

L'ÉCRAN D'ÉPINGLES

par Alexandre Alexeïeff

APPLICATION

La gravure aux épingles diffère de tous les procédés existant de peinture, dessin, etc. en ce qu'elle n'utilise aucun pigment. Si, en gravure à la pointe sèche non ébarbée, l'encre s'accroche autour des copeaux de cuivre entourant le trait gravé, mais faisant saillie, ce n'est point une encre qui s'accroche aux épingles : ce sont les ombres. L'écran aux épingles a aussi une analogie avec le bas-relief, dans ce sens que le modèle de ce dernier réside dans la faculté d'accrocher l'éclairage incident plus ou moins, selon sa surface. Lorsqu'on contemple la surface de l'écran de face, pendant que ses valeurs sont augmentées du côté dos, il y a quelque chose de miraculeux dans les mouvements de coulée des ombres construisant les formes, à vue d'œil et sans cause apparente. Il est difficile pour le lecteur d'imaginer l'aspect de l'écran, parce qu'il l'imagine en termes d'épingles : il faut plutôt l'imaginer comme un écran de velours d'acier, car on ne distingue pas plus une épingle, dans de si grands nombres, qu'on n'aperçoit les points dans les images des livres illustrés et des revues. (Combien on ignore l'existence !)

Pour la production du film, la vitesse du travail a varié de 4 à 80 phases par journée de 8 heures, selon la complexité des sujets et des mouvements. L'établissement d'un nouveau plan ne m'a jamais demandé plus de 2 heures, alors qu'il s'agissait d'images équivalentes à des gravures dont l'exécution m'aurait demandé plus ou beaucoup plus de trois jours. Nous avons réalisé UNE NUIT SUR LE MONT CHAÛVE, notre premier film, en 18 mois. Il a comporté plus de 12.000 images.

Une autre singularité de la gravure aux épingles est la disparition de l'inquiétude de réalisation que tous les exécutants connaissent devant les aléas ou parfois l'impossibilité des retouches. La notion même de retouche est aliénée de ce procédé, vu qu'il ne s'agit jamais que de serrer de plus en plus près, en un matériau indéfiniment malléable, l'image en formation. L'attitude émotive de l'artiste est celle de l'évocation, non celle de la péremptoire affirmation, tant qu'il s'agit d'image statique.

L'aventure commençait pour nous avec la production du film. Ma disposition à illustrer, à emprunter le sujet à un art parallèle, et l'invention, alors récente du film sonore, m'ont incliné à emprunter le sujet à la musique, et parmi les musiciens choisir Moussorgsky, qui pratiquait en composition musicale un biais analogue au mien : lui cherchait ses sujets dans les tableaux. Dans Une Nuit sur le Mont Chauve il en a proposé un aux peintres (comme Andersen l'avait déjà fait dans son « Album d'Images »). Il y avait aussi en moi de la crainte à aborder des sujets de genre (« Tableaux d'Exposition »), un goût du nocturne et du merveilleux, et le calcul d'échapper à des critiques naturalistes. Car, après tant de travail, il se posait une grave question : tout en sachant déjà composer des images statiques, et disposant désormais d'un moyen technique obéissant et parfait dans sa précision, que savais-je des mouvements les

plus simples des animaux et des humains ? Un sujet fantastique me dispensait justement de l'application à reproduire avec exactitude des mouvements quotidiens que je sais aujourd'hui aussi difficile que superflu.

J'abordais le film avec deux ambitions : celle de faire un film entièrement créé d'un homme, en une image en mouvement, mais toujours en elle-même composée, — et de visualiser les images en mouvement, qui hantaient mon imagination depuis l'enfance, à chaque fois que j'entendais la musique.

Je l'écoutais donc à beaucoup de reprises, le chronomètre à la main, jusqu'à savoir par cœur exactement tout le spectacle, que je reprenais sans faute en imagination. Cette sorte de scénario sans mots se repérait sur un graphique de la composition et de l'orchestration, que je traçais sur une longue bande de papier millimétré, où chaque centimètre valait une phase du film.

