

Laure, animatrice 2D

1. Quel est ton statut professionnel aujourd'hui et quelles sont les spécificités de ton métier ?

Je suis actuellement animatrice en 2D sur un long métrage. C'est un métier passionnant qui demande beaucoup de patience et d'observation.

En effet, l'animation dite traditionnelle (même sur ordinateur) consiste à redessiner chaque image, soit 25 images par seconde pour les productions les plus zélées (Akira par exemple) ou, dans les meilleurs cas 8 dessins pour une seconde.

D'ailleurs l'une de mes dernières missions m'avait pris une semaine complète de travail pour une seconde à l'écran.

Bref, le travail d'animateur consiste essentiellement à interpréter un story-board au plus près de la vision du réalisateur et qui servira au mieux le film.

Le story-board présente des personnages qui doivent effectuer telle action ou dire tel texte en un temps donné : à nous ensuite de leur donner vie, de créer le jeu le plus adapté, de rendre l'image lisible et agréable. C'est extrêmement satisfaisant de voir le personnage se mouvoir par notre travail !

2. Peux-tu retracer brièvement ton parcours depuis le lycée ?

Au sortir du lycée, je voulais faire de la bande dessinée, mais je pensais que, pour vivre du dessin, il me fallait travailler dans une branche plus rentable et j'avais alors cherché à rentrer dans les écoles de mise à niveau en arts appliqués de Paris. Celles-ci me refusèrent sans même regarder mon book pour cause de notes assez médiocres. J'essayai donc à tout hasard les écoles de Bruxelles qui faisaient passer des concours plus tardivement. Contre toute attente, je fus acceptée à La Cambre en cinéma d'animation et ce furent six années riches et épanouissantes. J'apprenais alors à dessiner, mais surtout à me débrouiller, m'organiser et défendre mon projet.

3. Pourquoi t'être lancée dans cette voie professionnelle-là ? À quel moment as-tu eu le "déclat" ?

Je n'ai pas tellement eu de déclat. Comme nombre d'enfants, je dessinais souvent et ce goût s'est transformé en vocation. Je ne savais juste pas encore dans quelle branche m'investir. À dire vrai je me suis inscrite en cinéma d'animation par hasard, et il s'est trouvé que c'était tout ce que je recherchais.

Un autre médium qui m'intéressait également et qui m'intéresse toujours est le jeu vidéo, et je fis d'ailleurs un détour dans la branche grâce à mon premier travail dans lequel j'animais des « sprites » (personnages, monstres...) sous Flash.

Être passée par cette formation et ces expériences professionnelles m'ont en tous cas donné les outils pour continuer à créer ou participer à des histoires, des univers visuels, et leurs applications sont multiples ...