

1. Record Nr.	UNISA990001455560203316
Autore	CERONETTI, Guido
Titolo	Albergo Italia / Guido Ceronetti
Pubbl/distr/stampa	Torino : Einaudi, copyr. 1985
Descrizione fisica	X, 226 p. ; 21 cm
Collana	Saggi ; 687
Disciplina	854.9
Collocazione	VI.3.B. 64(Varie Coll 2/687)
Lingua di pubblicazione	Italiano
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
2. 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	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 » -- Les conditions de possibilite techniques, culturelles et economiques de la « camera virtuelle » -- Multimedia -- La realite virtuelle ou l'infographie au service de la transparence -- Des synergies industrielles aux croisements esthetiques -- La generalisation de la modelisation 3D -- Une camera en tous genres -- Generalisation du terme « camera » dans le paratexte videoludique -- De la « camera diegetique » a la « camera virtuelle » -- 5 - La camera occultee: quand la « camera » fait obstacle -- Camera et exteriorite -- La « camera subjective », ou le jeu du « je » -- La camera comme « label » -- Les jeux de tir en vue subjective -- Premiere, deuxième, troisième personnes -- 6 - Les modes de visualisation videoludiques -- La camera videoludique en theorie(s) -- La camera hegemonique : une camera en tous points de vue -- L'exemple « Unity » -- L'acception generale du terme « camera » -- De l'écran-tableau a la camera -- Les images du jeu video -- Les modes de visualisation: criteres definitoires -- Projection -- Translation: mouvement de l'image, mouvement dans l'image -- Translation et sequentialite -- Activation: quand l'image s'affaire -- Degre d'iconicite -- Typologie des cameras videoludiques -- 7 - Jouer a voir -- (Se) regarder jouer -- La camera videoludique dans la spirale du gameplay -- Les retombées ludiques de la vision actee -- Portal: au seuil de la vision -- 8 - Vision plurielle, mondes multiples : la fiction videoludique au prisme de la camera -- Le jeu, un terrain de fiction -- Jeu video, machine a mondes (possibles) -- Coherence des univers fictionnels -- Distance, etendue et frontieres -- Immersion: camera videoludique et strategies de transparence -- La camera au service de l'immersion -- Quelques exemples de strategies de transparence -- Transparence de la representation, transparence de la retroaction -- 9 - L'intrigue videoludique a l'ere de la camera imaginaire -- Recit fige contre recit emergent -- Retour sur les films interactifs -- Wing Commander: un simulateur de vol en opera de l'espace -- Simulation, narration ... monstration! -- Camera et recit spatialise -- Le son: voie royale du recit videoludique ? -- Conclusion -- De l'histoire des discours a la theorie du jeu video -- Game studies et analyse des discours -- Discours, images, intermedialite -- Histoire et theorie du cinema -- Index des jeux video et des films cites -- Sources iconographiques -- Bibliographie.

Sommario/riassunto

La notion de « camera », empruntee au lexique cinematographique, est frequemment utilisee par les joueurs, les developpeurs ou encore les journalistes pour qualifier les deplacements du point de vue dans les jeux video. En effet, le terme de « camera » s'est generalise dans les

discours portant sur le jeu video des les années 1990 et constitue un exemple cle des echanges et des contaminations qui ont marque l'histoire du jeu video, autant que l'histoire recente du cinema hollywoodien. Si plusieurs travaux du jeune champ d'etudes des game studies (ou etudes du jeu video) se sont deja penches sur la « cinematographicite » des images videoludiques, sur l'ensemble des dynamiques d'emprunt et d'hybridation qui affectent les images du jeu video, l'histoire du terme de « camera » n'a jamais fait l'objet d'une etude detaillee. Or, sa generalisation dans le domaine du jeu video fait de la « camera » un facteur crucial des contaminations reciproques qui ont marque ces deux industries culturelles des la fin du XXe siecle. Son usage dans le contexte des game studies repose sur une connaissance partagee du terme qui est rarement interroge par les chercheurs. Cet ouvrage propose de retracer l'emergence, la naturalisation et la generalisation de la notion de « camera » dans le contexte des jeux video. Pour ce faire, l'auteur propose de recomposer les variations conceptuelles du terme en reconstituant, par l'analyse qualitative, les differents cadrages semantiques de cette notion tout en prenant 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.