Le premier plan montrait un ivrogne marchant sur une route désertique sous un ciel chargé de nuages en course échevelée ; les changements de l'équilibre de la composition picturale, provoqués par les mouvements du personnage étaient compensés par les métamorphoses des nuages en mouvement.

La première projection de ce plan démontrait une fois pour toutes que l'équilibre de la composition picturale n'a aucune place au cinéma : c'est une qualité d'image statique, qui ne peut avoir de sens sur l'écran, que pour le temps d'arrêt. Tel est le cas du dernier plan du film : le berger avec sa flûte, — le film s'arrête, et tout « s'arrange ». Je découvrais que la composition dans le film est celle du mouvement sur l'écran et ne doit pas permettre à l'œil de vagabonder sur sa surface, en appréciant sa composition statique. Le mouvement de l'ivrogne était assez lunaire, mais embrouillé dans des détails insuffisamment massés. Ce plan ne figure pas dans le film et a été le seul que nous ayons refait.

L'autre leçon ne tarda pas : d'après mes prévisions, un grand cheval allait traverser l'écran au grand galop, en plan assez gros pour l'occuper tout entier. Il fut impossible de l'identifier en projection vu que ce passage (dont la durée était d'ailleurs correctement évaluée, se passait en quatre images (1/6e de seconde). Pour identifier ce cheval, nous dûmes monter la scène quatre fois d'affilée et le plan est resté tel dans le film. Nous avions ainsi appris que concevoir, apercevoir, et reconnaître, ne comportait pas pour la même image les mêmes durées. Pouvoir imaginer ce cheval en 1/6e de seconde ne signifiait pouvoir le reconnaître par la vue en un temps aussi court. L'évaluation de la faculté d'apercevoir, reconnaître, s'évanouir, comprendre, comparer, se calmer, dans les montages serrés est peut-être la somme du flair et de l'expérience du cinéaste, et ne peut comporter aucune règle, vu la présence simultanée de plusieurs facteurs, dont la grosseur et la complexité statique, ainsi que dynamique, du plan. Cette découverte m'obligeait à réévaluer tout le scénario quant à sa lisibilité sur l'écran : je me trouvais avoir conçu une bande d'images d'environ une demi-heure pour une musique d'un peu plus de 8 minutes. Statistique curieuse : après une projection de ce film, dont la projection dure bien ces 8 minutes, les spectateurs croient généralement qu'il dure une demi heure, quoique le scénario primitif ait déjà été tant élagué par moi.

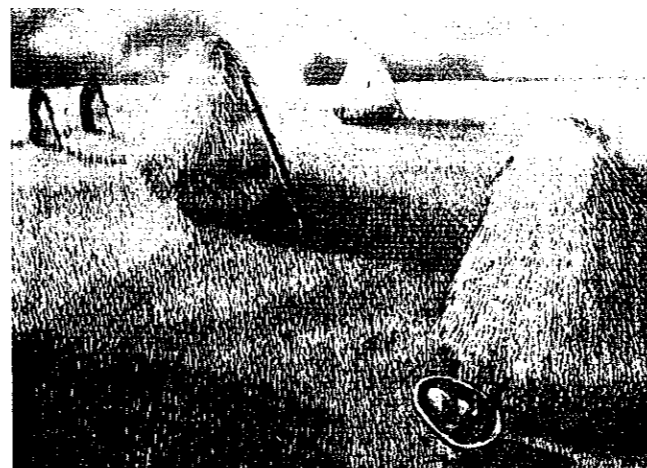
La caractéristique la plus importante de l'écran d'épingles dans la gravure animée réside dans l'absence de tout jalon matériel, permettant de comparer les phases entre elles avant le développement des prises de vues de la scène.

