

Entretien avec Paul Driessen

Marco de Blois

Number 80, December 1995, January 1996

Les frontières du cinéma d'animation

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/2182ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

de Blois, M. (1995). Entretien avec Paul Driessen. *24 images*, (80), 40–44.

ENTRETIEN AVEC

Paul Driessen

PAR MARCO DE BLOIS

Paul Driessen fait subir au cartoon les outrages narratifs les plus divers. Chez lui, le monde semble avoir perdu toute logique. C'est un monde drôle mais violent, sur la voie de l'autodestruction. Rencontre avec un maître du dessin animé moderne.

24 IMAGES: *Comment l'idée de The End of the World in Four Seasons s'est-elle imposée à vous et comment en avez-vous abordé l'écriture?*

PAUL DRIESSEN: Si je me souviens bien, c'est au début des années soixante que m'est venue l'idée d'un film qui raconterait simultanément plusieurs histoires qui, sans qu'on s'y attende, se rejoindraient à la fin. En 1982, j'ai fait *At Land, on Sea and in the Air*, un triptyque où j'ai pu exploiter cette idée. Ce court métrage est terminé depuis longtemps et maintenant il peut paraître simple, mais à l'époque, tout ça me semblait assez compliqué, mes choix pour chacune des histoires devant paraître naturels pour le spectateur: thèmes, sujets, couleurs... Ce film m'a donné de l'expérience puisqu'il m'a appris jusqu'où je pouvais aller dans la complexité tout en évitant la confusion. Raconter huit histoires en même temps est différent d'en raconter trois et l'important est d'écrire des histoires simples. Pour *The End...*, j'ai donc pris beaucoup de temps à élaborer toutes sortes de récits appropriés.

À chacune des saisons, il y a une histoire maîtresse. A-t-elle comme fonction de ne pas trop étourdir le spectateur?

C'est une question de structure. Je ne pouvais me contenter d'animer plusieurs petites histoires; il me fallait une histoire plus importante qui gouvernerait l'ensemble tout en illustrant clairement la saison en cours. Écrire en m'inspirant des saisons a été très amusant. Par exemple, j'ai toujours voulu raconter une poursuite entre un chat et un oiseau — ce genre de récit burlesque typique des cartoons — et le sketch du printemps a été une bonne occasion pour cela.

Les Quatre saisons de Vivaldi, une des œuvres les plus célèbres du baroque, est jouée par une fanfare dans votre film. Est-ce une moquerie?

Compte tenu du sujet du film, le choix des *Quatre saisons* s'est évidemment imposé dès le début. Mais le problème était que cette œuvre est très connue et il était à craindre qu'elle apparaisse comme une solution facile, peu originale. Normand Roger à la bande-son et moi en avons discuté et nous en sommes venus à la conclusion que

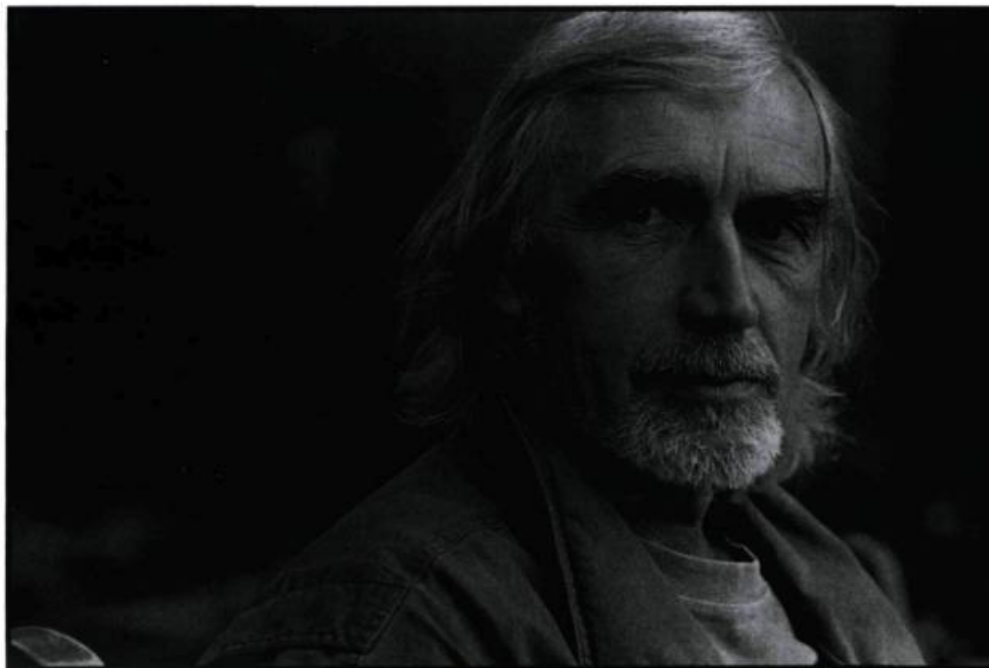
le mieux était de lui donner une forme différente de l'interprétation originale. Alors, nous avons opté pour un style de fanfare; on reconnaît toujours l'œuvre, mais elle a maintenant une atmosphère nouvelle, différente. De plus, comme elle est très connue, elle a l'avantage de renseigner le spectateur sur la teneur de ce qui va suivre. Normand a fait un excellent travail.

