

En 1851, lors de l'Exposition Universelle de Londres, la reine Victoria fait l'expérience du stéréoscope. À peine une dizaine d'année plus tard, une grande partie de la bourgeoisie s'adonne à ce mystérieux passe-temps qui permet, non plus uniquement de posséder l'image de l'autre ou de l'ailleurs mais bien de l'éprouver tout en restant confortablement installé dans son salon. C'est dans une nouvelle écrite en 1935 que Stanley G. Weinbaum évoque pour la première fois un voyage dans ce qui pourrait être une réalité virtuelle, à travers un « dispositif stéréoscopique ».

*Au terme d'une discussion philosophique tardive, un vieux professeur au nom de Ludwig invite Dan Burk à le suivre dans sa chambre d'hôtel pour lui faire essayer ses nouvelles « lunettes de cinéma » et l'inviter à découvrir le monde de Paracosma. S'en suit alors pour Dan un voyage de l'oeil et de l'esprit dans un de ces espaces autant idyllique qu'illusoire...*

En 2025, après plus de 180 années de mutation technologiques s'inscrivant de façon progressive dans le techno-capitalisme moderne, le stéréoscope est finalement devenu un casque de réalité virtuel.

C'est avec un casque de VR de que ce film a été tourné. Il s'agit d'une adaptation très libre, à la frontière de la fiction et du cinéma expérimental de la nouvelle de Weinbaum. Il réunit des images issues des deux caméras stéréoscopiques du casque, que nous avons capturé à l'aide d'un ordinateur ainsi que des images tournées à « l'intérieur » du casque, au sein d'une application intitulée VRchat, sorte de Second Life des années 2020.

Les images tournées en prise de vue réelle correspondent au début et à la fin de la nouvelle et les images tournées dans VRchat correspondent au coeur du texte c'est à dire aux moments où Dan voyage dans Paracosma. D'un côté un format et une texture d'image très particulière avec des cartons prenant en charge les dialogues et de l'autre une image en 16:9 avec des dialogues qui n'ont pas encore été enregistrés, à voir si ils ne seront pas remplacés par le « chat du jeu ».

Mon ami et partenaire à bien des niveaux sur ce film Nader Ayache, m'a présenté Zouzi Chebbi Mohamed Hassen, un philosophe tunisien. De cette rencontre extrêmement marquante est née une amitié et Zouzi a accepté de jouer Ludwig dans ce film, malgré son dispositif compliqué et exigeant. J'incarne le rôle de Dan Buck et j'ai donc tourné les séquences en prise de vue réelle avec le casque de VR, par exemple la séquence introductive de rencontre entre les deux personnages a été tournée durant la dernière fête de la musique.

Les séquences VRchat en capture d'écran du casque, ont été tournée dans notre Paracosma virtuel, une « Map » crée par Maximin Gigau et moi même. Il s'agit d'un travail extrêmement chronophage et technique de création 3D et c'est en partie pour cette raison que le Grec Rush pourrait nous permettre de continuer à travailler la création de la « map » et des ses avatars : celui de Dan mais aussi de Galatée et du Tisserand Gris, habitant.es de Paracosma présent.es sur les images montrées. D'ailleurs peut-être qu'ils pourraient être tenté.es de quitter leur univers de naissance pour aller faire une balade dans l'un des milliers créés par les utilisateur.ices de VRchat et ainsi découvrir les étranges manières de socialiser qui s'y performant.

La création 3D est loin d'être encore aboutie et nous sommes extrêmement motivés à l'idée d'obtenir les moyens de la poursuivre, pour l'instant ces images permettent de se rendre compte de notre terrain de jeu, mais nous n'avons qu'une hâte, les transformer en images de cinéma ! L'aide du Grec nous permettrait également de pouvoir réaliser le travail de création sonore auquel je tiens beaucoup qui sera réalisée par Paola Aviles et Elois Petillon. Dans cette version j'ai pu utiliser un extrait de l'album *Lullabies For Computers* de mon amie Almond Bultheel.

Enfin, si je demande l'aide du Grec Rush c'est aussi et surtout car je ressens le désir et le besoin d'être accompagné dans l'écriture finale de ce film qui m'occupe depuis très longtemps, pour parvenir à lier au mieux et dans les bonnes proportions les trois matières qui compose : le monde VRchat, les prises de vues réelles et l'histoire de la nouvelle.