



CULTURE

La réalité virtuelle devient réelle

Tandis que MK2 ouvre, à Paris, sa première salle consacrée à la « VR », les frontières entre interactivité du jeu vidéo et récit cinématographique s'effacent de plus en plus

ENQUÊTE

Je considère qu'un consommateur de 20 ans aujourd'hui veut tout à la fois jouer à des jeux vidéo, voir un film de Kiarostami ou un épisode de La Guerre des étoiles... 20 ans, c'est l'âge où je suis entré dans l'entreprise MK2 », confie Elisha Karmitz, le fils cadet de Marin Karmitz, qui, au côté de son aîné, Nathanaël, a repris le flambeau paternel. Le père a été une clé en son temps pour le cinéma d'auteur, l'aîné a regardé vers le cinéma indépendant américain, Elisha, 31 ans, sera l'homme de la « VR » comme on appelle aujourd'hui la réalité virtuelle, cette nouvelle frontière qui associe l'interactivité des jeux vidéo à la narration du cinéma.

Soit un casque qui enveloppe vos yeux et vos oreilles. Vous voici immergé dans un autre espace-temps. Votre vision de la scène est à 360°. Tournez la tête, bougez, reculez... Suivant que votre regard se pose ici ou là, l'histoire avance différemment, ou non. Une baleine vient de passer tout près de vous, l'ascenseur dans lequel vous êtes descend à toute allure, vous volez dans les airs... Dans certains films, une télécommande vous permet d'interagir. Dans tous les cas, le monde réel est ailleurs.

Et pourtant il s'en empare. 2016 est pour ce nouvel outil une année charnière. Cet automne, pas un jour qui n'amène sa révolution. C'est Sony qui lance son casque PlayStation VR; Mark Zuckerberg qui dévoile la déclinaison prochaine de Facebook en réalité virtuelle; Google Earth qui, grâce au port de ces casques, vous transforme en géant surplombant la planète, ses villes et ses rues...

Et cette révolution intéresse au premier chef le monde de l'image: c'est Nokia qui commercialise Ozo, une caméra 360° pour les professionnels; CBS Digital qui scanne le monde extérieur pour pouvoir ensuite tout tourner en studio; ce sont tous les grands festivals qui, pour la première fois cette année, de Cannes à Toronto, font la part belle à la VR. Documentaires, films d'horreur, films X... tous ont désormais les yeux braqués sur ce marché économique prometteur qui est aussi le nouveau champ vierge de la création.

C'est dans ce contexte que MK2 ouvre vendredi 9 décembre la première salle consacrée à la réalité virtuelle. « Car maintenant il y a un travail de médiation à faire pour amener ce nouveau mode d'expression au grand public, explique Elisha Karmitz. La VR est perçue comme dédiée aux geeks, compliquée, déshumanisante, chère. C'est notre rôle de changer cette image-là. » Soit, adossé au MK2 Bibliothèque, dans le 13^e arrondissement à Paris, un écrin postmoderne, tout en hauteur, ten-



dance *Matrix*. Six box individuels équipés de casques immersifs, flanqués d'un espace PlayStation, d'un rameur virtuel et d'un appareil pour expérimenter le vol d'un oiseau. Tarif : 12 euros les vingt minutes (découverte), 20 euros les quarante minutes (immersion). Et puis un bar extérieur en bois, très plage à surfeurs, pour partager les expériences... Un million d'euros d'investissement pour un module aisément reproductible, qui pourrait dans la foulée se décliner dans les complexes cinématographiques du groupe.

« IL N'Y A PAS ASSEZ DE FILMS PRODUITS »

MK2 n'est pas seul à vouloir sortir la VR de la chambre des geeks. Le Français Louis Cacciuttolo, un ancien communicant de chez Saatchi & Saatchi, qui a découvert la réalité virtuelle dans la Silicon Valley quand il y travaillait pour la filiale de Lucasfilm Ltd, THX, lance un projet similaire samedi à Béziers, dans la galerie du Théâtre du Minotaure. Une vitrine : Louis Cacciuttolo vient de signer un accord avec CFEC, une filiale de China Film Group, pour une dizaine de sites à Pékin et Shanghai d'ici à mars 2017. C'est que, avec Amsterdam – où existe depuis mars un projet pionnier, le VR Cinema –, la France est en pointe sur le sujet.

