

RÉALISATION D'UN SCHÉMA DE FABRICATION DANS L'ANIMATION ET DE 5 FICHES MÉTIERS

Travaux réalisés par le RECA

Juin 2017

Afdas.



Commission
paritaire nationale
emploi formation
de l'audiovisuel



SOMMAIRE

I. Contexte	3
II. Méthodologie	3
III. Grandes étapes de fabrication	4
1) Développement	5
2) Production	5
3) Postproduction	6
4) Exemple réalisé par le RECA : étapes de fabrication et métiers	6
5) Qu'est-ce qu'un Pipeline de production ?	7
6) Répartition des 5 métiers de cette étude selon les 3 grandes étapes de fabrication	7
IV. Fiche métier : Animateur	8
V. Fiche métier : Réalisateur	10
VI. Fiche métier : Superviseur des effets visuels	12
VII. Fiche métier : Storyboarder	14
VIII. Fiche métier : Matte painter	16
IX. Lexique	18

I. CONTEXTE

Afin de mieux partager l'information sur les métiers du cinéma d'animation, le réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (RECA) s'est vu confier la réalisation d'un schéma des activités d'une œuvre en animation, ainsi que 5 fiches métiers : Animateur 2D/3D, Réalisateur, Superviseur des effets visuels, Story-boarder, Matte-Painter.

L'objectif de ces fiches métiers est d'offrir une **vision synthétique et descriptive de l'exercice des métiers**, afin que les jeunes souhaitant s'orienter, les salariés, les employeurs et toute personne en charge de conseiller des parcours professionnels puissent s'y référer.

II. MÉTHODOLOGIE

Si de nombreuses sources d'information¹ ont été utilisées pour la rédaction de la présente étude, les principaux éléments sont le résultat d'interviews réalisées auprès de professionnels à partir d'un questionnaire répondant aux 9 items fournis par la CPNEF de l'audiovisuel, dans son cahier des charges.

Les professionnels nous ont livré leurs expériences et leur vision des métiers, qui ont donné lieu à une synthèse, objet d'une relecture puis d'une validation.

1- Convention collective, sites internet : CPNEF de l'audiovisuel, L'étudiant, Onisep, Pôle Emploi, éditeur de logiciels d'animation Autodesk, RECA..., conférences et tables rondes, documentaire...

Professionnels interviewés :

Chadi Abo
(superviseur des effets visuels, manager et cofondateur, Hecat Studio)

Christophe Calissoni
(animateur)

Camille Campion
(animateur)

Carole Chanal
(matte painter)

Jean-Denis Coindre
(matte painter)

Catherine Constant Gisolet
(directrice de production, ESRA Paris)

Jérôme Duraud
(animateur)

Lionel Fages
(producteur, fondateur de Cube Créative)

Thierry Flament
(superviseur des effets visuels)

Emmanuel de Franceschi
(producteur exécutif, Go'N)

Anne de Galard
(productrice, co-fondatrice Go'N)

Eric Garnet
(producteur, co-fondateur Go'N)

Vincent Garcia
(animateur)

Wendy Griffiths
(productrice, Dark Prince)

Sandrine Hauducoeur
(animatrice, assistante réalisatrice, directrice des productions)

Gilbert Kiner,
(fondateur dirigeant de l'École ArtFx)

Jerzy Kular
(réalisateur)

Moïra Marguin
(responsable département Animation des Gobelins)

Matthieu Millot
(réalisateur)

Mathieu Negrel
(superviseur effets spéciaux)

Étienne Pinault
(storyboarder)

Stéphane Pierra
(auteur-réalisateur, script doctor, animateur, conseiller SACD)

Olivier Reynal
(animateur, story-boarder, réalisateur)

Cécile Sady
(productrice, Monello Productions)

Gaëlle Séguillon
(matte painter)

Caroline Souris
(productrice, fondatrice de TeamTo)

Yannick Tan
(matte painter)

Annick Tenenge
(directrice, La Poudrière)

Tien Trinh
(superviseuse workflow animation, Titrafilm)

Pascal Valdes
(story-boarder)

Alexis Venet
(animateur et professeur à l'école Pivaut)

Gabriel Vilatte
(matte painter)

Zoé Whale
(animateur et professeur à l'école Pivaut)

III. GRANDES ÉTAPES DE FABRICATION

En préalable à la rédaction des fiches métiers, est présentée l'organisation d'une production d'un programme d'animation afin de proposer une définition du process de fabrication et des moyens humains, techniques et financiers nécessaires à sa mise en œuvre.

Les évolutions techniques et la diversification des moyens mis en œuvre pour fabriquer un film d'animation ont conduit ce secteur à organiser la production selon un modèle non plus artisanal mais véritablement industriel qui induit une division du travail nouvelle et la segmentation en différents – et pour certains nouveaux – métiers.

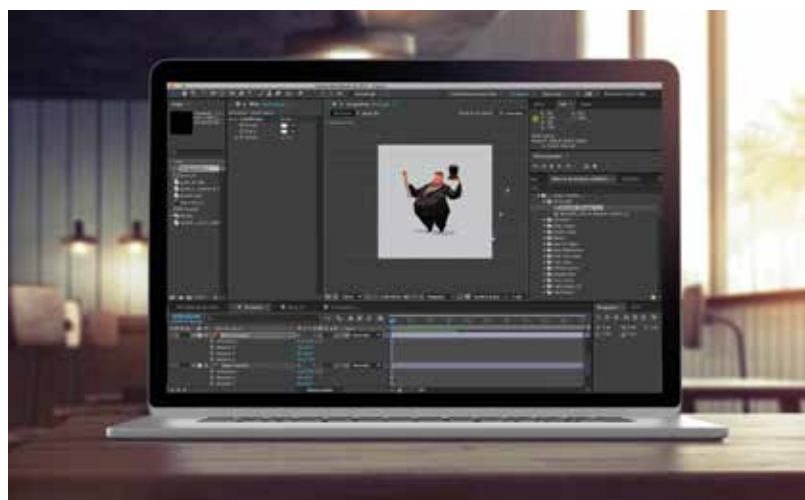
Les différentes étapes de fabrication sont non seulement plus nombreuses mais aussi différenciées selon les techniques

utilisées : animation 2D traditionnelle (à plat), animation 3D (en volume) pour les plus couramment utilisées au niveau industriel, mais aussi stop motion², papier découpé, théâtre d'ombres, pixillation³, sable...

D'une façon générale, 3 grandes étapes peuvent néanmoins être définies – au sein desquelles de multiples subdivisions existent.

2- Stop motion ou animation en volume : animation réalisée à partir de photographies d'objets (marionnettes, personnages en mousse ou en latex...) mis en situation dans un décor et qui, mises bout à bout, produisent du mouvement.

3- Pixilation ou pixillation : animation à partir de photographies de personnages ou objets réels qui permet d'obtenir des actions impossibles dans la réalité.



1) Développement

Cette étape est également appelée pré-production ou conception. Elle comprend de nombreuses subdivisions :

- **Rédaction du scénario** : soit création, soit à partir d'une œuvre originale préexistante
- **Recherche visuelle** : personnages, décors...

Ces étapes aboutissent à la rédaction de différents documents : bible littéraire⁴, bible graphique⁵, script et synopsis et/ou séquençier⁶, scénario (continuité dialoguée), pack design⁷...

- **Réalisation du story-board ou board** : retranscription du scénario en images. Il représente les étapes clés de l'action à animer.
- **Modélisation uniquement pour la 3D** : production du « squelette » et des textures des personnages et des décors.
- **Enregistrement de voix témoins** (optionnel) — parfois même des voix définitives.
- **Création de l'animatique**⁹ : sorte de « brouillon » de l'œuvre. L'animatique est un montage du story-board qui lui « donne vie ». L'animatique permet de vérifier le timing, de caler les voix, la maquette de la musique et des effets sonores, s'ils sont encore en cours d'écriture.
- **Création du build**¹⁰ ou post-board, après-story, rig : pour les œuvres en animation 3D, prévision de toutes les positions possibles des personnages, des décors, des objets...
- **Lay-out**¹¹ : mise en place des personnages dans les décors. Cette étape permet la définition du bon rapport de taille, de la bonne prise de vue, du bon cadrage et le « peaufigage » de la réalisation.
- **Mise en couleur**, qui peut parfois se faire avant le lay-out.

