

# Notes sur le cinéma en réalité virtuelle. Des polarités dialectiques au geste énonciatif

**Luca ACQUARELLI,**

Université de Lille

**Matteo TRELEANI,**

Université de Lille

Cet article entend étudier le dispositif du cinéma à 360 degrés suivant des approches issues de la théorie des médias et de la sémiotique de l'énonciation. L'article interroge ce nouveau dispositif entre cinéma traditionnel et réalité virtuelle interactive et ensuite met l'accent sur certaines polarités théoriques qui le concernent comme interaction/observation et immersion/distanciation. L'analyse d'un film à 360 degrés comme *I Philip* de Pierre Zandrowicz (2016) nous permettra de questionner de manière plus pertinente les problématiques du cadre, du rapport champ/hors-champ et de la situation énonciative de cette expérience de vision pour ensuite ouvrir vers une première hypothèse sur le geste énonciatif.

**MOTS-CLÉS : CINÉMA 360, RÉALITÉ VIRTUELLE, IMMERSION, ÉNONCIATION**

This article aims to study the *dispositif* of 360 degrees cinema following approaches derived from media theory and semiotics of enunciation. The article questions this new *dispositif* between traditional cinema and interactive virtual reality and then focuses on certain theoretical polarities that concern it as interaction/observation and immersion/distanciation. The analysis of a 360 degree film like Pierre Zandrowicz's *I, Philip* (2016) will allow us to question more pertinently the topics of the frame, of the on-screen/off-screen relation and of the enunciative situation of this vision experience and then open up towards a first hypothesis on the enunciative gesture.

**KEYWORDS : 360 CINEMA, VIRTUAL REALITY, IMMERSION, ENUNCIATION**

Cet article vise à situer la naissance d'un dispositif médiatique, le cinéma à 360 degrés, en relation avec le cinéma traditionnel et la réalité virtuelle interactive. Là où la Réalité Virtuelle<sup>1</sup> interactive propose au joueur un monde reconstruit en 3D où l'on peut bouger librement grâce à des capteurs du mouvement physique, le cinéma 360 ne fait que montrer une scène filmée – non interactive donc : c'est-à-dire une captation photographique à 360 degrés que l'on visionne avec un casque. Nous allons d'abord contextualiser la naissance du cinéma 360 dans les mythologies cinématographiques liées à la VR des années 1990. Les dispositifs en réalité virtuelle ont été démocratisés sur le marché à partir de 2014. Cette renaissance de la VR, est liée à d'importants investissements du secteur cinématographique et audiovisuel dans le domaine. La VR popularisée à partir de 2014 que l'on peut facilement visionner avec un Smartphone est en effet une forme particulière d'audiovisuel non interactif à 360 degrés. C'est la spécificité de cette nouvelle forme industrielle et créative que nous souhaitons interroger. Nous allons donc situer ce dispositif médiatique en utilisant une perspective archéologique des médias d'abord et une analyse qui prend en compte l'énonciation audiovisuelle ensuite. Notre article se limitera à mettre en évidence les polarités dialectiques que, suivant différentes approches, le dispositif spécifique du cinéma VR remet en cause, pour ensuite envisager ce même dispositif à l'intérieur de la dimension épistémologique du geste énonciatif.

## Deux paradigmes immersifs : l'interaction et le témoignage

« How does it feel? »

« What? »

« Your real life. The one you came back for. »

« It feels completely unreal »

*ExistenZ* (1999)

Miroir et source sociétale, le cinéma stimule et représente les innovations technologiques. La perspective archéologique (Huhtamo et Parikka, 2011) va nous permettre d'évoquer l'émergence du cinéma immersif dans les imaginaires liés à la réalité virtuelle. Les années 1990 sont le moment, dans l'histoire des médias, où les dispositifs VR ont été propulsés sur le marché grâce à l'industrie du jeu vidéo en plein essor. *ExistenZ* (1999) de David Cronenberg nous donne une bonne représentation cinématographique de l'imaginaire lié à la réalité virtuelle au cours des années 1990. La VR était un désir immersif pour un monde virtuel interactif, tellement bien construit qu'il serait difficile de discerner sa différence du réel. L'obsession pour le corps de Cronenberg est parfaitement exploitée dans le film : c'est bien le corps qui est notre médiation sensorielle dans le monde virtuel. Un aboutissement du désir immersif devrait justement être celui

---

1 Ci-après VR, de l'anglais *Virtual Reality*.

de se défaire de toute médiation technique, de tout médium électronique pour remettre le corps au centre de la perception. Les dispositifs d'*ExistenZ* sont donc des consoles organiques appelées Game-Pod qui se connectent directement à la chair. Le dépassement du médium démontre bien la tendance à vouloir dépasser les cadres technologiques pour mettre en connexion le monde fictionnel avec le corps physique.

