Document generated on 10/11/2024 10:48 p.m.

24 images

L’empathie et rien d’autre

Damien Detcheberry

Number 188, September 2018

URI: https://id.erudit.org/iderudit/89343ac

See table of contents

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)
1923-5097 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Detcheberry, D. (2018). L’empathie et rien d’autre. *24 images*, (188), 136–141.

Tous droits réservés © 24/30 I/S, 2018

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

L'empathie et rien d'autre

PAR DAMIEN DETCHEBERRY

De décevantes expériences immersives à un jeu vidéo insolite et touchant, on trouve le pire comme le meilleur à la frontière entre le documentaire et les nouvelles technologies.

↑→ **The Sun Ladies VR** de Céline Tricart et Christian Stephen (2018)

Nous avions mentionné dans ces colonnes l'année dernière la pertinente installation en réalité virtuelle *Carne y Arena* d'Alejandro González Iñárritu, présentée en sélection officielle cannoise. Cette année, le Marché du Film du festival a repris ses droits sur le médium en hébergeant l'intégralité des nouvelles expériences immersives, avec pas moins de 150 courts métrages en réalité virtuelle présentés sur l'espace NEXT. Difficile d'y voir clair à travers toutes ces propositions artistiques, à vrai dire, tant elles balisent tous les genres, de la comédie à l'animation en passant par le documentaire, et tous les sujets : de l'exploration sous-marine aux sorties dans l'espace, jusqu'à la reconstitution des Folies-Bergère à l'époque de Toulouse-Lautrec (*Un bar aux Folies-Bergère* de Gabrielle Lissot, 2018).

LE TOUR DU MONDE EN 360°

Passé l'indéniable côté grisant de l'immersion, un effet *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1896) qui s'estompera forcément avec l'habitude, reste la question de la mise en scène. La réalité virtuelle a connu depuis sa renaissance au milieu des années 2010 un certain nombre de chantres à l'optimisme béat, comme le vidéaste Chris Milk qui vantait lors d'un *Ted Talk* les vertus de cette technique « révolutionnaire » susceptible de créer « l'ultime machine à empathie[1] ». Derrière cet effet d'annonce, le réalisateur du court métrage documentaire *Clouds over Sidra* (2015) développait une idée tout aussi naïve selon laquelle la vision à 360° ne triche pas, et émancipe le spectateur du point de vue imposé par le cinéaste dans le cinéma traditionnel.

Revenons maintenant à la réalité : parmi les œuvres estampillées « documentaires VR » au Marché du Film cette année, combien, à l'image de l'affligeant *Clouds over Sidra*, se contentent d'être des vues panoramiques agrémentées d'une simple narration ? Combien, sous couvert de survoler un sujet brulant d'actualité, évitent les clichés et posent véritablement la question du médium, de la place du spectateur et de son interaction avec l'œuvre ?

Certains échappent — de justesse — à la carte postale humanitaire. Si le court métrage documentaire *The Sun Ladies VR* (2018), de Céline Tricart et Christian Stephen, a été présenté en première mondiale au festival de Sundance, sa présence dans l'espace NEXT en faisait en théorie le contrepoint parfait du film de fiction *Les Filles du Soleil* d'Eva Husson, présenté, lui, en compétition officielle du festival de Cannes. Le sujet des deux films est identique : on y suit la route d'unités de combat féminines luttant contre les forces de DAESH. Mais là où le long métrage d'Eva Husson s'empêtre dans les ornières du didactisme et de la sensiblerie, comme ce fut le cas pour *The Last Face* (Sean Penn, 2016) ou encore pour *The Search* (Michel Hazanavicius, 2014), *The Sun Ladies VR* se démarque grâce au travail graphique de l'artiste Wesley Allsbrook. Empruntant la voie tracée par *Valse avec Bachir* (Ari Folman, 2007), *The Sun Ladies VR* mêle aux prises de vues réelles à 360° des recréations à la palette graphique de situations de combat auxquelles ont été confrontées ces femmes soldats.

On ne peut que reconnaitre le talent de Wesley Allsbrook, à qui l'on doit déjà la direction artistique du court métrage d'animation *Dear Angelica* (2017)[2], et l'efficacité

pyrotechnique de l'ensemble. Mais force est de constater tout de même les limites de ce court métrage, aussi impressionnant soit-il techniquement, qui peine à communiquer au spectateur en 7 courtes minutes la densité et la profondeur de ses personnages. Il lui manque surtout une dimension réflexive qui justifierait à la fois le recours à l'animation et l'utilisation de la réalité virtuelle. Une preuve supplémentaire que l'immersion apportée par la réalité virtuelle ne provoque pas obligatoirement de l'empathie, particulièrement quand le point de vue du cinéaste fait défaut. Autrement dit, ne jetez pas tout de suite votre coffret Jean Rouch aux oubliettes des technologies dépassées, la révolution annoncée par Chris Milk n'est peut-être pas encore arrivée.

