

XV

L'ATELIER OUVERT DE MATHIEU PRADAT : UN « FAIRE COLLECTIF »

Entretien avec Claire Chatelet

À l'occasion du colloque « L'atelier en acte(s) : espace de création, création d'espace », qui s'est tenu à l'Université Montpellier 3 en novembre 2021, l'auteur et réalisateur Mathieu Pradat a présenté un film d'une trentaine de minutes sur la résidence de création qu'il a effectuée avec son équipe au *Grenier à sel* en Avignon¹ au printemps 2021 afin de développer *Rencontres*, une expérience immersive multi-utilisateurs en déambulation libre². Ce document de travail filmé, qui sert en pratique (en interne) à tester et affiner le projet dans sa phase dite « de développement³ », est particulièrement riche d'enseignements concernant les modalités d'une

1. Inauguré en 2018 dans l'un des plus anciens bâtiments de la ville, le *Grenier à sel* propose une programmation pluridisciplinaire dans le champ des arts visuels et des arts vivants, au croisement des liens entre art, science et technologies.

2. On parle d'expériences en *free roaming*. Dans ce cas les participants ne sont pas seulement assis avec un casque VR sur la tête, ils doivent également se déplacer dans l'espace physique, ce qui modifie profondément la réception. *Rencontres* (La prairie productions & SoWhen ?, Serendipity Films) est composée de quatre parties de huit minutes chacune : « La Foule », « Les Oiseaux », « Les Colosses » et « l'Épilogue », qui constituent, selon l'auteur, « une approche accélérée des trajectoires de l'humanité, comme une sorte de raccourci de l'anthropocène » (voir dossier de production). Le public de *Rencontres* est équipé de casques de réalité virtuelle autonomes intégrant des écouteurs audio. Les participants marchent pieds nus sur quelques millimètres d'eau sur un praticable étanche horizontal de dix mètres sur cinq, pouvant accueillir jusqu'à dix personnes. Cette surface, qui forme une étendue foncée et réfléchissante, est elle-même réfléchi par une toile suspendue au-dessus du bassin.

3. Ce type de projets audiovisuels immersifs passe toujours par trois grandes phases : une phase d'écriture, une phase de développement et une phase de production.

création complexe au plan artistique et technique. En effet, comme le souligne Mathieu Pradat, « un scénariste VR doit non seulement imaginer le récit, donc scénariser une histoire, l'action des personnages, mais aussi scénariser une expérience interactive⁴ », c'est-à-dire penser une narration « jouable⁵ » et variable qui articule finement spatialité et corporéité.

Le processus de conception des œuvres en réalité virtuelle, et plus encore lorsqu'il s'agit de projets multi-utilisateurs en déambulation libre – parce qu'ils nécessitent la prise en compte du corps en mouvement des participants considérés comme un ensemble qu'il convient aussi de scénographier – revêt une dimension expérimentale exacerbée. J'entends « expérimental » au sens premier du terme, à savoir : « qui repose sur l'expérience scientifique, qui utilise systématiquement l'expérimentation, qui se fonde sur des faits⁶ ». Ce que montre de façon remarquable le film présenté, c'est que *Rencontres* s'est constitué précisément par expérimentations successives, dans une logique de prototypage fondée sur l'itération. Cette logique créative itérative est évidemment courante en VR ; ce qui l'est moins en revanche, c'est que le prototypage a été réalisé dans le cadre d'un atelier ouvert, en public et avec le public. Ainsi les participants, à travers leurs réactions observées en *live* et leurs retours d'expériences, ont-ils été effectivement partie prenante de la poïétique de l'œuvre et de ses multiples actualisations.

L'entretien qui suit fournit l'occasion de pénétrer plus avant dans cet atelier atypique où se mêlent corps et technologies de pointe, et où, dans un espace tout à la fois mathématiquement contrôlé et humainement ouvert, l'inattendu peut surgir.

