

Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant Dossier
réuni par Marcel Jean, Montréal : Les 400 Coups, 2006, 90 pages

Luc Chaput

Numéro 247, février–mars 2007

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/47586ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Chaput, L. (2007). Compte rendu de [*Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant* Dossier réuni par Marcel Jean, Montréal : Les 400 Coups, 2006, 90 pages]. *Séquences*, (247), 25–25.

Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant

La pléthore d'effets spéciaux qui envahissent le cinéma, les jeux vidéo, les vidéoclips et la télévision, pose de manière plus urgente la définition de la place du cinéma d'animation dans cette convergence désirée entre ces modes d'expression en course effrénée vers une illusoire nouveauté. Marcel Jean, enseignant d'histoire et d'esthétique du cinéma d'animation à l'Université de Montréal et ancien directeur du studio d'animation du programme français de l'ONF, a réuni, dans ce mince volume, une série d'études et d'entrevues sur cette évolution.

À côté de réflexions pertinentes de cinéastes canadiens et étrangers comme Michèle Cournoyer, Wendy Tilby, Georges Schwizgebel, Raoul Servais et Zbigniew Rybczynski sur les difficultés et les joies de la pratique de ce genre cinématographique, Marcel Jean, Pierre Hébert et Marco DeBlois survolent de diverses manières l'histoire et la théorie de cette animation mal aimée par plusieurs parce que réduite pour eux à n'être que *cartoons* ou produits enfantins.



Marco DeBlois reprend le paradigme du cinéma pris entre Méliès et Lumière, entre fantaisie et réalité, pour montrer que l'animation a depuis toujours été hors du cinéma. Le livre est plein de telles réflexions, sur l'importance de McLaren entre autres, présentées dans une édition remplie de nombreuses illustrations soulignant la longue histoire de pollinisation du cinéma réaliste

par l'animation. Une entrevue avec Chris Landreth (*Ryan*) termine de belle façon ce volume débordant d'idées.

Il manque malheureusement la liste des films choisis par Marcel Jean et présentés dans le cycle éponyme à Annecy et à la Cinémathèque québécoise, liste qui aurait permis aux lecteurs de continuer par le biais du DVD ou de la vidéocassette une réflexion interactive avec ce bouquin qui deviendra un livre de référence.

LUC CHAPUT

Réaliser un film en animation 3D

Benoit Melançon signe ici un livre pratique rédigé dans des termes clairs et simples. On fait, de l'idée au produit final, le parallèle entre la réalisation d'un film et les étapes spécifiques d'une réalisation faite avec l'aide d'un logiciel 3D. Chacune des étapes est illustrée d'exemples précis tirés du projet **Tropical Punch**. Les chapitres se terminent en cahiers pratiques axés sur des photographies et graphiques qui nous font bien comprendre les nuances explicitées par l'auteur. En suivant la réalisation d'un très court métrage, on apprend les bases de la modélisation, les textures et autres étapes de rendus. Après tout, en réalisant un film par ordinateur, on doit composer avec une caméra, des personnages et des éclairages virtuels. C'est donc une tout autre façon de planifier son travail. Mettant l'accent sur la préparation du matériel, Melançon explique de manière claire l'importance du scénarimage et de l'animatique, outils essentiels à la réalisation d'un court métrage d'animation, peu importe la technique graphique choisie.



Il faut souligner la qualité de la langue utilisée et les nombreux efforts de francisation que fait Melançon. L'animation par ordinateur est souvent truffée d'un jargon technique inspiré des logiciels utilisés. Les gens de l'industrie parlent parfois un charabia incompréhensible pour le commun des mortels. Dans ce livre, on évite ces pièges et l'on permet aux lecteurs d'acquiescer un équivalent

français pour les nombreuses étapes, dont l'éclairage ou la fabrication des personnages.

Les films cités sont bien souvent de grosses productions américaines, mais ils nous donnent toutefois les clefs afin de mieux intégrer l'information. L'animation par ordinateur étant de plus en plus populaire, pourquoi ne pas en apprendre un peu plus sur sa fabrication ?

L'auteur enseigne au Centre national d'animation et de design (Centre NAD) depuis plusieurs années et son livre s'adresse à un public amoureux de l'ordinateur, qui souhaite se lancer dans la réalisation de films. Ils apprendront les bases des différentes étapes et réaliseront avec moins d'hésitation leurs projets personnels. Ce livre est donc une très bonne introduction au monde de l'infographie. Il donnera aussi le goût de lire sur le cinéma et de mieux décortiquer le scénario, le montage et l'éclairage des films animés. **S**

ÉLÈNE DALLAIRE

Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant
Dossier réuni par Marcel Jean
Montréal : Les 400 Coups, 2006
90 pages

Réaliser un film d'animation en 3D
Benoit Melançon
Montréal : Les 400 Coups, 2006
226 pages