



Cofinancé par le  
programme Erasmus+  
de l'Union européenne



## Quand les dessins s'animent

*Interview originale en français*

*Les globe-reportrice du collège Paul VERLAINE, Paris XII s'intéressent à la réalisation d'un film d'animation.  
Fabien POLACK, co-réalisateur pour Illumination Studio Paris, répond à leurs questions.*

<https://globe-reporters.org/spip.php?article2937>

### Question 01

**Pouvez-vous vous présenter, votre parcours, et l'endroit où vous travaillez actuellement ?**

Je m'appelle Fabien POLACK. Je travaille chez Illumination studio Paris en tant que co-réalisateur. Et je bosse à Illumination studio Paris depuis très longtemps ; 2007 ou 2008, je crois. Et j'ai fait plein de postes. J'ai commencé graphiste généraliste. Ensuite, j'ai été superviseur de département. Je m'occupais principalement des décors. Ensuite, je suis devenu sur un film qui s'appelle *Le grinch*, ce qu'on appelle CGSUP, computer graphics supervisor, donc j'encadrais l'ensemble des équipes avec un de mes camarades, Laurent DE LA CHAPELLE. Et ensuite sur le projet d'après, je suis devenu co-réalisateur.

### Question 02

**En quoi consiste exactement votre métier ?**

Alors co-réalisateur ? La réponse va être un peu longue. Ça consiste en plein de choses différentes qui en plus évoluent au fur et à mesure que le film avance. Donc, on est plusieurs réalisateurs sur des films d'animation, parce que ce sont des projets tellement vastes, qui s'étendent sur tellement longtemps, qu'il y a beaucoup trop de tâches de front à amener. On est actuellement par exemple, sur le projet sur lequel je travaille en ce moment, on est 4. Il y a 2 réalisateurs et 2 co-réalisateur. Et je suis vraiment en charge principalement de la partie visuelle. Je me porte garant du fait qu'on ait un certain niveau esthétique d'images présentes à l'écran. Mon job, au début du film, consiste principalement à élaborer tout l'univers visuel du film avec des artistes et avec le directeur artistique. En gros, on crée des dessins, des peintures, qu'on appelle des concepts art, qui représente ce à quoi le film va ressembler à l'écran visuellement, mais c'est vraiment sous forme de grands dessins qu'on fait sur Photoshop en digital pour donner un aperçu à tous les intervenants et, évidemment, au producteur, de ce à quoi on a envie d'arriver visuellement pour le film. Donc, c'est le tout début de la production, mais ça s'étend facilement sur 6 mois ou 1 an.

Et après, une fois que la machine est lancée, moi, je collabore avec tous les départements qui ont, de près ou de loin, à voir avec l'image finale, pour régler chaque petit détail visuel : de quelle manière sont dessinés les décors, quel sera leur aspect visuel, quelle matière on va choisir, quelles couleurs on va choisir pour tel intérieur ? Les vêtements des personnages. La lumière énormément. Je travaille beaucoup avec le département qui s'occupe de la lumière.

Il y a plein de chefs de département qui s'occupent d'une partie de la fabrication du film et moi, effectivement, j'ai un rôle transversal pour accorder les violons entre tous ces départements, artistiquement. Pas du tout techniquement. Il y a des superviseurs pour ça qui font ça beaucoup mieux que moi. Mais artistiquement, je fais en sorte que tout le monde soit sur la même longueur d'onde.

### Question 03

#### **Pourquoi avoir choisi de travailler dans le film d'animation ?**

J'ai découvert l'image de synthèse à la fin de mes études aux beaux-arts. J'ai toujours été passionné de cinéma en parallèle, même quand j'étais aux beaux-arts ce qui est un cursus qui mène plutôt justement à une carrière d'artiste et une carrière un peu solitaire, etc. Je me suis, d'une part pendant mes études aux beaux-arts, rendu compte que j'avais envie de créer de manière collective ce qui me rapprochait naturellement du cinéma. Et quand j'ai rencontré les images de synthèse, je me suis rendu compte de deux choses. C'est qu'il y avait, via les logiciels d'animation 3D, on pouvait acquérir une autonomie totale. On pouvait créer tout et n'importe quoi par soi-même, de manière autonome, et ça me paraissait être une liberté incroyable. On peut créer des objets, leur donner une matière, les éclairer et les filmer. Tout ça de manière complètement autonome. Ça me paraissait hyper intéressant en termes de création artistique.

