Document généré le 19 avr. 2024 07:52

Séquences
La revue de cinéma

SÉQUENCES LA REVUE DE CINÉMA

Pour faire du cinéma d'animation

Suzanne Wattiez

Numéro 35, janvier 1964

URI : https://id.erudit.org/iderudit/51899ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)
1923-5100 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Wattiez, S. (1964). Pour faire du cinéma d'animation. *Séquences*, (35), 67–69.

Tous droits réservés © La revue Séquences Inc., 1964

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Pour faire du cinéma d'animation

Suzanne Wattiez

Maintenant que vous êtes convaincu(e)s, du moins je l'espère, de l'intérêt qu'il peut y avoir à devenir cinéaste amateur, il ne vous reste plus qu'à choisir quel genre de cinéma vous ferez. Vous avez évidemment choisi de faire du "bon cinéma" amateur, mais, encore là, plusieurs possibilités se présentent à vous. Ferez-vous du cinéma dramatique (le nouvel Hitchcock n'est peut-être encore qu'un amateur !), du cinéma-vérité, du cinéma reportage ou, émule de McLaren, du cinéma d'animation ?

Le cinéma d'animation étant trop peu exploité, examinons-le sérieusement. Le mot cinéma d'animation évoque, pour la plupart des gens, l'énorme industrie de Walt Disney. Aussitôt, cette forme d'art paraît inaccessible aux simples amateurs que nous sommes. Le cinéma d'animation, c'est peut-être Walt Disney, mais ce n'est pas uniquement lui. En effet, le film d'animation ne se limite pas strictement au dessin animé et ceux et celles qui ont déjà vu les films de Trnka ou, plus près de nous, ceux de McLaren, savent déjà que l'on peut faire du film d'animation avec des marionnettes ou en dessinant directement sur la pellicule. Il existe également plusieurs autres procédés pour faire du cinéma d'animation. Toutefois à cause souvent de leur grande complexité et de la mise de fond considérable parfois nécessaire, ils ne sont pas toujours à la portée de l'amateur débutant. Une des principales caractéristiques du format 8mm. est d'entraîner peu de frais.

Pour ces raisons, je choisis d'expliquer en détails la forme la plus simple du cinéma d'animation: l'animation par carton.

Dans le cinéma d'animation, plus que dans tout autre genre de cinéma peut-être, l'aspect technique acquiert une importance capitale. Rien ne sert d'avoir un scénario du tonnerre, des dessins sensationnels, si vous n'êtes pas dans les meilleures conditions techniques pour réaliser votre film. Votre film sera peut-être très bon mais vous n'aurez sûrement pas le désir d'en faire un deuxième.

Pour faire du cinéma d'animation il faut: 1.— une table; 2.— un éclairage; 3.— une caméra.

