

# L'ADN de...

Céline  
BOIVIN

Animatrice 3D

## RECTO

Propos recueillis par Géraldine TRAN • geraldine.tran@spw.wallonie.be

Photos: G. TRAN (p.17), FUTURIKON/ache (p.17)

**A**nimatrice 3D, c'est une vocation que vous avez depuis toute petite ? Comment l'idée d'exercer ce métier vous est-elle venue ? Je voulais travailler dans le milieu artistique depuis que j'ai commencé à gribouiller mes cahiers de cours, mais je ne savais pas vers quel métier m'orienter. J'avais envisagé de devenir dessinatrice de BD mais il était particulièrement difficile d'en vivre. Un jour, mon lycée a organisé un forum des métiers, des étudiants de SUPINFOCOM étaient venus avec un ordinateur et ils avaient refait la tête d'Hercule, le personnage du film de Disney, en 3D. J'ai vu leur écran et ça a été une révélation. Quand je suis rentrée chez moi, j'ai dit à ma mère que je voulais travailler dans le cinéma d'animation.

**C**omment devient-on animatrice 3D ? Pour le parcours secondaire, j'ai suivi la voie classique, un baccalauréat littéraire au lycée. Il ne fallait pas de distinction particulière pour entrer à SUPINFOCOM, juste présenter un dossier et réussir l'examen d'entrée. Le cursus à l'époque durait 4 ans : 2 années préparatoires puis 2 ans de formation en infographie. Je suis sortie diplômée en 2006 en tant que réalisatrice numérique, j'ai choisi ensuite de me spécialiser en animation 3D parmi d'autres domaines possibles comme le modeling, le texturing, le rendering... mais qui ne m'intéressaient pas.

**V**ous travaillez actuellement chez Nozon sur des projets publicitaires, mais quelle est votre journée-type ? La journée démarre vers 9h/9h30

et se termine vers 18h/18h30, sauf vers la fin des projets et pendant les périodes de rush où les journées s'allongent très rapidement, voire débordent sur le week-end. Lorsque j'arrive, je regarde si de nouveaux plans m'ont été assignés, on fait un débrief avec le superviseur d'animation pour voir si on a eu des retours de la part du réalisateur ou du client et ensuite, je travaille sur mes plans. La moyenne de production est de 3 secondes d'animation par jour, c'est un travail long et minutieux, qui demande d'être très concentré pour pouvoir coller au story-board.

**Q**uels sont vos rapports avec la science ? Quels sont vos premiers souvenirs «scientifiques» ? À la base je ne suis pas vraiment scientifique, mais plutôt littéraire... Il n'empêche que la science m'a toujours fascinée, notamment la biomécanique. La façon dont bouge le corps, quels muscles sont mobilisés, les forces en jeu, l'influence de la gravité... Toutes ces données sont très importantes dans mon métier puisqu'il me faut analyser et décomposer les mouvements pour pouvoir les reproduire sur ordinateur.

**Q**uelle est la plus grande difficulté rencontrée dans l'exercice de votre métier ? Coller aux exigences du client/réalisateur ! C'est parfois mission impossible. La plus grande difficulté vient du fait que parce que nous travaillons sur ordinateur, les gens n'ont rien de concret sous les yeux, comme un décor, un costume ou un maquillage. Résultat : ils pensent qu'il suffit d'appuyer sur un bouton

pour que tout apparaisse comme par magie. Ils ne se rendent pas compte que cela représente des heures et des heures de travail et qu'un changement, qui peut sembler infime à leur yeux, nous oblige parfois à tout recommencer.

**Q**uelle est votre plus grande réussite professionnelle jusqu'à ce jour ? Avoir travaillé sur le film Minuscule : la Vallée des fourmis perdues. C'était mon premier long-métrage, mais comme j'avais travaillé sur la saison 2, je connaissais déjà l'équipe. Ça n'a pas toujours été facile, mais le résultat final était vraiment chouette. Entendre les enfants dans la salle de cinéma rire et s'émouvoir pendant la diffusion du film est l'un des meilleurs moments de ma carrière.

