

Une p'tite série 100% Ch'ti

Dans le précédent numéro, nous vous avons expliqué les différentes phases de fabrication de la série *Wakfu*. À présent, nous allons vous expliquer plus globalement la situation des studios d'animation en France et au Japon pour que vous puissiez mieux comprendre en quoi Ankama Animations est sans doute l'un des paris les plus risqués des p'tits gars du Nord. *

L'essence d'un dessin animé réside dans l'animation. L'affirmation peut paraître stupide, mais elle est capitale pour la compréhension des systèmes de production français et japonais.

Grâce à la persistance rétinienne, nous avons une impression de mouvement continu là où il n'y a que la projection de 24 images fixes par seconde. En toute logique, il faut donc créer 24 dessins pour faire une seconde de dessin animé, soit 37 440 dessins pour un épisode de 26 minutes. Si l'on considère qu'un animateur est capable de faire 4 dessins par jour, il lui faudrait plus de 25 ans pour terminer son épisode s'il travaillait seul. Et encore ! Il n'y aurait ni son ni d'effets spéciaux... En réalité, grâce aux réutilisations et à différentes techniques, il n'y a pas 24 dessins différents par seconde, mais plutôt 12, voire 8. Mais cela reste une immense somme de travail.

Vous comprenez pourquoi l'animation est le nerf de la guerre. En France comme au Japon, les producteurs cherchent à réduire cette étape en temps et en effectif. En effet, payer une troupe d'animateurs revient extrêmement cher.

Du coup, pour tenir la cadence de travail et les budgets, deux solutions se sont imposées : la France a

choisi de délocaliser l'animation, tandis que le Japon cherche à bluffer par une mise en scène spécifique.

Commençons par le cas français...

Français made in China

Dans les années 90, une explosion du marché de l'animation a hissé la France au 3^{ème} rang mondial des producteurs de dessins animés après les États-Unis et le Japon. Cette situation résulte de multiples facteurs socio-économiques. En effet, au début des années 80, les pouvoirs publics ont initié une politique volontariste de développement du secteur de l'animation. Ils voulaient contrecarrer la prédominance du dessin animé japonais sur les écrans de télévision français. Dans le même temps, les enfants bercés par les films de *Disney* et *Dreamworks*, ou par les dessins animés japonais, ont pu bénéficier des structures de formation mises en place et apporter une sensibilité nouvelle au monde de l'animation. Tout ceci explique pourquoi la France est un immense vivier d'animateurs.

Adaptation nécessaire

Afin de produire la série *Wakfu*, Ankama s'est alliée à France 3 et *Method Films*. Afin de toucher un très large public, la série a été conçue en vue d'une distribution à l'international. Pour cela, des modifications s'imposaient. Au niveau du *design*, les lops et les Sacrieurs sont dorénavant dotés de pupilles. Dans *DOFUS*, leur regard était en effet vide, ce qui pouvait gêner une partie du public et les potentielles chaînes intéressées par une diffusion dans leur pays.

Si les joueurs peuvent être peinés par ce petit changement, les animateurs en sont plutôt contents. Cette modification leur simplifie la tâche. Il est plus facile de jouer sur les expressions du visage et de rendre un personnage vivant via ses pupilles que seulement avec le blanc des yeux.

