

## De Stéréo-Club Français.

(► [Retour accueil du site principal \(http://www.stereo-club.fr/TEMPO/spip.php?page=accueil\)](http://www.stereo-club.fr/TEMPO/spip.php?page=accueil) )

### Sommaire

- 1 Films 3D en salle
  - 1.1 Le Choc des Titans 2010
  - 1.2 Alice
  - 1.3 AVATAR
    - 1.3.1 Lien externe

## Films 3D en salle

(à continuer : vous pouvez contribuer librement)

### Le Choc des Titans 2010

*Pierre Meindre l'a vu et n'a pas aimé...* Le Choc des Titans ? Je dirais plutôt le choc des arrière-plans ! Il s'agit d'un remake du film de 1981 qui avait bénéficié des effets spéciaux du génial Ray Harryhausen. La version 2010, dirigé par le français Louis Leterrier, utilise bien sûr des trucages numériques et est visible en 3D dans les salles de cinéma. Le hic est que le film a été tourné en 2D du début à la fin puis converti en 3D. À la base le film n'est déjà pas très bon : un scénario peu inventif et assez niais qui prend pas mal de libertés avec la mythologie grecque (le « kraken » est une créature des légendes scandinaves, les « djinns » appartiennent eux à la mythologie arabe pré-islamique), un sérieux imperturbable qui frise souvent le ridicule, une représentation de l'Olympe kitchissime, Liam Neeson barbu campant un Zeus un peu gauche. On peut imaginer les producteurs de la Warner Bros, avides de monter dans le train de la 3D et imposant une mise en relief approximative du film. En 2D on joue sur la profondeur de champ pour isoler les personnages d'un arrière-plan flou. En 3D, non seulement ce n'est pas nécessaire mais c'est souvent perturbant : on cherche à voir derrière mais l'arrière-plan reste flou. Le film a été filmé comme un film 2D, tous les arrière-plans sont donc flous. Plus grave, la profondeur reconstituée est mal faite et dans de nombreuses scènes, l'arrière-plan est collé directement derrière la tête des acteurs ! Parfois le profil des acteurs semble se dédoubler. Tout au long du film, on peut repérer du relief aberrant qui nuit gravement à l'impact des images voire les transforme en bouillie visuelle. Seul point positif de la conversion : le film n'ayant pas été prévu pour être en relief, on échappe aux effets gratuits de jaillissement ! En sortant du cinéma, j'ai assisté à une démo sur TV 3D Samsung de la conversion 2D-3D à la volée faite par la télévision elle-même sur le film Home. C'est encore très imparfait mais ça m'a paru moins déshonorant que Le Choc des Titans. Avec Le Choc des Titans, Hollywood se tire assurément une balle dans le pied. Voilà typiquement le genre d'initiative malheureuse propre à plomber l'avenir du relief au cinéma.

### Alice

*Pierre Meindre :* J'ai aussi vu Alice au Pays des Merveilles de Tim Burton qui est également une conversion 2D-3D mais autrement plus habile, réalisée par la société spécialisée In-Three ([www.in-three.com](http://www.in-three.com)). Les parties en images de synthèse ont été recalculées en 3D et la nouvelle modélisation aide à la conversion des images en prise de vue réelle assurant ainsi une meilleure cohérence d'ensemble. Le résultat en est même étonnant de réalisme. Si on apprécie les délires visuels des films de Tim Burton (que certains peuvent trouver un peu indigestes) et les airs allumés de Johnny Depp, son acteur fétiche, on passera un bon moment.

### AVATAR

*Marcel Couchot l'a vu et l'a aimé...*

Film de James Cameron tourné en relief 3-D ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Cin%C3%A9ma\\_en\\_relief](http://fr.wikipedia.org/wiki/Cin%C3%A9ma_en_relief)) combinant effets spéciaux et effets 3D, personnages réels et personnages de fiction en images de synthèse. A voir plutôt deux fois qu'une !

Ce film en 3D est une véritable avancée technique dans l'observation du relief à l'aide de lunettes actives ([http://www.stereo-club.fr/SCFWiki/index.php/Lunettes\\_actives](http://www.stereo-club.fr/SCFWiki/index.php/Lunettes_actives)) sans fil à occultation synchronisées avec la projection sur grand écran d'images animées. Il nécessite des salles de cinéma équipées pour la projection en numérique ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Cin%C3%A9ma\\_num%C3%A9rique](http://fr.wikipedia.org/wiki/Cin%C3%A9ma_num%C3%A9rique)) de ce qu'on appelle encore, par habitude, des "films", investissement nécessaire, mais coûteux qui va sans doute entraîner la fermeture de nombreuses petites salles, même si l'utilisation d'écran classique atténue la dépense.

James Cameron en avait écrit le script dès 1984, mais avait du attendre plus de 10 ans que la technologie puisse enfin lui permettre d'entreprendre sa réalisation, début 2006.

