# Choisir comment

13 FAÇONS DE FAIRE BOUGER UNE IMAGE

**Dessin animé**
Une image après l'autre, tracée à la main sur papier ou sur cellulo. La famille d'origine, dont tout le reste s'est détaché.

**Sans caméra**
Dessiner, peindre ou graver directement sur la pellicule. Aucune caméra, aucun photogramme photographié : l'image est faite à même le support qui la projettera.

**Matière sous la caméra**
La matière elle-même est animée, à plat, sous un objectif fixe : perles, plâtre, épingles. Chaque image détruit la précédente, rien ne peut être refait ni corrigé.

**Animation en volume**
On déplace des objets réels devant l'objectif, photographie par photographie. Marionnettes articulées, décors construits, lumière de plateau.

**Pâte à modeler**
La matière reste molle entre deux images : on peut déformer un visage en continu, sans articulation ni remplacement. Le revers est qu'elle garde la trace des doigts et fond sous les projecteurs.

**Objets du quotidien**
Animer des choses qui existent déjà, sans rien fabriquer : allumettes, couverts, nourriture, outils. Le plaisir vient du détournement, on reconnaît l'objet et on voit autre chose.

**Pixilation**
Appliquer à des personnes et des objets réels les règles qu'on réserve d'habitude aux dessins : les déplacer, puis prendre une image, encore et encore.

**Rotoscopie**
Projeter un film réel image par image et en décalquer les contours. Le dessin hérite du poids et des hésitations d'un corps vivant, ce qu'aucune invention ne rend aussi bien.

**Découpage et aplats**
Des formes déjà dessinées qu'on déplace au lieu de les redessiner. Papier découpé autrefois, calques numériques aujourd'hui. L'économie de moyens devient un parti pris graphique.

**Lavis d'encre**
Peindre à l'encre diluée et animer sans jamais cerner les formes : pas de contour, pas d'aplat, des bords qui se diluent. Inventé en Chine en 1960, et pratiqué par presque personne d'autre.

**Image retravaillée**
Partir d'images déjà fixées, photocopies ou photogrammes, et les reprendre à la main une par une.

**Image de synthèse**
Modeler, éclairer et animer dans la machine. Le geste de la main disparaît du résultat, ce qui oblige à le réintroduire autrement.

**Mélange des médiums**
Plusieurs techniques dans un même film. Presque toujours pour tenir ensemble deux mondes qui ne devraient pas se rencontrer.

Chaque technique a sa rangée de films dans l'animothèque.

# Préparer TOUT CE QUI SE DÉCIDE AVANT DE BOUGER

**Storyboard**
Le film dessiné plan par plan, avant de l'animer. On y règle ce qu'on voit et dans quel ordre. C'est le moment le moins cher pour changer d'avis.

**Plan**
Un morceau de film tourné d'un seul tenant, entre deux coupes. On anime un plan à la fois.

**Champ**
La partie de la feuille ou du décor que la caméra voit réellement. Ce qui déborde n'existe pas.

**Layout**
Le plan de travail définitif : le cadrage exact, la place du personnage, les repères du décor. Tout le monde travaille dessus ensuite.

**Animatique**
Le storyboard monté à la bonne durée, avec le son. C'est là qu'on découvre que le film est trop long, et c'est tant mieux : il est encore temps.

**Minutage**
Combien de temps dure le film, donc combien d'images il faut fabriquer. Une minute à 12 images par seconde, c'est 720 images. À faire tôt, et honnêtement.

**Feuille d'exposition**
Le tableau où l'on note, ligne par ligne, ce que contient chaque image. C'est la partition du film : on la remplit avant de tourner, on la suit pendant.

**Dépouillement du son**
Écouter la voix et noter, image par image, quel son tombe où. Sans ça, impossible de synchroniser une bouche.

# Animer LES MOTS DU GESTE

**Image par image**
On fabrique une image, on la prend, on change quelque chose, on reprend. C'est la seule règle commune à toute l'animation.

**Photogramme**
Une image du film. Une seconde en contient 24 au cinéma, 25 à la télévision.

**Cadence** images par seconde
Le nombre d'images affichées chaque seconde. En atelier on tourne souvent à 12 ou à 24.

**Animer en 1, en 2, en 3**
Combien de photogrammes chaque dessin occupe. En 2, un dessin tient deux images : deux fois moins de travail, et ça suffit presque toujours.

