Cadre/Hors-cadre :

à la frontière du chaos

Antoniý Valchev

Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/entrelacs/5966>

DOI: [10.4000/entrelacs.5966](https://doi.org/10.4000/entrelacs.5966)

ISSN: 2261-5482

Publisher

Éditions Téraèdre

Electronic reference

Antoniý Valchev, « Cadre/Hors-cadre : », *Entrelacs* [Online], 17 | 2020, Online since 01 July 2020, connection on 03 July 2020. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/5966> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/entrelacs.5966>

This text was automatically generated on 3 July 2020.

Tous droits réservés

Cadre/Hors-cadre :

à la frontière du chaos

Antoni Valchev

- 1 Le cinéma, depuis son aube, se soucie du corps. Les coïncidences des dates des inventions photographiques – précurseurs du dispositif cinématographique en tant que technique de synthèse du mouvement –, d'un côté, scientifique, et plus précisément, médical, d'un autre côté, en sont évocatrices, pour seul exemple l'année 1895 qui marque la découverte des rayons X par Wilhelm Röntgen et l'invention du Cinématographe par les frères Lumière ; les interactions entre les deux disciplines, telle l'intégration d'un atelier de photographie à La Salpêtrière, le sont encore plus. Puis, le cinéma s'est construit un langage technique fondé sur la relation entre le corps et le cadre de l'image : plan rapproché poitrine, plan américain, plan italien, etc.
- 2 Il ne serait non plus faux de croire que le cinéma se soucie du corps du spectateur, plus particulièrement, et ainsi de la relation entre le cadre – limites physiques de l'image et, par conséquent, de l'écran – et le hors-cadre auquel participe le corps-spectateur. L'histoire du cinéma dénombre de nombreuses tentatives de briser, sinon de dépasser, le cadre de l'image. Ainsi, pour ne citer que quelques exemples, les regards adressés, voire les paroles adressées des personnages de Godard comme Ferdinand dans Pierrot le fou, de 1965, qui, conduisant et commentant les paroles de sa compagne Marianne, se retourne et s'adresse aux spectateurs :
 - Voyez, elle ne pense qu'à rigoler !
 - À qui tu parles ?
 - Aux spectateurs !, répond-il
- 3 Ou encore, Angela dans Une femme est une femme de Godard, de 1961, interrompant son compagnon Jean-Claude, se retournant face à la caméra, face à la salle de cinéma, aux spectateurs : « D'abord, avant de jouer la comédie, on salue les spectateurs ».
- 4 Plus encore, Le film est déjà commencé ? de Maurice Lemaître, de 1951, qui complète le manifeste lettriste annoncé la même année par Isidore Isou dans son Traité de bave et d'éternité¹ : « Primo, destruction de l'écran sous sa forme actuelle et recherche des entreprises pour l'avènement d'un écran neuf. ».

