NOUVEL HAY MAGAZINE
SANS FRONTIÈRES

Duet , animation interactive & poésie : Glen Keane associé avec Google

Après Disney, le célèbre animateur Glen Keane s'associe avec Google et crée Duet , un bijou d'animation interactive et de poésie.

Glen Keane, voilà un nom qui ne vous est pas inconnu si vous êtes fan d'animation. En 38 ans de carrière à Disney Animation, il a animé ou supervisé l'animation de nombre de grands films dont *La Petite Sirène*, *Rox et Rouky*, *Pocahontas*, *La Belle et la Bête* ou dernièrement *Raiponce*. Glen Keane a pris sa retraite en 2012 des studios Disney, mais n'a pas posé ses crayons pour autant. Il a poursuivi ses recherches et s'est lancé avec Google dans un projet d'animation, Duet, qu'il est venu présenter fin septembre 2014 à Paris, d'abord aux Gobelins, puis au Forum des Images à l'initiative de l'ACM Siggraph Paris. Ce court est visible sur Youtube et ci-dessous en bas de page.

« Drawing means expressing yourself inside out »

Son mentor chez Disney, l'animateur Ollie Johnston, voulait qu'on anime non pas ce que le personnage fait, mais ce qu'il pense. Pour Glen Keane aussi, cette notion d'empathie avec le personnage est primordiale : le personnage est la clé de l'animation, il existe avant même d'être dessiné. Dessiner, c'est aller le chercher en soi, ne pas hésiter à s'ouvrir, à exposer ses vulnérabilités. Et c'est pour cela que l'œil est la clé du personnage, elle le révèle : « La Bête a un front comme un gorille, des défenses de sanglier, et un corps comme un ours, mais à l'intérieur il y a un prince, et vous le voyez dans ses yeux » explique-t-il.

Glen Keane dessine et anime au fusain, à grands traits emmêlés qui insufflent le mouvement, d'où cette fluidité de l'animation qui persiste même après « nettoyage » des dessins pour obtenir un contour net pour le dessin final du film. Un résultat que l'image de synthèse a du mal à reproduire, avec ses personnages qu'on manipule comme des marionnettes grâce au « rig » qui leur est associé. Et les simulations le frustrent carrément avec leur manque de personnalisation du mouvement. Pour le personage de Raiponce, dont la longue chevelure est une partie essentielle du personnage, il redessine même à la tablette Cintiq les mouvements de chevelure par-dessus les résultats de la simulation pour guider les animateurs.

Reconnaissant néanmoins le potentiel du numérique à élargir les possibilités de l'animation, Glen Keane se demande depuis longtemps comment rapprocher le dessin à la main des CG Graphics, l'infographie par ordinateur : allier la souplesse du dessin, ses lignes organiques, avec la profondeur de champ, les mouvements de caméra et de décors que permet le numérique. Il avait déjà essayé de numériser son animation du combat contre l'ours dans *Rox et Rouky* en gardant les traits de l'animation manuelle plutôt qu'en nettoyant le contour des personnages. Et après la sortie de *Tron* (1982), il avait avec John Lasseter fait un test d'animation sur le thème des « Wild Things » de Maurice Sendak, mais Disney n'avait pas voulu suivre. Une première tentative de mixer 2D et 3D avec *La Planète au Trésor (2002)* échoue, et les studios Disney ne passeront vraiment à l'image de synthèse qu'avec *Chicken Little* (2005) et surtout *Raiponce/Tangled* (2010). Depuis, le court *Paperman* (2012), où Glen Keane anime l'héroïne Megg, a aussi permis d'aller un pas plus loin dans cette réconciliation du dessin et du numérique.

source : Adrienne Sagherian, animation pixel