

En quoi le design contribue-t-il à humaniser un univers artificiel dans le cinéma ?

Film	Court-métrage	Procédé	Qui ?
Star Wars			George Lucas
Avatar		Motion capture Biomimétisme	James Cameron
Spiderman ATSV			
Les noces funèbres			
Interdit aux chiens et aux italiens			
	Backroom		
	The Oldest View		
	This house has people in it		

STAR WARS :

Tous les axes de l'appareil sont pilotés par ordinateur, ainsi que le déplacement de la pellicule, l'ouverture du diaphragme et la mise au point. Cette caméra, surnommée Dykstraflex, répète les mêmes mouvements au dixième de millimètre près, afin de filmer les évolutions des vaisseaux en plusieurs passages. Elle danse autour des maquettes et, grâce aux techniques d'incrustation.

[star wars et la science](#)

🌐 Comment Star Wars a révolutionné les effets spéciaux au cinéma

[star wars émancipation féminine](#)

🌐 Star wars : naissance d'une dictature - Autoritarisme - Dystopie

l'important pour James Cameron, c'est que ces mondes imaginaires, aussi fantastiques soient-ils, nous donnent l'impression d'une certaine familiarité. De nombreuses créatures occupent les univers du réalisateur : les banshees, des prédateurs volatiles, les tulkans qui tiennent tout des cétacés ou encore les woodsprites qui s'apparentent aux méduses. Ils ont beau être des espèces fantastiques, ces êtres vivants imaginaires bougent comme leurs inspirations, qui sont elles bien réelles. James Cameron a toujours vu très grand, et tout au long de sa carrière, il n'a cessé de créer et utiliser des technologies cinématographiques de pointe pour répondre aux besoins artistiques de ses films. Rien qu'avec son film *Avatar*, il perfectionne deux caméras déjà existantes. Il développe la *performance capture* en ajoutant aux capteurs posés sur le corps des acteurs une petite caméra qui pourra capter chaque micro-expression du visage : le rendu est photo réaliste et permet de distinguer tous les détails. Le scénariste pousse également l'illusion du relief au maximum grâce à la conception d'une caméra reproduisant la vision stéréoscopique et filmant en 3D : nous avons l'impression d'être à Pandora auprès des Na'vis. Ces images de synthèse jouent sur la matière, le mouvement et la lumière pour apparaître réelles... Par exemple, le serpent de mer composé d'eau qui subjugué les personnages d'*Abyss*. Pour l'époque, de telles prouesses techniques démontrent également tout le talent de son équipe.

🌐 L'art de James Cameron, un processus créatif en 5 étapes - DADA

🌐 « Avatar met en scène deux formes d'écologie radicalement

🌐 Avatar, un mythe contemporain ?

🗨️ Avatar : la réincarnation néo-colonialiste du « bon sauvage » et ses impasses écologiques

🌐 Des Amérindiens appellent au boycott d'«Avatar», dont ils jugent le scénario raciste et colon...

SPIDERMAN ATSV :

▶ [SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE: Visual FX Breakdown](#)

🗨️ In Into The Spider-Verse, Miles is animated in a less smooth 12 FPS, compared to the more ...

📺 Spider-man Into the Spider-verse — a balance between art and technology

▶ The Genius Animation Behind Spider-man: Into the Spider-Verse | Analysis

LES NOCES FUNEBRES :


 A hidden story I discovered while digging into Tim Burton's Corpse Bride and his personal life

 The Beauty of Burtonesque: A Corpse Bride film set design review


 Tim Burton's Corpse Bride


INTERDIT AUX CHIENS ET AUX ITALIENS :

 Interdit aux chiens et aux Italiens

 Benshi - Le guide du cinéma pour les enfants


The backrooms :

 The Backrooms

 How to 'No-Clip' Reality and Arrive in the Backrooms

 Backrooms Wiki | Fandom

<https://www.quora.com/Why-do-people-say-that-backrooms-are-not-real-when-they-are-real>

 What is The Backrooms, and why is it appearing in Dreams?

The oldest view