

Autopsie en 360°

La promesse de totalité des environnements immersifs virtuels

360-Degree Autopsy. The promise of total virtual immersive environments

Andrea Pinotti



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/imagesrevues/12686>

ISSN : 1778-3801

Éditeur :

Centre d'Histoire et Théorie des Arts, Groupe d'Anthropologie Historique de l'Occident Médiéval,
Laboratoire d'Anthropologie Sociale, UMR 8210 Anthropologie et Histoire des Mondes Antiques

Référence électronique

Andrea Pinotti, « Autopsie en 360° », *Images Re-vues* [En ligne], Hors-série 10 | 2022, mis en ligne le 31 décembre 2022, consulté le 09 juin 2023. URL : <http://journals.openedition.org/imagesrevues/12686>

Ce document a été généré automatiquement le 9 juin 2023.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International - CC BY-NC 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Autopsie en 360°

La promesse de totalité des environnements immersifs virtuels¹

360-Degree Autopsy. The promise of total virtual immersive environments

Andrea Pinotti

Cadre, encadrement, décadrement

- 1 La dialectique d'encadrement et de décadrement informe d'une façon essentielle notre expérience des images². Historiquement une telle dialectique se donne à voir d'une manière paradigmatique dans les deux objectivations principales (même si non exclusives) du dispositif d'encadrement : le cadre du tableau et le cadrage du film. Ces objectivations semblent partager non seulement des propriétés structurelles évidentes – en satisfaisant la double fonction de séparer l'image de ce qui n'est pas image, en unifiant synthétiquement les éléments internes à l'image même –, mais aussi un destin commun : on en comprend adéquatement leur nature et statut juste au moment où elles se préparent à s'évanouir.
- 2 En ce qui concerne le cadre du tableau, un tel destin s'est manifesté clairement avec l'effort vigoureux conduit par Georg Simmel dans le but de garantir le rôle isolant de ce dispositif pour défendre la séparation entre art et vie. En 1902, Simmel désigne comme une « une aberration heureusement assez rare » l'exondation au-delà de la berge des contenus du tableau ou, vice-versa, la pénétration de contenus réels dans le tableau : « La configuration du cadre ne doit donc offrir aucune brèche, aucun pont par lequel, pour ainsi dire, le monde pourrait s'introduire, ou par lequel le tableau pourrait s'écouler dans le monde »³. Cette aberration pouvait peut-être se qualifier de rare à cette époque (Van Gogh l'avait commise en traçant ses *japonaiseries* sur les cadres pendant les années 1880), mais elle était bientôt devenue monnaie courante dans les pratiques de déconstruction du cadre propres aux avant-gardes (pensons, pour ne citer que quelques cas éclatants, aux cadres peints par Boccioni, Balla, Severini, Delaunay, Kandinsky...). Il s'agit de ce que le Groupe μ , dans le catalogue des différents effets rhétoriques produits par les écarts du degré zéro du simple cadre rectangulaire, a désigné comme une figure de suppression par « débordement »⁴.

