permettait d'occuper une position physique qui, au sein du récit, reflétait la mienne au sein de l'espace de visionnement mis en place par le FNC. Hanich souligne justement l'influence de telles séquences, qui invitent le spectateur à s'identifier à un personnage qui occupe, tout comme lui-même dans la salle de cinéma, une position limitée, voire amoindrie<sup>51</sup>. Le cas du film *Le Scaphandre et le papillon* (Julian Schnabel, 2007) est instructif à cet égard, car il met en scène une expérience sensorielle (celle d'un homme paralysé par un cas de *locked-in syndrome*) en plusieurs points analogue à celle du spectateur de cinéma. Pour Hanich, la perception limitée du personnage « coincides with precisely those senses the audiovisual medium of film can address "directly"<sup>52</sup> ». Cette adéquation entre les capacités perceptives accordées au spectateur par le dispositif et celles dont bénéficie le personnage est reprise dans *I, Philip*, où le personnage est inerte et ne peut que regarder l'espace au sein duquel ses créateurs le posent. Même si je ne pouvais pas interagir directement avec les autres personnages comme pouvait le faire Philip, j'avais le loisir d'explorer mon environnement au même titre que mon avatar. Il en va de même pour *Miyubi*, lequel allait même jusqu'à représenter mes mouvements de tête au sein de l'œuvre par le truchement de la tête de Miyubi, qui bougeait en parfaite synchronicité (ses mouvements étaient les miens). Notons également la nature de l'expérience, de valeur *nonhumaine* (un androïde sans corps, un robot jouet), que tentent de nous traduire ces œuvres. Hanich attribue d'ailleurs le succès des séquences subjectives du film de Schnabel au fait que nous voyons Bauby vivre des expériences « limitées », voire déshumanisantes<sup>53</sup>. Contrairement aux séquences qui chercheraient à communiquer une l'expérience subjective d'un personnage dans toute sa complexité, Hanich conclue que « the bigger the "dehumanization," the easier it is to accept a first-person in film<sup>54</sup> ». *I, Philip* et *Miyubi* valident son point, puisque le spectateur peut s'abandonner à une expérience qu'il ne saurait critiquer pour ses inconsistances avec l'expérience sensible humaine. Bref, le moins la mise en scène d'une expérience cherche-t-elle à remplacer la perception humaine dans sa totalité, le plus simple devient-il pour le spectateur de suspendre son jugement critique.

Rappelons toutefois qu'il ne faut pas non plus discréditer le travail accompli par ces œuvres qui cherchent à produire une expérience fondée sur les propriétés (subjectives) du dispositif de la réalité virtuelle. Plus qu'une simple transposition des pratiques cinématographiques traditionnelles sur ce nouvel « écran » qu'est le visiocasque, ces deux films démontrent l'importance de s'adapter au fonctionnement d'un dispositif qui délaisse l'objectivité de la représentation

visuelle du cinéma afin de stimuler les aspects les plus subjectifs de la vision humaine. Notons également l'insistance de ces deux expériences sur les caractéristiques de la vision encadrée par ce dispositif, soit son caractère binoculaire et surtout sa capacité à appréhender la totalité de l'espace à partir d'une position centrale (à l'aide des simples mouvements de la tête et des yeux). Le fonctionnement du visiocasque fait en sorte que c'était *mon* acte de perception (*ma* propre vision, les mouvements de *ma* tête) qui était le vecteur d'organisation des espaces tantôt abstraits, tantôt figuratifs, proposés par *I, Philip* et *Miyubi*. Autrement dit, c'est en misant sur la subjectivité même du spectateur, qu'il s'agisse des qualités uniques de sa vision ou de son sentiment d'agentivité, que ces oeuvres démontrent ce que le médium cinématographique peut accomplir lorsqu'il s'adapte aux dispositifs proposés par le domaine encore émergent de la réalité virtuelle. En l'occurrence, bien qu'ils continuent à favoriser l'intersubjectivité en plaçant les spectateurs *dans la tête* des personnages, ces œuvres ont également su s'approprier les dispositifs immersifs en forgeant des expériences aptes à s'adapter à la « vision subjective » des spectateurs.

