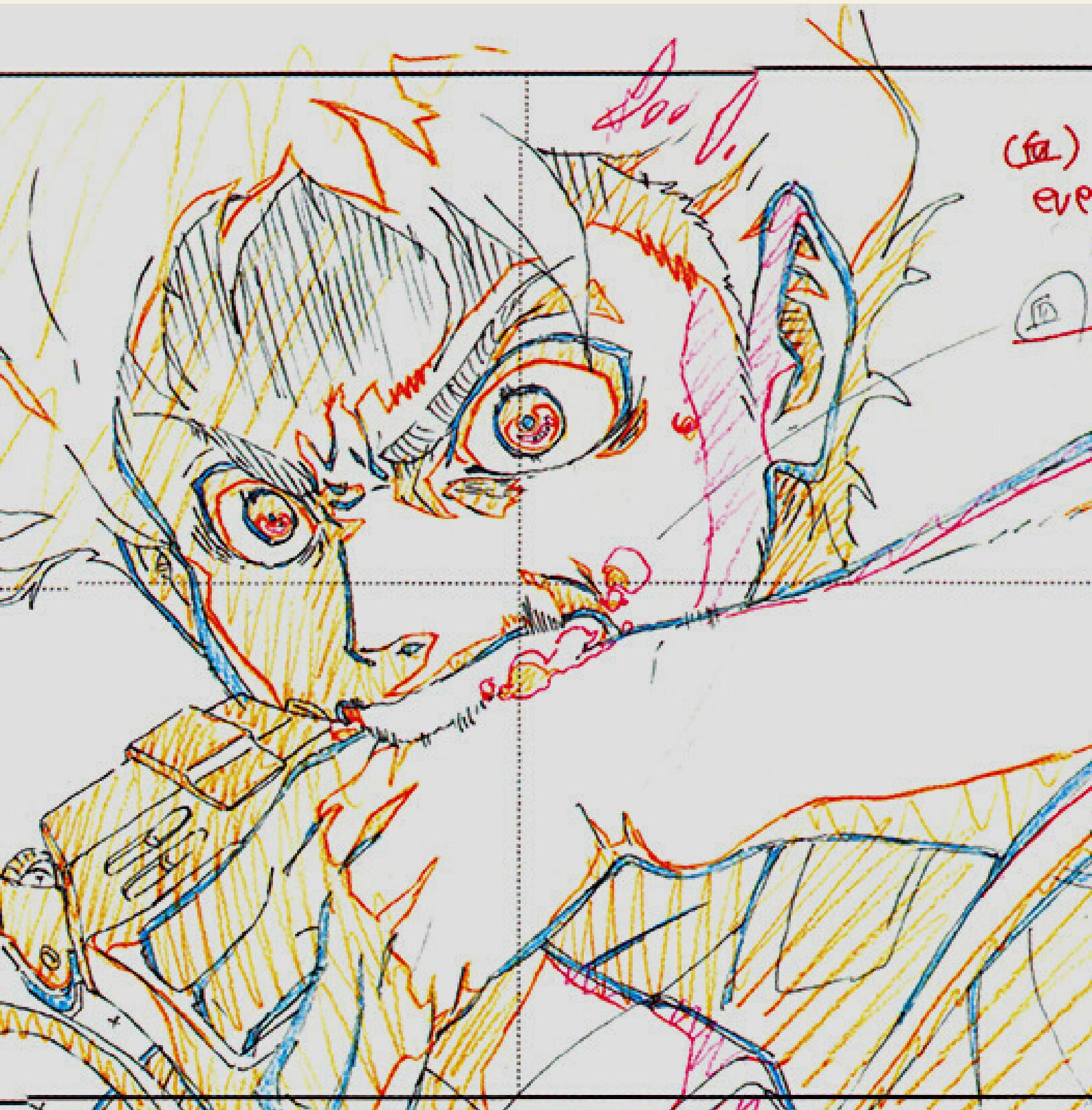


Mon journal MMI

La culture de l'animation audiovisuelle

Réalisé par Anton Vallez MMI1-B2



Citation

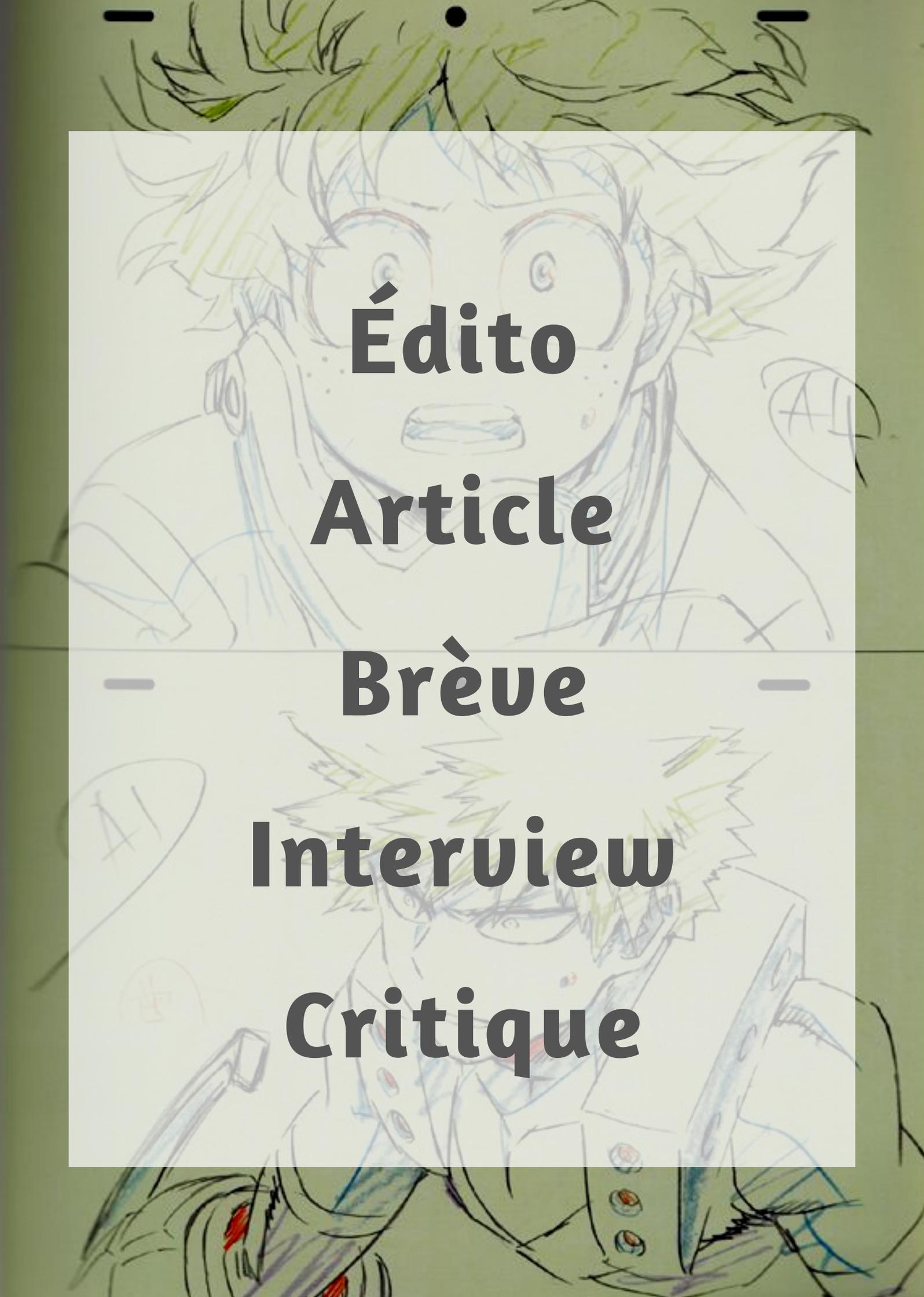
"Il est important d'offrir
aux enfants une diversité
de modèles"



Par Marie-Noëlle Clément

Dédicace

Je dédie ce journal à ma copine. C'est une personne merveilleuse qui ne demande rien et qui se sacrifie pour rendre les autres heureux, elle fait d'énormes choses sans rien en retour, elle veut voir les gens qu'elle aime être épanouies. Pour moi ces personnes comme elles sont les plus grandes richesses du monde, pas par rapport à ce qu'elles donnent mais pour leurs intentions qui sont dévouées et sincères. Il n'y a aucun mensonge derrière ça, aucunes mauvaises intentions, tout est fait par amour. Elle m'a apporté beaucoup dans les moments les plus durs surtout durant les périodes de confinement.



