

## Le Voy(ag)eur

Court métrage « flat » et VR

Adapté du roman « Le Voyeur » d'Alain Robbe-Grillet

Note d'intention du réalisateur (English version on next page).

J'ai souhaité adapter le roman « Le Voyeur » d'Alain Robbe-Grillet sous la forme d'**un court métrage en VR** (réalité virtuelle) destiné aux plateformes de diffusion en VR, et sous la forme d'**un court métrage « flat »** destiné à une diffusion cinématographique et télévisuelle (festivals et cases de court métrage des chaînes de télévision).

Issues du même tournage réalisé en caméra VR, les 2 versions proposent cependant 2 points de vue différents sur l'intrigue.

La version « flat », « Le Voyageur », semble accabler le protagoniste, très vite soupçonné d'un crime. La version « VR », « Le Voyeur » permet de découvrir que, dans le « hors-champ » du film « flat », d'autres personnages pourraient être coupables.

Il s'agit donc d'une exploitation inédite du « hors-champ » rendue possible par l'utilisation d'une caméra VR dans une mise en scène conçue à 360°.

Ce qui m'intéresse dans ce roman, c'est la façon dont la folie du héros se dévoile progressivement et l'ambiance criminelle qui se crée peu à peu autour de lui. Et bien sûr cette posture de « voyeur » qui se prête si bien à une expérience en VR.

Le film s'apparente à un « thriller », même si les troubles du protagoniste entretiennent le doute sur certaines choses vues et entendues.

La tonalité générale est celle d'un « thriller psychotique » en vue subjective : le spectateur est dans le regard et l'audition de Mathias, le protagoniste psychiquement instable autour duquel la disparition d'une jeune femme semble s'organiser.

Véritable expérience formelle (vue et audition subjectives intégrales), le film est aussi une expérience psychique et narrative qui plonge le spectateur dans les errements d'un personnage psychotique.

Le spectateur est donc dans les yeux du héros, ce qui accentue l'aspect psychotique du film dans sa version « flat », et permet dans sa version VR d'exploiter les possibilités offertes par la réalité virtuelle : l'inspection des scènes autour du héros est porteuse de sens.

Ce choix de la caméra subjective accentue bien sûr l'aspect immersif de l'expérience, mais il permet aussi dans la version VR de donner au spectateur une sensation de pouvoir sur le déroulement de l'histoire. Le spectateur enquête « derrière le dos » de Mathias et questionne les scènes du regard.

Ce qui m'intéresse avant tout, c'est l'expression d'un désordre psychique dans une expérimentation dramaturgique et esthétique.

Livré aux errements de Mathias dont il ne voit jamais le visage, le spectateur va expérimenter ses désordres visuels et auditifs, ses interprétations d'une réalité dont la chronologie lui échappe parfois, et le soupçon qu'il éveille par ses étranges réactions.

Le film souhaite ainsi participer à la compréhension de certains comportements auxquels nous sommes tous confrontés, même si leurs enjeux ne sont heureusement pas toujours criminels.

Au-delà de la recherche de culpabilité de l'un ou l'autre des acteurs de ce drame, le spectateur vit la fragilité d'un personnage miné par sa psychose.

## The Voy(ag)eur

Flat and VR short film

Adapted from the novel "Le Voyeur" by Alain Robbe-Grillet

### Director's note of intent

I wanted to adapt the novel "Le Voyeur" by Alain Robbe-Grillet in the form of a short film in VR (virtual reality) intended for broadcasting platforms in VR, and in the form of a short film "flat" intended for film and television distribution (festivals and short film boxes of television channels). Coming from the same shoot made with a VR camera, the 2 versions however offer 2 different points of view on the plot.

The "flat" version, "Le Voyageur", seems to overwhelm the protagonist, who is quickly suspected of a crime.

The "VR" version, "Le Voyeur" allows us to discover that, in the "off-screen" of the "flat" film, other characters could be guilty.

It is therefore an unprecedented exploitation of the "off-screen" made possible by the use of a VR camera in a staging designed at 360°.

What interests me in this novel is the way in which the hero's madness is gradually revealed and the criminal atmosphere that is gradually created around him. And of course, this "voyeur" posture that lends itself so well to a VR experience.

The film is similar to a "thriller", even if the protagonist's troubles maintain doubts about certain things seen and heard.

The general tone is that of a "psychotic thriller" in subjective view: the spectator is in the gaze and hearing of Mathias, the psychically unstable protagonist around whom the disappearance of a young woman seems to be organized.

A true formal experience (entire subjective sight and hearing), the film is also a psychic and narrative experience that plunges the viewer into the wanderings of a psychotic character.

The spectator is therefore in the eyes of the hero, which accentuates the psychotic aspect of the film in its "flat" version, and in its VR version it allows to exploit the possibilities offered by virtual reality: the inspection of the scenes around the hero carries meaning.

This choice of the subjective camera of course accentuates the immersive aspect of the experience, but it also allows in the VR version to give the viewer a feeling of power over the unfolding of the story. The spectator investigates "behind the back" of Mathias...

What interests me above all is the expression of a psychic disorder in a dramaturgical and aesthetic experimentation.

Delivered to the wanderings of Mathias whose face he never sees, the spectator will experience his visual and auditory disorders, his interpretations of a reality whose chronology sometimes escapes him, and the suspicion he arouses by his strange reactions.

The film thus wishes to contribute to the understanding of certain behaviors with which we are all confronted, even if their stakes are fortunately not always criminal.

Beyond the search for guilt of one or other of the actors in this drama, the spectator experiences the fragility of a character undermined by his psychosis.