
Le Cinéma en Réalité Virtuelle :

entre frontières

Ms. Cláudia Pereira de Oliveira and Prof. Dr. Osvando J. de Morais

**Electronic version**

URL: <http://journals.openedition.org/entrelacs/5978>

DOI: [10.4000/entrelacs.5978](https://doi.org/10.4000/entrelacs.5978)

ISSN: 2261-5482

Publisher

Éditions Téraèdre

Electronic reference

Ms. Cláudia Pereira de Oliveira and Prof. Dr. Osvando J. de Morais, « Le Cinéma en Réalité Virtuelle : », *Entrelacs* [Online], 17 | 2020, Online since 01 July 2020, connection on 03 July 2020. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/5978> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/entrelacs.5978>

This text was automatically generated on 3 July 2020.

Tous droits réservés

Le Cinéma en Réalité Virtuelle :

entre frontières

Ms. Claudia Pereira de Oliveira and Prof. Dr. Osvando J. de Morais

- 1 En 1903, pendant la projection de *The Great Train Robbery*, le personnage de Justus D. BARNES, en plan frontal, tire sur le public qui, effrayé, réagit en criant. Cet épisode contextualise l'émergence de la potentialité diégétique du cinéma et établit une relation entre le public et des images en mouvement. Ce que l'on voit à l'écran, ce sont des caractéristiques du réel, car il présente une image en mouvement. Depuis ses débuts, le cinéma instaure un dialogue avec l'écran et ses créateurs ont toujours été attirés par des ressources qui amplifient l'expérience du spectateur. Quelques expériences font que le cinéma s'éloigne du modèle classique et qu'il se présente dans d'autres zones d'attraction. Avec autant de rencontres avec la technologie, le cinéma a été menacé de mort selon GAUDREAULT. « Peut-être va-t-il mourir ou se dissoudre dans d'autres systèmes d'expression... » (GAUDREAULT, MARION, 2012). De toute façon, le cinéma s'institue en tant qu'art autonome, survit aux influences médiatiques et se fait à la lumière de questions contemporaines dans la production d'images et de sons.
- 2 Le but de cet article est d'analyser les frontières qui s'installent à la rencontre entre le cinéma et ce type spécifique de technologie nommée Réalité Virtuelle¹ (RV) et qui fait surgir de nouveaux arrangements. Le cinéma se refait ou devient autre et l'environnement virtuel prête au cinéma sa capacité à élever les sens. Élever les sens signifie faire en sorte que l'utilisateur fasse partie de l'environnement simulé, au point de faire disparaître le monde réel. Ce sentiment d'immersion est ce qui fait bouger la réalité virtuelle dans ses créations. Face à cette rencontre, quelles frontières sont installées dans la formation de cette nouvelle façon d'offrir le cinéma ? Évidemment, dans le cinéma en R.V. le cadre se décomprime et se présente en entier, à 360°. Les matières premières du montage sont des sphères et non des plans. Le récit a pour objectif d'être partagé dans un espace tridimensionnel où le sujet est l'agent d'une histoire qui doit désormais être expérimentée de l'intérieur. À travers ces interactions, de nouvelles instances surgissent et les processus de travail, de création et d'autonomie s'altèrent. Par conséquent, la production d'un film en R.V. nécessite l'aide de plusieurs domaines : de l'ingénierie à l'infographie, et l'image est maintenant formulée par ceux

qui commencent à dominer un espace multimodal dans la création d'environnements immersifs, très proche du jeu vidéo.