*

Claire Chatelet : *Avant d'aborder ce que tu entends par « atelier VR », peux-tu nous expliquer comment tu t'es intéressé à la réalité virtuelle ?*

4. Propos issus d'un entretien, in Loïc Flameng, *Le Récit dans la réalité virtuelle*, Paris, Dixit, 2022, p. 181.

5. « Jouable » au sens où l'entend Jean-Louis Boissier, c'est-à-dire des dispositifs dépendant de règles inscrites dans leurs programmes ou se proposant au spectateur sous la forme de « modalités d'expériences » (*La Relation comme forme : l'interactivité en art*, Dijon, Les Presses du réel, 2009).

6. Définition du CNRTL [en ligne]. Consulté le 10/09/2022.

Mathieu Pradat : Je me suis intéressé à la réalité virtuelle en deux temps : la première fois dans les années 1990 en tant qu'étudiant en architecture. J'étais alors très attiré par les logiciels de modélisation – qui allaient devenir les logiciels de BIM (*Building Information Modeling*) – c'est-à-dire des solutions permettant la conception de maquettes numériques renseignées de données de matériaux, de résistance, de lumière, de tous types de quantités pour l'architecture. L'un de ces logiciels (*Triforma*, une extension de *Microstation* par Bentley) possédait un outil de visualisation virtuelle, fonctionnant en VRML (*Virtual Reality Modeling Language*). Il permettait de visualiser des espaces à 360° sur un écran plat (un écran d'ordinateur donc à l'époque), avec un système d'activation de points de vue panoramiques pour naviguer de lieux en lieux. Et cette visualisation spatiale m'a interpellé. Je me suis penché également sur d'autres logiciels de modélisation, comme *3DS Max*, mais pendant des années, j'ai un peu délaissé tous ces outils numériques dans ma pratique professionnelle d'architecte, pour privilégier la maquette en carton et le dessin. Parallèlement à mon activité d'architecte, j'ai consacré une grande partie de mon temps, durant mes études et après, à la réalisation de films, expérimentaux d'abord, puis des documentaires et des fictions courtes. Le cinéma m'a de plus en plus accaparé, je pouvais voir deux ou trois films par jour en salle, voire plus les week-ends. Au fond, j'espérais à cette époque dédier mon travail à l'écriture scénaristique et à la mise en scène cinématographique. Mais je restais aussi viscéralement passionné par l'architecture, par la ville, ses paysages, et j'étais un peu frustré de voir des documentaires sur ces thématiques avec des structures toujours un peu similaires. Ces films cherchaient souvent à héroïser les protagonistes sans jamais exposer les jeux de contraintes structurant les métiers montrés. Ils n'explicitaient pas non plus, pour la plupart, les problématiques sous-jacentes, pourtant essentielles, qu'elles soient économiques, sociales ou écologiques.

Et puis je me suis intéressé à ce qu'on appelait alors « le transmédia ». Mon idée était de proposer des formes audiovisuelles interactives. Je pensais, sans doute un peu naïvement, qu'elles seraient non seulement plus accessibles, mais aussi plus faciles à financer. Je n'ai malheureusement pas réussi à financer ces projets, mais ils m'ont rendu sensible à une autre forme d'écriture et de mise en scène. Et puis en 2014, j'ai découvert le documentaire de Thomas Wallner, *Polar Sea 360°* de Deep Inc, diffusé à la fois sur écran et sur casque de réalité virtuelle. Il s'agit d'une forme audiovisuelle non interactive, explorant beaucoup les transitions sur écran entre image 2D plate et image stéréoscopique sphérique. Je n'ai

pas compris immédiatement ce que ce nouveau médium impliquait et bousculait, ni à quel point il mettait le spectateur au centre du dispositif. Je dois avouer que j'ai même adhéré – quelques mois seulement ! – au discours ambiant mi-informé mi-marketing autour de l'avènement d'un cinéma total, tel qu'André Bazin dans les années 1950 l'appelait de ses vœux. Ce que j'ai immédiatement compris en revanche, c'est que l'espace et la narration, donc le temps, s'appréhendaient de manière totalement corrélée dans cette forme d'art émergente que dessinait la réalité virtuelle. Celle-ci permettait soudain de rejoindre et de recentrer mes deux domaines d'intérêt, l'architecture et l'audiovisuel. J'avais donc un désir très fort d'expérimenter, peut-être parce que mon besoin d'expression et de créativité trouvait ainsi un « chemin naturel ».

