



MATTE PAINTER

Le matte painter intervient dans la fabrication d'un objet audiovisuel à la fin de la deuxième grande étape appelée production, c'est-à-dire la fabrication concrète de l'objet audiovisuel (que ce soit un court ou long métrage, une publicité, ...).

Formation de référence et accès à l'emploi

Pour devenir matte painter, une formation spécifique est fortement recommandée, notamment pour acquérir les nombreuses connaissances techniques nécessaires et la maîtrise des logiciels ad hoc.

Le matte painting étant l'une des étapes de fabrication d'une œuvre d'animation, son enseignement est dispensé au sein des écoles d'animation. Les bases (perspective, proportion, colorimétrie...) peuvent néanmoins s'apprendre dans tout autre école d'art.

A noter : un réseau d'écoles d'animation, baptisé Réseau des Ecoles françaises de Cinéma d'Animation (RECA) a été créé à la demande du Centre National du Cinéma et de l'image animée : il regroupe 25 écoles qui se sont engagées à fournir une information claire et vérifiée sur leur offre de formation www.reca-animation.com.

Les jeunes diplômés entrent directement au poste de matte

Description du métier

(Digital matte painter, environment artist, généraliste environnement, environment technical director)

Historiquement, le matte painter peignait un décor sur une plaque de verre qui était ensuite placée devant la caméra, modifiant ainsi l'image imprimée sur la pellicule. Si les techniques ont évolué, le matte painter demeure celui qui va créer artificiellement les décors d'arrière-plan d'une œuvre d'animation (ou modifier ou augmenter les décors réels, ou remplacer les fonds vert ou bleu en cas de prise de vue « live »). Les décors sont normalement des éléments fixes – mais il arrive de plus en plus souvent qu'ils nécessitent également une mise en mouvement.

Préparation du matte painting

A partir d'un descriptif composé d'éléments graphiques, d'un color script¹, de références, d'intentions d'ambiance et de lumière... décidés par le réalisateur, le chef décorateur et/ou le superviseur des effets visuels, le matte painter imagine un environnement visuel pour les plans ou les séquences pour lesquels il a été recruté. Il s'appuie pour cela sur sa propre imagination ou sur la recherche d'images existantes déjà stockées dans des banques d'images (propres au matte painter ou disponibles sur internet). Il arrive même que le matte painter, en préambule de son travail, parte en repérage photographique.

Réalisation du matte painting

painter. Les embauches se font principalement sur test.

Une fois les éléments réunis et ses propositions validées par son supérieur, le matte painter crée l'environnement selon différentes techniques : en peignant numériquement les décors, en les fabriquant en 3D, en procédant à des montages photos ou encore en retouchant des photos. Très fréquemment, il recourt à un mélange de toutes ces techniques.

Son travail est ensuite transmis à la personne en charge du compositing qui l'intégrera dans les différents plans finaux.

Compétences

Compétences spécifiques

- Analyser les intentions du réalisateur.
- Créer les décors intérieurs ou extérieurs de l'arrière-plan.
- Maîtriser les logiciels de matte painting.
- Maîtriser l'utilisation d'une tablette graphique.
- Contrôler la cohérence des décors en termes de perspectives, de couleurs, de dimension.
- Créer des photos montages.
- S'inscrire dans la chaîne de fabrication en respectant le travail des autres matte painters et l'ambiance de l'œuvre.

Compétences transverses

- Comprendre la composition d'une image.
- Maîtriser les ombres et les lumières, les couleurs, la perspective.
- Peindre des paysages, des décors intérieurs.
- Photographier.
- Disposer d'une culture cinématographique.
- Mener une veille technologique.
- Organiser les étapes de son travail pour respecter les contraintes de temps.
- Faire valider régulièrement son travail.

Conditions d'exercice

Dans la majorité des cas, le storyboarder est salarié en contrat à durée déterminée d'usage (CDDU), dans lequel la date de fin du contrat correspond à la fin du projet. Les CDDU vont de quelques jours, en publicité par exemple, à plusieurs semaines, pour un long métrage d'animation.

Le matte painter peut éventuellement être employé en CDI dans une société d'effets visuels – mais les cas sont rares. Il travaille habituellement dans un studio d'animation, ou chez un prestataire d'effets spéciaux ou de postproduction. En fonction de ses contrats, il peut être amené à travailler en régions et à l'étranger.

Le télé-travail est possible mais rare en animation car le matte painter travaille fréquemment en réseau avec les autres membres de l'équipe de matte painting. De plus, la taille des images à fournir est telle qu'elle nécessite des ordinateurs très puissants.

Les entreprises du secteur sont principalement des PME, parfois même des TPE. Leurs effectifs varient en fonction des projets en cours.

Le métier est en pleine mutation et de plus en plus, le matte-painter peut aussi être en charge du concept, du lay-out, du modeling², du lighting³, du surfacing⁴, du texturing⁵, du pré-compositing.

Relations professionnelles

Le matte-painter dépend de l'équipe décors. Il travaille sous la responsabilité d'un chef matte painter lui-même placé sous l'autorité du superviseur du matte painting ou des effets visuels. Comme dans toute production, moins les projets sont importants, plus la chaîne hiérarchique est courte. Ainsi selon l'envergure des projets, le matte painter peut être en relation directe avec le directeur artistique, le production designer ou le chef décorateur - très rarement avec le réalisateur.

Responsabilités

Créateur de l'environnement (intérieur ou extérieur) en arrière plan, le matte painter est responsable de la qualité et du délai de livraison de son travail, et ce dans des

contraintes de coût. Il décide de la technique qu'il va utiliser.

Il a une obligation de retranscription de l'intention d'un plan voulu par le réalisateur, son ambiance, son atmosphère.

Évolutions du métier

Le matte painting connaît d'importantes évolutions dues au numérique et aux techniques 3D, le salarié doit maîtriser de plus en plus de logiciels tandis que sa maîtrise du dessin peut être moins experte qu'auparavant. Il tend à intervenir sur de plus en plus d'étapes avant et après le matte painting : concept, lay-out, modeling, lighting, surfacing, texturing, pré-compositing. C'est pour cela que l'on parle dorénavant plutôt de « généraliste environnement ».

Les possibilités d'évolution dans le secteur de l'animation sont ouvertes : un matte painter peut devenir chef matte painter (ou lead matte painter) puis superviseur ou directeur du matte painting. Il peut aussi envisager des postes de directeur artistique, production designer, ou éventuellement réalisateur.

Très fréquemment, le matte painter s'oriente vers la conception graphique – pour devenir concept artist (poste en amont de son travail dans la chaîne de fabrication).

¹Color script : Sorte de storyboard composé de petites vignettes qui donnent les ambiances colorimétriques et l'éclairage.

²Modeling pour modélisation : Construction du maillage des éléments 3D (objet ou personnage) d'une scène, définition de la géométrie (sculpture virtuelle).

³Lighting : Eclairage d'une scène virtuelle, mise en place, paramétrage et réglage des différentes lumières.

⁴Surfacing : Mise en place et paramétrage des caractéristiques de la surface des objets (ombrages d'un objet, manière dont la surface interagit avec les éclairages).

⁵Texturing : Application de textures (en images 2D) sur des éléments 3D pour en changer la couleur ou pour définir des propriétés physiques telles que la transparence, la rugosité, la réflectivité.