L'invention d'environnements immersifs : de Panorama à le Sensorama

- 3 L'invention des environnements immersifs, en tant qu'événement de masse, a été marquée par le milieu du 18^e siècle avec la création de Panorama. Le Panorama, créé par Robert Barker en 1787, est devenu un événement populaire et une étape dans l'Histoire de la représentation des arts visuels, car il se fait la synthèse de changements importants, parmi eux, celui d'être le diffuseur de la culture du divertissement. (COMMENT, 1999, p. 8)
- 4 Barker a construit des rotondes (construction circulaire) où le public montait les escaliers (dans l'obscurité : effet d'interruption avec l'environnement extérieur) jusqu'à ce qu'il atteigne la plateforme centrale où il pouvait expérimenter une vue privilégiée des peintures à 360°. La taille du paysage et la position du public à hauteur prédéterminée favorisaient les effets d'illusion et stimulent les sens. La nouvelle idée fondamentalement de Panorama est de combiner la stimulation sensorielle avec l'illusion perceptive qui a stimulé le développement d'une série d'environnements immersifs, y compris le cinéma. Avec le Panorama de Barker, l'observateur, pour la première fois, « s'est retrouvé plongé dans une réalité artificielle, à l'intérieur de laquelle toute frontière séparant la réalité de l'artifice a été plus ou moins éliminée ». (GRIFFITH, 2004)
- 5 La connaissance des artifices qui stimulent les sens de manière exceptionnelle ont donné aux réalisateurs le pouvoir de provoquer des émotions dans le public. (GRAU, 2003) En 1900, le Cinéorama, créé par Raoul Grimoin-Sanson, présenté (une seule fois) à l'Exposition Universelle de Paris, qui simule le vol d'un ballon. Le public était entouré d'écrans géants sur lesquels étaient projetés des images en mouvement à 360°. Le Cinéorama annule l'image fixe à la manière des panoramas. Les difficultés techniques de mise en œuvre du dispositif, associées au risque d'incendie provoqués par le nombre élevé de projecteurs, vont malheureusement contrarier cette entreprise.
- 6 La recherche d'une image de plus en plus articulée entre l'oeuvre, le médium et le public a marqué l'Histoire du cinéma. Dans les années 1950, le Cinerama, l'invention de Fred Waller, présentait des films avec 3 projecteurs parallèles synchronisés sur un écran incurvé à 146°. Cependant, le système posait une série de problèmes : le coût élevé de l'exposition et de la production de films. L'invention d'autres formats (Cinescope par exemple) supprime l'avancée de cette expérience. Plusieurs films ont été tournés et parmi eux : Le monde merveilleux des frères Grimm et La conquête de l'ouest, tous deux de 1962.
- 7 Les artifices utilisés pour élargir l'immersion du public étaient basés, non seulement sur le dialogue avec l'écran, mais aussi avec des techniques qui stimulaient d'autres sens, comme ce fut le cas avec Sensorama de Morton Heilig en 1961. La première expérience a été une promenade en voiture. Les images et les sons étaient préalablement enregistrés et projetés devant le pare-brise où le spectateur pouvait ressentir odeurs et vibrations amplifiant le sentiment d'immersion.

His premise was simple but striking for its time: if an artist controlled the multisensory stimulation of the audience, he could provide them with the illusion and sensation of first person experience, of actually « being there. » (HEILIG, 1955, p.240)

The screen will not fill only 5% of your visual field as the local movie screen does, or the mere 7.5% of Wide Screen, or 18% of the "miracle mirror" screen, of CinemaScope, or the 25% of Cinerama – but 100%. The screen will curve past the spectator's ears on both sides and beyond his sphere of vision above and below. In all the praise about the marvels of "peripheral vision," no one paused to state that the human eye has a vertical span of 150° as well as a horizontal one of 180°. (...) Glasses, however, will not be necessary. Electronic and optical means will be devised to create illusory depth without them. (HEILIG, 1955, p. 246)

- 8 Faute d'investisseur, le « cinéma du futur » n'a pas réussi, mais il a influencé d'autres inventeurs. Ivan Sutherland, inspiré de Sensorama, a inventé en 1963 une technologie qui a permis la création d'environnements virtuels générés par ordinateur. Sutherland a également construit le premier casque capable de suivre les mouvements et a imaginé l'avenir :