Au final, comment es-tu passé à l'acte, si je puis dire ?

En reprenant des dessins que j'avais faits auparavant, sans écrire, sans intellectualiser... finalement sans juger ce que j'étais en train de faire – ce à quoi je n'étais probablement jamais parvenu auparavant. Il faut dire que je sortais d'une expérience difficile avec la réalisation d'un court-métrage de fiction relativement ambitieux qui m'avait fait perdre beaucoup d'argent et n'avait pas été médiatisé. J'avais donc décidé de mettre ma pratique de création en pause, mais quelques amis bienveillants, et surtout mon frère et ma femme, m'ont poussé à faire quelque chose de plus « simple ». Vu l'échec relatif de mon précédent projet, j'ai travaillé sans filtre, en me disant que c'était peut-être la dernière fois. J'ai donc tourné un film VR 360° en deux jours et demi, certes beaucoup plus long à post-produire ensuite, mais il s'agissait d'un projet assez simple, intitulé *Proxima*⁷. Ce film a été sélectionné dans de nombreux festivals, en premier lieu au *Venice Virtual Reality*, l'un des festivals les plus importants pour les productions immersives. J'ai compris peu à peu, en expérimentant et en découvrant aussi les projets des autres, que la réalité virtuelle est un médium véritablement transversal qui dépasse les formes, les formats, les disciplines, les genres... Cela m'a donné envie de continuer à écrire et à mettre en scène. C'était assez merveilleux de tenter autant de choses, j'avais un vrai sentiment de liberté et peu d'injonctions contrairement à la production traditionnelle. Les créateurs et créatrices

7. https://www.mathieupradat.com/index_realisateur_proxima.html (consulté le 10/09/2022).

venaient de tous horizons, tout le monde expérimentait, ce qui rendait la création libératrice. Cet appel d'air a été salvateur.

Maintenant qu'il y a davantage de recul par rapport à la création en réalité virtuelle, peux-tu préciser comment cette technologie reconfigure, d'après ta propre expérience, les processus de création ?

La création en réalité virtuelle engage tellement de compétences qu'elle est, en fait, vraiment très exigeante. Quand on dit qu'elle se situe au carrefour de la littérature, du cinéma, du jeu vidéo et du spectacle vivant immersif, c'est tout à fait vrai. Elle requiert donc de s'intéresser à des registres très divers. On peut y entrer *via* la danse, l'architecture, le cinéma, les installations... Ce qui change, c'est que l'on doit penser le projet en ayant conscience que le spectateur est au centre d'un dispositif, et imaginer comment il peut être sollicité et comment il agit sur un environnement que la machine de simulation transforme en retour. On doit donc créer pour un monde variable, pour un spectateur qui actionne et transforme ce monde.

Dans ce contexte, comment conçois-tu la notion d'« atelier » ? Est-ce que ce terme te paraît opérant pour définir les rapports à la création en régime numérique ?