- 3 Le développement de ce qu'on pourrait appeler la « cadrologie » du 20^{ème} siècle – qui après Simmel a engagé, entre autres, Ortega y Gasset, Ernst Bloch, Meyer Schapiro, Jacques Derrida, Rudolf Arnheim, Louis Marin, Victor Stoichita⁵ –, semble être mélancoliquement possible grâce à son obsolescence même, comme une longue élaboration du deuil sur un siècle entier. Ce qui ne veut pas dire qu'on ne fait plus de cadres, mais que plutôt, à la manière hégélienne, le cadre était déjà « quelque chose du passé » au moment de sa première conceptualisation simmelienne.
- 4 Si maintenant nous nous adressons au cadrage cinématographique comme à une mobilisation cruciale du cadre de la peinture⁶, la situation semble se présenter d'une façon très différente. En effet, si on pense au cadrage du point de vue de son devenir « quelque chose du passé » dans les tournages à 360° pratiqués par le post-cinéma contemporain et dans les environnements immersifs virtuels (qui paraissent promettre l'élimination du hors champ à l'avantage d'une prise totale sur le réel), il serait très difficile d'affirmer que c'est à partir d'une telle dissolution que – toujours dans le travail du deuil – on commence à réfléchir sur le statut théorique du cadrage filmique : les premières caméras omnidirectionnelles datent des années 1990⁷, donc bien après la théorisation classique sur le cadrage cinématographique.
- 5 Et pourtant, à bien y regarder, il y a peut-être des raisons pour appliquer le même schéma argumentatif au cas du cinéma : si nous acceptons l'hypothèse que la 3D soit un dispositif technique précurseur des environnements immersifs virtuels à 360° ; et si nous accueillons la proposition avancée par Thomas Elsaesser d'essayer « *a different genealogy for the cinema* », regardant l'histoire du cinéma non comme une évolution lente et intermittente de la 2D à la 3D, mais au contraire comme une histoire où la « *3-D actually preceded 2-D* » : « *The return of 3-D would reveal that 3-D has never gone away. On the contrary, in different mutations it has been the basso continuo accompanying the cinema throughout the twentieth century* »⁸.
- 6 Le cinéma naît comme rêve de la représentation totale, c'est-à-dire comme rêve de sa propre élimination en tant que médium représentationnel, comme « image-de » consubstantielle à la coupure du cadrage⁹. Dans cette perspective, toute la réflexion sur le cadrage devrait être considérée, dès le début, comme une réflexion sur « quelque chose du passé ». Ce n'est nullement un hasard si un grand théoricien du cadrage a été un archéologue des médias avant la lettre comme Ejzenštejn, qui s'enthousiasmait pour le « stereokino » comme accomplissement futur du cinéma. Il en traçait une généalogie complexe, recherchant ses racines dans l'histoire des fêtes et d'un certain type de théâtre qui, abattant le « quatrième mur » que Diderot avait théorisé, engageait ensemble acteurs et spectateurs dans un espace-temps partagé et dans un *continuum* qui fond réalité et représentation. Une mise en scène de la *Princesse Turandot* à Riga en 1914 lui révèle d'une façon épiphanique les effets de « glissements de plan »¹⁰ que le cinéma stéréoscopique aurait obtenu avec des moyens très différents, réalisant « l'illusion complète d'une tridimensionnalité de l'image. Illusion, en outre, complètement convaincante, n'éveillant pas le moindre doute »¹¹. Selon un projet visionnaire du réalisateur même, resté inachevé, pendant la première du *Potemkine* la proue réelle du cuirassé aurait dû déchirer l'écran et entrer physiquement dans la salle : une telle idée confirme la perspective d'une *extase* radicale du film qui sort de soi-même pour coïncider avec la réalité¹².
- 7 C'était l'époque où on conceptualisait en France la notion de « cinéma total ». Barjavel affirmait que chaque progrès du septième art « lui permet de serrer de plus en plus

près le réel, jusqu'à l'illusion parfaite »¹³. Et Bazin, même si avec un ton différent et pour des autres fins, écrivait de la « restitution d'une illusion parfaite du monde extérieur avec le son, la couleur et le relief »¹⁴.

- 8 Mais dès 1940, dans son roman *L'invention de Morel*, Adolfo Bioy Casares avait poussé sa fantaisie jusqu'à imaginer une machine capable non seulement d'enregistrer la réalité dans tous ses aspects multi-sensoriels, mais aussi de la reproduire indéfiniment, et de la reproduire sans impliquer nécessairement un être humain comme destinataire... Au contraire, dans les intentions déclarées de son inventeur, cet appareil, installé sur une île déserte, aurait dû opérer en l'absence parfaite de spectatorialité humaine, en tant qu'assemblage de forces naturelles et machiniques :

La régularité des marées lunaires et l'abondance des marées météorologiques assurent un service presque constant de force motrice. Les récifs forment un vaste système de murailles contre des envahisseurs éventuels [...]. La luminosité, vive sans être éblouissante, permet d'espérer capter les images avec un déchet vraiment minime¹⁵.

- 9 Avec une radicalité sans précédents qui le distingue nettement des théoriciens de l'illusion filmique comme Barjavel et Bazin, Bioy Casares supprime en une seule enjambée le cadrage de l'image et son expérience phénoménologique. Si l'image, cessant d'être découpée dans le réel, vient à coïncider sans restes avec le réel même, il n'y a plus aucune nécessité d'une structure spectatorielle, ni d'un acte intentionnel de conscience d'image.
- 10 Aujourd'hui la « réalité virtuelle » (une technologie numérique qui simule un environnement dans lequel l'utilisateur est téléporté grâce à un casque VR qui l'isole du monde réel) semble être le médium qui grâce à ses prestations technologiques se rapproche de plus à un tel résultat radical : certainement pas pour la suppression de la spectatorialité, mais au moins pour la suppression du cadrage en vertu du « rondbosse », c'est-à-dire de l'*environnementalisation* progressive de l'image.
- 11 Ci-après je considérerai un aspect très circonscrit de ce processus relatif à la VR : son application dans le champ humanitaire en tant que dispositif apte à catalyser l'empathie à des fins prosociales¹⁶. Je suis convaincu qu'un examen de certains cas d'étude paradigmatiques dans ce domaine, peut dégager des structures générales qui transcendent le domaine même et peuvent être appliquées à la VR en général.