- 5 Si ces exemples explorent à nouveau la relation entre le cadre et le hors-cadre, il ne faut pas négliger les inventions technologiques qui, depuis le début du XXe siècle, renforcent cette volonté de modifier le rapport du spectateur au cadre, voire de l'y immerger. Cela débute avec l'agrandissement des écrans de projection, marqué, notamment, par le procédé *CinemaScope*, jusqu'aux écrans *Imax* produits depuis les années 1970 et dont les limites – le cadre de l'image – occupe une portion plus importante du champ de vision de l'œil humain ; puis les technologies de projection en relief faisant illusion que des figures de l'espace diégétique dépassent le cadre de l'image pour pénétrer dans le hors-cadre ; ensuite, les écrans – certes, plus petits – des technologies nomades – tablettes, smartphones, etc. – qui, majoritairement, en raison de leur conception technologique, invitent les usagers à interagir directement sur et avec le cadre ; jusqu'aux casques de réalité virtuelle qui, eux, marquent une nouvelle tentative d'immerger le spectateur dans le cadre, et ce, en englobant son champ de vision. De cette manière, le cinéma 360° semble modifier la fonction classique du cadre qui, dans le dispositif de diffusion cinématographique traditionnel, est celle de délimitation d'un espace, celui de l'univers de l'œuvre très précisément, définissant ainsi ce qui est dedans et ce qui est dehors. Une nouvelle configuration en découle, entre le cadre et le hors-cadre et, par extension, entre le contenu cinématographique et le corps même du spectateur, celle de l'immersion du spectateur dans l'espace diégétique, ce qui, par définition, supposerait son « intégration totale au milieu [diégétique]² » ; et ce, par la technicité du dispositif qui implique la diffusion d'images sur une surface sphérique au centre de laquelle se place le regard « virtuel » – une caméra virtuelle pour rester fidèle au vocabulaire technique – du spectateur.
- 6 Or, cette immersion pose un certain souci puisqu'elle implique, en réalité, qu'en utilisant un casque de réalité virtuelle, le spectateur soit à la fois dans le cadre et le hors-cadre. Autrement dit, l'usager d'un tel dispositif, plus qu'avant, du fait qu'il est désormais englobé par l'image, se trouve à l'entre-deux de deux espaces : d'un côté, la réalité réelle et tangible, voire actuelle – si son étymon latin *actualis* serait l'antonyme de *virtus* duquel provient l'adjectif « virtuel » –, de son monde qui l'entoure et, d'un autre côté, la réalité virtuelle, imagée par le dispositif de diffusion. Il est ainsi, en quelque sorte, à la frontière du chaos, *the edge of chaos*, notion que j'emprunte, fût-il naïvement, à la biologie³ et qui désigne le moment où les systèmes complexes commencent à s'auto-organiser, lorsqu'ils échappent au système du désordre pour intégrer le système de l'ordre. Dans le contexte actuel de cette publication, l'emploi de cette notion se réfère plus particulièrement à la position du spectateur dans le dispositif de réalité virtuelle, situé à l'entre-deux de son monde organique et toute une autre possible réalité d'une nature non organique et, dès lors, infinie qui est celle d'un monde virtuel ; autrement dit, au rapport entre le spectateur et l'image en 360°.
- 7 Par ailleurs, cette interrogation de la place du spectateur dans le dispositif de cinéma 360° m'a amené à la réalisation du film *Perdre pied* et le développement qui suit s'articule aux expériences rencontrées lors de sa production. *Perdre pied* est une vidéo performative n'agençant dans son montage que des fragments de productions vidéo en 360° diffusées sur Internet et, notamment, des plateformes destinées à de tels contenus, comme celle de la chaîne Arte⁴ ; c'est, alors, à partir de ce corpus de vidéos, dont la seule interaction consiste en le déplacement du regard, qu'est développée la réflexion ici exposée. Lors du visionnage de chaque vidéo, un même mouvement est exécuté de la part de l'artiste-spectateur : baisser la tête en direction de ses pieds. Or, les pieds n'y

figurent jamais ni aucune autre partie du corps devant être située au-dessous de la tête. Les images y apparaissant, souvent déformées, sont celles du supposé sol du décor virtuel ou, plus étrangement, d'autres objets sur lesquels il est moins d'ordinaire de se tenir debout, telle une table, une chaise, une barre en métal. Bref, l'absence du corps, du support même du regard du spectateur, ce dernier pourtant immergé dans l'univers diégétique, y est frappante ; encore plus par les illusions de distance qui sépare le regard de la surface de l'image au nadir de la sphère virtuelle qu'implique le dispositif correspondant peu, voire presque jamais, à une taille humaine.

