

LE STRATEGIO



La grappe audiovisuelle de Montréal



Réalisé par GROUPE EVOLUMEDIA GROUP

LES CHAÎNES TÉLÉVISÉES VEULENT CONTOURNER LE CÂBLE, LE CELLULAIRE DEVIENT UNE CAMÉRA PROFESSIONNELLE ET LA CHRONOLOGIE DES MÉDIAS EST SECOUÉE



HBO qui a marqué les belles années du câble avec des titres comme *Game of Thrones*, passe au contournement (OTT). Lollipop, nouvelle version d'Android, va apporter un certain nombre de changements ingénieux aux manipulateurs d'images fixes et animées. Enfin, Netflix veut encore repousser les règles établies de l'industrie du cinéma en proposant la sortie simultanée de films en salle et sur sa plateforme.

L'équipe du StratégiQ

LE STRATEGIO

TABLE DES MATIÈRES

ÉCONOMIE ET AFFAIRES

HBO rend sa plateforme de contenu en ligne autonome _____	p. 3
Acquisitions en série : agrégation du contenu visant les niches d'audiences _____	p. 4
Netflix ferme la porte à la publicité _____	p. 4
La compétition des SVOD s'annonce serrée : après Shomi de Rogers, CraveTV de Bell _____	p. 4
YouTube envisage des comptes payants pour éviter les publicités _____	p. 5
C'est confirmé : la VOD gruge les cotes d'écoute de la télévision _____	p. 5
La Federal Communications Commission (FCC) empoisonne le débat sur la neutralité du Net _____	p. 5
Brèves _____	p. 6

TECHNOLOGIE

Le secret le mieux gardé de la nouvelle version d'Android _____	p. 7
N'importe qui pourra composer de la musique pour son film _____	p. 8
Compétition féroce derrière le rideau pour la réalité virtuelle _____	p. 8
GoPro s'envole avec son quatrième modèle, orienté davantage vers les professionnels _____	p. 8
Bigger is better _____	p. 9
Les gadgets de Retour vers le Futur II sont inventés juste à temps _____	p. 9
Une simulation pour Interstellar fait progresser la science _____	p. 9
Brèves _____	p. 10

CONTENU ET STORYTELLING

Netflix veut secouer l'industrie du film en proposant un lancement simultané en ligne et en salle _____	p. 11
AMC purge ses téléralités _____	p. 12
YouTube veut conquérir le regard des tout-petits _____	p. 12
Rogers et Vice ouvrent une compagnie de production _____	p. 12
<i>Zero Point</i> est le tout premier film documentaire filmé pour la réalité virtuelle _____	p. 13
L'avenir du storytelling selon Kevin Spacey _____	p. 13
<i>Birdman</i> sous un microscope _____	p. 13
Brèves _____	p. 14



HBO REND SA PLATEFORME DE CONTENU EN LIGNE AUTONOME

La chaîne télévisée derrière *Game of Thrones* a décidé de rendre sa plateforme Internet HBO Go disponible aux consommateurs qui ne sont pas abonnés à un forfait de télévision par câble. Warner Brothers, à qui appartient HBO, pourrait bien se servir de cette nouvelle plateforme pour revendiquer une part de marché actuellement dominée par Netflix : l'action de Netflix a chuté de trois pourcent à la suite de l'annonce de HBO, et Warner Brothers ne rejoint pas la position de Netflix sur le débat de la neutralité du Net.



La venue de HBO dans le marché des services de contournement pourrait également signifier une hausse des coûts du contenu et simultanément, une hausse de la compétitivité qui pourrait ralentir la croissance des autres plateformes de distribution par Internet. La décision de HBO aurait été motivée par la faible croissance du nombre d'abonnés par câble et la demande énorme des consommateurs pour

avoir la possibilité de regarder le contenu qu'ils veulent, quand ils le veulent et où ils le veulent, sans devoir attendre que les câblodistributeurs réagissent dans cette direction. La compagnie espère aussi récupérer une partie des cinq millions d'utilisateurs estimés de HBO Go qui utilisent actuellement le mot de passe d'une autre personne.