Et l'autre chose qui m'a beaucoup intéressé, dès le début, et qui m'intéresse toujours, c'est qu'on peut aussi créer des images qui sont des images complètement inventées, complètement élaborées intellectuellement, en leur donnant un aspect réaliste. On peut créer des images issues d'un rêve, mais en leur donnant une forme de réalité extrêmement présente. C'est le seul médium qui permet ça à ce niveau de précision, à mon sens. Et c'est ce que j'ai trouvé tout de suite super passionnant.

### Question 04

#### **Est-ce que vous pouvez nous expliquer comment Mac Guff, une entreprise française s'est liée aux sociétés américaines Illumination, ou Universal Pictures pour fonder Illumination Studio Paris ?**

Illumination Entertainment, c'est la boîte de production, la structure de production qui appartient à Chris MELEDANDRI, notre producteur, pour moitié et l'autre moitié appartient à Universal studios, qui a initialement débauché Chris MELEDANDRI de la Fox, pour monter le département animation.

#### **Ce sont entreprises américaines ?**

Ces entreprises sont 100% américaines. Nous, on était auparavant, avant que Chris MELEDANDRI ne vienne nous voir en France, nous étions Mac Guff Ligne et on faisait des effets spéciaux pour le cinéma, pour la publicité. Et on a fait, il y a très longtemps, un long-métrage d'animation qui s'appelait *Chasseur de dragons*, qui était visuellement assez réussi, qui n'a pas super bien marché au box-office, je crois, mais qui était plutôt une prouesse esthétique plutôt réussie.

Ça a beaucoup intéressé Chris MELEDANDRI qui est venu nous voir parce qu'il montait Illumination Entertainment avec Universal et il cherchait à une boîte, en gros, pour produire le premier film qu'il allait mettre dans les salles, qui s'appelait *Moi, moche et méchant*, qui s'est donc avéré être un succès planétaire. Suite à ça, il a voulu continuer de collaborer avec nous sur le long terme. Donc, les discussions sont engagées entre les patrons de Mac Guff Ligne et Chris MELEDANDRI qui, finalement, a racheté la structure.

### Question 05

#### **Quels sont vos films d'animation les plus connus ?**

La franchise *Moi moche et méchant*, c'est la première, donc elle est très connue. Après, je pense que pas grand monde n'a pu échapper à la déferlante des *Minions* que nous avons fait aussi. Donc ça, il y en a eu partout. Je pense que tout le monde voit de quoi on parle. Le dernier gros succès, en termes de box-office, c'est *Super Mario Bros* qui est sorti l'année dernière. Et le dernier film qu'on n'a sorti est un super beau film qui s'appelle *Migration*, qui a démarré plus lentement, mais qui est en train de bien marcher aussi.

### Question 06

#### **Pouvez-vous nous expliquer, en quelques étapes, comment se déroule la réalisation d'un film d'animation ? Combien de temps est-ce que ça prend ?**

Comme tous les films, un film d'animation ça commence par un scénario. Chez nous, la particularité, c'est que c'est difficile de donner une durée spécifique pour l'écriture du scénario, parce que le scénario continue de s'affiner pendant très longtemps. Même quand on est déjà engagé dans la fabrication du film, le ou les scénaristes sont toujours en train d'affiner des situations, des dialogues, des scènes. Donc, c'est difficile de

donner une date de fin à l'élaboration du scénario chez nous. Chris MELEDANDRI a pour but d'améliorer, c'est l'amélioration perpétuelle, donc jusqu'à la fin, on affine les choses.