Le déroulement du récit nous mène à une impasse assez classique. Les personnages n'arrivent plus à faire la distinction entre leur « réel » et le fictionnel. Dans l'interaction en immersion, le virtuel semble pénétrer leur monde, s'en approprier, jusqu'à faire disparaître la frontière avec la diégèse. « Tell me the truth... are we still in the game? » demande un personnage vers la fin du film. La distinction entre intérieur et extérieur, figurée par la question de la chair, se transforme donc en question sémiotique. La problématique est celle de pouvoir délimiter un espace énonciationnel sans clairement visualiser un dispositif discursif. *ExistenZ* qui, dès le titre donc, annonce une existence « autre », virtuelle et donc potentielle (selon l'usage du mot virtuel dans le domaine du numérique, cf. Vitali Rosati, 2012), manifeste un paradigme clair de la réalité virtuelle : l'immersion interactive. L'immersion permet la disparition du cadre discursif – ce qui implique la disparition du périmètre énonciatif – et l'interaction implique l'activité physique du corps dans l'espace diégétique. Le récit n'est donc plus donné, mais il se produit au fur et à mesure que l'on avance dans l'histoire. On parle alors de « monde virtuel », au lieu de récit, car c'est un monde que l'on construit et à l'intérieur duquel on peut bouger librement.

Ce paradigme immersif interactif est bien évidemment le fruit du développement de l'industrie des jeux vidéo au cours des années 1990. C'est la période où la réalité virtuelle commence à être développée dans le cadre de l'informatique, les industriels du jeu investissent donc dans les casques (c'est le cas de Sega ou Nintendo). Les médias semblent croire que le futur nous réservera des jeux immersifs et des mondes « virtuels ». D'autres films représentent également ce brouillage entre frontières (*The Lawnmower Man*, par exemple, bien moins subtil et donc plus explicite). Il est également clair que cette trame narrative ne fait que reprendre un thème typique de la littérature : la mise en abîme.

Ce paradigme apparemment gagnant, pas souvent mis en doute au cours des années 1990, a pourtant manifesté des failles, du point de vue d'une histoire des supports. La réalité virtuelle ne s'est pas développée comme prévu, les mondes virtuels comme *Second Life*, ont montré leurs limites et sont restés sans suite. Et pourtant, l'imbrication entre « réel » et « virtuel » a bien eu lieu sous d'autres formes. Les dispositifs numériques permettent aujourd'hui d'agir dans la vie quotidienne plutôt que d'assister à des histoires. Un smartphone est performant comme support dans le monde qui nous entoure et non pas dans le monde dit « virtuel ». La distinction entre espace de la vision et de la représentation ne semble donc plus nécessaire. La technologie ne semble plus vouloir offrir une réalité autre, virtuelle, mais bien son « augmentation » : dans la réalité aug-

mentée, on ne crée plus un monde *fictif* presque réel, mais, selon la terminologie employée par les médias, on « augmente » le potentiel du réel grâce à la connexion au réseau. Cette perspective que l'on peut dire « archéologique », mérite cependant un approfondissement sémiotique. Pour l'instant, ce qui nous semble intéressant est de relever que, si la réalité virtuelle recommence à être développée à partir de 2014, ce n'est pas seulement dans sa forme vidéoludique, mais aussi grâce à la contribution de l'industrie cinématographique. Non seulement des mondes « virtuels » interactifs, mais aussi des films, non interactifs, mais visionnables avec un casque immersif.

Le cinéma 360 semble donc appartenir à un autre paradigme par rapport à l'imaginaire développé dans les années 1990. Une recherche dans les représentations des dispositifs immersifs nous montre que ce paradigme est loin d'être nouveau. En 1995, Kathreen Bigelow nous en donne un exemple assez parlant avec *Strange Days*. Dans ce film de science-fiction, un dispositif appelé *The Wire*, permet de revivre un souvenir en immersion (il enregistre « le flux du cortex cérébral » [sic]). On se branche, on ferme les yeux et on se retrouve dans la peau de quelqu'un d'autre. Aucune interactivité, la mise en scène essaye de faire vivre au spectateur la même chose que les personnages à travers une caméra subjective. On adopte le point de vue de quelqu'un d'autre, dans un événement qui a déjà été vécu. On sort du paradigme vidéoludique pour proposer un dispositif mémoriel. Le récit insiste sur l'impact émotif du dispositif, les scènes deviennent ainsi trop dures à regarder, l'identification avec le personnage étant maximale, selon eux. Petite digression : ce n'est pas un hasard si la communication humanitaire s'est rapidement emparée du dispositif immersif pour produire des reportages de zones de conflits (Perugini et Zucconi, 2017, pp. 24-32). Aujourd'hui, une pléthore de documentaires et reportages 360 a l'objectif de nous faire ressentir le vécu des réfugiés, par exemple<sup>2</sup>.

