

L'écran et le pinceau

Norman McLaren

Numéro 7, décembre 1956

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/52334ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

McLaren, N. (1956). L'écran et le pinceau. *Séquences*, (7), 37–39.

L'ÉCRAN ET LE PINCEAU

par Norman McLaren

J'étais peintre avant de devenir cinéaste. J'essaie de le rester: voilà toute ma philosophie. Promener le pinceau de la palette à la toile c'est là le plaisir du peintre, un plaisir qui prend fin dès l'oeuvre faite. Quand je peins ou quand je regarde peindre, j'ai l'impression, peut-être par déformation professionnelle, que les métamorphoses successives subies par la toile depuis son état vierge jusqu'à sa fin qui n'est pas, dans mon propre cas au moins, que barbouillage et torture, j'ai l'impression que ces métamorphoses ont cent fois plus d'intérêt que l'oeuvre finie.

Point de vue d'artiste, peut-être, mais ce fut là, néanmoins, le point de départ de l'un de mes procédés. J'y reviendrai.

Disons d'abord que la technique des films que j'ai réalisés à l'Office National du Film diffère radicalement des procédés courants d'animation. D'ailleurs, cette technique englobe en réalité plusieurs méthodes variées.

Le dénominateur commun, c'est le fait que le visuel est toujours, d'un bout à l'autre, l'oeuvre d'un seul homme. L'artiste reste seul avec son film comme avec sa toile; il reste penché, de longues heures durant, sur sa table de travail comme sur son chevalet. A première vue, si l'on songe à la complexité du cinéma, on est incrédule. L'idée, pourtant n'est pas de moi. Alexieff, par exemple, a dessiné seul sa célèbre "Nuit sur le Mont Chauve". Bartosh en France, Len Lye en Angleterre et Reiniger en Allemagne ont eux aussi réalisé seuls des dessins animés.

N'est-ce pas là le meilleur moyen d'assurer l'originalité et la spontanéité de l'oeuvre? L'animateur qu'on soumet aux exigences de procédés et d'appareils qui ne sont qu'une surenchère de complications, l'animateur qu'on noie dans une équipe de cent dessinateurs et qui doit endosser la camisole de force d'un style convenu, et partant, hostile à l'originalité, cet animateur n'aura pas de contact plus étroit avec son oeuvre que l'engrenage avec la pièce fabriquée en série. Ses aspirations artistiques sont inassouvies, son art est embrigadé. Qu'on ne se méprenne pas: je ne rejette pas en vrac la production des grands studios d'animation; je me place, tout simplement, au point de vue de l'art et de l'artiste.

La première de mes techniques, chronologiquement, est née dans les premières années de la guerre. On avait demandé à l'O.N.F. une série de dessins animés publicitaires sur les emprunts de guerre. "Hen Hop", qui a eu l'heur de ne pas passer inaperçu au Festival de Knokke, est le plus typique de cette série.

Le procédé usité ici fait complètement fi de la caméra, des prises de vues et de la révélation en chambre noire. En une seule opéra-

tion, l'artiste grave ses conceptions sur une pellicule qui correspond dès lors au négatif révélé. Cette opération, d'une simplicité déconcertante, consiste à dessiner à l'encre de Chine, avec une plume ordinaire, directement sur une pellicule de 35 mm. Une ligne mal tracée? Un trait de trop? l'artiste efface l'image à l'aide d'un linge humide, il recommence et voilà tout!

Dans ses détails, le procédé comprend neuf étapes:

1. On enregistre la musique et, s'il y a lieu, le commentaire.
2. On marque au crayon gras, sur la bande musicale, chaque note et chaque mesure. Pour ce faire, on se sert de la moviola, appareil dont l'apparence rappelle à la fois, celle d'un linotype ou d'une machine à coudre, et qui, muni de dispositifs à pédales et d'un système de loupes, permet d'examiner les images d'un film soit immobile, soit en mouvement. La moviola sonore permet en outre d'examiner la bande sonore.
3. On engage la pellicule dans un compteur d'images et l'on numérote celles-ci, ce qui permet d'établir à combien d'images correspond chaque note et chaque phrase.
4. Sur une partition musicale simplifiée, on transcrit les notes et les mesures d'images; on inscrit, en outre, en regard de chaque note, sa durée en termes d'images.
5. On engage dans une embobineuse la bande musicale marquée au crayon gras, doublée d'une pellicule vierge, ce qui permet de copier sur celle-ci, à l'encre de Chine, les notes et les indications de durée.
6. Il s'agit maintenant de tracer les dessins en suivant la musique. A cette fin, on engage la pellicule, annotée à l'encre de Chine, doublée d'une nouvelle pellicule vierge, dans un dispositif que j'ai mis au point moi-même. Il s'agit d'une fenêtre de caméra munie de ses griffes, à laquelle j'ai ajouté un système de lentilles et de miroirs. Ce groupe optique reflète l'image qu'on vient de dessiner dans le cadre de l'image à dessiner. L'appareil, bien entendu, sert également à tenir le film en place et à le faire avancer d'image en image. L'artiste peut donc dessiner chaque image à la précédente, avec les seuls changements voulus par le mouvement du scénario.
7. Une plume, de l'encre, la partition qu'on vient d'écrire, voilà tout ce qu'il faut, une fois les deux pellicules engagées dans l'appareil, pour tracer les dessins définitifs. Leur ordre n'est pas renversé: l'artiste commence par le dessin qui apparaîtra le premier dans le film, et finit par le dernier. Paradoxalement, rien, dans le cinéma ne pourrait être plus inusité que cet ordre non renversé.
8. On envoie la bande dessinée au laboratoire, où on en tire deux copies, une pour vérifier la synchronisation des images et de la bande sonore, l'autre comme matrice pour le tirage des copies destinées à la distribution.

9. S'il s'agit d'un film en couleurs, on tire de la matrice une première série de copies qui serviront de négatifs de séparation pour les diverses couleurs.

Comment peut-on parler d'une opération unique, dira-t-on, quand le procédé comprend en réalité neuf étapes. L'opération unique correspond à la septième étape. C'est là que se situe dans le cinéma ordinaire, tout le cortège des prises de vues et des appareils de toutes sortes, sans oublier la révélation de la pellicule. Pour protéger le parallèle entre le dessin sur pellicule et la toile du peintre, disons que les huit autres étapes que je viens de mentionner correspondent à la pose de la toile sur son cadre, à la préparation de la palette, au vernissage et à l'encadrement.

N'oublions pas que le projecteur dévore la pellicule au rythme de vingt-quatre images à la seconde. Un film de cinq minutes représente donc sept mille dessins; le rendement moyen de l'animateur varie de cinquante à cinq cents images par jour, selon la complexité des dessins. Il s'agit, bien entendu, d'une complexité relative, car dans un cadre de 22 mm. sur 16 mm., l'artiste doit se limiter à l'essentiel, ce qui est très heureux puisque dans le dessin sur pellicule c'est le mouvement qui compte. On voit ici un trait qui distingue cette technique du dessin animé ordinaire; dans celui-ci, les passages peu mobiles sont les plus faciles à tourner; dans celle-là, l'immobilité est très difficile à réaliser. Ceci est si vrai que les apprentis réussissent mal à contenir le mouvement qu'ils donnent spontanément à leurs premiers essais. Quand on projette ce métrage, l'image subit une orgie de mouvements à faire croire que la magie du cinéma a soudain capté la ronde des pensées dans un cerveau humain!

A la question:

"QU'EST-CE QUE CELA REPRESENTE?"

Les Surréalistes répondent:

" CELUI QUI L'A FAIT."