Ce scénario est reçu par les réalisateurs qui travaillent avec des storyboarders. Ils prennent une séquence présente dans le scénario qui est validé. Tout le monde est d'accord sur le fait qu'il faut la mettre en scène et qu'elle va appartenir au film. Avec le storyboarders, ils commencent à la découper, c'est-à-dire à la mettre en scène, mais vraiment sous forme de dessins. Parfois au crayon de papier dans des petites cases pour représenter les personnages, leur position à l'écran, leurs interactions.

On pose les dialogues là-dessus. On donne ça à un monteur ou une monteuse qui commence à découper la scène, à monter la scène, et on met des dialogues temporaires dessus. C'est-à-dire que certaines personnes se prêtent au jeu de faire ce qu'on appelle des voix scratch, c'est-à-dire des voix temporaires. Donc ça peut être vous et moi qui prêtons nos voix à des personnages, pour vraiment pour mettre en place les dialogues et pour voir un peu comment les interactions se passent, le rythme, le découpage, etc.

Il y a beaucoup d'étapes.

Quand la partie du storyboard est passée, on rentre dans le concret des choses, dans les logiciels 3D et on passe toutes ces informations au département layout. C'est intraduisible en français. Mais en gros, c'est le département qui met en place tous les éléments 3D dans la scène. Donc, on est vraiment dans le logiciel 3D. On fabrique les petits personnages en 3D et les décors aussi. On les positionne dans la scène et on les filme avec une caméra virtuelle, donc dans le logiciel 3D. Et on met en place les scènes comme ça.

À chaque étape, le résultat de ce travail repart vers le ou la monteuse qui upgrade la scène, qui la remet à jour avec la nouvelle étape de fabrication.

Un film d'animation, c'est une succession de passages de papier de verre de plus en plus fin sur une séquence qui s'affine petit à petit et qui arrive vers son résultat final. Donc, on parle d'un truc très grossier et on affine en permanence.

Une fois que le Layout ou le département mise en scène - on pourrait l'appeler comme ça - a terminé. Donc, ce sont vraiment des personnages tout gris, qui ne sont pas animés, qu'on des voix temporaires. Donc, c'est vraiment un aperçu très grossier de ce à quoi va ressembler le film. Mais, ça nous aide à voir si la séquence marche, si le rythme est et fonctionne, si les dialogues fonctionnent. On met des musiques temporaires aussi pour voir si l'ambiance est et là, si les choses se mettent en place.

Tout ça part vers le département Animation qui, eux pour le coup, se lancent dans l'animation des personnages de manière beaucoup plus fine. En parallèle de ça, on enregistre les voix définitives, puisque le département d'animation a besoin des voix des acteurs pour mettre en place les performances des acteurs, parce que c'est complètement indissociable. Et on se lance dans l'animation.

Quand l'animation est finie, tout part, au département Lighting, qui met en place des lumières dans la scène. C'est vraiment le rôle d'un chef opérateur au cinéma. Ils mettent des lumières pour éclairer les objets 3D dans la scène. Et nous calculons tout ça. Les machines travaillent uniquement. C'est très long et c'est fastidieux puisque les temps de calcul sont énormes, parce que les images sont très riches et très complexes. Et nous renvoyons tout ça au montage.

### **À quoi correspondent les temps de calcul ?**

Quand les scènes 3D sont prêtes, pour calculer une image 3D, une image finale, c'est un temps de réflexion de l'ordinateur qui a besoin de computer et énormément de données pour représenter de manière fidèle les couleurs, la lumière, les réflexions, les matières, etc. dans une scène. Et 1 image d'un film peut prendre jusqu'à 20h00 de calcul pour un ordinateur, par exemple.

### **Quelle est la durée de toutes ces étapes ?**

Sur la fabrication globale, c'est 3 ans quand ça se passe bien.

