



Photos du chantier

Un film de Benoît Labourdette (12'43s, 2017). Texte et photographies de Myriam Drosne.

31 janvier 2017, par [Benoît Labourdette](#).

Balade binoculaire à 360° dans la mémoire d'un projet de photographies d'un chantier.

La fausse ubiquité de la réalité virtuelle

Les techniques VR

Le tournage en réalité virtuelle est traditionnellement réalisé avec plusieurs caméras, souvent cinq, placées ensemble dans un « rig », ce qui produit un certain nombre d'images en parallèle. Il faut ensuite les assembler en une seule image unique, qui ressemble à un planisphère, c'est l'opération, très complexe, qu'on nomme « stitching ».



Cette image « planisphère », replacée sur la surface de la sphère virtuelle du casque de visionnage, est celle à l'intérieur de laquelle nous promenons notre regard. Nous ne pouvons donc jamais tout voir,

comme dans le réel.

Cadrage et mise en scène

Il n'y a plus de cadrage, mais une position de l'appareil de prise de vue dans l'espace. Et dans le terme même de « réalité virtuelle », on ressent un projet explicite de simulacre du réel. Ce fut le même fantasme au moment de l'invention du Cinématographe en 1895 : les spectateurs avaient l'impression que le train qui avançait vers eux sur l'écran leur fonçait *réellement* dessus. Puis, on a pris conscience que ce n'était qu'un simulacre, et que l'intérêt du cinéma se situait ailleurs, dans la relation entre une représentation subjective (le cadrage et le choix du sujet) et l'ontologie particulière de cette technologie (car la machine enregistre une *trace* du réel, de ce qui a *réellement* eu lieu).

Appropriation sociale

Depuis mi-2016, il existe des petites caméras 360°, dotées d'un double objectif, chaque moitié captant 180° du champ de vision. Le stitching est automatique, via un petit logiciel ou à l'intérieur même du téléphone qui peut servir de télécommande à la caméra. Ces caméras sont accessibles au grand public, ainsi, peut-être, ce nouveau format, prôné par les plus importants industriels contemporains, va-t-il devenir un espace de visionnage courant pour les humains dans les prochaines années. Il mérite donc, puisqu'il semble qu'il va se répandre devant nos yeux, d'être questionné, mis à distance, détourné... afin que nous continuions à construire notre liberté, à affuter notre esprit critique...

Détournement du dispositif

Après le tournage de cette *visite d'un chantier préalablement photographié* (par Myriam Drosne, dont je lis en voix-off dans le film le texte d'accompagnement de l'exposition) et le visionnage des images, les originaux sortant de la caméra et les images « planisphères » destinées à être visionnées au casque, puis le partage de réflexion avec plusieurs partenaires (mentionnés au générique de fin du film : Astrid Baisse, Leïla Barreau, Emmanuel Vergès et Hélène Ricome), il est apparu quelque chose : il semblait plus intéressant de visionner « à plat » les images binoculaires que de proposer une expérience de réalité virtuelle au spectateur. Pourquoi ? Car, à plat, le spectateur voit **tout** : le simulacre est donc désamorcé. La position critique du regard est donc proposée par la forme même du film. Et cela semblait la plus juste posture par rapport au sujet du film.

Le film

Cette balade a lieu devant un chantier sur les palissades duquel sont exposées des photographies de ce même chantier, faites par Myriam Drosne. Les photos, mémoire d'un moment du passé en transformation, sont filmées au présent de la visite avec la photographe, qui en profite pour faire de nouvelles photos. On entend en voix-off le texte, lui-même affiché devant le chantier (c'est la première image du film), que je lis intérieurement, comme le visiteur-témoin que je suis. Cette voix est superposée aux discussions que nous avons au moment du tournage. Et les photos, que j'avais photographiées sur les palissades quelques mois plus tôt lors de l'inauguration de cette exposition particulière, viennent en surimpression sur les images du présent, pour renaître par elles mêmes dans l'image animée.

Ainsi, des couches successives d'images, de regards, de sons et de temps, forment le corps du film, tout comme le chantier, tel qu'il est raconté par Myriam Drosne, vit par couches successives de déconstructions, extractions, dépollutions... pour fonder la future reconstruction.

Lors du tournage du film, j'ai réalisé une collection de plans fixes autour du chantier, dans l'idée d'une investigation spatiale particulière autour d'un lieu, via de multiples places, comme autant de positions distinctes du spectateur dans lesquelles il aurait pu tourner son regard. Une quête, comme dans tout tournage documentaire, compliquée, questionnante.

Puis, juste après que ce tournage fut terminé, Myriam Drosne saisit son appareil photo, pour faire de nouvelles photos. Et là, la caméra « VR » est sortie comme naturellement de mon sac, s'est rallumée, et le plan-séquence qu'est ce film fut tourné, de façon évidente. Tout le tournage préalable n'a plus eu lieu

d'être, il ne fut que la prémice de ce qui s'est passé dans le « réel », il a laissé la place à ce tournage véridique et spontané, reflet et élément fidèle de ces confrontations naturelles des images dans les temps superposés.

Un chantier, c'est cela : de multiples couches de travail superposées, visibles, mouvantes, entremêlées dans l'espace et le temps, construisant, au fur et à mesure, le monde. Ce film est donc un documentaire sur ce qu'est un chantier.

Je remercie Laurent Antonczak pour m'avoir aiguillé vers la caméra LG 360 CAM R105 employée pour ce tournage.

Diffusions

- 2017 : [Cinémathèque de Martigues](#), [Usine Hollander Choisy-le-Roi](#)

[Lien vers l'article en ligne. :](#)

<https://www.benoitlabourdette.com/innovation/realite-virtuelle/photos-du-chantier>