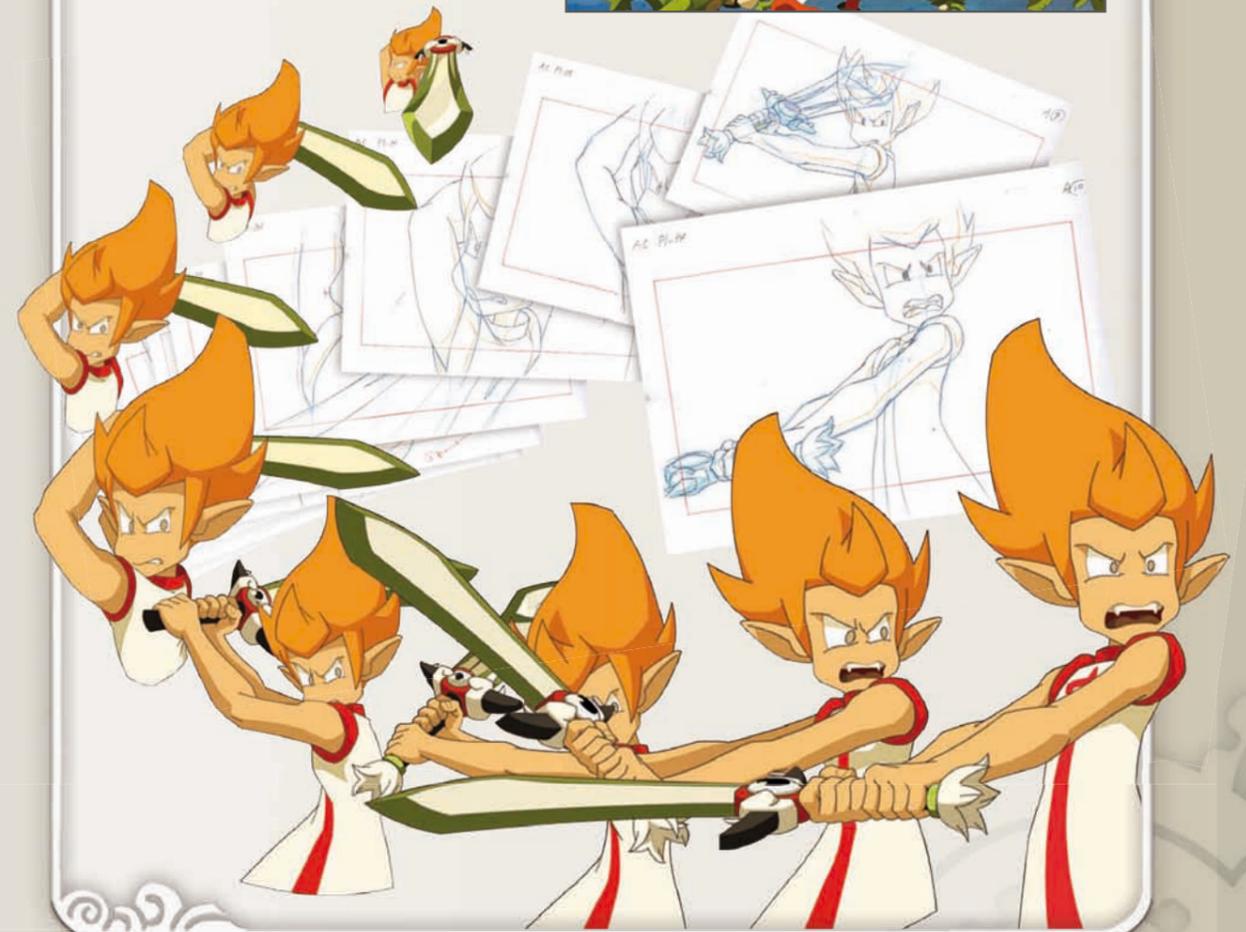


Pour tous les âges

Toujours en vue d'une diffusion à l'international, les scénarios tendent à dédramatiser les nombreuses scènes d'action. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la représentation de la violence est très codifiée : de nombreux éléments doivent être pris en compte afin de pouvoir diffuser un épisode dans tous les pays.

Ainsi aux États-Unis, les personnages peuvent s'envoyer des rafales de coups de feu, mais il ne faut pas que l'on voie du sang s'écouler des éventuelles blessures. Ces multiples subtilités semblent avoir été inventées par les psychologues pour ne pas choquer le jeune public.

La série est destinée à tout public, même si le cœur de cible est plutôt jeune. Les scénaristes ont essayé de ne pas tomber dans le mièvre ou le puéril afin de plaire aussi aux jeunes adultes.



*Attention la prise d'antalgique sera nécessaire à certains car cet article est très dense et sérieux.

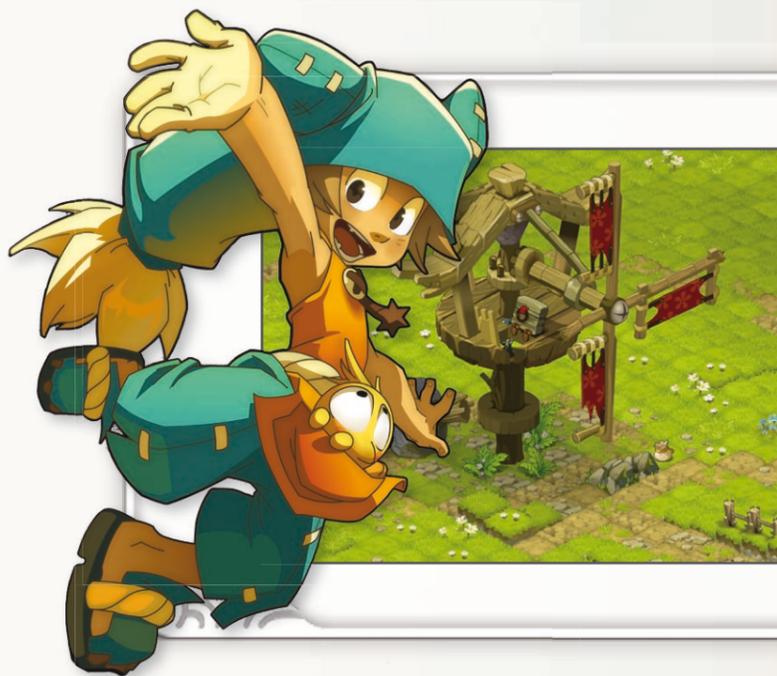
Certes, la France est l'un des premiers producteurs mondiaux de dessins animés. Mais cette étiquette masque la réalité de la chaîne de fabrication. **Si les séries sont bien créées en France, c'est dans d'autres lieux qu'on leur insuffle la vie.**

Actuellement, dans le cas des séries télévisées, seules la pré-production et la post-production sont réalisées en France. En clair, sont effectuées sur notre territoire les étapes précédant l'animation des images (recherches graphiques relatives aux personnages et aux décors, le scénario) et celles qui consistent à assembler les différentes images et les sons. Autrement dit, l'animation « française » est en fait coréenne, taïwanaise, canadienne ou chinoise.

