

Parcours pédagogique

Le cinéma d'animation

Séance 2 : animation sans caméra

Cette séance a été conçue dans le cadre d'un parcours sur le cinéma d'animation à paraître en janvier 2015 sur le site [UPOPI](#).

L'exploration des techniques d'animation débute avec l'animation sans caméra. Comme son nom l'indique, cette technique ne nécessite pas de caméra (ni d'appareil photo) pour réaliser le film. Il s'agit d'intervenir directement sur de la pellicule (vierge ou impressionnée).

Avant de se lancer dans l'animation sans caméra, il est intéressant de rappeler ce qu'est la pellicule, ce support de projection aujourd'hui (presque) disparu. C'est un ruban de plastique jalonné de perforations dont la particularité est d'être translucide. L'émulsion qui le recouvre généralement est photosensible et permet d'enregistrer les images au moment de la prise de vue, au rythme de 24 photographies par seconde (ou comme un appareil photo qui prendrait 24 photos par seconde). Après développement, les images sur la pellicule ne mesurent quelques dizaines de millimètres mais une fois placées dans le projecteur elles peuvent mesurer plusieurs mètres. C'est l'agrandissement. Pour qu'il y ait projection, un autre ingrédient est nécessaire en plus de l'écran, il s'agit de l'obscurité.

Sur la pellicule

Des expérimentations d'interventions directes sur pellicule ont été faites dès les années 1910. Les cinéastes Norman McLaren et Len Lye ont donné ses lettres de noblesse à l'animation sans caméra, qui se pratique encore. Les œuvres produites relèvent souvent du cinéma expérimental, ce qui ne nous interdit pas (au contraire !) d'explorer cette technique avec des enfants.

Il existe plusieurs façons de pratiquer l'animation sans caméra :

. La première, c'est de dessiner sur de la pellicule transparente. Utilisez de préférence des feutres indélébiles, qui sèchent plus vite que, par exemple de la peinture ou de l'encre. Pour vous donner une idée de la technique, vous pouvez voir [Colour Box](#) (1935), film dans lequel Len Lye peint des formes à même la pellicule.

. La seconde, consiste à gratter sur la surface noire du film opaque à l'aide d'un outil pointu. Si on le souhaite, on peut ensuite coloriser les grattages. [Blinkity Blank](#) de Norman McLaren (1955) illustre parfaitement cette technique.

. On peut aussi dessiner, colorier ou gratter une pellicule déjà impressionnée. En voici [un exemple](#).

. Au-delà de ces interventions plastiques, il est possible d'utiliser, pour les plus expérimentés, de l'eau de Javel qui permet de déformer l'image.

. Enfin, pour les plus audacieux, il est possible de dessiner sur la bande son de la pellicule. On obtient un rendu sonore et non plus visuel (les dessins ne seront pas visibles à l'écran). Le court métrage [Synchromie](#) de McLaren (1971) est un exemple de "son animé".

[La leçon du professeur Kouro](#) vous explique en image les techniques du grattage et de la peinture sur pellicule. Ici, il montre comment on peut transférer son projet en numérique

chez un professionnel ; mais on peut numériser son film sans passer par un studio, en filmant avec un appareil numérique la pellicule projetée.

Si on ne dispose pas d'appareil pour projeter la pellicule, il faudra prendre en photo chaque photogramme puis mettre bout à bout les photos grâce à un logiciel de montage.

Atelier de peinture et de grattage sur pellicule

Tout d'abord, il faut choisir le format de la pellicule sur laquelle on souhaite s'exercer. Si la pellicule 35 mm, plus large, est sans doute la plus adaptée pour débiter, la pellicule 16 mm permet de projeter les films réalisés sur place grâce à un projecteur 16 mm.

L'avantage de cette pratique ludique et plastique, c'est qu'elle permet de découvrir le principe de l'animation image par image sans se soucier du scénario. On peut certes choisir de réaliser une suite d'images réalistes, mais il est tout aussi conseillé de créer une séquence expérimentale, purement visuelle.

Car la pellicule 16 mm étant étroite, il est difficile de représenter des éléments précis. Vous pouvez inventer des formes abstraites et jouer sur les métamorphoses, sur les couleurs, sur le rythme. Il est bien évidemment possible d'utiliser de la pellicule déjà imprimée ; on s'amusera alors à modifier ou à insérer des dessins sur le film existant.

Enfin, vous avez la possibilité de créer votre propre film d'animation ou bien de faire un film collectif.

Rappelez-vous que pour obtenir une seconde de film, il faudra faire au moins 12 dessins (en les dupliquant on obtient les 24 images qui font une seconde). Pour gagner du temps, on pourra se contenter de ne travailler qu'une image sur deux. Le mouvement est si rapide qu'on ne verra pas la différence au moment de la projection. Pour que l'animation ne soit pas stroboscopique et qu'on distingue chaque dessin, il faudra reproduire plusieurs fois chaque image.

/! Le grattage doit se faire du côté où se trouve l'émulsion (la couche noire). Faire un test avant de commencer pour repérer le bon côté de la pellicule.

Matériel nécessaire :

- pellicule 16 mm (s'il s'agit d'une pellicule transparente, on peut télécharger [ici](#) une matrice pour dessiner dans les photogrammes),
- instruments pointus, pinceaux, encre de chine, feutres indélébiles,
- colleuse,
- projecteur 16 mm, une salle obscure,
- pour le grattage, une table lumineuse permet de travailler dans des conditions optimales. Elle peut-être remplacée par un boîtier de VHS transparent dans lequel on place une lampe de poche.

1. Il est conseillé de commencer par imaginer et dessiner son histoire sur des feuilles de papier avant de débiter son projet directement sur la pellicule.
2. Une fois que l'idée du film est déterminée, on peut dessiner ou gratter sur chaque image de la pellicule. Mais il est possible aussi de travailler sur le film hors des images, soit avec des lignes continues, des taches colorées...
3. On termine avec le montage des bouts de pellicules et la projection du film réalisé.



Pour aller plus loin :

. Il est possible de consulter l'ouvrage en ligne [Cinéma d'animation sans caméra](#) rédigé par Norman McLaren qui présente la technique mise au point par le cinéaste.

. Le court métrage documentaire [Animation sans caméra](#) de la collection de film "24 idées / seconde" présente le savoir-faire de Norman McLaren et Pierre Hébert, cinéaste spécialiste de la discipline.