La VR comme catalyseur empathique

- 12 Considérée du point de vue de son dispositif – dans le sens de l'entrelacement d'un appareil technique et des discours idéologiques qui s'y corrént –, la réalité virtuelle se présente clairement comme un catalyseur d'empathie : un dispositif qui favoriserait notre capacité à nous mettre à la place des autres. Il s'agit d'un trait partagé par plusieurs artistes et réalisateurs qui se sont convertis pendant ces dernières années à la VR.
- 13 A qui lui demandait les raisons de son « VR turn » à l'occasion de la réalisation du documentaire *The Protector: Walk in the Ranger's Shoes* (2017)¹⁷, Kathryn Bigelow répondait sans hésiter : « *I think that the simple answer is empathy* »¹⁸. Pour les implications humanitaires de ses œuvres, Ai Weiwei s'est fréquemment référé à l'empathie, et au concept chinois de « *tongqing* 同情. *It means you share feeling or emotion with another person* »¹⁹. Son œuvre en VR *Omni* (2017) – une combinaison de deux vidéos :

Displaced Working Elephants in Myanmar et Rohingya Refugees in Bangladesh – « gives viewers an intimate view of the uprooted, both animals and humans, as they experience various forms of displacement »²⁰, ce qui permet aux spectateurs de se mettre dans la peau et des animaux et des réfugiés, qui sont présentés comme appartenant au même destin.

- 14 En motivant le passage de la réalisation de vidéoclips aux documentaires en VR en collaboration avec les Nations Unies, Chris Milk a employé la formule définitive de la réalité virtuelle comme « *the ultimate empathy machine* », capable de transporter le spectateur à l'intérieur du « *frame* » de l'histoire et d'induire « *more visceral emotional reactions* » : « *I don't want you in the frame, I want you through the frame, on the other side, in the world, inhabiting the world* »²¹. Le médium qui permet ce passage c'est la VR, conçue comme un « *experiential medium* », grâce auquel « *you feel your way inside of it* ». Il s'agit d'une machine, mais tout semble aussi être « *real life* », « *the truth* » : la vérité de la vie de Sidra, une jeune fille syrienne de douze ans dans un camp de réfugiés en Jordanie²² ; de Deontee Davis, une jeune femme libérienne de vingt-trois ans qui a survécu à l'épidémie d'Ébola²³ ; de la mère qui a perdu ses deux enfants à Gaza²⁴.
- 15 Grâce à une technologie d'enregistrement qui combine tournages en 3D et microphones binauraux, Milk obtient ce qu'on pourrait définir comme une « *environnementalisation* » de l'image : un paysage iconique à 360° où le spectateur est totalement immergé dans la sensation de « *being there* ». On ne regarde pas Sidra à travers un écran ou une fenêtre ; on est assis là avec elle, « *you empathize with her in a deeper way* ». Milk semble implicitement affirmer que les environnements immersifs virtuels permettent d'aller au-delà de la tradition séculaire décrite de façon paradigmatique pour la première fois à l'âge moderne par Leon Battista Alberti dans son traité *De Pictura* (1435) : une tradition qui identifie notre expérience de l'image avec la pratique de la contemplation à la fenêtre d'une portion de monde qui se voit à travers le cadre ensemble avec les actions de la *historia* qui s'y déroulent.
- 16 Comme on l'a opportunément souligné, un fil rouge lie à travers des transformations historiques et technologiques complexes la conception albertienne aux expériences contemporaines de l'image que nous pratiquons sur les écrans de nos ordinateurs et smartphones²⁵. Au contraire, dans un environnement iconique à 360° on ne perçoit pas de fenêtres : la possibilité d'orienter le regard dans toutes les directions sans que le flux des images ne s'interrompe jamais permettrait l'émancipation du spectateur du « *director's cut* ». Le cadrage vient à coïncider avec le champ visuel du sujet percevant, qui peut activement sélectionner la portion du paysage sur laquelle focaliser son attention.
- 17 Milk est décidément optimiste à l'égard des potentialités anthropologiques, biopolitiques et humanitaires de ce type d'approche immersive : « *We can change minds with this machine* ». Par exemple en présentant ses films en VR au World Economic Forum à Davos (janvier 2015), et donc en conditionnant (« *affect* ») des individus qui prennent des décisions qui à leur tour peuvent conditionner (« *affect* ») la vie de millions d'autres êtres humains. C'est dans ce cadre qu'on doit comprendre sa collaboration avec les Nations Unies. Selon Milk il ne s'agirait que du début d'un processus de découverte du « *true power of virtual reality* » : le pouvoir de transformer la perception que les gens ont d'autres gens, et finalement de changer le monde²⁶.
- 18 Alejandro Iñárritu a adopté un argument similaire à l'égard de sa conversion à la VR à l'occasion de la réalisation de l'installation *Carne y Arena. Virtually Present, Physically Invisible*, présentée en 2017 au Festival de Cannes²⁷ : un polyptyque complexe