L'essentiel de l'animation (de la mise en mouvement des personnages) est réalisé en Asie, au Canada ou en Europe de l'Est par des animateurs et des intervallistes fort peu rémunérés. C'est un peu comme si on mettait « made in France » à des vêtements, car le croquis initial et la couture de l'étiquette étaient réalisés en France, alors que le reste est fait à l'étranger.

Lorsque les séries ou les films rencontrent le succès attendu, les producteurs se félicitent de leur innovation graphique, scénaristique ou technique. Si le résultat est mauvais, ils en rejettent la faute sur les prestataires étrangers qui ont évidemment fait n'importe quoi, au lieu de suivre à la lettre les instructions.

Lorsque le studio d'animation (en Asie ou ailleurs) réussit à atteindre un certain niveau de qualité, il devient en général plus cher, ce qui pousse les producteurs à changer de prestataire. C'est ainsi que les dessins animés français ont été fabriqués massivement en Corée du Sud dans les années 80, en Corée du Nord et en Chine à la fin des années 80, à Taïwan, aux Philippines et au Vietnam au début des années 90. Les producteurs pratiquent le « dumping social » : ils transfèrent le travail vers les pays dont le système de protection sociale est faible et poussent les pays plus évolués en matière de protection des travailleurs à revoir leurs exigences à la baisse.



Cross media

Des liens avec le jeu sont prévus pour qu'il y ait un maximum d'interaction entre les médias.

Le premier personnage qui apparaît dans le jeu est en fait l'un des derniers personnages apparaissant dans la série TV.

Certains villages seront accessibles mais dépourvus d'habitants tant que l'épisode correspondant ne sera pas diffusé à la télévision.

Il faudra coupler les événements In Game avec la programmation de la série selon les pays.

Obstacles multiples

Avant d'arriver à la série finale, de nombreux obstacles se dressent. Pour financer la création de dessins animés, il est souvent nécessaire d'aller chercher des financements à l'international. Il y a souvent deux ou trois coproducteurs et des diffuseurs à qui le produit a été pré-vendu, qui ont plus ou moins de poids sur l'aspect créatif et artistique du produit final. Pour pouvoir mieux vendre les séries et films produits, on tend à gommer toutes les spécificités nationales. On s'auto-censure pour pouvoir être diffusé partout.

Un bon dessin animé naît de l'alchimie particulière se créant au sein d'une équipe. Il est préférable que tous les membres de l'équipe connaissent les spécificités de l'animation et de la chaîne de fabrication. En sachant comment fonctionnent les autres corps de métiers et leurs contraintes, on accentue l'efficacité du travail. Or, lorsque l'on délocalise les différentes étapes de fabrication, le dialogue nécessaire entre les différents membres de l'équipe en est fortement entravé.



Polyglotte, isn't it ?

Pour synchroniser les voix et les bouches, les animateurs ont besoin de voix témoins. Figurez-vous que celles-ci parlent en anglais ! En effet, il était nécessaire de faire une version anglaise avant la version française afin de la présenter aux télévisions étrangères. La série sera ensuite redoublée en français. L'autre avantage de l'anglais (du point de vue des animateurs cette fois-ci) est qu'il n'y a pas d'accent tonique contrairement au français. Les ouvertures et fermetures de bouche sont donc moins marquées.

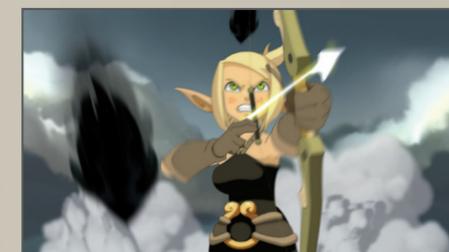
Afin d'économiser du temps et de l'argent, certaines étapes clés sont même supprimées. Entre l'étape du *storyboard* et celle de l'animation, il y a normalement le *layout* : un dessinateur se charge d'interpréter les crayonnés du *storyboarder* et de les mettre au propre pour que l'animateur comprenne bien ce qui lui est demandé de mettre en mouvement. Avec l'industrialisation du dessin animé, cette étape charnière est supprimée. On envoie directement le *storyboard* aux prestataires étrangers qui se débrouillent comme ils peuvent pour photocopier et agrandir les petites cases du *storyboard*. La perte d'information est énorme. Les risques de mauvaises interprétations sont accrus, et la qualité de l'animation en pâtit.

Les scénaristes, ne connaissant pas toujours les exigences de l'animation, construisent souvent des scènes sans tenir compte des difficultés à animer. Au lieu de tirer profit des innovations techniques pour créer des intrigues originales et adaptées à la chaîne de fabrication, les scénaristes semblent parfois assouvir leur désir frustré de n'avoir pas pu accéder au cinéma ou à la télévision.

Enfin, lorsque par chance le projet est cohérent et les équipes soudées, il arrive que les coproducteurs viennent tout saborder par leurs divergences de points de vue. Il faut dire qu'avec les systèmes de co-production et de préventes, il y a une multiplication des personnes ayant un pouvoir décisionnaire. Hélas, elles ignorent souvent tout des contraintes de la chaîne de fabrication. Il arrive qu'elles obligent les studios à refaire toute une partie de l'animation (parce que finalement la couleur du caleçon du personnage principal ne va pas avec celle du décor).

