

Zeitschrift: Films : revue suisse de cinéma
Herausgeber: Mediafilm
Band: - (2002)
Heft: 3

Artikel: Les ficelles du métier
Autor: Guillaume, Samuel / Guillaume, Frédéric / Michel, Vincent
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-931172>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 03.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Les ficelles du Métier

un peintre face à son tableau. Il ne veut pas faire partie d'un club de peintres, il peint pour lui-même!

Des longs métrages d'animation sont produits un peu partout en Europe, mais rien ne se fait en Suisse...

Il faut remonter à l'immédiat après-guerre, quand le graphisme suisse était l'un des plus connus au monde. Beaucoup de ces artistes se sont très naturellement intéressés à l'animation, car cela correspondait à un enchaînement logique de leur travail. Ils ont permis la création de nombreux studios en Suisse. Leurs films, principalement publicitaires, ont occupé les écrans dans les années 50 et 60. Le Suisse Julius Pinschewer était l'un des plus grands artistes de l'animation mondiale. En Romandie, Dixi fabriquait des projecteurs de cinéma, Paillard et Bolex des caméras et des projecteurs. A cette époque, il y avait tout ce qu'il faut en Suisse. Mais ça s'est dégonflé comme une baudruche au moment où il a fallu parler finances, usines, structures d'entreprise, rythmes de production. C'est la catastrophe des années 70. Central-Film à Zurich a fermé, les Studios de Genève étaient déjà au bord de la faillite... Tout a foutu le camp, sans que l'on sache vraiment pourquoi. Et les artistes, évidemment, en ont souffert. On a tout laissé tomber.

Mais «on», qui est-ce?

Une «race» de gens qui n'ont rien à faire du produit qu'ils ont dans les mains et qui ne s'intéressent qu'à l'argent que ça rapporte. C'est encore ce genre de discours que l'on a entendu aux Chambres fédérales récemment... Et qu'on va encore continuer à entendre.

Un long métrage d'animation tourné en Suisse, c'est une utopie?

A ma connaissance, aucun long métrage d'animation n'a jamais été tourné en Suisse. Je connais cinq projets qui ont tous foiré. Un «Guillaume Tell», le «Supersaxo» d'Etienne Delessert, «Le chat botté» de Rindlisbacher et deux autres projets dans les années 20. «Globi», coréalisé par le Suisse Robi Engler, est tourné en Allemagne. Il s'est fait je ne sais combien d'heures d'animation sur «notre» Heidi nationale... Mais toujours au Japon! ■

Les cinéastes Samuel et Frédéric Guillaume sont en train d'achever un très court métrage d'animation en volume d'un genre particulier, puisqu'il s'agit d'un film publicitaire destiné à promouvoir le club de cinéma pour enfants La Lanterne magique. Tournage, mode d'emploi.

Propos recueillis par Vincent Michel

D'abord un scénario

«Comme pour n'importe quel film, tout commence par le scénario. Mais très vite, souvent de façon simultanée, on le complète avec des dessins préparatoires qui donnent une première idée des personnages et des décors. Dans le cas présent, le scénario a été conçu avec les responsables de La Lanterne magique et les dessins préparatoires ont été faits par Noyau, son graphiste et dessinateur. C'était une première pour nous car, normalement, nous faisons tout nous-mêmes.»

Ensuite un story-board

«Après avoir conçu le scénario, on peut passer à l'étape essentielle du story-board qui indique le découpage des séquences et le déplacement des personnages. Nous le dessinons en nous basant sur les dessins préparatoires. Le story-board est très important, car il va complètement déterminer la manière dont on fabrique les décors et les personnages du film.

La fabrication des décors et des personnages

«Nous concevons les décors et les personnages à partir des dessins préparatoires et,

surtout, en fonction des indications du story-board. Selon la façon dont le personnage est censé bouger, il devra être créé dans telle ou telle position de départ, en telle ou telle matière: latex (si les mouvements doivent être très souples), plastiline, résine, etc. Il faut donc toujours penser la matière, la grandeur et la structure des personnages en fonction de l'animation. Les décors, c'est beaucoup plus simple: tout ce qui n'est pas animé est réalisé en dur, avec des matières comme le bois ou le métal. Dans le cas du film de La Lanterne, nous avons voulu conserver l'esprit déjanté des dessins de Noyau, ce qui nous a peut-être obligés à «oser» beaucoup plus! Cette phase a pris pas mal de temps. Pour quelques dizaines de secondes de film, nous avons dû créer six décors différents et des dizaines de personnages... Une véritable superproduction en miniature!

