

**« La réalité virtuelle en documentaire – Prémices d'une révolution ou nouvelle illusion ? »**

*par François-Xavier Destors*

**Les écrits de Film-documentaire.fr**

**Détours – Critiques**

***Extrait :***

La 27e édition du Sunny Side of the Doc, qui s'est achevée le 23 juin 2016, a tenu ses promesses. Fort d'une affluence stabilisée autour de 2000 professionnels, le rendez-vous rochelais a permis de confirmer la tendance à la globalisation d'une partie du marché de la coproduction et de la distribution de documentaires.

Article disponible en ligne à l'adresse :

[www.film-documentaire-ecrits.fr/critiques-realitevirtuelle](http://www.film-documentaire-ecrits.fr/critiques-realitevirtuelle)

Pour citer cet article :

DESTORS François-Xavier, « La réalité virtuelle en documentaire – Prémices d'une révolution ou nouvelle illusion ? », Détours – Critiques, Les écrits de Film-documentaire.fr

## La réalité virtuelle en documentaire Prémices d'une révolution ou nouvelle illusion ?



© Jean-François Augé / Studioouest.com

Au-delà des annonces attendues, en particulier du côté des nouvelles orientations éditoriales de France Télévisions, le Sunny Side a également été l'occasion, selon les mots de son commissaire général Yves Jeanneau, de « *mettre en lumière les grandes tendances de demain pour le documentaire* ». (Lire l'édito d'Yves Jeanneau, *Les nouveaux horizons du doc'*)

Parmi ces nouvelles écritures qui renouvellent les formes du documentaire, la réalité virtuelle s'affirme, cette année, comme une tendance visiblement forte. À l'instar des grands rendez-vous internationaux de l'année 2016 (Hot Docs, IDFA, Sheffield...), le Sunny Side n'a pas fait exception. Le VR Lab, un espace dédié au cœur de l'Espace Encan où près d'une vingtaine de programmes immersifs étaient mis à disposition du public, a été régulièrement pris d'assaut par les participants.

S'ils sont encore peu nombreux, les défricheurs de ce nouveau territoire, tant du côté des producteurs que des diffuseurs, croient de plus en plus au potentiel de la réalité virtuelle et risquent le pari de cette nouvelle technologie. Malgré les désillusions de la 3D, ils ne cachent pas leur désir d'attirer, au-delà de la génération « *smartphone* » habituée aux modes narratifs du jeu vidéo, un plus large public vers ces documentaires d'un nouveau genre.

Après une année pleine de promesses et de balbutiements, voici venue l'occasion d'évaluer les premiers contenus qui émergent des studios, et de s'interroger sur les potentialités et les limites de la réalité virtuelle au service de la narration documentaire.

L'immersion spatiale et sensorielle, grande promesse de la réalité virtuelle, entend marquer une nouvelle rencontre entre le spectateur et le film. En projetant l'utilisateur au cœur du contenu, elle procure d'emblée un sentiment de présence sur les lieux de l'action. Le casque couvrant l'ensemble du champ visuel, le regard est libre d'explorer dans toutes ses dimensions la scène qui s'offre à lui. Lorsque la proposition narrative et la qualité de l'image apparaissent suffisamment crédibles, l'expérience se révèle saisissante.

Cette vision immersive, qui bouleverse inévitablement le rapport à l'espace, invite au voyage. Prenons pour exemple *Polar Sea 360°*, l'un des programmes pionniers d'Arte, qui s'est lancée tôt sur le marché de la réalité virtuelle en sortant son propre player fin 2015 et, dans la foulée, l'application interactive et gratuite ARTE360. Au sein d'un important dispositif crossmédia, le documentaire propose de parcourir en immersion totale les paysages polaires de l'Arctique. Combinée à des séquences linéaires, portées par une voix off et des témoignages, la possibilité d'orienter son regard où il le souhaite amène le spectateur à construire sa propre représentation d'un monde polaire en proie au réchauffement climatique.

*DMZ : Memories of a No Man's Land* convie le spectateur à une autre expérience : l'exploration d'un lieu chargé d'histoire, la frontière la plus militarisée au monde, longue de plus de 250 kilomètres, qui sépare les deux Corée au 38<sup>e</sup> parallèle. En révélant un monde interdit, nourri par le récit d'un ancien soldat sud-coréen qui confère à la narration une tension palpable, la réalité virtuelle donne du sens à la démarche politique du réalisateur, qui s'affranchit ainsi de l'inaccessibilité du lieu et interroge les limites réelles des citoyens.

