



MONSTRES CONTRE ALIENS

est disponible en DVD depuis le 13 octobre au prix de 19,99 € tandis que le Blu-ray est à 29,99 €. Il existe également une édition spéciale contenant le court-métrage *Bob fait la Bombe* en 3D relief à 24,99 €.

Lorsqu'il s'agit de character design, comment procéder quand l'on doit travailler sur des personnages qui ne sont ni des humains, ni des animaux ? À l'occasion de sa sortie en DVD, nous avons demandé à l'équipe derrière le film *Monstres contre Aliens* de nous révéler leur approche.

Bien que le personnage principal soit Genormica, une femme de 15 mètres de haut, ce qui est fascinant dans le dernier film de DreamWorks, c'est l'abondance de créatures mystérieuses. Habitué à travailler sur des personnages humains dans *Shrek*, ou sur des animaux à poil comme dans le cas de *Madagascar*, les character designers de DreamWorks ont dû cette fois phosphorer en partant d'une page blanche. Jusqu'où pouvaient-ils aller avec des créatures telles que le Maillon Manquant, Insectosaure ou encore Dr Cafard ? Et jusqu'à quel point pouvaient-ils rendre bizarre l'extraterrestre Gallaxhar et ses gardes du corps robotisés ? Une chose est sûre, ils ont apprécié la démarche : « on ne vous confie pas un projet comme *Monstres contre Aliens* tous les jours, explique Tim Lamb, le responsable du développement visuel. *La plupart de nos projets impliquent des humains ou bien des animaux à fourrure tout mignons. Monstres contre Aliens a donc été pour nous l'occasion de sortir de la routine.* » L'esthétique visuelle est fortement influencée par le dessinateur Jack Davis dont les planches ont fait les beaux jours du célèbre magazine américain *MAD*. Les monstres sont également largement inspirés par l'univers de Tim Burton et les films de série B comme *L'Étrange créature du lac noir* ou encore *La mouche*. Ce n'est qu'une fois après avoir reçu les instructions du directeur et du designer de production que les artistes se sont mis à remplir leurs carnets de croquis. Chez DreamWorks, le scénario, les artworks et l'animation sont développés en parallèle, chaque groupe s'échangeant des informations sur les divers aspects des personnages. Les croquis originaux du film sont l'œuvre de Devin Crane, Craig Kellman et Patrick Hanenberger. Pour les embellir, ils se sont tournés vers des artistes comme Tim Lamb et chaque

personnage a été peint dans une pose spécifique. « *Nous avons pensé qu'il serait sympa d'avoir des peintures qui captureraient la personnalité de chacun des personnages principaux. Des peintures suffisamment parlantes pour que n'importe qui soit en mesure de cadrer leur psychologie du premier coup d'œil. Cela suppose une mise en situation pour chacun d'entre eux. Chaque attitude recèle ainsi une histoire sous-jacente. C'est le premier contact, le premier aperçu que l'on puisse en avoir qui compte.* » À cette même époque, le responsable de l'animation des personnages, David Burgess, prenait connaissance des travaux des artistes pour s'en inspirer. Les expressions, les attitudes et les poses furent le premier guide pour les animateurs dans la création de marionnettes en 3D. L'utilisation de logiciels 3D rendait inutile d'avoir à dessiner chaque personnage sous six angles différents, comme cela aurait été le cas avec un film traditionnel en 2D. Et c'est en grande partie par le biais de l'animation que l'équipe est parvenue à leur octroyer des caractéristiques humaines afin que le public puisse faire preuve d'empathie. Selon Burgess, l'une des principales difficultés visuelles résidait dans l'impérieuse nécessité de maintenir une cohérence entre les différents personnages. « *Nous voulions que tous les personnages semblent appartenir à un même groupe, qu'ils donnent l'illusion de venir du même monde malgré leur évidente disparité morphologique. Nous voulions en même temps qu'ils jouissent d'une silhouette très distincte pour que l'on puisse les reconnaître le plus rapidement possible.* » Nous vous invitons donc à découvrir dans les pages qui suivent les idées qui ont guidé les artistes dans la création de six personnages du film.

www.dreamworksanimation.com □ CA

Anatomie d'un monstre

Mis à part sa bouche, la seule caractéristique anthropomorphique de BOB, identifiable par le public, est son unique œil. Son animation était donc primordiale puisque les designers ne pouvaient compter que sur cet élément pour exprimer la naïveté du personnage et ses émerveillements d'enfant.

Le corps de BOB est toujours décrit comme étant indestructible. Son côté squelette aide à communiquer sa nature généralement léthargique et maladroite. En termes de design, cela a ouvert de nombreuses possibilités pour son animation, comme la capacité d'être écrasé comme un chewing-gum lorsque le robot géant marche sur lui pendant le film.

Le centre de gravité situé très bas influence deux aspects de sa conception. Le premier est qu'il se déplace simplement en dérapant et en glissant, les jambes ne sont pas nécessaires. Par ailleurs, bien que transparent, il pèse très lourd. Sa masse imposante s'accorde bien avec son appétit sans limites : il avale toujours quelque chose.

