LE FILM D’ANIMATION

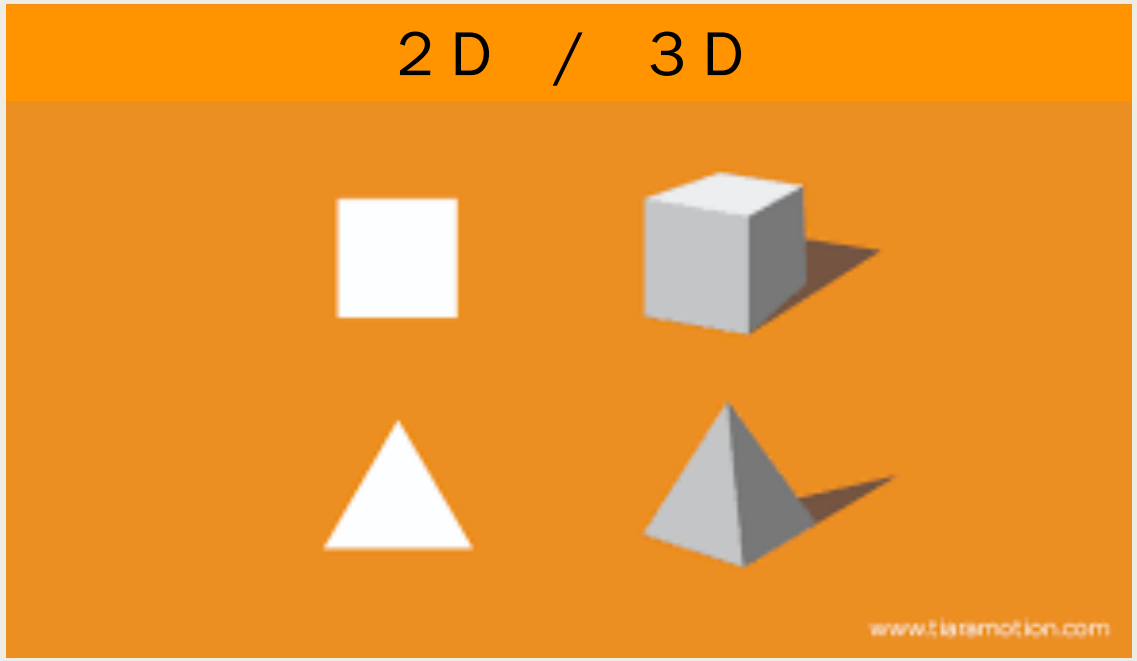
Le cinéma d’animation ?

Le cinéma d'animation est difficile à définir. Il s'applique à créer l'illusion du mouvement à partir de ce qui est figé, trompant l'œil et le cerveau en faisant défiler rapidement des images successives.

Il donne vie à ce qui est inanimé et s'oppose ainsi au cinéma en prises de vues réelles, qui prend des acteurs en chair et en os.

Le mot « animation » vient d'ailleurs du latin *anima*, qui signifie « âme, souffle vital ».

Les techniques de réalisation



Les techniques de réalisation

- **L'animation plane ou en 2D**. Elle fait appel au dessin, à la peinture sur verre, au sable ou encore au papier découpé, le tout étant pris en photo ou filmé par une caméra.

C'est la technique utilisée dans les dessins animés classiques (avant les années 90). Avant l'utilisation de l'informatique, les dessins étaient réalisés séparément à la main avant d'être filmés.

- **L'animation en volume ou 3D réel**. Elle prend pour acteurs des marionnettes, des jouets, et d'autres objets inanimés, comme *Chicken Run* (2000) -- on parle alors de *stop-motion*. Elle peut également mettre en scène des animaux ou des humains -- on parle dans ce cas de pixilation. À nouveau, tout est enregistré par une caméra ou un appareil photo.

Elle consiste à réaliser une succession de clichés d'un objet que l'on bouge très légèrement à chaque pose. Les clichés sont ensuite filmés pour créer le mouvement. Pour une image animée fluide, il faut au minimum 12 clichés par seconde.

