

VISION

3D

MATTHIAS PICARD

# Jim Curious

VOYAGE AU CŒUR DE L'OcéAN



2024

## JIM CURIOUS, Voyage au cœur de l'océan

Matthias Picard - éditions 2024 - oct 2012

Bien calé dans son scaphandre, Jim Curious plonge explorer les fonds marins. Dès son passage sous l'eau, l'image s'enrichit du relief grâce à des lunettes 3D.

Jim descend, descend, descend, et nous l'accompagnons dans les profondeurs, où il croise poissons, monstres, et autres bêtes de plus en plus étranges... Mais rien ne l'arrête ! il descend toujours, remontant le temps à mesure qu'il chute dans les profondeurs : épaves de la seconde guerre mondiale, vestiges d'un galion, cité perdue de l'Atlantide... jusqu'à découvrir les formes de vie les plus primitives, méduses étranges et monstres en tous genres...

Jim Curious est une histoire muette destinée à un public de 7 à 77 ans. Deux paires de lunettes 3d sont glissées dans chaque livre permettant à l'enfant de lire le livre avec un parent. À mi-chemin entre bande-dessinée et livre illustré, ce livre au graphisme et à la facture rappelant les ouvrages de Jules Verne, dispose d'une double-page de fin déployable en quatre volets.

-- ISBN : 978-2-919242-07-8 / EAN : 9782919242078

-- Largeur : 24,5 cm -- hauteur : 34 cm -- épaisseur : 1,3 cm

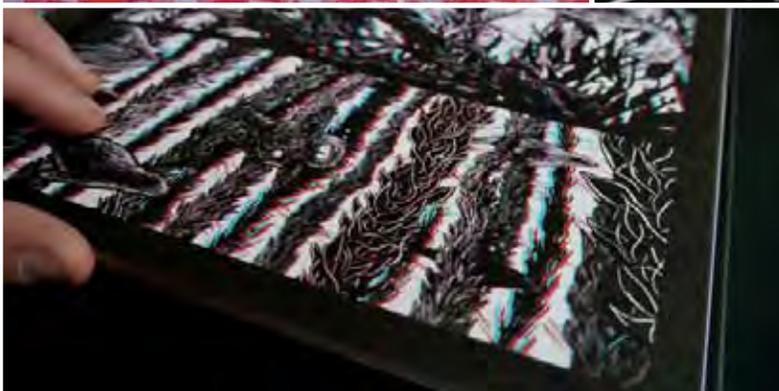
-- Couverture cartonnée

-- 52 pages (trichromie Pantone® sur Munken Print White 150g)

-- Reliure cousue avec tranche-fil

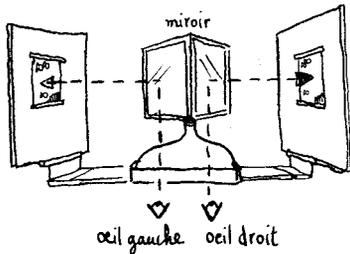
-- Prix TTC : 19 euros -- prix HT : 17,76 euros.

Parution le 15 octobre 2012



Dès l'Antiquité, donc, ce bon Euclide, estimé père de la géométrie, édicte déjà le mécanisme de la vision en trois dimensions (*voir incipit*). Tous les systèmes d'imagerie 3D reposent sur ce même principe : il s'agit de montrer à chaque œil une version légèrement modifiée d'une même image, le cerveau reconstituant le relief à partir des différences.

Plus tard, au Moyen-Âge puis à la Renaissance, plusieurs artistes, constatant que le point de vue de chaque œil est différent, tentent de représenter un même sujet en deux dessins. Dans bien des cas, regarder ces deux dessins dans un stéréoscope révèle un relief très convaincant ; pourtant, cet appareil ne sera inventé qu'au début du XIXème siècle...



En effet, en 1838, l'anglais Charles Wheatstone est à l'origine d'une petite révolution : grâce au stéréoscope, la représentation en 3D devient enfin possible ! (*voir article ci-contre*) Rapidement, David Brewster perfectionne le principe en remplaçant les miroirs par des lentilles. Il fera également fabriquer le premier appareil photo à deux objectifs, pour l'image stéréoscopique.

**LE GRATTAGE**

Les originaux de Matthias Picard ont été produits de la manière suivante : notre frétilant auteur a d'abord enduit des feuilles de rhodoïd (feuilles de plastique transparentes) d'une couche de peinture noire d'un côté et de peinture blanche de l'autre. Avec un arsenal d'outils (hachurateurs, scalpels...) il est venu gratter la surface noire, faisant apparaître le blanc présent sur l'autre face.

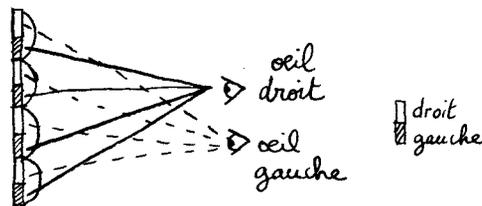
Connu depuis la haute antiquité, le grattage fut très utilisé à la Renaissance dans l'architecture et la céramique. On l'appelle à cette époque «sgraffitto» de l'italien «graffiare» (gratter). On enduisait des murs de peinture de couleur puis on grattait sur cette surface de peinture pour révéler la couche originale du mur. Les artistes décoraient ainsi des murs entiers.