Une fois ces éléments créatifs finalisés, le producteur ou directeur de production commence à estimer l'économie globale du projet en analysant les besoins techniques et humains nécessaires. La recherche de financements commencera à partir de la retranscription financière du projet.

Plus le développement est abouti, plus la production sera facilitée. Cette étape de développement validée : le projet peut entrer en production.

2) Production

Egalement appelée fabrication, la mise en production correspond à la **fabrication concrète de l'objet audiovisuel**, que ce soit un court ou long métrage, une publicité...

Il s'agit, à ce stade, de créer les images définitives qui constituent le film. Normalement, 24 images sont nécessaires pour 1 seconde d'animation.

Soit 1140 images pour 1 minute. Ou encore 129 600 pour un long métrage de 90 minutes.

Dans les scènes où les mouvements ne sont pas trop importants, 12 images par seconde peuvent suffire. Dans ce cas, un même dessin sert 2 fois, ce qui permet un gain de temps et donc des coûts réduits.

Les images, selon la technique utilisée, peuvent être :

- soit des dessins, dans le cas d'un dessin animé, qui seront ensuite pris en photo un par un par un banc-titre¹²
- soit des photos de personnages en volume dans un décor réel, dans le cas notamment de la stop motion, de papiers découpés, d'ombres chinoises, de couches de sable, de peintures sur verre...
- soit des images générées directement par ordinateur (2D ou 3D).

L'animateur, avant de dessiner les images intermédiaires, va au préalable définir les poses clés (image de départ et d'arrivée du mouvement). Les décors sont créés parallèlement. Si besoin, les images sont colorisées.

Une fois les animations et les décors réalisés, les effets spéciaux peuvent être créés (animation des décors, éléments à particules).

*4- **Bible littéraire** : document de référence regroupant les informations permanentes de l'ensemble d'une œuvre notamment d'une série : thèmes traités, description détaillée des personnages (éléments physiques, profil psychologique, situation familiale et professionnelle, relations des personnages entre eux...), époque et lieux précis dans lesquels ces personnages évoluent, synopsis, extrait dialogué...*

*5- **Bible graphique** : ensemble des documents graphiques de référence (personnages, décors et colorisation) communiqués aux différents intervenants de la production.*

*6- **Séquençier** : description détaillée des différentes séquences du film.*

*7- **Pack design** : ensemble des éléments graphiques de l'œuvre : personnages de dos, de face, de différents profils, différentes bouches... ; lieux principaux et secondaires ; accessoires.*

*8- **Story-board** : transcription visuelle du scénario qui contient plan par plan toutes les indications sur les éléments cinématographiques : cadrage, position des décors et des personnages, mouvements de caméra, effets spéciaux, vitesse du mouvement, éclairage, éléments sonores...*

*9- **Animatic** ou animatique : storyboard filmé dans l'ordre chronologique du film et dans la durée des plans, qui permet de vérifier la durée totale du film, la compréhension de l'histoire, le bon enchaînement des plans.*

*10- **Build** : choix des rotations nécessaires pour les différents mouvements des personnages, des décors et des objets et représentation de toutes les positions possibles à partir de ces choix (animation 3D).*

*11- **Lay-out** : mise en place du film plan par plan à partir du story-board, définissant les dimensions en taille réelle, le cadrage, les déplacements, l'attitude des personnages, la durée du plan...*

*12- **Banc-titre** : Dispositif de prise de vues d'un plan sur lequel on peut dessiner, mettre du sable, du papier découpé ou de la peinture.*

3) Postproduction

La postproduction 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 compositing ou « tournage » avant l'informatisation de l'animation : tous les éléments qui composent l'œuvre sont réunis sur un même plan : animations, décors, effets spéciaux. Pour certains, le compositing est la dernière étape de la production et non la 1^{ère} de la postproduction.

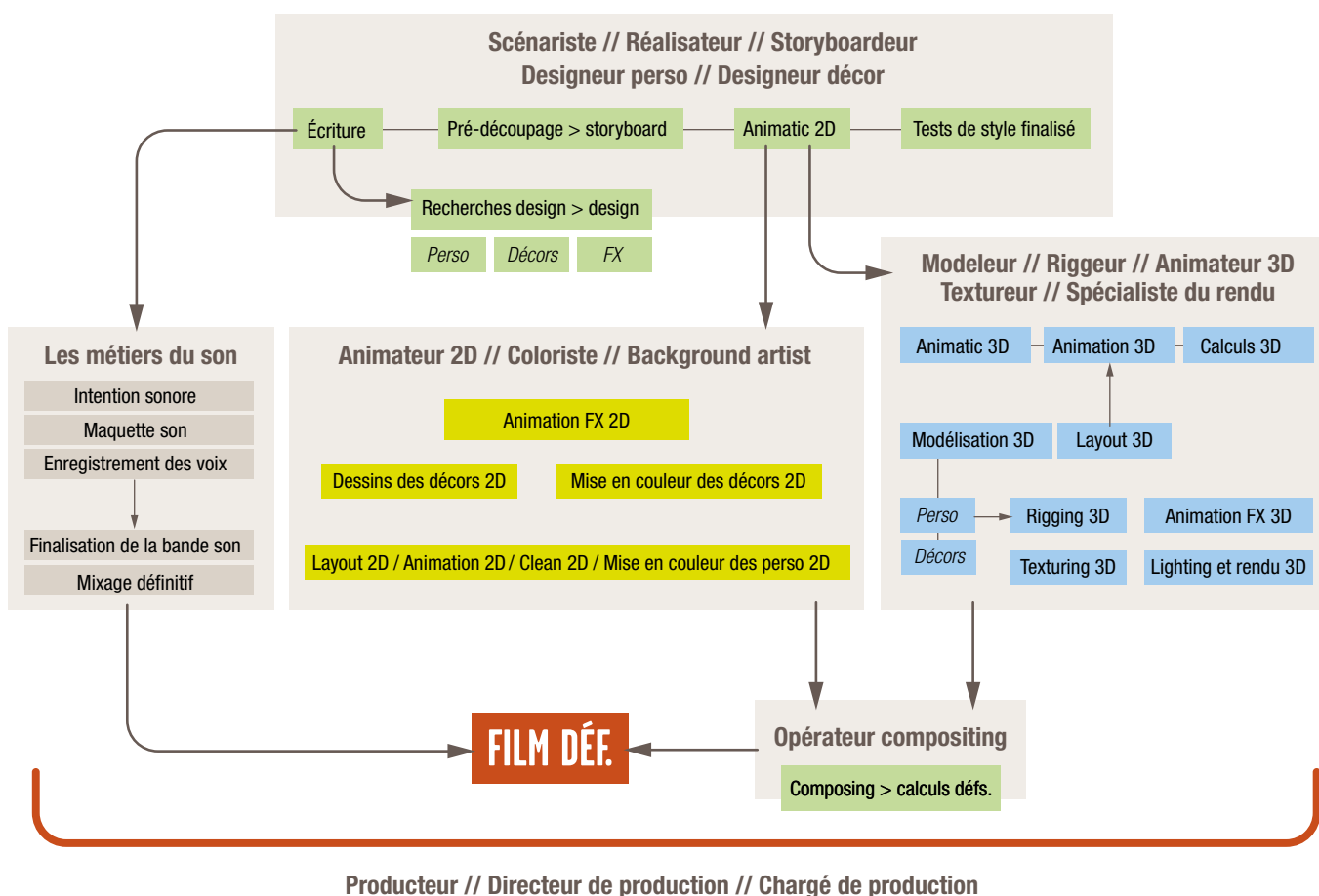
Les différents plans d'une œuvre n'étant pas nécessairement créés par les mêmes personnes ni dans l'ordre chronologique de l'œuvre finale, le montage permet d'ordonner les différents plans et de finaliser leur durée.

