

Le cinéma d'animation // Quelques techniques à découvrir

Animation sans caméra : les jeux optiques

Divers genres d'animation sont réalisables sans caméra. Les formes les plus anciennes du cinéma, telles que le feuilletoscope, le thaumatrope, le phénakistiscope, le zootrope, le flip book créent toutes l'illusion du mouvement sans utiliser de caméra ni de projecteur et permettent de comprendre le principe de l'animation image par image.

Animation sans caméra : l'action directe sur la pellicule

Ces techniques n'utilisent pas de caméra pour produire le film, mais par contre elles nécessitent un projecteur pour voir les résultats.

Peinture sur pellicule : L'animateur dessine à l'encre ou peint directement sur la pellicule transparente. Exemple : « Rainbow dance » Len LYE.

Grattage et peinture sur pellicule : L'émulsion du film opaque ou de l'encre appliquée sur la pellicule blanche peut être grattée. Les grattages peuvent ensuite être coloriés. Exemple : « Blinkity Blank » Norman McLAREN.

Dessiner le son : Cette technique est très proche du grattage et peinture sur pellicule. La différence réside dans le fait que le résultat n'est pas visuel mais audio. Il faut donc faire les dessins là où la tête de lecture son du projecteur peut « lire » ces dessins : au bord du film sur la piste sonore. Exemple : « Book Bargain » Norman McLAREN.

Animation plane

Peinture, encre, pâte à modeler : Un dessin ou une peinture sont créés, complétés ou modifiés directement devant la caméra. Exemple : « L'homme qui plantait les arbres » Frédéric Back, « Après la vie » Ishu Patel, « Le vieil homme et la mer » d'Alexandre Petrov.

Tableau noir ou blanc : Des dessins à la craie sur un tableau noir sont complétés ou modifiés et filmés image par image. Exemple : « Craies » de Chris Carlson.

Papier et carton découpés : formes géométriques, photos de magazines, personnages de papier animés à plat ou dans un décor en 3D. Exemple : « L'ours renifleur » Co Hoedman, « Le collectionneur de son » L. Smith, « Lion et souris » Evelyn Lambart, « Le Merle » Norman Mc Laren.

Silhouettes animées (Ombres chinoises, javanaises) : « Aucassin et Nicolette » ou « Les Aventures du prince Achmed » Lotte Reiniger.

Sable : « Sandman » Ely Noyes.

Dessin animé : « Fantasmagorie » d'Emile Cohl, le premier !

Animation en trois dimensions

Objets animés : Il s'agit du mouvement ou de la manipulation d'objets en trois dimensions, filmés image par image. Exemple : « Les allumettes animées » Emile COHL, « L'Hôtel Electrique » Segundo de Chomon, « Tchou, Tchou », « Matrioska », Co Hoedman, « Canon » Norman Mc Laren, « Le Cyclope et la mer » Philippe Julien.

Marionnettes : « Le Roman de Renard » Ladislav et Irène Starewitch.

Pâte à modeler : Exemple : « Arthur » Guionne Leroy.

Tableau d'épingles : Exemple : « En passant » Alexandre Alexeïeff, « Le paysagiste » Jacques Drouin.

Sable : Exemple : « Le château de sable » Co Hoedman.

Pixilation : Des acteurs « réels » se déplacent d'un point à un autre en s'arrêtant régulièrement et en conservant la même posture. Ils sont alors photographiés image par image. Cela permet de créer des mouvements impossibles. Exemple : « Les voisins » Norman McLAREN.