



Stage chez Pájara animation

Carnet de Bord



Contexte :

J'ai choisi d'arriver en avance au Chili pour pouvoir voyager avec mon amie Héroïse pendant 3 semaines et demie à travers le pays avant de commencer à travailler. Nous avons passé quelques jours à Santiago et rencontré Ivannia et Sergio chez qui je loue une chambre pour toute la durée de mon stage, ils sont chaleureux et nous conseillent dans tout. Dans leur maison un peu chaotique à cause de leur trois chats et de leur jeune chien, ils écoutent sans arrêt du rock progressif et plus tard, lorsque je m'installerai plus définitivement chez eux au retour du voyage, nous partagerons pleins de groupes de métal en cuisinant ensemble des spécialités chiliennes. Après 4 premiers jours sur place, avec Héroïse, nous sommes parties pendant trois semaines avec nos sacs à dos pour un long voyage à étapes. Nous avons vu le désert d'Atacama au nord, sommes descendues dans la vallée de l'Elqui puis bien plus au Sud jusqu'à l'île de Chiloé, enfin, nous sommes remontées pour voir Valparaiso. À part un départ en avion, nous avons tout fait en bus, c'était assez chaotique mais lorsqu'on a pris le rythme ça devient comme une seconde maison (pas trop le choix quand on doit y passer des nuits et des jours entiers), et grâce à cela nous voyons tous les paysages défilé et se transformer au fur et à mesure que nous évoluons dans les différentes régions. Nous avons rencontré des gens surprenants, des gens sympathiques, et beaucoup de gens extrêmement chaleureux.





Cristian Freire

Rencontre avec l'équipe

Au retour de ce voyage, je reçois un message. C'est Cristian sur WhatsApp:

<< Hey Lucie!

Question: Are you in Santiago? Because tomorrow afternoon we have an Independence Day Celebration. It would be great if you could come to meet and greet everybody :) >>

Ma première impression des lieux s'est donc faite dans une ambiance plus que détendue. Nous arrivons, avec Héloïse invitée elle aussi, dans le jardin d'une maison étroite à deux étages, bien installée au bout du Barrio (quartier) Italia.

Ne sachant pas vraiment le degré de formalité qui se cachait derrière les formulations « Independence Day celebration » et « Greet everybody », nous nous sentions un peu mal à l'aise d'arriver en retard. Nous avons beaucoup entendu parler de cette fête nationale. Depuis notre arrivée au Chili, on voyait s'accumuler dans tous les coins de rue de plus en plus de drapeaux, accrochés sur les balcons (ou plutôt « occupant tout l'espace du balcon sur 10m² et qu'importe si la lumière n'entre plus dans la pièce pendant 1 mois »), des petits drapeaux vendus dans chaque commerce de trottoir et par des marchandes ambulantes criants « Bandera Bandera 1000 pesos » aux feux rouges. Pour les plus originaux, les plus ingénieux ou les plus dévoués, des housses en tissus aux couleurs du Chili bien étendues sur tout le capot de leurs voitures, cernés par des rétroviseurs parés de même. Et pendant tout ce mois de préparation, les gens que nous avons rencontré se sont tous concentrés à un moment ou un autre, dans une attitude mi-joyeuse, mi-recueillie, pour nous parler un peu du contexte de ce jour d'indépendance. Bien sûr ils éprouvent tous une fierté en évoquant l'histoire des autochtones Mapuches qui ne se sont jamais soumis aux conquistadores espagnols. Mais cette année, la fierté s'efface vite derrière une voix pâteuse qui vient s'embourber dans la situation politique actuelle. Le pays vient de voter, il y a moins d'une semaine, pour un referendum qui proposait de changer la constitution actuelle qui date de 1980, sous la dictature de Pinochet. Cette nouvelle constitution permettrait une avancée sans pareille en matière de droits sociaux pour les Chiliens, de parité pour les chiliennes et d'écologie pour le Chili, une chance pour le pays de sortir correctement de son statut d'état en développement, en ne privilégiant pas uniquement le libéralisme sauvage.



Hugo Cardenas



Bernardita Ojeda



Wladimir Gonzales



Simon Ramirez



Ximena Araya

Rechasso (refus, rejet en Espagnol): à 62%, le peuple a refusé le nouveau texte. En apprenant cela un matin pendant notre voyage autour du pays, nous avons une pensée pour Ivannia et Sergio à Santiago, nous sommes sûres qu'ils ont dû pleurer ce jour. Cela semble clore le chapitre inédit qui s'était ouvert dans le pays depuis les émeutes de 2019. Avec émotions, quelques semaines plus tard Ivannia et Sergio me montrent un documentaire qui retrace ces manifestations. Lancé par des étudiants qui ont protesté contre l'augmentation du prix du métro le 9 octobre 2019, le mouvement a immédiatement pris une ampleur monstre, ralliant des millions de personnes pendant des semaines pour ensemble se révolter contre la précarité sociale ignorée par un gouvernement néolibéral. Bien que violemment réprimés par l'armée, ces combats semblent avoir fait suffisamment de bruit puisque qu'ils ont donné lieu à un premier vote proposant l'écriture d'une nouvelle constitution. Ce vote là a été approuvé par une grande majorité de 79%. Pendant 1 an, ensuite une assemblée élue et paritaire, s'est appliquée à écrire une nouvelle constitution.

C'est ce texte qui vient d'être refusé. Le bilan de ces 4 ans, dans les yeux humides d'Ivannia c'est 26 morts, des milliers de blessés et de prisonniers politiques.

Après cette digression contexte politique, nous revoilà à l'entrée de ce petit jardin accueillant, champignonné de pleins de petits tabourets saupoudrés d'une assemblée bien habillée joyeusement en train de trinquer au-dessus du buffet. Si nous nous étions attendues à ce genre de "célébration", nous n'aurions pas mangé avant de venir. Bon, comme ce n'était que des spécialités typiques et franchement délicieuses, nous nous sommes pliées à l'exigence d'honorer le pays et les empanadas aux olives.

Ce jour-là, j'ai appris que Pajaro partageait ses locaux avec une autre entreprise : Ultra, qui travaille dans la publicité de mode. Ces deux petits studios réunis réveillent la maison-bureau d'une trentaine de personnes. Aujourd'hui, autour d'un bingo, d'un karaoké et de beaucoup de Sangria, certains qui travaillent principalement en télétravail, se rencontrent pour la première fois.



1^{er} jour de travail :

Petite première journée : 10h-17h, les prochains jours, ce sera 9h-18h.

Bon, l'ambiance est beaucoup plus sérieuse que l'autre jour mais Cristian et Bernardita rigolent toujours autant, miment et imitent tout ce qu'ils racontent, ne pouvant s'empêcher d'offrir une prestation théâtrale à chacun de leurs interlocuteurs. Bernardita est la productrice et cheffe de cette entreprise depuis 10 ans, et Cristian l'a rejoint en tant que producteur exécutif il y a 3 ans.

Aujourd'hui, je rencontre Xiména qui s'occupe de l'organisation administrative de la boîte et j'ai l'occasion de parler plus sérieusement avec Simon, le chef animateur. Pour les autres, ils travaillent de chez eux, une habitude qu'ils ont tous bien apprécié de pouvoir garder après le confinement.

Cristian me raconte (plutôt me joue littéralement) le court métrage sur lequel ils travaillent. Il sait déjà quel rôle il veut me donner : l'animation du puma. Le film de 15 minutes raconte la rencontre il y a cent ans d'une enfant mapuche et de son nouveau voisin, le fils d'une famille de colons italiens. Ce film, commandé par des producteurs italiens résume et romance des faits réels, donnant vie aux légendes et croyances de la civilisation Mapuche. Dans la forêt, les animaux sont omniprésents mais impalpables, particules de ce monde mêlés aux esprits des ancêtres. Cette histoire, aux yeux de Cristian est un peu trop romancée, mais matière intéressantes pour tester de nouvelles formes et techniques d'animations.

Le studio est habitué à travailler en 2D avec ToonBoom Harmony sur de la série pour les enfants dans un graphisme très stylisé. Cette fois, ils profitent de ce film pour s'essayer à la 3D. Puisque c'est la direction qu'a prit le monde, ils courent le rejoindre et même le devancer ! Pas question de reproduire les erreurs des autres, Bernardita n'aime pas la 3D. Ils veulent surtout l'aborder le plus artistiquement possible en la mixant avec du 2D. Les décors seront illustrés en 2D et animés avec une nouvelle technique qui pourrait s'expliquer comme : construire une maquette 3D avec des plans courbés et pliés d'images 2D, cela ressemble assez à un livre pop-up ouvert.