Il faut effectivement revenir à *Strange Days* pour voir jusqu'à quel point ce paradigme immersif est basé sur une place de « témoin » donnée au spectateur, plutôt que sur l'interaction – et donc sur une place d'utilisateur. Le point culminant du récit de Kathreen Bigelow est une référence presque explicite à l'affaire Rodney King. Son arrestation et son passage à tabac, filmé par un vidéaste amateur en 1991, avaient montré au monde entier les abus des policiers sur les Afro-Américains. La circulation des images donnera lieu à des émeutes à Los Angeles qui commencent le 29 avril 1992. *Strange Days* reprend cet événement : dans le récit, une prostituée témoigne de l'assassinat de deux amis Afro-Américains par deux policiers de Los Angeles. Elle sera poursuivie par la police qui va également

2 Nous n'en citerons que quelques-uns, mais le reportage en VR à finalité humanitaire semble presque un genre à part entière : *The Crossing* et *Seeking Home* (2015) de RYOT, sur les voyages des migrants et la jungle de Calais, *The Displaced* (2015), réalisé par le New York Time et *Clouds over Sidra* (2015) sur les camps de réfugiés en Grèce et Jordanie, jusqu'au plus complexe *Carne Y Arena* (2017) d'Alexandre Iñárritu, produit par la Fondazione Prada, sur la traversée de la frontière entre Mexique et États Unis.

essayer de faire disparaître l'enregistrement « immersif ». On a donc une forme d'immersion dont le but n'est pas le potentiel d'un monde virtuel où l'on pourrait faire ce qui ne nous est pas permis dans le quotidien, mais, au contraire, une immersion visant à nous rendre témoins d'un événement. Nous pouvons appeler ce paradigme *immersion observatrice*. Le rôle donné au spectateur n'est pas celui d'un usager, avec un avatar qui lui permet de pénétrer le dispositif, mais bien celui d'un observateur qui reste sur le seuil entre son monde et le monde fictionnel que l'on montre. L'intérêt de l'appareil VR n'est que celui d'augmenter les effets pathémiques de l'événement montré. La question du témoignage – nous voulons ici le souligner – ne concerne pas la relation entre la scène filmée et un événement supposé réel ou mis en scène mais le rôle donné au spectateur, qui est celui d'un témoin au sens où il ne participe pas à l'action montrée. Il n'est que le spectateur d'un événement passé (fictionnel ou pas)<sup>3</sup>. Cette perspective – qui éloigne le discours sur ce que l'on montre pour interroger comment on le montre – est justifiée par le fait d'interroger la spécificité d'un dispositif médiatique et non pas son récit.

Ces deux exemples de VR dans le cinéma, (même si, ni *Strange Days* ni *Existenz* ne nomment jamais le concept de réalité virtuelle, contrairement à d'autres films de l'époque comme *The Lawnmower Man*), montrent que le paradigme immersif n'est pas forcément interactif et qu'il inclut la condition de possibilité de l'actuel cinéma 360, dans l'imaginaire des années 1990 – influencé le plus par les jeux interactifs.

Ces paradigmes pourraient d'ailleurs être mis en lien avec l'opposition entre contemplation et distraction relevée par Walter Benjamin dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1936 dir. 2011), texte certainement inépuisable, mais intéressant surtout parce que symptomatique de la manière dont on percevait l'arrivée d'une technique médiatique (le cinéma, dans ce cas). Si la réception de la peinture se fait dans une contemplation, permise par l'absence de contraintes temporelles et la possibilité donnée au regard de naviguer sur la toile, le cinéma est distraction, effet de choc, en raison premièrement du montage, qui structure une durée imposée au spectateur. Or, le cinéma 360 manifeste la particularité de nous donner à voir des films sans montage, là où les seuls raccords se font entre séquences et le regard du spectateur peut contempler une image sphérique en mouvement.

Si le dispositif cinématographique est sans aucun doute immersif, il est intéressant de remarquer que, au moins pour Benjamin, cette immersion est de l'ordre d'une distraction et non pas d'une contemplation, comme aurait pu l'être par exemple, celle des panoramas de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Ces derniers, d'ailleurs, impliquent la présence du corps du spectateur. Leur analogie avec le cinéma 360 serait donc à approfondir. Celui-ci semble en effet proposer une expérience contemplative plutôt que de la distraction. L'absence de montage entraîne la pos-

---

3 Sur le spectateur-témoin : Stanley, 1999.

sibilité de naviguer sur la surface de l'écran, là où l'écran est bien sûr une image en mouvement sphérique qui entoure le sujet. Cela signifie également que la production en VR doit penser en termes de structuration d'un environnement et pas seulement d'une durée. Repenser ces questions en termes de dispositifs peut être utile.

## Du dispositif trompe l'œil au dispositif identificatoire

Essayons donc d'analyser le dispositif du cinéma 360. Selon Condé et Fontanille (2017), le dispositif serait « la scène sémiotique de la pratique de réception cinématographique ». Il définit donc un régime d'interaction entre produit audiovisuel et spectateur. Nous pouvons affirmer que ce régime d'interaction peut produire un régime de croyance. Le dispositif implique un processus de subjectivation – selon la tradition foucauldienne du concept repris par Agamben – un rôle assigné au sujet spectateur (Agamben, 2005). On pourrait donc penser à plusieurs types de dispositifs produisant différents effets de sens, ou de croyance. Si au cinéma le sujet est bien un spectateur (du latin *spectare*, regarder) c'est-à-dire un sujet qui regarde restant sur le seuil entre le monde de la fiction et son monde à lui, ce qui peut donner lieu à un « effet de réel », le sujet du cinéma 360 semble davantage impliqué.

