Document généré le 1 juin 2025 17:18

Ciné-Bulles

Ciné-Bulles
LE CINÉMA D'AUTEUR AVANT TOUT

Pour un langage cinématographique

MELANÇON, Benoit. *Réaliser un film en animation 3D*, Montréal, Les 400 coups, 2006, 232 p.

Catherine Ouellet-Cummings

Volume 25, numéro 1, hiver 2007

URI : https://id.erudit.org/iderudit/33572ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)
1923-3221 (numérique)

Découvrir la revue

Citer ce compte rendu

Ouellet-Cummings, C. (2007). Compte rendu de [Pour un langage cinématographique / MELANÇON, Benoit. *Réaliser un film en animation 3D*, Montréal, Les 400 coups, 2006, 232 p.] *Ciné-Bulles*, *25*(1), 63–63.

Tous droits réservés © Association des cinémas parallèles du Québec, 2007

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

MELANÇON, Benoit. *Réaliser un film en animation 3D*, Montréal, Les 400 coups, 2006, 232 p.

Pour un langage cinématographique

CATHERINE OUELLET-CUMMINGS

Benoit Melançon enseigne depuis 10 ans au Centre national d'animation et de design à Montréal qui, depuis son ouverture en 1992, a formé près de 800 professionnels de la création 3D. Fort de son expérience et de ses connaissances, il présente un premier guide en français sur les techniques du cinéma numérique et prend le parti de la réalisation créative.

Contrairement à la majorité des guides offerts sur le marché, *Réaliser un film en animation 3D* ne présente pas de logiciels, de même qu'il n'explique pas au lecteur comment faire le film qu'il a en tête en termes techniques. Le livre vise plutôt à conscientiser l'infographe à l'importance du langage cinématographique pour le succès de son film. La force de Benoit Melançon est de parvenir à comparer efficacement les procédés d'un tournage en prise de vue réelle à ceux d'une création 3D. La comparaison sert de repère à l'infographe qui réalise un film de façon virtuelle et le forme à penser en termes cinématographiques.

Il est important, note l'auteur, de se rappeler que l'œil du spectateur est habitué à certaines conceptions visuelles qu'il est préférable de respecter afin d'assurer le réalisme et la crédibilité d'un film d'animation. Il explique, par exemple, les principes de base des lentilles de caméra. Un bon « cinéaste-infographe » devra être en mesure de recréer les effets de focales sur les images qu'il désire animer, même si son film maintient une image nette dans des circonstances dépassant les avancées techniques en matière d'effets optiques. De plus, s'il est facile de manier la caméra virtuelle et de jouer avec les cadrages, il faut en user avec discernement : le spectateur est formé à comprendre les plans et les raccords de montage d'une certaine façon. En bouleversant les règles, l'animateur risque de susciter une vive incompréhension plutôt que de réinventer le genre.

Pour présenter son propos, Melançon construit son guide en chapitres clairs qui explorent les différentes phases de la création d'un film en animation 3D, de l'écriture du scénario à la postproduction. En ce sens, le livre s'adresse à des créateurs autonomes dont le but est de réaliser un court métrage, soit pour un portfolio, soit pour une diffusion sur Internet ou dans le réseau des festivals spécialisés. Si le marché s'ouvre à ces courts métrages d'auteur, aucun réalisateur ne peut vivre de son art. La majorité des infographes opteront plutôt pour le travail en équipe sur des productions de plus grande envergure, des publicités ou des effets spéciaux, au sein de grosses compagnies spécialisées. L'auteur propose alors des explications concises sur les différents secteurs d'activités s'offrant à l'infographe (la narration, la direction artistique et la mise en scène) afin de lui permettre de choisir le champ qui l'intéresse le plus et dans lequel il pourra se spécialiser.

Il faut toutefois préciser que l'ouvrage s'adresse avant tout à des infographes amateurs ou intermédiaires ayant déjà une certaine connaissance de logiciels d'animation 3D et du vocabulaire spécialisé qui entoure cet univers. Bien que rédigé de façon simple et concise, *Réaliser un film en animation 3D* demeure néanmoins un ouvrage s'adressant au lecteur initié à ce langage souvent technique, à l'infographe qui s'intéresse au cinéma, mais dont les connaissances en ce domaine sont limitées. À l'heure où la mode est au « tout le monde peut le faire », l'auteur rappelle, finalement, que ne s'improvise pas cinéaste qui veut. ■

Collectif sous la direction de MÜLLER, Jürgen. *Films des années 30*, Paris, Éditions Taschen, 2006, 576 p.

De l'autre côté de l'arc-en-ciel

MARIÈVE DESJARDINS

Le visage immaculé de Marlene Dietrich flatté par la caméra et les volutes de fumée d'une cigarette; Charlot qui culbute à travers les rouages des machines; la jeune Judy Garland propulsée de l'autre côté de l'arc-en-ciel dans un monde en Technicolor... Le cinéma des années 1930 a laissé à la postérité des images mémorables. L'ouvrage *Films des années 30* propose justement un voyage dans l'univers d'une décennie pendant laquelle la production cinématographique carburait aux rêves et à l'illusion. Précisons que cet ouvrage fait partie d'une collection lancée en 2001 avec un premier volume, *Films des années 90*. C'est d'ailleurs un choix contestable que celui d'avoir commencé par la décennie la plus rapprochée. Si près d'une époque, est-il vraiment possible d'en donner une perspective critique?