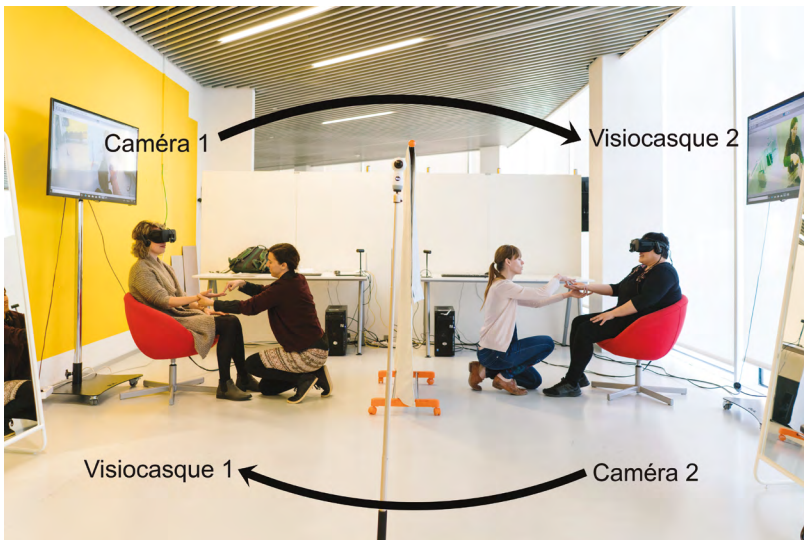
## CONCLUSION

L'évolution constante des technologies est toujours susceptible de bouleverser l'identité du cinéma : le type d'œuvres qu'il crée, le fonctionnement de son dispositif, les conditions de l'expérience spectatorielle, etc. L'une de ces évolutions concerne le développement fulgurant des dispositifs immersifs (visiocasques et autres), qui illustre l'état encore embryonnaire, mais en constant renouvellement, de la réalité virtuelle. Les appropriations d'appareils tels le visiocasque dans le domaine cinématographique en sont elles aussi à leur début. Les rapports entre ces domaines sont caractérisés par le partage et l'apprentissage mutuel entre des fabricants qui inventent de nouveaux dispositifs et des artistes qui s'initient à leur utilisation au mieux de leurs capacités. Bien que Thierry Frémaux, délégué général du Festival de Cannes, ait déclaré que « Le cinéma en réalité virtuelle, loin d'être une seule technique est déjà un art, une pratique esthétique employée par les metteurs en scène d'aujourd'hui », il faut reconnaître que les films présentement produits grâce à ces technologies n'ont pas encore atteint le statut d'art – du moins, d'un art accompli<sup>55</sup>. En réalité, la question mérite d'être posée à savoir si la réalité virtuelle prendra réellement forme au sein du domaine cinématographique ou si elle s'accomplira plutôt dans le jeu vidéo, le théâtre, ou d'autres formes encore à venir. En se posant la question du futur de la réalité virtuelle, la firme Jaunt Studios proposait cette hypothèse dans son « Cinematic VR field guide » :

All of this leads to a completely new form of media. A blank canvas with which we've only just begun to realize what's possible. The « killer app »

in VR will be some combination of cinema, gaming, and interactive theatre. Right now we're only in the dress rehearsal and anything is possible. Even just five years from now VR content will look nothing like it does today<sup>56</sup>.

Au sein de cette « répétition générale » qu'est la réalité virtuelle contemporaine, nous identifions tout de même les prémisses d'un format encore largement inconnu et détaché du domaine cinématographique, mais qui saurait néanmoins continuer la quête d'immersion et d'intersubjectivité qui semble caractériser la renaissance de la réalité virtuelle telle qu'il nous a été donné de la voir dans le cadre de différents festivals de films contemporains. Un projet tel que *The Machine to be Another* (BeAnotherLab, 2014 ; voir la [figure 8](#)) est intrigant à cet égard. En tant que projet « *open source* », il peut prendre différentes formes selon l'objectif désiré, mais il conserve comme dénominateur commun le désir de transmettre des expériences subjectives par l'entremise d'expériences personnelles partagées. Si cette description initiale rappelle la manière dont nous avons parlé du « cinéma en réalité virtuelle », force est d'admettre que *The Machine to be Another* adopte une stratégie radicalement différente qui pourrait bien être instrumentale dans le développement de ce domaine.