Les personnages seront modélisés et animés en 3D sur Maya. Et tous les animaux seront animés en 2D. C'est là que j'interviens. Cristian attend de moi que j'apporte une approche un peu plus plastique au film, animant le puma en me détachant d'une figuration classique « apporter de nouvelles manières d'animer ».

J'adore le rôle qu'il veut me donner. Cet aspect qui lui a plut dans mon travail, je pense que c'est typiquement la liberté que les écoles françaises ont prise avec l'animation. D'après ce que je comprends, les universités d'animation au Chili sont, soit trop jeunes, soit trop influencées par les États-Unis pour s'aventurer trop loin du côté de l'expérimental. Ce qui laisse dans les studios une porte grande ouverte à des candidatures comme la mienne. Ce stage commence très bien ! Je réalise à quel point j'ai bien fait de traverser l'océan pour chercher une nouvelle manière de vivre chez eux qui cherchent une nouvelle manière de travailler. Nous avons beaucoup en commun et nous nous comprenons vite.



Au studio, il y a ceux qui parlent très bien anglais et ceux qui le comprennent mais parlent plutôt en espagnol et puis il y a quelques exceptions comme Xiomara qui parle couramment le français ! Ou bien Wladi qui de son côté me supplie du regard de ne parler qu'en espagnol car je crois qu'il ne comprend pas beaucoup plus de l'anglais que « Hello » et « My name is Lucie ».

Je suis plus à l'aise en anglais qu'en espagnol alors en général, ils essaient tous de parler en anglais quand je fais parti des réunions mais très vite l'espagnol reprend ses droits et, sans qu'ils s'en rendent compte, ils sont repartis dans un Chilien parfait. C'est-à-dire, un Espagnol horrible...

Ils parlent très vite et ne prononcent ni les s ni les d. Mais ils sont tous bienveillants et m'expliquent tout plusieurs fois et dans toutes les langues que nous pourrions partager, sans omettre la langues des signes et les bruitages.

Grâce au fait que cela fait déjà 1 mois que je suis au Chili, j'arrive assez bien à les comprendre même lorsqu'ils parlent à leur rythme habituel, et je dois de moins en moins les arrêter pendant les réunions. Finalement au bout d'une première semaine de travail, ils me parlent plutôt en espagnol et je leur réponds en espagnol en utilisant des mots en anglais quand il me manque du vocabulaire. Dans 3 mois je serais bilingue ! Mais c'est beaucoup plus fatiguant que je ne le pensais de changer de langue constamment. Par exemple, lors de mes trois premières semaines au Chili, je n'ai pas utilisé l'anglais une seule fois, c'est une langue très peu maîtrisée ici sauf dans le milieu du travail. Je me suis donc habituée au Castillan, mais depuis que je travaille et que j'ai la possibilité de recourir à l'anglais, mon cerveau s'emmêle et je perds tous mes mots. Finalement, quand je rentre le soir et que je discute avec Sergio et Ivannia qui eux ne parlent qu'espagnol, tous les mots anglais viennent bousculer l'espagnol jusqu'à ce que mon cerveau ne demande grâce, s'enfuit et me laisse parler en français sans même que je m'en rende compte.



La méthodologie de travail :

La première semaine, j'étais assignée à l'exploration du Pumas. Sur papier j'ai donc travaillé son anatomie et son mouvement. En fin de semaine, j'ai commencé sur TVPaint à faire une courte animation, recherchant quelles textures le logiciel peut apporter en testant différents pinceaux. Cristian a aimé ce premier test et l'a envoyé au clients italiens qui ont validés à leur tour ! C'est une victoire de la semaine paraît-il, alors Cristian m'a offert un pain pour l'occasion ! Il essaie de me prouver qu'en matière de vin comme en pain, le chili peut rivaliser avec la France. Victoire pour le camp chilien aussi, effectivement ils se débrouillent bien.

La deuxième semaine est consacrée au teaser du film, je dois animer le passage rapide dans une forêt, d'un esprit mêlé entre le pumas et la petite Mailen. Je teste alors une métamorphose pendant la course et pour m'appuyer graphiquement j'ai le décors de Wladi. Il faut que l'animation semble faite du même pinceau, malheureusement nous n'utilisons pas le même logiciel car il travaille sur photoshop et moi TVPaint. Le seul partage de pinceau qu'on peut espérer c'est, bricoler les brushes tvpaint pour qu'ils ressemblent à ceux de photoshop (bien plus beaux malgré tout).

Ce qui est surprenant c'est qu'on me demande d'animer le pumas alors que nous n'avons pas encore de développement de ce personnage, autrement dit, aucun choix n'a été fait pour définir à quoi il devrait ressembler. Nous verrons à la fin de cette semaine ce qu'il en sera ressorti !

Finalement, entre les idées de Cristian et les propositions que je fais, nous trouvons un commun d'accord et j'avance sur trois animations définissant chaque fois plus le style graphique du puma. À la fin de la semaine, le teaser est terminé et validé par le client.



La Pré Production

Le teaser était un moyen de prouver aux clients ce que le studio était capable de proposer, maintenant qu'il est terminé, l'attention se concentre plus sur la préproduction du film. C'est l'étape qui regroupe tous les préparatifs nécessaires à la réalisation du produit final. Une étape que le studio avait déjà bien entamée avec les recherches graphiques autant des décors par Wladi que des personnages par de jeunes artistes travaillant à distance que je n'ai pas eu l'occasion de rencontrer.

Le design des personnages étant définis, l'étape du rigging commence.

Courte explication sur le rigging :

Il existe deux manières d'animer un personnage :

- Soit on dessine chaque image en créant le mouvement par l'évolution des dessins, cette technique s'appelle animation traditionnelle (Anim' Trad' pour les intimes).
- Soit on construit une maquette du personnage et on fait bouger cette dernière comme un pantin. Cette technique s'utilise pour la stop motion, le papier découpé mais aussi en animation 3D sur logiciel. C'est pour cette option d'animation qu'on retrouve l'étape du rigging qui consiste à modéliser le squelette des personnages. Lorsqu'on parle de 2D le rigging revient à découper le corps et à l'assembler avec des jointures amovibles au niveau des plis naturels du corps comme les coudes, les genoux, les chevilles exc... Dans un logiciel 3D le rigging s'avère plus compliqué, il faut prendre en compte le mouvement des muscles et leur répercussions sur la peau, par exemple lorsque l'on bouge les sourcils il faut définir à quel point ce mouvement aura de l'influence sur le reste du visage, les pommettes seront-elles impactées ? Ce processus est donc très important pour pouvoir animer ensuite correctement.



L'ANIMATIQUE

En parallèle du rigging, Hugo et sa petite équipe terminent le storyboard, ils vont pouvoir se lancer dans l'animation. Cette étape consiste à mettre bout à bout les images du storyboard et en faire un montage vidéo. Dans le storyboard, on dessine à peu près une case par plan (et un peu plus, une par action si c'est nécessaire pour la compréhension de l'histoire.) Lorsqu'on fait l'animation, on ajoute pratiquement le double de dessin puisqu'on va dessiner en plus des images clef de l'animation afin de définir plus précisément les mouvements et les placement des personnages dans l'espace. On se retrouve alors avec une sorte de Bande Dessinée très détaillée du film, on les met donc bout à bout pour en faire une vidéo et ainsi on va pouvoir travailler les détails de timing. L'animation demande un long travail de dessin, c'est pourquoi ils sont une petite équipe de 4 travaillant de chez eux et coordonnés par Hugo travaillant depuis le bureau. Au studio, Hugo est celui qui parle le mieux en anglais puisqu'il a été tout au long de sa scolarité dans un établissement international. Cela facilite fortement nos échanges et il ne tarde pas à naître une belle amitié qui me permet d'apprendre pleins de choses sur les habitudes de pensées d'un jeune chilien citadin ! Il me parle beaucoup de sa famille, il a grandi assez proche de Santiago mais dans un village de campagne dans une maison gigantesque avec un jardin qui a à peu près la taille de toute la ville de Lyon. Avec ses 4 frères ils ont grandi là en s'occupant du ranch familial que son frère aîné a repris aujourd'hui et continue de développer. Il veut même profiter de la tranquillité du lieu pour faire un sanctuaire de Tai Chi ! Je me rends compte d'ailleurs que je n'ai jamais autant entendu parler de Yoga et de TaiChi que depuis que je suis au Chili.

