**Le numérique dans l’art. Pierre Berger.**

**Cinéma, Animation, Video**

# 1.En bref

A l’origine, dispositif typique du spectacle. On va au cinéma.   
L’Amérique s’impose tout particulièrement. Hollywook, mainstream.

Animation. Pas de grands films abstraits.

Une profession de main d’œuvre.  
Automatisation

Progrès techniques constants. Sur le fond, limites du progrès.   
4K, 3D. peutêtre VR

Avatar

Paperman

<http://diccan.com/Blog/Siggraph_2013.html>  Technical papers Aid or replace the artists

<http://diccan.com/Blog/Siggraph_2013_2.html>  Plan your visit

<http://diccan.com/Blog2/Craft.html> virtual story telling

<http://diccan.com/Blog2/Chevalier_2016.html> Power pixels

<http://diccan.com/Blog2/Mashup.html> table for film construction

 http://diccan.com/Blog7/Openings.html

<http://diccan.com/Blog2/Face.html> Mapped video sculpture

<http://diccan.com/Blog3/Bourcier.html> Smile and it illuminates

<http://diccan.com/Blog3/Disney.html> Accelerate rendering

<http://diccan.com/Blog3/Grass.html> Automated 3D content creation

<http://diccan.com/Blog5/Imera_2018.html> Post-cinema and anthropology

# Distribution

Internet, netflix