Il y a la musique, mais il y a aussi le travail sur le son qui est très élaboré. Comment s'est déroulée la conception de la bande-son?

J'accorde toujours une grande importance au son. Dès le début des discussions avec Normand, je me suis dit qu'il fallait sonoriser l'action principale et mettre en relief les histoires secondaires par quelques effets ponctuels, cela pour inciter le spectateur à regarder un peu partout. Habituellement, j'essaie d'éviter les sons trop typiquement cartoon — les «plof», les «bing», les «pouet» et ce genre de choses. Mais parfois, en visionnant certains de mes films, je regrette d'avoir abusé de ce type de sons, de n'avoir pas assez fait confiance aux silences.

Accordez-vous une importance secondaire au fait de raconter une histoire? Vous semblez avant tout attiré par les dispositifs narratifs.

J'enseigne à l'occasion, ce qui m'oblige à analyser comment j'élabore mes films. En temps normal, je ne me poserais pas ces questions parce que l'inspiration est une chose qui arrive naturellement. Quand j'écris, mon idée de base peut être d'abord une structure, comme par exemple celle des quatre saisons. Cette structure m'a fait imaginer toutes sortes d'histoires typiques, puis je me suis demandé quelles sont celles qui fonctionneraient et comment elles pourraient se rencontrer. Et je termine les saisons par un événement qui brise la chaîne de toutes les actions interreliées et qui provoque la destruction de l'environnement — par exemple, dans la partie de l'été, le soleil excessif fait s'enflammer le paysage et les dessins eux-mêmes. Également, il m'arrive d'articuler mon travail autour d'une forme, la ligne horizontale de *Air!* étant un bon exemple. Vous examinez cette forme et cela vous donne des idées de scénario. Il y a un certain temps, l'Office national du film m'a envoyé en Colombie-Britannique et je suis allé dans une école primaire où j'ai donné aux



Paul Driessen.

PHOTO: BERTRAND CARRIÈRE

si sombre. Il doit y avoir autre chose, derrière l'humour, que je ne saurais décrire. C'est peut-être une façon pour moi d'exorciser le mal, de se débarrasser des mauvais sentiments que nous portons tous en nous, des sentiments auxquels je ne saurais obéir dans la vie de tous les jours. Parfois, les gens deviennent violents, tandis que moi, je le suis parfois dans mes films. C'est peut-être ça.

Avez-vous voulu passer un commentaire sur le bellicisme, les guerres qu'il y a un peu partout dans le monde ? C'est un sentiment qui se dégage de toute la série d'affrontements que contient votre film.

Peut-être, mais inconsciemment. Je ne fais jamais de commentaire politique quand je réalise.

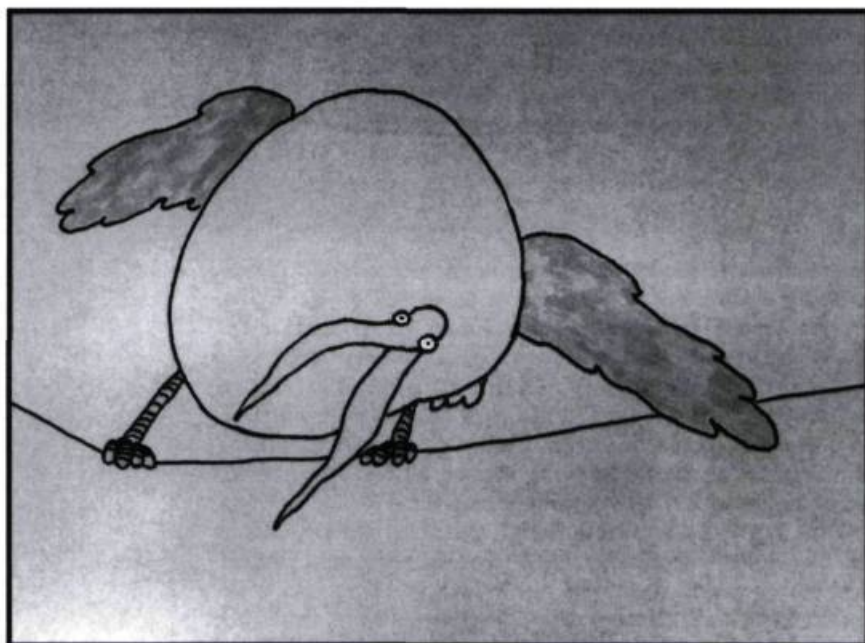
enfants un petit exercice: dessinez une forme — un cercle, un cube, n'importe quoi — et inspirez-vous en pour raconter quelque chose. L'expérience fut très positive puisqu'ils se sont amusés à faire appel à leur imagination. Une autre de mes façons d'écrire une histoire est d'imaginer d'abord une fin, une chute cocasse et inattendue, et ensuite d'aller à rebours en élaborant toute une série d'obstacles qui mèneront jusqu'à la fin. C'est un procédé qui appartient au cartoon et je m'en suis servi pour un de mes films réalisé en Hollande, *Ob! What a Knight*, où un prince tente de délivrer une princesse enfermée dans une tour. Bref, cela résume en gros comment j'élabore mes films — à partir d'une structure, d'une forme ou d'une fin —, mais comme je suis un «cartoonist», l'élément comique demeure dans tous les cas important pour moi.