**Clé**
Le dessin qui décide : le début, la fin, l'instant où le mouvement bascule. On les fait en premier.

**Intervalle**
Les dessins entre deux clés. Ils ne décident de rien, mais leur espacement fait toute la vitesse.

**Spacing** l'espacement
La distance entre deux images consécutives. Serrée, ça ralentit. Large, ça accélère. Le timing dit combien de temps, le spacing dit comment.

**Cycle**
Une suite de dessins qui reboucle sans couture : une marche, une course, un battement d'ailes. On le fabrique une fois, il sert cent fois.

**Pelure d'oignon**
Voir les dessins d'avant et d'après par transparence pendant qu'on dessine. Sur papier, c'est la table lumineuse.

**Line test**
Mettre ses dessins bout à bout et les regarder bouger, avant toute mise au propre. On y voit en dix secondes ce qu'on ne voit pas sur la table.

# Les 12 règles de l'animation DISNEY, 1981

**1 Écrasement et étirement**
La forme se déforme sous la vitesse et le choc, mais garde son volume. Ce qui ne se déforme jamais paraît en bois.

**2 Anticipation**
Un petit mouvement en sens inverse avant l'action. On recule avant de sauter, sinon personne ne voit le saut venir.

**3 Mise en scène**
Une idée par plan, lisible en silhouette. Si on ne comprend pas l'image en ombre chinoise, elle ne passera pas.

**4 Droit devant, ou pose à pose**
Deux façons d'avancer. Droit devant : du premier dessin au dernier, sans savoir où on arrive, vivant et difficile à corriger. Pose à pose : les clés d'abord, les intervalles ensuite, on garde le contrôle et on risque la raideur.

**5 Suivi et chevauchement**
Tout ne s'arrête pas en même temps. Les cheveux, le manteau, la queue continuent après le corps, et repartent après lui.

**6 Entrée et sortie en douceur**
Un mouvement démarre et s'arrête progressivement. Les images se serrent aux deux bouts et s'espacent au milieu.

**7 Les arcs**
Presque rien ne se déplace en ligne droite. Un bras, une tête, une balle suivent une courbe.

**8 L'action secondaire**
Un geste en plus qui accompagne l'action principale sans lui voler la place. Il enrichit, il ne concurrence pas.

**9 Le timing**
Combien de temps dure l'action, compté en images et non en secondes. C'est lui qui donne le poids : lourd va lentement, léger va vite.

**10 L'exagération**
Le juste paraît mou à l'écran. On pousse la pose et le timing, sinon le mouvement s'efface.

**11 Le dessin construit**
Dessiner des volumes qui tiennent dans l'espace, pas des contours à plat. Le personnage doit pouvoir tourner.

**12 Le charme**
Ce qui donne envie de regarder ce personnage plutôt qu'un autre. Ça se construit : silhouette claire, proportions choisies, regard qui vit.

Formulées pour le dessin animé, elles valent pour le volume, le papier découpé et la pâte à modeler. Une marionnette qui n'anticipe pas est aussi morte qu'un dessin qui n'anticipe pas.

# Tourner et finir DE LA PRISE DE VUE AU FILM

**Banc-titre**
Le poste de prise de vue : la caméra tenue au-dessus de la table, l'éclairage fixe, le plateau où l'on pose le dessin.

**Repérage** les perfos
Les trous et les taquets qui font que deux dessins se superposent exactement. Sans repérage, tout tremble.

**Niveau** A, B, C, D
Les couches superposées d'une même image, du fond vers l'avant. Chacune peut bouger seule.

**Cellulo**
La feuille transparente sur laquelle on peignait le personnage pour le poser sur un décor peint. Remplacée par le calque numérique.

**Décor**
Ce qui ne bouge pas, ou presque. Il est fabriqué une fois et sert des centaines d'images.

**Armature**
Le squelette de fil ou de métal dans une marionnette. C'est lui qui tient la pose entre deux photos.

**Boil** le tremblement
Le frémissement du trait redessiné à chaque image. Il donne la main, mais ne doit toucher que ce qui est animé : un décor qui tremble devient illisible.

**Montage**
Mettre les plans bout à bout et décider de leur durée. Beaucoup de problèmes d'animation se règlent au montage.

**Lip-sync**
Faire coïncider la bouche avec la voix, son par son, d'après le dépouillement.

**Compositing**
Assembler les niveaux, les ombres et les effets pour obtenir l'image finale.

**Étalonnage**
Régler les couleurs et la lumière du film entier, à la fin, pour qu'il tienne ensemble.