The ultimate display would, of course, be a room within which the computer can control the existence of matter. A chair displayed in such a room would be good enough to sit in. Handcuffs displayed in such a room would be confining, and a bullet displayed in such a room would be fatal. With appropriate programming such a display could literally be the Wonderland into which Alice walked. (SUTHERLAND, 1965, s/p)

- 9 L'invention de Sutherland a encouragé la création de plusieurs autres technologies et d'appareils qui font partie d'une structure informatique pour simuler des environnements immersifs. Et le cinéma, et tant d'autres domaines, utilisent des environnements virtuels pour promouvoir différents types d'expériences pour les utilisateurs. En 1986, Jaron Lanier a imaginé le terme « réalité virtuelle » et a popularisé l'expression. La réalité virtuelle est définie par Biocca comme : « un agencement de dispositifs d'entrée et de sortie possibles, chacun servant à un canal sensoriel ou lié aux mouvements du corps de l'utilisateur et à leurs réponses. » (BIOCCA, 1992b, p. 29)

Force motrice de la réalité virtuelle : immersion, présence et réalisme

- 10 La base principale de la R. V. nouvelle est de diminuer les limites qui existent entre le monde réel et le monde simulé, c'est-à-dire d'empêcher toute interférence externe qui dérange le sujet avec l'expérience immersive. Pour cette raison, des facteurs comme l'immersion, la présence et le réalisme forment les principales caractéristiques d'un environnement virtuel et l'efficacité de chacun d'eux se traduit par le « calice sacré » (HEIM, 1993, p. 122) de la RV. « Dans ce processus de conception continue, l'ingénieur recherche des interfaces si transparentes qu'elles deviennent "une seconde nature" et à long terme toujours invisibles » (BIOCCA, 1992B, p. 30). Cependant, il est important de noter que le réalisme de l'environnement virtuel n'a rien à voir avec le fait d'être dépeint comme une copie fidèle du monde réel, ce qui est confirmé, par exemple, par l'expérience des jeux vidéo. Slater (2009) note que le niveau d'immersion de l'utilisateur dans un monde virtuel, à un degré plus ou moins important, est dû à des contingences sensorimotrices² que ces environnements peuvent prendre en charge. Plus le remplacement des sensations est réel, plus cette représentation devient

immersive et réaliste. « Le but ultime de la conception de l'interface VR n'est rien de moins que l'immersion complète des canaux moteurs sensoriels dans une expérience générée par ordinateur. » (BIOCCA, LEVY, 1995, p. 17)

- 11 LaValle (2016) et Fuchs (2003) soutiennent que les critères de réalisme de la Réalité Virtuelle sont beaucoup plus proches de la capacité informatique pour générer des graphiques en temps réel et de comment l'expérience peut être « incroyable », si on la compare à la réalité. Par exemple, dans un monde virtuel, je peux voler comme un oiseau ou visiter l'intérieur d'une cellule. Autres facteurs importants : les actions et les réactions dans la Réalité Virtuelle qui doivent être équivalentes à celles du monde réel. Par exemple, lorsque la tête se déplace vers la gauche, la droite, le haut ou le bas, il est nécessaire que le scénario en trois dimensions suive les mouvements de l'utilisateur et dans l'ordre de perception des choses : profondeur de champ, lumières, couleurs, taille des objets, perspectives. Au vu de cette « naturalité » intégrée à Réalité Virtuelle, l'engagement avec l'environnement se fait grâce à des possibilités d'interaction, dans un échange constant et, tout cela renforce l'effet d'immersion. La simulation d'environnements pour la Réalité Virtuelle trouve des tendances dans les jeux vidéo et parce que c'est une pratique récente, c'est un problème aura d'autres répercussions.
- 12 Le terme « immersion » est largement utilisé lorsqu'il s'agit de V. R. Murray définit l'immersion comme « l'expérience d'être transporté vers un endroit merveilleusement simulé ». Il ajoute que celle-ci « est agréable en soi, indépendamment du contenu de fantaisie ». (MURRAY, 2011, p. 102). En VR, le « transport » se fait à l'aide d'appareils qui connectent l'utilisateur à un ordinateur, ce qui rend possible d'avoir des expériences à différents niveaux (auditif, haptique, immersion sensorielle, etc.), à travers les sens du corps lui-même. « La technologie de Réalité Virtuelle peut être considérée comme un agencement d'appareils d'entrée et de sortie possible, chacun servant un canal sensoriel ou lié aux mouvements du corps de l'utilisateur et à leurs réponses. » (BIOCCA, 1992b, p. 29) Par conséquent, le corps assume un « engagement » (même conscient) à faire partie de l'environnement, à se sentir présent. Pour Heeter (1992), la présence est un sentiment « d'être là », basé sur le stimulus sensoriel qui s'articule avec l'environnement.
- 13 Au cinéma, les composants qui contribuent à l'immersion sont : le grand écran, la pièce sombre, le volume du son, et bien sûr, la narration du film dans toutes ses combinaisons. Différentes expériences de cinéma cherchent à augmenter le niveau d'expérience du spectateur avec le film. Il a incorporé le son et la couleur à l'image, agrandi l'écran et inséré des effets tridimensionnels. Pour Grau, l'implication émotionnelle augmente à mesure que le public s'imprègne de l'expérience. L'immersion, pour lui, est un processus qui absorbe l'esprit, c'est une transition d'un état d'esprit à un autre. (GRAU, 2003).