Le story-board...



... et les dessins préparatoires de Noyau



Cinémagination au pouvoir!

L'exemple de Frédéric et Samuel Guillaume infirme certains propos pessimistes à propos de la production helvétique. Grâce à Cinémagination, l'animation en volume va gagner du... volume!

Par Vincent Michel

A 25 ans et des poussières, Samuel et Frédéric Guillaume ont déjà fait un sacré bout de chemin! Constructeurs passionnés de jouets miniatures dans leur tendre enfance, ces jumeaux natifs de Fribourg comptent déjà plusieurs courts métrages à leur actif: «Le petit manchot qui voulait une glace» (1996), «Bonne journée Monsieur M.» (1999), «L'autre, c'est Claude» (2001), «Une petite leçon d'animation» (2001), ainsi que moult films de commande. L'un ou l'autre de ces petites merveilles de patience a fait l'objet de diffusion à l'étranger (sur Canal+ notamment) ou de sélection dans de nombreux festivals. A l'instar des frères Quay (une autre fameuse paire de l'animation), les Guillaume œuvrent certes de concert, mais se divisent le travail: en général, Frédéric met la main à la pâte (à modeler) et conçoit créatures et décors, Samuel «story-board» et anime.

En 1998, les Guillaume (qui se sont alliés avec le gestionnaire Benoît Dreyer) font un pas décisif en fondant Cinémagination, transformée en 2001 en société anonyme dont le «capital-risque» a permis l'acquisition de matériel technique qui est synonyme d'une précieuse indépendance. S'entourant de collaborateurs appelés à devenir toujours plus nombreux, les Guillaume disposent aujourd'hui d'un outil de travail sans doute unique en Suisse, qui leur permet d'honorer toutes sortes de films de commande (publicitaires, institutionnels): l'animation en volume reste bien moins onéreuse que la 3D (images de synthèse) et est souvent beaucoup plus convaincante! Dans le même temps et avec beaucoup d'atouts, ils vont aussi se lancer dans l'aventure du «Musicien d'ascenseur», encore une première, puisqu'il s'agira, sauf erreur de notre part, du tout premier moyen métrage d'animation en volume jamais tourné en Suisse.

De la plastiline au latex

«Tous nos personnages existent d'abord sous la forme de maquettes exécutées en simple pâte à modeler pour se rendre compte... S'ils sont convaincants, ils sont refaits en plastiline et servent ensuite de matrices pour le moulage définitif en latex, avec les armatures internes (en cuivre recuit) qui leur permettront de «garder la pose» durant le tournage. Après cuisson et laquage selon les couleurs des dessins préparatoires, nos personnages sont alors prêts à passer les tests d'animation.

Les tests d'animation

«Les tests d'animation constituent toujours un «moment de vérité». Nous faisons faire aux personnages les mouvements prévus par le story-board... Quelquefois,

ils nous surprennent en bien. D'autres fois, ils se révèlent incapables de jouer comme prévu. Alors, soit il faut les refaire, ce qui représente, comme on l'a vu, toute une cuisine assez compliquée; soit on modifie la scène et l'animation en conséquence... Et c'est ce que l'on fait dans la plupart des cas.

Le tournage proprement dit

«Ça va très vite... Un peu comme si tout s'accélérait. Là, nous tournons en 35mm et, bien sûr, toujours sur le principe du *stop motion*, qui consiste à modifier la position du personnage 24 fois par seconde... S'il y a des dialogues, nous les préenregistrons de manière à pouvoir animer les bouches de nos personnages de façon synchrone. Dans le film de La Lanterne, nous avons animé toute une scène dansée au rythme d'une musique composée à l'avance. Mais le reste de la bande-son se crée après coup, ce qui permet de suppléer à certains défauts de façon appréciable.

Le montage

«Nous effectuons le montage en vidéo numérique. Après, c'est la même chose que pour tous les autres films... le mixage, l'étalement, etc. Et voilà. Il faut en tout trois à quatre mois de travail pour 30 à 40 secondes de film!»

La mise en volume des personnages