La notion d'atelier me semble déterminante en ce qui me concerne. Je considère en effet que ce que je fais, ce sont véritablement des ateliers, pas des résidences. Il s'agit de création en acte(s), pas d'écriture à distance pour une phase de réalisation qui viendrait ultérieurement. Je viens en atelier me confronter, ou plutôt confronter un début ou un morceau d'expérience, aux réactions du public. J'observe comment celui-ci s'engage, à quel moment, selon quel parcours, quel seuil dans l'espace. Je passe donc beaucoup de temps à simplement observer et à comprendre comment les gens s'approprient les expériences que je leur propose. À partir de 2018, quand j'ai commencé à travailler sur un format d'expérience de théâtre immersif en réalité virtuelle, le projet *The Roaming/ L'errance*, j'ai constaté, après des centaines de représentations, que pas un seul participant ne faisait le même parcours dans cette expérience. Certaines personnes que je croisais alors, qui écrivaient ou produisaient ce type d'expériences, défendaient l'idée selon laquelle de grands profils de comportements de public existent. Et c'est sans doute vrai, mais dans le fond, cela ne m'a jamais intéressé, parce qu'une expérience n'est pas reproductible. En

effet, j'ai constaté que les mêmes personnes, qui faisaient deux ou trois fois l'expérience, ne la faisaient pas de la même manière à chaque fois : cela dépendait de leur état d'esprit et de la dynamique du jour. Cela m'a beaucoup touché, et cela continue d'ailleurs encore de le faire. Cet état des choses rencontre justement ce que je préfère dans l'être humain, à savoir la singularité profonde des êtres, leur irréductibilité. Quand j'éprouve cela durant ces phases d'atelier où je fais expérimenter le public, je sens que ce médium émergent que constitue la réalité virtuelle est profondément en accord avec ce que j'aime, avec ce en quoi je crois.

En tant qu'artiste, tu as été engagé dans plusieurs résidences de création ; peux-tu nous préciser ce qui se joue dans cet espace-temps particulier ? Est-ce que, selon toi, on peut assimiler la résidence de création au lieu du faire et donc à l'atelier ?

Oui, je suis assez d'accord avec cette manière de voir. L'atelier est, dans le cas qui m'intéresse, un lieu de création à plusieurs, un lieu du « faire collectif » donc, avec par exemple un modelleur, un *shader-artist* (celui qui crée des textures), un superviseur technique, un comédien et un développeur. Il ne serait pas possible pour moi de travailler sans développeur, sans programmeur de talent, parce qu'il faut savoir aussi voir le code informatique comme un langage et avoir une intention artistique autonome, de la même manière, s'agissant de cinéma, qu'un monteur ou un chef opérateur a une vision personnelle sur le film. La particularité de la création en réalité virtuelle pour les formes *in situ*, dites LBE (*Location Based*), c'est que le public fait partie intégrante de l'atelier. S'il n'y est certes pas convoqué pour être directement créateur, sa manière de réagir, son temps de réaction sont néanmoins essentiels pour l'œuvre. Dans le cadre de ces résidences donc, ce que je fais c'est bien de la création avec et en public.

Concrètement, comment le public participe-t-il à ce « faire collectif » ?

Je mène des questionnaires auprès du public après expérimentation du dispositif, je fais des interviews et je filme systématiquement les participants durant les expériences (fig. 2 et 3). J'aimerais que des propositions scénaristiques ou plastiques puissent émaner de ces personnes, même si cela ne s'est pas fait ces dernières années. Durant mes dernières résidences, avec mon équipe, nous avons donc beaucoup regardé le public en situation. Nous l'avons observé finement, nous l'avons scruté même.

Il s'agissait pour moi de saisir ce que les gens comprenaient, mais aussi ce qu'ils ne comprenaient pas et même de me faire réaliser ce que moi je ne comprenais pas. Cette démarche me rappelle la réaction qu'Étienne Mineur a partagée dans un *post* récent sur les réseaux sociaux à propos de la création utilisant des intelligences artificielles, telles que *Dall.e* : « faire, cela devient choisir ». Nous venons avec du code, avec des images, des sons, parfois avec du jeu *live* ; nous testons, certaines choses fonctionnent, d'autres non, nous essayons beaucoup. Il y a donc au final une sorte d'arbitrage qui doit se faire. L'équipe doit s'accorder sur des choix qui permettent d'aller plus dans la direction du projet. Dans ces ateliers où la technique prend beaucoup de place, et où il y a beaucoup de *bugs*, de plantages, de « régression » – comme disent les développeurs quand un morceau du projet disparaît ou ne fonctionne plus d'une version de *build* à une autre –, mon travail revient à regarder ce qui se passe avec le public, à observer sans jugement, et à en tirer le meilleur parti pour le projet. Même si l'activité de codage intense de nos moments créatifs en VR n'est sans doute pas si romantique, j'ai quand même l'impression que nous recherchons, tels des peintres qui prennent du recul par rapport à leur toile, ce qui constitue la « nécessité » du tableau. Nous, nous nous éloignons pour regarder le public dans l'expérience. Nous travaillons donc en réalité virtuelle avec la matière la plus vivante qui soit : les gens.