Édito

Article

Brève

Interview

Critique

Édito



Inazuma Eleven, 2010

Sans aucun doute, c'est grâce à l'animation audiovisuelle que nous sommes ce que nous sommes maintenant, elle a participé à différents événements de notre vie comme nos premiers vrais dessins, nos rêves, nos jeux dans la cour avec les copains en primaire, les amitiés.

Les dessins animés deviennent une véritable passion qui provient de notre tendre enfance, en passant par les classiques Mickey Mouse à Pokémon provenant du Japon. En effet quand nous sommes petits nous regardons généralement des dessins animés sans violence, où on apprend des choses utiles à la vie comme aider une personne qui se trouve dans une situation difficile, éviter les conflits, oui tout ceci ne vient pas que de l'éducation que nous donne nos parents, c'est une chose qui inconsciemment nous pousse à regarder un épisode de plus même tout petit, nous apprenons de nouvelles choses à chaque épisode.

Plus nous en regardons, plus la passion grandit, et plus le temps passe. Arrivé à l'adolescence on s'intéresse aux adaptations animées des mangas. Le contenu est moins enfantin mais tout aussi passionnant, il existe différents genres : la romance, de l'horreur, du fantastique, du mystère, de la psychologie, du sport, etc...

Certains animés fonctionnent mieux que d'autres selon la qualité, mais ceux qui fonctionnent particulièrement sont ceux où le fan a l'impression de vivre l'œuvre, par exemple les animés mystérieux mais surtout les animés de sport. On peut noter Kuroko No Basket ou Haikyuu!!, l'un parlant de basket l'autre de volley-ball, ces animés ont la particularité de toujours nous montrer les difficultés que va surmonter l'équipe de joueurs que nous suivons. Ce sont des difficultés que nous pouvons retrouver dans la vie réelle, le sport est une activité de la vie réelle, de ce fait nous voulons devenir les personnages que nous admirons tant, reproduire ses techniques, ses mouvements,...

En grandissant nous comprenons mieux les histoires et les personnages, à tel point que si le personnage admiré vit un événement heureux nous le sommes aussi, et cela fonctionne dans l'autre sens. Cette passion que nous cultivons inconsciemment a démarré depuis l'enfance, et les métiers que l'on veut pratiquer sont souvent choisis dès l'enfance, c'est pour cela que certains ont choisi consciencieusement ou inconsciemment de travailler plus tard dans l'animation audiovisuelle qui est leur passion depuis toujours.



L'ANIMATION 3D

L'animation est un ensemble de technique repris depuis le 18ème siècle, c'est une reprise du principe de la bande dessinée et l'utilisation de procédés optiques et mécaniques. A l'époque le dessin animé ne durait pas plus de 2min mais au cours du temps cette durée s'est allongée à 10, 20, 30min voire 1h30-2h sous format de film grâce à l'avancée numérique et technologique. Depuis quelques années, est apparu l'animation 3D, une animation basée sur des objets en 3 dimensions.

Qu'est-ce que l'animation 3D ?

L'animation 3D ou l'image de synthèse s'est considérablement développée à partir des années 1990 grâce aux ordinateurs plus performants et aux logiciels.

Cette technique a révolutionné les productions du cinéma, des jeux vidéo ou de la publicité. Elle s'est désormais généralisée dans notre vie quotidienne.

L'image 3D introduit la notion de volume en ajoutant la profondeur à la hauteur et à la largeur.

Les 3 dimensions longueur, largeur et hauteur d'un objet correspondent à notre faculté de voir en 3D.