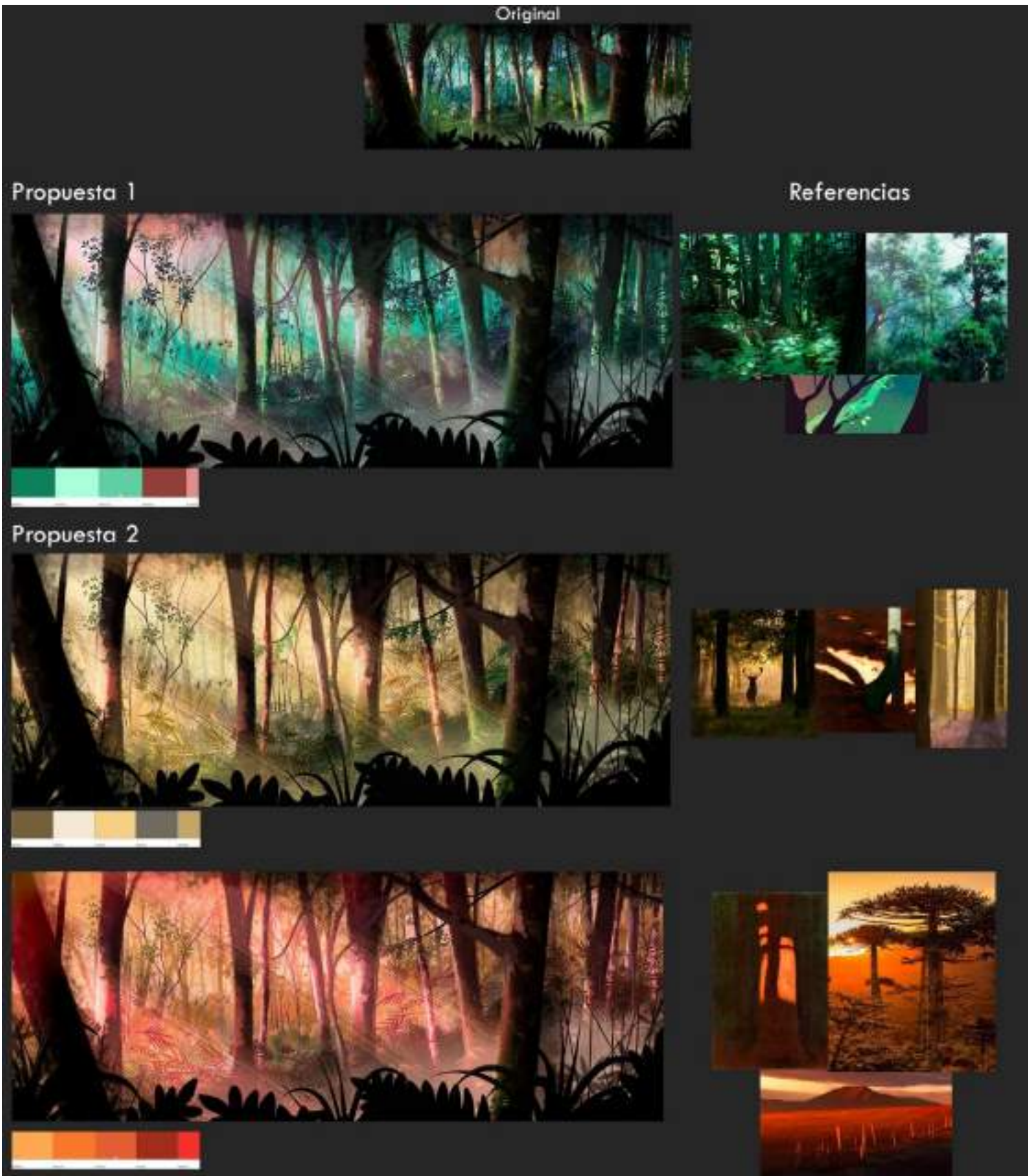
Hugo commence déjà à s'inquiéter sur les petits retards qu'ils commencent à prendre sur l'avancement de l'animation. Il ne sait pas encore mais ce petit retard ne va pas aller en s'arrangeant et en ajoutant à cela les nombreuses demandes de retouches des clients, l'animation ne se terminera qu'un mois plus tard, alors que la production (l'animation pure et dure du projet) aura déjà commencé.

Cette animation qui ne parvient pas à se conclure est finalement une mise en image du combat qui se joue en demi-teinte entre Pajaro et leurs clients. C'est en effet un studio italien qui a écrit ce projet et l'a commandé à Pajaro. Cristian en a été nommé réalisateur car c'est lui qui choisit d'amener la technique du 3D au sein de Pajaro. Cependant aussi bien Cristian que Bernardita pensent qu'il y a des problèmes majeurs dans l'écriture de l'histoire. En effet, le sujet traite de l'histoire vraie de la nouvelle cohabitation voulue ou non entre les colons européens et les autochtones Mapuches. Ce thème est encore d'actualité aujourd'hui, l'oppression de la population mapuche reste plus que tout au centre des débats politiques et sociaux du pays. D'autant plus que la région sud du Chili est encore en guerre civile entre les autochtones et les occidentaux. Cristian et Bernardita marchent donc sur des œufs essayant de ne pas réaliser un film qui pourrait être perçu comme un manque de respect à cette communauté. Pourtant, beaucoup d'éléments majeurs du film leur semblent beaucoup trop orientés en faveur du « camp italien ». Ils tentent donc depuis des semaines tenter de proposer des réécritures et des retouches en faveur d'une neutralité salvatrice. C'est pourquoi cette animation sera sans arrêt remaniée.





Un terrain néanmoins sur lequel les deux sociétés sont d'accord est la volonté d'amener une dimension très artistique à l'ensemble. Le clients ne cesse de proposer des placement de caméra subjectifs (c'est-à-dire du point de vue du sujet de l'action) qui donne une image plus intéressante et sensible. Cristian quant à lui suit de très près les recherches qui se précisent autour des décors. Wladi, le décorateur doit sortir de sa zone de confort sur ce projet car le studio est habitué à faire des dessins beaucoup libres et expérimentaux. Les décors de Wladi habituellement plutôt tournoyants et colorés doivent aujourd'hui rendre compte d'une forêt obscure, inquiétante et très réaliste. Pour l'occasion, le studio l'envoie quelque jours au sud du pays pour qu'il s'imprègne des vrais paysage et revienne avec pleins de croquis d'observations et une idée plus précise des couleurs que l'on retrouve là-bas. J'avoue que j'aurais bien aimé être à sa place !

