

## CIN 1306 – Pratiques des technologies numériques au cinéma

---

Horaire : Jeudi GROUPE A 8h30-11h20 / GROUPE B 15h30-18h20  
Pavillon : Louis-Jacques Casault  
Local : 0502  
Modalité : En présence avec certaines conférences sur Zoom  
Portail Zoom : <https://ulaval.zoom.us/>  
Bureau : à confirmer (rendez-vous par courriel)  
Courriels : [eric.falardeau@lit.ulaval.ca](mailto:eric.falardeau@lit.ulaval.ca) \*\*\* Précisez **CIN1306** dans l'objet du courriel  
[direction.cin@lit.ulaval.ca](mailto:direction.cin@lit.ulaval.ca) (direction du programme de cinéma)

---

### Contenu et objectifs du cours

Ce cours permettra aux élèves de connaître certaines techniques analogiques et numériques et de réfléchir aux conséquences de leur utilisation dans la pratique cinématographique. Les étudiants.es acquerrons et appliquerons des connaissances techniques de base (logiciels, outils de captation, effets spéciaux, restauration, etc.) à travers une série de travaux pratiques qui les amèneront, d'une part, à définir et mobiliser des concepts propres au numérique (images de synthèse, intelligence artificielle, immersion, *pipeline*, etc.), et, d'autre part, à explorer les potentiels actuels et futurs de ces technologies par le biais d'artistes qui détournent les outils de création (manipulation des images et des sons, jeux vidéo, cinéma « élargi », etc.).

L'enseignement se fera sous forme de cours magistraux, de conférences, de travaux pratiques et d'ateliers. Les approches historiques et technoscientifiques seront mises de l'avant pour comprendre les multiples filiations, les enjeux économiques, techniques et esthétiques ainsi que les différents niveaux d'hybridité qui sont au cœur des modes numériques contemporains de production, de diffusion et d'archivage du cinéma.

### Déroulement des séances

45 min – Classe magistrale, consignes, discussion, etc.

30 min – Retour sur les lectures et les travaux personnels, période de questions

60 min – Exercices, ateliers, travaux pratiques

[Selon les séances] Visionnage en classe et discussion

[Selon les séances] Conférencier.ères invité.es

### Répartition hebdomadaire

3h Cours

2h Laboratoire ou travaux pratiques

4h Travail personnel

**9h Total**

# Calendrier

## Jeudi 12 janvier : Présentation du syllabus et introduction

## Jeudi 19 janvier : Perspective historique / approche technoscientifique

- **Projection en classe :**
  - *Side by Side* (Christopher Kenneally, 2012)
- **Lectures :**
  - MANOVICH, Lev, « What Is Digital Cinema? », dans *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, Peter LENENFELD (dir.), Cambridge, Mass. and London: MIT Press, 1999, p. 172–92
  - MARIAN, Philippe et André GAUDREAU, « L' « animage » et la nouvelle culture visuelle », dans *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris : Armand Colin, 2013, p. 211-242.

## Jeudi 26 janvier : Préproduction / recherche-création / virage numérique

### Remise des consignes du travail pratique 1

- **Lectures :**
  - ELLIS, John, et Nick HALL (éd.), “Introduction: what is hands on media history?”, dans *Hands on Media History. A New Methodology in the Humanities and Social Sciences*, New York: Routledge, 2020, p. 1-8.
  - DALY, Kristen M., “New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style”, dans Marc-Joly CORCORAN et Martin PICARD (dir.), *Kinephanos Revue d'études des médias et de culture populaire*, vol. 1, no. 1, décembre 2009, récupéré à <https://www.kinephanos.ca/2009/new-mode-of-cinema-how-digital-technologies-are-changing-aesthetics-and-style/>
- **Logiciel :**
  - Storyboarder, <https://wonderunit.com/storyboarder/>
  - Final Draft, <https://store.finaldraft.com/all-final-draft-products.html>

## Jeudi 2 février : Production / réalisation / direction photo / outils de captation (DSLR, numérique, etc.) / métiers et workflow