Le Cinéma VR défile sur le tapis rouge

- 14 Actuellement, la R. V. est utilisée dans plusieurs secteurs – de la médecine à la formation professionnelle – et se développe. Les géants du divertissement ont investi des millions de dollars dans le développement et l'amélioration de technologies orientées vers R. V. et dans les films en R. V. qui, désormais, circulent sur le tapis rouge du cinéma commercial.

- 15 Des entreprises comme Google et Facebook, des réalisateurs comme Steven Spielberg et Ridley Scott ou encore des festivals de films comme Oscars et Cannes se tournent vers le cinéma en R. V.³. Google a produit *Help* (Justin Lin, 2015), considéré comme le premier film de fiction R. V. et Pearl, premier film R. V. nominé aux Oscars en 2017 dans la catégorie animation courte. *Carne y arena*, une fiction d'Alejandro Gonzales Iñárritu (*Birdman*) a été projetée au Festival de Cannes en 2017. Le documentaire *The Protectors : Walk in the Rangers Shoes* (de Kathryn Bigelow et Imraan Ismail) a été présenté en avant-première au Festival du film de Tribeca en 2018. En Italie, le Festival International du Film de Venise a ouvert une catégorie pour les films en R. V... Dans ce scénario, il est possible de constater un intérêt croissant, tant pour les réalisateurs, que pour l'industrie cinématographique.
- 16 Des films en réalité virtuelle sont en cours de production et les « cinéastes » sont confrontés à plusieurs défis pour composer une œuvre pour un dispositif qui fonctionne selon leurs propres lois. Compte tenu de ces motivations pour la production de films en R. V., ce qui nous intéresse est de savoir si ces films resteront en marge du cinéma traditionnel comme tant d'autres expériences promues par le cinéma mais qui n'ont pas éclos pour une, deux ou trois raisons liées à l'industrie cinématographique.

Notes sur le Cinéma en R. V.

