

RÉALITÉ VIRTUELLE : CRÉER L'EMPATHIE HUMANITAIRE

1^{er} extrait : 01'00-4'42

Angélique Kidjo

Bonjour, et bienvenue dans 21ème siècle. Je suis Angélique Kidjo et je suis ravie de vous accueillir dans un nouvel épisode. Est-ce possible de s'imaginer à la place de réfugiés ou vivre une épidémie d'Ébola ? Oui, grâce à une nouvelle technologie : la réalité virtuelle. Voici notre histoire.

Voix off

Les téléspectateurs connaissent déjà bien les crises humanitaires. Les guerres civiles qui créent des mouvements de réfugiés, les pandémies, et les catastrophes naturelles comme les séismes et les tsunamis. Voilà comment nous voyons généralement ces événements tragiques : sur un écran, passifs. Mais si on pouvait rentrer dans l'image et vivre l'expérience des individus sur le terrain.

Gabo Arora, conseiller principal auprès des Nations Unies et cinéaste

Les gens ressortent éclairés, et souvent émus et prêts à intervenir. Beaucoup disent : qu'est-ce que je peux faire ? Comment est-ce que je peux m'engager ?

Voix off

Gabo Arora est directeur créatif et son équipe aux Nations Unies utilisent la technologie de pointe pour sensibiliser, susciter de l'empathie et lever des fonds pour répondre aux crises humanitaires et pour promouvoir les nouveaux objectifs de développement durable dans le monde.

Gabo Arora

La réalité virtuelle permet de vraiment participer à une histoire dont on est généralement un spectateur passif, de se mettre à place d'un autre, de comprendre où il vit, à quoi ressemble son monde. Et vous avez vraiment la sensation d'y être.

Voix off

La réalité virtuelle sur un support 2D comme à l'écran que vous regardez maintenant ne permettra jamais de reproduire l'expérience de la RV (réalité virtuelle) avec un casque. Grâce aux multiples caméras qui filment dans toutes les directions et des logiciels qui raccordent les images, la réalité virtuelle permet aux spectateurs de vivre le film sous tous les angles : dessus, dessous, et derrière.

Gabo Arora

C'est excitant que l'ONU participe à ces premières expériences où on essaie de raconter des histoires, de faire ces films en travaillant avec les pionniers de l'industrie.

Aron Kublin, artiste, designer, programmeur et entrepreneur spécialisé dans les technologies numériques et de données

L'Onu nous a contactés et mis en relation. Et on a vu qu'on avait l'occasion de raconter des histoires très importantes, d'une manière totalement inédite, qui auraient un énorme impact.

Voix off

Aron Kublin, technologue dans la Silicon Valley, est le co-fondateur de Vrse, une société de production et de distribution de réalité virtuelle.

Aaron Koblin,

C'est généralement sous forme de téléphone portable qui se connecte directement à la visionneuse. Que ce soit un modèle avancé type Gear VR de Samsung ou un Google Cardboard. C'est en gros la même

idée. Les lentilles utilisent des capteurs pour vous orienter et vous faire croire que vous êtes ailleurs. C'est la visionneuse de base, Google Cardboard. Il faut l'assembler comme ça, insérer votre téléphone. Vous pouvez regarder autour de vous, en pleine immersion.

1^{re} partie du 2^e extrait : 07'56-8'31**Gabo Arora**

Puis, on a monté une version pour l'Unicef¹, pour les collectes de fonds. Généralement, ils² parlent aux gens dans la rue, en Europe ou ailleurs et ils se sont dit : « si on faisait vivre l'expérience de la réalité virtuelle à ces gens, dans la rue ? »

Premier témoignage :

Ça m'a ouvert les yeux. Certains enfants vivent sans biens de première nécessité comme de l'eau propre.

Deuxième témoignage :

La situation des gens là-bas m'a un peu déprimé.

Troisième témoignage :

C'est triste. Ils n'ont pas de bon endroit où vivre. Nous faisons au mieux pour les aider.

Voix off

Les premiers rapports de l'Unicef montrent qu'avec la réalité virtuelle, ils ont doublé l'efficacité de leurs collectes de fonds.

2^e partie du 2^e extrait : 8'32-9'25

Tom Kent, *rédacteur en chef adjoint pour Associated Press et professeur à l'université de Columbia*

La réalité virtuelle, elle fait tellement réel que nous devons réfléchir aux aspects déontologiques de notre travail.

Voix off

Tom Kent est rédacteur des normes pour Associated Press et professeur à l'université de Columbia, New York.

Tom Kent

La réalité virtuelle a un plus grand impact psychologique que les photos ou la vidéo. Ça vous touche à un niveau plus élémentaire. Quand on regarde une vidéo ou une photo, on sait qu'on est extérieur à la scène. Par contre, la réalité virtuelle agit à un niveau différent ; elle vous place dans la scène et agit sur votre cerveau d'une façon qu'on ne comprend pas encore complètement.

¹ Il s'agit du court métrage *CLOUDS OVER SIDRA* réalisé par Gabor Arora et Chris Milk. Il témoigne de la vie quotidienne d'une fillette Sidra, dans un camp de réfugiés en Syrie.

² Les bénévoles de l'UNICEF