Dans le domaine de l'audiovisuel, Jean-Pierre Sirois-Trahan a proposé une distinction entre deux types de dispositifs, les dispositifs en trompe-l'œil, où rentreraient l'IMAX, les parcs d'attractions, etc., et les dispositifs identificatoires, comme le cinéma. Les premiers seraient caractérisés par des effets haptiques : on prolonge le réel et on se confond avec lui, ce qui donne lieu à une illusion de réel, plus ou moins effective. Dans les dispositifs d'identification, au contraire, on présente un espace mental dans lequel le spectateur n'est pas immergé, mais par lequel il est absorbé en s'identifiant à un regard autre, ce qui crée une impression de réalité et non pas de réel :

Le trompe-l'œil crée un espace illusionniste où le corps propre du spectateur est en immersion (caractérisée par des effets haptiques), représentation qui prolonge le réel et se confond avec lui : le spectateur a affaire à une illusion de réel (plus ou moins effective selon le cas), à un simulacre de réel. Au contraire, l'identification (et partant, la narration, fictive ou pas) crée un espace mental dans lequel le spectateur n'est pas immergé, mais par lequel il est absorbé (intégré, dissous) en s'identifiant au regard autre (d'où l'absorption diégétique), ce qui crée une impression de réalité (non pas du réel, mais d'une réalité autre). (Sirois-Trahan, 2003, p. 170)

Cette dichotomie, plutôt à penser comme une polarité dialectique, est à entendre de manière heuristique : des effets en trompe-l'œil existent dans le cinéma – la composante attractionnelle en particulier – et des effets identificatoires sont à l'œuvre dans un parc d'attraction, par exemple. Ce qui est intéressant du point de vue du dispositif, c'est que cette opposition retrouve la place donnée au spectateur dans les paradigmes immersifs évoqués plus haut. Les imaginaires cinématographiques de la VR avaient en effet élaboré la question dans la distinction entre l'espace de la vision et l'espace diégétique. Le trompe-l'œil serait l'immersion interactive, où le réel se confond avec la représentation et où les limites du monde fictionnel semblent devenir floues. Ce que Sirois-Trahan appelle identification serait, dans notre cas, l'immersion observatrice : le spectateur s'identifie au regard autre, sans confondre les deux espaces (de la vision et de la représentation). La caméra subjective est d'ailleurs une technique rhétorique souvent utilisée dans le cinéma 360. Sirois-Trahan parle de réalité virtuelle pour le premier paradigme, mais il faut se rappeler qu'il écrit en 2003, alors que les films 360 n'existaient pas encore (la VR était, dans l'imaginaire collectif, une affaire purement vidéoludique et donc liée à l'interaction).

## L'expérience du cinéma en VR

À première vue, comme déjà mentionné, on pourrait sans doute affirmer que le cinéma 360 présente une spatialisation de la narration plus proche de celle d'une fresque, une installation d'art contemporain ou un panorama, plutôt que de celle du cinéma. Toutefois, la comparaison avec l'énonciation cinématographique reste, à certains points de vue, fertile. D'abord, il est peut-être nécessaire de faire une petite digression sur l'outil de visionnage de ce qui aujourd'hui est connu sous le nom de « cinéma en réalité virtuelle » et que nous appelons ici, afin d'éviter les confusions terminologiques, cinéma 360. Effectivement, nous faisons référence à une expérience consommable par une technologie portable : un casque portable qui, à travers l'usage de deux lentilles, crée une vision stéréoscopique à partir d'une double image-vidéo en 360 degrés projetée sur un écran. Cet écran peut être intégré dans le casque (c'est le cas du modèle *Oculus Rift*, aujourd'hui propriété de *Facebook*) ou, au contraire, il s'agit de l'écran d'un smartphone qu'on insère dans un casque. L'image vue sur l'écran/casque – synthèse que notre cerveau fait à partir de deux images stéréoscopiques – correspond à l'orientation de l'axe de vision de notre tête par rapport à un point de référence initial, orientation qui constitue la présence sensorimotrice du spectateur dans l'environnement<sup>4</sup>.

---

4 Pour une recherche approfondie sur les « visiocasques » d'un point de vue technique, nous faisons référence à Fuchs, 2016.

