

---

## Initier à l'animation : l'atelier Pixi

Précinéma, papier-découpé, pâte à modeler,... en matière de cinéma d'animation, les propositions d'ateliers sont toutes aussi foisonnantes et multiples que le sont les techniques utilisées par les réalisateurs depuis les débuts de ce cinéma "image par image". Parmi ces techniques, la pixilation consiste à photographier des personnes, des objets ou des traits, qui, mis bout à bout, prendront vie et se déplaceront à l'écran "comme par magie". En atelier, la "pixi" est particulièrement intéressante auprès du jeune public. Rencontre avec Violaine Lécuyer-Reymond.



Mimer des situations, produire une chorégraphie, se filmer à plat ventre ou caché(e) derrière un fauteuil, animer un pouf, un crayon, un tube de rouge à lèvres... À première vue, les ateliers pixilation présentent toutes les caractéristiques d'un atelier pour le moins participatif et ludique. Participatif ? Il va sans dire. Ludique ? Violaine Lécuyer-Reymond, réalisatrice et intervenante spécialisée dans le cinéma d'animation, a une réponse plus contrastée. *"L'un des points de départ du cinéma d'animation et des ateliers est effectivement de faire entendre aux participants que l'amusement est un pré-requis essentiel à la créativité et la réussite d'un projet de film d'animation. Toutefois, mon but est aussi qu'ils se rendent compte de la rigueur et de "l'endurance" que nécessitent le cinéma d'animation et, qui plus est, les ateliers pixi".* Cette exigence tient à plusieurs choses. En premier lieu, le modus operandi du procédé de pixilation [filmer image par image, un objet, une personne ou un trait de dessin, pour le (la) déplacer] requiert, d'une part, du temps [il faut filmer douze images pour une seconde de film !], de la précision dans la position des objets ou gestes filmés et de l'immobilisme. Le couperet tombe très vite : *"s'ils bougent pendant la prise de vue, le résultat à l'écran est flou !"*.

*"Pour les aider, en début d'atelier, je fais une mini démonstration à partir d'objets qui me font envie, avec ce qui est en place : du mobilier, des crayons, ou mes affaires personnelles... En déplaçant l'objet choisi, je leur explique le rapport que l'on a, en animation, entre le temps et l'espace, en combien de temps on fait parcourir telle distance à tel objet. Le déplacement de*

---

*l'objet me permet de leur faire comprendre les principes des images fixes qui se succèdent et du rythme", explique la réalisatrice. Puis je passe à la notion d'intention : Quoi que l'on souhaite animer, qu'il s'agisse d'une gomme, d'un pouf ou d'un personnage, il faut savoir pourquoi on le fait bouger. Si on sait pourquoi on le fait bouger, la vitesse à laquelle il va se déplacer va être beaucoup plus simple à trouver. Est-ce que l'on a envie qu'il aille vite ou qu'il aille lentement ; si c'est un personnage : quel type de personnage c'est, dans quel état il est (on ne bouge pas de la même façon si on est jeune, âgé, en forme, déprimé, euphorique, amoureux...)... Voilà ce que j'appelle "l'intention" - ce qui équivaut à des principes universels de la réalisation cinématographique, tels que la mise en scène, le cadre, etc. "En général, les participants comprennent d'eux-mêmes".*

Détail non négligeable : Violaine Lécuyer-Reymond tient à leur montrer, en temps réel, le résultat des prises de vue, au moyen d'un logiciel de traitement d'images directement relié à l'appareil photo. *"Cela les aide à comprendre le principe d'animation par la succession d'images. Ils se rendent compte que si ils bougent, c'est flou, et qu'aussi si ils ne font pas tous le même mouvement en même temps [en particulier lors des chorégraphies de groupe, en salle de cinéma], le résultat est illisible à l'écran !"*

Il faut bien l'avouer, la projection des images en temps réel aide également la réalisatrice *"à relancer la dynamique du groupe"*, qui parfois se décourage à mi-parcours face à l'ampleur de la tâche et la rigueur demandée. *"J'ai déjà remarqué que le fait de travailler sur des ateliers très courts facilitait l'implication. J'insiste beaucoup sur le fait que s'ils ont envie de tenter des choses, c'est maintenant !"*

Pour faciliter le déroulement de l'atelier [en général, entre 45 minutes et 1h30), Violaine Lécuyer-Reymond mène également une réflexion, en amont, avec la structure qui l'accueille. Le contexte de l'atelier, mais surtout le lieu dans lequel il se déroulera et le nombre de participants l'influencent considérablement. Pour une salle de cinéma, par exemple, elle privilégiera toujours, en salle, la mise en œuvre d'une chorégraphie, de groupe. Si l'accueil du groupe a lieu dans le hall du cinéma, en revanche, elle partira sur une animation à partir des objets disponibles dans la pièce (poufs, tables,...). *"Ensuite, je laisse les participants décider par eux-mêmes ! Récemment, lors d'un atelier au Ciné 104 (Pantin), j'ai simplement eu à leur demander avec quoi ils avaient envie de jouer. Ils se sont très facilement emparés de leur environnement : "Ah, super, ça, ça pourrait être rigolo !"*



Sur le plan technique, peu de matériel est nécessaire. Un appareil photo, un ordinateur et un logiciel de traitement d'images suffisent. Le logiciel Dragon Frames permet de lire les photos, directement, en tant que séquence. Violaine peut ainsi montrer comment, en prenant moins de photos, on peut créer l'accélération d'un mouvement, ou à l'inverse, comment créer une décélération ou arrêter un objet en prenant davantage de photos. Le logiciel est également capable de dupliquer des images, pour passer de 12 à 24 en un clic.

Les ateliers pixi fonctionnent bien auprès de publics de tous âges, même auprès du très jeune public (dès 5 ans). *"Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les petits sont souvent hyper concentrés. L'animation, en particulier la pixilation a cette vertu d'être particulièrement visuelle. Dès qu'ils passent à la pratique, ils comprennent comment ça marche."* Parmi les ateliers qu'elle mène par ailleurs (papier découpé, animation de sable, peinture à l'huile, précinéma,...), la pixilation est l'un de ceux qui marchent le mieux auprès des tout petits. *"Pour eux, c'est beaucoup plus "parlant" qu'un flip book par exemple, ou qu'une animation de sable..."*

Au final, *"ce qui est rigolo avec ces ateliers c'est que rien n'est jamais acquis d'avance. Au début, il faut vraiment leur faire comprendre que plus ils s'amuse, plus le résultat sera intéressant à la fin. Tout en précisant bien que, d'accord on s'amuse, mais tout en restant hyper concentrés. (...) A chaque atelier, les résultats sont très étonnants. (...) Sans que l'on ait soufflé quoi que ce soit, on retrouve souvent des principes inventés par des professionnels de l'animation, comme Méliès au début du cinéma ou plus tard."*

Sa seule réserve : ne pas avoir le temps, en 1h30, de leur faire travailler le son.

Amandine Cauchy

### **En savoir plus :**

- [Ludique versus pédagogique](#)
- [Parcours pédagogique - Initiation au cinéma d'animation \(Upopi\)](#)