ACQUISITIONS EN SÉRIE: AGRÉGATION DU CONTENU VISANT LES NICHES D'AUDIENCES



Impossible de passer une semaine sans entendre parler d'une acquisition de plusieurs millions de dollars d'une plateforme de distribution en ligne. SoftBank a investi 250 millions de dollars dans Legendary Entertainment et a subséquemment acheté DramaFever. RTL, qui possède déjà des parts importantes dans le réseau multi-chaîne BroadbandTV, a acheté StyleHaul pour 107 millions. Plus récemment, Fullscreen a acheté Rooster Teeth. Ces transactions témoignent d'une tendance persistante des acheteurs à acquérir du contenu destiné à des auditoires prêts à payer pour un produit qui les passionne.



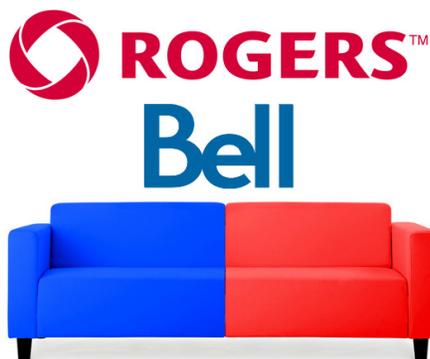
NETFLIX FERME LA PORTE À LA PUBLICITÉ

Netflix a refusé une entente avec la compagnie de biscuits Ritz pour afficher une publicité de leur produit dans leur flux vidéo. Reed Hastings croit qu'il est fondamental de ne pas « fourrer de publicités dans la gorge de ses clients », qui paient déjà pour avoir accès au contenu et pourraient réagir négativement à cette double exploitation.

En prenant cette décision, Netflix mise sur l'idée que la quantité supplémentaire de clients qui s'inscriront sur sa plateforme gardée libre de publicité surpassera les revenus publicitaires potentiellement engrangés.



LA COMPÉTITION DES SVOD S'ANNONCE SERRÉE : APRÈS SHOMI DE ROGERS, CRAVETV DE BELL



Les câblodistributeurs se bousculent pour lancer leur propre service de vidéo sur demande pour répondre à une clientèle grandissante qui décide de couper le câble à la maison (*cord cutter*) ou de ne jamais s'y abonner (*cord never*). Après l'annonce de la plateforme Shomi de Rogers, c'est au tour de Bell Media d'annoncer une plateforme similaire baptisée « CraveTV ». Celle-ci offrira la totalité du catalogue de HBO parmi ses 10 000 heures de contenu disponible au lancement. Parmi les

émissions qui seront disponibles, on compte *The Wire*, *The Sopranos*, *Sex And The City*, *Six Feet Under*, *Band of Brothers*, *Curb Your Enthusiasm*, *Big Love*, *Entourage*, *Oz*, *Rome* et *Deadwood*.



YOUTUBE ENVISAGE DES COMPTES PAYANTS POUR ÉVITER LES PUBLICITÉS



Durant une conférence à Silicon Valley, la CEO de YouTube, Susan Wojcicki, a annoncé que l'entreprise envisage l'idée d'offrir aux utilisateurs de passer outre complètement les publicités en s'inscrivant à un compte payant. De cette manière, YouTube pourrait augmenter les revenus des créateurs de contenu, qui critiquent de plus en plus la baisse continue des revenus publicitaires sur le site. D'un autre côté, peut-être que les utilisateurs ne seraient pas prêts à payer pour regarder le type de contenu que l'on retrouve habituellement sur YouTube.



C'EST CONFIRMÉ : LA VOD GRUGE LES COTES D'ÉCOUTE DE LA TÉLÉVISION

Todd Juenger, de la firme d'analyse Sanford C. Bernstein, affirme que la baisse d'auditoire au troisième trimestre est attribuable aux services de vidéo sur demande. Cette conclusion, issue de l'analyse des données de Nielsen et de Rentrak, indique que les gens ne regardent pas moins de contenu qu'auparavant, mais plutôt qu'ils le regardent ailleurs, indique M. Juenger, ajoutant que la tendance ira en s'accélégrant, puisque les détenteurs de contenu iront davantage vendre leur matériel sur les plateformes de vidéo sur demande.



LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION (FCC) EMPOISONNE LE DÉBAT SUR LA NEUTRALITÉ DU NET



La proposition du président du conseil de la FCC, Tom Wheeler, qui régule les télécommunications aux États-Unis, pourrait permettre aux entreprises comme Apple et Amazon d'opérer avec les mêmes restrictions que les câblodistributeurs en ce qui a trait à la télévision sur Internet. Mais tant que les compagnies de câble contrôlent également le trafic Internet, celles-ci auront le gros bout du bâton. Les réactions violentes

de part et d'autre à cette proposition, l'intervention du président Obama en faveur d'une reclassification d'Internet en tant que service public, ainsi que l'échec de la FCC à prouver l'intégrité de sa démarche réduisent les chances de cette proposition d'être adoptée.

Mieux vaut l'exclusivité que la quantité

Les distributeurs de vidéo à la demande ont intérêt à investir davantage dans les séries exclusives, révèle un rapport de marché de la Banque Royale du Canada préparé par l'analyste David Bank. Le rapport détaillé démontre que les nouveaux joueurs n'hésitent pas à payer bien davantage pour obtenir les droits exclusifs de distribution auprès des ayants droit. En revanche, les séries originales n'ont toujours pas fait leurs preuves.



Rupert Murdoch appelle l'industrie à s'unir contre Netflix et Amazon

Le magnat de la 21st Century Fox a déclaré, lors de la conférence WSJDLive à Laguna Beach, qu'en tant qu'industrie, il faudrait créer un compétiteur sérieux à Netflix et Amazon. Il a admis qu'il serait difficile pour les chaînes télévisées de négocier avec les câblodistributeurs en créant un service de diffusion parallèle.



Le Club illico élargit sa librairie

QMI a signé récemment des ententes de diffusion avec Viacom et les Films Séville, une branche de Entertainment One, dont les librairies de contenu pourront être distribuées via la plateforme de vidéo à la demande Club illico, et via les différentes chaînes du câblodistributeur québécois. Ces librairies de contenu s'ajoutent aux ententes déjà existantes avec Sony, Fox, NBCUniversal, CBS et MGM.

Google ajouté sur Roku

Roku a ajouté dans sa boutique l'application Google Play Movies & TV, qui permettra aux propriétaires de Roku d'accéder à toute la librairie de contenu offerte sur Google Play. Pour l'instant, la boutique de Google n'est disponible que pour le dernier décodeur externe de Roku, mais devrait bientôt être accessible pour les téléviseurs Roku.



Deux studios s'unissent pour créer leur propre service de contournement

Suivant la vague des médias traditionnels vers la distribution de contournement, Lionsgate et Tribeca Enterprises s'unissent pour développer « Tribeca Short List », un service qui sortira en 2015. Le contenu disponible sur cette plateforme comprendra les librairies respectives des deux studios ainsi qu'une sélection de films ayant reçu de bonnes critiques et qui seront choisis par Tribeca.



LE SECRET LE MIEUX GARDÉ DE LA NOUVELLE VERSION D'ANDROID

Google apporte tout un lot de gâteries avec Android Lollipop : nouvel environnement d'exécution deux fois plus rapide, nouveau langage visuel plus épuré, contenu mieux sécurisé... Mais parmi les innombrables changements plus discrets sous le capot, c'est sans doute l'introduction de la nouvelle API Caméra qui fera des heureux chez les photographes et vidéastes.



La nouvelle interface de programmation permet aux développeurs d'application d'utiliser tous les paramètres avancés d'une caméra professionnelle, comme le contrôle manuel de l'exposition, de la sensibilité du capteur, de la fréquence d'image, du rendu des couleurs, du focus, de la rafale et de la compression.

En outre, l'enregistrement de fichiers DNG non compressés est désormais supporté de façon native. Le Nexus 6 sera le premier appareil équipé de cette version d'Android, mais presque tous les appareils haut de gamme comme le Nexus 5, le Sony Xperia Z et les Samsung Galaxy S4 et S5 recevront bientôt une mise à jour vers Android Lollipop.

Déjà, une première application *open source* baptisée simplement Lcamera, a été développée pour pouvoir tester les nouvelles fonctionnalités de l'API, et a reçu une réponse extrêmement positive. Cette nouvelle interface de programmation permettra aux développeurs créatifs d'inventer des outils et des usages complètement nouveaux destinés aux professionnels de la capture d'image.

À ces modifications s'ajoutent de nettes améliorations du traitement de l'audio, incluant un temps de latence négligeable, le mixage multicanal environnant et les DSP à virgule flottante.