Dans le cinéma 360, effectivement, le rapport entre les deux instances de l'énonciation (énonciateur et énonciataire) semble être reconfiguré à partir d'un dédoublement. Un premier régime énonciatif se construit à partir de l'image à 360 degrés : bien qu'elle soit circulaire et enveloppante, tendant à annuler la séparation entre spectateur et image regardée, elle énonce un point de vue sur le monde qu'on ne peut expérimenter qu'à partir de sélections partielles de l'environnement. La notion de « cadre », dispositif énonciatif de l'image par excellence, limite de son organisation topologique, est rendue opaque, mise en discussion, fluidifiée. Il faut toutefois souligner que le contexte immersif est vu par un viseur qui possède un cadre de vision : bien que ce cadre ne soit pas stable comme dans le contexte de l'image-cadre, il donne lieu à des relations de champ/hors-champ (nous allons y revenir). Ce viseur, en l'état actuel des casques en commerce, permet un champ de vision de 100 degrés d'ouverture horizontale en moyenne, avec une réduction considérable par rapport au champ visuel humain, ce dernier étant d'environ 210 degrés. Cette réduction peut donc être considérée comme un cadre de vue.

C'est-à-dire que l'observateur choisit nécessairement ses « pseudo-cadrages », sélections faites par le viseur en suivant les mouvements de la tête. Dans ces « recadrages » la distance entre énonciateur et énonciataire semble alors se nuancer : on a la sensation d'être en même temps celui qui décide la sélection à montrer à l'intérieur de la bulle immersive et celui qui se fait spectateur de ce choix. Ce processus se déroule à l'intérieur d'un régime énonciatif plus traditionnel, c'est-à-dire celui configuré par l'environnement lui-même, où les instances d'énonciateur et d'énonciataire sont plus marquées. Le mouvement de la tête (reconnu et élaboré par des capteurs de localisation) se pense alors comme dispositif gestuel de ré-énonciation : une remédiation par pseudo-cadrages d'une totalité circulaire qui nous place à l'intérieur, dans un point théoriquement équidistant par rapport à ses limites sphériques, c'est-à-dire le centre.

Il semble que nous aurons bientôt sur le marché des casques avec un maximum de 210 degrés de champ de vision horizontal et de 130 degrés au sens vertical, ainsi que des capteurs qui suivent non seulement les mouvements de la tête, mais aussi ceux des yeux. Pour le moment nous pouvons seulement constater une tendance : un des objectifs des avancées technologiques est de réduire l'écart entre la vision encadrée par le visiocasque et celle propre au champ de vision humain. C'est-à-dire réduire, jusqu'à potentiellement l'annuler, la présence d'un cadre qui s'interpose entre le sujet et l'image. Une fois que le spectateur a accepté une certaine forme d'installation corporelle (fortement normée comme peut l'être le simple fait de se couper visuellement de l'environnement externe au profit du port du casque), on cherche à minimiser la médiation de l'expérience audiovisuelle (et potentiellement de celle concernant les autres sens) afin de proposer un monde fictif non encadré.



Comme déjà évoqué, le cas du panorama du XIX<sup>e</sup> siècle semble être celui parmi les plus pertinents pour le cinéma 360 dans une perspective de généalogie des dispositifs. Effectivement, une des stratégies majeures du panorama et de son environnement de vision (une plateforme tournante au centre d'une architecture circulaire dont le mur interne est recouvert par la toile du panorama) est de nuancer les limites entre plateforme de vision et image. Les bords inférieurs de l'image sont en fait dissimulés par un « faux terrain » : un espace entre le mur et la plateforme dans lequel une stratégie d'ordre théâtral est mise en place à cette fin. De plus, comme le remarque Olivier Grau dans une étude consacrée au célèbre panorama de la bataille de Sedan (Grau, 2003, pp. 91-139), nous pouvons constater que le panorama cherchait lui aussi cet effet de totalité de l'image enveloppante : Grau parvient à dire que le panorama, niant tout type de distanciation du spectateur, l'enveloppant dans l'image circulaire, finit par rendre ce dernier prisonnier de l'image, à l'instar d'un panoptique renversé.

Est-ce que nous pourrions dire la même chose du cinéma 360 ? D'abord, il faut s'interroger sur un premier problème déjà évoqué plus haut, c'est à dire comment s'organise la narration, étant donné qu'un certain nombre d'éléments du langage du montage cinématographique sont remis en cause dans le cinéma 360. Entre autres, nous avons pu constater qu'il y a la tendance à souvent utiliser des stratégies d'énonciation énoncée telles que le regard-caméra. Il s'agit d'une forme de médiation esthétique qui semble nécessaire à ce dispositif qui se voit destiné à nuancer la fonction régulatrice du cadre, ou du moins à la transférer partiellement aux mouvements du spectateur. Nous pouvons retrouver cette forme de l'expression dans le court-métrage *I, Philip* (réalisé par Zandrowicz en 2016), un film qui alterne l'interpellation (un positionnement fort de l'instance spectatorielle) et le mouvement inverse d'un dé-positionnement pour un effet de plein vertige immersif.

## **Un premier regard analytique : *I Philip* entre immersion et distance**

L'intrigue de *I, Philip* de Pierre Zandrowicz, (produit par Arte et visible à partir de l'application *Arte 360*) est inspirée de l'histoire de David Hanson, un jeune ingénieur en robotique, qui a dévoilé en 2005 son premier androïde à forme humaine « *Phil* », faisant référence à l'écrivain Philip K. Dick, mort 23 ans plus tôt. Le film, d'une durée de 14 minutes, alterne des images filmées en 360 degrés avec des images de synthèse. Le réalisateur fait le choix particulier d'organiser toute l'histoire autour d'un personnage (l'androïde réincarnation de Dick) dont on entend la voix off (tout à fait diégétique) mais qu'on ne voit jamais alors que presque tous les autres acteurs qui se produisent le long du film adressent la parole ou le regard à ce personnage.

