

# Deux livres sur les tournages en machinima

Nicolas ESPOSITO

12/02/2007

Je viens de lire deux livres sur les tournages en *machinima*. Le mot *machinima* est construit par contraction des mots *machine*, *animation* et *cinéma*. Tourner en machinima, c'est tourner dans un environnement virtuel en 3D temps réel, le plus souvent dans un moteur de jeu vidéo. C'était au départ un moyen économique de réaliser des productions audiovisuelles, mais c'est aujourd'hui un genre du cinéma d'animation. En effet, de plus en plus de festivals d'animation proposent une catégorie machinima.



Le premier que j'ai lu, *3D Game-Based Filmmaking : The Art of Machinima*, est assez technique. On y apprend principalement comment tourner en machinima avec l'outil *Machinima* (qui utilise le moteur du jeu vidéo *Quake III Arena*) et dans le jeu *Unreal Tournament 2004*. C'est une très bonne lecture pour voir concrètement comment on peut créer un machinima.

Le second que j'ai lu, *Machinima*, se porte plus sur la démarche que sur la technique. On y trouve par exemple le rôle de chaque personne au sein du processus de production. Le livre est richement illustré et imprimé en couleur sur un beau papier.

Les deux livres sont donc tout à fait complémentaires. On trouve sur YouTube et sur Machinima.com de nombreux machinimas. Trois exemples qui me viennent rapidement : *Bill & John*, *The Journey* et *In the Waiting Line*.

