

Cinéma 3D

Description

... et cinéma en relief

3D : trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur) que l'œil humain percevait au cinéma exactement comme dans la vie réelle. Pourquoi désigner, par défaut, un film tourné en images réelles avec des caméras, de film « 2D » alors même qu'il conserve évidemment sa troisième dimension même lorsqu'il n'est pas projeté « en relief » ?

Depuis longtemps déjà, l'informatique a permis de transposer la vision naturelle aux «uvres d'animation graphique aux images de synthèse. Les blockbusters de l'animation sont désormais entièrement réalisés sur ordinateur en 3D. Traditionnellement, l'animation est riche de nombreuses autres techniques : l'animation à plat, en deux dimensions (dessins animés, papiers découpés... film image par image) comme les *Cendrillon* et *Blanche-Neige* de Walt Disney ; l'animation en volume tournée en images réelles et donc en trois dimensions (marionnettes, objets ou personnages en pâte à modeler...) comme *Wallace et Gromit* ; ou l'animation partiellement conçue sur ordinateur (dessins créés sur papier dont la colorisation est informatisée par exemple) comme les *Triplettes de Belleville*, *Le Voyage de Chihiro* ; ou encore l'animation combinant des acteurs filmés et des dessins animés comme *Qui veut la peau de Roger Rabbit*. L'animation en 3D numérique a presque totalement remplacé l'animation en volume, image par image, particulièrement complexe à réaliser.

L'enthousiasme actuel voué au cinéma en relief contribue à propager une certaine confusion dans l'emploi du qualificatif « 3D ». Le relief correspond à une vision stéréoscopique, selon laquelle chaque œil perçoit une image légèrement différente. Cette technologie connaît un engouement certain grâce à la 3D numérique, à laquelle elle ajoute une sensation supplémentaire d'immersion dans le film. Mais la 3D n'est pas pour autant synonyme de relief.

La stéréoscopie n'est d'ailleurs pas un procédé exclusif à l'animation en 3D numérique, il peut être utilisé, comme il le fut à l'origine dans les années 1950 et aussi dans les années 1980, pour des films tournés avec des acteurs. L'usage désormais systématique de l'expression « 3D » pour désigner en fait l'effet de relief est donc impropre. De nombreux films en 3D numérique programmés en 2010 ont donné une nouvelle vie au procédé ancien de stéréoscopie. Ils n'en ont pas perdu pour autant une dimension (en l'occurrence, la profondeur) lorsqu'ils ont été projetés dans des salles non équipées pour le relief. Souvent qualifiés en cette circonstance d'animation en 2D, ces films d'animation sont en réalité en 3D « tout court », c'est-à-dire en 3D numérique traditionnelle. Tous les grands succès récents de l'animation mondiale, au premier rang desquels le film *Avatar*, ont été proposés en 3D traditionnelle (et non en 2D) et en 3D stéréoscopique, laquelle en a

assure la popularité. « La 3D numérique » est une technique d'animation ou d'effets spéciaux tandis que « le cinéma en 3D » est un abus de mots pour désigner le cinéma stéréoscopique, appelé également cinéma en relief.

Categorie

1. A retenir
2. Repères & tendances

date création

22 septembre 2010

Auteur

françoise