Nippon ni mauvais

La situation n'est pas idyllique en France. Mais ce n'est guère mieux au Japon. Disons qu'ils abordent le problème de l'animation et de son coût de manière différente.





Les techniques du dessin animé japonais sont fortement tributaires d'Osamu Tezuka. Ce grand créateur de manga est le premier à avoir instauré l'animation limitée de manière systématique, afin de pouvoir diffuser un épisode de série télévisée par semaine. Dans les faits, ce sont en général quatre équipes qui se répartissent la production de la série : chacune a un mois pour livrer un épisode. C'est aussi ce qui explique les différences de qualité lorsque les équipes n'ont pas le même talent.

Pour parvenir à maintenir le rythme de la production sans pour autant baisser la qualité d'animation et augmenter le coût global, Tezuka a systématisé certains procédés de découpage et de narration limitant les images animées. Il créa non seulement des techniques efficaces, mais il donna surtout un style de narration et une ambiance particulière aux dessins animés japonais. Contrairement aux studios Hanna & Barbera — premiers à avoir employé une animation limitée — la *Mushi Prod* de Tezuka s'est ingéniée à trouver des techniques de mise en scène adaptées, une façon particulière de raconter les histoires pour qu'on ne se rende pas compte du peu de moyens financiers. D'après M. Koichi Tsunoda (chef animateur chez la *Toei* depuis les années 50), il faudrait rendre hommage aux réalisateurs qui « bluffent » le spectateur avec des bricolages qui permettent d'économiser le nombre de dessins à animer. Il emploie les termes *kiyū binbō* (器用貧乏) pour définir les animateurs et réalisateurs japonais : ce sont des « pauvres talentueux ».

Et, c'est ainsi qu'avec environ 4000 à 6000 dessins, les Japonais époustoufflent le public et réussissent à conserver une grande partie de la chaîne de fabrication

d'un dessin animé dans leur pays. En France, il aurait fallu entre 15000 à 17000 dessins pour un épisode de série télévisée.

Dramatisation maximale, animation minimale

Comment font-ils ? C'est simple, mais il fallait l'appliquer avec brio.

Première technique : au lieu de filmer 25 images différentes par seconde, vous n'en filmerez que douze voire six ou huit. L'animation limitée est employée dès que possible. Mis à part pour des scènes que l'on veut vraiment très fluides.

Il faut aussi limiter les traits à animer. Pour cela, les personnages sont très stylisés. Les plans fixes sont privilégiés. Ainsi, dans une séquence de dialogue, il est inutile de faire bouger l'ensemble des traits du visage. N'animer que la bouche et le nez permet de limiter les dessins à faire et assure un gain de temps indéniable. Ils privilégient les cycles, c'est-à-dire des éléments qui bougent selon un mouvement répétitif, périodique. Des exemples ? La marche d'un personnage.

Des *travellings* très rapides sur une illustration peuvent être employés comme une sorte de redite dramatique. Pour donner l'illusion du mouvement, on peut aussi faire glisser les celluloses les uns sur les autres. À défaut de faire bouger les celluloses, il suffit de changer le fond pour donner une atmosphère particulière ou dramatiser l'émotion du personnage. Le personnage

à faire bouger change d'angle de vue, l'interpolation ne fonctionne plus. En fait, l'idéal pour un animateur Flash est d'avoir des personnages semblables aux hiéroglyphes égyptiens : tout est sur le même plan sans trop de problème de perspective. Or, Dame Nature a fait les hommes autrement et le *character designer* de *Wakfu* aussi. Ceci explique pourquoi les scènes d'action requièrent la création d'une énorme somme de dessins : les changements d'angle de vue y sont constants.

Se passer des intervallistes... ou presque.

Le logiciel Flash permet de faire les intervalles et d'économiser à la fois du temps et de la main d'œuvre. Par interpolation, il génère automatiquement les images intermédiaires entre l'image de départ et celle d'arrivée. Grâce à cette technique, il y a une formidable économie au niveau des dessins. De plus, la qualité de l'animation est meilleure, plus fluide.

Le seul problème est qu'un ordinateur n'a ni la sensibilité ni l'intelligence d'un humain. Lorsque l'objet



À chacun son plan

Chaque animateur Flash travaille sur une séquence complète afin que les différents plans soient raccordés entre eux. Il s'agit d'éviter qu'un même personnage tienne son arme de manière différente selon l'animateur. Cette répartition du travail permet de mieux gérer les problèmes d'homogénéisation des styles et de cohérence entre les séquences. De plus, c'est mieux pour le moral des troupes : il est plus facile d'animer une séquence ayant un sens qu'une suite de plans dans le désordre. L'animateur Flash a ainsi plus de liberté dans son travail.



réfléchit (voix off et pas d'animation de la bouche) et soudain une idée lui traverse l'esprit, ce qui est marqué par le brusque changement de fond qui devient rouge ou qui prend une autre forme.

Toutes ces techniques sont également employées dans les productions occidentales, mais la différence est que dans les *anime* japonais ces procédés servent aussi à créer une ambiance particulière. Ils donnent un style, un cachet spécifique à la série. Le mot d'ordre des Japonais est donc le suivant : dramatisation maximale, animation minimale.