Dans ces scènes d'adresse, un des cadres possibles de l'environnement correspond au procédé du regard-caméra où l'instance de l'androïde se trouve à la place du spectateur. C'est un cas d'interpellation qui, bien qu'utilisé plus souvent dans d'autres formes audiovisuelles (notamment la télévision) par rapport à la forme cinématographique (où il est souvent pensé comme un interdit), trouve bien sa place dans l'histoire du cinéma (il suffit de penser à la séquence initiale de *The Kid from the Spain* de Leo McCarry (1932), ou le célèbre regard caméra d'*Un été avec Monika* (1953) de Bergman).

Afin de développer la trame du film, le film tend à repositionner le spectateur mobile en tant que spectateur « à la tête fixe », en reprenant d'anciennes stratégies énonciatives. En d'autres termes, à cause des nécessités narratives, *I, Philip*, tout comme d'autres cas de cinéma 360, nous demande de revenir à la contemplation dans le sens plus étymologique du terme (du latin *contemplare*, « attirer quelque chose dans son horizon, observer » dérivation de *templum* « espace circonscrit pour l'observation du vol des oiseaux »).

Il faut souligner qu'il est assez problématique de comparer un cadre pictural à un cadre cinématographique. Ces deux cadres sont, d'un certain point de vue, d'une nature différente, et il peut être utile d'y réfléchir. André Bazin, dans son célèbre article *Peinture et Cinéma* (1999), semble les opposer : pour le théoricien du cinéma, en effet, les limites de l'écran cinématographique ne représenteraient pas le « cadre » de l'image, mais plutôt un cache, qui « ne peut que démasquer une partie de la réalité ». Puis, il ajoute :

[...] le cadre du tableau constitue une zone de désorientation de l'espace. À celui de la nature et de notre expérience active qui borde ses limites extérieures, il oppose l'espace orienté en dedans, l'espace contemplatif est seulement ouvert sur l'intérieur du tableau. [...] Le cadre polarise l'espace vers le dedans, tout ce que l'écran nous montre est au contraire censé se prolonger indéfiniment dans l'univers. (Bazin, 1999, p. 188)

L'idée est donc que le cadre pictural est en quelque sorte centripète, alors que le cadre cinématographique tend à être centrifuge. C'est une généralisation théorique qui pourrait être discutée et critiquée à la lumière de différentes esthétiques qui se sont approprié du cinéma ou de la peinture. Néanmoins, il nous semble qu'elle peut nous fournir des idées pour analyser le dispositif de cinéma 360. Dans ce dernier, en effet, en forçant un peu la théorisation de Bazin, se réalise le paradoxe d'avoir à la fois des forces centrifuges, quand, à travers différentes stratégies un cadre d'attention est rétabli, et des forces centripètes, dans le moment où l'on court la « voûte » sphérique de l'environnement immersif à l'instar d'un regard proche sur une toile de peinture. Une (énième) polarité qui nous aide à cerner ce nouveau phénomène visuel.

Dans le cas de l'interpellation, l'instance spectatorielle adopte la position classique résultant de la convention théâtrale de l'*aparté*, « quelqu'un qui participe au jeu tout en demeurant à l'écart » (Casetti, 1990, p. 87)<sup>5</sup>. Dans le cas de *I, Philip* l'interpellation est renforcée par les réponses données à cette dernière : c'est-à-dire la voix off diégétique de celui qui est censé être à la place de l'androïde et qui, dans certains cadrages de l'environnement correspond à la position idéale conférée au spectateur. En deuxième lieu, l'interpellation s'intensifie par le biais de l'expérience immersive : le spectateur est captivé autant par le mécanisme d'interpellation que par la tactilité des images qui défilent sous ses mouvements de tête. Effectivement nous avons globalement l'impression d'un cinéma d'attraction. Ce constat pourrait nous faire penser qu'en général le cinéma 360 semble vouloir nous pousser plus dans le vertige de la participation et de l'interaction plutôt que dans la conscience d'être à l'écart du spectacle.

