

De l'immersion au cinéma

Type de contenu : Texte

Type de médiation : sans médiation

Titre(s) : De l'immersion au cinéma [Texte imprimé] : [colloque en ligne, 18-20 mai 2021] / [organisé par les Universités de Rennes et de Rennes 2] ; sous la direction de Marc Christie, Jean-Baptiste Massuet et Grégory Wallet

Autre(s) responsabilité(s) : Christie, Marc (Directeur de publication)
Massuet, Jean-Baptiste (Directeur de publication)
Wallet, Grégory (1979-....) (Directeur de publication)
Université de Rennes 2023-.... - Éditeur scientifique
Université de Haute-Bretagne - Éditeur scientifique

Publication : Rennes : Presses universitaires de Rennes, DL 2025

Fabrication / Impression : Rennes : Presses universitaires de Rennes

Description matérielle : 1 vol. (411 p.) : ill. ; 25 cm

Collection : PUR-cinéma 2680-5642

ISBN : 978-2-7535-9806-5

EAN : 9782753598065

Appartient à la collection : PUR-cinéma 2680-5642 2025

Titre de forme : [Colloque. Rennes. 2021]

Autres classifications : 791
791

Classification décimale Dewey : 791 22
791.430 1 23

Note(s) : Colloque organisé dans le cadre du programme Beauviatech
Notes bibliogr.

Résumé ou extrait : Plus qu'un effet de mode, la notion d'immersion est également une manière de percevoir le fait cinématographique sous un angle particulier qu'il convient de recontextualiser en termes d'épistémologie des discours. Le terme désigne deux réalités très différentes : d'un côté, l'adhésion du

spectateur à la fiction qui peut dès lors se « plonger » dans le récit proposé, et de l'autre, la sollicitation exacerbée de ses sens par des dispositifs très variés (écrans géants, son surround, « odorama », etc.). Partant de cette distinction initiale entre deux grandes modalités immersives immersion mentale et immersion physique il s'agit de montrer en quoi ces deux manières d'appréhender l'objet-film se ramifient en de nombreuses propositions cinématographiques, qu'elles aient trait aux procédés de tournage, à la mise en scène, ou encore aux critères de diffusion. Des panoramas de la fin du XIX^e siècle jusqu'aux expériences de cinéma à 360° en passant par l'usage de caméras légères ou d'enregistreurs numériques, ainsi que par la fréquence de restitution des images ou l'influence d'autres médias comme le jeu vidéo, autant de manières d'approcher le phénomène de l'immersion au cinéma, tout en pointant ses éventuelles limites aux niveaux théoriques, esthétiques et historiques.

Sujet - Nom commun : Perception -- Au cinéma
Cinéma -- Esthétique

Forme, genre ou caractéristiques physiques : Actes de congrès