- **Invité :**
  - Yves Simoneau, cinéaste
- **Projection en classe :**
  - *Assassin's Creed Lineage* (Yves Simoneau, 2009)
- **Lectures :**
  - PINTO, Yosi, “The Impact of the SD Card Then and Now”, *Western Digital Blog*, June 10th, 2020, <https://blog.westerndigital.com/sd-card-history/>
  - WINDING REFN, Nicolas, “Directing for All Platforms”, dans *American Cinematographer Magazine*, vol. 94, no. 9, September 2013, p. 60.
- **Logiciel :**
  - Celtx, <https://www.celtx.com/>

**Jeudi 9 février : Post-production / *pipeline* / colorisation**

- **Projection en classe :**
  - *Ryan* (Chris Landreth, 2004)
- **Lecture :**
  - GEORGE-MOLLARD, Anne-Laure, « La fabrication des effets spéciaux numériques », dans Réjane HAMUS-VALLÉE (dir.), *Effets spéciaux : crevez l'écran !*, Paris : Éditions de La Martinière, 2017, p. 132-145.
- **Logiciel :**
  - Da Vinci Resolve, <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>

**Jeudi 16 février : Effets spéciaux 01 : de l'analogique au numérique**

- **Projection en classe :**
  - Conférence de Pierre Raymond (Hybride Technologies) - *Démocratisation des VFX : Réflexion sur trente ans de révolutions technologiques* (colloque La magie des effets spéciaux, Cinémathèque québécoise, 2013).
- **Lectures :**
  - BAILLARGEON, Justin, « Une histoire en mouvement », dans *Entre réalité et virtuel. La captation de mouvement au cinéma*, Longueuil : L'instant même, 2021, p. 25-40.
  - FALARDEAU, Éric, « Le virage numérique », dans *Une histoire des effets spéciaux au Québec*, Montréal : Les Éditions Somme Toute, 2017, p. 127-179.

**Logiciel :**

- Unreal, <https://www.unrealengine.com/fr/>

**Jeudi 23 février : Effets spéciaux 02 : techniques / écran vert, animation, compositing, etc.**

- **Invité :**
  - À confirmer (artiste en effets numériques)
- **Lectures :**
  - FALARDEAU, Eric, « Quand les effets spéciaux rencontrent le politique », dans *24 images*, dossier « Les mises en scène du pouvoir », numéro 197, décembre 2020, p. 96-101.
  - JEAN, Marcel, « L'image composite. Une histoire de mutation » dans Marcel JEAN (dir.), *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*, Montréal : Les 400 coups, 2006, p. 13-20.
- **Logiciel :**
  - Blender, <https://www.blender.org/>

**Jeudi 2 mars : Remise du travail pratique 1 (25%) / Examen de mi-session (25%)****Jeudi 9 mars : SEMAINE DE LECTURE**

## **Jeudi 16 mars : Jeux vidéo, glitch, art industriel et pratique cinématographique**

### **Remise des consignes du travail pratique 2**

- **Invité :**
  - Frédéric Maheux, artiste multimédia, expert en marketing numérique, membre d’Homo Ludens et Hexagram, étudiant au doctorat en communication à l’UQAM
- **Lecture :**
  - MAHEUX, Frédéric, « *Harsh Noise Industrial Games : À propos d’une pratique artistique industrielle du jeu vidéo* », *Sciences du jeu* [En ligne], 18 | 2022, mis en ligne le 9 décembre 2022, consulté le 13 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4573> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.4573>
- **Logiciel :**
  - Unity, <https://unity.com/>

## **Jeudi 23 mars : Son, musique et pratiques audiovisuelles**

- **Invitée :**
  - Dominique Pelletier, compositrice, musicienne et spécialiste en sonorisation
- **Lecture :**
  - IRELAND, David, *Identifying and Interpreting Incongruent Film Music*, Cham: Palgrave MacMillan, 2018, p. 29-66.
- **Logiciels :**
  - Audacity, <https://www.audacityteam.org/>
  - Pro Tools, <https://www.avid.com/fr/pro-tools>

