

Cinéma d'animation : organisation matérielle

Réaliser un film d'animation en classe avec peu de moyens nécessite quand même un minimum de matériel. Après avoir choisi votre grande surface, pensez à prendre la liste de courses ci-dessous :

Photo :

- Un appareil photo numérique :
 - ✓ La résolution n'a aucune importance
 - ✓ Un zoom, même modeste est pratique
 - ✓ Une visée par l'écran arrière est recommandée pour travailler avec les enfants (les reflex récents ayant un mode Live Vision sont donc plus pratiques que les autres)
 - ✓ Un mode vidéo est utile pour certaines scènes

Points importants :

- ✓ La possibilité de passer en tout manuel (exposition et mise au point)
- ✓ Un pas de vis pour pied
- ✓ La possibilité de changer les piles ou accus lorsque l'appareil est sur pied sans bouger l'appareil (trappe à l'arrière ou sur le côté ou largement décentrée par rapport au pied). Ce point est moins crucial lorsque l'appareil possède des accus propriétaires de longue durée. En effet, dévisser l'appareil du pied pour changer les accus oblige à recommencer toute la scène.
- ✓ La possibilité d'enlever la carte mémoire sans enlever l'appareil du pied
- ✓ Une possibilité de déclenchement à distance par câble ou IR
- Une commande de déclenchement à distance
- Un pied photo

Les bridge cameras sont parfaits pour cet usage, à condition qu'ils permettent une commande à distance. Sinon il faudra utiliser le retardateur, ce qui n'est guère pratique.

Informatique :

- Un ordinateur avec lecteur de cartes mémoire.
- Un logiciel de montage permettant l'insertion d'images d'une durée de 1/12 s. C'est relativement rare. Les versions du logiciel d'Adobe, Première Eléments ou Première Pro, le permettent mais sont relativement chères. Par contre elles sont idéales pour de futurs effets spéciaux qui facilitent beaucoup le tournage et proposent une gestion du son très confortable.
- Un logiciel pour le travail du son (Audacity, gratuit, convient parfaitement).
- Un logiciel de retouche d'images (Photoshop, ou en gratuit Paint.net)

Matériels divers :

- Si possible une pièce dédiée permet de ne pas trop bouger les décors à chaque fois. Pour les enregistrements sonores, une pièce calme et meublée (pour éviter l'écho).
- Un décor comportant un sol et 3 côtés latéraux. En bois, il peut être peint directement ou servir de support pour y coller un décor sur papier. La profondeur doit permettre aux enfants les plus petits de manipuler des personnages proches du fond. La hauteur doit être suffisante pour photographier en contre-plongée des personnages tout en ayant encore le décor dans le champ, mais pas trop pour ne pas assombrir la scène par des ombres.
- Un éclairage artificiel dans une pièce sombre : la lumière naturelle, même quand elle paraît constante à l'oeil nu, varie énormément pendant le tournage, et au montage donne l'impression de flashes inégaux et désagréables. Un éclairage par plusieurs projecteurs peut être intéressant si l'on veut peaufiner la lumière, mais un éclairage classique, s'il permet de travailler au-dessus de 1/15s sans faire d'ombres trop marquées sera largement suffisant puisqu'on travaille sur pied (sauf en pixilation où le risque de bougé impose plus de lumière).
- Pincex, Patafix, fil d'étain, perceuse, thermocolle... pour les réparations diverses (personnages, décors...).



Conseils généraux :

- Le film sera tourné en 12 images par seconde puis converti dans le logiciel de montage à 24 ou 25 images par seconde.
- Les personnes réalisant le film doivent éviter de changer sans cesse de position autour du décor : cela entraîne des changements de luminosité (même lorsque qu'il ne s'agit pas d'ombres franches) qui sont très visibles sur le montage final.
- Un plan commencé devra obligatoirement être terminé le jour même (problèmes de positionnement et de luminosité lorsque le plan est interrompu). Il est aussi souhaitable que ce soit la même personne qui anime durant tout le plan pour que le personnage ait un mouvement régulier.
- Pour la marche normale d'un personnage, compter 3 à 4 déplacements d'un pied avant de déplacer l'autre pied.
- Lorsqu'on fait parler un personnage le temps de parole doit être connu (et donc les dialogues écrits à l'avance) mais la durée n'a pas besoin d'être extrêmement précise : il sera toujours possible, une fois le plan tourné, de modifier légèrement le texte ou le ton pour en changer la longueur.
- La plupart des compacts rétractent leur zoom quand les piles sont mortes, parfois même quand ils se mettent en veille. Si cela arrive en cours de tournage d'un plan, il est impossible de retrouver la position initiale du zoom et le plan en cours est à recommencer. La solution consiste à garder le zoom au minimum ou au maximum et à déplacer le pied pour effectuer le cadrage. Même après une coupure de courant il est alors facile de retrouver le cadrage.

Techniques d'animation :

1. Pâte à modeler :

- Utiliser de la pâte à modeler classique, grasse. Celle à l'eau sèche pendant le tournage, blanchit et se craquelle.

Avantages : très facile à utiliser, permet des déformations importantes. Les personnages peuvent être reproduits rapidement.

Inconvénients : trop souple, elle se déforme lorsqu'on fait des mouvements complexes et oblige à créer des personnages un peu massifs.

- Pour les personnages principaux surtout si on doit décomposer la marche (membres inférieurs visibles), la pâte à cuire ou séchant à l'air sera plus pratique. Les membres seront faits à partir d'un squelette en fil d'étain éventuellement recouvert. Un creux à l'emplacement des yeux pourra accueillir des perles pour avoir un regard mobile. La bouche, si elle doit bouger, peut être ajoutée soit sous forme d'un boudin de pâte à modeler, soit un papier peint fixé avec de la Patafix que l'on changera à chaque mouvement.

Avantages : Le corps du personnage est très solide, indéformable et ne sèche pas. Il peut être peint. Grâce aux membres en étain on peut faire marcher le personnage.

Inconvénients : L'étain est parfois trop souple et plie sous le poids (ex : cou d'une girafe, d'une oie...). La jonction entre le corps et l'étain est fragilisée par les manipulations, il casse souvent à cet endroit, d'où la nécessité d'une perceuse pour les réparations.



2. Jouets :

- Playmobil, jouets en plastique et autres objets

Avantages : Rien à préparer, peuvent être utilisés avec des tout-petits

Inconvénients : Stéréotypés et ne demandant pas d'imagination dans leur conception, très limités dans leurs mouvements et expressions.

- Jouets mous (marionnettes, peluches...)

Avantages : Comme les précédents.

Inconvénients : Leur manque de rigidité est un handicap, sauf en pixilation.



3. Découpages :

Avantages : Faciles à utiliser avec des petits en particulier pour les déplacements puisqu'on est en 2D



4. Ombres chinoises :

Avantages : Les mêmes que pour les découpages.

5. Pixilation :

Avantages : Relativement rapide à tourner ; les enfants sont heureux de se voir ; une bonne manière de mélanger réel et imaginaire.

Inconvénients : Pour apporter un plus il est préférable d'avoir des scènes impossibles à tourner de façon classique (ex : déplacer des objets entre les photos, créer des scènes type cartoon [accélération du temps, scènes rapides et exagérées...]).



6. Dessin animé :

Par exemple en utilisant des dessins de folioscopes.

Inconvénients : Très lourd à mettre en œuvre dès que l'on dépasse l'essai pédagogique.