1.— *La table.* N'importe quelle

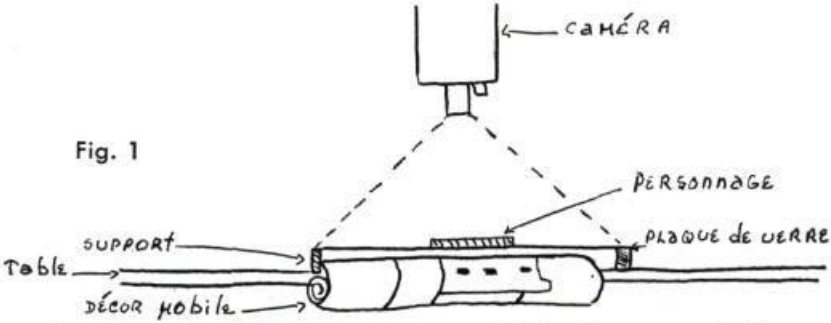

Fig. 1

surface plane fera l'affaire. Cependant pour le cinéma d'animation qui nous intéresse, i.e. avec cartons, une installation permanente est préférable car le moindre déplacement des cartons (personnages et décors) se traduit dans le film par un saut de l'image dont l'effet est des plus désagréables. La surface de cette table dépend des besoins de chacun; elle ne devra cependant pas être trop petite car il ne faut pas oublier que les personnages étant découpés dans des cartons, on ne saurait travailler avec de l'infiniment petit. Si l'action de vos premiers films se déroule sur un seul plan, rien ne vous empêche, avec le temps, d'augmenter la complexité de votre image et d'inventer des histoires dont l'action se déroule sur plusieurs plans. Chaque nouveau plan est obtenu par une plaque de verre que l'on superpose à la précédente et ainsi de suite. Ces plaques de verre devront être aussi minces que possible afin d'éviter que leur superposition n'entraîne un obscurcissement de l'image. Ces plaques de verre ont aussi une autre utilité : elles servent à donner l'illusion de travellings d'accompagnement et de panoramiques. La caméra étant fixe (nous verrons plus loin comment), l'illusion de travelling est donc fournie par le décor qui bouge latéralement *sous* la plaque de verre tandis que le personnage marche sur place *au dessus* de la plaque de verre. (cf. fig. 1)

2.— *L'éclairage.* Votre table étant en place, il vous faut maintenant un éclairage. Cet éclairage provient de deux lampes (photoflood) placées de chaque côté de la table. Ces lampes devront être orientées pour que le rayon lumineux frappe la table à un angle de 45° sinon, il se réfléchira directement dans l'objectif de la caméra. Les lampes pourront être fixées soit à la table, soit au plafond. Seule l'expérience pourra vous dire ce qui est plus pratique dans chaque cas.

3.— *La caméra.* Il vous faut enfin et surtout une caméra. Choisissez une caméra dont l'objectif est *reflex* (cf. chroniques de l'an dernier). Cela évite les erreurs de parallaxe dues au fait que, pour le ci-

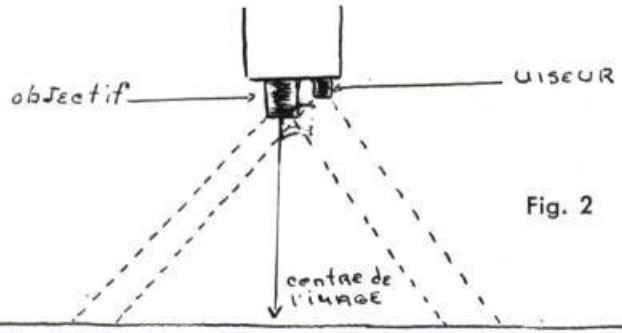

Fig. 2

néma d'animation, il faut travailler très près du sujet et que l'image risque alors d'être décentrée. Cependant, si votre caméra n'est pas *reflex,* vous pouvez corriger les erreurs de cadrage par l'emploi d'un fil à plomb qui, placé au centre de l'objectif de votre caméra, vous aidera à centrer votre image. (cf. fig. 2)

Il est important que votre caméra soit fixée perpendiculairement à votre table de travail. De plus, son support doit être fixé à la table de travail afin qu'il puisse se déplacer avec elle. Cela permet de garder votre image toujours centrée, sinon il faut vérifier chaque fois si le champ de travail concorde bien avec le champ de prises de vue de la caméra. La caméra peut aussi être fixée de façon à monter et descendre pour donner l'illusion de travellings avant et arrière. (cf. fig. 3)

Il est bien évident que le matériel décrit plus haut ne représente que le strict minimum que l'amateur doit avoir à sa disposition pour faire un travail satisfaisant. Libre à chacun de l'adapter selon ses besoins et d'y ajouter des perfectionnements qui rendront la tâche plus facile.

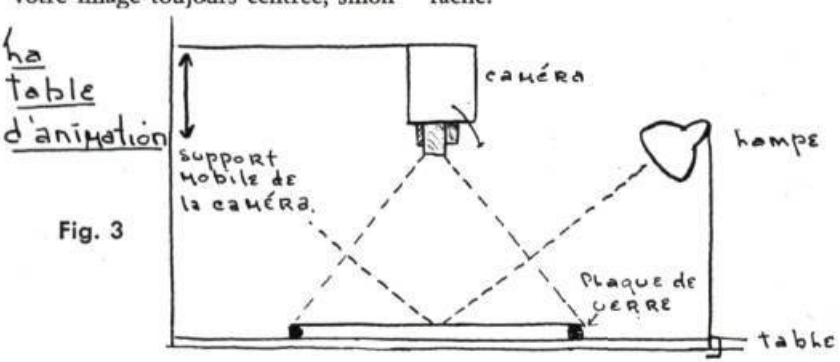

Fig. 3