Capitalisation des acquis

Malgré tout cela, les Japonais doivent sous-traiter une partie de l'animation. En général, ils ne sous-traitent que les intervalles à l'étranger. Le rendu est différent des séries françaises car le découpage des plans est tel que l'animation est très limitée, et donc les erreurs d'interprétation moins importantes.

Autre particularité, tous les studios travaillent ensemble. En France, le statut d'intermittent du spectacle permet de gérer les périodes de creux et de travail. En général, le travail est intense durant la production d'une

série. Puis, il n'y a plus rien lorsque celle-ci est finie, et il faut donc passer par une phase de recherche d'emploi.

Au Japon, ce statut n'existe pas. Aussi pour éviter les périodes de chômage, les grands studios travaillent tous les uns pour les autres. Il s'agit de sous-traitance, mais tout est quand même fait au Japon.

Ainsi Kim Bruges* explique qu'il a sans doute passé plus de temps à travailler pour les autres studios japonais que pour les séries du Studio Pierrot. Il a ainsi participé à la création de *Tamala*, *Ghost in the Shell Stand Alone Complex*, *Prince of Tennis*...

Au Japon, il n'y a donc pas vraiment de secret de fabrication et la majorité des animateurs sont *freelance* : tout le monde travaille pour tout le monde.

Donc, lorsque l'on parle des séries de Gainax ou du Studio Bones, il faut en réalité comprendre que le producteur est différent, mais que les animateurs sont presque les mêmes. Le producteur donne l'impulsion : il signe les contrats et gère l'argent pour que les projets soient réalisables ; il trouve les partenaires financiers. Mais ensuite tout est plus ou moins fait en commun. Ces accords entre studios leur permettent de toujours avoir une production en cours.



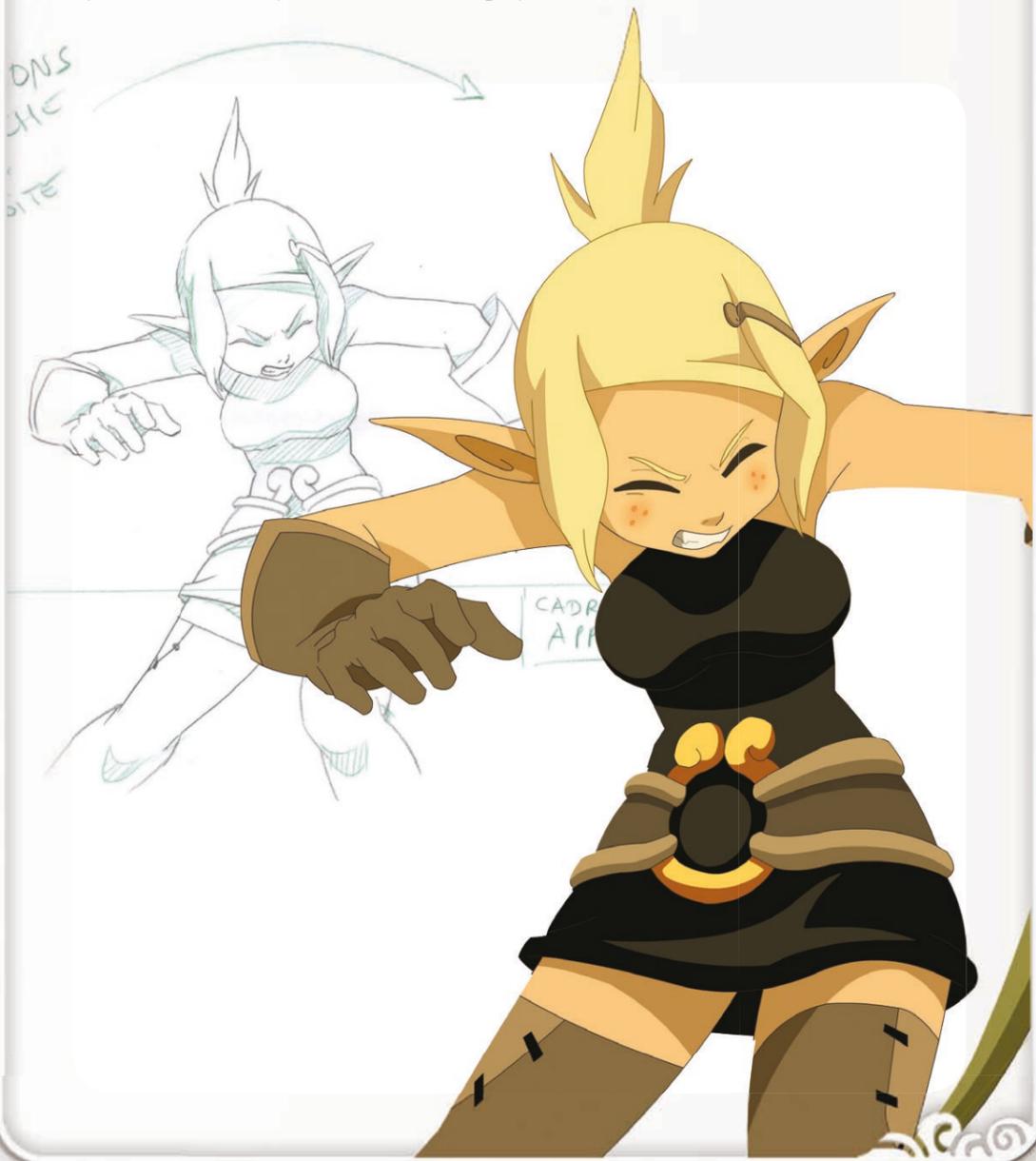
* Il est animateur clef chez Ankama Animations et a auparavant travaillé au Studio Pierrot (Naruto).