Cependant, il faut souligner que, par le mouvement de tête, le spectateur a la possibilité de se détourner du regard caméra et d'abandonner l'interpellation. En même temps, il ne pourra jamais abandonner le point de vue sur l'environnement : il peut tourner dans toutes les directions, mais il est cloué au point de vue choisi par la caméra 360 degrés. Un peu comme l'était le regard de la caméra dans la *Région Centrale* de Michael Snow : si dans le cas de ce monument du cinéma expérimental des années 1970 le seul lieu inexploitable était le regard sur la machine qui déplaçait le regard de la caméra, en cinéma 360 nous pouvons bien tenter de diriger notre regard vers le nombril. Mais quand on regarde la place de la caméra, qui est aussi notre place, il n'y a rien d'autre qu'une continuité de l'ornement sphérique prévu par le film : une présence, au fond, qui est rendue vertigineuse par son effet d'absence. Le mouvement vertical de la tête est le geste énonciatif qui crée le plus de ruptures avec une vision horizontale et encadrée. Au fond, le problème est de nature phénoménologique, c'est-à-dire qu'il s'agit de la question de « se sentir regarder » ou, en d'autres termes, de comment corporaliser notre regard tout en dé-corporalisant notre conscience corporelle. L'expérience de l'espace et de la profondeur par le mouvement de la tête se traduit, d'une part par une modification de ce qu'on voit dans la continuité de l'image sphérique, et d'autre part, par un retour de présence sur notre corps.

Il devient alors nécessaire d'interroger la relation champ-hors champ en VR, en reprenant quelques réflexions de la théorie cinématographique. Casetti (Casetti et Di Chio, 2004, pp. 130-134) présentait la possibilité théorique de distinguer les hors-champs à partir de deux critères : par *collocation* (autour de quatre côtés du cadre, derrière la scénographie ou derrière un élément quelconque situé dans le champ visuel, et, en dernier lieu, ce qui est censé être derrière la caméra) et par

5 Casetti emprunte le terme d'« aparté » au monde du théâtre : il indique la convention théâtrale par laquelle un acteur qui « feint de se parler à soi-même éclaire le public sur ses réactions, ses intentions ou ses sentiments, les autres acteurs présents sur scène étant censés ne pas l'entendre » (définition du portail CNRTL, en ligne : <http://www.cnrtl.fr/definition/aparté>, consulté le 09/10/2018).

« déterminabilité des conditions d'existence de l'espace off » (l'espace non perçu, au-delà du cadre, et qui n'est rappelé par aucun élément; l'espace imaginable, celui en dehors des bords, mais qui est évoqué par sa même absence; l'espace défini, celui que le film a déjà montré ou va montrer, bien qu'invisible dans le champ actuel).

Si l'idée que le hors-champ exerce une pesée sur le champ, « appuie sur la marge du cadre » (*ibid.*, p. 132) (et que cette pression représente la force invisible qui modalise le champ) peut être très suggestive pour le cinéma, nous devons peut-être la remettre en cause dans le cas du cinéma 360. Est-ce que la vision à 360 degrés nuance cette dimension? Réduit-elle son importance? Disons d'abord qu'en cinéma 360 il y a une première relation entre champ et hors-champ, c'est-à-dire celle créée par l'énonciation liée à l'image circulaire. Puis on peut constater qu'il y a des sous-champs et des sous-contrechamps liés aux recadrages du spectateur. Dans ce deuxième cas, le hors-champ (par collocation) est effectivement potentiellement annulable sur cinq segments (les quatre côtés du bord et la dimension spatiale qui se trouve derrière la caméra): les objets derrière le décor et ceux derrière un objet placé dans le champ visible sont encore potentiellement des hors-champs. Concernant la déterminabilité: l'espace imaginable reste à la portée d'un mouvement de tête, mais une nouvelle limite s'imposera, et on parlera alors du rapport environnement/hors environnement. La possibilité de fouiller partiellement l'hors-champ à l'intérieur du « champ » de l'image environnante par la corporéité du geste de la tête est effectivement une condition nouvelle par rapport au cinéma-cadre. Cette possibilité constante de « décadage » est alors à la base de l'expérience 360.

Ce décadage est, à notre avis, dialectique, dans le sens où il fait cohabiter deux pôles antithétiques sans jamais parvenir à une conciliation: il est à la fois producteur de l'effet de présence corporelle du spectateur à l'intérieur de l'environnement et, en même temps, une sorte d'interruption de ce processus. Effectivement, si à notre mouvement de tête répond un premier changement d'état de l'image (effet d'intensification d'immersion), par le même mouvement nous prenons conscience d'une distanciation, de notre rôle dialectique d'« aparté immersif ».

Cette dialectique nous fait penser à l'intérêt qu'avait Benjamin pour la légende chinoise d'un célèbre peintre qui s'était acheminé dans un sentier peint dans un de ses tableaux jusqu'à disparaître derrière la montagne qui se trouvait au bout de ce sentier. Cette « chinoiserie » (comme l'appelle Andrea Pinotti dans un article de 2013 qui analyse en profondeur la question) se retrouve dans beaucoup de réflexions benjaminienes entre la dimension du près et celle du lointain en relation avec le seuil entre sujet et objet, animé et inanimé, couples des termes qui sont sans cesse dialectisés par le philosophe allemand. *I, Philip* est assez emblématique en ce sens parce que, comme nous l'avons déjà mentionné, il alterne des séquences fortement figuratives et avec un positionnement énonciatif stable avec des séquences abstraites qui produisent un effet de vertige.