En dessin animé, l'on voit à travers la pile de feuilles transparentes l'échafaudage des phases des silhouettes ; on voit les esquisses, on les filme, après projection on les corrige, en remplaçant des phases par d'autres. Avec l'écran d'épingles on semble abandonné à l'aventure : les phases déjà enregistrées, et depuis changées, doivent rester dans le souvenir et se comparer dans l'imagination à celles à venir. Fréquemment il s'agit de se souvenir et de concevoir pendant plusieurs jours des dizaines de phases. Le mouvement résulte de la confrontation des formes statiques des phases ;

plus grande est la différence entre deux phases, et plus le mouvement qui en résulte est rapide. Le rythme d'un mouvement consiste dans la variation de sa vitesse, partant de différences plus ou moins grandes entre les phases statiques, dans leur succession. L'art de l'animation consiste donc justement dans le dosage progressif des différences entre les phases du film ; vu que, sur l'écran d'épingles, on ne voit jamais qu'une seule image, celle qu'on change en sa suivante, les images précédentes sont déjà détruites, et les futures pas encore formées ; il faut donc établir la comparaison en imagination, par le truchement du souvenir et de la présence. En d'autres termes, il s'agit de vivre le film en imagination et au ralenti. Fréquemment il s'agit de se souvenir et de concevoir les différences et les aspects de plusieurs dizaines de phases pendant plusieurs jours, sans jamais perdre le fil. Mais une telle discipline n'est peut-être pas plus grande que celle d'un romancier, qui cependant a recours à la référence des pages déjà écrites.

On est aussi requis d'évaluer en termes de secondes de projection ce que l'on vit dans l'atelier en termes de jours plus ou moins nombreux, (selon la complexité de l'image en évolution), qui ne sera pas plus lente à la projection parce qu'elle aurait été plus lente à graver. Peut-être de telles exigences développent-elles quelque faculté de rêve volontairement maintenu au ralenti, et obsessionnellement répété. Pendant toute la production de ce film, nous eûmes le sentiment de vivre dans un monde clos, jusqu'alors inconnu.

L'impossibilité de retouche de la scène en cours nous faisait retrouver l'aventure de la création à l'aquatinté, dont les remords sont également exclus. Nous retrouvant dans un champ de procédé de création indirecte (la stratégie étant conçue d'avance), la bataille ne se livrait que sur



La gravure aux épingles diffère de tous les procédés existant de peinture, de dessin...

l'écran, sans intervention possible dans l'accomplissement du destin.

L'économie du temps dévolu aux retouches des phases productrices du mouvement nous invitait à la simplicité des éléments statiques à animer ; ainsi maintes fois les cinq doigts d'une main se réduisaient à quatre. Dès le départ, je décidais de ne point concevoir l'écran d'épingles comme plus vaste qu'une tête de chapitre d'un in-4°. Malgré tant de modération, l'entreprise comportait un contrôle de métamorphose concertée sur de nombreux plans simultanés, que je vais décrire. Je choisis pour l'exemple la scène où une sorcière nue, bras et jambes écartés, virevolte en l'air sur un fond de nuages ; le personnage occupe toute la hauteur de l'écran :

Il fallait d'abord connaître la forme de l'objet en volume, ~~statique~~ Il en résultait des phases ~~qui~~, prises sous leur aspect que je me proposais de représenter en deux dimensions, mais en rotation continue ; il fallait donc renoncer à se

contenter d'un aspect vu d'un point choisi, à ce que les dessinateurs appelaient « camper » le personnage : de telles images comportent spontanément une synthèse de phases différentes d'un mouvement (comme Rodin l'avait expliqué à Gzell à propos du Maréchal Ney de Rude). Une telle image, composite de plusieurs phases, ne peut servir de chaînon. Une phase dessinée doit être aussi statique d'aspect qu'un véritable aspect d'instantané photographique qui paraît figé en une pose paradoxale. Une phase d'animation, paraissant paradoxale dans son isolement, est pourtant partie d'une suite d'évolution logique : pour moi il s'agissait de représenter la sorcière de n'importe quel point de vue avec assez de fidélité, selon les exigences de la succession des phases futures.