### Question 07

#### **Les dessins sont réalisés à la main ou directement sur ordinateur ?**

Les deux. C'est l'étape du story-board dont je parlais tout à l'heure. Ce sont vraiment les premiers dessins, ou du concept art, puisqu'il y a les gens qui dessinent les décors. Donc, c'est réalisé le plus souvent sur ordinateur, c'est réalisé en digital. Mais ça n'empêche que derrière, ce sont les vrais artistes qui ont une tablette graphique avec un stylet dans la main. Et donc c'est exactement le même geste que de faire un dessin au crayon de papier sur une feuille, sauf qu'ils le font directement en digital parce que c'est beaucoup plus rapide pour modifier, effacer, reprendre, etc. C'est vraiment une souplesse de travail, mais la création originale qui est vraiment, à la source, tout ce à quoi va ressembler le film est créée à la main.

### Question 08

#### **Est-ce que tous les films d'animation sont basés sur des histoires publiées dans des livres ?**

Pas du tout. La plupart des films d'animation sont des histoires qu'on appelle originales. Elles peuvent être influencées par des choses que les auteurs ont lues, vues, entendues, etc. Les deux existent, mais on a fait *Le grinch* qui est inspiré d'un livre du Docteur Seuss, mais *Moi moche et méchant*, le premier, c'est l'histoire d'un garçon qui s'appelle Sergio Pablos. Le pitch était complètement original. C'est un homme très méchant veut voler la lune et ses plans machiavéliques sont compliqués, car il est obligé d'adopter trois petites filles orphelines et il se retrouve papa. Et ça complique absolument tous ses plans machiavéliques. Ça, c'est un pitch complètement original de Sergio Pablos. Après un scénariste rebondit et élabore une histoire, etc. Mais, non, ça ne sort pas du tout forcément des livres.

### Question 09

#### **Une fois que les dessins sont réalisés, comment les images bougent, comment les dessins s'animent ?**

Une fois qu'on a les dessins des storyboarders, qu'on sait un peu ce que vont faire les personnages dans la scène. Donc, ce sont les animateurs qui reprennent le travail. Ils ont des personnages qui sont en 3D, qui sont en volume dans l'ordinateur. Dans ces personnages, j'ai un petit squelette, comme des marionnettes à l'ancienne, avec des petits os, des petites articulations qui leur permettent de bouger les personnages exactement comme ils veulent. Ils donnent à ses personnages, des intentions, des pauses définies par rapport à l'action qui veulent leur faire faire. Et ce que fait l'aide extrêmement vitale de l'ordinateur que n'avaient pas les gens qui faisaient de l'animation 2D, comme Disney, comme il n'y avait pas à l'époque, c'est que l'ordinateur calcule la fluidité des mouvements entre les poses, ce qu'on appelle les poses clés, c'est-à-dire, les poses que les animateurs ont définies comme les poses les plus importantes. Par exemple un personnage a les mains dans les poches, puis il sort une main pour attraper son parapluie, par exemple. Je synthétise très grossièrement. L'animateur va s'occuper de faire la pose les mains dans les poches. Il va faire la pose du personnage en train d'attraper le parapluie et c'est l'ordinateur qui va s'occuper de faire le pont entre ces deux poses-là.

### Question 10

#### **Concrètement, quels sont vos outils de travail ?**

Les grands outils de travail, dans l'ordre de fabrication dont on a parlé, c'est un carnet à dessin pour trouver de bonnes idées, griffonner des trucs. Les storyboarders ont des logiciels dédiés au storyboard où ils peuvent dessiner une action, image par image, et le rejouer en appuyant sur play, en appuyant sur lecture, ils peuvent voir leurs séquences se mettre en mouvement et voir un peu comment se passe leur mise en scène.

On utilise absolument tous des logiciels de retouche numérique 2D, de type Photoshop, etc., pour faire des images. C'est la base de la boîte à outils des infographistes. Des logiciels d'animation 3D aussi, évidemment, pour modéliser les personnages, modéliser les décors, leur donner l'armature dont on parlait tout à l'heure, éclairer, etc. Dont, on utilise pas mal de logiciels du marché.