comprenant un environnement immersif qui transporte le spectateur dans le désert, au milieu d'un groupe de migrants mexicains qui sont surpris par la police américaine alors qu'ils essayent de passer la frontière de façon illégale.

- 19 Dans une interview à la BBC en 2018 à l'occasion de l'installation de Washington, Iñarritu déclare explicitement qu'empathie et compassion sont les inclinaisons que son œuvre VR est censée promouvoir²⁸. En rejetant toute forme d'activisme ou d'engagement politique, intéressé exclusivement à l'« humanité », Iñarritu explique que le scénario de l'installation, basée sur des interviews à plus de 120 migrants, est orienté à permettre au spectateur de partager leur « *experience sensorially and emotionally* ». Néanmoins, un tel *sharing* n'est pas conçu de la manière dont on le conçoit habituellement (et superficiellement) dans notre monde hyper-connecté des dispositifs numériques et des réseaux sociaux. Iñarritu invoque une expérience personnelle de *sharing* qui s'institue entre le récepteur (hermétiquement fermé dans son casque de réalité virtuelle qui l'isole de son *Umwelt*) et les migrants, et non entre le récepteur et d'autres récepteurs : les spectateurs de *Carne y Arena* sont obligés à laisser leurs portables à l'entrée et ils ne peuvent donc partager en temps réel leur expérience pendant les six minutes et demie de l'installation.
- 20 Migrant lui-même, Iñarritu a déclaré s'être senti obligé à tourner ce film en VR pour réagir à un « *deficit of compassion* » général : une déclaration qui significativement renvoie en écho le célèbre discours de Barack Obama sur l'« *empathy deficit* » prononcé en 2006 devant les étudiants de la Northwestern University²⁹. Iñarritu articule ainsi le point : « *I am inviting Donald Trump and all the people who make decisions about immigrants to at least understand and experience what they go through. It's a compassion machine: people put in other people's shoes* ». Et il s'agit d'une « *compassion machine* » justement parce qu'elle est capable de « *break the dictatorship of the frame* »³⁰.
- 21 En qualifiant la VR comme un catalyseur empathique, une approche comme celle soutenue par Bigelow, Weiwei, Milk, Iñarritu, adopte évidemment une acception très étroite d'« empathie », un concept caractérisé par un spectre sémantique très complexe et problématique, qui dans ces cas est identifié d'une façon unilatérale avec une inclinaison pro-sociale vers la compassion pour personnes souffrantes et nécessiteuses, et finalement avec une sympathie génériquement humanitaire pour les faibles, les pauvres, les exclus³¹ (par contre, pour ne faire qu'un contre-exemple, on pourrait observer que le sadique aussi nécessite d'une capacité empathique pour savoir où faire du mal à sa victime dans la manière la plus efficace)³².

L'effacement de l'autre : la suppression du regard de la caméra

- 22 Les cas mentionnés devraient naturellement être examinés dans leur spécificité. Pour ne citer qu'un aspect, si les vidéos en VR de Bigelow, Weiwei et Milk sont librement accessibles aussi sur un écran en 2D sur les sites indiqués en note en bas de page, l'installation de Iñarritu prévoit un protocole complexe, qui commence par la réservation sur le site web et se déploie à travers une transition par des espaces différents, dont le moment spécifiquement VR n'est qu'un segment. Ce qui est différent c'est aussi l'approche aux « six degrés de liberté » de l'utilisateur : dans le cas du premier groupe, on peut tourner le regard à 360°, mais sans la translation, que au

contraire *Carne y Arena* permet, autorisant l'utilisateur à se rapprocher ou s'éloigner des migrants et des policiers.