L'étalonnage permet ensuite d'harmoniser les couleurs et de mettre l'ensemble en lumière.

Le montage son consiste à ajouter les différents sons correspondant aux éléments visuels, après enregistrements des voix définitives, des musiques et autres éléments sonores (bruitages). En post-synchronisation, ces éléments sont ajoutés à l'œuvre montée.

L'étape du **mixage** permet d'harmoniser les différents niveaux sonores des différentes bandes son (voix, bruitage, musique).

4) Exemple réalisé par le RECA : étapes de fabrication et métiers



5) Qu'est-ce qu'un Pipeline de production ?

Les différentes étapes de fabrication peuvent varier d'une technique d'animation à l'autre. De même l'organisation d'une production dépend du type d'œuvre : court ou long métrage, unitaire spécial pour la télévision, série télévisée...

Chaque étape nécessitera des moyens humains et techniques (matériels et logiciels) différents, sur des durées également différentes.

L'optimisation de l'assemblage de tous ces éléments constitue **le pipeline de production**. Visuellement, sa mise en place prend la forme d'un planning de production couplé à une chaîne de fabrication et de validation, sur lesquels viennent « se plugger » les éléments humains et matériels nécessaires, internes et externes.

La mise en place du pipeline doit répondre aux questions : quoi ? qui ? comment ? quand et pour combien de temps ?

Il est fondamental que la transmission des différents éléments d'une équipe à l'autre soit optimale et que leur assemblage puisse être contrôlé facilement. Car le pipeline est un guide auquel toutes les équipes de production se réfèrent.

Il contient un système de nomenclature qui permet de faciliter les collaborations, surtout lorsque les équipes sont éloignées géographiquement les unes des autres.

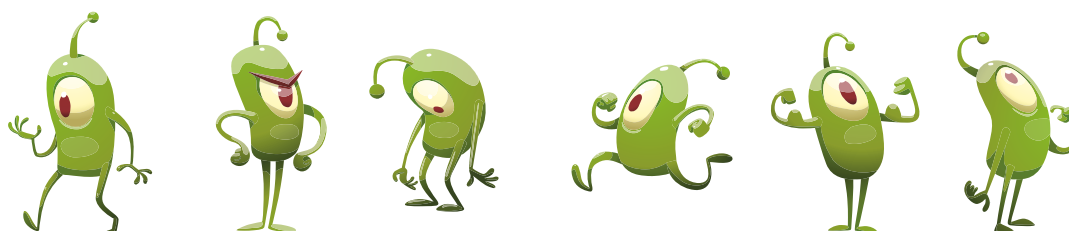
Il est mis en place par le producteur, le producteur exécutif ou délégué, le directeur de production ou de studio, le directeur technique, en collaboration avec le réalisateur.

En cas de co-production, et en fonction du travail à effectuer défini pour chaque studio, il y aura autant de pipelines que de structures participant au projet (prestataires compris).

Si chaque pipeline est unique, il peut néanmoins s'élaborer grâce à des outils informatiques spécifiques préexistants. Il doit être mis en place au plus tard à la fin du développement : plus tôt il est conçu, meilleure sera la visibilité sur les coûts de production.

Dans le cas d'une série d'animation, le pipeline considère l'ensemble des épisodes : il y aura donc un schéma en escalier qui doit prévoir un rendement maximal des équipes pour chaque stade de production.

6) Répartition des 5 métiers de cette étude selon les 3 grandes étapes de fabrication



ANIMATEUR

L'animateur intervient dans la fabrication d'un objet audiovisuel dans la deuxième grande étape : la production.

Autres appellations et métiers connexes

Dessinateur d'animation, très rarement employé, éventuellement en 2D*.

Graphiste ou Infographiste, parfois employé en TV ou publicité mais à mauvais escient.

Selon les spécialités, des précisions peuvent être apportées, souvent en des termes anglophones : animateur 2D*, animateur 3D*, animateur stop motion*, animateur MoCap¹³, animateur de personnage (ou character animator), animateur de créature, animateur de foule (crowd animator), animateur principal (main animator), animateur d'effets spéciaux¹⁴, animateur préviz¹⁵ (previz animator)...

Dans la Convention collective :

2D : animateur feuilles d'exposition, chef assistant animateurs, assistant animateur, intervalliste,

3D : animateur volume, assistant animateur volume.

Métiers connexes : assistant animateur, intervalliste

Description du métier

L'animateur (du latin « anima » = âme) donne vie aux personnages créés par les auteurs graphiques en suivant les consignes du story-board* et sous la houlette du directeur d'animation (ou chef animateur) et du réalisateur. Selon les cas, il peut aussi animer des éléments de décor, ou gérer des foules ou des effets spéciaux*.

Préparation de l'animation

L'animateur s'inscrit dans une chaîne de fabrication, qu'il doit comprendre. Il prend ainsi connaissance du projet dans son ensemble à partir des directives du réalisateur, du pack design*, du storyboard* et/ou de l'animatic*.

Il consacre une grande part de son travail à observer, analyser, comprendre, les mouvements avant de créer l'animation elle-même.

Il organise son travail afin de respecter les contraintes de temps (en nombre de secondes d'animation ou de dessins à fournir par jour ou par semaine). Il peut être amené à faire des recherches sur papier, par le dessin. Il définit une méthodologie d'approche de la scène à traiter.

Réalisation de l'animation

Une fois cette phase préparatoire terminée, il crée l'animation aux moyens de logiciels dédiés / d'outils graphiques informatiques.

Il restitue les mouvements, par exemple d'un personnage, d'une foule, (...), image par image. Une fois ce mouvement conçu, l'animateur visionne l'enchaînement de ces différentes images (arrêtées) pour vérifier la qualité de l'animation qu'il est en train de réaliser. L'animateur fait valider régulièrement son travail, souvent quotidiennement.

Ses responsabilités

Auteur du mouvement des personnages et/ou des effets spéciaux, l'animateur est responsable de la qualité et du degré de sensibilité de l'animation. Il a une obligation de rendement quotidien ou hebdomadaire (il doit fabriquer un nombre pré-établi de secondes d'animation dans un temps donné).

Compétences

Compétences spécifiques à l'audiovisuel

- Animer : faire bouger les personnages entre les poses clés¹⁶.
- Maîtriser les logiciels d'animation.
- Contrôler le rythme et la durée du plan à animer.
- Créer la gestuelle et les expressions du visage des personnages à partir de leur psychologie.
- Jouer et filmer les scènes en images réelles (compétence optionnelle).
- S'inscrire dans la chaîne de fabrication en respectant le plan d'avant et celui d'après

Compétences transversales

- Dessiner des postures, des portraits, les perspectives, la décomposition des mouvements...
- Analyser la ou les tâche(s) à accomplir.
- Organiser les étapes de son travail pour respecter les contraintes de temps.
- Faire valider régulièrement son travail.

Conditions de l'exercice

L'animateur est en contrat à durée déterminée d'usage (CDDU) dans lequel la date de fin du contrat correspond à la fin du projet. Les CDDU vont de quelques jours (en publicité par exemple) à plusieurs mois (jusqu'à 18 ou 24 mois pour un long métrage d'animation). Des CDI sont parfois proposés, plus fréquemment en régions qu'à Paris. Le travail en indépendant existe mais est peu répandu.

L'emploi du pronom personnel "il" est générique, car les métiers sont exercés autant par des femmes que des hommes.

L'animateur travaille dans un studio d'animation, principalement en open-space. Il travaille en équipe avec d'autres animateurs, voire avec les équipes de graphistes et de la production. En fonction de ses contrats, il peut être amené à travailler en régions et à l'étranger.

Le travail s'effectue majoritairement sur ordinateur. Certains dessins préparatoires peuvent néanmoins se faire encore sur papier.