Les étapes de réalisation d'une animation 3D ?

- L'objet initial : La création d'une image fixe par un infographiste ou designer graphique.
- La modélisation : Le modelage permet de réaliser des sculpteurs numériques. Il s'agit de représenter l'image en 3D et d'identifier les textures des objets et les environnements associés.
- L'animation : Elle est effectuée à partir de logiciels 3D qui crée le mouvement et anime ainsi l'objet. Cette étape longue et minutieuse s'accompagne par l'enregistrement d'une grande quantité de points sur l'image qui sont ensuite intégrés dans l'ordinateur et permettent ainsi de définir les trajectoires et le mouvement à réaliser.

Sur des sujets humains, cette étape de captation est réalisée à l'aide de capteurs placés sur le corps de l'acteur. L'ordinateur peut alors retranscrire les données de chaque capteur et mémoriser les mouvements nécessaires pour animer un personnage.



Shingeki No Kyojin, par Mappa 2020



BRÈVE

Le marché de l'animation est très compliqué au Japon, les animateurs travaillent dans des conditions très compliquées jusqu'à rentrer chez eux très tard pour au final avoir un maigre salaire, mais leur passion les fait continuer leur métier. Évidemment cela a une influence sur la qualité des animés, des animateurs se retrouvent avec plus de 2 ans pour produire une saison de 12 épisodes ou 24 ce qui garantit la qualité de l'animation de cette saison, tandis que d'autres n'ont qu'à peine 6 mois pour animer une saison. Ces délais courts obligent alors aux studios de ne pas accepter le projet, donc un autre studio peut l'accepter s'il le souhaite, cela a un impact énorme sur l'animé mais aussi les animateurs qui font de leur mieux mais aussi les fans qui sont déçus de voir leur animé préféré prendre cette voie, et cela peut arriver aux plus grands comme Shingeki No Kyojin.

INTERVIEW



George Wada, 31 octobre 2017

George Wada, président et animateur chez Wit Studio

Dans le cadre d'une interview sur le sujet de l'animation audiovisuel autrement dit dessin animé ou animé pour les mangas. Je reçois pour cette occasion le directeur du studio de production d'animation Wit Studio Georges Wada qui est aussi producteur.

Bonjour M. Wada, comment vous est venue votre passion des mangas et des animes ?

"Cette passion provient de mon enfance, comme à peu près tout le monde je dirai, j'étais fasciné par ces dessins, ces personnages et ces histoires qui étaient animées comme Captain Tsubasa (Olive et Tom en français) et Dragon Ball, puis j'ai voulu reproduire ces personnages qui me faisaient rêver, jour après jour je dessinais de mieux en mieux, puis après je me suis dit "Et si moi aussi j'animais des histoires incroyables et des personnages incroyables ?", c'est comme cela que je me suis lancé dans l'animation, de plus je pense qu'être dans le pays où les mangas et les animés sont produits a eu une forte influence sur de nombreuses personnes."

Vous avez gravi les échelons jusqu'à devenir PDG, quels types de fonctions le PDG d'un studio d'animation assume-t-il ? De quoi est-il chargé en matière de production d'anime ?

"Trois grandes responsabilités. La première consiste à créer la marque du studio. En plus de cela, c'est aussi pour séduire la marque auprès des personnes qui pourraient potentiellement travailler avec le studio. Deuxièmement, faire en sorte que tous ceux qui travaillent sous moi soient heureux. Et troisièmement, s'assurer que les personnes qui ont investi dans le studio obtiennent la qualité qu'elles demandent."

Il semble très compliqué d'équilibrer ces choses, le bonheur des travailleurs et ensuite la qualité pour les investisseurs.

"Il est très difficile d'équilibrer ces deux responsabilités. Mais c'est le travail d'un PDG."

Comme je l'ai mentionné plus tôt, en plus d'être directeur de Wit Studio vous êtes producteurs sur certains de ses projets, quelle relation vous les équipes chargées du projet ?