- 8 Quelle pourrait-elle être alors l'immersion dans un tel dispositif de diffusion ? Pour qu'il y ait une pleine sensation d'immersion dans un monde virtuel, le spectateur doit être physiquement plongé dans ce monde ou, du moins, en éprouver la sensation grâce à des stimuli visuels et sonores, c'est-à-dire pouvoir orienter le regard dans toutes les directions et entendre des sons provenant de n'importe quel point de l'espace virtuel. Cependant, lorsqu'un spectateur fait l'expérience d'immersion dans un tel monde, il est, par définition, retranché du monde réel et extérieur, le casque recouvrant ses yeux et ses oreilles l'empêchant de recevoir des stimuli visuels et sonores provenant du monde réel. Les points de repère visuels et sonores se situent, dès lors, uniquement dans le monde virtuel. Dans l'espace virtuel du cinéma 360°, le spectateur est au cœur du champ diégétique ; il a la possibilité de tourner la tête – et par conséquent, son regard – dans toutes les directions et ainsi observer plusieurs scènes actées dans le même champ. « Le sujet est donc actif dans l'exploration visuelle de l'environnement virtuel dont les images se succèdent au fur et à mesure de l'activité de son regard⁵ ». De cette manière, se crée une impression d'être à l'intérieur voire au milieu de l'action qui se déroule, de l'espace filmé. Voire, plus que d'être immergé dans le cadre, ces dispositifs donnent l'illusion – fût-elle faible par l'absence d'un avatar représenté –, au spectateur d'être présent dans le champ de l'image.
- 9 Supposons que dans l'espace virtuel, le spectateur soit présent et actif. Puisque les caractéristiques techniques propres à l'outil de vision en 360° font que l'image affichée est toujours associée à la rotation du regard du spectateur, ce dernier a désormais la responsabilité du cadrage ; il a le choix de ce qu'il souhaite observer. À ce titre, je préfère privilégier la proposition de Matteo Treleani⁶ et désigner ces choix comme étant des « pseudo-cadres », de manière à les distinguer du cadre, celui sphérique, relevant de l'intention artistique du créateur et construit, idéalement, selon la logique du spatial storytelling – narration spatiale – qui, elle, proposerait simultanément plusieurs fragments du cadre à observer, voire à regarder, du latin *spectare*. Dès lors, les images qui constituent les films en 360° ne sont plus les images d'objet – images à voir – du cinéma traditionnel, mais sont remplacées par des images d'action – images à parcourir⁷. « S'il faut encore parler d'images, celles-ci sont actées puisque l'individu les fait surgir à volonté sur ses lunettes-écran par l'exploration et les récidives de son regard.⁸ » Cependant, puisque le spectateur choisit ses centres d'attention – à l'intérieur du cadre – qui constituent une expérience personnelle dans le monde virtuel, alors il va de soi de supposer qu'il participe, en quelque sorte, à un « pseudo-montage⁹ ». Ainsi, le cinéma 360° reconduit-il une pratique déjà instituée par les récits interactifs banalisés, eux, par l'avènement des technologies nomades et les écrans tactiles ; une pratique où le film n'est plus envisagé « comme une succession de plans, mais comme une succession d'espace-temps.¹⁰ »

- 10 Cela est d'autant plus vrai quant aux dispositifs de cinéma 360° où le spectateur agit directement sur le « pseudo-cadre » de l'image dans un espace-temps diégétique proposé, il en est l'acteur. Par ailleurs, le dispositif du cinéma 360° suppose que ce qui est vu et perçu relève d'un angle de prise de vue dit « subjectif ». Or, la notion même d'une telle subjectivité prend un sens tout autre, tout nouveau, puisqu'elle implique l'action physique du spectateur ; alors que dans le dispositif traditionnel de diffusion, ce procédé est utilisé à des fins narratives et n'implique aucune action particulière de la part du spectateur, car celui-ci ne modifie pas sa position dans l'espace de la salle de projection. À la différence, dans un dispositif de cinéma 360°, le spectateur, son corps – doté de capteurs, certes –, y est impliqué physiquement. Ainsi, l'angle de vue – l'orientation de la caméra virtuelle – dépend nécessairement de la position du spectateur dans l'espace physique. Cela dit, le spectateur et la caméra – elle, fictive, virtuelle et non vue – partagent la même position dans l'espace virtuel. En cinéma 360°, l'angle de vue se doit d'être toujours subjectif, et ce, par définition puisqu'il est question d'immersion, afin de faire intégrer le spectateur dans le cadre et le placer au centre du cadre. C'est, par ailleurs un enjeu scénaristique remarquable dans un nombre de productions en 360°, du moins celles que j'ai personnellement eu l'occasion de visionner pour la réalisation de *Perdre pied*. Ainsi, le spectateur, incarne-t-il un avatar virtuel et non représenté, impliqué dans le récit filmique, les regards et les paroles lui étant presque constamment adressés. Autant de paramètres, de stimuli visuels et sonores qui donnent l'illusion d'être dedans, dans le cadre, plus encore dans le champ...
- 11 Cependant, la réception de stimuli visuels et sonores est-elle suffisante pour avoir une complète illusion d'immersion ? Certaines théories en psychologie cognitive considèrent que nous, en tant qu'humains, en tant qu'espèce homo sapiens, évoluons dans l'espace actuel et tangible et, donc, sommes présents dans au moins trois types d'espaces¹¹. D'abord, l'espace dit « multimodal égocentré¹² » permettant de constituer le schéma corporel, i.e. une projection de la position du corps dans l'espace, sur la base d'informations sensorielles reçues par le corps et, plus particulièrement, des stimuli perçus par les cinq sens principaux : la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher ; sans citer les stimuli haptiques tels que l'effort physique et la thermoception. Deuxièmement, ces théories considèrent que le corps agit également dans un espace dit « d'action¹³ » dans lequel le corps évolue grâce à une constante actualisation des informations multisensorielles perçues, dès lors, un espace dans lequel le corps agit et avec lequel il interagit. Contrairement à l'espace multimodal égocentré, lui, construit par la personne, l'espace d'action est celui auquel le corps s'adapte. Enfin une hypothèse annonce que le corps est présent dans un troisième type d'espace nommé « cognitif » dans lequel l'environnement peut être représenté selon plusieurs cadres de référence. Cet espace n'est présent que d'une manière cognitive, i.e. le corps n'interagit pas directement avec lui, ce n'est pas un espace dans lequel il se déplace physiquement.
- 12 Dans un dispositif de vision par casque de réalité virtuelle, l'implication de l'utilisateur dans ces trois espaces semble être problématique, sa présence est, dès lors, remise en cause et le fait d'être complètement immergé dans l'univers diégétique ne semble être qu'une impression puisque rapidement nous, en tant qu'utilisateurs, nous rendons compte que notre corps n'est, en réalité, aucunement immergé dans ce monde virtuel/diégétique. Ainsi, les frontières entre ces trois espaces sont-elles remises en cause lors de l'immersion dans l'univers virtuel. D'une part, très techniquement, puisqu'un premier rappel de la virtualité du monde diégétique, celui de l'immersion, est signalé