N'IMPORTE QUI POURRA COMPOSER DE LA MUSIQUE POUR SON FILM



XHail est un programme de composition de musique automatisée utilisant des algorithmes d'intelligence artificielle pour composer et agencer des musiques et des symphonies selon les besoins du réalisateur. L'utilisateur peut contrôler l'émotion véhiculée par la musique grâce à l'utilisation de mots-clés. En modulant l'intensité, le rythme, le ton et les instruments de la composition, il peut également contrôler le résultat pour qu'il corresponde exactement à ses besoins au montage. Les mélodies générées sont toujours uniques et les sons proviennent de véritables enregistrements sonores.



COMPÉTITION FÉROCE DERRIÈRE LE RIDEAU POUR LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Puisqu'il n'est pas encore possible de filmer du contenu et de changer dynamiquement de point de vue lors du visionnement, le contenu pour la réalité virtuelle, qu'il soit interactif ou passif, passe par les développeurs de moteurs graphiques, qui sont prêts à tout pour se tailler la part du lion. Le système Unity3d est extrêmement abordable comparativement à ses concurrents, et bénéficie d'un support gratuit pour les développeurs de jeux sur Oculus Rift. Le moteur Unreal Engine, également très populaire pour la réalité virtuelle, est offert gratuitement aux étudiants à travers un partenariat avec GitHub. Même Crytek, avec son moteur CryENGINE, travaille avec acharnement en coulisses pour mieux supporter les casques de réalité virtuelle.



GOPRO S'ENVOLE AVEC SON QUATRIÈME MODÈLE, ORIENTÉ DAVANTAGE VERS LES PROFESSIONNELS



La dernière mouture de la caméra d'action GoPro rencontre un succès indéniable malgré une hausse de prix importante : elle peut tourner en 4K à 30 images/seconde, annonçant ainsi une hausse de la qualité de l'image; elle est aussi idéale pour les ralentis et peut tourner à 60 images/seconde en QuadHD et à 120 images/seconde en FullHD. La HERO4 Black inclut des modules WIFI et Bluetooth intégrés, permettant de contrôler la caméra à distance et d'avoir un aperçu en temps réel du cadrage. De nouveaux concurrents, comme Polaroid, en profitent pour conquérir le territoire plus ou moins vacant des appareils sportifs d'entrée de gamme.



BIGGER IS BETTER

L'écran large est le nouveau standard : alors que le Galaxy Note avait été qualifié de ridiculement large il y a deux ans, le lancement du iPhone 6 Plus, du Nexus 6, du Xperia Z3 et bien sûr du Galaxy

Note 4 indique un retour de pendule évident. Tous ces appareils mesurent environ 5,5 pouces de diagonale, disposent d'une résolution FullHD ou QuadHD suffisamment dense pour que les pixels soient invisibles à l'œil nu. Un avantage non-négligeable des gros écrans est leur compatibilité avec les casques de réalité virtuelle, tel que démontré par le **Galaxy Gear VR** qui sortira au début décembre, un accessoire qui transforme le Note 4 en casque RV complet.



LES GADGETS DE RETOUR VERS LE FUTUR II SONT INVENTÉS JUSTE À TEMPS

L'imagination des auteurs et cinéastes de science-fiction inspire toujours le développement de nouvelles technologies. Tout comme les communicateurs de Star Trek ont favorisé l'élaboration des téléphones portables et le Nautilus de Jules Vernes, celle des sous-marins modernes, c'est aujourd'hui au tour des technologies fictives et iconiques qui seront acquises par Marty McFly en 2015 de prendre une forme réelle. Pour 10 000 dollars, le **Hendo Hover** peut faire léviter une personne au-dessus d'une simple tôle d'aluminium ou de cuivre. **Des souliers auto-laçant**, développés à Montréal par l'entreprise P-one, font également leur chemin à travers une campagne de socio-financement, et contrairement aux chaussures du film, ceux-ci ne nécessitent ni piles, ni moteurs.