Les entreprises du secteur sont principalement des PME, parfois même des TPE. Leurs effectifs fluctuent en fonction des productions en cours.

Sur des projets à petits budgets, il arrive que l'animateur soit aussi en charge du story-board* et/ou du lay-out*.

Ses relations professionnelles

L'animateur travaille sous la responsabilité d'un chef animateur (ou lead animateur), lui-même placé sous l'autorité du directeur de l'animation (responsable de l'homogénéité de l'animation sur l'intégralité du film) et du réalisateur (pour les aspects artistiques) et du directeur de production ou des chargés de production le cas échéant.

Moins les projets sont importants, plus la chaîne hiérarchique est courte. Ainsi, en publicité par exemple, l'animateur pourra être directement sous l'autorité du réalisateur.

En animation 2D, l'animateur peut superviser un assistant et un intervalliste – mais ces 2 postes ont tendance à disparaître (et n'existent pas en 3D).

Fiche ROME correspondante

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

Formation de référence et accès au métier

Pour exercer le métier d'animateur, une formation spécifique est fortement recommandée, d'autant que le métier exige de plus en plus de connaissances techniques (notamment la maîtrise de logiciels dédiés).

Il existe de nombreuses écoles qui forment à l'animation, chacune affichant des spécificités (plutôt tournées vers la 2D*, ou la 3D* ou les VFX*).

Les formations vont des niveaux bac+2 à bac+5. Les étudiants souhaitant augmenter leur polyvalence peuvent enchaîner différents cursus dans différentes écoles.

A noter : un réseau d'écoles d'animation, baptisé Réseau des Ecoles françaises de Cinéma d'Animation (RECA) a été créé à la demande du Centre National du Cinéma et de l'image animée : il regroupe 25 écoles qui se sont engagées à fournir une information claire et vérifiée sur leur offre de formation www.reca-animation.com.

Les jeunes diplômés peuvent entrer directement au poste d'animateur (en série TV par exemple, rarement sur un long métrage). Les embauches se font sur CV mais aussi et surtout sur présentation d'une bande démo¹⁷ ou d'un book¹⁸, voire après avoir passé des tests d'aptitude *in situ*.

Évolution du métier

Le métier d'animateur a connu, et connaîtra d'importantes évolutions technologiques, bien que la base du métier d'animateur reste la même : donner vie aux personnages.

Le marché est porteur et offre de réelles perspectives d'emploi. Les possibilités d'évolution y sont ouvertes : un animateur peut devenir chef animateur (ou lead animateur ou superviseur), puis directeur de l'animation.

Il peut aussi envisager des postes de story boarder* ou de layoutman*, voire devenir directeur artistique ou réalisateur.

Le secteur de l'animation évolue rapidement avec l'émergence de nouveaux modes de diffusion. Aujourd'hui la réalité virtuelle¹⁹ ou augmentée²⁰ et les caméras 3D à 360° se développent. La préviz* est de plus en plus pratiquée par souci d'optimisation des coûts de fabrication. Toutes ces évolutions vont inévitablement impacter le travail de l'animateur, en générant de nouvelles demandes.

* Voir définitions des termes déjà évoqués dans le lexique

13- **MoCap** pour motion capture : Procédé d'animation basé sur la capture de mouvements d'un acteur réel.

14- **Effets spéciaux** (ou VFX) : En animation, ce sont les fluides et les particules (le vent, la pluie, la neige, le feu...).

15- **Préviz** diminutif du terme anglais previsualization: Technique qui permet de voir en temps réel ou quasi-réel la composition d'un plan avec effet de caméra et rendu avant sa fabrication.

16- **Poses clés** ou positions clés : Images principales qui servent de point de départ et d'arrivée à un mouvement, une action.

17- **Bande démo** : Exemples de réalisations vidéo d'un professionnel.

18- **Book** : Dossier comprenant des exemples de création d'un professionnel.

19- **Réalité virtuelle** : Procédé qui intègre la présence physique d'un utilisateur dans un environnement numérique

20- **Réalité augmentée** : Procédé qui insère en temps réel un élément 2D ou 3D dans une image réelle.

RÉALISATEUR

Le réalisateur exerce la maîtrise artistique de la totalité du processus de création d'une œuvre d'animation. A ce titre, il est le décisionnaire ultime à chaque étape, depuis le développement jusqu'à l'image finale et sonorisée. Il peut même assurer la promotion de son œuvre.

Autres appellations et métiers connexes

Metteur en scène (rarement utilisé).

Des précisions peuvent être apportées selon ses missions : concepteur-réalisateur, auteur- réalisateur.

Métiers connexes : 1^{er} & 2^{ème} assistant-réalisateur de film d'animation, réalisateur 2^{ème} équipe, réalisateur technique, lead ou chefs d'équipe de chaque étape + scénariste, story-boarder, dessinateur, lay-out, animateur, décorateur, infographiste, opérateur intégration numérique, opérateur compositing, illustrateur...

Description du métier

Si l'on regarde l'origine latine du mot : le réalisateur est celui qui rend réel et effectif un projet, qui le construit, l'élabore.

Le réalisateur de film d'animation a la responsabilité artistique, technique et organisationnelle du projet mis en œuvre, de la conception à la réalisation. Maître d'œuvre de l'adaptation, du style et du découpage, il est celui qui donne sa vision artistique au film. Il travaille en collaboration avec les autres auteurs du projet, scénaristes, auteurs graphiques, compositeurs et assume les fonctions d'encadrement de l'équipe de fabrication. Le réalisateur est le chef d'orchestre qui fait en sorte que tous les membres de l'équipe travaillent au mieux ensemble pour produire l'œuvre la plus réussie possible.

Il y a 2 formes de réalisateurs :

- Le réalisateur à qui un producteur confie la réalisation, la mise en forme d'un projet dont la bible graphique* et la bible littéraire* ont été imaginées par des auteurs graphiques et littéraires. Quand il n'est pas auteur, le réalisateur n'est pas décisionnaire de l'écriture. Au niveau du graphisme, il s'assure que celui-ci soit respecté. Il crée des personnages dans la ligne graphique qui a été définie. Il reste en revanche décisionnaire sur la mise en scène, le story-board, l'animation...
- L'auteur-réalisateur ou concepteur-réalisateur : le réalisateur est dans ce cas le créateur de l'histoire. Il en conçoit le contenu graphique et/ou littéraire. Son implication dans ce cas est différente. Quand il est auteur-réalisateur, le réalisateur supervise toutes les étapes, depuis l'écriture et la recherche des personnages (développement graphique et scénaristique) à la postproduction. Il garantit le story-board, l'animation, la post-production.

L'emploi du pronom personnel "il" est générique, car les métiers sont exercés autant par des femmes que des hommes.

En développement :

Le réalisateur écrit ou lit le scénario. Il en définit les séquences, le rythme, la mise en scène, la mise en image et toute autre intention artistique (choix des techniques utilisées par exemple) qui permettent, avec les éléments purement graphiques, l'élaboration d'un story-board. Il doit savoir intégrer ses ambitions artistiques aux contraintes de la production.

Il recrute les équipes en accord avec le producteur. Toutes les équipes ont à répondre au réalisateur artistiquement et narrativement.

En production :

Le réalisateur assume les fonctions d'encadrement des équipes de fabrication. Il doit leur communiquer sa vision du film, valoriser ses choix artistiques, susciter des idées et des propositions techniques et artistiques, faire appliquer ses choix. L'univers du film se concrétise à cette étape-là, sous son autorité.

Le réalisateur coordonne, vérifie et valide chaque étape de la fabrication (différente selon la technique utilisée). Il sélectionne la version la plus proche de sa vision.

En postproduction :

Le réalisateur a la responsabilité de la réussite artistique de son projet.

Ses responsabilités

Le réalisateur est celui qui a en tête l'ensemble du film, avant même sa mise en fabrication. Il en connaît chaque plan, chaque intention, chaque personnage.

Le réalisateur assume la responsabilité artistique, technique et organisationnelle du film d'animation, à chaque étape de fabrication, de la conception à la remise de l'œuvre terminée.