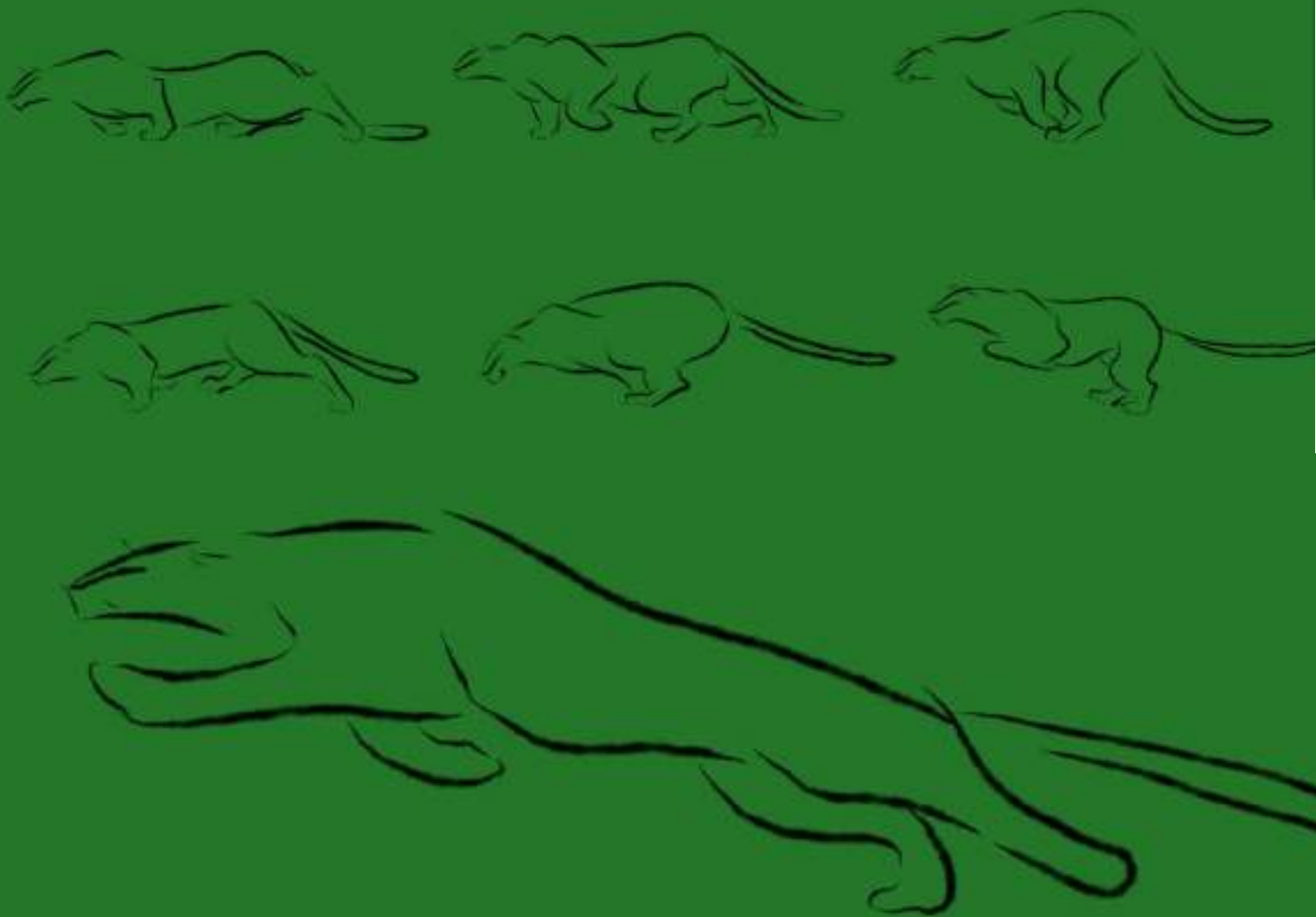


TOON BOOM

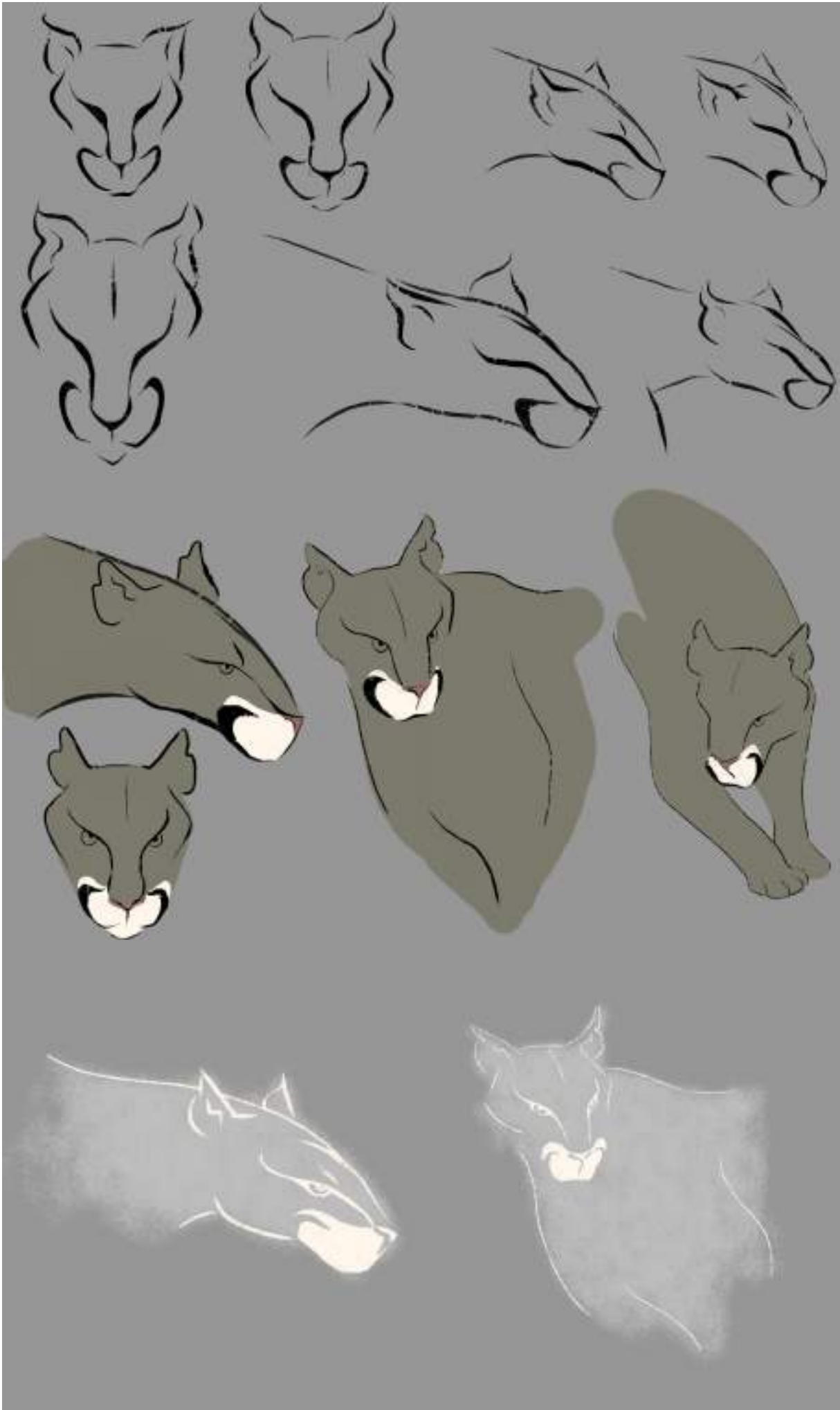
De mon côté d'ailleurs moi aussi je m'appête à quitter ma zone de confort pour me diriger vers de nouveaux horizons. Simon, le chef animateur a tenu à se rendre sur place au bureau durant ses heures de télétravail pour venir m'apprendre les secrets d'utilisation de ce qui sera mon outil principal pendant le reste de la durée du stage, j'ai nommé Le logiciel **Toon Boon Harmony Animation**. Je délaisse donc TV Paint pour ce substitue effectivement bien plus moderne et intuitif à l'utilisation. Mon adaptation fut donc rapide, de plus à la moindre question que j'ai eu par la suite, un petit message à Simon, et mes problèmes étaient résolues dans la minutes !

Sur ce nouveau logiciel je me lance alors dans une nouvelle animation d'un Pumas (un animal que je commence à bien connaître). Cette fois ci ma mission consiste à faire une marche lente dans une attitude de chasse, qui part en trot puis se lance dans une course. Cette animation assez longue m'a prise plus d'une semaine, le but était de définir en même temps un design définitif pour le pumas. Cristian s'étant rendu compte qu'en me demandant des animations je faisais instinctivement des stylisations légèrement tribales des protagonistes, il m'a demandé de bien prendre mon temps sur cette séquence-là afin de justement développer cette tendance inconsciente que j'avais.

Au bout du compte il a l'air ravi du résultat et ainsi va commencer une deuxième étape de mon stage ...







Les autres animaux !

Le Puma est un protagoniste à part entière du film, il a son importance cruciale dans la narration et c'est pourquoi j'ai commencé par lui. Mais tous l'univers du film est peuplé d'animaux de la forêt qui rythment le récit par leurs apparitions et disparitions mystérieuses. Ces animaux représentent des esprits impalpables qui semblent représenter l'âme de la forêt. L'idée est donc de les faire apparaître et disparaître de manière tout à fait magique mais en même temps naturelle, du moins naturaliste. Une idée assez floue en effet. C'est-à-dire qu'à cet instant personne ne sait vraiment bien comment cela va se matérialiser à l'écran (ou se dématérialiser justement).

Mes premières recherches se font sur un papillon. Cela me prend plusieurs jours puisque personne ne semble être d'accord sur l'aspect de cette disparition. Finalement Hugo me donne une direction très utile qui semblera accorder les esprits : la lumière éblouissante qui filtre à travers les frondaisons viennent se répercuter au sol de la forêt et elles viennent manger les corps des animaux qui se trouvent sur leur passage.

