Un beau matin
de Serge Av dikian

Ann e : 2005 Dur e : 12 mn 20s Format : 1 :66 / Couleur
Techniques : Peinture anim , Vues r elles, 2D
R alisation - Serge Av dikian
Produit par : Pierre Azuelos La Fabrique
Adaptation : de la nouvelle de Franck Pavloff : Matin Brun
Sc nario : Anick Le Ray - Serge Av dikian
Storyboard : Serge Av dikian
Graphisme : Solweig von Kleist
Musique originale : Michel Karsky
Animation : Alain Ami let - Sandrine Stoyanov
Composition graphique (Camera) : Fred Tribolet
Montage Image : Chantal Quaglio - Annick Hurst
Montage Son et Mixage : Studio Orlando



R sum

Dans une petite ville tranquille, un tudiant et un photographe acceptent, sans trop de r ticence, de sacrifier leurs animaux domestiques qui ne correspondent plus aux normes dict es par l Etat. Mais ces nouvelles normes s tendent bient t au-del des chiens et des chats …



UN BEAU MATIN
Décomposition des étapes de réalisation d'un plan

1_ Numérisation des peintures



2_Séparation des personnages du fond (photoshop)





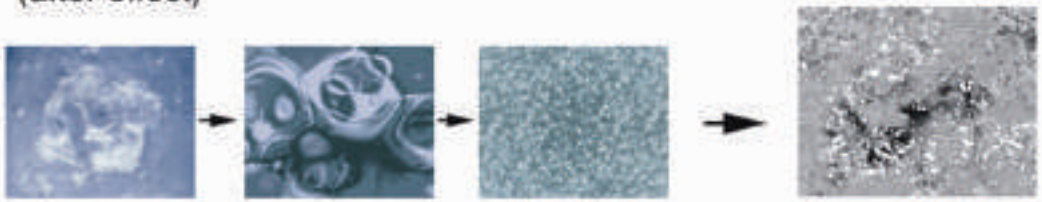
3_Création des étapes intermédiaires d'animation (photoshop)



4_Masquage des zones pour application de la "matière"



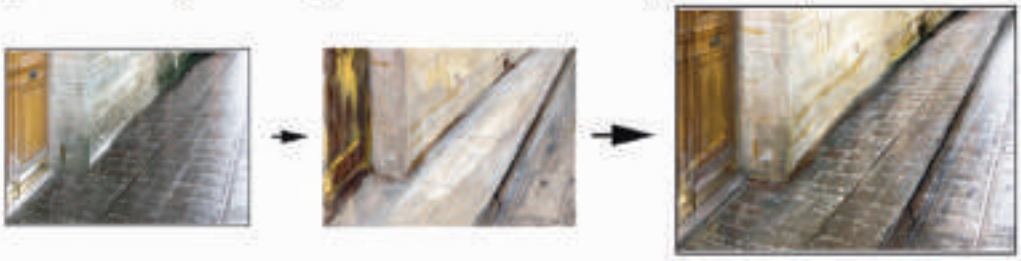
5_La "matière" proviendra du mélange d'un élément vidéo (du caramel en fusion) à différentes formes abstraites animées par déformation. (after effect)



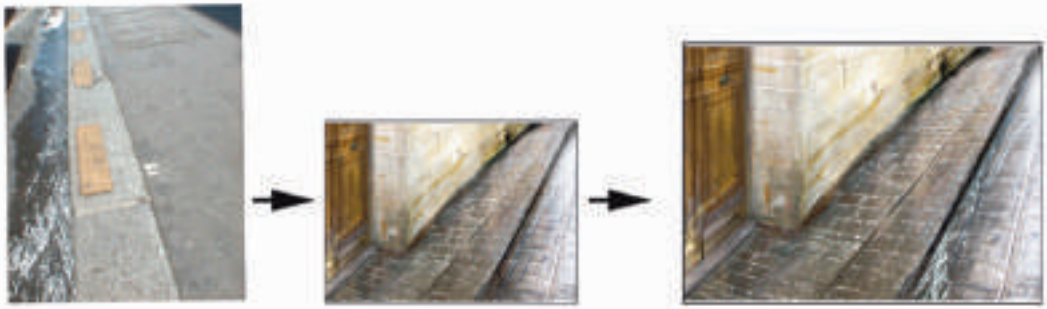
6_Recomposition du décor avec des éléments photographiques



7_Assemblage et intégration des éléments photo à la peinture



8_Intégration d'un élément vidéo d'eau coulant dans un caniveau à la peinture (after effect)



