

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.

TRAVAILLER ENSEMBLE

Travailler, apprendre, se former avec une problématique de santé ou un handicap est une réalité que de plus en plus de professionnels rencontrent, doivent prendre en compte, gérer.

- 80 % des handicaps sont invisibles,
- 90% ne demandent aucun aménagement du poste ou des outils de travail.

Chaque situation demande du sur-mesure.

La Mission Handicap de la Branche de la Production Audiovisuelle propose aux travailleurs du secteur concernés par ces réalités :

- Une aide à la mobilisation des droits sociaux ;
- Un accompagnement sur le projet professionnel (mobilisation d'un bilan de compétences, passerelles de compétences, ...);
- Des informations sur les moyens de compensation du handicap ;
- Une aide à la recherche d'emploi (conseils présentation du CV, entraînement aux entretiens de recrutement, ...);
- Une mise à disposition des informations nécessaires pour la prise en compte de son handicap dans son métier ;
- Une aide à la constitution du dossier pour la reconnaissance de la qualité de travailleur handicapé (RQTH).

● Vous vous interrogez sur votre avenir professionnel ?

● Vous êtes en recherche de nouvelles compétences, d'informations pour une nouvelle orientation, ou le maintien dans un métier du secteur de la production audiovisuelle ?

● Vous cherchez comment adapter un poste à une déficience, un manque d'autonomie, un handicap ?

Des experts sont à votre service et sur rendez-vous :

www.missionh-prodaudio.fr
01 73 17 36 65
mission.h@audiens.org

Travailler ensemble