Le réalisateur est responsable du « final cut », parfois avec le producteur qui peut même dans certains cas être le dernier décideur.

Il travaille en collaboration directe avec les producteurs et diffuseurs ou clients, ainsi qu'avec les autres auteurs du film. A la télévision comme dans la publicité, les activités de conception, d'écriture et de choix artistiques sont particulièrement encadrées par le diffuseur ou l'agence. Le réalisateur sera plus contraint dans ses choix artistiques.

Le réalisateur est le garant de la cohérence narrative et graphique du projet mais aussi du respect du planning de fabrication et du budget alloué par le producteur.

Compétences

Compétences spécifiques à l'audiovisuel :

- Écrire, adapter et/ou mettre en scène une histoire
- Retranscrire une histoire en langage cinématographique
- Créer les références artistiques
- Concevoir et élaborer un pipeline de fabrication en adéquation avec les enjeux de production et les contraintes économiques
- Superviser et diriger les équipes de création à chaque stade d'avancement de la conception (animation, cadrage, éclairage, montage...)
- Maîtriser la cohérence de la mise en scène, de l'écriture au montage final
- Valider chaque étape de fabrication
- Présenter son film à un producteur, un commanditaire, un jury, un public

Compétences transversales :

- Proposer ou analyser, formuler et conduire un projet : de création, d'adaptation, de commande
- Choisir des moyens ou outils de fabrication à mettre en œuvre
- Formaliser les intentions
- Argumenter et soutenir une proposition face à un commanditaire/ à une équipe projet
- S'adapter à tous les styles de produits, du film d'auteur au film publicitaire en passant par le long métrage
- Préconiser l'organisation du travail et la mise en place du travail en fonction du projet et des moyens disponibles
- Définir et formaliser des méthodes de travail
- Arbitrer les problèmes de conflits et prendre les décisions
- Assurer la cohésion (artistique) d'une équipe

Conditions de l'exercice

Le réalisateur de film d'animation travaille principalement dans le secteur de la production cinématographique et audiovisuelle. Il peut également exercer ses fonctions dans des secteurs voisins tels que le jeu vidéo, le multimédia, la publicité, l'édition jeunesse et l'édition numérique - ou dans l'enseignement notamment à travers l'animation d'ateliers pédagogiques de réalisation de films d'animation.

Le réalisateur peut cumuler deux types de contrat :

- **salarié** : contrat de réalisateur-technicien – principalement en contrat à durée déterminée d'usage (CDDU).
- **auteur** : contrat de cession de droits d'auteur-réalisateur avec versement de droits d'auteur.

Selon le type de projets, le réalisateur travaille au sein de : studios d'animation et/ou sociétés de production. Ces entreprises sont majoritairement des TPE ou PME dont les effectifs varient en fonction des productions à mettre en œuvre.

Le réalisateur est amené à se déplacer en fonction des lieux de production. Si une partie de la production se fait par exemple en Asie, il peut s'y rendre pendant une durée donnée.

Ses relations professionnelles

Il travaille en lien avec le producteur et, le cas échéant, le coproducteur qui intervient dès la phase de développement. Les chaînes de télévision peuvent être coproducteurs de certains projets.

Il travaille en collaboration étroite avec les autres auteurs du projet : scénariste, auteur graphique compositeur et assume les fonctions d'encadrement des équipes de fabrication.

Il se situe au sommet de l'organigramme, avec le producteur.

Fiche ROME correspondante

L1304 : Réalisation cinématographique et audiovisuelle

Formation de référence et accès au métier

Pour devenir réalisateur, une expérience professionnelle dans les métiers de l'animation, à des postes de techniciens notamment ou de story-boarder, est (quasi) indispensable. Cette expérience s'entend en nombre d'années (5 à 10 ans) mais aussi en nombre de projets effectués.

Au préalable, il est nécessaire d'avoir suivi un enseignement spécialisé dans les métiers de l'animation et/ou d'art graphique et/ou de cinéma : formations de niveau bac + 2 à bac + 5.

NB : les réalisateurs d'images réelles qui passent à l'animation sont toujours accompagnés d'un réalisateur technique.

A noter : un réseau d'écoles d'animation, baptisé Réseau des Ecoles françaises de Cinéma d'Animation (RECA) a été créé à la demande du Centre National du Cinéma et de l'image animée : il regroupe 25 écoles qui se sont engagées à fournir une information claire et vérifiée sur leur offre de formation www.reca-animation.com.

Évolution du métier

Le poste de réalisateur est situé au sommet de l'organigramme. L'évolution se fait dans les formats : passer du court à la série puis au long métrage et modes de diffusion (TV, cinéma) et non dans les compétences métier qui portent sur les fondamentaux de la création artistique et de la réalisation.

Un réalisateur peut devenir auteur-réalisateur ou concepteur-réalisateur. Il peut aussi parallèlement devenir producteur et monter sa propre structure.

SUPERVISEUR DES EFFETS VISUELS

Le superviseur des effets visuels intervient tout au long de la fabrication d'un objet audiovisuel tant en développement, qu'en production et en postproduction.

Autres appellations et métiers connexes

Superviseur, Superviseur VFX, Superviseur SFX, Superviseur des effets spéciaux, Directeur des effets spéciaux (très rarement employé aujourd'hui)

Précisions possibles : superviseur 2D ou 3D

Métiers connexes : graphistes, animateurs des effets spéciaux, artistes VFX.

Description du métier

Le superviseur des effets visuels apporte et contrôle les solutions techniques demandées par le scénario d'une œuvre en matière d'effets visuels. Il est présent du début à la fin d'un projet.

En développement :

En concertation avec le réalisateur et le producteur, après lecture du scénario, le superviseur propose des solutions de création d'effets visuels en cherchant la solution optimale entre souhaits artistiques et contraintes budgétaires.

Il définit les besoins humains et techniques liés à la fabrication des effets visuels, ainsi que le temps nécessaire à la fabrication des effets.

Il met en place l'équipe de graphistes qui fabriquera les effets ainsi que les infrastructures correspondantes.

En production : Supervision de la réalisation

En plateau, le superviseur surveille et contrôle le tournage des plans intégrant des effets (par exemple ceux tournés sur « fond vert »). Il assiste le réalisateur par ses conseils.

Le superviseur s'assure que les spécificités techniques décrites dans le scénario sont bien réunies au moment du tournage. Le superviseur est aussi présent pour répondre aux questions de dernière minute d'une production, ou répondre à une dernière idée du réalisateur.

En studio : il encadre le travail de l'équipe de graphistes²¹ qui fabriquent les effets selon les directions artistiques et techniques pré-définies. Il lui arrive de fabriquer lui-même certains effets.

En postproduction :

Le superviseur assure le suivi et l'intégration des effets visuels dans l'œuvre finale.

C'est lui qui dirige la réalisation des plans avec effets visuels.

Il sert d'interface entre le réalisateur et l'équipe de postproduction. Il gère l'équipe de graphistes de postproduction et vérifie le rendu des effets. Lorsqu'il est satisfait du rendu des effets, il propose au réalisateur une 1^{ère} version du travail effectué.

Ensuite il suit les différentes corrections apportées jusqu'à l'acceptation de la version définitive.

Dans certaines productions, le superviseur n'intervient que sur cette dernière phase. Pourtant, plus le superviseur intervient tôt dans fabrication d'une œuvre, plus le travail global est facilité.

Ses responsabilités

Le superviseur garantit la bonne exécution des effets spéciaux, de leur conception à leur intégration dans l'image finale, dans le respect des choix artistiques du réalisateur, des délais et des contraintes financières imposées par la production.

Il est responsable de la faisabilité des effets visuels et de la méthode mise en place pour leur fabrication, ainsi que de leur qualité et de leur rendu.

