

Entre réalité et virtuel *La captation de mouvement au cinéma*

Essai de Justin Baillargeon

Préface de Philippe Bergeron

Collection L'instant ciné, 122 pages, 18,95 \$
ISBN 978-2-89502-446-0

En librairie le 23 février 2021

Aussi disponible en versions électroniques

Qu'ils soient visibles, invisibles ou conçus sur mesure afin de combler le désir de consommation du public, ces personnages, avatars et clones virtuels se fondent et se confondent dans cette ère du numérique où la quête du parfait simulacre devient l'une des plus hautes ambitions. Les techniques de saisie de mouvement ouvrent pour le cinéma une nouvelle voie, spécifiquement numérique : celle de la virtualisation du réel. Il est donc légitime aujourd'hui de se demander : où commence et où s'arrête la réalité ?



Pour feuilleter le livre : <http://instantmeme.com/ebi-addins/im/ViewBooks.aspx?id=3379>

Captation de mouvement et captation de jeu, notions relativement récentes étudiées dans cet ouvrage, induisent une remise en question de la façon de faire du cinéma. Ce livre n'a toutefois pas la prétention de proposer une redéfinition du cinéma tel que nous le connaissons. Il a plutôt pour objectif de soulever des questions et de provoquer des discussions et des débats sur son état actuel, et, par la même occasion, sur son avenir.

Dans cette optique, Justin Baillargeon propose de donner aux lecteurs et aux lectrices quelques outils pour alimenter leur réflexion en décrivant l'évolution constante de ces procédés, mais également en expliquant comment la captation de mouvement et de jeu a su se frayer un chemin au sein du septième art, jusqu'à devenir l'une des technologies les plus fréquemment utilisées dans le domaine des effets visuels. Enfin, pour illustrer son propos, il effectue une analyse comparative de deux films qui partagent le même univers fictif, l'un réalisé en prises de vues réelles (*Tintin et le mystère de la Toison d'Or*, Jean-Jacques Vierne, 1961) et l'autre en captation de jeu (*The Adventures of Tintin*, Steve Spielberg, 2011). Il met ainsi en évidence les situations pour lesquelles les techniques de saisie de mouvement ainsi que le cinéma virtuel sont des outils indispensables à la réalisation de certains projets.



Photo: George Turnbull

Justin Baillargeon est doctorant au département de Cinema and Media Studies de l'Université York, ainsi que professeur en cinéma au Collège Sheridan. Ses recherches portent principalement sur les effets visuels, la captation de mouvement et de jeu au cinéma, ainsi que sur la réalité virtuelle. Il est également chroniqueur technologique sur la chaîne de Radio-Canada ICI Ontario.

Renseignements et entrevues : Jean-Marie Lanlo

Téléphone : (450) 616-7804, courriel : info@instantmeme.com / www.instantmeme.com