

Sur les écrans dès le 7 février,
"Cro Man" t'invite à retourner
au temps de la préhistoire.
Voici les secrets de fabrication
de ce film d'animation "cro" rigolo!

Texte: Mathieu Rocher

**BONNE
PÂTE**



"Cro Man"

"cro" magnifique!

© Disney - Studio Canal/
The British Film Institute/Aardman

Doug, un homme préhistorique, et Crochon, son porc de compagnie, vivent avec leur clan dans une jolie vallée. Tout bascule quand une tribu possédant des armes et des armures en bronze cherche à détruire leur paradis. Tentant le tout pour le tout, Doug défie l'horrible Nooth à un jeu qui vient d'être inventé... le foot!

Ce délire est signé du studio anglais Aardman, qui a créé "Wallace et Gromit" et "Shaun le mouton". Les gags sont hilarants. Crochon te fera exploser de rire quand il te montrera ses talents de masseur. L'âge de pierre ne te laissera pas de marbre!
De Nick Park, sortie le 7 février.





BONNE PÂTE



Des acteurs qui articulent

Au studio Aardman, les acteurs sont des figurines confectionnées dans une pâte à modeler qui durcit. **Doug mesure 15 cm de haut et pèse 200 g.** Pour les besoins du tournage, l'équipe a fabriqué seize marionnettes de Doug. Tous les personnages abritent un squelette articulé. Grâce à cette structure, ils tiennent debout et bougent en tout sens.

Une image après l'autre

On utilise la technique d'animation "image par image". Ça consiste à positionner les figurines, à prendre une photo, à déplacer légèrement les protagonistes, puis à reprendre un cliché, etc. Ensuite, on fait défiler ces photos les unes après les autres et les personnages s'animent. **Pour "Cro Man", il a fallu près de soixante-dix mille photos. Clic-clac, clic-clac, ça prend un temps fou!**



Pour supprimer les défauts sur la pâte à modeler, l'équipe utilise de minuscules cutters ou des spatules riquiqui.



Voici le squelette d'un soldat de Nooth. Il n'y a plus qu'à le monter comme un Lego®!

Tu as sous les yeux, les dents moulées spécialement pour Doug. Chaque visage possède vingt bouches. Celles-ci correspondent à diverses émotions ou différents sons.



On habille les "acteurs" de costumes en tissu confectionnés dans l'atelier de couture. Cette parure est destinée au terrible Nooth.



Dans le décor

On fabrique tout sur place, même les décors! Des génies des maquettes sculptent le bois, le métal et... beaucoup de polystyrène. **Ci-dessus, le sculpteur découpe des carrés de métal pour couvrir une maison.**

Ville géante

Près de la vallée de Doug s'élève une ville très moderne en bronze. Pour obtenir cette montagne aux faux airs de forteresse, les maquettistes ont sculpté des blocs de polystyrène avant de les peindre. Leur œuvre géante remplirait ton salon!



Patience, ça tourne!



Une fois les décors terminés, les animateurs installent les figurines. Ils sont trente à avoir participé au tournage. Sur une journée, un animateur photographie de quoi obtenir une ou deux secondes de film.

Il faut donc être patient comme un mammouth! Sous la chaleur des spots et à cause de la poussière, les personnages ne peuvent pas rester plus d'une heure sur le plateau. Ils retournent ensuite à l'atelier, où dix personnes les bichonnent et les remettent à neuf.



Pour que les héros restent en place pendant une action comme une course ou un saut, les animateurs les fixent à des tiges en métal, qui seront gommées sur ordinateur.



Un jour de travail pour deux secondes de film. Les figurines sont épuisées.

3 QUESTIONS À NICK PARK, LE RÉALISATEUR



JDM: Comment avez-vous eu l'idée de "Cro Man"?

Nick: Pour imaginer un film drôle, je pense d'abord à des personnages un peu crétins. Pour "Cro Man", j'ai juste pensé à des hommes préhistoriques qui jouaient au foot. Et ça me faisait rire.

JDM: Comment avez-vous préparé le tournage?

Nick: J'avais tout le film dans la tête. Alors, pour préparer les animateurs, j'ai tourné des vidéos où j'étais déguisé en homme préhistorique ou en Crochon. J'ai mimé toutes les scènes avant qu'elles soient rejouées avec les figurines.

JDM: Quel a été le principal défi pour réaliser ce film?

Nick: Il a fallu construire un stade de foot de la préhistoire. Le plus dur était de faire bouger chaque spectateur dans les tribunes. Un travail fatigant, mais je suis content du résultat.

Retrouve la bande-annonce sur journaldemickey.com