"Tout d'abord je monte l'équipe, je choisis selon moi un réalisateur qui correspond le plus à l'image du projet, tandis que Wit Studio va choisir le scénariste qui a les compétences nécessaires pour écrire un scénario à l'image du projet. Le choix du réalisateur se déroule après une procédure qui consiste à s'entretenir avec l'auteur original du manga, c'est-à-dire le mangaka afin de retranscrire ce qu'il a voulu dessiner. Mais en plus de connaître les attentes du mangaka nous cherchons à connaître celles des lecteurs et fans du manga."

La production d'un anime nécessite beaucoup d'argent, d'où provient cet argent ?

"L'argent nous provient d'investisseurs qui croient à la réussite du projet, par exemple pour L'Attaque des Titans c'est Production.I.G qui finance le projet et nous permet de mettre les moyens techniques pour sa réalisation."

Est-ce que Wit Studio a des règles à respecter, une certaine philosophie ?

"La plus grande philosophie est de créer une animation d'une qualité dont les fans et les parties prenantes seraient fiers. Et en plus de la qualité, je m'assure également que la morale et les histoires sont quelque chose qui serait accepté par tout le monde dans le monde."

Ma prochaine question est peut-être vaste et compliquée à répondre mais y-a-t-il quelque chose que Wit Studio fait que les autres studios d'animation ne font pas ?

"Je ne sais pas si WIT Studio est vraiment la seule entreprise à faire cela, mais nous avons toujours une vision de ce que nous voulons faire dans 5 à 10 ans. Tous les producteurs du studio comparent leurs propres visions avec la vision du studio, puis comparent les notes et décident où aller à partir de là. Alors, peut-être pourriez-vous penser que chaque œuvre du studio a suivi une sorte de règle basée sur cette vision plus large. "

Merci pour toutes vos réponses, cette question sera la dernière : y a-t-il quelque chose de spécial ou d'unique dans la façon dont l'anime peut raconter des histoires par opposition à d'autres médias tels que les films ou les romans ?

"Vous pouvez créer n'importe quoi avec une animation. Et en fonction de la vision que vous avez de ce que vous voulez créer, vous pouvez faire ce que vous voulez avec les personnages, l'histoire, le monde. Je crois que, par rapport aux autres médias, il y a plus de méthodes pour créer l'histoire. Encore plus d'options et de moyens d'exprimer. Avec l'exemple des romans, il n'y a que des mots. Donc, tout le reste devrait venir de l'imagination du lecteur. Pour l'anime, il y a des choses comme, je suppose, le temps, l'histoire, les personnages, tout ce qui aide à exprimer l'histoire globale. Et à cause de cela, c'est peut-être une méthode plus efficace de communication avec les fans qui regardent. Cependant, vous ne pouvez pas gagner contre l'imagination des lecteurs."

Merci beaucoup. Je pense que le désir de pouvoir faire face à un monde difficile se voit vraiment dans le travail que votre studio réalise. Merci d'avoir fait de si belles histoires.



Fate/Stay Night - Heaven'S Feel 1. Presage Flower

Critique de film

Ce film d'animation japonaise du studio Ufotable a été réalisé par Tomonori Sudo en 2017.

La licence Fate aborde la guerre du Saint-Graal opposant des masters (maîtres) et leur servant (serviteurs), une guerre entre 7 masters et servants. Les maîtres sont choisis par le Saint-Graal ainsi que leur serviteur qui sont des héros provenant de différentes époques.

Mourir ou perdre son serviteur signifie être exclu de la guerre, le Saint-Graal offre la réalisation de n'importe quel vœux aux derniers maîtres et servants.

Fate/Stay Night - Heaven'S Feel 1. Presage Flower est une 3ème interprétation de cette guerre du Saint-Graal, en effet nous avons déjà pu voir cette guerre par 2 fois dans le passé sous forme de série animé : Fate/Stay Night et Fate/Stay Night Unlimited Blade Works. À chaque édition la guerre se déroule avec des phases similaires mais d'autres différentes. Cette fois-ci, l'histoire se concentre sur le personnage de Sakura Matou, une jeune fille qui est très présente dans la vie d'Emiya Shiro le protagoniste participant à la guerre du Saint-Graal.

