



"Osmose" ©Char Davies

Réalité virtuelle : *pour un art au service de l'émotion ?*

DÉCRYPTAGES

INSPIRATIONS

VR

14 juin 2024 • Écrit par Maxime Delcourt

Si elle fait de la prouesse technique sa matière première, la réalité virtuelle est aussi et surtout une technologie au service du sensible. Parce qu'immersive. Parce qu'interactive. Et parce qu'elle permet d'expérimenter différemment d'autres quotidiens, d'autres mondes, d'autres fantasmes. Suffisant pour considérer les œuvres VR comme des créations entièrement tournées vers l'émotion, inédite et jamais égalée ? Pas sûr.

Depuis au moins 2009, on dit de la 3D et de la VR qu'elles doivent révolutionner l'expérience du spectateur. À l'époque, *Avatar*, *Harry Potter*, *Hobbit* et autres *Avengers* ont fait de cette technologie un argument de vente imparable. Pareil du côté des institutions muséales qui tentent alors timidement de se mettre au service de l'immersion sensorielle et physique - celle qui, finalement, était déjà annoncée depuis plusieurs décennies par l'Op Art ou le Sensorama de Morton Heilig (1962). L'argument est à chaque fois identique. Il est même double. D'une part, l'impact émotionnel de la réalité virtuelle promet de dépasser celui des expériences virtuelles visuellement distantes, telles que le cinéma ou les jeux vidéo, en raison de l'immersion corporelle qu'elle suggère. De l'autre, ces technologies immersives sont censées permettre la conception de contenus hors du commun, interactifs et donc spécifiques à chaque spectateur.

*« La réalité virtuelle peut en effet être associée à des dispositifs qui captent les signaux physiologiques ou émotionnels de l'utilisateur, lui offrant ainsi des retours en temps réel sur son état corporel, explique Léa Dedola, co-auteure de *Les émotions dans la création artistique : arts numériques et films VR*. Cette combinaison permet non seulement une prise de conscience des émotions traversées, mais aussi la mise en place d'exercices adaptatifs pour apprendre à les réguler. »*

Pierre-Alain Giraud

« La première question à se poser avant d'aller vers la VR, c'est : qu'est-ce que cette technologie peut proposer qui ne serait pas possible autrement ? »

Dans son projet, *Quand le cœur se serre*, Léa Dédola explore cette approche de manière ludique via une expérience immersive ajustant son environnement virtuel (la vitesse, la taille, les couleurs) et certaines interactions avec les personnages non joueurs en fonction des paramètres d'activation cardiaque de l'individu. Léa Dédola : «

Ces différents facteurs combinés laissent envisager que la réalité virtuelle constitue un médium de choix, notamment dans l'apprentissage de la régulation des émotions, du stress, de l'anxiété et des phobies, mais également pour créer des expériences ludiques capables d'exploiter, de s'adapter, aux ressentis des joueurs. »

©Léa Dédola

©Léa Dédola

Émotion réelle ou simple effet « waouh » ?

Tout juste auréolé du prix de la meilleure création immersive à Cannes Immersive, Pierre-Alain Giraud (*Noire, la vie méconnue de Claudette Colvin*) refuse de voir la VR comme un médium plus favorable qu'un autre au surgissement de l'émotion. Pour lui, le cinéma ou la réalité virtuelle sont avant tout des formats complémentaires, deux propositions permettant aux spectateurs de ne pas vivre les émotions de la même façon. « *La première question à se poser avant d'aller vers la VR, c'est : qu'est-ce que cette technologie peut proposer qui ne serait pas possible autrement ? Chaque film doit raconter la forme qui lui convient le mieux. Il n'y a que de cette façon que l'on peut parvenir à émouvoir. Miser sur la technologie simplement pour dire d'être dans le coup, cela ne suffit pas pour émouvoir.* »

Il y a effectivement un tas de raisons de se méfier du fameux effet « waouh ». Après tout, grâce à la VR, il est aujourd'hui permis de se balader au milieu des dinosaures ou de se mettre dans la peau d'un cosmonaute le temps d'un décollage de fusée : deux expériences totalement inédites, voire même purement fantasmagoriques, aujourd'hui rendues possibles par des images à 360° et des technologies interactives. Autrement dit : plus besoin de rêver d'être à la place du professeur Alan Grant dans *Jurassic Park* ou Matt Kowalski dans *Gravity*, l'émerveillement se produit désormais à la première personne, en étant soi-même au cœur du décor. Encore faut-il que les technologies soient à la hauteur des promesses tenues. Sur ce plan, force est de constater que ce n'est pas toujours le cas. Léa Dedola, par exemple, reconnaît volontiers que « *dans le domaine de l'œuvre avec interfaçage émotionnel, impliquant des capteurs physiologiques, comportementaux ou subjectifs (physiologiques, vidéo, auto-test, etc.) et des logiciels d'analyse des émotions, il reste encore un vaste champ de recherche à explorer.* »