

REALISER UN DESSIN ANIME

LA DUREE DE FABRICATION

Dans un studio d'animation de grosse production, la durée moyenne de réalisation d'un film de long métrage est de un an et demi environ.

UNE PRODUCTION DE DESSINS TRES IMPORTANTE

Au cinéma, il faut 24 images par seconde de projection pour un film.

Pour restituer le mouvement en dessin animé on utilise en moyenne 12 photogrammes par seconde. Certains photogrammes pourront être repris plusieurs fois pour arriver au total des 24 images indispensables à la projection.

LES ETAPES DE LA FABRICATION D'UN DESSIN ANIME D'APRES MICHEL OCELOT

Source : *Cahier de notes sur... Kirikou et la sorcière* (Editions Enfants de cinéma - Distributeur Gébéka)

1. Scénario

Le premier état d'un film est en général un écrit. Il est étranger au médium cinéma, fait d'images, de sons, de durée fixée.

2. Modèles

Les personnages sont définis en dessin, face, profil, dos, trois-quarts, expressions principales, bouches qui parlent. Les animateurs pourront ainsi les faire bouger en tous les sens et des animateurs différents travaillant sur les mêmes personnages, produiront en effet le même personnage.

3. Scénarimage ou *story-board*

C'est le film en bande dessinée, plan par plan.

Il permettra à tous les techniciens qui élaboreront le film de voir comment le film doit se dérouler. C'est un élément primordial du cinéma d'animation. Sans lui, personne ne saurait que faire.

4. L'enregistrement des voix

Il se passe de préférence avant l'animation. L'enregistrement est ensuite détecté, pour donner aux animateurs une partition qui indique image par image la progression des sons. On procède de même pour la musique quand on doit animer chants et danses.

5. Mise en place ou *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.

Sur cette feuille de tournage, l'animateur inscrira la répartition des dessins qu'il a faits, dûment numérotés et que suivra l'opérateur. Un travail similaire est fait pour les décors.

6. L'animation

En suivant les indications du *layout*, on fait un grand nombre de dessins et les personnages prennent vie, peu à peu. Dans les productions traditionnelles, les principales pauses sont établies par un animateur, un assistant les complète en grande partie puis un intervalliste termine en dessinant les intervalles qui manquent encore entre deux positions proches. Tout au long de ce travail on filme ces dessins sur un équipement simple, pour juger le mouvement des personnages et voir les améliorations à apporter.

7. Les décors

Ils suivent de même les indications du *layout*. Ils sont faits tantôt sur papier en peinture, tantôt sur palette graphique informatique, et parfois avec les deux procédés.

8. Le traçage-gouachage

Les animateurs ont simplement dessiné au crayon sur papier. Il faut maintenant mettre les personnages en couleur, traits et surfaces. La méthode classique est de retracer les traits sur une feuille transparente (qui permet de voir le décor derrière) et de remplir les surfaces avec la peinture. Ce processus est abandonné en faveur d'un travail fait à l'ordinateur, après scannage des dessins. Il est plus rapide et plus commode.

9. Tournage

Il se fait soit avec une caméra image par image, fixée au dessus d'une table où sont disposés les éléments à filmer, soit par ordinateur après avoir scanné les dessins d'animation et les décors. En suivant le *story-board*, le *layout*, la feuille de tournage remplie par l'animateur, l'opérateur assemble animation et décors et tourne le film.

10. Développement et tirage

Les produits pour la télévision en vidéo ou en numérique sont visibles sans délais. Les produits pour le cinéma demandent un passage par un laboratoire, pour être sur support film. L'original est un négatif. On fait un premier tirage positif pour visionner et pour monter.

11. Montage image et son

Pour des raisons de commodité, les plans d'un film ne sont pas tournés dans l'ordre. Le montage les remet en place, et affine ce placement et les durées des plans. Les sons sont placés parallèlement : dialogues, bruitage, musique et ambiances. Une partie était prête avant le montage, une autre est faite d'après l'image montée.

12. Mixage

Au montage, ces sons s'empilent, se brouillent et se chevauchent, et se trouvent sur de nombreuses pistes. Le mixage les dose et les réduit à un seul élément stéréo.

13. Copie n° 1

Dans le cas du support film, le tâtonnement du montage, qu'il soit numérique ou sur pellicule, a utilisé le tirage positif, le précieux négatif étant conservé intact au laboratoire. Le montage de la «copie - travail» étant terminé, il doit être reproduit avec le négatif du film, à partir duquel on peut passer les copies qui passeront dans les cinémas. «L'étalonnage» du tirage de ces copies règle la qualité et la régularité des couleurs (trop sombre ou trop clair, trop rouge ou trop vert). Image et son sont alors définitivement unis sur la première copie définitive. Le réalisateur et ses collaborateurs sont assez contents, mais souffrent de voir trop bien tous les défauts qu'ils n'ont pas pu éviter, et qui sont là pour toujours.

L'EQUIPE DE REALISATION

Définitions de David Encinas – Animateur

✦ **Le storyboarder**

Son rôle est de faire la mise en scène visuelle du script ou du scénario.

✦ **Le designer**

Son rôle est de définir graphiquement les éléments visuels (personnages ou objets) qui serviront de référence *aux* animateurs et assistants-animateurs.

✦ **Le layout**

Son rôle est l'élaboration du cadrage, la mise en place de l'angle de vue, la construction du décor et l'implantation des personnages ou des éléments destinés à être animés.

✦ **L'animateur**

Son rôle est d'élaborer les poses-clés.

✦ **L'assistant-animateur**

Son rôle est l'affinement des dessins, la remise au modèle des personnages ou des objets d'après les travaux du *designer*.

✦ **L'intervalliste**

Son rôle est de réaliser les intervalles pour une plus grande fluidité visuelle.

✦ **Le trace-gouache**

Son rôle est de scanner et de mettre en couleur les dessins sur ordinateur.

✦ **Le composing**

Son rôle est d'assembler les éléments du décor et les parties animées et d'harmoniser l'ensemble.