Lorsque l'idée est lancée, rapidement nous avons un motif à répéter et je vais pouvoir me lancer dans divers animaux.

Une routine va s'installer et une méthode de travail va se reproduire pour chaque animal :

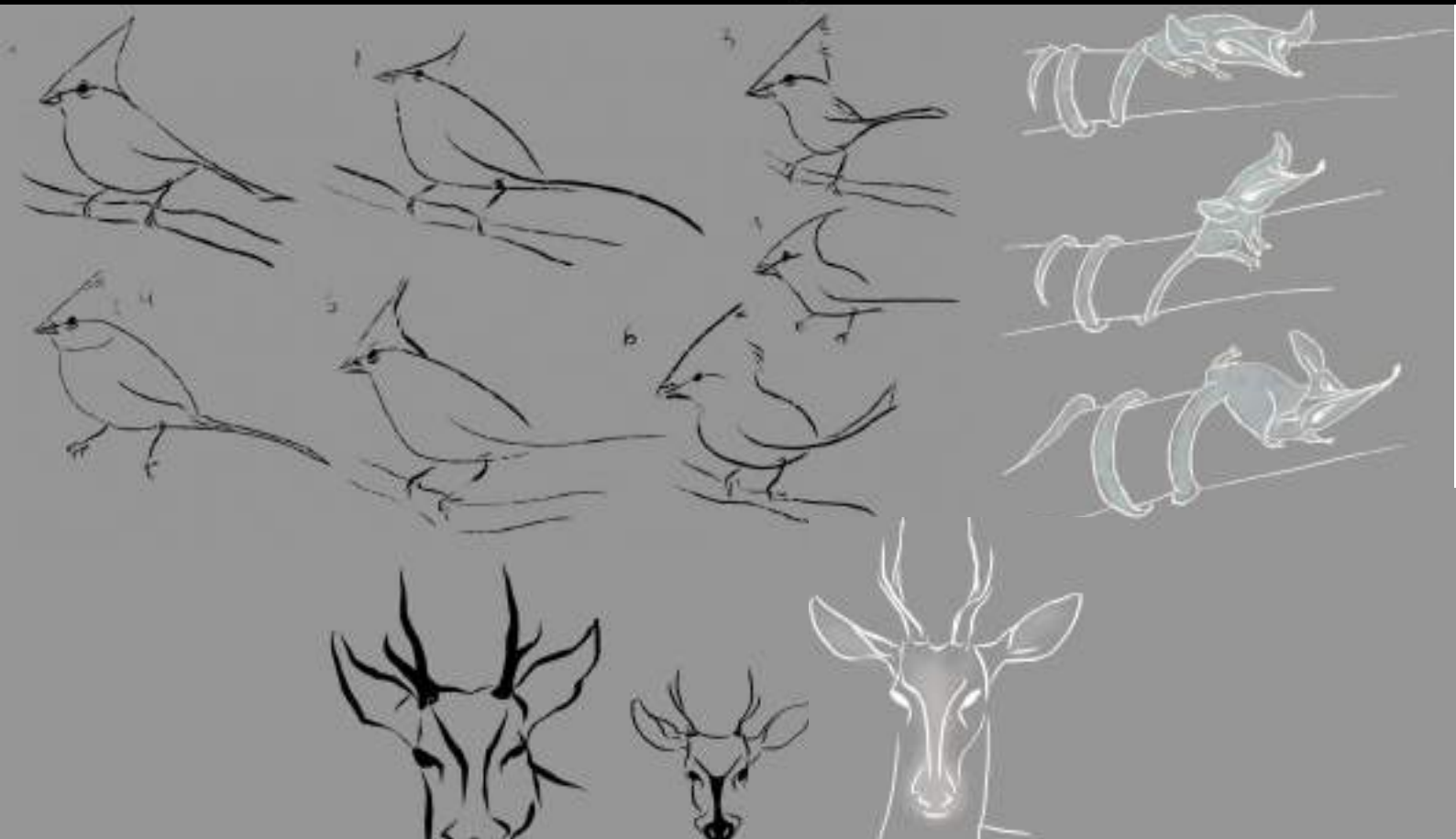
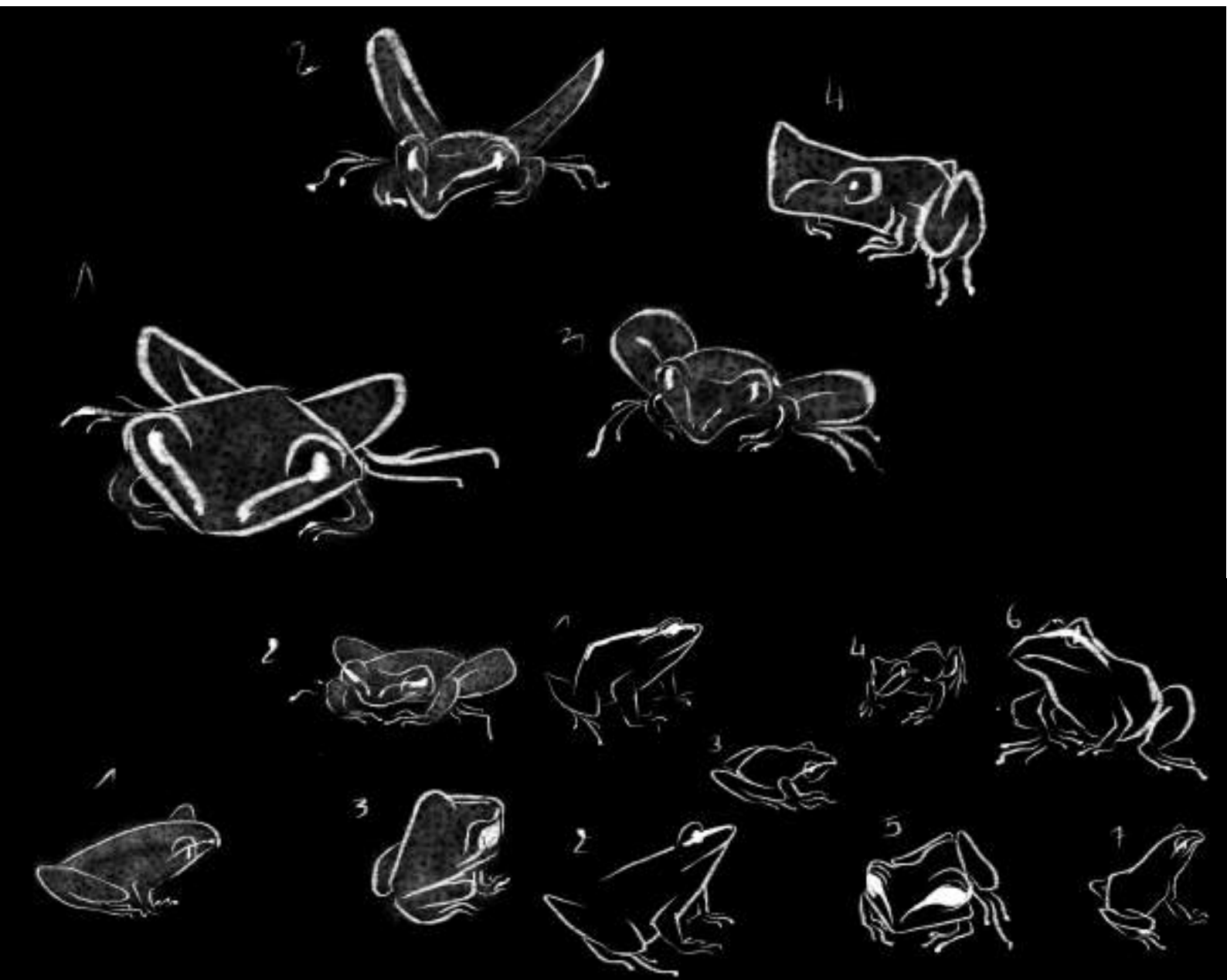
Commençant par une journée de recherche des différentes variétés d'espèces pour en choisir une typique du Chili et qui aurait un visuel intéressant, puis faire des planches de recherches graphiques proposant des designs de cette animal qui suivent la même ligne de design que le puma.

Ensuite je passe aux recherches vidéo pour étudier comment l'animal bouge, puis suivant l'animatique je me lance dans l'animation. Je termine par ajouter une apparition ou une disparition dans le style «taches de lumière trop puissantes ».