C'est en 1850 qu'apparaît la 3D par les anaglyphes - avec des lunettes à filtres rouges et bleus (*comme dans le présent livre*). Deux versions

légèrement différentes d'une même image, l'une en rouge et l'autre en bleu, sont superposées. Le filtre rouge permet à l'œil de voir uniquement l'image bleue et inversement. Comme ces deux images comportent des décalages selon les plans (décalages uniquement horizontaux, que l'on appelle parallaxes), le cerveau recompose l'image en relief. Plusieurs couleurs ont été testées, et le couple rouge/cyan actuellement répandu s'avère le plus efficace. Cette technique se popularise rapidement du fait de sa simplicité de mise en œuvre. On trouve ainsi les premiers livres de photographies en anaglyphes dès la fin du XIXème.

Dans le même temps est inventé le premier procédé 3D n'utilisant ni lunettes ni appareil encombrant. Il s'agit de l'ancêtre de la 3D lenticulaire, qui permet, outre le relief, de créer de très simples et courtes animations.



**MATTHIAS PICARD**



Ce système est aujourd'hui souvent utilisé pour des posters ou pour habiller les réglottes d'écoliers avec des dauphins qui glapissent dans le soleil couchant. C'est aussi le système utilisé depuis 2010 par Nintendo pour sa console portable 3DS.

Dès ses premiers tâtonnements, le cinéma s'est penché de très près sur l'image en relief. En 1910, Pathé se faisait livrer la première caméra stéréoscopique et «L'Arrivée du train...» des frères Lumière faisait l'objet d'une version en anaglyphes en 1935 ! Mais c'est pendant les années 50 que la 3D connaît un premier âge d'or au cinéma. Beaucoup de films sont produits dont, notamment, *Le crime était presque parfait* d'Alfred Hitchcock. Cependant, les conditions de projection et la qualité du relief étant aléatoires, le soufflé retombe vite.

C'est très récemment que la 3D est redevenue incontournable dans le cinéma à grand spectacle. La technique employée aujourd'hui en Europe est une 3D alternée. Lointaine héritière des travaux du pionnier Auguste Rateau, elle consiste à porter des lunettes qui se synchronisent avec une projection. Les lunettes occultent chaque œil alternativement et de manière très rapide, si bien que chaque œil ne voit pas la même chose que l'autre. En l'absence de lunettes adéquates, il est possible de cligner chaque œil alternativement 120 fois par seconde, mais c'est fatigant. Cette technologie est massivement lancée pour la première fois sur nos écrans en 2009, pour la sortie d'Avatar, quelle blague.

Matthias Picard a 30 ans. Diplômé depuis 2007 des Arts Décoratifs de Strasbourg, il est à cette époque un des fondateurs du collectif Troglodyte. Il participe à ce titre très régulièrement au fanzine Écarquillettes et au webzine Numo.fr. Lauréat de différents concours (Angoulême, Lausanne ...), Matthias participe également au renouveau de *Lapin*, le magazine de l'Association, avec une histoire intitulée *Jeanine*, parue depuis en album à l'Association et saluée à juste titre par qui de droit. Matthias vit et travaille maintenant à Paris. En octobre 2012, il signe *Jim Curious, Voyage au cœur de l'océan* aux éditions 2024, une épatante exploration silencieuse des fonds marins, en 3D par les anaglyphes (lunettes rose/cyan) !

**L'EXPOSITION JIM CURIOUS**

Créée pour le festival Sismics à Sierre en 2011 alors que le livre était encore en projet, cette exposition plonge le visiteur dans une ambiance sous-marine des plus intrigantes. Entourés de poissons et plantes fluorescentes, les dessins originaux de Matthias Picard sont en effet présentés dans le noir : réalisés grâce à la technique de grattage décrite plus haut, ceux-ci exploitent également une peinture blanche réactive à la lumière noire. L'exposition est donc plongée dans l'obscurité, éclairée seulement de spots de lumière UV... Ainsi, seuls Jim et ses poissons fantomatiques surgissent des profondeurs dans un halo bleuté. Des malles au trésor qui présentent recherches et croquis divers complètent le tableau...

L'exposition sera présentée :

- à Lempdes (63) pendant le mois d'octobre 2012.
- à Colomiers (31) les 16, 17 et 18 novembre 2012.
- à Strasbourg (67) tout au long de l'été 2013.

D'autres dates seront annoncées sur notre site !



————— *CONTACT :* —————

Olivier Bron  
olivier2024@gmail.com  
06 33 67 53 39

*ou*

Simon Liberman  
liberman2024@gmail.com  
03 80 34 35 10

[www.editions2024.com](http://www.editions2024.com)