Les techniques de réalisation

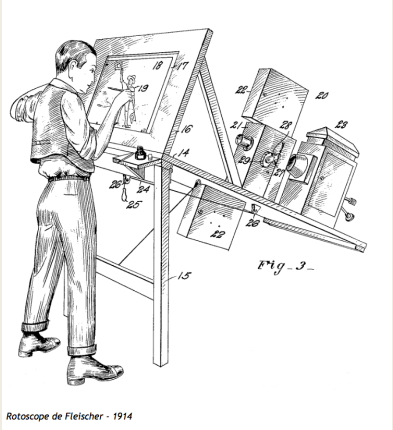
- **L'animation par ordinateur** inclut l'animation numérique 2D, comme dans *La Princesse et la Grenouille* (2010), et la 3D, comme dans *Zootopie* (2016). On parle couramment, dans le cas de la 3D, d'images de synthèse, c'est-à-dire intégralement réalisées par ordinateur. Elles s'affranchissent complètement de la caméra et fourmillent d'effets spéciaux.

L'animation en 3D est apparue avec les films du studio *Pixar* tels que *Toy Story*, premier succès du genre ou *Le monde de Nemo*.

Ce type d'animation est un hybride entre la création artistique et la programmation informatique. En effet, il faut créer le personnage puis lui appliquer un codage associé à un mouvement. Il faut ensuite intégrer le décor, les textures, les jeux d'ombre et de lumière…

Les techniques de réalisation

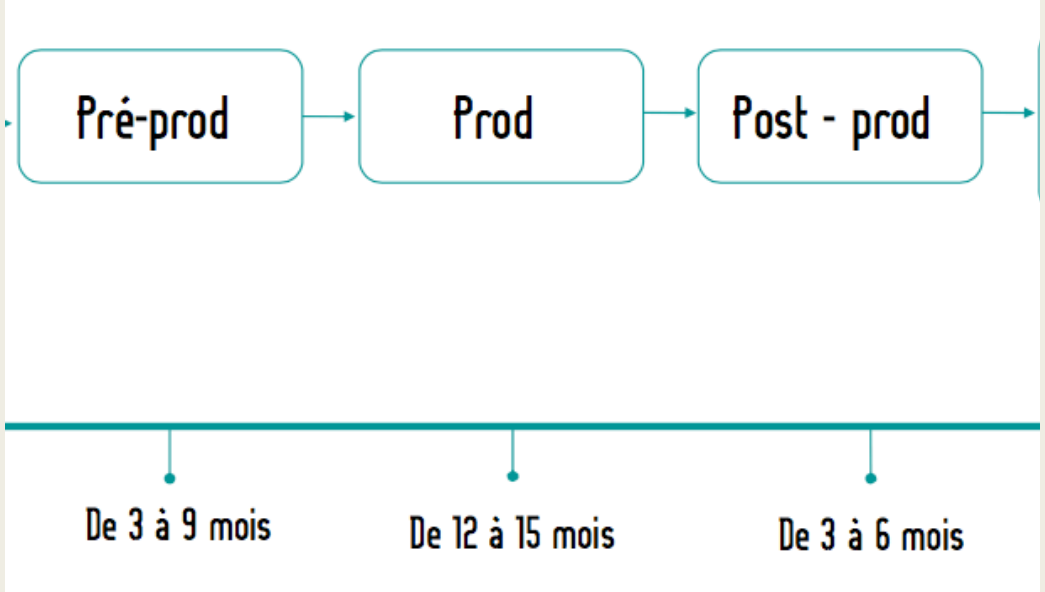
- **La rotoscopie :** Cette technique créée dans les années 1914/1915 par deux frères Dave et Max Fleisher permet de transformer des scènes filmées en un dessin animé.


Rotoscope de Fleischer - 1914

L'utilisation d'un appareil appelé rotoscope est nécessaire : il s'agit d'une table de projection transparente permettant de redessiner image par image une action filmée en prises de vues réelles : les différentes scènes du film sont posées sur la table et ensuite les contours sont redessinés sur du papier calque. Par transparence, le dessinateur décalque les parties du personnages qui restent fixent et modifient légèrement les parties du personnage qui doivent bouger. Cette technique a été notamment utilisée par Walt Disney pour la création de *Blanche-Neige et les sept Nains* (1937) …