Et la particularité de Illumination studio Paris, c'est qu'on a une grosse équipe de développeurs, pas si grosse en termes de nombre, mais très intelligente et très efficace qui nous développe des logiciels en interne. Par exemple toutes les images que vous voyez à l'écran de nos films sont calculées dans un logiciel qui a été développé en interne, dans la structure, dans notre boîte, et qui n'existe, par définition, nulle part ailleurs.

### **Question 11**

#### **Question bonus : Combien de personnes travaillent dans l'entreprise ?**

Ça dépend des moments, parce que ça dépend de combien de films sont en train de se fabriquer et à quel moment du film on est aussi puisqu'il y a effectivement des pics - en termes d'équipes. Mais un film standard, on va dire, à son apogée, on a souvent - je ne suis même pas sûr d'être complètement à jour sur les chiffres - mais je pense qu'on est facilement à 250, 300 personnes qui peuvent bosser en même temps sur un projet. Donc s'il y a deux projets en même temps.

Je crois qu'on a eu des pics à 600, 700 personnes dans la boîte.

### **Question 12**

#### **Comment définir le « style français » en animation ?**

Je ne saurais pas du tout répondre à cette question. C'est quoi le style français dans l'animation ? Je ne sais pas. Ce dont je suis sûr, c'est qu'il y a 2 pays qui ont un rapport aussi intime que la France avec le film d'animation. Les États-Unis, le Japon et la France sont les 3 pays ont le rapport le plus intime avec le film d'animation, l'histoire la plus proche et riche en termes de production par rapport au film d'animation.

Après la spécificité du style français, c'est une excellente question à laquelle je vais réfléchir, mais là je ne suis pas sûr de pouvoir vous répondre. Après, je sais que les artistes français, pour le coup, ont - moi, je trouve - beaucoup de polyvalence. Je crois que c'est aussi ce qui a plu à Chris MELEDANDRI. Quand il est venu à Mac Guff, c'est de voir à quel point il y avait une espèce de souplesse dans la façon de travailler. On est peut-être moins segmenté que les artistes américains. On sait faire plusieurs choses en même temps. Il y a plus de souplesse, plus de dialogue avec les autres départements. Il y a un côté organique, je n'ai pas envie de dire débrouille parce que c'est quand même très structuré et très carré. Mais moi, j'ai l'impression qu'il y a beaucoup de polyvalence et de savoir-faire chez les artistes français. Peut-être qu'aux États-Unis il y a une segmentation un peu plus rigide.

### **Question 13**

#### **Question bonus : Par rapport aux industries de l'animation japonaise et américaine, où se situe la création française ?**

Illumination Entertainment, ça va très bien. Après, est-ce qu'on peut appeler ça de l'animation française ? La question se pose. En tout cas, les films Illumination Entertainment, ça marche très bien. Je ne sais pas si c'est lié au style français d'animation ou aux animateurs français, mais en tout cas, oui, il y a un business model, comme disent les spécialistes qui fonctionne bien.

Nous qui bossons avec Chris MELEDANDRI depuis très longtemps, on est encore bluffé de la manière dont il sent les films, dont il sent ce qui va marcher, dont il sait comment les présenter au public, comment les vendre. Comment les marketer. On est à chaque fois assez étonné de voir à quel point, il sait faire décoller vraiment commercialement les films.

### **Question 14**

#### **Question bonus : Auriez-vous un mot à adresser aux rédactrices en chef ?**

Merci de vous intéresser au cinéma d'animation. C'est un sujet passionnant. C'est vrai que dans les médias, on a part lors des sorties des films, on n'en parle pas beaucoup. Et je trouve ça intéressant de faire des sujets là-dessus. C'est vraiment une spécificité française d'avoir comme ça plein d'animateurs et de graphistes hyper talentueux dans ce domaine. Allons, on commence à le savoir un peu, mais je trouve ça super qu'il y ait des sujets là-dessus.