

3D, y a-t-il vraiment de la profondeur?

Sylvain Fournel

Volume 9, numéro 1, septembre–novembre 1989

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/34256ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Fournel, S. (1989). 3D, y a-t-il vraiment de la profondeur? *Ciné-Bulles*, 9(1), 46–47.

3D, y a-t-il vraiment de la profondeur ?

par Sylvain Fournel

Les 30, 31 mai le 1^{er} juin derniers se tenait à Montréal l'événement « 3Dmt, Conférence internationale 1989 des Techniques médiatiques en trois dimensions (3D) ». On y passait en revue, tant au niveau technologique que philosophique, les médias qui utilisent la tridimensionnalité : holographie, télévision, cinéma et image virtuelle (3D recréé par ordinateur autour du spectateur).

La 3D fonctionne bien. En cinéma, quelques détails restent à régler dans la stabilité de l'image à la projection et en télévision, cela fonctionne encore mieux. Tandis que le cinéma se destine au divertissement en salle, la télévision 3D, elle, cherche à s'introduire dans la famille (vidéo de mariage...), l'éducation (école de médecine : opérations en trois dimensions), dans la diffusion de sports et de dramatiques sur réseau.

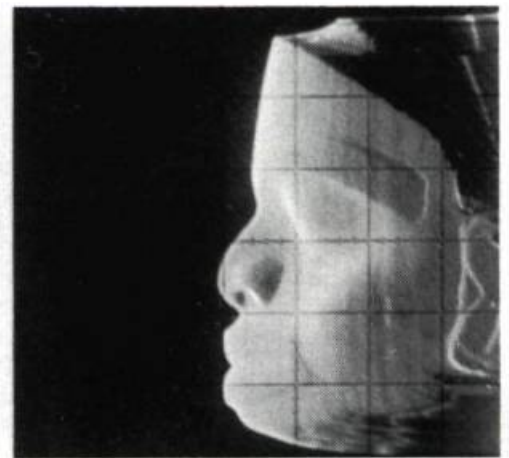
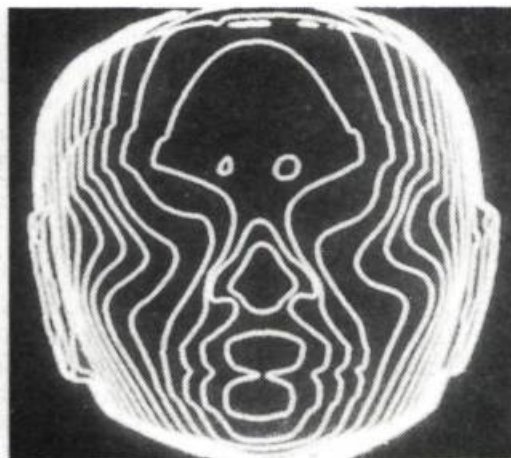
Outre la 3D sur écran (télévision/cinéma), un autre médium semble prometteur : l'image virtuelle. À

l'aide d'un casque couvrant la tête et de gants sensitifs, tous deux reliés à un ordinateur, on recrée une réalité dans laquelle le spectateur se sent intégré. Mais cette technologie est toujours au stade expérimental à la NASA et les ordinateurs ne sont pas encore assez puissants pour générer des personnages animés.

Nous ne parlerons pas des problèmes techniques que rencontrent ces médias ; d'ici 10 ou 15 ans, ils seront en grande partie résolus. Pour l'instant, il s'agit de voir si ces médias peuvent transmettre autre chose que des effets surprenants et dépasser leur statut d'attraction sensationnelle.

Après nous avoir lancé des javelots, bombardés de rochers ou, comme c'était le cas pour le film IMAX en 3D qui inaugurerait ces conférences, nous avoir envoyé des molécules dans les yeux, de quoi est capable cette 3D ? Y a-t-il un langage de la 3D ? Verra-t-on des longs métrages de fiction en 3D ?

Selon Murray Lerner, réalisateur de **Sea Dream** et de **Magic Journey** (films 3D), il ne faut pas croire que « la 3D défait la fausseté de la 2D, en d'autres mots, que la 3D se rapproche de la façon dont nous voyons réellement les choses... ce que fait la 3D, c'est simplement de créer une illusion ». Dans son film **Magic Journey**, il a tenté de faire un premier pas vers une *grammaire* de la 3D. « Je voulais que le public soit continuellement impliqué et une grande partie des images devaient se trouver devant l'écran... afin que les gens puissent sentir qu'ils pourraient les toucher en étendant le bras... ceci est un changement radical par rapport à ce qui s'était fait avant en 3D. »



Différentes formes d'images à partir d'une seule acquisition tridimensionnelle

Comme M. Lerner, la plupart des intervenants à ces conférences semblaient enthousiastes quant à l'émergence prochaine de ces médias 3D. Mais ce n'est pas l'avis de Nicos Metallinos, professeur associé au Département de communications de l'Université Concordia, qui soulève de sérieux doutes à l'endroit de ces technologies : « Le fait de porter des lunettes limitant les mouvements libres du spectateur, les malaises ressentis lors du visionnement (maux de tête, d'estomac, etc.), les rajustements perceptuels suite au visionnement (déséquilibre), la fatigue, le stress des yeux et les différences visuelles de chaque individu (myopie, strabisme, astigmatisme, daltonisme, etc.) qui ne permettent pas à tous de voir la 3D, sont autant de facteurs physiologiques qui éloigneront le spectateur de la 3D. De plus, la télévision et le cinéma ont des codes et une grammaire fortement ancrés dans la culture du spectateur, la 3D devra trouver un langage qui fasse le pont entre la 2D et celle-ci. Si le public ne comprend pas ce qui se passe, il délaissera la 3D. Il faut expérimenter davantage à ce sujet ».

