



BLINKITY BLANK

De Norman McLaren – Canada – 1955 - 5' - Animation – dès 6 ans

Norman McLaren explore les possibilités de l'animation par intermittence dans un film expérimental gravé directement sur la pellicule, où se décline des formes dansantes ou au contraire vacillantes, tantôt abstraites, tantôt figuratives.



En un coup d'œil

Le réalisateur canadien Norman McLaren est l'un des pionniers de l'animation d'avant-garde, le premier à avoir réalisé un film peint à la main image par image directement sur une pellicule transparente (*Hand-painted Abstraction*, 1933). C'est trois ans après avoir gagné l'Oscar pour *Voisins* qu'il a réalisé *Blinkity Blank*, Palme d'or du court métrage au Festival de Cannes 1955.

Le film est gravé à l'aide d'un canif, d'une aiguille à coudre et d'une lame de rasoir, directement sur une pellicule enduite d'émulsion noire, et coloré avec des encres transparentes. L'idée de départ du cinéaste, selon ses propres termes¹, est d'«explorer les possibilités de l'animation intermittente et des images spasmodiques», c'est-à-dire de créer une animation où les mouvements ne sont pas fluides et continus, mais plutôt faits de sauts ou de pauses. Pour cela, il dessine irrégulièrement sur la pellicule, conservant une majorité de cadres noirs, afin de générer à l'écran des apparitions et disparitions sporadiques d'images. Cela donne cet effet d'une succession de figures éparses (aussi bien des plumes, un parapluie ou une cage que des traits, des pointillés ou des lignes...), parfois sans liens apparents entre elles, qui créent des tableaux mouvants en fonction du principe de la persistance rétinienne, comme une ode au rythme et au mouvement rappelant les premiers temps du cinéma.



À la loupe

Récit non narratif

Quelle intention derrière un film abstrait expérimental ?

Alors que le cinéma narratif traditionnel cherche avant tout à raconter des histoires, le cinéma expérimental, d'autant plus nettement quand il est abstrait, s'en extrait pour expérimenter sur la forme même du film. Ici, Norman McLaren joue sur la discontinuité des images pour créer des impressions visuelles et sensorielles chez les spectateurs. Il apparaît comme un chercheur servant à savoir ce que provoquent sur les spectateurs la combinaison de tel ou tel enchaînement de figures avec telle ou telle note, et comment le cerveau humain reconstitue de manière très subjective ces bribes discontinues de mouvements, jusqu'à la création d'images mentales qui n'existent pas à l'écran.

Image et cadre

Comment la composition des images devient-elle le sujet du film lui-même ?

Chez Norman McLaren, le processus créatif est souvent le sujet-même de l'œuvre. Pour ***Blinkity Blank***, il cherche avant tout à réaliser un film abstrait allant à contre-courant de ce que recherche alors généralement le cinéma d'animation, à savoir l'imitation du mouvement parfait. Au contraire, il imagine un film dans lequel les mouvements sont presque systématiquement composés de mouvements clignotants en raison de l'alternance de cadres noirs et de cadres peints, sur un rythme irrégulier déterminé de manière totalement empirique. Il joue ainsi avec le principe même du cinéma, constitué de 24 images fixes par seconde que nous voyons s'animer par l'effet de la persistance rétinienne.

Musique

Quelle est la place de la musique dans le récit ?

La musique du compositeur canadien Maurice Blackburn, conçue en amont de la réalisation du film, accompagne la démarche expérimentale de Norman McLaren en ménageant de nombreux silences entre les notes, les phrases musicales et les différents sons afin de faire écho à la discontinuité des images. Elle a été enregistrée dans une forme libre de semi-improvisation permettant aux musiciens de suivre le motif indiqué par le compositeur tout en choisissant les notes jouées. Chaque instrument (clarinette, basson, flûte, violoncelle et hautbois) semble ainsi suivre sa propre voie, délivrant par intermittence des notes tantôt brèves, tantôt étirées, qui servent de contrepoint à la ligne rythmique des images.



Pistes d'exploitations pédagogiques

On en discute

- Quels motifs peut-on identifier à l'écran ? Observer et tenter de décomposer leur mouvement pour comprendre comment ils sont construits ?
- Comment la musique trouve-t-elle sa place sur les images ? Quel rôle joue-t-elle par rapport à ce qui se passe à l'écran ?
- Considérez-vous ce film comme étant du cinéma ? Justifiez votre réponse.

Activités pratiques

Atelier animation : réalisez un flipbook pour permettre de bien visualiser la décomposition du mouvement image par image et de faire comprendre la persistance rétinienne.

Atelier dessin : organisez un atelier de peinture ou gravure sur pellicule pour tester les techniques utilisées par Norman McLaren.

Écoute musicale : repérez les instruments de musique (ou les types de sons) présents dans le film en le reliant à la forme visuelle correspondante. Proposez des hypothèses concernant les choix du cinéaste (en lien aussi avec le rythme musical du film).



Pour aller plus loin

Sur l'expérimentation cinématographique et l'animation :

Par comparaison, un autre court métrage de Norman McLaren (***Boogie-Doodle*** (accessible librement sur le site de l'Office National du Film du Canada) ou le film ***Liza*** de Bastien Dupriez (à voir sur [Vimeo](#)), héritier actuel de McLaren. De manière plus ludique, on peut aussi montrer l'épisode des Shaddock sur la musique (à voir sur le site de [l'INA](#)).

Sur le lien entre musique et animaux :

De nombreux compositeurs ont travaillé autour des animaux et de leur "incarnation" musicale, comme dans le ***Carnaval des animaux*** de Camille Saint-Saëns et ***Pierre et le Loup*** de Sergueï Prokofiev.

Sur l'art pariétal :

On pourra entamer une réflexion sur les formes primaire développées par McLaren dans ce film et les formes de l'art pariétal afin d'en mettre en lumière les points communs et la puissance d'évocation des formes simples dès les premières formes artistiques de l'Histoire.

Fiche rédigée par Marie-Pauline Mollaret

Pistes pédagogiques proposées par Marie-Pauline Mollaret et Thomas Cabrera