## **Jeudi 30 mars : Les images en mouvement hors des salles de cinéma (musée, mapping, etc.) / dispositifs immersifs / réalité virtuelle et augmentée / interactivité / intelligence artificielle**

- **Lecture :**
  - GAGNON, Jean, « Typologie des genres vidéographiques : une mission impossible ? », dans *Vidéocaméléon. Chroniques de l’art vidéo au Québec, de Vidéo Véhicule à Prim Vidéo, 1972-1992*, Montréal : Les Éditions Somme Toute, 2021, p. 110-125.

## **Jeudi 6 avril : Distribution / diffusion en salle / cinéma à la maison**

- **Lecture :**
  - LANE, Anthony, “Perchance to Stream. Online Releases Test the Waters of a Changed Industry”, dans *The New Yorker*, vol XCVI, no 12, May 11, 2020, p. 68-69.
- **Logiciel :**
  - DCP-o-Matic, <https://dcpomatic.com/>

**Jeudi 13 avril : Conservation, archivage et restauration / Remise travail pratique 2 (25%)**

- **Invité :**
  - À confirmer
- **Projection en classe :**
  - *Le voyage extraordinaire* (Serge Bromberg et Éric Lange, 2011)
- **Lecture :**
  - DRUCKER, Robert, “Film Restoration Today: The Elusive Perfect Viewing Experience”, MUBI, 30 avril 2021. Récupéré en ligne à <https://mubi.com/fr/notebook/posts/film-restoration-today-the-elusive-perfect-viewing-experience>
  - TRELANI, Matteo, « Recontextualisation : Ce que les médias numériques font aux documents audiovisuels », dans *Réseaux*, 177, 2013, p. 233-258. Récupéré à <https://doi.org/10.3917/res.177.0233>

**Jeudi 20 avril : Examen final**

## **Modalités d'évaluation**

### **Travail pratique 1 (25%)**

**2 mars**

Travail pratique qui vise à évaluer les savoir-faire acquis pendant la première moitié de la session. Création d'une courte séquence audiovisuelle utilisant les outils de création numérique. Les travaux et ateliers en classe serviront de base à la création.

### **Examens de mi-session (25%)**

**2 mars**

Examen sur table visant à évaluer le niveau de compréhension de la matière vue en cours.

### **Travail pratique 2 (25%)**

**13 avril**

Travail pratique qui vise à évaluer les savoir-faire acquis pendant la deuxième moitié de la session. Création d'une courte œuvre audiovisuelle de cinéma élargi en utilisant des outils numériques de production et de diffusion. Les travaux et ateliers en classe serviront de base à la création.

### **Examens final (25%)**

**20 avril**

Examen sur table visant à évaluer le niveau de compréhension de la matière vue en cours.

**N.B. :**

Toute absence non justifiée à une évaluation se verra automatiquement pénalisée par un échec.

## Bibliographie complémentaire

BENJAMIN, Walter, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », dans *Œuvres, III*, Paris : Gallimard, 2000 [1939], p. 269-316.

BELTON, John, "Digital 3D Cinema: Digital Cinema's Missing Novelty Phase", dans *Film History: An International Journal*, Vol.24 (2), 2012, p. 187-195.

BENSON-ALLOTT, Caetlin, *Killer Tapes and Shattered Screens: Video Spectatorship from VHS to File Sharing*, Berkeley: University of California Press, 2013.

BURUM, Stephen H. (éd.), *American Cinematographer Manual – Ninth Edition*, Hollywood: The ASC Press, 2004.

CRISP, Virginia, *Film Distribution in the Digital Age*, London: Palgrave Macmillan UK, 2015, doi: 10.1057/9781137406613

Cubitt, Sean, *Distribution and Media Flows. Cultural Politics*, 1(2), 2005, p. 193-213.

CULKIN, Nigel, Norbert MORAWETZ et Keith RANDEL, « Digital Cinema as Disruptive Technology », dans *Information Communication Technologies*, chapitre 129, 2018, p. 1832-1845.