Pour David Burgess, responsable de l'animation des personnages, le talent vocal de l'acteur américain Seth Rogen a beaucoup apporté à la création de BOB. « Son énorme bouche était extrêmement efficace pour épouser ses intonations », dit-il. L'endroit se situant autour des yeux et de la bouche est la partie la plus communicative d'un visage humain. L'œil et la bouche de BOB ont donc été exploités au mieux afin de le rendre très expressif.

Le corps gélatineux est transparent, ce qui signifie que vous pouvez voir son dernier repas ainsi que des bulles à l'intérieur. La caméra filme souvent l'action à travers son organisme ; le challenge pour les designers a donc été de s'assurer que, tout en étant transparent, il ne disparaît jamais entièrement de l'écran.

1^{er} cas d'étude
BOB

L'énorme tête du Dr Cafard est destinée, tout d'abord, à véhiculer l'idée qu'il possède un cerveau énorme, tandis que ses grands yeux fournissent une fenêtre sur ses pensées. Et malgré sa petite moustache érudite, ses antennes et son visage déformé lui procurent un aspect presque repoussant à même d'entraîner chez le spectateur un sentiment de dégoût.

2^e cas d'étude DR CAFARD



« Pour le Dr Cafard, nous voulions cette dichotomie du scientifique vraiment élégant, sophistiqué, avec les instincts d'un insecte. Ainsi, même s'il s'exprime extrêmement bien, il ne peut s'empêcher de plonger sa tête dans des ordures pour les dévorer », explique Burgess.

Son corps mince était un choix de design, selon Burgess. Il soutient tout à la fois, le côté élégant de son personnage mais révèle également le côté insecte de sa nature : très léger, il se déplace frénétiquement la plupart du temps.

La blouse de laboratoire. Cet élément du costume du Dr Cafard indique qu'il est le savant fou du groupe. Tandis que son côté débonnaire va dans le sens opposé, il ne peut s'empêcher de lâcher quelques rires machiavéliques durant le film.

Les mains de Dr Cafard sont minuscules et entièrement articulées. Il les agit autour de lui nerveusement quand il parle, mais les utilise aussi pour construire des composants électroniques complexes. Leur nature délicate suggère un certain raffinement et, avec la voix d'Hugh Laurie [Stéphane Freiss dans la version française], elles donnent l'impression qu'il pourrait être un gentleman anglais sirotant son thé.

3^e cas d'étude INSECTOSAURE

Proportionnellement à sa taille considérable, Insectaure possède une très petite bouche. Et bien qu'elle soit un insecte, ses dents sont comme celles d'un enfant en bas âge. Les character designers se sont ici inspirés du film *Mon voisin Totoro*. Tout comme le personnage de Miyazaki, quand Insectosaure hurle, sa tête entière s'ouvre, transformant son apparence.

Les animateurs ont intentionnellement « bâclé » son animation afin qu'elle évoque plutôt un homme dans un costume sorti tout droit d'un film de série B. Son corps semble donc très raide : « il lui est impossible de tourner la tête pour regarder au-dessus de son épaule, explique Burgess. À la place, il lui faut effectuer deux ou trois pas pour pivoter tout son corps. »



Le Maillon Manquant est une créature en partie primate, les animateurs ont donc voulu qu'il se déplace d'une façon très simienne. Dans ce but, ils ont conçu des rigs d'animation pour qu'il puisse marcher à quatre pattes et se balancer sur la jointure de ses doigts comme un gorille ou un chimpanzé.

On note d'autres allusions aux théories de l'évolution sur son corps. Comblant le chaînon manquant entre les créatures marines et terrestres, ses sourcils et ses yeux semblent être des réminiscences tout à la fois d'un singe et d'un poisson-chat. Il est aussi recouvert en partie d'écaillés, avec des épines natatoires sur ses bras, le dos et la queue.

Au fur et à mesure de la progression du projet, les animateurs ont souhaité rendre le Maillon Manquant plus athlétique. « Nous voulions qu'il soit décontracté et très physique, affirme Burgess. Il me fait penser à un sportif sur la touche, vous savez ce genre de gars qui était le roi de l'équipe de football au lycée et qui, 25 ans plus tard, s'est avachi parce qu'il a bu trop de bière ! Il a pris du bide, mais il a encore un peu de potentiel. »

4^e cas d'étude LE MAILLON MANQUANT

Durant sa conception, les artistes se sont demandés s'il devait posséder des cheveux et jusqu'à quel point son corps devait être couvert d'écaillés. Dans certaines des premières ébauches, on peut le voir avec une crinière et des avant-bras poilus semblables à un homme des cavernes.



