



**Réalisation d'une animation 3D
pour l'émission « Des Racines et des Ailes » (France 3)
Site archéologique de Lepcis-Magna (Libye)**

- méthodologie -

PLAN

Introduction

1 - Les structures de production

1-1 Acquérir des animations existantes ou les faire réaliser « sur mesure »

PROJECTION

- exemples d'images 3D existantes : d'anciennes modélisations 3D
: les aquarelles de Jean Claude Golvin
- exemples d'images 3D en cours de modélisation sur logiciel
- Méthodologie : partir d'une image, de photos, de vidéos, de plans

1-2 Production globale : les intervenants

- service documentation, examen historique interne, production, régie
- journaliste, équipe de tournage, archéologue, infographiste, studios de montage
- structure d'échange et de réflexions – goûts individuels et orientation collective, dead-line impérative
- fixer d'emblée le type d'images.

2 - La spécificité des images de synthèse dans la reconstitution archéologique télévisuelle

2-1 Un outil graphique flexible

Différentes techniques qui permettent de s'adapter au public concerné : images épurées et photo-réalisme

2-2 Graphisme technique

- Le visiteur de musée et l'amateur averti
- Privilégier les formes d'ensemble, adapter la taille du support visuel
- définition et résolution en rapport (économie des moyens de production)
- stabilité des mouvements de caméra

PROJECTION

exemples de reconstitutions NPR

- : reconstitution d'une coque de navire naufragé - XVII / XVIIIème siècle
- : Les thermes d'Hadrien - version non utilisée par France 3

2-3 Graphisme photo-réaliste

- le téléspectateur courtisé par les chaînes et blasé
- être en adéquation avec le style télévisuel
- démonstration axée sur la qualité et un certain gigantisme
- sensation d'immersion dans la cité par le « fondu-enchaîné » - compositing .
- Un style réaliste s'impose pour ces graphismes et techniques de « raccord » au réel.
- Définition identique au reportage (4:3)
- résolution considérablement accrue (pixels par surface d'écran) : « images Haute Définition »
-

PROJECTION

exemples d'animations photo-réalistes (ouverture vers les espaces extérieurs)

- : Les thermes d'Hadrien: le frigidarium - Le théâtre de Lepcis Magna
- : gigantisme : La cité, le Forum, le temple Flavien et le port

3 -Les contingences matérielles et éthiques .

3-1 Des moyens de production adaptés

- d'importants moyens de production :
- « render farm »: 30 ordinateurs de rendu d'images, connectés en série pour les vue d'ensemble panoramiques
- Intérieurs et plans serrés : 6 ordinateurs – 8 disques durs
- banc de montage Avid, images et sons non compressés

3-2 - Une structure d'échanges entre les spécialités

Limites aux domaines d'intervention :

- **L'archéologue** :
insuffisance d'informations : déterminer les éléments les plus adaptés à la reconstitution
- **L'infographiste** : ne pas se laisser griser par l'esthétique au détriment de la rigueur historique
- **Le rédacteur en chef** : le choix des images ne doit pas être dicté par l'indice d'écoute

Cela impose une **structure d'échanges et de prise de décisions** - 2 facteurs de réussite :

1- La définition préalable d'un programme de réalisation strict, anticipant les difficultés propres à chaque spécialité.

2- La collaboration permanente entre ces mêmes spécialistes, chacun acceptant d'emblée de ne pas imposer ses vues au profit de l'unité historique et graphique du projet.

CONCLUSION

La production doit respecter les attentes du public mais susciter son intérêt par la qualité technique :

- Effectuer un choix graphique essentiel pour la mise en valeur du projet .

Pour la renommée de son émission et la crédibilité de l'éthique qu'elle s'est fixée, il lui faut :

- Respecter la rigueur scientifique en suivant les avis de l'historien

Pour assembler ces spécialités, il est nécessaire :

- d'évaluer dès l'origine les moyens techniques et humains propres à y parvenir et cerner les difficultés qui peuvent influencer sur le bon déroulement du projet .