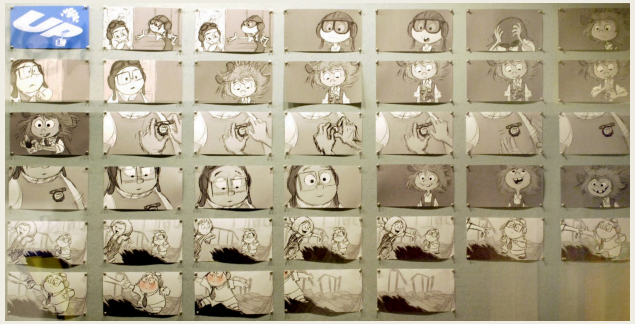
Les étapes de réalisation du film d'animation

- La pré-production
- La production des images
- La post-production



pré-production

- Etude de faisabilité
- Bible graphique 2D (personnages et décors)
- Le scénario : c'est la trame générale du film sous la forme d'un écrit
- Le story-board : c'est une retranscription du scénario en images (plan par plan) : c'est le film en bande dessinée.
- La voix : on enregistre les voix.
- L'animatic 2D : Le story-board est filmé (les dessins sont numérisés, montés, et quelques éléments sonores sont insérés), ce qui permet d'avoir une première idée du film, une maquette visuelle et sonore.
- Le concept-art ou design : cela concerne les accessoires, les décors et les personnages : ceux-ci sont dessinés de tous les côtés : face, profil, dos, trois-quarts, expressions principales, bouches qui parlent. On ajoutera la texture et le lighting.



http://danjoupierric.fr

pré-production

- Le set-up : Personnages + décors = tests
- Le layout : Reprenant les indications du story-board, un dossier est fait pour chacun des plans du film, mettant précisément en place le travail des animateurs et des opérateurs : numéro du plan et de la séquence, dimension à laquelle on dessine, cadrage pris par la caméra ou l'ordinateur, déplacements éventuels, principales attitudes du ou des personnages, durée du plan, feuille de tournage donnant diverses recommandations et informations, en particulier la détection du son.

production

- L’animation plan par plan : Cette étape est longue et complexe. Chaque action doit être décomposée en plusieurs phases principales autour desquelles le mouvement du personnage est créé. Chaque phase donne lieu à un dessin intermédiaire.

Par exemple, supposons une scène de bagarre dans laquelle le protagoniste donne un coup de poing à son adversaire. Elle peut être scindée en trois phases correspondant à autant de dessins intermédiaires.

- La première phase concerne l'attitude du personnage face à la bagarre qui se profile : surprise, colère, détermination, indifférence…

- La deuxième phase représente le personnage en position d'attaque. Dessinez-le armant son coup sans vous préoccuper de la transition entre les deux phases.

- La troisième phase figure la fin de la scène. Dessinez le personnage au moment de l'impact.

On peut augmenter le nombre de dessins intermédiaires afin de créer un mouvement final plus fluide et plus complexe.

Par exemple, vous pouvez décomposer la scène de la bagarre comme suit : le personnage s'apprête à se battre, lève le poing, donne un coup de coude, arme son bras, donne un coup de poing, pivote sur lui-même pour reprendre sa position initiale.

Viendront ensuite les dessins de transition. Ils remplissent les intervalles entre les dessins intermédiaires. Certains logiciels réalisent cette tâche et recréent un mouvement à partir des dessins intermédiaires.

production

- FX : ce sont les effets spéciaux.

C’est pas sorciers : les effets spéciaux

- Le compositing : c’est la dernière étape de fabrication du film. Elle consiste à assembler toutes les composantes du film (animations, décors, effets spéciaux), image par image. La technique est plus ou moins complexe selon le style d'animation choisi.

post-production

Elle regroupe les dernières étapes de la création d'une œuvre d'animation avant sa livraison aux diffuseurs, distributeurs, exploitants, ou sa mise en ligne.

- Le montage image
- L'étalonnage : il permet d'harmoniser les couleurs et de mettre ensemble en lumière.
- Le montage son : il consiste à ajouter les différents sons correspondant aux éléments visuels, après enregistrements des voix définitives, des musiques et autres éléments sonores (bruitages).
- L'étape du mixage permet d'harmoniser les différents niveaux sonores des différentes bandes son (vois, bruitage, musique).

storyboard

layout

animation

Lightning final

Scène finale

Pour aller plus loin…

C’est pas sorcier : Il était Toon fois…

Comparaison Le roi Lion dessin animé/film3D