A la fin j'ai deux calques à rendre : celui du line (le contour et tout ce qui dessine le corps) qui est blanc pour donner un aspect lumineux et surréel dans cette forêt sombre. Et le calque du remplissage que nous appelons avec Cristian « Material » (un mot que nous utiliserons pendant deux mois alors qu'il est parti d'un malentendu de traduction, petite explication à ne pas piquer des hannetons : ce calque de remplissage va subir en post production des ajouts d'effets sur After Affect, on va lui donner un aspect de petit nuage de poussière granuleuse qui fourmille. Je voulais donc appeler cela « la matière » mais j'ai pensé la traduire en anglais pour l'expliquer à Cristian, en fait je pense avoir si mal prononcé qu'il n'a pas compris que je le disais en anglais et a pensé que « material » était le mot français le plus approprié. Il en a donc tout à fait approuvé l'utilisation et l'a même démocratisé au sein du studio, chaque fois en pinçant fort la bouche pour prononcer « material » de la manière la plus française possible. L'important reste que nous nous comprenons en inventant nous-même notre propre vocabulaire et même si je lui ai depuis avoué la triste vérité, nous continuons tous les deux d'utiliser le terme « material » en le prononçant bizarrement... Cristian a néanmoins paru très déçu d'apprendre que ce mot n'était pas le summum de la french attitude)

Quoi qu'il en soit, en suivant ce schéma, le temps passe au rythme d'à peu près deux animaux par semaines et j'ai pu animer une « llaça » traduit opossum-souris élégant (et c'est effectivement aussi mignon que son nom l'indique), une araignée, deux grenouilles, un Chincol (oiseau très commun dans tout le Chili) et un huemul (une espèce chilienne de cervidé).

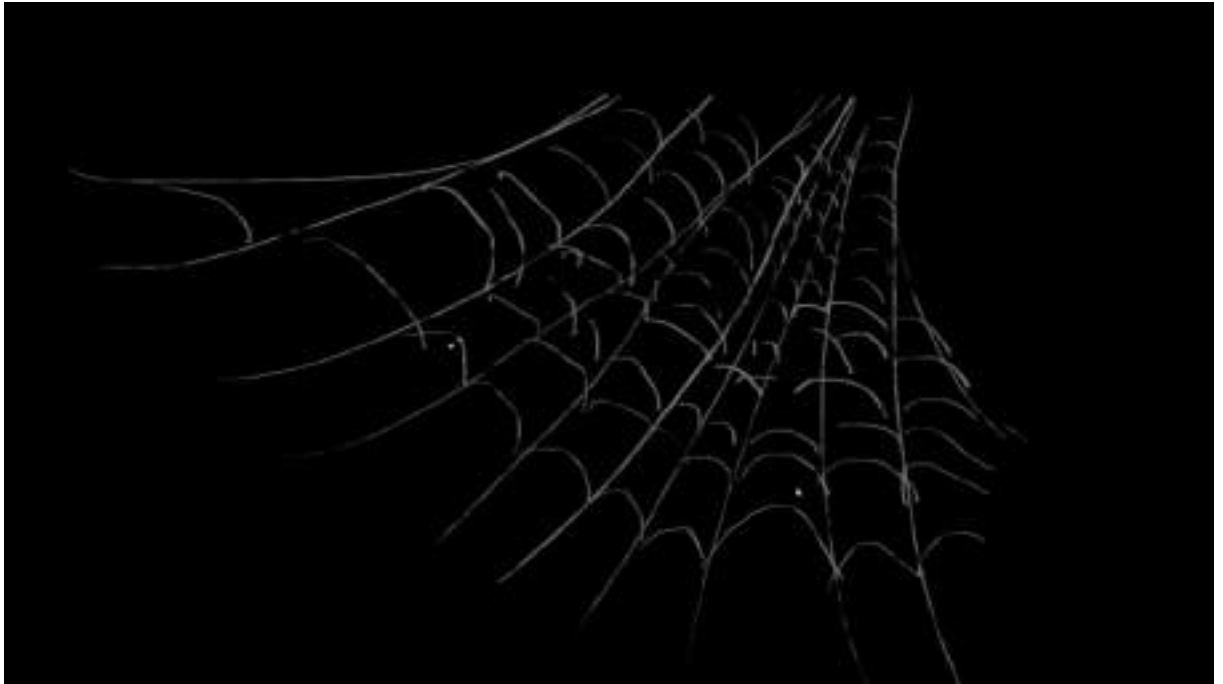
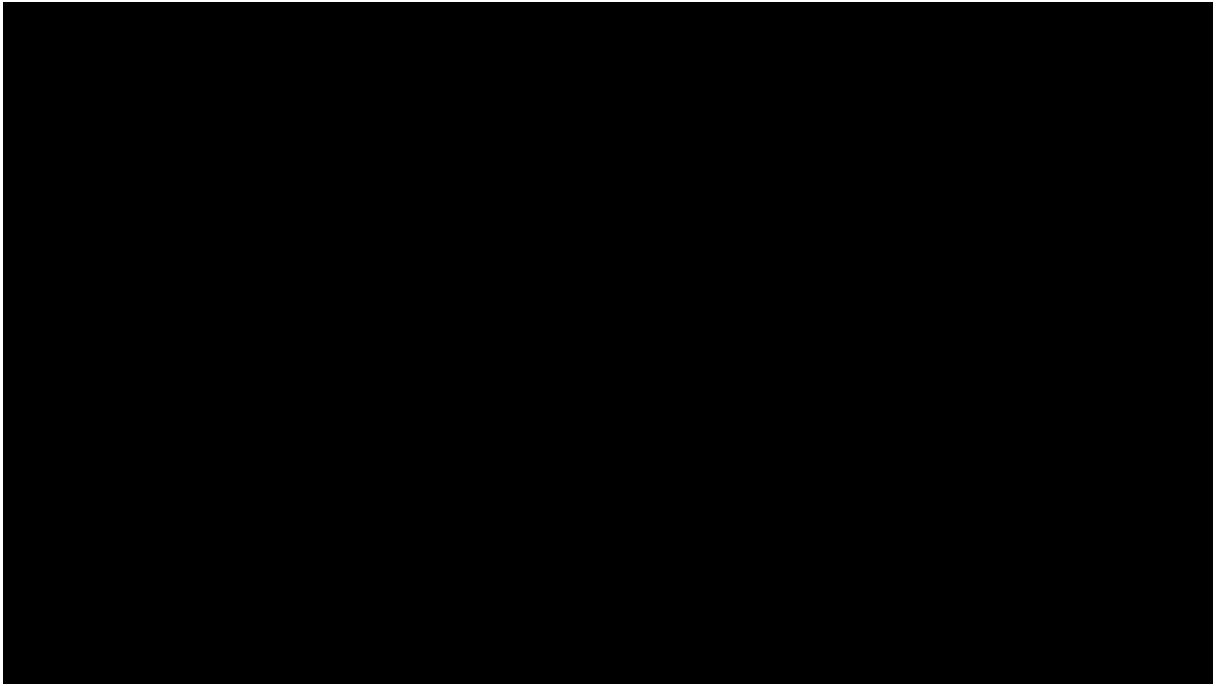
Je vois en parallèle le fréquent va et vient entre les avancements de l'animatique du côté d'Hugo et son équipe et les renvois de balle du studio italien avec leurs volontés. Je vois aussi Cristian qui s'inquiète à propos des décors qui ne parviennent pas selon lui à témoigner d'une personnalité suffisamment marquée. De nouveaux illustrateurs font aussi des tests, nous ne savons quand ce thème va se régler.