Dans *Syrie, la bataille pour le Nord*, le spectateur plonge au cœur de la ville de Jisr al-Choughour, transformée par la guerre en champ de ruines. Guidé par le récit de la

bataille, l'utilisateur se glisse à la place du filmeur, dont il peut même apercevoir l'ombre et la silhouette à ses pieds. Projeté au seuil du décor, il a ainsi l'impression d'être témoin des ravages de la guerre.

Cet effet de proximité avec le sujet ouvre un nouveau champ des possibles au reportage. Les grands médias d'information l'ont bien compris et multiplient les sujets immersifs diffusés sur des plateformes financées autant par le sponsoring de marques que par des contenus publicitaires conçus eux aussi en réalité virtuelle. Dans *The Displaced*, le New York Times propose par exemple de partager le quotidien de trois enfants réfugiés en Ukraine, au Soudan et en Syrie. Le Guardian, lui, a misé sur l'atout sensoriel en enfermant le spectateur dans une cellule reconstituée en 3D pour lui faire vivre l'expérience psychologique de l'isolement carcéral (6 x 9, le nom de l'œuvre rappelant la taille d'une cellule). Pour Vice News, le cinéaste Spike Jonze a filmé en 360° les manifestations qui se sont déroulées dans les rues de New-York après les émeutes de Ferguson, permettant au spectateur de suivre sous tous les angles l'intensité de l'événement (*Millions March*). Si ces propositions immersives renouvellent l'approche du journalisme, non sans interroger l'éventuel effacement du journaliste par rapport au spectateur, elles incarnent surtout la promesse d'une autre expérience de l'actualité.

À ce titre, il n'est pas surprenant que les organisations internationales prennent également le pari de la réalité virtuelle. Les films qu'elles produisent circulent autant auprès de l'UNICEF et d'Amnesty International que dans les grands festivals (Sheffield, Sundance, BFI...). *Project Syria*, commandé par le World Economic Forum, invite à faire l'expérience d'un bombardement au cœur d'Alep, puis dans un camp de réfugiés. L'exploitation du paysage sonore, enregistré sur place, accentue l'intensité de l'immersion dans le réel modélisé à partir de photos et de vidéos disponibles sur internet.

Produits dans le cadre de la campagne du millénaire des Nations-Unies, *Clouds over Sidra* qui nous plonge dans le quotidien d'une jeune fille syrienne réfugiée dans un camp en Jordanie, ou *Waves of Grace* qui raconte l'après Ebola à travers l'histoire d'une rescapée libérienne, s'appuient sur la même hypothèse : selon les mots de Chris Milk, le

réalisateur des deux films mentionnés ci-dessus, la réalité virtuelle est considérée comme « *l'ultime machine à empathie* ».

Cette course à l'empathie, clé de voûte de ce nouveau journalisme, permet-elle pour autant de mieux comprendre le monde, d'appréhender les traumatismes, de provoquer une nouvelle prise de conscience ? La réalité virtuelle invite certes à se mettre à la place de l'autre, et il faut ici reconnaître que le sentiment d'être présent sur les lieux et de partager une expérience génère un fort impact émotionnel.

Cette subjectivité du regard, qui vise à vivre l'expérience de l'autre, interroge. Il ne suffit pas de prétendre « être là » et d'éprouver de la compassion pour passer à l'action. La rupture de toute distanciation avec le réel ne risque-t-elle pas de nuire à l'esprit critique que chaque spectateur se doit d'exercer face à ces nouvelles images ? Comment définir la place et l'engagement du spectateur, qui n'est ni un simple observateur ni un acteur de l'œuvre dans laquelle il est plongé ?

Sans prétendre y répondre, *The Enemy*, le projet tant attendu du photographe Karim Ben Khelifa, fait directement écho à ces questions. À travers la figure de l'ennemi dans les zones de conflits majeurs (Israël, Palestine, Congo, Salvador, Afghanistan...), ce programme ambitieux interroge notre rapport à la guerre en installant le spectateur au milieu d'un face-à-face entre deux combattants qui, reconstitués en 3D, évoquent leur engagement, leurs croyances et leurs angoisses. S'ils n'interagissent pas entre eux, ils s'épient, s'apprivoisent du regard, la présence du spectateur se faisant médiatrice d'un échange a priori impossible. L'expérience est personnalisée : une série de questions posées à l'utilisateur avant son immersion modifie, selon ses réponses, le récit des personnages et l'univers sonore qui l'accompagne. De plus, à l'aide de capteurs, le spectateur a cette fois la possibilité de se mouvoir dans l'image, cette liberté de mouvement déclenchant selon l'orientation choisie de nouvelles séquences narratives.