Compétences spécifiques à l'audiovisuel

Compétences spécifiques à l'audiovisuel :

- Analyser et élaborer les effets visuels d'une œuvre
- Définir les solutions techniques et logistiques liées à la fabrication des effets
- Identifier les moyens humains et techniques nécessaires
- Connaître et maîtriser les logiciels d'effets spéciaux
- Suivre et contrôler toutes les étapes de la production pour la partie concernant les effets visuels
- Conseiller le réalisateur et le chef opérateur sur le tournage
- Superviser l'intégration des effets dans le programme final

Compétences transversales :

- Établir un cahier des charges
- Mettre en place la communication nécessaire à la réalisation d'un projet
- Organiser le travail d'une équipe
- Encadrer une équipe
- Mener une veille technologique
- Créer et développer un réseau de techniciens graphistes

L'emploi du pronom personnel "il" est générique, car les métiers sont exercés autant par des femmes que des hommes.



Conditions de l'exercice

Le superviseur des effets visuels est amené à travailler pour différents types de projets : long métrage d'animation ou images réelles, série ou unitaire TV, habillage télévisuel, publicité, architecture, communication, simulation temps réel, jeu vidéo.

Selon le type de projets, il travaille au sein de : studios d'animation, sociétés de postproduction, studios de création de jeu vidéo, studios de création d'images de synthèse dans les domaines industriel, architectural, scientifique, médical et autre. Ces entreprises sont majoritairement des PME dont les effectifs varient en fonction des productions en cours.

Dans la majorité des cas, le superviseur est salarié en contrat à durée déterminée d'usage (CDDU). Mais il peut aussi être embauché en CDI au sein des sociétés d'effets spéciaux les plus importantes ou travailler en free-lance.

Il est courant qu'un superviseur suive plusieurs projets en même temps. Il peut être amené à suivre un tournage à l'étranger pendant plusieurs semaines.

Ses relations professionnelles

Le superviseur d'effets visuels travaille directement avec le réalisateur et, le cas échéant, avec le chef opérateur et le chef décorateur et le producteur. Il supervise la fabrication des effets en partenariat avec le directeur technique, aussi appelé « TD » pour Technical Director.

Il encadre quotidiennement l'équipe de graphistes, également appelés artistes VFX, animateurs ou digital artists en anglais.

Selon la taille des projets ou des structures, il peut y avoir une chaîne de commandements avec plusieurs niveaux de prise de décisions.

Il arrive aussi qu'il y ait autant de superviseurs que de départements concernés (par exemple : le superviseur « environnement » aura en charge ce qui concerne les décors).

Formation de référence et accès au métier

Pour exercer le métier de superviseur des effets spéciaux, une expérience professionnelle dans les métiers de l'animation est indispensable. Cette expérience s'entend en nombre d'années (5 à 10 ans) mais aussi en nombre de projets déjà suivis.

La prise de responsabilité est progressive jusqu'à devenir superviseur.

Au préalable, il est nécessaire d'avoir suivi un enseignement spécialisé dans les métiers de l'animation et/ou des effets spéciaux : formations de niveau bac + 2 à bac + 5.

A noter : un réseau d'écoles d'animation, baptisé Réseau des Ecoles françaises de Cinéma d'Animation (RECA) a été créé à la demande du Centre National du Cinéma et de l'image animée : il regroupe 25 écoles qui se sont engagées à fournir une information claire et vérifiée sur leur offre de formation www.reca-animation.com.

Évolution du métier

Le poste de superviseur des effets visuels est situé au sommet de l'organigramme d'une production. Au début, un superviseur ne s'occupera que d'un plan ou d'une séquence. Puis de la totalité d'un film. Il pourra ensuite intégrer une plus grande structure au poste de superviseur de département puis superviseur en chef.

Un superviseur peut également devenir réalisateur ou producteur et monter sa propre structure.

21- Graphistes est utilisé comme terme générique pour animateur, matte painter, compositeur, lighter....

STORYBOARDER

Le storyboarder intervient au cours du développement d'une œuvre d'animation (court ou long métrage, série, unitaire, clip, publicité...). Il est le maillon essentiel du passage entre le développement de l'œuvre et sa mise en production.

Autres appellations et métiers connexes

Scénarimageur (terme très rarement utilisé hormis par les organismes officiels : CNC, CSA, ministère de la culture...)

Scénarimagiste (très rarement utilisé).

La francisation du terme « storyboarder » tentée dans les années 80/90 n'a jamais été adoptée par les professionnels du secteur.

Story Artist (terme utilisé dans les studios américains)

Métiers connexes : assistant storyboarder, cleaner²².

Description du métier

Le storyboarder est chargé de la mise en scène de l'œuvre. Sa mission est de réaliser une première étape de mise en image de l'histoire à partir du script et des éléments graphiques (décors, personnages...) dont il dispose, en suivant les intentions du réalisateur et/ou du chef storyboarder.

Le storyboarder dessine chaque plan du film, chaque intention. Cette étape préliminaire d'avant tournage correspond à la future succession des plans animés d'un film.

C'est le storyboarder qui décide de la manière de bouger et de se comporter de chaque personnage. Chaque dessin est accompagné des dialogues et informations sur la mise en scène : description de l'action, indications du jeu des personnages et des différents effets éventuels visuels ou sonores, dialogues, mouvements de caméra et numérotation des plans, des séquences et des décors.

Préparation du story board :

La 1^{ère} étape de son travail consiste à lire et analyser le scénario qu'il interprétera ensuite en séquences et en plans. Il doit avant tout comprendre les attentes du réalisateur.

Selon l'importance du projet, il peut y avoir un seul ou plusieurs storyboarders qui constituent une équipe dirigée par un chef storyboarder. Quelle que soit l'organisation mise en place, le storyboarder ou le chef storyboarder travaille en liaison étroite avec le réalisateur.

Réalisation du storyboard :

Le storyboarder réalise ensuite la transcription visuelle du scénario. Il divise le scénario en autant de plans que nécessaires pour la fabrication du film, définissant ainsi le découpage et le timing de l'œuvre. Chaque plan compte plusieurs dessins.

Chaque plan dessiné mentionne la position des décors et des personnages, les mouvements de caméra, le cadrage, les sons, les effets spéciaux, l'orientation de la caméra...

Autrefois dessiné sur papier, le storyboard est aujourd'hui essentiellement dessiné directement sur ordinateur grâce à des logiciels dédiés.

Utilisation du storyboard :

Le storyboard constitue un outil fondamental pour la réalisation du film. Il en est la véritable partition. Il permet au réalisateur de se consacrer davantage à la partie créative. Le story-board sert également à toute l'équipe du film en facilitant la diffusion de données essentielles.

Ses responsabilités

Le storyboarder assure la mise en scène de l'œuvre d'animation, sous la direction du réalisateur, en respectant les contraintes de fabrication et de budget, ainsi que les délais.

Il est donc responsable du jeu des personnages, de la présence des décors, des accessoires, des effets spéciaux dans les différents plans. C'est lui qui gère le rythme du film dans sa globalité et par séquences. Le storyboarder décide du degré de détails de son storyboard, sur les indications éventuelles du réalisateur.

Le storyboard est « le » document qui sert de référence à tous les métiers impliqués dans la fabrication de l'œuvre audiovisuelle. Plus il sera détaillé, et plus les étapes ultérieures seront facilitées.

Compétences spécifiques à l'audiovisuel

Compétences spécifiques à l'audiovisuel

- Transcrire des mots en dessins
- Décider des intentions de jeu et de mise en scène
- Créer les expressions, attitudes, psychologie des personnages pour préparer le travail des animateurs.
- Donner le rythme de l'œuvre
- Indiquer les mouvements, les décors, les accessoires d'un plan
- Travailler étroitement avec le réalisateur/réalisatrice et le monteur/monteuse, modifier des plans, des séquences, des dialogues, pour créer le meilleur film possible
- Connaître tous les aspects de l'animation comme du langage cinématographique

Compétences transversales

- Dessiner simplement mais efficacement (il s'agit d'être compris, pas de faire joli)
- Maîtriser de nombreux styles de dessin, maîtriser la perspective, le volume, la composition de l'image,
- Analyser les intentions de l'auteur
- Connaître tous les aspects de l'animation comme du langage cinématographique
- Organiser les étapes de son travail pour respecter les délais.