UNE SIMULATION POUR INTERSTELLAR FAIT PROGRESSER LA SCIENCE

Le souci du réalisme pour les films de science-fiction a atteint un niveau tellement formidable que les simulations physiques requises pour le film *Interstellar* ont permis à l'astrophysicien Kip Thorne, qui agissait à titre de consultant scientifique pour le film, de faire une découverte inattendue sur l'aspect du halo qui entourerait un véritable trou noir. Pour permettre au logiciel 3D de gérer les différents effets physiques uniques aux trous noirs, Thorne a créé **un ensemble d'équations et d'algorithmes** qui, une fois intégrés au logiciel, ont révélé que la déformation de l'espace autour du trou noir affecte également le disque d'accrétion autour de celui-ci, ce qui lui donne l'aspect d'un halo combiné à un anneau.



Sony lance une nouvelle caméra pour les cinéastes professionnels

Le FS7 est le premier élément d'une nouvelle catégorie de caméras fabriquées par Sony dans la même lignée que la FS700. La caméra est dotée d'un capteur super 35 mm et peut tourner des images en 4K à 60i/s dans le format XAVC d'une profondeur 10bit 4:2:2 jusqu'à 600Mbit/s. Cet appareil est spécialement conçu pour pouvoir

être porté à l'épaule sans modification et est offert avec une poignée amovible.



Les cartes SD rattrapent les disques SSD

SanDisk a lancé la première carte SD de 512 Go, une taille qui rivalise avec les disques SSD actuellement sur le marché. Capable de soutenir une vitesse d'écriture de 90Mbps, cette carte mémoire est encore loin de pouvoir se comparer avec les disques SSD en vitesse, mais l'existence sur le marché de clés USB pouvant atteindre 440Mbps en écriture prouve que ce jour n'est pas très loin. Ces cartes pourraient permettre aux caméras d'enregistrer des images de meilleure qualité pour une plus longue durée.

Samsung lance la première caméra grand public avec le codec h.265

Le NX1 est le premier appareil vidéo à objectif interchangeable destiné aux consommateurs, qui compresse la vidéo avec le codec h.265, le successeur de la norme h.264, la compression la plus courante sur le marché. L'appareil est capable de tourner en 4K avec une qualité d'image nettement supérieure à une caméra utilisant le codec h.264 avec le même débit de données, se rapprochant visuellement du format ProRes.

Apple lance un ordinateur doté d'un écran 5K

Nouveau champion dans la course à la résolution, le nouvel iMac arbore un écran de 27 pouces doté d'une résolution de 5120x2880 pixels avec un taux de rafraîchissement de 60 images/seconde. Similaire en apparence au modèle précédent, l'ajout d'un écran Retina sur un ordinateur de bureau le destine naturellement aux photographes, graphistes et vidéastes ayant besoin de faire du montage en 4K.

Le Nexus Player de Google et d'Asus n'arrive pas encore à la hauteur de ses ambitions

Le nouveau-né de Google et d'Asus dans la famille des « set-top boxes » apporte plusieurs innovations intéressantes par rapport à son compétiteur d'Apple et d'Amazon, comme une manette de jeu ressemblant à un hybride entre une manette de PlayStation et une manette de Xbox. Mais la faible puissance de la microconsole et la minuscule librairie d'applications compatibles avec cette version handicapée d'Android donne l'impression qu'il s'agit d'avantage d'un prototype que d'un produit fini.



Le standard HTML5 enfin finalisé

Après huit ans de travail, le *World Wide Consortium*, qui s'occupe de la standardisation du *World Wide Web*, a annoncé que le standard HTML 5 était officiellement achevé. Pour souligner les changements apportés par le standard sur notre conception de l'Internet, le directeur du W3C Tim Berners-Lee a affirmé : « on s'attend à pouvoir partager des photos, magasiner, lire l'actualité et trouver de l'information partout, sur n'importe quel appareil. »



NETFLIX VEUT SECOUER L'INDUSTRIE DU FILM EN PROPOSANT UN LANCEMENT SIMULTANÉ EN LIGNE ET EN SALLE

En lançant simultanément en salle et sur sa plateforme de diffusion en continu la suite du film d'arts martiaux *Tigre et dragon*, Netflix fait le pari que l'avenir du cinéma devra répondre davantage aux exigences des consommateurs. Le film sera produit par la Weinstein Company, qui s'occupera également de la distribution en salle.



Cette nouvelle a été acclamée par les consommateurs et cinéphiles, qui décrient d'une part le coût élevé d'une projection et des accompagnements lors d'une sortie au cinéma, et d'autre part le délai excessif entre la sortie en salle d'un film et son lancement sur disque. Ceux qui ne veulent pas aller au cinéma pour voir un film doivent attendre en moyenne 120 jours après sa sortie en salle, alors que la quasi-totalité des revenus aux guichets du *box-office* est engrangée au cours des 40 premiers jours après le lancement.