- 23 Ici je dois néanmoins mettre de côté ces différences pour me concentrer sur un élément commun à ces œuvres d'engagement humanitaire : à savoir le fait que l'orientation idéologique du catalyseur empathique contraste significativement avec la prétendue émancipation de la dictature du cadre garantie par l'enregistrement à 360°. D'un côté, ce type d'enregistrement offre à l'utilisateur la possibilité perceptive de choisir son propre angle visuel dans une perspective à la première personne, ce qui semble opérer d'une façon émancipatoire, en libérant le spectateur aussi de l'encadrement de la fenêtre (qui couperait le champ visuel) que de l'imposition du regard de la caméra (et du regard de l'auteur qui s'y incorpore). De l'autre côté, le regard du récepteur ainsi émancipé se trouve pris au piège dans un puissant cadre émotionnel et idéologique prédéterminé, et est invité à reproduire mimétiquement le regard sympathique de la machine. Cette contradiction est gouvernée par un rapport de proportionnalité directe : plus on se sent libre de pouvoir décider sa perspective personnelle, plus le conditionnement idéologique opère d'une façon subreptice. On finit par suivre obéissant ce qu'on a cru décider de manière autonome.
- 24 Cette condition paraît dépendre étroitement de la nature spécifique du médium employé : un médium qui tend à saper les fondations de la structure traditionnelle concernant la réception des images. Dans un environnement immersif virtuel la capacité de l'observateur de distinguer entre le support et l'image qui y apparaît et en même temps de pouvoir saisir les deux aspects – la « *twofoldness* » décrite par Richard Wollheim comme constitutive de l'expérience d'image³³ – se brouille à l'avantage d'une confusion progressive entre expérience d'image et expérience tout court³⁴. Traduit en termes phénoménologiques, la *Perzeption* comme ce type de perception propre de la conscience d'image (perception qui ne pose pas son propre objet comme effectivement existant) laisse place à la *Wahrnehmung* (à la lettre, au « prendre-pour-vrai ») comme ce type de perception adressé au saisissement des choses en chair et en os³⁵. Ce médium tend à nier soi-même sur la base de ce qu'on a appelé la logique de la « *transparent immediacy* »³⁶ : une immédiateté apparente du moyen immersif obtenue grâce au recours à une médiation technologique hautement sophistiquée.
- 25 Dans une telle condition de transparence, grâce à laquelle les récepteurs deviennent progressivement moins conscients de la nature médiée et construite de la scène perçue, la conscience du point de vue (perceptif aussi qu'idéologique) exprimé par le réalisateur et incorporé dans le regard de la caméra tend à se faner jusqu'à l'évanouissement. Alors que nous sommes convaincus de piloter en autonomie le cadrage, nous sommes encadrés par et dans le discours de l'auteur.

L'effacement de l'autre : la suppression du locuteur

- 26 L'inconnaissance du caractère médié et opaque de l'appareil immersif en VR s'accompagne d'un risque ultérieur impliqué dans la rhétorique de l'empathie virtuelle : notamment le risque lié à la croyance de pouvoir accéder directement à l'autre dans son altérité sans la reconnaître dans son irréductibilité (condition nécessaire pour une expérience authentiquement empathique, qui ne comporte aucune fusion ou confusion entre moi et l'autre)³⁷. Comme Grant Bollmer l'a souligné :

« *Technologies designed to foster empathy presume to acknowledge the experience of another, but inherently cannot. The user of these technologies, instead of acknowledging another's experience, hastily absorbs the other's experience into their own experience* »³⁸.

