

1. Record Nr.	UNINA9910477148803321
Autore	Krichane Selim
Titolo	Camera imaginaire // Selim Krichane
Pubbl/distr/stampa	[Place of publication not identified] : , : Georg Editeur, , 2018
Descrizione fisica	1 online resource
Disciplina	771.3
Soggetti	Cameras
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	<p>Preface d'Alain Boillat -- Introduction -- Une camera embarquee -- Camera imaginaire, imaginaire mediatique -- Camera et intermedialite -- Conjuguer l'histoire avec la theorie -- Le jeu video, arbre a palabre virtuel -- Topographie d'une recherche -- Jeu/Video: une genealogie dyadique -- 1 - Cinema et jeux video: des images aux discours -- De plus en plus proches ? -- La « cinematographicite » des images videoludiques -- Histoire du cinema/des jeux video -- Les films interactifs -- Night Trap: entre « voir » et « jouer » -- Phantasmagoria : du jeu (graphique) d'aventure au film interactif -- Qu'est-ce que le cinema(tographique) ? -- Lara Croft: cinema simule -- Tomb Raider: Lara Croft, ou la pulsion scopique -- Lara Croft, archeologue des medias -- La « cinematographicite » du jeu video: une histoire de discours -- Intermedialite : les approches formelles -- Intermedialite, histoire et discours -- 2 - Histoire discursive de la camera videoludique -- Questionner la « camera » : corpus et methode -- Manuels et magazines : l'avant et l'apres de l'activite ludique -- Magazines specialises: un ensemble pluriel -- Le corpus principal: Generation 4 et Computer and Video Games -- Une premiere vague de jeux 3D (1987-1989) -- Les premieres occurrences du terme « camera » -- Les simulateurs de vol -- Press C for Camera : l'option « replay » -- 3 - La camera diegetique: naturalisation de la «camera» videoludique -- Une camera thematisee : le modele televisuel (1988-1991) -- Perennite du modele televisuel: ralentis, replay, incrustation (1992-1998) -- Le mythe du joueur-realisateur -- Stunt Island: aucun media n'est une ile -- 4 - La camera virtuelle: autonomisation de la notion de «camera» --</p>

Les conditions de possibilité techniques, culturelles et économiques de la « camera virtuelle » -- Multimedia -- La réalité virtuelle ou l'infographie au service de la transparence -- Des synergies industrielles aux croisements esthétiques -- La généralisation de la modélisation 3D -- Une camera en tous genres -- Généralisation du terme « camera » dans le paratexte vidéoludique -- De la « camera diegetique » à la « camera virtuelle » -- 5 - La camera occultée: quand la « camera » fait obstacle -- Camera et exteriorité -- La « camera subjective », ou le jeu du « je » -- La camera comme « label » -- Les jeux de tir en vue subjective -- Première, deuxième, troisième personnes -- 6 - Les modes de visualisation vidéoludiques -- La camera vidéoludique en théorie(s) -- La camera hégémonique : une camera en tous points de vue -- L'exemple «Unity » -- L'acception générale du terme « camera » -- De l'écran-tableau à la camera -- Les images du jeu vidéo -- Les modes de visualisation: critères définitoires -- Projection -- Translation: mouvement de l'image, mouvement dans l'image -- Translation et sequentialité -- Activation: quand l'image s'affaire -- Degré d'iconicité -- Typologie des cameras vidéoludiques -- 7 - Jouer à voir -- (Se) regarder jouer -- La camera vidéoludique dans la spirale du gameplay -- Les retombées ludiques de la vision actée -- Portal: au seuil de la vision -- 8 - Vision plurielle, mondes multiples : la fiction vidéoludique au prisme de la camera -- Le jeu, un terrain de fiction -- Jeu vidéo, machine à mondes (possibles) -- Cohérence des univers fictionnels -- Distance, étendue et frontières -- Immersion: camera vidéoludique et stratégies de transparence -- La camera au service de l'immersion -- Quelques exemples de stratégies de transparence -- Transparence de la représentation, transparence de la rétroaction -- 9 - L'intrigue vidéoludique à l'ère de la camera imaginaire -- Récit figé contre récit émergent -- Retour sur les films interactifs -- Wing Commander: un simulateur de vol en opéra de l'espace -- Simulation, narration ... monstration! -- Camera et récit spatialisé -- Le son: voie royale du récit vidéoludique ? -- Conclusion -- De l'histoire des discours à la théorie du jeu vidéo -- Game studies et analyse des discours -- Discours, images, intermedialité -- Histoire et théorie du cinéma -- Index des jeux vidéo et des films cités -- Sources iconographiques -- Bibliographie.

---

## Sommario/riassunto

La notion de « camera », empruntée au lexique cinématographique, est fréquemment utilisée par les joueurs, les développeurs ou encore les journalistes pour qualifier les déplacements du point de vue dans les jeux vidéo. En effet, le terme de « camera » s'est généralisé dans les discours portant sur le jeu vidéo dès les années 1990 et constitue un exemple clé des échanges et des contaminations qui ont marqué l'histoire du jeu vidéo, autant que l'histoire récente du cinéma hollywoodien. Si plusieurs travaux du jeune champ d'études des game studies (ou études du jeu vidéo) se sont déjà penchés sur la « cinématographicité » des images vidéoludiques, sur l'ensemble des dynamiques d'emprunt et d'hybridation qui affectent les images du jeu vidéo, l'histoire du terme de « camera » n'a jamais fait l'objet d'une étude détaillée. Or, sa généralisation dans le domaine du jeu vidéo fait de la « camera » un facteur crucial des contaminations réciproques qui ont marqué ces deux industries culturelles dès la fin du XX<sup>e</sup> siècle. Son usage dans le contexte des game studies repose sur une connaissance partagée du terme qui est rarement interrogé par les chercheurs. Cet ouvrage propose de retracer l'émergence, la naturalisation et la généralisation de la notion de « camera » dans le contexte des jeux vidéo. Pour ce faire, l'auteur propose de recomposer les variations conceptuelles du terme en reconstituant, par l'analyse qualitative, les différents cadrages sémantiques de cette notion tout en prêtant une

attention particuliere a son contexte d'utilisation et aux relations multiples qui lient les differents agents du champ culturel du jeu video qui en ont fait usage (joueurs, createurs, critiques, editeurs, etc.). Faire l'histoire de la notion de « camera » necessite en amont de questionner la relation qu'entretiennent cinema et jeu video, et permet, en aval, d'envisager a nouveau frais les termes employes pour analyser les regimes de visibilite du jeu video, mais aussi de porter un regard neuf sur les productions hollywoodiennes des dernieres decennies qui mobilisent la grammaire videoludique, a l'image de Tron et de son remake ou du recent Ready Player One.

---