



Femis : Exploration de la Réalité Virtuelle 360°

samedi 1er avril 2017, par [Benoît Labourdette](#)

Une semaine de démarches d'exploration de la Réalité Virtuelle par un groupe d'étudiants de la Femis et du CNSAD, animée par Benoît Labourdette. Expérimentations, créations, réflexions...

Perspective philosophique et critique, via des explorations ludiques, pour questionner l'émergence de cette nouvelle technologie. Cette semaine fut foisonnante et collaborative, elle serait longue à raconter : écriture, lectures, réalisation de films, invention de dispositifs de diffusion, exploration des sujets potentiels avec cette technologie, détournements... Vous pouvez découvrir une sélection des productions dans ce mini-site créé pour l'occasion :

www.benoitlabourdette.com/_docs/projets/2017/2017_femis_vr/static

Note d'intention du workshop

Réalité et Virtuelle : deux termes opposés associés, qui décrivent la prochaine technologie de réception d'images souhaitée par les industriels de l'électronique. Pourquoi nommer ainsi les films tournés et diffusés à 360° ? Pour nous entraîner dans un simulacre de réalité, sans doute. Mais pour quelle raison ? Pour moi l'art, c'est le jeu de la représentation, c'est le travail de connivence entre l'œuvre et le spectateur, c'est l'approfondissement de la conscience de l'autre et de soi. Le projet que je perçois au travers de cette façon de nommer une technologie me semble pleinement anti-artistique. Le concept de « réalité virtuelle » ne concerne donc pas à mon sens les artistes, mais les vendeurs de mensonges, c'est à dire les marchands capitalistes. Et puis, deux termes opposés associés, c'est une figure de style bien connue : l'oxymore, c'est à dire le non-sens.

Explorons les potentialités du 360°, ne les refusons pas, non pas pour en faire une Réalité Virtuelle, mais pour inventer des Imaginaires Réels !

Captation de la restitution publique

Le résultat du travail du workshop a été présenté publiquement. Comment proposer une expérience collective avec cette technologie ? Découvrez en images les idées que nous avons développées.

Texte de présentation du workshop

Réalité Virtuelle

par Benoît Labourdette

Usages et détournements ludiques, politiques, des technologies en vogue de la « VR », pour réintroduire de l'esprit critique dans une technologie qui ne se questionne pas encore philosophiquement. Films en 360°, expériences scéniques, installations... inventer, prendre une distance.

L'image s'inscrit désormais dans la vie concrète et présente, notamment avec la vidéo en direct (Periscope, Facebook live...), elle est devenue en moins de dix ans l'une des voies de l'existence incarnée des humains dans leurs relations les uns aux autres. Dans ce champ, l'image est intrinsèquement liée au texte écrit et à la parole proférée, texte et image semblant fusionner en une nouvelle « couche » qui filtre notre rapport au réel.

Par exemple, le terme de « réalité virtuelle », pour les images tournées/visionnées à 360°, est significatif d'un projet de simulacre du réel, ce qui est un projet politique et commercial avant tout. Il est aujourd'hui tellement rebattu par les professionnels de l'audiovisuel comme une future panacée de l'image, alors que son usage n'est pas encore existant, qu'il nous semble salutaire de questionner ce dispositif par la philosophie et par les actes. Si personne ne le fait, alors nous foncerons collectivement dans un mur politique.

Pour reformuler, la « VR » est donc la nouvelle mode des professionnels de l'audiovisuel et des médias. Le déploiement d'une technologie sans pensée critique signe l'aube d'une perte du sens des dispositifs de représentation. Détournons les outils et les méthodes de travail, amusons-nous, mettons en question les normes, agitions nos pensées, soyons conscients de la dimension politique de notre travail. Faisons des spectacles avec, des installations, et pas seulement des images simulacres du réel dans des casques collés aux yeux d'humains obéissants et enfermés dans leur bulle.

Dans le cadre de ce workshop, comme je le fais avec les téléphones portables depuis 11 ans, l'enjeu n'est pas d'avoir une pratique « professionnelle » au sens technique du terme, mais d'explorer, avec les outils grand public récents, des espaces de créativité que n'offrent pas les outils professionnels, beaucoup plus lourds et chargés d'enjeux (ne serait-ce que financiers). Donc, jouer avec leurs « défauts » techniques notamment, comme signes d'une matière poétique et politique.

Comme chaque téléphone est différent et produit une facture d'image différente, chaque petite caméra de VR produit un type d'image, et aussi de dispositif, différent. Ces méthodes légères, si on les prend au sérieux, amènent d'autres postures donc d'autres types de projets artistiques, et c'est justement l'objet de cette semaine interécoles que de se « décaler », faire un pas de côté, pour explorer, découvrir, imaginer, d'autres territoires. Des films projetés dans des casques, mais aussi en salle, ou sous forme d'installations ou de « spectacle »... Repenser en profondeur, avec les technologies nouvelles, nos « métiers ».

Les étudiants qui ont participé au workshop « Exploration de la Réalité Virtuelle 360° »

- Rafaël Torres Calderon
- Lucas Le Postec
- Agathe Reiland
- Liviu Bora
- Alexis Bertrand
- Arnaud Rémy Girardin
- Téo Sizun
- Eliott Khayat
- Edouard Pénaud