Fig. 1 : Public en situation, image extraite du film réalisé durant la résidence de création au *Grenier à sel*, mars-avril 2021. © Mathieu Pradat, La prairie productions.

Au-delà du public, comment envisages-tu la question du collectif dans la création en VR ?

J'envisage cela comme un travail en atelier d'architecture, ou comme un tournage de film : il y a une vision qui est donnée, qui peut être collective ou individuelle, mais à partir de celle-ci, chacun travaille et concourt à la création de l'œuvre. Cependant s'agissant des projets immersifs, même si tout le monde a sa place et son rôle à jouer pour l'élaboration effective, le travail avec les développeurs est le plus important pour moi. Car ce sont eux qui traduisent l'expérience dans le langage du moteur utilisé. Ils doivent aussi savoir s'adapter pour proposer de nouvelles solutions, en fonction des réactions des publics, lorsque nous sommes justement en mode atelier. Dans tous les cas, la question de l'interactivité est essentielle pour eux. Ce sont donc les personnes qui se soucient de manière prioritaire du public et avec lesquelles j'ai l'impression d'échanger le plus dans ces phases d'élaboration.

On voit que tu accordes une place déterminante au public dans le processus de création de tes œuvres : pourquoi cela te paraît-il si important de faire expérimenter des œuvres qui sont encore à l'état de prototypes ? Et quand estimes-tu que l'œuvre est finalisée et peut donc sortir de l'atelier ?

Je me pose beaucoup de questions à ce sujet et ce n'est pas évident de répondre. Ai-je autant besoin du public parce que le médium est émergent et que sa grammaire est encore trop mal cartographiée ? Je crois que pour le moment ce qui me paraît essentiel, c'est de comprendre le public en le regardant et en le questionnant. Mais est-ce que ce sera nécessaire dans quelques années quand les formes en réalité virtuelle se seront stabilisées et que la réception du public sera plus familière ? Dans son autobiographie, Franck Capra, l'un de mes réalisateurs préférés, raconte les projections-tests qu'il avait mises en place. Il faisait venir de nombreux spectateurs et il les filmait pour comprendre leurs réactions. Cela lui permettait ensuite de remonter son film, de trouver le bon *timing* au montage, d'inverser ou de changer des plans, éventuellement même de retourner des séquences. On ne fait plus cela pour le cinéma, peut-être est-ce un tort ? Ce que je veux dire, c'est que la grammaire cinématographique est très bien connue désormais, et peut-être parce qu'elle est si évidente, on pense connaître le public. Bien entendu on se trompe, car les gens, pris individuellement ou collectivement, sont en général beaucoup plus riches et complexes que ce que l'on imagine.