L'emploi du pronom personnel "il" est générique, car les métiers sont exercés autant par des femmes que des hommes.

Conditions de l'exercice

Dans la majorité des cas, le storyboarder est salarié en contrat à durée déterminée d'usage (CDDU), au terme duquel il doit remettre le storyboard.

Le storyboarder travaille fréquemment à domicile. Le travail s'effectue sur ordinateur. Si le storyboarder n'est pas équipé (cas très rare), l'employeur peut lui prêter du matériel. Il peut aussi mettre à disposition les logiciels nécessaires.

Selon la taille du projet, le storyboarder peut faire partie d'une équipe de storyboarders, dirigée par un chef storyboarder et/ou directement par le réalisateur.

Le storyboarder est embauché par un studio d'animation, une société de production audiovisuelle, cinéma, d'animation, de publicité, de jeux vidéo, de programme multimédia. Il s'agit principalement de PME, voire de TPE dont les effectifs varient en fonction des besoins de production.

Il est parfois demandé au storyboarder de réaliser l'animatique* bien que cela ne soit normalement pas sa mission mais celle d'un monteur.

Ses relations professionnelles

Le storyboarder travaille sous la direction du réalisateur (et/ou le cas échéant du chef storyboarder) pour les questions artistiques et du producteur ou directeur de production pour le respect des délais. Il peut aussi être en lien avec le directeur artistique, le designer des personnages et le monteur.

Il est très autonome et travaille pour, mais pas directement avec, l'ensemble de l'équipe. Il peut être (cas très rare) assisté d'un cleaner ou d'un assistant storyboarder en charge de la mise au propre des dessins.

Formation de référence et accès au métier

Le métier de storyboarder implique une connaissance très fine de tous les aspects de l'animation comme du langage cinématographique. Il nécessite des qualités de réalisateur, de dessinateur, mais aussi une grande connaissance des contraintes techniques de l'animation. Une formation spécifique dans une école d'animation est donc très fortement conseillée. Les formations vont des niveaux bac+2 à bac+5. Les étudiants peuvent enchaîner différents cursus dans différentes écoles.

A noter : un réseau d'écoles d'animation, baptisé Réseau des Ecoles françaises de Cinéma d'Animation (RECA) a été créé à la demande du Centre National du Cinéma et de l'image animée : il regroupe 25 écoles qui se sont engagées à fournir une information claire et vérifiée sur leur offre de formation www.reca-animation.com.

Les jeunes diplômés commencent généralement leur carrière de storyboarder dans de petites productions, comme des séries TV ou des formats courts (2 à 6 minutes), ou comme assistant storyboarder ou cleaner.

Évolution du métier

Les techniques du métier de storyboarder ont beaucoup évolué avec le passage du papier à l'écran et l'émergence de logiciels dédiés. Leur usage a élargi le champ des missions du storyboarder qui est désormais parfois amené à réaliser l'animatique du projet ou à participer à sa fabrication avec le monteur. Ces nouveaux logiciels ont également rendu possible la multiplication du nombre de poses par plan ce qui permet de découper très précisément un mouvement, gérer le timing et parfois déjà synchroniser ce mouvement sur une piste son.

Un storyboarder peut évoluer vers un poste de chef storyboarder. Par les compétences multiples qu'il demande et son apport essentiel dans la mise en scène, il est fréquent que le storyboarder évolue vers le métier de réalisateur.

22 - **Cleaner** : Personne chargée de « nettoyer » le travail du storyboarder.

MATTE PAINTER

Le matte painter intervient dans la fabrication d'un objet audiovisuel à la fin de la deuxième grande étape appelée production, c'est-à-dire la fabrication concrète de l'objet audiovisuel (que ce soit un court ou long métrage, une publicité, ...).

Autres appellations et métiers connexes

Digital matte painter (l'acronyme DMP est de plus en plus souvent utilisé), environment artist, généraliste environnement. Environment TD (pour Environment Technical Director. Encore rarement utilisé en France mais très fréquent aux US).

Selon les spécialités, des précisions peuvent être apportées : Matte Painter 2D, 2D et demi, 3D ; environment artiste 2D et demi, 3D ; généraliste 3D.

Description du métier

Historiquement, le matte painter peignait un décor sur une plaque de verre qui était ensuite placée devant la caméra, modifiant ainsi l'image imprimée sur la pellicule. Si les techniques ont évolué, le matte painter demeure celui qui va créer artificiellement les décors d'arrière-plan d'une œuvre d'animation (ou modifier ou augmenter les décors réels, ou remplacer les fonds vert ou bleu en cas de prise de vue « live »).

Les décors sont normalement des éléments fixes – mais il arrive de plus en plus souvent qu'ils nécessitent également une mise en mouvement.

Préparation du matte painting

A partir d'un descriptif composé d'éléments graphiques, d'un color script²³, de références, d'intentions d'ambiance et de lumière... décidés par le réalisateur, le chef décorateur et/ou le superviseur des effets visuels, le matte painter imagine un environnement visuel pour les plans ou les séquences pour lesquels il a été recruté.

Il s'appuie pour cela sur sa propre imagination ou sur la recherche d'images existantes déjà stockées dans des banques d'images (propres au matte painter ou disponibles sur internet). Il arrive même que le matte painter, en préambule de son travail, parte en repérage photographique.

Réalisation du matte painting

Une fois les éléments réunis et ses propositions validées par son supérieur, le matte painter crée l'environnement selon différentes techniques : en peignant numériquement les décors, en les fabriquant en 3D, en procédant à des montages photos ou encore en retouchant des photos. Très fréquemment, il recourt à un mélange de toutes ces techniques.

Son travail est ensuite transmis à la personne en charge du compositing qui l'intégrera dans les différents plans finaux.

Ses responsabilités

Créateur de l'environnement (intérieur ou extérieur) en arrière-plan, le matte painter est responsable de la qualité et du délai de livraison de son travail, et ce dans des contraintes de coût. Il décide de la technique qu'il va utiliser.

Il a une obligation de retranscription de l'intention d'un plan voulu par le réalisateur, son ambiance, son atmosphère.

Compétences

Compétences spécifiques à l'audiovisuel

- Analyser les intentions du réalisateur.
- Créer les décors intérieurs ou extérieurs de l'arrière-plan.
- Maîtriser les logiciels de matte painting.
- Maîtriser l'utilisation d'une tablette graphique.
- Contrôler la cohérence des décors en termes de perspectives, de couleurs, de dimension.
- Créer des photos montages.
- S'inscrire dans la chaîne de fabrication en respectant le travail des autres matte painters et l'ambiance de l'œuvre.

Compétences transversales

- Comprendre la composition d'une image.
- Maîtriser les ombres et les lumières, les couleurs, la perspective.
- Peindre des paysages, des décors intérieurs.
- Photographier.
- Disposer d'une culture cinématographique.
- Mener une veille technologique.
- Organiser les étapes de son travail pour respecter les contraintes de temps.
- Faire valider régulièrement son travail.

L'emploi du pronom personnel "il" est générique, car les métiers sont exercés autant par des femmes que des hommes.

Formation de référence et accès au métier

Pour exercer le métier de matte painter, une formation spécifique est fortement recommandée, notamment pour acquérir les nombreuses connaissances techniques nécessaires et la maîtrise des logiciels ad hoc.

Le matte painting étant l'une des étapes de fabrication d'une œuvre d'animation, son enseignement est dispensé au sein des écoles d'animation. Les bases (perspective, proportion, colorimétrie...) peuvent néanmoins s'apprendre dans tout autre école d'art.

A noter : un réseau d'écoles d'animation, baptisé Réseau des Ecoles françaises de Cinéma d'Animation (RECA) a été créé à la demande du Centre National du Cinéma et de l'image animée : il regroupe 25 écoles qui se sont engagées à fournir une information claire et vérifiée sur leur offre de formation www.reca-animation.com.