Rompre la passivité du spectateur : voilà un autre enjeu de la réalité virtuelle. Dans de nombreux projets, si son implication est parfois mise en jeu par les regards ou les attitudes des personnages qui renforcent et attestent de sa présence virtuelle sur les

lieux, le spectateur reste extérieur à ce qui l'entoure. Il est un « fantôme », comme le nomment les professionnels. Dans *The Enemy*, la possibilité d'interagir par son regard et ses mouvements, laissant entrevoir une gamme de choix bien plus vaste que celle proposée par certains webdocumentaires, l'invite à repenser sa place au sein de l'espace virtuel et sa position par rapport au récit.

Puisque le spectateur est tenté de tout explorer, le défi du réalisateur consiste à orienter son attention vers les points d'intérêt et les tensions du récit. Or, comment donner du sens à la narration quand la vision en 360° permet à chacun de se faire son propre film ? Avec la réalité virtuelle, le hors-champ comme le cadrage traditionnel disparaissent, l'existence même du montage est remise en question... Ce nouveau format nécessite de repenser, voire de se défaire des codes traditionnels du langage cinématographique pour faire émerger une autre grammaire et de nouveaux outils.

Proche du théâtre, l'expérience de la réalité virtuelle invite le réalisateur à revêtir la casquette d'un scénographe : c'est à lui de donner du sens au placement des objets dans l'espace en anticipant le regard du spectateur, de déployer de nouvelles techniques de raccords et de spatialisation de l'image, de déterminer la juste position de la caméra pour légitimer la proximité avec le sujet.

Pour aller au-delà de la succession de longs plans-séquence en courte focale, censés laisser suffisamment de temps au spectateur pour explorer l'image, il lui faudra réinventer les jeux de lumière et les mouvements de caméra, dont l'ampleur peut donner la nausée (motion sickness). Trouver des alternatives pour nourrir le récit d'autres éléments narratifs, à l'image du gazing qui permet, en fixant longtemps un point dans l'image, d'afficher de nouveaux contenus.

Le futur de la réalité virtuelle passera aussi par une plus grande exploitation du paysage sonore, dont le potentiel pour guider le regard et la narration est réhabilité par le processus immersif. À ce titre, le programme *Notes on Blindness : Into Darkness*, qui propose une expérience nouvelle de la cécité à partir des enregistrements de l'écrivain John Hull et d'une spatialisation audio binaurale, laisse déjà entrevoir de belles

promesses. Les chantiers d'écriture apparaissent donc aujourd'hui bien nombreux, et le champ d'expérimentation sans limites.

Pour l'instant, l'engouement suscité par la réalité virtuelle tient essentiellement à l'attrait de la nouveauté et aux sensations inédites éprouvées par ses premiers utilisateurs. L'incertitude relative à son modèle économique, à l'accessibilité des équipements au public et à son désir d'immersion permanente, plane encore sur son futur. Son avenir immédiat s'inscrit certainement dans une complémentarité avec les contenus cinématographiques, web et télévisuels. La réalité virtuelle ne remplacera pas le cinéma ou le documentaire linéaire, d'autant plus que toutes les histoires ne présentent pas nécessairement d'intérêt à être racontées par le biais de la réalité virtuelle.

Avant que le don d'ubiquité ne devienne réalité, de nombreuses questions restent en suspens. Comment donner du sens à la nouvelle relation qui s'établit entre le sujet et l'objet ? Rétablir le point de vue sans forcément chercher l'hyper réalisme ? Peut-il y avoir un cinéma sans le cadrage qui incarne son essence ? Comment trouver la juste distance pour faire éprouver au spectateur ce qui se joue dans l'espace filmique tout en mettant ce nouveau format à l'épreuve du cinéma ? Si la quête de l'optimisation technologique oriente encore nombre de projets vers des propositions spectaculaires, l'effervescence créative des sorciers de la réalité virtuelle porte l'espoir de voir apparaître de nouvelles subtilités narratives. Néanmoins, après le temps de l'émerveillement, la réalité virtuelle attend encore son « *effet Koulechov* ».

*François-Xavier Destors*