par l'angle du champ de vision reproduit par les outils de vision en 360°, celui-ci étant inférieur à l'angle du champ de vision de l'œil humain – majoritairement 110° sur l'axe horizontal pour les casques de réalité virtuelle contre 220° pour l'œil humain – ; aussi, des bords noirs restent-ils perceptibles aux bords de l'image et forment-ils, eux, un cadre. Il s'agit d'un point technique qui, sans doute, se verrait rapidement résolu. D'autre part, les dispositifs de réalité virtuelle ne stimulent, majoritairement, que deux sens – la perception visuelle – la vue – et la perception auditive – l'ouïe. L'espace virtuel et diégétique devient ainsi, plus qu'auparavant, un espace primordial égocentré. Puisque nous sommes plongés, dedans, à l'intérieur, il sert de cadre de référence sur lequel construire notre schéma corporel ; le temps de l'expérience, bien évidemment. Cependant, le corps tangible du spectateur continue d'interagir avec son espace d'action qui lui transmet continuellement des stimuli tels que la température et des odeurs. Le schéma corporel se voit dérégulé à cette frontière du chaos : dans l'interférence entre l'espace virtuel vu dans lequel nous croirions pouvoir agir – le cadre – et l'espace réel et tangible dans lequel notre corps agit réellement – le hors-cadre. Ce conflit sensoriel exprime l'impossibilité de s'immerger pleinement dans un environnement virtuel puisque nul n'est à ce jour capable de dépasser le rappel de l'environnement tangible, lié, notamment, à la gravitation et à oreille interne. Avec cela,

on touche à l'essence même du phénomène de “présence” : il ne peut y avoir d'adhésion à l'environnement virtuel sans abstraction de l'environnement physique réel et donc sans inhibition des informations sensorielles qui nous rappellent son existence.¹⁴

- 13 Le rappel de l'actualité du monde réel et tangible nous entourant contraint ainsi l'expérience d'immersion.
- 14 D'un autre côté, très souvent nous sommes confrontés à l'effet d'absence qui, par définition, annule l'effet de présence dans l'univers virtuel souhaité : nous baissions la tête et remarquons que nos pieds n'y sont pas, pour reprendre le sujet de *Perdre pied*, « il n'y a rien d'autre qu'une continuité de l'ornement sphérique prévu par le film¹⁵ ». Aussi, nous tirons nos bras vers l'avant, perpendiculairement à notre corps et elles n'apparaissent pas dans notre champ de vision. Ainsi, le spectateur de cinéma 360° adopte-t-il la position d'aparté : il est là, dans l'espace diégétique, actif, à son centre, mais en même temps il n'y est pas, il n'y participe pas, il demeure extradiégétique. « Cet aspect de la réalité virtuelle peut paraître contradictoire si l'on considère qu'il n'y a pas d'espace sans corps.¹⁶ » Car, le monde virtuel est un espace sans corps.
- 15 En découle alors ce paradoxe dans lequel se remarque la tentative d'immersion d'un corps dans un espace, le dotant d'un certain pouvoir d'action – notamment dans le choix des centres d'attention, donc des « pseudo-cadres » et, par conséquent, la construction d'un « pseudo-montage » – sans pour autant lui offrir les outils lui permettant d'être là, dedans. Dès lors, l'immersion n'est pas pleine, complète ou totale, c'est une immersion observatrice¹⁷ :