Les jeunes diplômés entrent directement au poste de matte painter. Les embauches se font principalement sur test.

Conditions de l'exercice

Dans la majorité des cas, le storyboarder est salarié en contrat à durée déterminée d'usage (CDDU), dans lequel la date de fin du contrat correspond à la fin du projet. Les CDDU vont de quelques jours, en publicité par exemple, à plusieurs semaines, pour un long métrage d'animation.

Le matte painter peut éventuellement être employé en CDI dans une société d'effets visuels – mais les cas sont rares.

Il travaille habituellement dans un studio d'animation, ou chez un prestataire d'effets spéciaux ou de postproduction. En fonction de ses contrats, il peut être amené à travailler en régions et à l'étranger.

Le télé-travail est possible mais rare en animation car le matte painter travaille fréquemment en réseau avec les autres membres de l'équipe de matte painting. De plus, la taille des images à fournir est telle qu'elle nécessite des ordinateurs très puissants.

Les entreprises du secteur sont principalement des PME, parfois même des TPE. Leurs effectifs varient en fonction des projets en cours.

Le métier est en pleine mutation et de plus en plus, le matte-painter peut aussi être en charge du concept, du lay-out*, du modeling²⁴, du lighting²⁵, du surfacing²⁶, du texturing²⁷, du pré-compositing*.

Ses relations professionnelles

Le matte-painter dépend de l'équipe décors. Il travaille sous la responsabilité d'un chef matte painter lui-même placé sous l'autorité du superviseur du matte painting ou des effets visuels. Comme dans toute production, moins les projets sont importants, plus la chaîne hiérarchique est courte. Ainsi selon l'envergure des projets, le matte painter peut être en relation directe avec le directeur artistique, le production designer ou le chef décorateur – très rarement avec le réalisateur.

Évolution du métier

Le métier de matte painter connaît d'importantes évolutions dues au numérique et aux techniques 3D. Le matte painter doit maîtriser de plus en plus de logiciels tandis que sa maîtrise du dessin peut être moins experte qu'auparavant.

Il tend à intervenir sur de plus en plus d'étapes avant et après le matte painting : concept, lay-out*, modeling*, lighting*, surfacing*, texturing*, pré-compositing*.

C'est pour cela que l'on parle dorénavant plutôt de « généraliste environnement ».

Les possibilités d'évolution dans le secteur de l'animation sont ouvertes : un matte painter peut devenir chef matte painter (ou lead matte painter) puis superviseur ou directeur du matte painting. Il peut aussi envisager des postes de directeur artistique, production designer, ou éventuellement réalisateur.

Très fréquemment, le matte painter s'oriente vers la conception graphique – pour devenir concept artist (poste en amont de son travail dans la chaîne de fabrication).

23- Color script : Sorte de story board composé de petites vignettes qui donnent les ambiances colorimétriques et l'éclairage.

24- Modeling pour modélisation : Construction du maillage des éléments 3D (objet ou personnage) d'une scène, définition de la géométrie (sculpture virtuelle).

25- Lighting : Eclairage d'une scène virtuelle, mise en place, paramétrage et réglage des différentes lumières.

26- Surfacing : Mise en place et paramétrage des caractéristiques de la surface des objets (ombrages d'un objet, manière dont la surface interagit avec les éclairages).

27- Texturing : Application de textures (en images 2D) sur des éléments 3D pour en changer la couleur ou pour définir des propriétés physiques telles que la transparence, la rugosité, la réflectivité.

LEXIQUE

2D : Animation en 2 dimensions, à plat (hauteur/largeur).

3D : Animation en 3 dimensions, en volume (hauteur/largeur/profondeur).

Animatic ou animatique : Storyboard filmé dans l'ordre chronologique du film et dans la durée des plans ce qui permet de vérifier la durée totale du film, la compréhension de l'histoire, le bon enchaînement des plans.

Banc-titre : Dispositif de prise de vues d'un plan sur lequel on peut dessiner, mettre du sable, du papier découpé ou de la peinture.

Bande démo : Exemple de réalisations vidéos d'un professionnel.

Bible graphique : Ensemble des documents graphiques de référence (personnages, décors et colorisation) communiqués aux différents intervenants de la production.

Bible littéraire : Document de référence regroupant les informations permanentes de l'ensemble d'une œuvre (notamment d'une série) : thèmes traités, description détaillée des personnages (éléments physiques, profil psychologique, situation familiale et professionnelle, relations des personnages entre eux...), époque et lieux précis dans lesquels ces personnages évoluent, synopsis, extrait dialogué...

Book : Dossier comprenant des exemples de création d'un professionnel.

Build : Choix des rotations nécessaires pour les différents mouvements des personnages, des décors et des objets et représentation de toutes les positions possibles à partir de ces choix (animation 3D).

Cleaner : Personne chargée de « nettoyer » le travail du storyboarder.

Color script : Sorte de story board composé de petites vignettes qui donnent les ambiances colorimétriques et l'éclairage.

Compositing : Mise en place sur une même plan du décor en couleur, de l'animation définitive et des effets spéciaux (lumière, éléments...).

Effets spéciaux (ou VFX) : En animation, ce sont les fluides et les particules (le vent, la pluie, la neige, le feu...).

Lay-out : Mise en place du film plan par plan à partir du storyboard, définissant les dimensions en taille réelle, le cadrage, les déplacements, l'attitude des personnages, la durée du plan...

Lay-outman : Personne en charge du lay-out.

Lighting : Eclairage d'une scène virtuelle, mise en place, paramétrage et réglage des différentes lumières.

MoCap pour motion capture : Procédé d'animation basé sur la capture de mouvements d'un acteur réel.

Modeling pour modélisation : Construction du maillage des éléments 3D (objet ou personnage) d'une scène, définition de la géométrie (sculpture virtuelle).

Pack design : Ensemble des éléments graphiques de l'œuvre (personnages de dos, de face, de différents profils), différentes bouches... ; lieux principaux et secondaires ; accessoires.

Pixilation ou pixillation : Animation à partir de photographies de personnages ou objets réels qui permet d'obtenir des actions impossibles dans la réalité.

Poses clés ou positions clés : Images principales qui servent de point de départ et d'arrivée à un mouvement, une action.

Préviz (diminutif du terme anglais previsualization) : Technique qui permet de voir en temps réel ou quasi-réel la composition d'un plan avec effet de caméra et rendu avant sa fabrication.

Réalité augmentée : Procédé qui insère en temps réel un élément 2D ou 3D dans une image réelle.

Réalité virtuelle : Procédé qui intègre la présence physique d'un utilisateur dans un environnement numérique.

Séquenceur : Description détaillée des différentes séquences du film.

Stop motion ou animation en volume : Animation réalisée à partir de photographies d'objets (marionnettes, personnages en mousse ou en latex...) mis en situation dans un décor et qui, mises bout à bout, produisent du mouvement.

Story-board : Transcription visuelle du scénario qui contient plan par plan toutes les indications sur les éléments cinématographiques : cadrage, position des décors et des personnages, mouvements de caméra, effets spéciaux, vitesse du mouvement, éclairage, éléments sonores...

Storyboarder : Personne qui réalise le story-board.

Surfacing : Mise en place et paramétrage des caractéristiques de la surface des objets (ombrages d'un objet, manière dont la surface interagit avec les éclairages).

Texturing : Application de textures (en images 2D) sur des éléments 3D pour en changer la couleur ou pour définir des propriétés physiques telles que la transparence, la rugosité, la réflectivité.

VFX ou effets spéciaux : En animation, ce sont les fluides et les particules (le vent, la pluie, la neige, le feu...).

Cette étude a été financée par l'Observatoire des métiers de l'audiovisuel, qui est piloté par la CPNEF de la l'audiovisuel et administré par l'Afdas.

Afdas.

www.afdas.com



www.cpnef-av.fr



Étude réalisée par le RECA réseau des écoles françaises de cinéma d'animation

www.reca-animation.com

Observatoire
des métiers de l'audiovisuel