5^e cas d'étude GALLAXHAR

Bien qu'il s'agisse d'un insecte, Insectosaure ne possède pas de gros yeux protubérants à contrario du docteur Cafard. Cela lui permet de toucher plus facilement les spectateurs. Pourtant, son regard semble le plus souvent perdu dans le vide, ce qui lui procure un air détaché. Et comme toute mite qui se respecte, elle est irrémédiablement attirée par la lumière.

Pour la plupart des gens, il n'est pas immédiatement évident qu'Insectosaure soit en réalité un insecte. Elle ressemble plus en effet à un hamster géant. Il s'agit en fait d'une larve velue de 350 pieds (environ 106 mètres), qui recèle un secret : un jour, elle se transformera en un beau papillon. En attendant, elle peut projeter de la soie collante par ses narines.

Pour souligner son poids et son échelle hors du commun, Burgess a décidé de l'animer comme un lutteur de sumo. « Vous savez, ce sont ces types énormes portant des couches et qui se déplacent d'une façon exagérée en effectuant des pas sur le côté, explique-t-il. C'est ce que nous avons essayé de reproduire avec Insecto. »

À l'instar du docteur Cafard, Gallaxhar se distingue par son tour de tête qui dénote son extrême intelligence. Burgess assimile son énorme crâne à un « zucchini violacé » (une courgette mauve). Les contours cérébraux circulant sous sa peau font aussi référence aux créatures des films de série B des années 50.

Une fois animée, la bouche très mobile de Gallaxhar offre une grande variété de formes et donc d'expression ; suggérant l'idée qu'il vient certes d'une civilisation avancée, mais qu'il est également frappé de folie. Ici l'équipe s'est inspirée de l'animation des lèvres du personnage incarné par Jim Carrey dans *Le Grinch*.

Ses tentacules confirment bien que nous sommes en présence d'un extraterrestre mais leur animation s'est révélée assez complexe. Les designers se sont inspirés des mouvements que font le poulpe et le calamar. Ils ont également travaillé sur un rig pour qu'il se déplace comme une araignée. Mais au final, Burgess et son équipe ont préféré s'inspirer de l'alien que l'on rencontre dans les dessins animés de Chuck Jones (Bugs Bunny, Daffy Duck, Elmer Fudd, Vil Coyote, etc.) : un halo créant l'illusion d'une grande activité sous son corps.



Les quatre yeux de Gallaxhar le font apparaître immédiatement comme étrange aux yeux du spectateur. Ils ajoutent à sa folie lorsque chacun d'entre eux bouge différemment.

« Nous ne voulions pas nous contenter de l'affubler de quatre yeux. Nous voulions qu'ils soient uniques en leur donnant par exemple la possibilité d'effectuer un tour complet dans leur orbite. », révèle Burgess.

De tous les personnages, Gallaxhar fut le moins planifié à l'avance. Selon les différentes étapes du projet, c'était un magnat du pétrole, une séductrice asiatique ou encore un scorpion géant. « Souvent les réalisateurs n'ont pas d'idées précises au sujet des personnages, mais ont des préférences sur telle ou telle caractéristique, admet Tim Lamb. Il faut donc jouer au puzzle en les assemblant pour savoir dans quelle direction s'orienter. »

La queue est une partie fonctionnelle du design, il arrive que cet élément soit totalement négligé. « C'est une partie supplémentaire de l'anatomie, révèle Burgess. Il peut être utilisé pour impressionner les gens ou pour servir pour prendre des poses en disant quelque chose sur ses sentiments. Je pense que la queue ajoute vraiment beaucoup à ce personnage. »

La seule concession faite par l'équipe pour que le public puisse s'identifier au Robot, est son grand « œil », ou bien s'agit-il d'un capteur ? Bien qu'il se comporte plutôt comme une lentille mécanique la plupart du temps, sa pupille se dilate lorsque le Robot est vaincu, lui donnant une dimension plus humaine.

Les artistes et les animateurs ont souhaité donner au Robot une apparence inhumaine, menaçante. « Nous avons voulu le rendre massif et inquiétant. Ses déplacements très lents sont aussi anxiogènes », note Burgess.

Le Robot, haut de 350 pieds (la même taille qu'Insectosaure), est le terrifiant fer de lance de l'attaque de Gallaxhar. Chacun de ses pas fait gronder et trembler la terre. Toutes les fonctionnalités ayant été conçues par Hanenberger, l'équipe d'animation s'est donc tout simplement appuyée sur ses plans pour créer les mouvements.

Le design du Robot a été réalisé par l'artiste Patrick Hanenberger. Capables d'explorer de nouvelles planètes et d'extraire leurs ressources, ces machines sont les pions de Gallaxhar pour mener à bien ses opérations. Ce dernier les a conçus minutieusement, attribuant à chacune de leur partie un usage bien déterminé.

Le cahier des charges imposait aux designers de faire en sorte que les robots soient raides et sans expression. Il fallait qu'ils apparaissent comme des machines sous le contrôle d'une autre force. Il y a quelque chose de mystérieux, d'inhumain et qui va au-delà de la compréhension dans leur mission.

6^e cas d'étude LE ROBOT