**Q**uels conseils donneriez-vous à un jeune qui aurait envie de suivre vos traces ? Ne pas hésiter à consulter des sites spécialisés sur l'animation pour apprendre davantage. Le métier est relativement jeune, il y a donc énormément de professionnels qui se sont formés sur le tas et qui partagent leur savoir sur Internet. Les tutoriels permettent de progresser rapidement et de se mettre à jour concernant les nouvelles fonctionnalités des logiciels. Être autodidacte et faire un minimum de veille technologique est un immense atout. Il faut aussi savoir travailler en équipe et être rigoureux, car les animateurs sont au milieu de la chaîne de production, ils dépendent de beaucoup de personnes et inversement, beaucoup de personnes dépendent de leur travail. □



ÂGE: 30 ans  
ENFANTS: Pas encore

PROFESSION: Animatrice 3D pour la société NOZON (Pôle Image de Liège)

FORMATION: Études secondaires au Collège Guillemot (Dunkerque, France) puis au Lycée Jean Bart (Dunkerque). Coursus de 4 ans (passé à 5 ans) à SUPINFOCOM (RUBIKA) à Valenciennes, en France.

ADRESSE: Nozon - Pôle Image de Liège  
Rue de Mulhouse, 36 à 4020 Liège

Tél.: 0471 22 67 23  
Mail: celine.boivin@free.fr



## VERSO □□□

**J**e vous offre une seconde vie, quel métier choisiriez-vous ? J'aurais aimé travailler dans le sport. Passer plusieurs heures par jour devant un ordinateur, ça n'est pas l'idéal en terme d'hygiène de vie. En tous cas, j'aimerais pouvoir être plus à l'extérieur et me dégourdir les jambes.

**J**e vous offre un super pouvoir, ce serait lequel et qu'en feriez-vous ? Je voudrais être ultra rapide, comme Vif-Argent dans le film X-Men: Days of Future Past. Cela me permettrait de pouvoir enfin faire tout ce que j'ai prévu de faire en une journée, au lieu d'avoir sans cesse l'impression de courir après le temps !

**J**e vous offre un auditoire, quel cours donneriez-vous ? Un cours sur le bien-être, pour prendre soin de soi-même et de son corps, se faire plaisir au quotidien, apprécier les petites choses, se fixer des objectifs réalisables et faire des projets qui aident à se valoriser.

**J**e vous offre un laboratoire, vous planchiriez sur quoi en priorité ? Un remède pour guérir le SIDA. J'ai grandi dans les années 90 et tous les soirs aux infos, les journalistes en parlaient, c'était catastrophique à l'époque, personne ne savait quoi faire. Ça m'a marquée enfant, on en parlait même dans les cours de récréation.

**J**e vous transforme en un objet du 21<sup>e</sup> siècle, ce serait lequel et pourquoi ? Un télétransporteur pour pouvoir découvrir des exoplanètes dans d'autres systèmes solaires.

**J**e vous offre un billet d'avion, vous iriez où et qu'y feriez-vous ? En Nouvelle-Zélande pour voir la reconstitution du village de la Comté. J'ai toujours été une grande fan du Seigneur des Anneaux et je rêverais de pouvoir visiter les lieux de tournage.

**J**e vous offre un face à face avec une grande personnalité du monde, qui rencontreriez-vous et pourquoi ? J'aurais aimé rencontrer Simone de Beauvoir. Elle a énormément contribué à l'amélioration de la condition féminine. Je trouve très courageux de sa part d'avoir publié le Deuxième Sexe à une époque où les mentalités étaient aussi réfractaires à l'émancipation des femmes.

**L**a question qui fâche: si je vous dis que bientôt, il n'y aura plus besoin de technicien pour la 3D car tout sera robotisé, vous me répondez ? Que c'est pratiquement déjà le cas. Avec l'arrivée de la performance capture, on avait déjà prédit la mort de l'animation 3D, tout comme on avait prédit la mort de l'animation traditionnelle à l'arrivée de la 3D. Au final, on fait encore des films en animation traditionnelle et on aura toujours besoin de petites mains pour nettoyer les données de performance capture. □

**+** Plus d'infos

<http://www.nozon.com>  
<http://www.rubika-edu.com>