En mai, la petite équipe du pickupVRcinéma a même déjà tenté l'expérience rue de Turenne, à Paris. « *Le vrai problème, c'est celui des contenus* », témoigne Camille Lopato, qui cherche à continuer l'aventure. Bien que le public ait été au rendez-vous, la salle n'a pas rouvert après la fermeture estivale en août : « *Dans le creux de l'été, rien de nouveau ne ressortait. Il n'y a pas assez de films produits. Au-delà de l'expérience, comment se renouveler ?* » De cela, on est bien conscient chez MK2 : « *La salle VR est la première brique d'une stratégie, qui implique la création d'événements, des partenariats... et la production de films.* »

Tous se voient comme des pionniers. Leur référence : *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, de Louis Lumière. 1895. 35 mm. Cinquante secondes. « *A l'époque, les gens avaient l'impression que c'était la réalité. Cet effet de sidération, on le retrouve aujourd'hui devant la réalité virtuelle*, analyse Elisha Karmitz. *Les frères Lumière ne montraient pas un film, ils montraient une technologie d'images animées.* »

Pierre Zandrowicz, du studio Okio, a réalisé *I, Philip*, court-métrage de quatorze minutes et rare exemple jusqu'ici d'une fiction en ima-

ges réelles habilement scénarisée (l'histoire d'un robot-réincarnation de Philip K. Dick). Il raconte en souriant comment, avec son associé Antoine Cayrol, il a dû commencer par fabriquer sa caméra en assemblant une série de petites GoPro : « *Les vrais problèmes sont arrivés ensuite... Les gros plans, le montage, le travelling, tous les instruments classiques de la narration au cinéma ne fonctionnent plus en VR. Il a fallu tout réapprendre.* »

Parce que l'œil du spectateur peut aller voir partout, y compris derrière la caméra, toute la grammaire est à revoir, et la question du hors-champ, sur lequel le cinéma s'écrit, est à reposer. Si en plus il y a interactivité... « *Le travail est bouleversé pour un réalisateur qui veut continuer de diriger le regard d'un spectateur*, sourit Michel Reilhac, qui, après avoir été directeur du cinéma chez Arte, se consacre depuis 2012 à la production et à la réalisation en VR. *Il faut accepter d'abandonner ce pouvoir : c'est toute une mentalité à revoir...* »

JOUER AVEC LE MALAISE

Consciente de devoir tout remettre à plat, la jeune garde s'organise. Uni-VR, un think tank qui rassemble les acteurs du secteur, se réunissait le 2 décembre dans les locaux de Publicis à Paris. Dans la salle, 150 personnes. A la tribune, le maître Yoda de la VR, Philippe Fuchs, qui travaille sur le sujet depuis vingt ans à l'École des mines. Objectif : faire comprendre à ces nouveaux créateurs que ce n'est pas la machine qui est au cœur du processus, mais l'homme et ses réactions visio-sensorielles. Libre à chacun d'apprendre à jouer avec l'empathie et les vertiges que la VR procure dès lors qu'il a intégré les caractéristiques physiologiques qui peuvent amener à son rejet.

Ainsi de la cinétose (ou mal des transports) liée aux signaux incohérents que le cerveau reçoit quand, par exemple, vos yeux vous disent que vous montez en ascenseur alors que votre oreille interne vous signale que vous êtes assis sur une chaise. « *La vue ne nous sert pas seulement à regarder mais aussi à nous stabiliser dans l'espace*, explique Philippe Fuchs. *Or le casque supprime toute référence au monde réel.* » Si, au MK2 Bibliothèque, les designers de Bonsoir Paris ont pris la précaution de matelasser les sols d'un revêtement spécial, c'est qu'on a déjà vu des gens tomber de leur chaise. « *Après, comme sur un bateau une habitude s'installe* » ras



sure le chercheur amusé.

Rien n'empêche de jouer avec ce malaise – c'est le cas dans le final très arty de *LoVR*, un court-métrage du Britannique Aaron Brabury. Après tout, c'est l'exploration d'expériences limites qui attire ici. Jeremy Sahel, le producteur de *Jet Lag*, a commencé par des études talmudiques avec Benny Lévy avant de faire médecine, puis d'abandonner pour la production cinéma. Son réalisateur, lui, est bouddhiste. Au studio Okio, Jan Kounen prépare *Cosmic Journey*, un film sur l'ayahuasca, le breuvage des chamanes d'Amazonie et ses effets hallucinogènes. Eminemment symbolique : entre la quête des paradis artificiels de la Californie des années 1970 et l'eldorado virtuel de la Silicon Valley, difficile de ne pas voir un lien...