- 17 Au début des années 1980, John Hull (1935-2015), professeur et théologien, découvre qu'il sera aveugle et décide d'enregistrer sur cassettes l'expérience de ce que sera sa vie au-delà de la vision. En 2014, Peter Middleton et James Spinney ont produit *Notes of Blindness : Into Darkness* (2014), une œuvre audiovisuelle en Réalité Virtuelle, inspirée de l'histoire de John. Dans le travail, les réalisateurs utilisent les audios enregistrés par John comme guide pour les images et le résultat est une transformation progressive des sens : la perte progressive de la mémoire visuelle, la désintégration des souvenirs, la fin de la matérialité de l'image, parmi tant d'autres sensations que l'expérience en RV que *Notes* nous permet d'avoir.
- 18 Les paroles de John mènent le récit et ont une force brutale face à ce qu'il est possible de « voir ». Les graphismes minimalistes façonnent des images troublantes. Tout est conçu pour que le spectateur plonge dans le monde de John et « ressent » comment c'est de perdre la vue. La narration à la première personne amplifie l'effet de l'expérience. *Notes of Blindness* fait partie d'un nouveau type de récit filmique dans lequel le sujet appartient à l'histoire et réagit comme s'il était vraiment « là ». Ce sentiment d'appartenance à la Réalité Virtuelle est ce qui la distingue des autres médias. Nous n'avons pas encore le « contrôle » total sur la création d'un monde artificiel qui nous ressemble ou qui ressemble au monde dans lequel nous vivons. Toutefois, pour que ce soit possible, la technologie est en cours de développement.
- 19 Étant une nouvelle pratique, le Cinéma R. V. est dans l'attente d'une définition. Concernant la pratique, il s'agit d'expériences cinématographiques produites en format 360° et exposées à travers la Réalité Virtuelle. Par conséquent, comme il s'agit d'un environnement régi par ses propres lois, il est évident que le langage, la pratique et l'expérience cinématographiques ne fonctionnent pas de la même manière.
- 20 Le langage que le cinéma a configuré tout au long du 20^e siècle doit être étudié, car il est basé sur l'hypothèse que le directeur de la photographie contrôle le point de vue de

- la caméra. En R. V., les spectateurs choisissent la direction à regarder. (LAVALLE, 2016, p.11, notre traduction)
- 21 William Uricchio, professeur au département d'études comparatives des médias au MIT – Massachusetts Institute of Technology, dans une interview accordée à la chaîne YouTube Eye, cite trois questions pertinentes sur les confluences du cinéma lorsqu'il est produit en Réalité Virtuelle : le cadre, le point de vue (ou montage) et les types de récits efficaces pour la Réalité Virtuelle. Selon lui, ces trois points devraient, non seulement coller au langage cinématographique, mais aussi à d'autres, par exemple le langage du jeu vidéo qui est produit pour fonctionner dans un langage 3D.
 - 22 Bates (1991) démontre le potentiel de la nouvelle technologie. Il questionne la nécessité d'un langage spécifique pour créer des films pour un environnement virtuel immersif. Ce langage devrait être analogue à celui, largement discuté par des théoriciens sur le langage cinématographique, qui passe par des questions sur le cadre, le montage et le récit.
 - 23 Dans ce contexte, Bates propose des pratiques qui tiennent compte de l'utilisation des techniques d'éclairage, des positions des caméras et de la construction sonore. Il attire l'attention sur les formats qu'un sujet moyen est capable de percevoir à partir d'éléments clés tels que « l'espace physique, les objets et les forces naturelles. » (BATES, 1991, s / p)
 - 24 En effet, la rencontre du cinéma avec la Réalité Virtuelle fait vibrer le langage cinématographique, absorbé par les motifs esthétiques dominants dans l'Histoire du cinéma.
 - 25 Il existe le genre cinématographique qui se réinvente comme le cinéma expérimental, le cinéma direct, le cinéma indépendant, etc. Il fait vibrer le langage institutionnalisé et présente d'autres manières de penser le cinéma.
 - 26 Dans le Cinéma R. V., les limitations du cadre disparaissent. Le montage attend un « clic » pour passer à une autre étape. L'expérience est individuelle. Le récit est contrôlé par un sujet qui participe et interagit avec l'histoire selon les lois qui régissent la Réalité Virtuelle. Il est évident qu'un nouveau langage se forme et ne peut pas simplement recycler de vieilles formules. Il y a un temps pour arriver à maturité. C'est ainsi qu'au moment de l'émergence du cinéma, celui-ci imite le théâtre. Après tout, la réalité virtuelle n'est pas seulement un médium que le cinéma utilise pour projeter des films, tels que la télévision, les téléphones portables, les ordinateurs. C'est un médium qui transforme la façon traditionnelle de faire du cinéma. Dans ce nouveau modus operandi, le spectateur devient un agent du film et choisit où regarder, interfère avec le temps, participe à l'histoire et manipule des objets à travers des dispositifs. Dans ce processus d'hybridation entre les deux milieux, il y a une frontière apparente, qui ne peut être perçue comme une séparation, mais comme une juxtaposition. Et, ce qui était autrefois un processus d'hybridation devient univoque et la frontière, raréfiée.
 - 27 Pour le moment, il est difficile d'anticiper les types de contenu qui surgiront à partir de cette entreprise, leurs potentialités et limitations. De toute façon, cela influence la production d'énoncés, d'images, de pensées et d'affections. C'est une question qui se dédouble dans la possibilité et dans l'impossibilité de cette nouvelle relation du cinéma avec le milieu virtuel.