- 27 En l'absence de *feedback* et d'interaction réciproque dans le dialogue, le « *perspective taking* » empathique, dans le sens d'un décentrement du Moi aux fins d'assumer le point de vue de l'autre, finit par se rigidifier dans l'absente présence (ou, ce qui est en fond le même, dans la présente absence) de l'autre représenté virtuellement. Dans l'environnement immersif je me sens « là » avec l'autre, mais le regard qu'il me restitue est aveugle, tandis que celui que je lui adresse c'est le regard unilatéral du voyeur dans un cadre à la « *dark tourism* »³⁹ : il n'y a pas de reconnaissance réciproque.
- 28 Encore une fois, cet aspect est intimement lié à la nature de l'appareil immersif. Le tournage avec caméras à 360° ne semble pas seulement promettre (sans évidemment pouvoir jamais la satisfaire) une exploration libre et « totale » de l'espace capturé par l'enregistrement, comme s'il n'y avait pas de hors champ (dans aucun des six sens possibles de ce terme décrits par Noël Burch)⁴⁰. Il semble aussi promettre (sans évidemment pouvoir jamais le satisfaire) un gain progressif de connaissance et d'introspection des gens – ou mieux des personnages – qui habitent cet espace.
- 29 En autres termes, le « 360° » devient une « figure en ronde-bosse », aussi dans le sens de la totalité topologique de l'espace filmique (qui est proposé comme coïncident avec l'espace réel) que dans le sens de la complétude de l'expérience interpersonnelle : un décadrement aussi perceptif que relationnel. Et pourtant ces totalité et complétude sont congelées. Les Sidra et Deontee de Milk, comme les gestes des migrants de Iñarritu – donc les « collocuteurs » qui devraient participer à notre conversation –, et les espaces dans lesquels ils sont installés ont été *enregistrés* par les réalisateurs : ce que Roland Barthes a appelé le « ça a été » de la photographie (son « noème », l'« aoriste » exprimant son temps spécifique⁴¹) doit être prédiqué aussi au statut de l'enregistrement en 360°.
- 30 Malgré l'« être-là » comme effet produit par l'environnement immersif et la possibilité d'explorer l'espace en directions différentes et sous angles potentiellement infinies chaque fois que j'accède au film en VR, je ne serai jamais capable de transcender ou modifier le centre d'enregistrement de la caméra à 360°, ni d'obtenir un accès différent à la sphère subjective, émotionnelle et existentielle des personnes que je rencontre dans ce monde. Cela ne serait possible que dans le contexte d'une relation effectivement *intersubjective*, c'est-à-dire justement empathique, qui me permettrait de gagner une conscience progressive de l'autre dans ses pensées, sentiments, motivations, intentions, au fur et à mesure que son « intériorité » se manifeste à moi et la mienne à autrui – progressivement, mais jamais totalement, et toujours potentiellement exposée au risque de malentendus – dans notre commerce social mutuel.
- 31 En dernière analyse, l'altérité de l'autre est effacée sous deux aspects : comme l'altérité du réalisateur incorporée dans le regard de la caméra, et comme l'altérité de la personne représentée dans l'installation VR. L'« autopsie » à 360° (dans le sens étymologique de l'*autos optos* : « je l'ai vu avec mes propres yeux »), incarnée dans la perspective en première personne et dans la sensation puissante d'« être-là » permises par l'appareil technologique, se rapproche de l'« autopsie » dans le sens de l'examen *post mortem* : d'un côté, l'intention auctoriale de l'autre incarnée dans le regard du réalisateur tend à disparaître fantasmatiquement pour l'effet de la transparentisation

du médium, laissant derrière soi le cadavre rigidifié de la « réalité » dans sa pure factualité. De l'autre côté, l'autre incarné dans le collocuteur est apparemment mobile et animé, mais cette mobilité, congelée dans l'enregistrement, ressemble à celle d'une marionnette qui ne peut pas répliquer à mon interlocution ultérieure.

- 32 La promesse de totalité des milieux virtuels immersifs, qui, comme nous l'avons vu, inspire le discours rhétorique qui se développe autour de l'idée d'une empathie totale envers l'autre, finit par se briser sur le double rocher de l'altérité irréductible du regard de l'auteur et de l'interlocuteur impossible.