Ceux qui veulent tirer profit de cette nouveauté ne l'entendent pas de cette oreille et vous diront que l'expérimentation, comme dans le cas de l'ordinateur, se fera à l'utilisation ; les utilisateurs trouveront les puces et le fabricant réajustera la machine. Il leur semble évident que le simple fait que les images soient en 3D suffise à faire vendre ce gadget.

J'ai donc demandé à Tom Smith, qui a travaillé sur le film **Captain EO** avec Michael Jackson pour le compte de Disney, si la 3D pouvait aller plus loin que ces effets de surprises ?

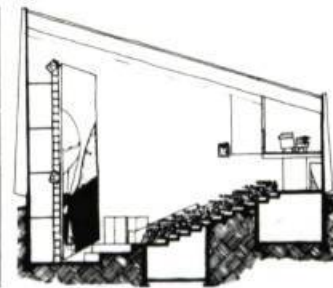
« Oui... Je pense que les films, au tout début du cinéma n'étaient faits que d'effets spéciaux. Quand on mettait une caméra devant l'Opéra de Paris pour filmer les automobiles qui passaient, ou encore, dans les gares pour voir arriver les trains, ce n'était que de l'effet de surprise parce que c'était inhabituel et surprenant pour le public d'alors. Il en va de même pour la 3D, particulièrement dans ses débuts. Les gens étaient tellement fascinés par l'effet qu'aucune tentative n'a été faite pour utiliser le langage spécifique de ce médium dans un film sérieux... On prendra plutôt des histoires à sensation, **Jaws**, **Friday the 13th**, pour y intégrer de la technologie 3D au lieu d'écrire un scénario spécifique pour la 3D. »

Malgré ses possibilités alléchantes, la 3D reste une technologie capricieuse, selon Tom Smith, plusieurs éléments doivent être réunis avant d'avoir des résultats convaincants.

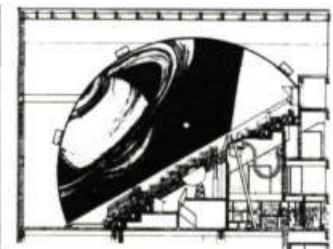
« Il y a déjà eu des tentatives ; **Vertigo** et **Dial M for Murder** d'Alfred Hitchcock ont été tournés en 3D. Leur insuccès était dû à la mauvaise qualité de projection d'un film 3D dans une salle conventionnelle. Si on arrivait à la rendre fiable, les gens s'intéresseraient à la 3D. Quand nous aurons tous les bons outils de travail, je suis certain que d'excellents artistes pourront trouver des histoires intelligentes à raconter en utilisant la spécificité de ce médium. Je dois dire que nous sommes très *retardés* dans notre compréhension de la 3D du point de vue grammaire. Les spectateurs de 1930 auraient de la difficulté à comprendre ce qui se passe dans une publicité contemporaine de 20 secondes qui utilise au maximum le langage très sophistiqué de la 2D. Il y a eu un long cheminement, beaucoup d'expérimentation pour passer du plan fixe à toute cette variété de plans que l'on retrouve aujourd'hui et que les gens comprennent en tant que langage. Il faudra faire de même pour la 3D ; quand nous aurons les bases de cette grammaire, les réalisateurs la pousseront au maximum de ses capacités. »

D'après Tom Smith, il faudra des scénarios d'un type particulier, des histoires qui seraient... « très visuelles, le film à texte serait très ennuyant et inutile en 3D. On pourrait, à la rigueur, expérimenter dans ce médium mais il est tellement coûteux (en moyenne 40 000 000 \$ US pour 90 minutes sans effets spéciaux) que personne ne voudra financer un tel projet. Mais j'ai toujours voulu, ayant travaillé aux effets spéciaux chez LucasFilm, utiliser ces effets pour leur faire dire quelque chose, un peu comme Dali utilisait le dessin classique pour transcender le réel ; c'est là le véritable défi de la 3D : utiliser ce qui semble réel pour en donner une représentation sur-réelle. »

En conclusion, si on ne peut dire ce que nous réserve l'avenir quant à la 3D, il faut néanmoins aborder cette technologie avec sérieux et trouver le moyen de faire des films en 3D moins coûteux afin qu'un plus grand nombre de créateurs l'expérimentent. C'est la seule façon, pour la 3D, de ne pas subir à nouveau les revers des années 50 et 60. ■



Salle IMAX



Salle OMNIMAX