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.
- 16 Il ne reste qu'un témoin, spectateur au sens propre du terme – du latin *spectare* signifiant regarder – ; il est un aparté, hors-cadre, assis dans la salle de cinéma, son espace d'action. Les dispositifs de cinéma 360° conservent ainsi l'expérience traditionnelle du grand écran bidimensionnel : être hors-cadre, regarder/*spectare* au

travers d'un cadre. Le cadre se caractérise avant tout comme une restriction du champ visuel ordinaire, puisqu'il le limite, le sert, le cadre ; plus encore, à toutes ses strates d'unité, du photogramme au plan, l'image cinématographique traditionnelle est cadrée. Dès lors, cela impliquerait que « le regard du spectateur est cadré en même temps que l'espace qu'il regarde.¹⁸ » Mais puisque dans un dispositif de réalité virtuelle et de cinéma 360°, le cadre modifie sa fonction voire sa topographie – il englobe désormais le spectateur – il doit également cadrer la place voire la posture de celui qu'il englobe. Et comme Godard, au travers de Ferdinand dans *Pierrot le fou* ou bien d'Angela dans *Une femme et une femme*, assume la présence des spectateurs là, dans le hors-cadre, les dispositifs en 360° devraient faire de même, assumer la présence des spectateurs, cette fois-ci, dedans, à l'intérieur du cadre, voire lui permettre de perdre pied dans le cadre.

- 17 S'il existe une certaine volonté de faire disparaître l'écran cinématographique – par l'effet d'immersion et de brouillage des limites du cadre –, il semble que cette disparition demeure toujours inachevée et insatisfaisante par les propositions technologiques des outils développés jusqu'à présent. « L'écran existe, mais cesse de générer l'expérience du cadre, de la surface et même de l'image.¹⁹ », du moins, l'expérience du cadre traditionnel. L'écran existe et ce n'est que sa topographie qui évolue au gré des inventions technologiques. Toutefois, il me paraît que l'enjeu ne doit pas être la suppression de l'écran, mais plutôt de faire de l'écran l'espace du corps du spectateur.

BIBLIOGRAPHY

Bibliographie :

- ACQUARELLI Luca, TRELEANI Matteo, « Notes sur le cinéma en réalité virtuelle. Des polarités dialectiques au geste énonciatif », *MEI : Information et Médiation* #47 [en ligne], mis en ligne le 14 mai 2019, consulté le 23 juin 2019. URL : <http://mei-info.com/revue/47/81/>
- BOUKO Catherine, « Le théâtre immersif : une définition en trois paliers », *Revue Sociétés*, no 134, Bruxelles, De Boeck Supérieur, 2016.
- COMOLLI Jean-Louis, *Corps et cadre : cinéma, éthique, politique*, 2004 – 2010, Lagrasse, éd. Verdier, 2012.
- ROSS Christine, « L'écran en voie de disparition (toujours inachevée) », in *Parachute*, no 113, Écrans numériques/Digital Screens, Montréal, 2003.
- SAUVAGEOT Anne, *L'Épreuve des sens. De l'action sociale à la réalité virtuelle*, Paris, PUF, 2003.
- TSAÏ Fabienne, « La réalité virtuelle, un outil pour renouer avec la sensorialité ? », in *Hermès* [en ligne], 2016/1, no 74.
- VIAUD-DELMON Isabelle, « Corps, action et cognition : la réalité virtuelle au défi des sciences cognitives », in *Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive*, no 45, 2007/1. *Virtuel et Cognition*. <doi : <https://doi.org/10.3406/intel.2007.1266>>.