Film le plus couteux de l'histoire du cinéma, il a permis de dégager des bénéfices après dix jours d'exploitation seulement, fin 2009. Devant ce succès phénoménal, Cameron annonce rapidement qu'une trilogie est déjà prévue.

L'impression, c'est un foisonnement extraordinaires de détails, ou plutôt un foisonnement de détails extraordinaires, aussi bien dans les paysages fantastiques de la jungle de Pandora que dans les salles de contrôle high-tech des "avatars" ou circulent des personnages bien réels qui traduit une imagination fertile et une maîtrise parfaite de la fenêtre stéréoscopique (<http://www.stereo-club.fr/SCFWiki/index.php/Fen%C3%AAtre>) et de l'étalement en profondeur ([http://www.stereo-club.fr/SCFWiki/index.php/Profondeur\\_du\\_relief](http://www.stereo-club.fr/SCFWiki/index.php/Profondeur_du_relief)) des scènes.

Il suffit de baisser les lunettes 3D et de regarder directement l'écran pour se rendre compte de l'écart entre les deux images gauche et droite. Mais li vaut mieux encore les remettre en place si on veut pouvoir bénéficier de certains effets de jaillissement (<http://www.stereo-club.fr/SCFWiki/index.php/Jaillissement>) surprenants, qu'il s'agisse d'espèces de méduses volantes plutôt sympathiques qu'on essaye d'attraper avec la main sans y parvenir, évidemment, ou d'une chute d'escarbilles incandescentes dont on cherche, en vain, à se protéger !

A signaler, des effets spectaculaires de transparence, au premier plan, qu'il s'agisse d'écrans plats futuristes ou de vitres de cabines robotisées salies par la

poussière et les projections.

La technique des lunettes à occultation relègue au passé le procédé des anaglyphes (<http://www.stereo-club.fr/SCFWiki/index.php/Anaglyphe>) avec lunettes à filtres colorés et supplante la technique de la projection en lumière polarisée avec lunettes polarisantes ([http://www.stereo-club.fr/SCFWiki/index.php/Lunettes\\_polarisantes](http://www.stereo-club.fr/SCFWiki/index.php/Lunettes_polarisantes)) 3D passives peu onéreuses et même jetables (à usage unique), mais qui nécessite un écran spécial dispendieux. Ces lunettes à occultation, coûteuses, doivent être réutilisées pour chaque projection, ce qui pose un problème de nettoyage des verres et sans doute aussi de stérilisation...

Certains spectateurs trouvent ces lunettes un peu lourdes, mais ceux qui portent déjà des lunettes de vues peuvent les mettre par dessus sans aucun problème. On peut incliner la tête sans inconvénients, le rendu des couleurs est impeccable, et la suppression du scintillement (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Scintillement>) est pour beaucoup pour l'absence de fatigue visuelle, même en étant placé sur un des côtés de la salle de projection.

Reste à savoir quand vont se généraliser les écrans de télévision 3D ([http://fr.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9l%C3%A9vision\\_en\\_3D](http://fr.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9l%C3%A9vision_en_3D)) Full HD, avec une fréquence de rafraîchissement (refresh rate) ou fréquence verticale ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Fr%C3%A9quence\\_de\\_rafra%C3%AEchissement](http://fr.wikipedia.org/wiki/Fr%C3%A9quence_de_rafra%C3%AEchissement)) minimale de 120 Hz et si le téléspectateur pourra supporter longtemps les lunettes 3D. Et les écrans d'ordinateurs comme leurs cartes graphiques devront également suivre la cadence avec une nouvelle norme HDMI 1.4. Sans parler du portefeuille qui devra supporter le remplacement des matériels derniers cris achetés à grand frais lors des dernières soldes, on comprend maintenant pourquoi !

--Mco 24 février 2010 à 16:58 (UTC)

## Lien externe

- **(fr)** Archive for films 3D (<http://www.cinema3d.fr/category/films-3d/>) , sur le site Cinéma 3D
- **(fr)** Avatar ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(film,\\_2009\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Avatar_(film,_2009)))
- **(en)** 3D television ([http://en.wikipedia.org/wiki/3D\\_television](http://en.wikipedia.org/wiki/3D_television))
- **(en)** Liste d'écrans TV 3D HD et de moniteurs 3D (<http://www.3dmovielist.com/3dhdtvs.html>)
- **(fr)** Norme HDMI 1.4 ([http://www.hdmi.org/manufacturers/hdmi\\_1\\_4/3d.aspx](http://www.hdmi.org/manufacturers/hdmi_1_4/3d.aspx))

Récupérée de « [https://www.stereo-club.fr/SCFWikiZ/index.php/Films\\_3D\\_en\\_salle](https://www.stereo-club.fr/SCFWikiZ/index.php/Films_3D_en_salle) »

Catégorie : Cinéma 3D

---

- Dernière modification de cette page le 23 décembre 2015 à 08:21.