Ça, c'est du propre !

L'ordinateur ne sait pas distinguer un trait à animer d'une bouillie de pixels. Pour qu'il comprenne les interpolations qu'on lui demande il faut « vectoriser » les dessins au préalable. Il faut ainsi indiquer le point de départ et d'arrivée du trait, son « sens » comme dans le cas des vecteurs. On comprend pourquoi la phase de *clean* devient capitale. C'est aussi à ce moment-là que l'on définit les vecteurs.

Habituellement, les *character designs* de série en Flash sont simplifiés afin de ne pas perdre trop de temps sur le *clean*. Les personnages se composent de formes géométriques rudimentaires et les plans sont très longs afin de rentabiliser l'interpolation. En clair, les héros de *Wakfu* auraient dû ressembler à ceux de *Pucca*. Or, ce n'est pas le cas !

Chez Ankama, le souci du détail rapproche le *chara design* de celui de séries japonaises en animation traditionnelle. De même, la mise en scène reprend celle des Japonais avec une succession de plans courts. Il y a donc une somme de dessins non négligeable à « *cleaner* ». Mais le temps perdu en *clean* est compensé par celui que l'on gagne à faire les intervalles. Ainsi le jeune studio parvient à faire une série ayant une qualité exceptionnelle : il s'offre le plaisir de faire du 24 images par seconde !



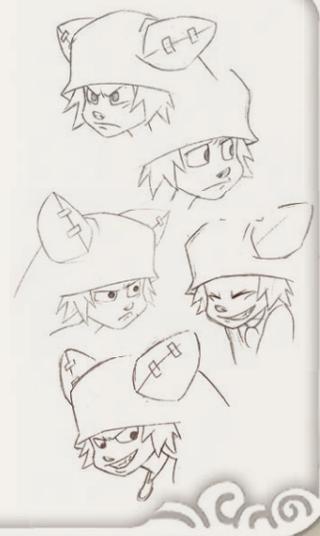
Rien ne se perd, tout se récupère

L'avantage de Flash et du numérique réside dans la création de banque d'animations toutes prêtes à l'emploi : marche, dialogue avec un stock de différentes formes de bouche, poses ou actions particulières. Les dev' ont d'ailleurs créé des *plugins* pour que Flash soit plus ergonomique. Pour limiter la perte de temps à faire la bonne ouverture et le type de lèvres, il y a ainsi une banque de bouches (ça vous en bouche un coin, non ?). Le calage entre les dessins et le son est ainsi plus rapide à effectuer.

La réutilisation étant le maître mot de l'animation, les scénaristes et *storyboarders* sont censés tenir compte de cette banque et faire en sorte qu'un maximum d'éléments soit réemployé.

Ainsi, il est possible de changer la tête ou une expression de visage tout en gardant la même animation.

Les personnages (une fois vectorisés sous Flash) sont comme des poupées articulées que l'ordinateur fait bouger selon les désirs de l'animateur. Pour rentabiliser l'animation, de nombreuses réunions servent à déterminer quels sont les morceaux de marionnettes que l'on peut réutiliser et ceux qui doivent être créés.



Autre grande différence : l'impact de la chaîne qui va diffuser la série est proche de zéro, alors qu'en France elles ont un droit de regard non négligeable puisqu'elles financent en grande partie les séries.

France et Japon possèdent ainsi deux systèmes antagonistes.

Le pays de Molière est malade de son « jeunisme ». La recherche effrénée de la nouveauté tant graphique que technique donne l'impression que les acquis et le savoir-faire sont négligés, qu'il n'y a pas de transmission des connaissances.

Le pays du Soleil Levant est au contraire ankylosé par ses vieillards. La société japonaise vieillissante privilégie les notions d'héritage et de pérennité à la place de la recherche de l'originalité et de l'innovation. La mise en commun quasi systématique des savoir-faire a pour contre partie une certaine rigidité du système. Difficile de changer les habitudes lorsque tout le monde emploie les mêmes feuilles de papier et les mêmes crayons.

en ce qui concerne l'animation. Nourris aux dessins animés japonais, les créatifs d'Ankama ont pourtant choisi une voie intermédiaire qui ne rentre pas dans les systèmes de productions français ou japonais. Comme le dit la sagesse populaire : la force de l'ignorant est qu'il n'a peur de rien. Totalement désinhibé, il tente tout et réussit là où les autres se sont posés trop de questions.

Avec une grande ouverture d'esprit et partant du principe que toutes les idées sont bonnes à prendre, les créateurs de DOFUS innove.