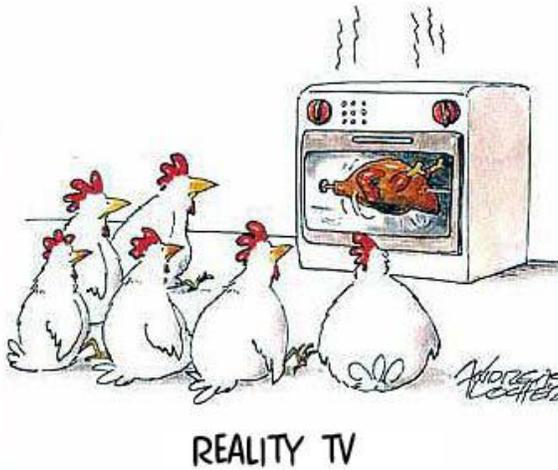
Les propriétaires de salles, eux, n'entendent pas laisser disparaître si facilement la fenêtre

d'exclusivité dont ils disposent. Se sentant menacés par cette pratique, de grandes chaînes de cinéma comme AMC, Cineworld et Cineplex ont annoncé leur intention de boycotter le film à sa sortie, envoyant un message clair à Netflix.

Mais Ted Sarandos a nuancé sa position sur le lancement simultané lors d'une période de questionnement durant un événement organisé par Bloomberg, en expliquant que Netflix ne souhaite pas éliminer complètement le lancement exclusif en salle, mais simplement réduire cette fenêtre pour mieux répondre aux demandes des consommateurs.



AMC PURGE SES TÉLÉRÉALITÉS



La télé-réalité ? Très peu pour AMC. La chaîne télévisée s'est fait une place au sommet grâce à ses séries scénarisées comme *The Walking Dead*, *Breaking Bad* et *Mad Men*. Seules deux télé-réalités, *Talking Dead* et *Comic Book Men*, survivront à cette purge, alors que *Game of Arms*, *Small Town Security*, *Freak Show* et tous les autres projets en développement passent à la guillotine. Ils seront remplacés par d'autres projets scénarisés comme *Better Call Saul*, une production dérivée de *Breaking Bad*. Selon The Hollywood Reporter, le manque d'originalité des émissions de télé-réalité et la fragmentation de l'audience ont creusé le gouffre dans lequel toutes les chaînes se sont empêtrées.



YOUTUBE VEUT CONQUÉRIR LE REGARD DES TOUT-PETITS

YouTube veut développer sa librairie de contenu pour enfants en ouvrant un poste à la tête du divertissement familial pour YouTube Originals, la branche de l'entreprise qui s'occupe de la curation et du financement de chaînes YouTube. Au-delà des innombrables chaînes dédiées aux jeux vidéos comme *Minecraft*, les chaînes telles que *KittiesMama*, qui étale la vie de trois enfants de 11, 12 et 14 ans, avec plus de 400 millions de vues et 732 000 abonnés, témoignent de la demande pour ce type de contenu. Plus tôt cette année, Google a déjà indiqué qu'il développait une version de YouTube orientée vers les enfants, incluant des options de contrôle pour les parents.



ROGERS ET VICE OUVRENT UNE COMPAGNIE DE PRODUCTION



Rogers s'allie avec Vice pour créer une nouvelle compagnie de production de 100 millions de dollars à Toronto afin de créer du contenu destiné à l'international. Le contenu développé visera les 18-35 ans. L'entente prévoit également le lancement d'une chaîne télévisée 24 heures, permettant ainsi à Vice de gravir les échelons et de passer de producteur à télédiffuseur. Les contenus produits par la nouvelle installation surnommée « Vice Canada Studio » seront néanmoins conçus pour tous les environnements multimédia.



ZERO POINT EST LE TOUT PREMIER FILM DOCUMENTAIRE FILMÉ POUR LA RÉALITÉ VIRTUELLE



Compatible avec les deux versions du kit de développement de l'Oculus Rift, le film panoramique expérimental de 15 minutes est disponible sur Steam. Portant entre autres sur la réalité virtuelle en tant que tel, le film a été réalisé par Danfung Dennis, qui a fondé en 2010 l'entreprise Condition One, dont l'objectif est d'explorer le cinéma immersif. Le réalisateur a utilisé

une gamme importante de caméras pour tourner son film, mais affirme que pour le moment, aucun appareil ne répond réellement aux exigences de ce type de tournage.



