

## Tutoriel

### *Réaliser sans frais un film avec la technique de la pixilation*

C'est le réalisateur canadien Norman Mac Laren, pionnier du film expérimental et du film d'animation, qui inventa et nomma le premier la technique de la pixilation en 1952. Son film *Neighbours* obtient un oscar du film court.

Plus tard la télévision (notamment anglaise) s'est emparée de cette technique pour réaliser de courts films burlesques (Les Monty Python, Benny Hill).

Le film *Neighbours* de Norman Mac Laren sur Youtube :

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=4YAYGi8rQag](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=4YAYGi8rQag)

« La **pixilation** (de l'anglais *pixilated*) est une technique d'animation en volume où des acteurs réels ou des objets sont filmés image par image. C'est un effet spécial (trucage réalisé au tournage) qui crée un semblant de magie : des personnages qui volent, glissent sans bouger les jambes, des objets ou des personnages qui apparaissent subitement et se meuvent bizarrement, des déplacements impossibles dans la réalité. » (source : Wikipédia)

Pour réaliser un film en pixilation, il suffit de très peu de matériel mais beaucoup de patience et d'imagination !

#### **Matériel :**

Au tournage :

- un appareil photo numérique (nul besoin du haut de gamme !)
- un pied photo

Au montage :

- un ordinateur équipé d'un logiciel de montage basique (*Windows Movie Maker* ou *VideoSpin*, tous deux gratuits)
- éventuellement un logiciel de traitement du son (*Audacity*)

Voici une vidéo présentant la technique de pixilation (association *La Cerise sur le Marteau*)

*Comment faire voler ses copains :*

<http://vimeo.com/16238029>

#### **Principes et conseils:**

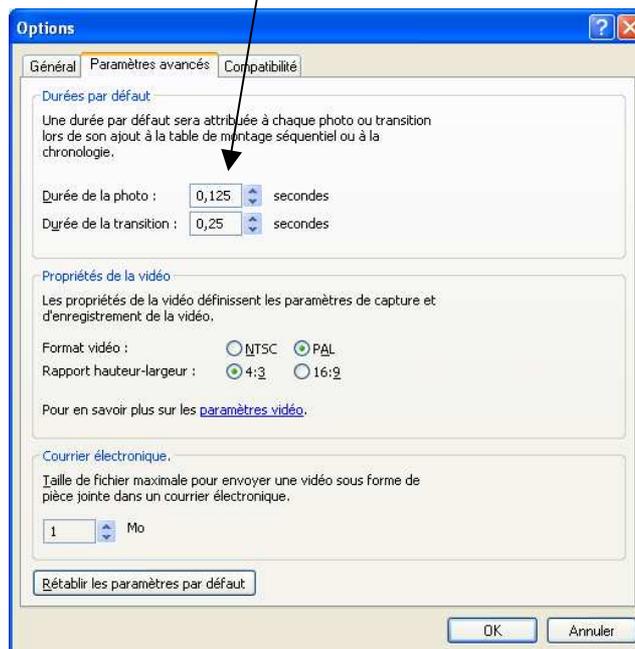
- prendre une grande série de photos (compter de 6 à 12 photos pour une seconde de film en moyenne), si possible l'appareil photo étant sur un pied
- chaque photo montre un instant d'un mouvement : le sujet doit bouger légèrement entre chaque prise ; le mouvement de caméra doit être lui aussi très progressif
- **important** : l'appareil photo doit être réglé sur faible résolution (le poids d'une image sera idéalement entre 100 ko et 300 ko), sinon le temps de calcul du logiciel de montage sera trop important et cela risquera de « planter »
- Au montage, il s'agit d'importer toutes les photos d'une séquence (l'appareil photo aura nommé automatiquement chaque photo dans l'ordre de leur prise de vue) puis de

placer cette série de photos sur la *time-line* (ligne vidéo). Le logiciel lira à la suite toutes les photos dans l'ordre de leur prise de vue

- **important** : dans le logiciel, il faut régler la durée de lecture de chaque photo sur la plus courte possible

- *Exemple avec Windows Movie Maker:*

aller dans *outils*, puis *options*  
dans *paramètres avancés*, régler les durées au minimum



Il est donc techniquement simple de réaliser un film en pixilation.

Il est néanmoins nécessaire de construire un projet et d'anticiper le résultat obtenu.

Il est utile de réaliser plusieurs essais (il est possible de réaliser un film d'une vingtaine de secondes en une demi-journée) qui serviront à la fois de prise en main technique et de réglage de l'animation et des mouvements (réaliser de courtes saynètes muettes en un seul lieu).

### Pour vous aider :

Tutoriel pour utiliser *Windows Movie Maker*

[http://tice11.ac-montpellier.fr/index.php?option=com\\_content&view=category&layout=blog&id=39&Itemid=44](http://tice11.ac-montpellier.fr/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=39&Itemid=44)

Tutoriel pour utiliser *Audacity*

[http://www.educlasse.ch/activites/coursinfo/documents/Audacity\\_tutoriel.pdf](http://www.educlasse.ch/activites/coursinfo/documents/Audacity_tutoriel.pdf)

### Sonoriser le film :

Après le montage des images, il est nécessaire d'ajouter du son : bruitages, sons naturels, musique.

L'ajout d'une simple musique (**libre de droit**) va faire vivre le film : choisir une musique rythmée, rapide (par exemple un ragtime).

Pour un montage sonore plus élaboré, vous pouvez utiliser *Audacity* (logiciel libre, donc gratuit).

### **Musiques gratuites libres de droit :**

De nombreux sites internet proposent des musiques libres de droit. Veillez à ce que la musique choisie et téléchargée soit libre de droit pour sa diffusion non commerciale (et donc non soumise aux droits d'auteur par la SACEM). Certains sites ne sont pas dans la légalité française.

Selon la législation, une oeuvre tombe dans le domaine public 70 ans après la mort de l'auteur. Cela ne concerne pas les droits moraux (les ayant-droits peuvent s'opposer à une utilisation qu'ils trouvent abusive).

Attention : il existe aussi des droits liés à l'interprétation (un musicien qui interprète une oeuvre du passé possède un droit sur son interprétation).

Dans l'usage, même s'il existe une tolérance de la part des éditeurs pour les films réalisés dans un milieu scolaire et qui sont par principe hors de toute considération commerciale, les enseignants doivent s'assurer de respecter le droit, notamment au titre de l'exemplarité. Il suffit parfois de demander l'autorisation à l'auteur ou à l'éditeur en lui soumettant le projet pour que les barrières tombent...

### **Un exemple de film utilisant la pixilation réalisé avec des élèves :**

Un film réalisé dans le cadre du festival du film scolaire en Moselle

*Photo'contact* (collège Paul Verlaine de Faulquemont, 2012)

- cliquez à droite sur « Photo'Contact »-

<http://www.espace-eac.fr/Cinescol/spip.php?article12&lang=fr>

### **La différence entre pixilation et cinéma d'animation**

Pixilation et cinéma d'animation reposent sur la même technique : une prise de vue muette image par image. La différence tient à ce que la pixilation utilise des prises de vue réelles (décors et personnages) tandis que l'animation consiste à travailler en aplat (dessin animé) ou dans un décor construit (films réalisés avec des personnages en pâte à modeler par exemple). Le matériel de tournage et de montage peut être le même (mis à part l'utilisation d'un banc-titre pour le dessin animé et de matériel d'éclairage).

Aujourd'hui, de plus en plus de films d'animation se font directement en numérique, c'est à dire sans prise de vue.