LA DIFFICULTÉ DE LA DURÉE

« La VR permet de travailler tout ce qui ne se voit pas mais se conçoit. Dans un monde accaparé par une volonté de retranscription de la réalité, nous avons une responsabilité : celle de travailler le méta », sourit Marie Blondiaux, la directrice de Red Corner, une start-up de production qui a réalisé le très beau *Sens*. La VR comme re-pensée du monde. Quand on remarque que réalité virtuelle est un oxymore, elle s'insurge : « La réalité n'est qu'une convention, une donnée contractuelle. »

Tous s'y mettent : Michael Mann, Jon Favreau, Doug Liman... 2016, an I de la VR. Le Mexicain Alejandro Iñárritu (*Birdman*, *The Revenant*...) prépare un moyen-métrage sur l'expérience d'un groupe de migrants traversant la frontière entre le Mexique et les États-Unis. Le cinéaste franco-cambodgien Rithy Panh tourne un documentaire sur le Cambodge... Steven Spielberg lui-même, qui, en mai, à Cannes, expliquait que la VR pouvait « s'avérer dangereuse pour les réalisateurs », a annoncé travailler sur un projet. Quant au réalisateur chinois Jia Zhangke (*Still Life*, *A Touch of Sin*...), il s'attaque à « une romance » coproduite par... MK2.

Reste une difficulté : la durée. Difficile encore aujourd'hui d'imaginer rester plus de trente-cinq minutes sourd et aveugle au monde réel, perdu sous un casque dans un univers mouvant. « Je pense qu'on pourra faire des films de quatre-vingt-dix minutes quand on aura des casques aussi peu encombrants que des lunettes », professe Pierre Zandrowicz. « C'est toujours pareil : si l'histoire est bonne peut-être que dans deux ans on tournera des

longs-métrages... », corrige Gilles Freissinier, responsable du développement numérique chez Arte. On repense aux leçons de Philippe Fuchs, de l'École des mines : au fond, la durée n'est pas forcément un problème si le confort est assuré. C'est le cas de *Jesus VR*, le premier long-métrage de quatre-vingt-dix minutes en réalité virtuelle, présenté à la Mostra de Venise en septembre. Ceux qui l'ont vu racontent une leçon de catéchisme sans intérêt cinématographique mais technologiquement bien faite, avec une caméra statique qui rend le temps passé sous le casque supportable.

Ainsi avance-t-on par tâtonnements. Comme aux premiers jours de l'image animée sur grand écran, de la 3D ou des jeux vidéo, chacun imagine les débordements, redoute les dérives, s'inquiète de savoir comment la VR – interdite aux moins de 13 ans pour des raisons ophtalmiques – va agir sur la psyché des enfants, dont les médecins soulignent la difficulté à faire la part des choses entre fiction et réalité. Mais chacun s'enthousiasme aussi, soulignant comme Pierre Zandrowicz que, pour une génération multi-écrans, la plongée sous un casque est l'occasion de rester enfin « concentré sur un seul sujet, comme autrefois au théâtre ».

« Les émotions que l'on vit en VR sont de vraies émotions, constate Elisha Karmitz. Je ne sais pas si c'est bon ou mauvais, mais c'est une révolution tellement puissante ! A nous d'en faire quelque chose, dans un système de valeurs humaniste et éclairé... Le trentenaire sourit sous son bonnet enfoncé jusqu'aux oreilles. Et puis, à un moment donné, il faut faire du business. Notre objectif, c'est de décupler les implantations en 2017. Il me faut trois mois seulement pour ouvrir un nouveau lieu. Mais déjà, ici, au MK2 Bibliothèque, entre la salle et les événements spéciaux qui seront consacrés à la VR, on estime à 100 000 personnes le public attendu pour 2017. » Rendre réelle la virtualité, n'est-ce pas, comme l'affirmait Marie Blondiaux, la directrice de Red Corner, le principe même de la VR ? ■

LAURENT CARPENTIER

**« LES GROS PLANS,
LE MONTAGE,
LE TRAVELLING...
LES INSTRUMENTS
CLASSIQUES
DE LA NARRATION
AU CINÉMA
NE FONCTIONNENT
PLUS EN VR.
IL A FALLU TOUT
RÉAPPRENDRE »**

PIERRE ZANDROWICZ
coréalisateur du court-
métrage VR « I, Philipp »



Elisha Karmitz, l'homme de la « VR » chez MK2, qui ouvre, le 9 décembre, une salle spécialisée dans le 13e arrondissement, à Paris.

JEAN-FRANÇOIS ROBERT
POUR « LE MONDE »