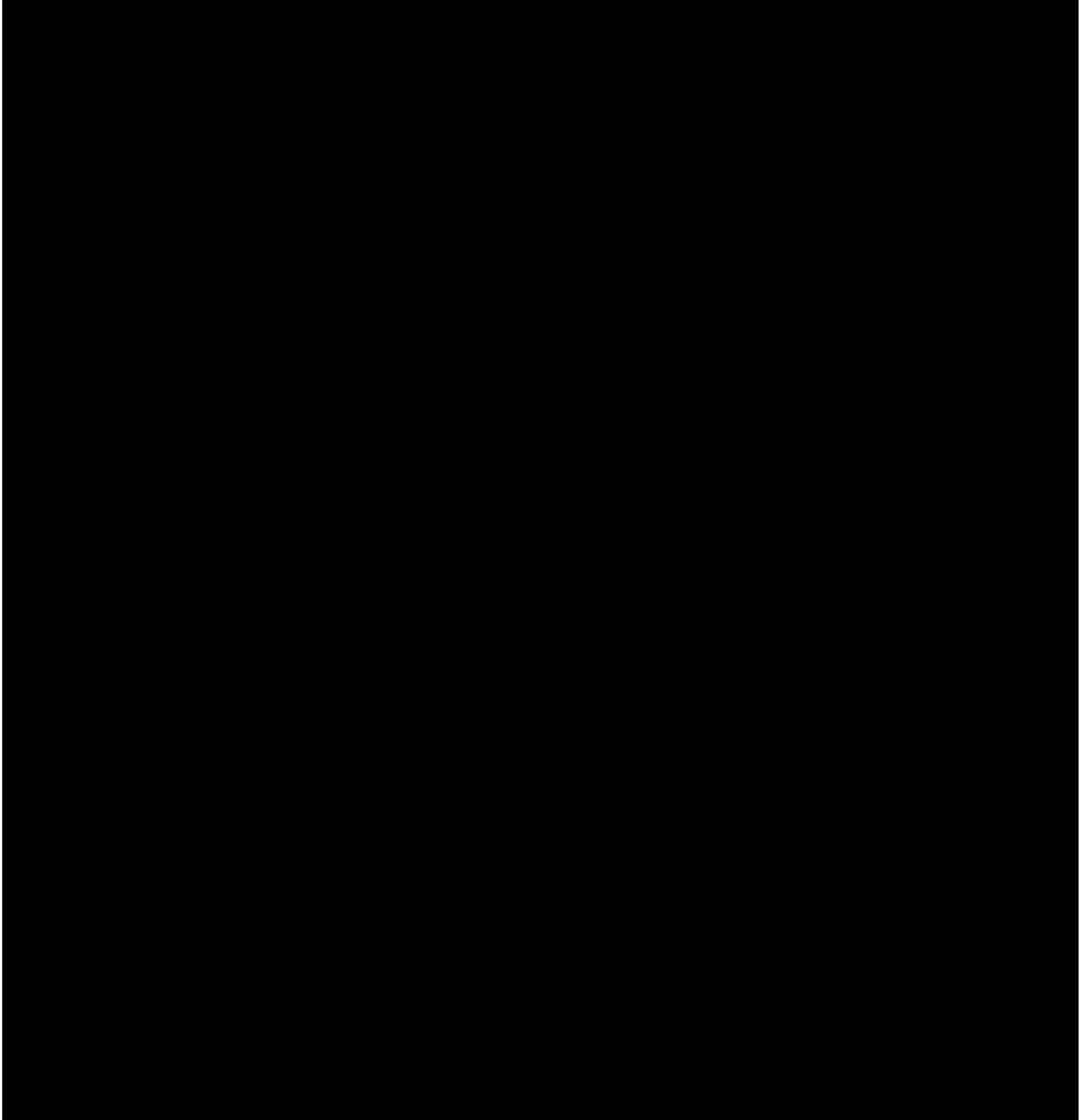




3^{ème} grande étape dans ce stage... Le lancement de la période de production.

Les animateurs 3D vont commencer à animer pour de bon. Cela marque un tournant pour moi aussi puisque je vais laisser de côté les animaux secondaires et me dédier à nouveau à ce cher puma. Cette fois-ci je me lance sur les plans finaux présents dans l'animation. Ce premier départ commence de mon côté avec un peu de turbulences car je dois animer un plan rapproché à l'épaule du puma qui court. Cependant, naturellement un puma court avec ses deux pattes avant et ses deux pattes arrière respectivement synchronisées. Ors pour apporter un peu de matière à cette animation, Cristian préférerait les désynchroniser un petit peu comme pour donner une légère impression de galop. Il veut néanmoins que cela se voit de la manière la plus naturelle possible. De plus nous avons besoin que cette course soit rapide (moins de 10 images). Ors plus nous retirons des images plus celles qui restent doivent évoquer une pause marquante et juste pour que notre œil l'associe directement avec l'idée que nous nous faisons du mouvement et qu'il le recrée un peu lui-même dans notre esprit. Autrement dit, dans ce cas-là moins il y a d'image, moins nous avons le droit à l'erreur. C'est pourquoi nous passons beaucoup de temps à nous demander : quel serait le positionnement exact de la patte si le puma faisait réellement cela ? Beaucoup de temps perdu à redessiner les mêmes images sur cette boucle rapide d'animation qui paraissait anodine, cela semble prévoir de mauvais augures pour la suite.