Il fallait donc établir l'aspect de la première phase, — chose très facile sur l'écran d'épingles ; cependant elle devait être assez correctement dessinée, car toute erreur de rédaction d'un membre, par exemple, allait aussitôt rendre impossible son évolution future.

Il fallait choisir la rapidité de la perspective (de l'oculaire imaginaire), car la rapidité de fuite des raccourcis détermine l'impression de la proximité du personnage, — et je désirais une intimité entre les spectateurs et la sorcière ; je m'engageais donc à maintenir le rythme de la perspective choisie dans les agrandissements et les diminutions des bras en rotation.

L'angle d'éclairage imaginaire du personnage était également déterminé par cette première phase.

Le corps allait tourner sur un axe vertical imaginaire à une certaine vitesse régulière, s'exprimant par un nombre de phases donné pour tout complet. En outre, cet axe de rotation était appelé à se déplacer latéralement, l'ensemble du mouvement étant analogue à la rotation d'une valseuse.

J'excluais des raffinements tels que des accents de rotation et les mouvements individuels des membres, concevant ce nu comme une statue.

Lors de chaque phase il fallait retoucher toute la surface de la statue, sinon les parties non retouchées n'auraient pas tardé à s'étirer, en retardant sur les parties modifiées, jusqu'à la rupture très prochaine du solide.

Ayant choisi comme point de vue imaginaire l'objectif de la caméra, face au centre de l'écran, les bras, situés au dessus de l'horizon, allaient décrire des cercles vus d'en dessous, donc monter, en s'approchant, descendre en s'éloignant ; les pieds allaient tourner selon des cercles vus d'en haut (dans la mesure où j'imaginai le spectateur proche du nu).

Lors d'un raccourci le plus fort d'un bras, le déplacement des doigts sur l'écran devait être le plus grand d'envergure de phase. Au contraire, lors d'une phase de bras déployé latéralement, cette envergure de déplacement des doigts devenait minime ; les phases situées entre ces extrêmes devaient s'ordonner progressivement. Ainsi, la rotation régulière du bras s'exprimait sur la gravure par des glissements régulièrement rythmés selon la perspective, que je dosais par flair.

Je trouvais bientôt que les mouvements les plus rapides étaient aussi les plus faciles, les changements les plus menus exigeant le plus de contrôle, sans que je puisse manquer de les toucher, par crainte de saccades.

Mais tout se tenait : ainsi, en certaines phases, les bras allaient porter des ombres sur le torse. Loin d'être embarrassantes, ces ombres m'obligeaient à garder un contrôle continu de la conception des galbes du torse, même lorsque les galbes manquaient d'être modelés, ce qui préparait les courbes du contour dans les phases suivantes où ces galbes allaient se présenter de profil. En somme, la pluralité des progressions à respecter simultanément, loin de gêner, facilitait la tâche, car toute erreur d'évolution flagrante ne tardait pas à s'exprimer par une erreur de représentation statique apparente.

Dans cette théorie d'images destinées à être semées à l'allure de balles de mitrailleuse sur l'écran projection, il ne nous était permis à aucun moment de manquer à l'esprit de suite. Il en résultait des phases qui, prises sous leur aspect

statique dépassaient tout ce qui est connu du répertoire des dessinateurs les plus hardis du passé ; si bien qu'il m'arrivait de m'étonner devant une image que je n'aurais su imaginer, en la « campant » ; certaines évoquaient Tiepolo, d'autres Redon, etc.

Flatté de tels résultats, je me promettais de les apprécier à la projection, en les repérant d'avance dans le déroulement de la scène. Mais jamais je n'ai pu les revoir sur l'écran de projection, dans l'enchaînement du mouvement, que je me trouvais forcé à subir, sans pouvoir en secouer l'hypnose et « remarquer ». C'était la troisième leçon capitale reçue de la Nuit sur le Mont Chauve. Elle cristallisait l'anéantissement des phases en projection cinématographique ; celles-ci ne peuvent être aperçues dans l'isolement de l'attention, même par leur auteur. Il semble plus sûr de concevoir un film de cinéma non en tant que suite d'images différentes entre elles, mais plutôt en tant que suite de différences entre des phases, constituant le support du mouvement.