NOTES

1. Cette publication a été réalisée dans le cadre du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne (ERC Advanced Grant n° 834033 AN-ICON), au sein du Département de Philosophie "Piero Martinetti" de l'Université de Milan, lauréat en tant que "Département d'Excellence 2023-2027" par le Ministère de l'Université et de la Recherche.
2. C'est le thème du volume de Pietro CONTE, *Unframing Aesthetics*, Milano-Udine, Mimesis International, 2020.
3. Georg SIMMEL, *Le Cadre et autres essais*, Paris, Gallimard, 2003, p. 32.
4. GROUPE M, *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*, Paris, Éditions du Seuil, 1992, p. 386.
5. Voir l'anthologie *La cornice. Storie, teorie, testi*, dir. par Daniela FERRARI et Andrea PINOTTI, Monza, Johan & Levi, 2018.
6. Sur le cadrage filmique comme cadre voir Thomas ELSAESSER, Malte HAGENER, *Film Theory. An Introduction Through the Senses*, Routledge, New York, 2010, chap. 1 : « Cinema as window and frame ».
7. Voir Davide SCARAMUZZA, « Omnidirectional Camera », in Katsushi IKEUCHI (dir.), *Computer Vision. A Reference Guide*, New York-Heidelberg, Springer, 2014, p. 552-560.
8. Thomas ELSAESSER, « The "Return" of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century », *Critical Inquiry*, n° 39, 2013, p. 228, 221 et 241.
9. Voir sur ce point Akira M. LIPPIT, « Three Phantasies of Cinema – Reproduction Mimesis Annihilation », *Paragraph*, n° 22, 1999/3, p. 213-227.
10. Sergueï EISENSTEIN, « Du cinéma en relief » (1946-1948), in *Le mouvement de l'art*, Paris, Cerf, 1986, p. 131.
11. S. EISENSTEIN, *ibid.*, p. 99.
12. S. EISENSTEIN, *ibid.*, p. 138.
13. René BARJAVEL, *Cinéma total. Essai sur les formes futures du cinéma*, Paris, Denöel, 1944, p. 53. Voir Alfio LEOTTA, « Total Cinema: René Barjavel and the Future Forms of Film », *Screen*, n° 59, 2018/3, p. 372-380.
14. André BAZIN, « Le mythe du cinéma total » (1946), in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Éditions du Cerf, 1958, vol. 1, p. 24.
15. Adolfo BIOY CASARES, *L'invention de Morel* (1940), Paris, Éditions Robert Laffont, 1952, p. 106.
16. Voir Francesco ZUCCONI, *Displacing Caravaggio. Art, Media, and Humanitarian Visual Culture*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018 (en particulier le chap. 5).

17. <https://www.youtube.com/watch?v=RuGeeGRdYlQ>.
18. Cité dans Adi ROBERTSON, « VR was sold as an « empathy machine » — but some artists are getting sick of it », *The Verge*, 3 mai 2017 : <https://www.theverge.com/2017/5/3/15524404/tribeca-film-festival-2017-vr-empathy-machine-backlash>.
19. Ian BOYDEN, « Not Yet Not Yet Complete. An Interview with Ai Weiwei. Part V: The Conditions of Empathy », *China Heritage*, 28 octobre 2018 : <http://chinaheritage.net/journal/the-conditions-of-empathy-ai-weiwei-interview-part-5/>.
20. Cité dans la présentation en ligne de l'œuvre de Ai Weiwei *Omni* : <https://acuteart.com/artist/ai-weiwei/>.
21. Chris MILK, *How Virtual Reality Can Create the Ultimate Empathy Machine* (TED Talk, 22 avril 2015) : <https://www.youtube.com/watch?v=iXHil1TPxvA>.
22. *Clouds over Sidra*, réalisé en 2015 par Chris Milk et Gabo Arora et mis en scène par Gabo Arora et Barry Pousman : <https://www.youtube.com/watch?v=mUosdCQsMkM>.
23. *Waves of Grace*, mis en scène en 2015 par Chris Milk et Gabo Arora : <https://www.youtube.com/watch?v=0lwG6MfGvwI>.
24. *My Mother's Wing*, réalisé en 2016 par Gabo Arora et Chris Milk : <https://www.with.in/watch/my-mothers-wing/>.
25. Voir Anne FRIEDBERG, *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 2006.
26. Voir la présentation de cette collaboration sur le site : <https://www.youtube.com/watch?v=m-SZzyRFKK8>.
27. Voir la bande-annonce sur le site : <https://www.youtube.com/watch?v=zF-focK30WE>.
28. L'interview est accessible sur le site : <https://vimeo.com/277983418>.
29. « There's a lot of talk in this country about the federal deficit. But I think we should talk more about our empathy deficit [...]. We live in a culture that discourages empathy » : <https://www.northwestern.edu/newscenter/stories/2006/06/barack.html>.
30. Une citation de Iñarritu qui apparaît dans les textes d'accompagnement de l'installation, par ex. ici : <https://www.eyefilm.nl/en/themes/carne-y-arena-virtually-present-physically-invisible>. Pour une critique phénoménologique de la rhétorique du décadrement dans *Carne y Arena* voir Anna Caterina DALMASSO, « The Body as Virtual Frame: Performativity of the Image in Immersive Environments », *Cinéma & Cie*, n° 19, 2019/32, p. 101-119.
31. Sur ce point on peut consulter une étude expérimentale conduite sur *Clouds over Sidra*, qui se base sur la prémisse que l'« empathy is a multi-component positive characteristic consisting of both cognitive and affective components » (Nicola S. SCHUTTE, Emma J. STILINOVIĆ, « Facilitating Empathy Through Virtual Reality », *Motivation and Emotion*, n° 41, 2017, p. 709).
32. A. DONISE, *Critica della ragione empatica. Fenomenologia dell'altruismo e della crudeltà*, Bologna, il Mulino, 2019.
33. Richard WOLLHEIM, « Voir-comme, voir-dans et la représentation picturale » (1980), in *L'art et ses objets*, Paris, Aubier, 1994, p. 187-205.
34. « L'immersion devient parfaite : la perception d'une représentation imagée est venue recouvrir de manière indifférenciée la perception du monde réel » (Lambert WIESING, « Réalité virtuelle : l'ajustement de l'image et de l'imagination », *Trivium*, n° 1, 2008, p. 2).
35. À l'égard de cette distinction, voir Edmund HUSSERL, *Phantasia, conscience d'image, souvenir. De la phénoménologie des présentifications intuitives : textes posthumes*, 1898- 1925, Grenoble, J. Millon, 2002.
36. Jay D. BOLTER et Richard GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press, 1999, p. 23.