DAIGLE, Allain, "(Post)Production: Classifications and Infrastructures of Digital Visual Effects", dans *Critical Studies in Media Communication*, 32(3), 2015, p. 161-176, doi: 10.1080/15295036.2015.1045304

ELSAESSER, Thomas, "Afterword - Digital Cinema and the Apparatus: Archaeologies, Epistemologies, Ontologies", dans B. BENNETT, M. FURSTENAU et A. MACKENZIE (dir.), *Cinema and Technology: Cultures, Theories, Practices*, Basingstoke England / New York: Palgrave Macmillan, 2008, p. 226-240.

ENTICKNAP, Leo, *Moving Image Technology: From Zoetrope to Digital*, London: Wallflower, 2005.

GARCIA, Thibault, *Qu'est-ce que le « virtuel » au cinéma ?*, Paris : L'Harmattan, 2009.

GUBBINS, Michael, "Digital Revolution: Active Audiences and Fragmented Consumption", dans D. IORDONAVA et S. CUNNINGHAM (dir.), *Digital Disruption: Cinema Moves On-Line*, Saint Andrews, UK: St Andrews Film Studies, 2012.

HAGENER, Malte, Vinzenz HEDIGER et Alena STROHMAIER (dir.), *The State of Post-Cinema: Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination*, London: Palgrave Macmillan, 2016.

HANSEN, Mark B. N., *New Philosophy for New Media*, Cambridge, London: MIT Press, 2004.

HOLT, J. et SANSON K. (dir.), “Introduction: Mapping Connections”, dans *Connected Viewing: Selling, Streaming, & Sharing Media in the Digital Era*, New York, London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2014, p. 1-15.

KESSLER Frank, “What you get is what you see. Digital images and the claim on the real”, dans Marianne VAN DEN BOOMEN (éd.), *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009. Récupéré en ligne à : [http://www.frankkessler.nl/wp-content/uploads/2010/05/Digital-Material\\_FK.pdf](http://www.frankkessler.nl/wp-content/uploads/2010/05/Digital-Material_FK.pdf)

KLINGER, Barbara, *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home*, Berkeley: University of California, 2006.

LAPRISE, Steeve (dir.), *Guide de l'industrie. Animation\_Effets visuels*, Montréal : Revue Qui Fait Quoi, 2016.

LEMIEUX, Philippe, *L'image numérique au cinéma*, Laval : Éditions les 400 coups, 2002.

LEMIEUX, Philippe, « Le cinéma québécois à l'ère du numérique », dans Stéphane-Albert Boulais, *Le cinéma au Québec. Tradition et modernité*, Montréal : Éditions Fides, 2006, p. 61-76.

MANOVITCH, Lev, *The Language of New Media*, Massachusetts: MIT Press, 2001.

MONDOUX, André, *Histoire sociale des technologies numériques de 1945 à nos jours*, Québec : Éditions Nota Bene, 2011.

O’FALT, C. et G. WINFREY, “Gold Rush: How Subscription Streaming Could Change Home Entertainment Forever”, dans *IndieWire*, 23 décembre 2016. Récupéré de <https://www.indiewire.com/2016/12/subscription-streaming-video-on-demand-homeentertainment-vod-1201747639/>

OKUN, Jeffrey A. et Susan ZWERMAN, *The VES Handbook of Visual Effects. Industry Standard VFX Practices and Procedures*, Burlington: Focal Press, 2010.

ORTEGA Y GASSET, José, *Méditation sur la technique*, Paris : Éditions Allia, 2017 [1933].

PRÉMONT, Charles, *Guide de l'industrie des jeux vidéos*, Montréal : Le lien Multimédia, 2009.

RUER, Juliette et Jean HAMEL, *Générique – les métiers derrière la création d'un film*, Montréal : INIS/AQTIS, 2006.

SAWICKI, Mark, *Filming the Fantastic. A Guide to Visual Effects Cinematography*, Waltham: Focal Press, 2011.