

1. Record Nr.	UNINA9910495696203321
Autore	Baillargeon Justin
Titolo	La capture de mouvement : Ou le modelage de l'invisible / Marco Grosoli, Jean-Baptiste Massuet
Pubbl/distr/stampa	Rennes, : Presses universitaires de Rennes, 2018
ISBN	2-7535-6156-7
Descrizione fisica	1 online resource (250 p.)
Altri autori (Persone)	BernardinisFlavio De BourassaRenée DenisSébastien GrosoliMarco Joubert-LaurencinHervé Kernec'hYannick KrichaneSelim LundemoTrond MarionPhilippe MassuetJean-Baptiste PitozziEnrico TomasovicDick
Soggetti	Film Radio Television cinéma cinéma contemporain cinéma numérique
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Sommario/riassunto	Le cinéma n'a jamais été aussi bouleversé dans ses fondements que depuis l'avènement et le développement du numérique. À l'ère de cette redéfinition profonde se fait jour, depuis plusieurs années déjà, une nouvelle manière de penser les images cinématographiques à travers la pratique désormais connue de la capture de mouvement. Également rencontrée – et plus connue – sous les noms de motion capture ou de

performance capture, cette technologie qu'Avatar de James Cameron a contribué à rendre célèbre à la fin des années 2000 tend à fondamentalement transformer la manière de concevoir un film, en termes pratiques comme de réception. On connaît son principe, consistant à capter le mouvement réel d'un corps afin de le transposer au cœur d'un univers numérique, véritable hybridation entre le cinéma en prises de vues réelles et le cinéma d'animation par ordinateur. Mais plus encore, la capture de mouvement permet de s'interroger en profondeur sur l'identité et la nature même du cinéma et sur l'une de ses orientations possibles à l'âge du numérique. Les études qui composent cet ouvrage se proposent d'ouvrir un champ d'investigation encore relativement peu exploré afin de cerner au mieux cette nouvelle manière de faire du cinéma. Mais annoncer l'avenir de ce dernier ne peut s'envisager sans un retour préalable à ses racines, celles-là même où la capture de mouvement paraît puiser ses propres origines. D'Étienne-Jules Marey à Robert Zemeckis, cet ouvrage explore donc le spectre historique et théorique de la capture de mouvement, dont les diverses applications, non seulement au cinéma mais également dans les domaines voisins que sont les arts scéniques et le jeu vidéo, proposent pour chacune une manière singulière de modeler le mouvement, et donc, d'esthétiser l'invisible.
