

Cinéma en relief

Description

... et Cinéma en 3D. 3D : trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur) que l'œil humain percoit au cinma exactement comme dans la vie reelle. Pourquoi designer, par defaut, un film tourne en images reelles avec des comediens, de film « 2D » alors meme qu'il conserve evidemment sa troisieme dimension meme lorsqu'il n'est pas projete « en relief » ?

Depuis longtemps deja, l'informatique a permis de transposer la vision naturelle aux uvres d'animation grace aux images de synthese. Les *blockbusters* de l'animation sont desormais entierement realises sur ordinateur en 3D. Traditionnellement, l'animation est riche de nombreuses autres techniques : l'animation a plat, en deux dimensions (dessins animes, papiers decoupes... filmes image par image) comme *Cendrillon* et *Blanche-Neige* de Walt Disney ; l'animation en volume tournee en images reelles et donc en trois dimensions (marionnettes, objets ou personnages en pate a modeler...) comme *Wallace et Gromit* ; ou l'animation partiellement concue sur ordinateur (dessins crees sur papier dont la colorisation est informatisee par exemple) comme *Les Triplettes de Belleville*, *Le Voyage de Chihiro* ; ou encore l'animation combinant des acteurs filmes et des dessins animes comme *Qui veut la peau de Roger Rabbit*. L'animation en 3D numerique a presque totalement remplace l'animation en volume, image par image, particulierement complexe a realiser.

L'enthousiasme actuel voue au cinma en relief contribue a propager une certaine confusion dans l'emploi du qualificatif « 3D ». Le relief correspond a une vision stereoscopique, selon laquelle chaque il percoit une image legerement differente. Cette technologie connait un engouement certain grace a la 3D numerique, a laquelle elle ajoute une sensation supplementaire d'immersion dans le film. Mais la 3D n'est pas pour autant synonyme de relief.

La stereoscopie n'est d'ailleurs pas un procede exclusif a l'animation en 3D numerique, il peut etre utilise, comme il le fut a l'origine dans les annees 1950 et aussi dans les annees 1980, pour des films tournes avec des acteurs. L'usage desormais systematique de l'expression « 3D » pour designer en fait l'effet de relief est donc impropre. De nombreux films en 3D numerique programmes en 2010 ont donne une nouvelle vie au procede ancien de stereoscopie. Ils n'en ont pas perdu pour autant une dimension (en l'occurrence, la profondeur) lorsqu'ils ont ete projetes dans des salles non equipees pour le relief. Souvent qualifies en cette circonstance d'animation en 2D, ces films d'animation sont en realite en 3D « tout court », c'est-a-dire en 3D numerique traditionnelle. Tous les grands succes recents de l'animation mondiale, au premier rang desquels le film *Avatar*, ont ete proposes en 3D traditionnelle (et non en 2D) et en 3D stereoscopique, laquelle en a assure la popularite. « La 3D numerique » est une technique d'animation ou d'effets speciaux tandis que « le cinma en 3D » est un abus de mots pour designer le

cine?ma ste?re?oscopique, appele? e?galement cine?ma en relief.

REM N°16, Automne 2010

date créée

22 septembre 2010

Auteur

francoise