Le film fut vécu par nous en ralenti dans la proportion de 18 mois de travail à 8 minutes de projection. Le mouvement concret sur l'écran présente pour l'animateur une découverte d'un soi-même jusque là ignoré. De cette proportion d'accélération découle aussi la densité d'un film d'animation, qui invite des visionnements répétés, sans s'épuiser, et contraste avec les meilleurs films directs, qui ne supportent guère de nombreux visionnements.

Les sujets manifestes de ce film n'ont été empruntés au menu livret de Moussorgsky que dans leur ensemble. Les sujets tactiques tels que l'épouvantail, le chapeau haut de forme, tête coupée, ramoneur, moulin à vent, ange et mégère, cadavre de cheval blanc, enterrement, explosion, résurrection, — j'en passe beaucoup, — se montrent dans le cours des ans passés depuis, comme un répertoire latent des mélodies oniriques répétées à toute occasion. Leur éclosion, déchaînée par l'accélération cinématographique m'est apparue comme une involontaire confession.

LABORATOIRES SAIPE

19, rue de Montreuil - PANTIN - Tél. : VIL. 80-50

■
LAMPES DE PROJECTION

■
CELLULES PHOTO-ÉLECTRIQUES

■
LAMPES D'EXCITATION

■
TOUTES LAMPES SPÉCIALES



L'ARCHITECTE-DÉCORATEUR

Entretien

avec

MAX DOUY

Recueilli par MARIE EPSTEIN

MES débuts ?

Je voulais faire des décors de théâtre. Mon professeur de Lycée, Jean-Baptiste Say, m'a envoyé voir Eugène Carré, chef du Service des décors, à Franceour.

Carré m'a présenté à Jacques Colombier, qui m'a gardé 15 jours à l'essai : je suis resté avec lui. C'était en 1930.

J'ai travaillé avec Colombier aux « Ciné-Romans » puis chez Pathé, qui devait devenir, trois mois plus tard, Pathé-Nathan.

Au bureau de dessin, il y avait huit dessinateurs qui collaboraient, tour à tour, avec les décorateurs attirés de la maison, Aguetand, Guy de Gastyne, ou des « passants » comme : Jean Perrier, Christian Jacques, Gys. Lazare Meerson, et enfin des étrangers : Richter, Warm, Erdmann et Sohnle.

Ce qui constituait une excellente école.

Parmi tous ces décorateurs, quels sont ceux dont l'influence a le plus marqué pour vous ?

Colombier, par son utilisation intelligente de tous les éléments de décors en stock, sa rapidité de décision et la sûreté de son goût adapté aux divers sujets traités.

Perrier, par sa méthode de préparation : il préparait ses décors avec le réalisateur, à l'aide de nombreux croquis « opérés », c'est-à-dire conçus comme vus par l'objectif.

Lazare Meerson, par son extraordinaire volonté à réaliser ce qu'il avait imaginé et tel qu'il l'avait imaginé.

Depuis votre premier film « Dernier atout », jusqu'au dernier que vous préparez aujourd'hui, votre conception du décor a-t-elle évolué ?

Cela dépend des individus avec qui on travaille et des sujets que l'on traite.

Entre « La traversée de Paris », qui recrée une réalité précise, et « Marguerite de la Nuit », qui donne libre cours au rêve, quels sont les sujets que vous préférez ?...

...réalistes et naturalistes. Mais, de temps à autre, j'aime bien travailler dans le fantastique.

Quel rapport établissez-vous entre le décor et la réalité ?

Il serait sans intérêt de simplement reconstituer. On est obligé de temporiser ou de multiplier le pittoresque