BIBLIOGRAPHY

Références bibliographiques

- Germain Bapst. Essai sur l'histoire des panoramas et des dioramas. Paris. Imprimerie Nationale. 1891.
- Andre Bazin, *O que é cinema?* São Paulo: Editora Papyrus. 1991
- Frank Biocca et Mark R. Levy BIOCCA, *Communication in the age of virtual reality*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. 1995
- Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme, L'interactivité en art*, Mamco, Genève, 2004.
- Meredith Bricken, *Virtual reality learning environments: Potentials and challenges*. Seattle, WA: Human Interface Technology Laboratory Technical Report HITL-P-91-5. 1991b
- Bernard Comment, *The Panorama*. New York : H.N. Abrams, 1999.
- Mariarosaria Fabris, *Um mundo novo : o cinema segundo os futuristas e os modernistas*. Dossier thématique : Brésil, questions sur le modernisme. 2011.
- Oliver Grau, *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: SENAC/UNESP, 2007.
- Émilie Granjon et Laurent Lamarche, *Immersion et interaction dans les arts : de l'expérience virtuelle à la Réalité Virtuelle*. Spirale. 2011.
- Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, 1993
- Morton Heilig, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. The cinema of the future. MIT. Vol.1. p.279-294. 1992
- Derrick Kerckhove, *L'intelligence des réseaux*, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 39.
- Steven M. LaValle, *Virtual Reality*. Illinois: Cambridge University Press. 2017
- Janet Murray, *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo, Itaú Cultural, UNESP, 2003.
- Romero Tori, Claudio Kirner et Robson Augusto Siscoutto, *Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada*. Porto Alegre: SBC, 2006.
- Jonathan Steuer, *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*. Journal of Communication. 1992
- William R. Sherman et Alan B. Craig, *Understanding virtual Reality. Interface, application, and design*. University of California, Berkeley: Morgan Kaufmann Publishers. 2003
- Ivan E. Sutherland, *The Ultimate Display*. In Proceedings of IFIPS Congress, New York City, NY, vol. 2, p. 506-508.
- Markman Ellis, *The spectacle of the panorama*, sur <https://www.bl.uk/picturing-places/articles/the-spectacle-of-the-panorama#footnote2>, consulté le 14 / 02 / 2020.
- André Gaudreault et Philippe Marion, *Le cinéma est encore mort ! Un média et ses crises identitaires...*, 2012, sur http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2015/03/MEI_34_02.pdf, consulté le 7 /10 / 2019.

NOTES

1. Il existe un type de Réalité Virtuelle appelé immersif qui diffère de non immersif. Slater (2009) illustre l'utilisation « presque » d'un métalangage. Selon l'auteur, la différence fondamentale réside dans la capacité du système immersif à simuler un système non immersif. L'inverse n'existe pas. Dans un environnement virtuel régi par des lois idéales, il est possible de simuler l'interaction avec un ordinateur, mais l'utilisation de l'ordinateur pour simuler un environnement immersif ne fonctionne pas de la même manière, c'est-à-dire qu'il s'agit de conditions asymétriques d'une réalité physique.