37. Parmi les théoriciens classiques de l'empathie c'est en particulier Edith STEIN qui a souligné ce point dans son étude *Le Problème de l'empathie* (1917), Paris-Toulouse, Ad Solem-Le Cerf-Éditions du Carmel, 2012.
38. Grant BOLLMER, « Empathy Machines », *Media International Australia*, n° 165, 2017, p. 64. Voir aussi Lisa NAKAMURA, « Feeling good about feeling bad. Virtuous virtual reality and the automation of racial empathy », *Journal of Visual Culture*, n° 19/1, 2020, p. 47-64.
39. Philip R. STONE et al., *The Palgrave handbook of dark tourism studies*, Londres, Palgrave Macmillan, 2018 ; Emma WILLIS, *Theatricality, Dark Tourism and Ethical Spectatorship: Absent Others*, Londres, Palgrave Macmillan, 2014.
40. Voir Noël BURCH, *Praxis du cinéma* (1969), Paris, Gallimard, 1969, chap. 2.
41. Roland BARTHES, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard-Seuil, 1980, p. 120 et 150.
-

RÉSUMÉS

Cet article traite des environnements immersifs virtuels à 360 degrés en tant que dispositifs de production et de réception d'images qui produisent une déconstruction apparente du cadre pictural et du cadrage filmique. Grâce à cette déconstruction, ces environnements promettent de permettre à l'utilisateur une présence immédiate dans l'environnement iconique et de favoriser une relation empathique effective avec les sujets synthétiques rencontrés dans cet environnement. L'article examinera les fondements d'une telle promesse, en montrant son inconsistance substantielle, générée par la double suppression rhétorique du regard de la caméra et de l'interaction avec l'interlocuteur.

This paper addresses 360-degree virtual immersive environments as image production and reception devices that produce an apparent deconstruction of the pictorial frame and filmic framing. Through such deconstruction, such environments promise to allow the user an immediate presence in the iconic environment and to foster an effective empathic relationship with the synthetic subjects encountered in that environment. The article will consider the foundations of such a promise, showing its substantial inconsistency, generated by the dual rhetorical suppression of the machine gaze and of the interaction with the interlocutor.

INDEX

Mots-clés : cadre, encadrement, décadrement, réalité virtuelle, empathie, environnements immersifs

Keywords : frame, framing, unframing, virtual reality, empathy, immersive environments

AUTEUR

ANDREA PINOTTI

Andrea Pinotti est professeur d'esthétique à l'université de Milan et s'intéresse aux théories de l'image et aux études de la culture visuelle. Il dirige le projet ERC "An-Icon" consacré à la théorie, l'histoire et la pratique des environnements immersifs.