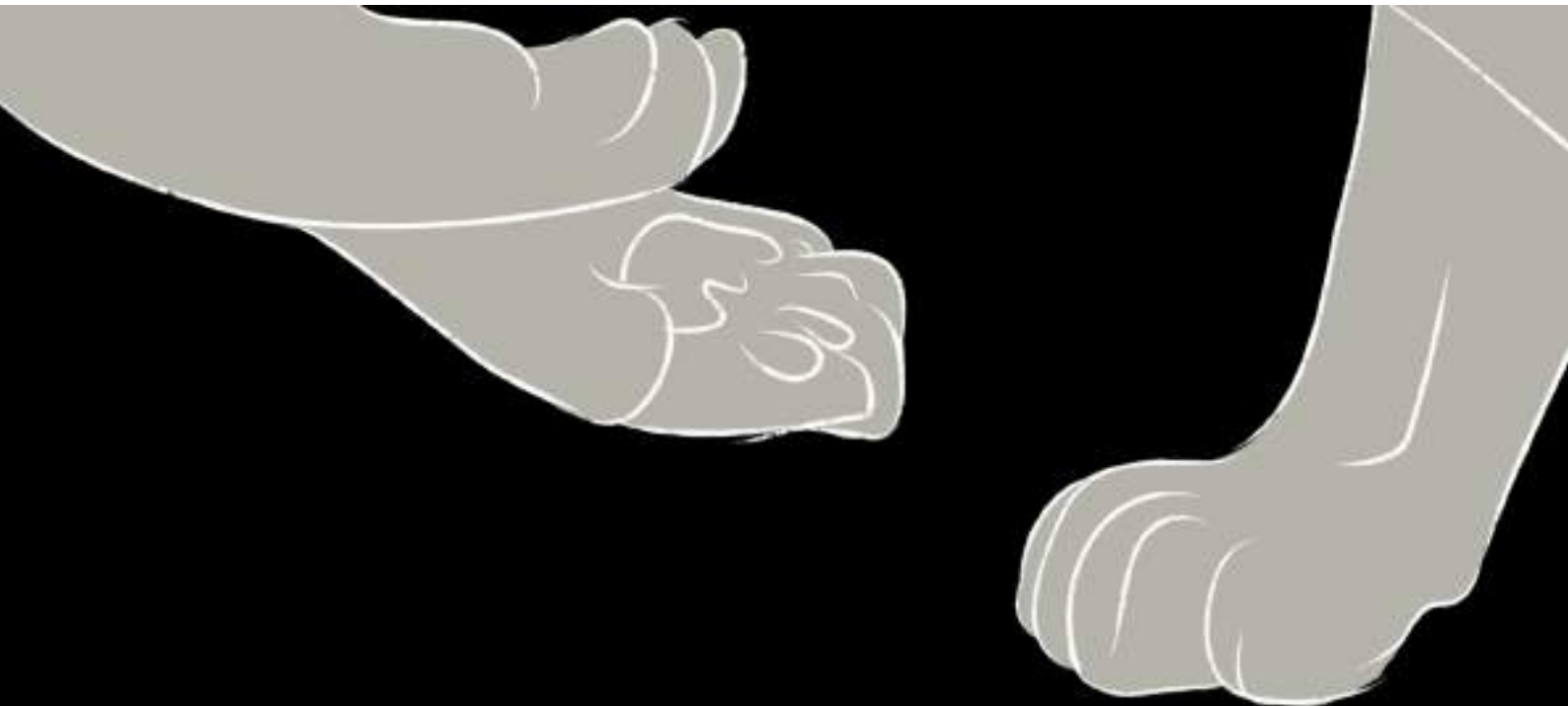




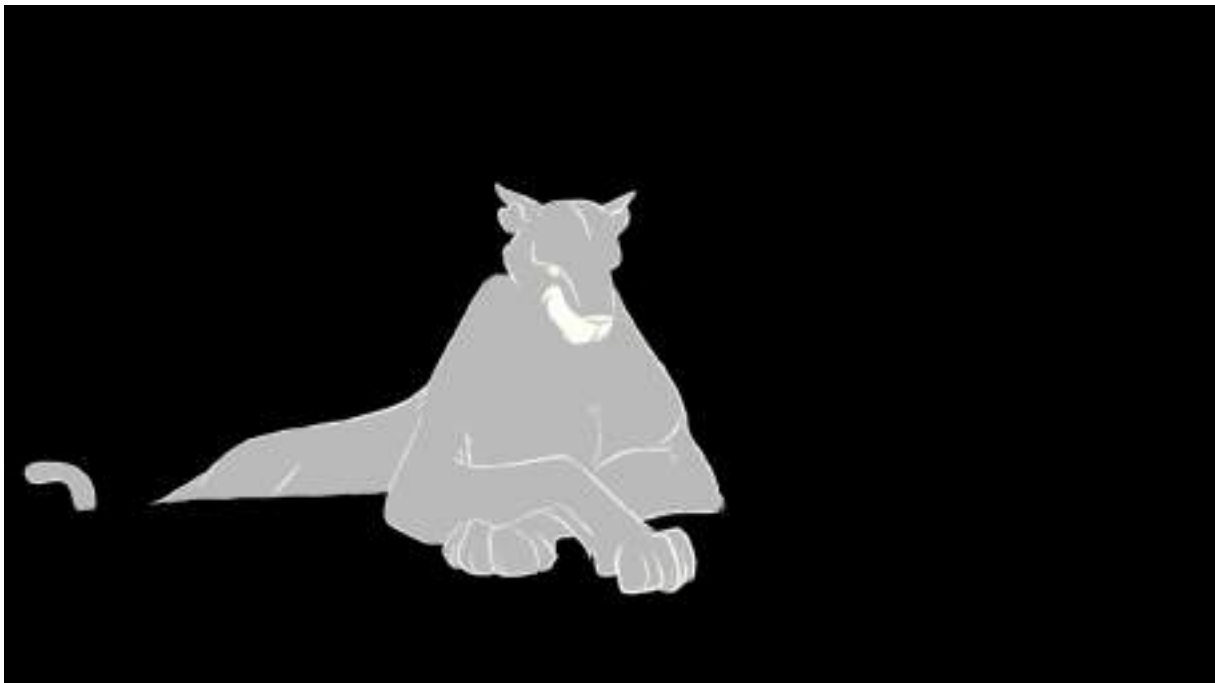
Pourtant non, je me suis ensuite lancée dans un mouvement différent où on voit l'animal atterrir d'un saut puis s'élancer en direction du spectateur, créant un beau raccourci et un bel effet de rapprochement. Ce mouvement fut bien plus libérateur et instinctif à faire ! Je me lance alors dans plusieurs plans en simultanés afin de pouvoir avancer en attendant d'avoir les retours de Cristian qui doit dorénavant être présent pour chacun des animateurs. Cela ne semble pas possible d'ajouter cela à sa charge de travail, il décide donc de laisser la direction de l'animation à Simon le chef animateur sur les projets précédents.

Simon est animateur à Santiago depuis 30 ans ! Il a travaillé sur des productions extrêmement variées, il me raconte comment avant ils utilisaient des machines immensément imposantes qui ne leur laissent que peu de liberté de mouvement de caméra. La créativité devait se trouver ailleurs, c'était une autre manière d'apprendre à animer. Je ressens toute son expérience à chaque fois qu'il me donne un conseil sur mon travail. Il a un œil si aiguisé qu'il comprend immédiatement quelle image devraient changer et comment la rendre plus intéressante. Je me demande si avec le temps il ne s'est pas mis à voir le monde entier à travers des courbes d'animations.

Il a rencontré Bernardita Ojeda lorsqu'elle n'avait elle-même pas encore 30 ans, elle avait fait à elle seule la première série d'animation jamais créée au Chili après avoir gagné un financement national de soutien à la production audiovisuel. Ils ont ensuite travaillé tous les deux un court temps dans une entreprise qui ne les convenait pas. Lorsque Bernardita a décidé de prendre ses idées et de partir créer son propre studio, elle a emmené Simon avec elle ! Ce sont les deux premiers et plus anciens de Pajaro, un studio qui aujourd'hui encore au Chili fait partie de ceux qui gagnent le plus de prix et de bourses de financement par les fonds de soutien à la création audiovisuelle.



Pour synchroniser le travail à distance nous utilisons Synchsketch, un logiciel bien pratique qui permet de stocker du contenu et de le commenter plus plusieurs utilisateurs. C'est Xiomara qui s'est occupé de séparer chaque plan de l'animation et de les mettre à la suite rangés par séquence dans le logiciel. Nous avons tous une vision d'ensemble de quel plan est commencé, en cours ou validé. Ainsi le travail de superviseur de Simon peut être bien plus rapide. J'avance toujours sur plusieurs plans à la fois afin d'avoir toujours quelque chose à faire en attendant les retours de Simon. J'ai une dizaine de plans en tout à animer pour ce dernier mois. Ainsi le temps s'accélère et très vite, au rythme de film qui se construit, il ne me reste déjà plus qu'une semaine. J'ai peur de ne pas pouvoir finir à temps mais Simon me rassure, il trouve que ce que j'ai apporté au projet est très positif, il préfère que je continue de prendre mon temps pour animer correctement, qu'importe si je ne termine pas tous les plans prévus. En effet l'étape du clean me prends beaucoup de temps, ce n'est pas mon point fort. C'est l'étape où l'on redessine au propre la version final de l'animation, le trait doit être juste mais surtout il faut faire attention de bien respecter le charadesign (le design du personnage) et c'est ce qui me coute le plus. J'ai la chance de me confronter à ce défaut que j'ai dans un contexte plus qu'idéal où c'est moi même qui ai instauré le design du personnage. Il est encore plus difficile de se forcer à suivre un style de dessin qui n'est pas le nôtre. Quoi qu'il en soit, Simon valide de plus en plus de mes plans, si bien que le dernier jour je pars en n'en laissant qu'un inachevé.



Pour me dire aurevoir, l'équipe m'invite une dernière fois au restaurant, nous allons manger péruviens, ils me disent toujours que c'est la meilleure gastronomie et la plus originale qu'on trouve au Chili ! (Et je ne peux que confirmer !) Une chose que j'ai découvert au Chili d'ailleurs c'est qu'ils aiment beaucoup partager la nourriture, une fois de plus nous commandons donc plusieurs plats différents dans lesquels nous piochons tous pour pouvoir profiter de tout, cela paraît très commun pour les serveurs aussi. C'est dans cette belle et chaleureuse ambiance que se termine mon dernier jour avec l'équipe de Pajaro. Je suis honorée lorsqu'ils me disent que pour eux aussi ça a été une opportunité de m'avoir avec eux car ma manière d'animer était différente de ce qu'ils font d'habitude et qu'ils ont donc commencé à étudier un peu mon travail pour le prendre en exemple ! Enfin, Cristian m'explique qu'ils auraient besoin de moi pour continuer de travailler sur les autres séquences de ce film, nous avons donc convenu que je travaillerais pour eux en tant qu'animatrice à part entière en janvier en télétravail depuis la France. Ce stage ne pouvait pas mieux se terminer !

Voilà, c'est pleine de Nostalgie que je passe mon dernier weekend au Chili, profitant une dernière fois de déambuler dans ces rues si animées et ensoleillées. Nous sommes le 18 décembre, des décorations de Noël identiques à celles que l'on trouve en France, commencent à foisonner, de faux sapins, des guirlandes, des lutins habillés de laine rouge, mais surtout quelques pauvres élus, condamnés à porter le costume rouge et rembourré du père Noël, avec la barbe les bottes et les gants, sous les 35 degrés estivaux de l'Amérique du Sud. Ce voyage s'achève, rentre avec la tête pleine des images merveilleuses que j'ai vues autant du paysage que de cette culture chaleureuse et dansante. Je remercie infiniment la fondation Voyager pour les métiers d'arts pour cette aventure magnifique. Avoir l'opportunité de me confronter à la grandeur du monde m'a aidé à grandir moi-même et je ne cesserais de conseiller à tous ce que je croiserais de sauter sur l'occasion chaque fois qu'ils auront l'occasion de voyager.





Pájaro