Ces dernières proposent des environnements aux couleurs changeantes qui engendrent des espaces avec peu de repères (pas de différence entre le haut et le bas, ligne d'horizon peu marquée, etc.) : nous sommes libérés du poids du regard-caméra et nous nous retrouvons libres d'expérimenter un univers strié par des masses à traitement pictural baroque. Le point de vue de la caméra ne se pense plus comme solidement arrimé à un horizon spécifique. Il crée plutôt un effet de désancrage qui ouvre sur des potentialités phénoménologiques proches de l'idée d'une suspension à l'intérieur d'un espace aux frontières peu définies où les mouvements de notre tête sont libérés de toute position privilégiée. Une chapelle baroque sphérique où les plafonds nous entourent à 360 degrés.

Au demeurant, si l'immersion est un effet produit aussi par la dissimulation du cadre (comme dans le panorama), à propos du cinéma 360 nous pouvons affirmer que des pseudo-cadrages organisent la perception spectatorielle et que cette dernière inclut dans l'image l'aspect sensori-moteur du mouvement de la tête que nous avons souligné comme donnant forme à une dialectique de présence et distanciation. Dans un film comme *I, Philip* l'étude des enjeux entre positionnement énonciatif et phénoménologie corporelle nous donne la possibilité d'avancer dans la compréhension de cette dialectique qui se place sur le seuil de plus en plus poreux entre sujet et objet.

Nous pourrions mettre en résonance cet aspect dialectique avec les réflexions qui nous ont été suggérées par la comparaison initiale entre les deux paradigmes de mise en scène de la réalité virtuelle dans le cinéma des années 1990. Entre les catégories générales de trompe-l'œil et d'identification, de ce que nous avons ensuite rapproché de l'immersion interactive et observatrice, il y a un élément qui traverse phénoménologiquement le cinéma 360 comme nous l'avons connu ces deux dernières années et qui est peut-être plus propre à cette expérience : le geste énonciatif du mouvement de tête qui, en même temps, donne corps à l'effet d'immersion et nous distancie de ce dernier.

Il s'agit d'une dimension à comprendre au niveau phénoménologique et qui, dans des analyses ultérieures avec des corpus plus variés, pourrait aussi être considérée dans son aspect plus esthétique et politique (pensons par exemple au terme distanciation en termes brechtiens). En même temps, il nous semble que cette réflexion phénoménologique et énonciative concerne plus largement les expériences VR en général : le véritable point nodal des simulations virtuelles est le *tracking system*, c'est-à-dire, en un mot, la membrane de médiation entre la texture des mouvements du corps et les réponses en termes de portion d'environnement immersif montrées à travers le casque<sup>6</sup>. Un champ de recherche très large pour une sémiotique qui se développe autour d'une théorie du geste énonciatif.

---

6 Ces réflexions s'inscrivent dans le droit fil de quelques-unes des positions d'un ouvrage d'il y a quelques années qui plaçait la dimension kinesthésique et proprioceptive au centre de son étude sur la réalité virtuelle et les autres expériences issues des technologies numériques : Hansen, 2006.

## RÉFÉRENCES

- Agamben, G. (2005). *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Paris : Payot-Rivages.
- Bazin, A. (1999). *Qu'est-ce que le cinéma ?* Paris : Les Éditions du Cerf.
- Benjamin, W. (1936). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, édition de 2011. Paris : Allia.
- Casetti, F. (1990). *D'un regard l'autre. Le film et son spectateur*. Lyon : Presses Universitaires de Lyon.
- Casetti, F. et Di Chio, F. (2004). *Analisi del film*. Milan : Bompiani.
- Stanley C. (1999). *La projection du monde*. Paris : Éditions Belin.
- Fontanille, J. et Conde, J-A. (2017). Corps, énonciation et dispositifs audiovisuels. In : M. G. Dondero, A. Beyaert-Geslin et A. Moutat (dir.), *Les plus du visuel. Réflexivité et énonciation dans l'image* (pp. 27-51). Limoges : Lambert-Lucas.
- Fuchs, P. (2016). *Les casques de réalité virtuelle et de jeux vidéo*. Paris : Presses des Mines.
- Grau, O. (2003). *Virtual art: from illusion to immersion*. Cambridge : MIT Press.
- Huhtamo, E. et Parikka, J. (dir.). (2011). *Media Archaeology*, Berkeley-Los Angeles : University of California Press.
- Hansen, Mark B. N. (2006). *Bodies in code, interfaces with digital media*. New York et London : Routledge.
- Perugini, N. et Zucconi, F. (2017). Enjoy Poverty: Humanitarianism and the Testimonial Function of Images. *Visual Studies*, 32, 1, 24-32.
- Pinotti, A. (2013). Sindrome cinese. Benjamin e la soglia auratica dell'immagine. *Rivista di estetica*, 52, 161-180.
- Sirois-Trahan, J-P. (2003). Dispositif(s) et réception. *CinémaS*. vol. 14, n.1, 149-176.
- Vitali Rosati, M. (2012). *S'orienter dans le virtuel*. Paris : Hermann.