Ils ont décidé de tout faire en France sans aucun sous-traitant ou presque. Pour cela, ils ont choisi l'animation Flash. Mais contrairement aux autres séries utilisant ce logiciel, *Wakfu* possède un *character design* extrêmement fouillé. Cela peut paraître illogique car en faisant ainsi on perd la rapidité d'exécution de l'animation. Si l'animation en elle-même prend moins de temps grâce à Flash, les phases préparatoires sont bien plus longues. En effet, plus on multiplie les traits plus la phase de « *clean* » est longue. En animation traditionnelle, il suffit de faire un *clean* rapide, de scanner et de coloriser. En animation Flash, il est nécessaire d'expliquer à l'ordinateur qu'il a affaire à des vecteurs, sinon il est incapable de gérer le déplacement des traits. Ainsi les animateurs passent beaucoup de temps à cliquer sur ce qui sera le point de départ du vecteur et sur le point d'arrivée avant de donner la courbure du trait.

France	Japon
Animer tous les mouvements	Animation limitée
Délocalisation massive de la production (quasiment toute l'animation)	Délocalisation peu importante concernant surtout les intervalles)
Concurrence et secret de fabrication	Partage des savoirs entre studio
Recherche de la nouveauté technique	Capitalisation des acquis
Dynamisme	Attentisme

Ankama's touch

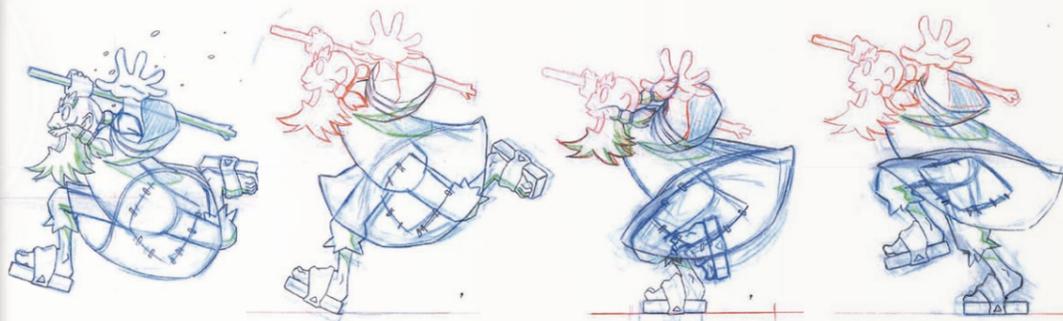
Si la petite boîte du Nord a fait ses preuves dans le domaine du jeu vidéo, elle n'a qu'une petite expérience dans le monde de l'édition et elle est totalement vierge



Animateur un jour, animateur toujours

Les animateurs Flash gèrent les intervalles. Quant aux animateurs clef (papier), ils continuent à travailler comme autrefois. Ils s'occupent des poses-clefs. Ainsi, Masako Sakano faisait de l'animation traditionnelle au Studio Ghibli et continue à en faire (mais à Roubaix). La seule différence notable est qu'il y a moins de poses-clefs à faire, de nombreux morceaux étant réutilisables.

Finalement ce que les animateurs dessinent le plus ce sont des mains. C'est l'élément le plus difficile à faire bouger sous Flash en raison des très nombreux changements d'angle de vue.



Ankama fait donc le pari fou de créer un dessin animé ayant un découpage à la japonaise avec une animation Flash, chose totalement innovante !

Autre nouveauté, Ankama Animations n'embauche pas des intermittents du spectacle, mais des employés en CDI.

À titre d'exemple, sachez qu'au Japon, les animateurs sont payés au nombre de plan. Qu'ils en fassent 15 ou 3, ils ne seront jamais jugés sur la qualité de leur travail. Qu'un seul animateur prenne 30 plans d'un épisode ou que 10 animateurs se les répartissent, la même somme d'argent sera déboursée par le producteur. La rémunération est basée sur le quantitatif et non le qualitatif. Quant à l'intervalliste, il est payé au dessin. Donc, là encore il doit faire un maximum de plans. En revanche pour les producteurs, il n'y a pas de souci au niveau de la comptabilité ni de la gestion du personnel.

En France, la plupart des studios emploient des intermittents du spectacle. Chez Ankama, les employés sont tous en CDI. La gestion est donc très différente. Il faut faire en sorte que tout le monde aie du travail sans qu'il y ait de temps mort. Leur statut est plus stable : l'idée est de **faire de ce studio d'animation une ruche de jeunes talents, voire une « famille » de passionnés.**

Mais ils sont fous ?! Oh, oui.

En rassemblant tous les corps de métiers dans le même lieu, la communication entre les équipes et la gestion du travail sont facilitées. Le résultat est de meilleure qualité car le studio possède une maîtrise totale de la chaîne de fabrication.

Actuellement, Ankama Animations compte plus de 80 employés. L'effectif étant important, il est nécessaire de produire d'autres projets après *Wakfu*. La technique d'animation étant identique pour le jeu et le dessin animé, la reconversion des animateurs sera facilitée. Ils pourront s'intégrer au développement du jeu. En outre, il y aura sans doute un long métrage ou des OAV* sur *Wakfu*, des séries ou des longs métrages liés à des publications d'Ankama Editions ou des coups de cœur du directeur artistique. Mais nous n'en sommes pas encore là pour le moment. Attendons fin 2009 pour en reparler. D'ici là, rendez-vous en septembre sur France 3 pour *Wakfu* !



