

PREAC TRANSMETTRE LE CINEMA AUJOURD'HUI

FORMATION ACADEMIQUE 2025

LE PAYSAGE CINÉMATOGRAPHIQUE DE DEMAIN : NOUVELLES TECHNOLOGIES ET EMERGENCE DE GENRES HYBRIDES AU CŒUR DE LA CRÉATION



ACADEMIE
DE NICE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

cineum
CANNES

CANNES
CINÉMA

UNIVERSITÉ
CÔTE D'AZUR

CAMPUS
DES MÉTIERS
ET DES
QUALIFICATIONS
D'EXCELLENCE
Industries culturelles
et créatives
Provence-Alpes-Côte d'Azur

pôle régional d'éducation
aux images Région Sud

PROGRAMME DES 20 et 21 NOVEMBRE 2025

Jeudi 20 Novembre (Cineum et Campus Méliès) :

- **Matin, Cineum : Immersion et innovations narratives, les nouveaux formats cinématographiques et sériels**
- **8:00 : Accueil café et remise des badges au Campus Georges Méliès**
 - (8:45 déplacement au Cineum)
- **9:00 : Accueil et Présentation du PREAC par JF Trubert, L. Raffaeli, la DAAC de Nice et Cannes Cinéma**
- **9:15 : Conférence de Gregory Wallet et Jean-Baptiste Massuet : « Le cinéma immersif en question. De la différence entre immersion physique et immersion mentale ». Définition du cinéma immersif, et de la réalité virtuelle (avec un focus sur les problématiques liées aux formats de projection/diffusion et au point de vue du spectateur)**
- **10:45 : Échanges avec la salle**
- **11:00 : Table ronde : Les innovations narratives à l'ère de l'IA. Du jeu vidéo au film, à la série, l'inursion de l'IA dans la création audiovisuelle avec Benjamin Duboin, Patrick Sainton, Charles Meyer**
- **12:00 : Échanges avec le public**
- **12:30-13:45 : Pause déjeuner**
 - **Après-midi, Campus Méliès : Espaces récréatifs et créatifs, du jeu à la salle. Les médias immersifs, du Machinima* aux innovations médiatiques**
- **14:00 : Atelier/ Gameplay commenté : « Analyse d'une ouverture immersive de jeu vidéo : Bioshock (Irrational Games, 2008) » par Jean-Baptiste Massuet. "Réflexion sur les images de jeu vidéo et sur la manière d'entremêler narration et gameplay en vue de l'immersion du joueur".**
- **16:00 : Retour d'expériences : le spectateur en immersion à partir d'exemples de films créés spécifiquement pour les JO 2024 par Patrick Sainton**
- **17:00 : Présentation Expériences immersives et cinéma événementiel par Laurent Raffaeli : une reconquête des publics avec la VR en action, les séances événementielles, dispositifs et publics : mesurer leurs impacts sur la fréquentation des salles**
- **17:30 : Bilan de la première journée et présentation du film du soir : Dalloway de Yann Gozlan (2025)**
- **18:00 : Projection du film Dalloway au Cineum (130 mn)**

*"Le machinima est une technique qui repose sur un concept assez simple : la création d'un film à partir d'un univers virtuel, comme celui d'un jeu vidéo."

Vendredi 21 Novembre, Espace Miramar :
À la croisée des arts et des industries créatives, imaginer le cinéma de demain

- **Matin : Genèse et Processus de fabrication, création artistique, hybridations et innovations technologiques**
- **9:00** : L'exemple de David Lynch, **Projection du documentaire : *David Lynch, une énigme à Hollywood**** (62mn) de Stéphane Ghez avec une présentation de **Gérald Duchaussy** en visioconférence et des commissionnaires Cannes Classics
- **10:30** : **Présentation et Projection** du documentaire *Trumbull Land* de Grégory Wallet (2018, 52 mn) : portrait de Douglas Trumbull, pionnier du cinéma immersif, par **Grégory Wallet**
- **12:00-13:00** : Pause déjeuner
 - **Après-midi : Planter le décor, de l'illusion au virtuel**
- **13:15** : **Conférence de Jean-Baptiste Massuet** « Pour une histoire du décor truqué. Du compositing aux espaces virtuels » Mise en perspective historique depuis les décors truqués de G. Méliès au décor de synthèse
- **15:00** : **Présentation** du film *Le Congrès* de Ari Folman (2013) par **Jean-Baptiste Massuet**
- **15:15** : **Projection** du film (123 mn)
- **17:15** : **Conclusion**
- **17:30** : Fin de la journée et de la formation