**Figure 8 :** Exemple d'une utilisation de *The Machine to be Another* (BeAnotherLab, 2014). Chaque individu regarde à partir du point de vue de l'autre, à travers le visiocasque.

**Source :** *The Machine to be Another*. Photo par Julián Fallas FZC-Etopia ; gracieuseté de BeAnotherLab.

Dans la forme qu'elle prenait lors du Festival du Nouveau Cinéma en 2015, cette expérience immersive mettait deux participants dans des salles adjacentes séparées par un rideau et leur faisait enfiler un visiocasque Oculus Rift (DK2) modifié par l'ajout d'une caméra grand-angle (voir la [figure 8](#)). Par l'entremise de cette caméra, les deux participants étaient invités à voir *à travers les yeux de l'autre* et, par une série de mouvements délicatement coordonnés par les deux individus, de sentir leur nouveau corps. En invitant les utilisateurs à partager le regard d'autrui, mais aussi à partager l'expérience d'un corps nouveau, cette expérience parvient à produire une situation d'intersubjectivité inégalée dans les œuvres contemporaines de cinéma immersif. *The Machine to be Another* soulève ainsi un enjeu important : à quel point la réalité virtuelle et les technologies qu'elle met à notre disposition sont en mesure de favoriser l'intersubjectivité, et pose la question : « If I were you, would I better understand myself<sup>67</sup>? »

## NOTES

1. La réalité virtuelle s'était déjà immiscée au Marché du Film de Cannes, l'année précédente, avec quelques courts métrages, mais l'œuvre d'Inárritu est celle qui a fait une entrée fracassante dans ce nouveau domaine sur la scène cinématographique internationale.
2. Voir notamment la chaîne mk2, qui offre un espace dédié à la réalité virtuelle dans l'une de ses salles à Paris. Le site de mk2, <https://mk2vr.com> (consulté le 10 juillet 2019).
3. L'usage de la première personne est réservé aux descriptions d'œuvres dont j'ai personnellement fait l'expérience.
4. Marie-Laure Ryan, « Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory », *SubStance*, vol. 28, n° 28, 1999, p. 110.
5. Myron W. Krueger, *Artificial Reality II*, Rexling, Addison-Wesley, 1991, p. xiii ; Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2001, p. 48 ; Jonathan Steuer, « Defining Virtual Reality: Dimensions determining telepresence », *Journal of Communications*, vol. 42, n° 4, 1992, p. 75.
6. Ivan Sutherland, « The Ultimate Display », actes du colloque « IFIP Congress », 1965, p. 506-508, <http://citeseer.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.136.3720> (consulté le 10 juillet 2019).
7. Howard Rheingold, *Virtual Reality: Exploring the Brave New Technologies*, New York, Simon & Schuster, 1991, p. 345-353.
8. Jay D. Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000, p. 22.
9. Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford University Press, 1993, p. 122.



10. Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT press, 2017 [1997].
11. Notons également l'effet qu'ont pu avoir les représentations de ces *réalités virtuelles* dans *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999) et *The Matrix* (Lana et Lilly Wachowski, 1999), pour ne nommer que ces deux œuvres. Une étude des représentations de la réalité virtuelle dans les médias reste d'ailleurs à faire. Sur la notion d'une réalité virtuelle indiscernable de la « vraie réalité », voir le concept d'« *immersion fallacy* » de Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 450.
12. « Jaron Lanier [...] feels in retrospect that Virtuality's attempts to take the technology to the public may have done more harm than good [...]: "The problem is that they were a little unrealistic about whether they were ready for primetime. I think people spent their dollar and were disappointed with the level of graphics that were possible at the time." » Tristan Donovan, *Replay: The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010, p. 252-253.
13. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, p. 51.
14. Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2003, p. 290-291.
15. Doug A. Bowman et Ryan P. McMahan, « Virtual Reality: How Much Immersion Is Enough? », *Computer*, vol. 40, n° 7, 2007, p. 36.
16. Pour plus d'information sur le fonctionnement technique de la captation et de la représentation de mouvements par le visiocasque, voir : Oculus, « Documentation », le site d'Oculus, [https://web.archive.org/web/20170126165847/https://developer3.oculus.com/documentation/intro-vr/latest/concepts/bp\\_app\\_tracking/](https://web.archive.org/web/20170126165847/https://developer3.oculus.com/documentation/intro-vr/latest/concepts/bp_app_tracking/) (consulté le 10 juillet 2019).
17. Notons toutefois que certains appareils, tels les casques Oculus Rift et HTC Vive, permettent la captation des mouvements corporels à travers l'espace par l'entremise de capteurs externes. Ils permettent aussi la captation des mouvements de main grâce à des contrôleurs portés dans chaque main. Cependant, ces ajouts ne constituent pas une fonction de base des dispositifs immersifs, comme en témoigne le fait que plusieurs appareils plus abordables ne l'incluent même pas et que les capteurs externes sont souvent des accessoires optionnels, et ce, même dans le cas des casques haut de gamme. Notons également que les œuvres de cinéma en VR habituellement présentées aux publics de festivals de films font rarement appel à ces accessoires et ne se servent que du visiocasque lui-même. Compte tenu de ces faits, nous nous limiterons à la description d'un visiocasque porté par un spectateur qui peut bouger sa tête pour explorer l'espace visuel.
18. Steuer, « Defining Virtual Reality », p. 74.
19. Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, MIT press, 1992.
20. Crary, *Techniques of the Observer*, p. 39-40.
21. Crary, p. 16. Nous soulignons.
22. Crary, p. 118-129.
23. Crary, p. 122.
24. Voir également la notion de « spectateur » proposée dans Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg, *L'image actée*, Paris, L'Harmattan, 2006.

25. Edward Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin, Mouton, 1984 ; François Jost, *L'Œil-caméra: entre film et roman*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1987.
26. Maike Sarah Reinerth et Jan-Noël Thon, dir., *Subjectivity Across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*, New York, Routledge, 2017.
27. Plus spécifiquement, voir John R. Searle, *Mind, Language and Society: Doing Philosophy in the Real World*, London, Weidenfeld & Nicolson, 1999 ; et Thomas Nagel, « What Is It Like to Be a Bat? », *The Philosophical Review*, vol. 83, n° 4, 1974, p. 435-450.
28. Dominique Chateau, *La Subjectivité au cinéma: représentations filmiques du subjectif*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2011, p. 8.
29. Dans ce texte tout comme dans plusieurs études sur la subjectivité, les métaphores visuelles sont nombreuses. Il ne faut cependant pas déduire de notre utilisation du verbe « voir » que nous préconisons une approche visuelle quant à la représentation de la subjectivité, ou encore que nous réduisons la subjectivité à la perception visuelle. Il s'agit plutôt d'une stratégie rhétorique visant à évoquer l'expérience de la subjectivité en tant qu'elle est liée au « point de vue » de l'individu.
30. Reinerth et Thon, *Subjectivity Across Media*, p. 3. Souligné dans l'original.
31. Searle, *Mind, Language and Society*, p. 41.
32. Pour la focalisation, voir Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, 1972. Pour la notion d'ocularisation, qui s'inspire de celle de focalisation, voir plutôt Jost.
33. Jacques Aumont, « Le point de vue », *Communications*, vol. 38, n° 1, 1983, p. 4-5.
34. Aumont, « Le point de vue », p. 5.
35. Voir Edward Branigan, « Formal Permutations of the Point-of-View Shot », *Screen*, vol. 16, n° 3, 1975, p. 54-64 ; et *Point of View in the Cinema*.
36. Julio L. Moreno, « Subjective Cinema: And the Problem of Film in the First Person », *The Quarterly of Film Radio and Television*, vol. 7, n° 4, 1953, p. 352.
37. Jost, *L'Œil-caméra*, p. 71.
38. Julian Hanich, « Experiencing Extended Point-of-View Shots: A Film-Phenomenological Perspective on Extreme Character Subjectivity », dans Reinerth et Thon, *Subjectivity Across Media*, p. 127-144.
39. Hanich, « Point-of-View Shots », p. 129.
40. Hanich, p. 131.
41. *The Doghouse*, Electronic Press Kit. Nous soulignons.
42. Cette limite quant à l'amplitude du mouvement est prise en compte dans la disposition de *The Doghouse* dans la mesure où les spectateurs, assis autour d'une table à manger, ne sont pas incités à se retourner.
43. François Jost mentionne la question de « qui voit ? » avant d'introduire la notion d'ocularisation, mais il ne faut pas oublier que Gérard Genette, de qui Jost s'inspire ici, faisait déjà la distinction entre « qui voit ? » et « qui parle ? » afin de présenter l'enjeu de la focalisation en littérature. Jost, *L'Œil-caméra*, p. 21-22 ; Genette, *Figures III*, p. 203.
44. Pour une étude poussée des différentes perspectives dans le domaine du jeu vidéo, voir notamment Hugo Montembeault et Bernard Perron, « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux

fares vidéoludiques », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, <http://journals.openedition.org/sdj/897> (consulté le 10 juillet 2019).