L'immersion apportée par la réalité virtuelle ne provoque pas obligatoirement de l'empathie, particulièrement quand le point de vue du cinéaste fait défaut.

CECI N'EST PAS UN JEU

Avec ses nécessités commerciales et son impératif ludique a priori, le jeu vidéo semble lui aussi difficilement se plier au format documentaire. Au mieux peut-on voir dans les productions AAA – l'équivalent vidéoludique des blockbusters hollywoodiens – des tentatives d'intégrer un aspect éducatif à des aventures purement récréatives. La compagnie Ubisoft a par exemple développé au sein du dernier épisode de la série Assassin's Creed (*Assassin's Creed Origin*), dont l'action se déroule dans l'Égypte antique, un mode « découverte » mis à la disposition des écoles, mais accessible aussi aux particuliers. L'option *Discovery Tour* désactive les combats et les quêtes du jeu, et les remplace par une narration interactive qui permet d'explorer librement les 100 km² de la carte, de Memphis à Alexandrie en passant évidemment par les pyramides, à la manière d'une visite guidée virtuelle dans l'Égypte de Cléopâtre. Un petit pas pour le documentaire, un bond de géant pour le tourisme…

Une fois de plus, c'est du côté de la production indépendante que l'on trouve les œuvres les plus insolites, les plus personnelles également, où le jeu vidéo peut croiser le documentaire. Il est difficile, voire perturbant, d'avancer le terme de « jeu » lorsque l'on évoque le projet *That Dragon, Cancer* (2016), mais c'est bel et bien de cette manière qu'ont voulu le concevoir ses deux créateurs. Réalisé avec très peu de moyens, et mis sur pied grâce à une campagne de financement participatif, ce jeu unique en son genre est né de circonstances bien réelles : malheureux parents d'un petit Joël, atteint d'un cancer depuis l'âge d'un an, Amy et Ryan Green ont pensé *That Dragon, Cancer* comme une expérience interactive permettant au joueur d'accompagner l'enfant et ses parents à travers les différentes étapes de cette terrible épreuve.

Les premiers chapitres du jeu partent ainsi de situations concrètes pour s'aventurer dans des espaces oniriques permettant de comprendre comment Joël peut se représenter la maladie. La salle de scanner devient alors, dans la tête de l'enfant, un immense et terrifiant amphithéâtre, digne d'un récit de science-fiction. Plus tard, une séance de chimiothérapie se transforme en course de voiturette dans les couloirs de l'hôpital, où Joël doit attraper une à une les pilules de son traitement en évitant des obstacles. Et puisque son père lui a décrit son cancer comme un monstre de conte de fées, c'est armé d'un bouclier et d'une épée en bois qu'il tente d'affronter le terrible dragon du titre, lors d'une phase de plateformes inspirée des jeux d'arcade des années 1980.

Avec la même approche ludique mais un ton autrement plus sombre, *That Dragon, Cancer* aborde ensuite les thèmes les plus difficiles : la peur, les doutes et la frustration des adultes. Lorsque les médecins annoncent l'échec de la chimiothérapie et la condamnation à court terme de Joël, il est possible, en manipulant un casse-tête sonore, d'entendre les pensées tourmentées des parents et des thérapeutes, et d'observer ainsi comment chacun tente de rationaliser et d'affronter la nouvelle. À mesure que l'on bascule dans cette réalité difficile à accepter, les mécaniques de jeu résistent au joueur. Tandis que la mère de Joël se réfugie dans la foi, et l'espoir que Dieu donne un sens à la maladie, Ryan manifeste sa colère à la faveur d'éprouvantes séquences où le joueur peut se déplacer mais ne peut plus véritablement avoir d'impact sur son environnement ; de plus en plus impuissant, il doit subir la douleur de Joël et le désespoir de son père. C'est qu'il doit apprendre, dans la dernière partie, à devenir simple spectateur de cette tragédie familiale où, à défaut d'espoir, chacun tente de trouver une paix spirituelle.

S'il s'agit là d'un jeu émotionnellement épuisant mais aussi étonnamment gratifiant, c'est précisément parce qu'il parvient avec beaucoup de justesse à impliquer le joueur dans d'autres vies que la sienne, sans artifice, et en utilisant simplement le langage du jeu vidéo. Mais Ryan et Amy Green ont surtout envisagé *That Dragon, Cancer* comme un jeu parce qu'il leur semblait être le médium le plus approprié pour amener le joueur à ressentir ce sentiment étrange face à la maladie : quand la seule chose que l'on souhaite est d'être capable d'aider, que l'on est prêt à faire n'importe quoi, mais que l'on ne peut pas. Ce témoignage sur la vie de Joël aurait pu faire l'objet d'un film, mais il n'aurait certainement pas eu la même sincérité, ni la force de cette balade mélancolique qui nous apprend aussi à accepter de perdre.

1. Pour les technophiles masochistes : ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine
2. oculus.com/experiences/rift/1174445049267874/

↑ → → **That Dragon, Cancer** de Amy et Ryan Green (2016)