L'AVENIR DU STORYTELLING SELON KEVIN SPACEY

« Nous sommes à l'âge d'or de l'innovation numérique, l'auditoire se transforme, passant de consommateur de contenu à générateur de contenu. Nous créons et partageons en un mois davantage de contenu que les trois plus grands réseaux de télévision en ont créé depuis 60 ans. Le plus grand défi que doivent affronter les conteurs d'histoire est comment se faire entendre à travers tout ce bruit, comment atteindre l'auditoire ? Il faut avoir de bonnes histoires à raconter, mais comment les trouver ? Observer, s'adapter et essayer de nouvelles choses pour découvrir des désirs insoupçonnés. »



BIRDMAN SOUS UN MICROSCOPE



Comment Emmanuel « Chivo » Lubezki a-t-il réussi à tourner un film avec l'intention de le raccorder comme s'il s'agissait d'un seul long plan-séquence ? Une communication hors-pair avec l'opérateur de *steadicam*, un sac à dos équipé d'un transmetteur sans fil, l'utilisation quasi exclusive d'objectifs grand-angle, et un placement stratégique des éclairages pour faciliter les raccords. La plus grande innovation de Lubezki comparativement à *Rope* de Hitchcock ou *Russian Ark* de Sokurov, est que l'action du film n'est pas en huis clos et le tournage n'a pas été restreint à un seul studio de tournage. C'est la brisure entre le flot visuel continu et le flot narratif fragmenté qui fait de *Birdman* un film véritablement unique.

The Walking Dead de retour en force avec 17,3 millions de spectateurs

La série télévisée *The Walking Dead* a fracassé son précédent record de 16,1 millions de téléspectateurs en amorçant sa cinquième saison, selon la firme Nielsen. Il s'agit de l'auditoire le plus important jamais enregistré pour l'émission. La tranche des 18-49 ans, qui a le plus de valeur auprès des annonceurs, comptait 11 millions de téléspectateurs.

Tendances montage : un exemple phénoménal

Watchtower of Turkey, une vidéo de voyage réalisée par Leonardo Dalessandri et tournée en 20 jours avec un appareil photo, est une démonstration spectaculaire de techniques avancées de tournage et de montage, mariant des procédés encore émergents, comme l'hyperlapse, avec d'autres techniques comme le ralenti et l'accélééré. Le tout mêlé à une panoplie de raccords et de trucages, résultant en une composition spectaculaire de musiques, de rythmes, de formes et de couleurs.

« La télé est le nouveau cinéma »

Voilà ce qu'a clamé Michael Zöller, le grand patron européen de Samsung à l'IFA 2014, faisant référence au 4K comme une norme de production et de distribution qui élimine entièrement la différence de qualité entre la

salle de projection et le salon. Ses propos ont été appuyés par l'immensité des écrans présentés lors de l'évènement, et par le fait que tous les grands studios participants tournent maintenant en 4K.

Des monstres inspirés d'un « pépin » d'impression 3D

Étranges, terrifiants et uniques, c'est le moins qu'on puisse dire : les « zombies tordus », créatures en 2D tentant de comprendre puis d'envahir l'univers 3D, dans l'épisode *Flatline* de la dernière saison de *Doctor Who*, ont peu de chose en commun avec les monstres auxquels nous sommes habitués au cinéma. Dans cette entrevue avec les artistes de axisVFX, on apprend que c'est à partir d'un problème d'imprimante 3D que ces créatures ont été imaginées.



LE STRATEGIQ

Un bulletin du Bureau du cinéma et de la télévision du Québec et de la grappe ACTIONMTL
Réalisé par le Groupe Évolumédia

Nous vous invitons à nous faire part de vos commentaires et de vos suggestions en écrivant à strategiq@bctq.ca

Restez informés de l'actualité du BCTQ sur son compte [Facebook](#)
Suivez également le BCTQ sur [Twitter](#)

Partenaires publics de ActionMTL



Communauté métropolitaine
de Montréal

Québec 