

- | | |
|-------------------------|----------------------------------|
| 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, deuxieme, troisieme
 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'ecran-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 retombees 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
 spatialisé -- 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 déplacements 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 annees 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 pretant 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.