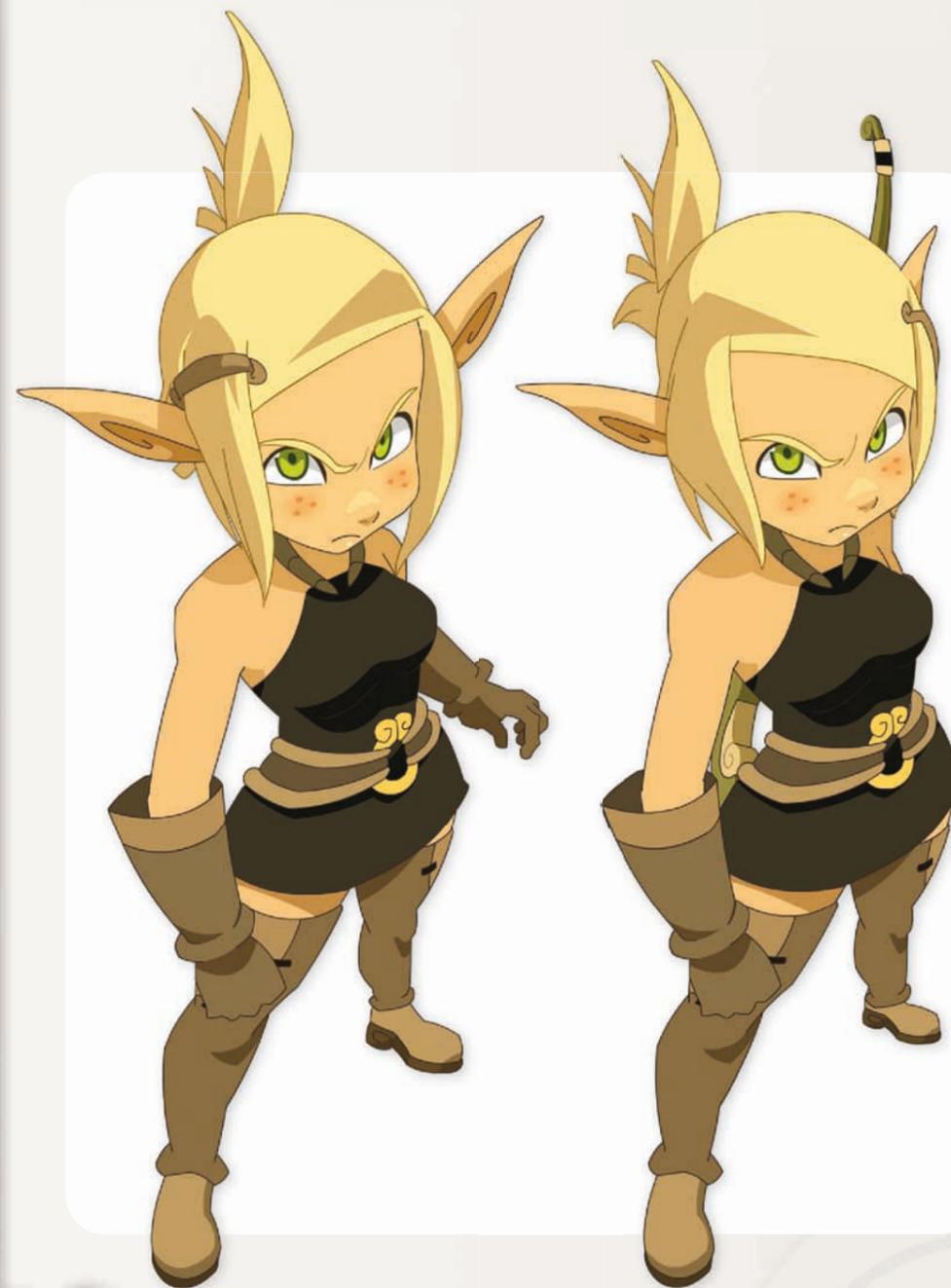
 chaipokoi



* Dessins animés destinés à être vendus sur le marché de la vidéo.

Un planning très serré

Pour réussir à sortir la série à la rentrée 2008, les différentes équipes sont soumises à un rythme de travail soutenu. *Storyboard*, animatique, décors et animation clef sont faits au préalable. Puis, les animateurs Flash ont 15 jours pour animer un épisode. Durant la première semaine, ils doivent finir une moitié d'épisode. Pendant qu'ils travaillent sur la seconde partie, l'équipe du *compositing* s'occupe du « bout-à-bout » afin de voir si tous les plans sont raccords. Les animateurs font ensuite les *retake*, c'est-à-dire les corrections. Après une semaine de travail sur leurs plans, il est normal de saturer et de ne plus voir les erreurs. Le *retake* avec une semaine de décalage permet de voir avec un œil neuf son travail et l'améliorer.



Retake lié à une erreur de barette.