Ce premier film Heaven's Feel est un très bon démarrage, on voit que c'est une œuvre du studio d'animation Ufotable, la qualité de l'animation est au rendez-vous. Certains éléments semblent réels et nous font oublier que c'est de l'animation, les musiques se raccordent bien à l'univers et aux différentes situations du film.

On ne se lasse pas de revoir les mêmes personnages, le film se permet de repasser rapidement des combats et des scènes déjà vus sous la forme de ce qu'on pourrait appeler un générique. Les personnages de la famille Matou ont l'air d'avoir une plus grande importance, Sakura très souvent montrée malgré qu'elle ne participe pas à la guerre, son frère Shinji qui a perdu la guerre en perdant sa servante "Rider" continue de semer le trouble, et enfin un nouveau membre de la famille que l'on découvre s'avère être le grand-père de Sakura et Shinji qui apparaît et disparaît grâce à des insectes.

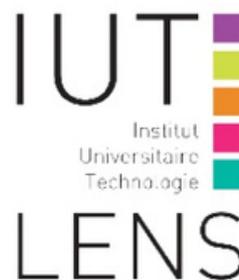
Inversement Tohsaka Rin et son serviteur "Archer" qui sont en alliance temporaire avec Emiya Shiro et sa servante "Saber" est beaucoup moins présente. Cela n'est pas dérangeant puisque ça nous permet de redécouvrir l'histoire d'une autre manière, par exemple découvrir que le prêtre Kotomine Kirei est le maître du serviteur "Lancer", enfin c'est ce qu'il dit puisqu'on sait que c'est un personnage mystérieux, manipulateur et réfléchi.

Autre nouveauté est la présence d'un autre serviteur "Assassin", dans les 2 autres éditions, le serviteur Assassin était "Sasaki Kojirō" qui a été invoqué par la servante "Caster", même s'il a été invoqué par cette servante cela ne changea rien au déroulement de la guerre. Cette fois-ci malgré qu'il soit aussi présent, ce n'est pas le véritable Assassin qui prend part à la guerre mais un tout autre être sombre recouvert d'un masque de tête de mort et rempli de mystère. Cet Assassin semble mijoter de sombres présages avec une créature noire et rouge qui a l'air s'absorber les serviteurs...

Les nouveautés apportées à l'univers dans ce film sont surprenantes mais très bonnes, il est clair qu'après avoir vu ce premier film, ma seule intention est de découvrir le seconde et le troisième ! De plus c'est réalisé par les rois de l'animation ! Vive Ufotable !

Communiqué de Presse

16 février 2021



Séance de dédicace pour l'ouvrage « Mon journal MMI »

A Lens le 15 avril 2021 de 13h30 à 17h se tiendra une séance de dédicace à l'IUT de Lens. En effet, c'est pour fêter la sortie de l'ouvrage s'intitulant « Mon journal MMI » que cet évènement est organisé dans un cadre de convivialité et de respect.

Anton Vallez, étudiant à l'IUT de Lens dans le département MMI (Métier du Multimédia et de l'Internet) de par sa passion, a rédigé son journal sur le thème de l'animation dans le monde, il s'agit bien plus communément de ce qu'on appelle les « dessins animés » ou les adaptations en animé de manga. Ce jeune auteur cherche démontre dans son ouvrage les différentes techniques du métier mais surtout ce qu'il s'y cache derrière un projet réalisé.

L'animation est évidemment quelque chose que tout le monde connaît de par les enfants devant la télé ou encore le cinéma mais aussi sur internet ayant différentes plateformes de streaming. Cette passion est cultivée par des moyens divers, c'est ce qui a motivé les personnes derrière le dessin animé que regardent vos enfants ou l'animé que regardent vos adolescents à en faire leur métier.

Le lieu sera adéquat aux circonstances actuelles du virus de la COVID-19, nous vous invitons tout de même à faire attention à bien respecter les gestes barrières sous peine de vous demander de quitter les lieux.

Pour plus de renseignements, vous pouvez vous rendre sur www.ville-lens-evenements.fr

Anton VALLEZ

**La Culture de
l'animation
audiovisuelle**