9_Assemblage total et travail des jeux d'ombres et de lumières (after effect)



Notes sur l animation et les techniques utilis es
Un beau matin

Texte issu du dossier constitu pour l aide aux nouvelles technologies du CNC
(A lire une fois le film visionn)

Le film n cessite un traitement r aliste transcend par la stylisation picturale.

partir du d coupage propos , Solweig Von Kleist peint des tableaux, qui mettent en sc ne les situations, les d cors et les personnages, dans un r alisme d form . L' volution d'une sc ne se traduit au travers de mouvements ex cut s l'int - rieur d'un tableau, puis, par des encha nements de tableaux qui se succ dent. Globalement on pourrait d finir le travail comme une approche art brut de l animation . Il s agit ici, premi re vue, de peinture anim e. Mais le processus est plus complexe car des images photos et vid o et " des l - ments fusionnels " viennent composer la texture souhait e, au service de l univers du film.

Nous avions v cu le m me type d exp rience sur le film Ligne de Vie , sachant que cette fois, le style de la peinture et le sujet du film nous poussent aller beaucoup plus loin. Notamment en utilisant une mati re vivante qui s incruste dans les personnages en mouvements et qui volue avec eux.

Ainsi, l intervention d outils tels que Photoshop ou After Effect , auront pour objectif principal de dynamiser la narration en jouant sur les d placements l int rieur des peintures.

Cette technique qui pourra fonctionner comme un simple banc-titre dans certains cas, peut galement, prendre une forme plus proche de l animation classique par la pr paration des plans en multicouches afin de cr er l illusion de perspective par la translation des diff rentes profondeurs de champs les unes par rapport aux autres.

La technique d'animation de type "marionnettiste" qui f t utilis e pour les personnages est plus proche du papier d coup que de l'animation traditionnelle image par image mais le caract re brut et na f que suppose ce choix f t mis en contradiction avec un travail d'int gration d' l ments vid o de type atmosph rique (pluie, neige, fum es) qui d tache les peintures de leur support initial et les projettent dans un univers r aliste cr ant la sensation d'une pr sence picturale devenue mati re vivante.

Une telle possibilit ne cherche pas remplacer les m thodes d animation image/image traditionnelles mais permet de d couper un l ment en aplat afin de le projeter dans un espace prenant en compte la pro-

fondeur et la perspective .

L utilisation du logiciel After Effect pourra galement trouver sa place un niveau esth tique gr ce la gestion de filtres (particules) capables de lier et d uniformiser certaines s quences par l ajout de brouillard, pluie, nuages et autres l ments atmosph riques qui contribueront au d tachement des dessins originaux de leur support tout en conservant leur essence graphique.

Ce m me type de traitement, peut tre envisag partir de personnages et d objets isol s et film s en DV (La pr sentatrice, un verre, le scintillement d une ampoule, un cran T.V., le matche de foot, une roue de camion…) qui pourront s int grer aux peintures apr s transformation de la texture vid o en mati re picturale .

C'est ce m lange de technique et de support capable d'induire une ambigu t dans la pr sence des choses qui sera l'objet principal du film.
Nous conserverons ainsi le principe d'une narration construite comme une succession de tableaux dont la mati re picturale sera sans cesse mise en doute par la pr sence d' l ments photographiques (appareil photo, murs, livres et autres objets et l ments des d cors) et filmiques (pr sentatrice, match de foot, fum es de cigarette, ventilateurs...)
De la m me mani re, l'opposition entre l'animation "brut" et le travail des lumi res et profondeurs de champs, selon un mode ultra - r aliste que permettent les possibilit s de la num risation, contribueront perturber notre lecture de la mati re et l'origine de ce qui est vu.
Accompagnant de la sorte le th me de la nouvelle qui explore la relation de l'homme son environnement et le degr d'acceptation et de r sistance de chacun d'entre nous face l' volution des pens es et des soci t s, les protagonistes de notre histoire se verront progressivement confront l'apparition d'une substance translucide, quasi immat rielle mais faussement innocente et terriblement envahissante.



Au - del de notre volont de faire cohabiter les techniques traditionnelles de production de l'image comme la peinture ou l'animation image/image et les nouvelles possibilit s technologiques de manipulation par l'interm diaire de logiciels tels que photophop, after effect, combustion ou elastic reality, c'est donc bien une r flexion sur la nature des choses que nous invite ce mixage de supports h t roclites afin de questionner notre relation la mati re et l' volution de nos perceptions du r el et du virtuel.

Serge Av dikian et Fred Tribolet