2. La signification du terme sensorimoteur est liée à l'intelligence pratique du corps dans ses actions avec le monde extérieur. Dans l'environnement virtuel, il existe des incohérences sensorimotrices et peu importe le nombre de canaux d'interaction disponibles. Un type d'incohérence, par exemple, est la simulation du corps gravissant une échelle alors que le corps dans le monde réel reste inerte.

3. Comme c'est une pratique récente entre le cinéma et la Réalité Virtuelle, les termes de cette rencontre ne sont pas encore définis. Pour cette recherche nous utiliserons l'expression cinéma en RV. Fuchs (2019) suggère le terme Cinéma 360°. Nous ne sommes pas d'accord avec Fuchs, car il comprend que l'utilisation du terme 360° est simpliste et ne comprend pas la Réalité Virtuelle dans toute sa capacité à produire des effets complexes, bien au-delà d'être simplement un environnement 360°.

ABSTRACTS

Abstract :

VR cinema is an interchange between cinema and a specific kind of technology that simulates virtual environments, but both claim what belongs to them, which is proper to the medium. The cinema has its own grammar that slips under its forms of narrative and does not keep so many secrets anymore and Virtual Reality is polymorphic. In this meeting, cinematic diegesis suffers a blow and puts language in wait for a new convention and infers other ways of thinking the cinema, which now, needs to be experienced from the inside.

Résumé

Le cinéma en Réalité Virtuelle (V. R.) est une rencontre entre le cinéma et un type spécifique de technologie qui simule les environnements virtuels. Cependant, tous deux revendiquent ce qui leur appartient : le cinéma, avec son propre langage qui glisse sous ses formes d'expression artistique et la Réalité Virtuelle qui est polymorphe. Lors de cette rencontre, la diégèse cinématographique subit un changement et met le langage à l'affût de nouveaux modes de composition. Il induit d'autres façons de penser le cinéma, qui doit désormais être vécu de l'intérieur.

AUTHORS

MS. CLAUDIA PEREIRA DE OLIVEIRA

Doctorante en médias et technologie – UNESP – Université d'État de São Paulo Júlio de Mesquita Filho sous la direction de Osvando J. de Morais. Elle était récemment visiteur de recherche à Université de Montréal – UdeM – au Laboratoire CinéMédias du Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques (bourse d'études MITACS – programmes de recherche et de formation au Canada).

PROF. DR. OSVANDO J. DE MORAIS

Professeur et chercheur en Théories des Médias Numériques et Herméneutique, à l'Université d'État de São Paulo (UNESP) Júlio de Mesquita Filho, Campus Bauru. Il est spécialiste de théorie de la communication et de la culture, herméneutique, communication et sémiotique visuelle. Il a publié le livre : Grande Sertão : Veredas – O Romance Transformado (le Grand Sertão : les Sentiers – La Romance Transformée), Édition de l'Université de São Paulo (EDUSP), 2000. Parallèlement, il a contribué, comme éditeur et organisateur, à plus de 70 ouvrages collectifs, fruit de son travail d'enseignant et de chercheur sur les Relations entre Littérature, Télévision et Adaptation de Textes Littéraires pour le Cinéma et la Télévision. Ces dernières années, ses recherches se sont concentrées sur les théories des médias numériques, des technologies, des arts et des cultures. Elles ont abouti à la publication de plusieurs articles : Art photographique de Benjamim Abrahão : « Résonances, technologies, culture et mémoire brésilienne, dans le milieu des années 1930 », Razón y Palabra, 2019 ; « McLuhan dédoublé : théories, concepts, technologies et ruptures », Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo, 2020 et « l'imaginaire, l'imagination et les récits : ébauche d'une théorie des images », Annuaire Estudios en Comunicación Social Disertaciones, 2020.