Concernant la deuxième partie de ta question, savoir quand une œuvre est prête à sortir de l'atelier, c'est difficile de te répondre. Je crois que je prends beaucoup de plaisir dans ces périodes de création en actes, et sans doute inconsciemment, j'ai envie qu'elles durent, peut-être même que je laisse longtemps des morceaux de scénarios ouverts parce que j'aspire, sans me le dire, à cette réécriture en et avec le public. En même temps, le fait que le projet reste ouvert permet de sédimenter les choses dans le temps et d'agréger les différents enseignements que l'on peut tirer de l'équipe et du public. L'ouverture, c'est une nécessité probablement dans cette manière de travailler, même si elle induit un certain flou, ou du moins, une certaine attente. Avant l'expérimentation en public, des parties de récit par exemple ne sont pas encore écrites, ou n'ont pas encore de mise en scène. L'expérience est ainsi très agile et peut s'adapter à différentes contraintes (de financement, de diffusion...), mais cela est assez exigeant pour l'équipe. Une certaine incertitude ou fatigue peut s'installer. En plus, je suis assez perfectionniste et j'ai souvent le sentiment de ne pas en faire assez pour le projet, qu'on peut aller plus loin. En fait, j'ai tendance à vouloir retenir les projets quand je commence à voir trop leurs défauts, mais j'essaie de me soigner ! J'ai l'impression de progresser, en créant, projet après projet, comme un artisan opiniâtre, ou disons plutôt que mon travail évolue. Il me faut simplement accepter ce à quoi la création a pu mener, puis passer à autre chose.

À quel moment précis de la phase d'un projet situes-tu l'atelier ?

D'un point de vue pratique, je crée en atelier en phase de développement, au sens où on l'entend dans la production audiovisuelle, c'est-à-dire après la phase d'écriture. C'est un moment où il s'agit de faire face au projet et de répondre à toutes les questions esthétiques et artistiques afférentes, comme à leur implication d'un point de vue technologique afin d'estimer budgétairement l'expérience, et donc la produire correctement. Sortir de l'atelier revient donc à clôturer l'expérimentation et accepter les choix effectués dans cette phase particulière. Commence alors la phase de production, qui est assez difficile, d'abord parce qu'il faut faire d'une certaine manière le deuil d'un moment où l'on apprend le plus en tant que créateur, mais qui ne suffit cependant pas pour « projeter » l'œuvre vers le public, et puis parce que dans mon domaine, il n'est jamais totalement certain de pouvoir produire l'œuvre après la phase de développement. Avec cette contrainte en tête, qu'un projet ne sera peut-être pas mené à bout, je tente systématiquement durant la « phase atelier » de créer des

« morceaux d'expériences » qui ont un sens, même s'ils ne parviennent pas à s'insérer dans une expérience complète.

Tu es toi-même investi dans un travail de recherche-crédation dans le cadre d'un doctorat en études audiovisuelles. Or, dans cette dynamique particulière de la recherche-crédation, l'atelier se révèle un lieu de mise à l'épreuve à la fois des matières, matériaux, techniques, technologies, procédés, procédures, et des savoirs théoriques et démarches critiques qui interagissent avec eux, ainsi que l'écrit Karleen Groupierre dans la présentation qu'elle donne au chapitre 4 de cet ouvrage. Comment alors concevoir et habiter l'atelier pour qu'il soutienne cette double dynamique ?

À ce niveau-là, il me semble que c'est dans la méthodologie et la temporalité que les processus créatif et critique peuvent s'articuler. En termes de méthodologie, il s'agit de se donner les outils de récoltes de données qui conviennent à la recherche d'informations et celles-ci ne peuvent être analysées que plus tard. Pour moi, le regard critique, l'évaluation se construisent avant l'atelier, mais prennent corps après. Ils vont donc transformer dans un second temps ma manière de penser et de faire pour les projets à venir, mais au moment de l'atelier, au moment du faire, ce n'est pas que je ne réfléchisse pas, je réfléchis avant tout en termes de fonctionnalités. On peut sans doute trouver cela tout à fait trivial, mais de mon point de vue, c'est le côté artisanal de ce type de créations qui force à une certaine humilité dans mon travail. Il s'agit d'observer comment les choses peuvent suivre leur cours, de la même manière que l'eau s'écoule par le plus court chemin. Tout se passe comme si j'avais défini la pente et le matériau et qu'il fallait simplement accompagner, laisser le flux prendre le chemin le plus direct et, sachant cela, arbitrer toutes les décisions créatives en ce sens.