45. Britta Neitzel, « Levels of Play and Narration », dans *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*, sous la direction de Jan Christoph Meister, Berlin, De Gruyter, 2005, p. 59.
46. L'expression « perspective actionnelle » est notre traduction de la phrase « actional perspective » utilisée par Felix Schröter pour décrire les liens entre subjectivité et corporalité dans le jeu vidéo. Felix Schröter, « Walk a Mile in My Shoes: Subjectivity and Embodiment in Video Games », dans Reinert et Thon, *Subjectivity Across Media*, p. 196–213.
47. C'est à Carl Therrien que nous empruntons le terme « arrimage » comme traduction du terme « mapping » proposé par Andreas Gregersen et Torben Grodal dans « Embodiment and Interface », dans *The Video Game Theory Reader 2*, sous la direction de Bernard Perron et Mark J. P. Wolf, New York, Routledge, 2009. Voir Carl Therrien, « La mise au jeu mise en récit : présentation du SHAC (Système Historico-Analytique Comparatif) pour la documentation des configurations de l'expérience ludique dans l'histoire du jeu vidéo », *Science du Jeu*, n° 9, 2018, <http://journals.openedition.org/sdj/974> (consulté le 10 juillet 2019).
48. Therrien, « La mise au jeu », paragr. 23.
49. Therrien, Tableau 4.
50. « My definition of "interactivity" in relation to computer application is simple: Interactivity means that the user/player is able to change the visual appearance of a computer screen (and/or sounds from the speaker) by some motor action via an interface ». Torben Grodal, « Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences », dans *The Video Game Theory Reader*, sous la direction de Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, New York, Routledge, 2003, p. 142.
51. Hanich, « Point-of-View Shots », p. 139-143.
52. Hanich, p. 142.
53. Hanich, p. 142.
54. Hanich, p. 143.
55. Titouan Gourlin, « La réalité virtuelle pour la première fois au Festival de Cannes », *Le Figaro*, 13 avril 2017, <http://www.lefigaro.fr/festival-de-cannes/2017/04/13/03011-20170413ARTFIG00257-un-film-en-realite-virtuelle-inedit-au-festival-de-cannes.php> (consulté le 10 juillet 2019).
56. Jaunt est une firme à la fine pointe des technologies et des contenus immersifs. Elle fabrique notamment un appareil de prise de vues (Jaunt ONE) et produit des expériences cinématiques en réalité virtuelle. À partir de leur expertise dans le développement de technologies appliquées à des fins cinématographiques, Jaunt a publié en 2017 le guide : Jaunt Studios, *The Cinematic VR Field Guide: A Guide to Best Practices for Shooting 360°*, San Mateo, Jaunt, 2017, <https://www.jauntvr.com/cdn/uploads/jaunt-vr-field-guide.pdf> (consulté le 10 juillet 2019).
57. BeAnotherLab, « Research Concept: The Investigation Concept », le site de *The Machine to Be Another*, [http://www.themachinetobeanother.org/?page\\_id=818](http://www.themachinetobeanother.org/?page_id=818) (consulté le 10 juillet 2019).

## L'AUTEUR

**Philippe Bédard** est candidat doctoral et chargé de cours à l'Université de Montréal. Son projet de recherche doctoral porte sur des techniques de prise de vue dans les médias d'images en mouvement et leur lien à la perception humaine. Ses recherches l'ont également amené à travailler sur l'histoire des caméras, la portabilité, la vidéodanse, les caméras GoPro et l'espace au cinéma. Philippe collabore également avec l'Université de Liège pour un projet intitulé « Prémisses d'une archéologie de la perspective exo-centrique dans les images en mouvement ».