NOTES

1. Isidore Isou, *Traité de bave et d'éternité*, 1951.
2. Catherine Bouko, « Le théâtre immersif : une définition en trois paliers », *Revue Sociétés*, n° 134, Bruxelles, De Boeck Supérieur, 2016, p. 56.
3. Expliquant les recherches du biologiste Stuart Kauffman, Eugene Thacker écrit : « il existe dans les systèmes vivants, des lois uniques d'auto-organisation complexe qui leur permettent de garder un ordre dans un contexte dynamique, ce qu'il appelle "la frontière du chaos" » (traduction personnelle ; « [...] there are unique laws of complex self-organisation in living systems, enabling them to retain order in a dynamic context, what he calls the "edge of chaos". », Eugene Thacker, *Biomedica*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, 2004.
4. <https://www.arte.tv/sites/webproductions/category/vr/> ; consulté le 15 janvier 2020.
5. Anne Sauvageot, *L'Épreuve des sens. De l'action sociale à la réalité virtuelle*, Paris, PUF, 2003, p. 225.
6. Cf. Luca Acquarelli, Matteo Treleani, « Notes sur le cinéma en réalité virtuelle. Des polarités dialectiques au geste énonciatif », dans *MEI : Information et Médiation* #47 [en ligne], mis en ligne le 14 mai 2019, consulté le 23 juin 2019. URL : <http://mei-info.com/revue/47/81/>
7. Anne Sauvageot, *op. cit.*, p. 225.
8. *Ibid.*, p. 227.
9. De même que le terme proposé par Matteo Treleani, évoquons ici un certain « pseudo-montage » qui se distingue du montage global de la production vidéographique en 360°.
10. Fabienne Tsai, « La réalité virtuelle, un outil pour renouer avec la sensorialité ? », dans *Hermès* [en ligne], 2016/1, n° 74, p. 196.
11. Isabelle Viaud-Delmon, « Corps, action et cognition : la réalité virtuelle au défi des sciences cognitives », dans *Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive*, n°45, 2007/1. Virtuel et Cognition. pp. 37 - 58 <doi : <https://doi.org/10.3406/intel.2007.1266>>.
12. *Ibid.*, p. 39.
13. 13 *Ibidem*.
14. *Ibid.*, p. 44.
15. Luca Acquarelli, Matteo Treleani, *op. cit.*, p. 91.
16. Isabelle Viaud-Delmon, *op.cit.*, p. 41.
17. Luca Acquarelli, Matteo Treleani, *op. cit.*, p. 85.
18. Jean-Louis Comolli, *Corps et cadre : cinéma, éthique, politique, 2004 - 2010*, Lagrasse, éd. Verdier, 2012, p. 535.
19. Christine Ross, « L'écran en voie de disparition (toujours inachevée) », *Parachute*, n° 113, Écrans numériques/Digital Screens, Montréal, 2003, p. 18.

ABSTRACTS

Abstract :

Responding to the realisation of a performative video, *Perdre pied*, the article queries the place of the spectator faced with cinematographic production in 360°. The relation between the body of the viewer and the screen that has a new topography in cinema in 360°, is in question. The screen is spherical henceforth, it encompasses spectator gaze and confront it no longer to image-

objects to watch, but rather to images to scour. The spectator becomes the actor of the screen. However, despite the illusion of immersion in the screen, the spectator remains off-screen, in the space that his body inhabits. If we could believe that there is a certain historical will to blur the limits of the screen, it appears to be incomplete for as long as the technological inventions that generate new experiences of the screen, would not be more preoccupied with the body of the spectator.

Résumé :

En écho à la production plastique d'une vidéo performative – Perdre pied –, l'article interroge la place du spectateur face à des productions cinématographiques en 360°. Plus particulièrement, est questionné le rapport entre le corps du spectateur et le cadre, lui, doté d'une nouvelle topographie en cinéma en 360°. Le cadre, désormais sphérique, englobe le regard du spectateur et le confronte non plus à des images-objets à voir, mais à des images à parcourir. Le spectateur devient ainsi acteur du cadre. Cependant, malgré l'illusion d'immersion dans le cadre, le spectateur demeure hors-cadre, dans l'espace qu'habite son corps. Si l'on peut croire à une certaine volonté historique de brouillage des limites du cadre, celle-ci paraîtrait inachevée tant que les inventions technologiques, générant, elles, de nouvelles expériences du cadre, ne se soucieraient pas davantage du corps du spectateur.

AUTHOR

ANTONIY VALCHEV

doctorant en Arts plastiques au laboratoire LARA-SEPPIA à l'Université Toulouse II Jean Jaurès interroge dans sa recherche, mais également dans sa pratique d'artiste-commissaire, les configurations érotiques et érotisées du corps, hors-forme et hors-figure, dans la création contemporaine artistique numérique. Sa pratique artistique s'articule dans les champs de la réalisation vidéo expérimentale et la création d'installations numériques. Il a contribué à l'ouvrage collectif Xavier Lambert, dir., Les Enjeux cognitifs de l'artefact esthétique (L'Harmattan, 2019).