

Le cinéma amateur 1, 2, 3 dimensions

Suzanne Wattiez

Number 39, December 1964

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/51840ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Wattiez, S. (1964). Le cinéma amateur : 1, 2, 3 dimensions. *Séquences*, (39), 66–67.

1, 2, 3 dimensions

Suzanne Wattiez

Dans les numéros de *Séquences* de l'an dernier,⁽¹⁾ nous avons parlé de cinéma d'animation à la portée, technique et financière, du cinéaste débutant. La forme d'animation traitée alors était des plus simples : l'animation par carton, animation à plat d'une seule dimension. Il existe évidemment plusieurs autres méthodes pour faire du cinéma d'animation et c'est pourquoi nous traiterons aujourd'hui d'une méthode également des plus

simples⁽²⁾ : l'animation tri-dimensionnelle.

L'animation tri-dimensionnelle peut être, selon les raffinements qu'on y apporte, la plus simple ou l'une des plus compliquées des méthodes d'animation cinématographique. Contrairement à l'animation avec des cartons, les protagonistes de l'action prennent maintenant du volume tout en évoluant dans une maquette qui sert de décor. Les personnages de papier ou de carton découpés sont devenus des poupées que vous aurez créées vous-mêmes ou que vous aurez retrouvées dans de vieux coffres de jouets. (Cette hypothèse ne vaut évidemment que pour un scénario dont les protagonistes sont des personnes; vous pouvez tout aussi bien imaginer une histoire dans laquelle

(1) cf. *Séquences*, no 35, p. 63 ; no 36, p. 54.

(2) Les cinéastes chevronnés qui liraient *Séquences* sont priés de consulter des manuels plus avancés sur la technique cinématographique ou bien encore d'écouter l'émission *Images en tête*.

le les acteurs ne seraient que des objets.)

Pour commencer, vous pouvez fabriquer vos personnages (supposant que le scénario en réclame) à partir de cônes de papier. Les marionnettes ont l'avantage d'être à la fois souples et solides. Elles peuvent aussi servir d'un film à l'autre en leur apportant quelques modifications. Il n'est pas nécessaire, pour vos premiers films, que les personnages soient montés "sur pattes" car cela poserait des difficultés d'équilibre. Pour les premiers essais, la base du cône suffit pour faire tenir les personnages dans un équilibre assez stable. Pour la tête, on peut utiliser de petites boules d'arbres de Noël qui peuvent être repeintes au besoin et sur lesquelles il est très facile de dessiner les traits du visage. Cependant la "tête" la plus utile, c'est encore *la vôtre*. L'animation étant du domaine de la fantaisie, c'est le temps de créer des personnages fantastiques beaucoup plus difficiles à réaliser dans une autre sorte de cinéma. Vous pouvez également bâtir une histoire avec uniquement des objets comme acteurs ou mêler objets inanimés et personnages vivants. Cette dernière tactique, utilisée par Norman McLaren avec le brio que l'on sait, n'en reste pas moins à la portée du cinéaste amateur.

L'animation tri-dimensionnelle possède certains avantages qui ne sont pas à dédaigner. Par contre, de ces avantages naissent des désavantages qui peuvent faire que vos premiers essais seront peut-être complètement ratés. Je m'explique. Le grand avantage de cette méthode, c'est la mobilité de la caméra. Elle permet de créer le mouvement sans nécessiter une suite interminable de dessins. Devant sa maquette et ses personnages, le cinéaste se retrouve un peu dans la situation du metteur en scène de théâtre : il a entière liberté des mouvements et il peut même créer des jeux d'éclairage. Par contre, il existe un inconvénient d'ordre purement technique : la nécessité de travailler à courte distance du sujet produit souvent des images hors foyer. C'est pourquoi, lorsque la maquette est petite, il faudra munir la caméra de bonnettes spéciales permettant la photographie à très courte distance. Le deuxième inconvénient de cette méthode, c'est la longueur de temps qu'il faut consacrer au travail préparatoire (personnages, maquettes) avant de pouvoir vraiment tourner le film. L'animation tri-dimensionnelle est donc avant tout réservée aux bricoleurs patients. A ceux-là et à tous les autres qui voudront tenter la fascinante expérience du cinéma d'animation, je dis : bonne chance !