Les intervenants de la formation :

- **Jean-Baptiste Massuet** est maître de conférences en études cinématographiques à l'université Rennes 2 et membre junior de l'Institut Universitaire de France. Ses recherches portent notamment sur les relations diverses entre cinéma en prises de vues réelles et cinéma d'animation – des origines du dessin animé aux nouvelles technologies numériques – qu'il aborde sous l'angle de l'histoire des techniques, de l'épistémologie et des confluences avec d'autres médias graphiques (bande dessinée et jeux vidéo). Sa réflexion actuelle se concentre sur la question du photoréalisme dans le domaine vidéoludique, et sur l'analyse de jeux vidéo. Il est l'auteur des ouvrages *Le Cinéma virtuel* (Georg, 2022), et *Le Dessin animé au pays du film* (PUR, 2017) et a codirigé les ouvrages *Point de vue et point d'écoute au cinéma : approches techniques* (Rennes, PUR, 2017) et *La Capture de mouvement ou le modelage de l'invisible* (Rennes, PUR, 2014), ainsi que le n° 7 de la revue *Création Collective au Cinéma*, intitulé « Repenser la transition numérique » (2023). Il est également à l'origine de la chaîne Youtube « L'œil du jeu ».
- **Grégory Wallet** est maître de conférences en Études cinématographiques et audiovisuelles à l'Université d'Aix-Marseille. Il est titulaire d'une thèse de doctorat en Sciences Cognitives et a consacré ses premiers travaux de recherche à l'étude de la perception et de la cognition des images en mouvement (notamment dans des situations de réalité virtuelle ou de réalité augmentée). Il travaille aujourd'hui sur la réception spectatorielle et, plus précisément, sur l'immersion du spectateur au cinéma en combinant plusieurs approches (principalement historique, technique et cognitive). Récemment, il a co-dirigé l'ouvrage collectif "De l'écran géant à l'espace domestique : Histoires et esthétiques des formats cinématographiques" (dirigé avec Simon Daniellou et Roxane Hamery, Presses universitaires de Rennes, 2023), et l'ouvrage collectif "De l'immersion au cinéma" (dirigé avec Marc Christie et Jean-Baptiste Massuet, Presses universitaires de Rennes, 2025). Il a également une activité de chercheur-créateur. Il a par exemple écrit et réalisé le documentaire "*Trumbull Land*" (produit par *Vivement Lundi !*) consacré à Douglas Trumbull, réalisateur, concepteur d'effets visuels et inventeur.
- **Patrick Sainton** est chargé de mission pour Aix-Marseille Université afin de rassembler des programmes de recherche Arts et Sciences dans le domaine des technologies immersives. Il est lui-même rattaché au *Centre de réalité virtuelle de la Méditerranée*. (<https://www.crvm.eu>).
- **Charles Meyer** est maître de conférences en nouvelles écritures audiovisuelles, Université Côte d'Azur
- **Benjamin Duboin** est Co-directeur du Diplôme « TV Content Creation and Innovation » en partenariat avec Université Côte d'Azur, dont l'objectif est de former les futurs talents de la création de contenu qui imagineront les formats de demain.
- **Gérald Duchaussy** est responsable de la section Cannes Classics au Festival de Cannes et chargé de la programmation au Marché International du Film Classique au festival Lumière, à Lyon.
- **Laurent Raffaelli** est directeur de salles Cineum , les Arcades, Cinéplanet

INFORMATIONS PRATIQUES

Contact : Florence LUIGGI tel. 0642372599
@ : florence.luiggi@ac-nice.fr



Le jeudi :

Cineum et Campus G. Méliès 43°33'02.9"N 6°57'35.2"E Cité des Entreprises (Campus Bastide Rouge, 216 Av. Francis Tonner, 06150 Cannes.

Bus A - Arrêt St Cassien

Ligne Palm Express A et ligne 17

Ligne Palm Night N20 de 20h15 à 2h du matin

Ligne 1 arrêt « Palais des Victoires », avenue Pierre Poesi

Le Vendredi :

Espace Miramar, 35 rue Pasteur, 06400 Cannes



**MERCI À TOUTES ET TOUS POUR VOTRE PARTICIPATION À NOTRE
PREAC CINÉMA**