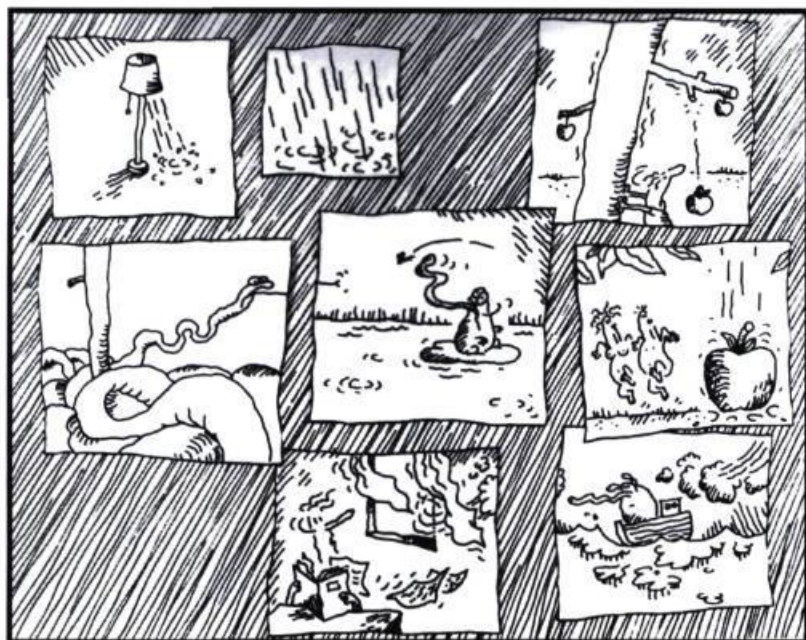
Vous parliez des enfants, et dans la simplicité de votre dessin, dans votre refus de la ligne droite, on remarque quelque chose d'enfantin, cela dit dans le bon sens du terme, mais en même temps, vos films sont sombres. The End... est une œuvre qui diffuse une impression de tristesse. Avez-vous remarqué ce paradoxe?

Quand je regarde certains de mes films, j'y constate en effet un humour noir, mais j'ignore pourquoi je suis attiré par cet humour. Ou bien mes personnages connaissent une mauvaise fin, ou bien ils trouvent la plus mauvaise solution à un problème donné. Comme j'aime le dire à la blague, la meilleure façon de conclure un film est de tuer le personnage principal, parce que de cette manière, tout le monde sait que c'est fini! Cela dit, ma vision de la vie n'est pourtant pas

Cela dit, il serait sûrement intéressant de revoir mes films et de vérifier ce qui se passait dans le monde au moment même de leur réalisation — ce que personnellement je n'ai jamais fait, mais peut-être que certains événements ont pu me mettre dans un état d'esprit particulier. Je pense aussi qu'on pourrait faire le lien avec ce que j'ai pu vivre à certains moments. Mon travail m'oblige à voyager beaucoup et ma vie a été pour cette raison assez agitée, alors il y a sûrement plein d'expériences qui doivent se refléter dans mes films.

Airl





The End of the World in Four Seasons.

animation, vous pouvez faire ce que vous voulez, à condition d'exagérer et que ce soit drôle.

Ce film a-t-il été le plus difficile à réaliser de votre carrière?

Ce fut en tout cas un défi stimulant, bien que d'un autre côté, je ne détesterais pas revenir à un film plus simple comme un cartoon où probablement on retrouverait quelques-unes des choses que j'ai pu expérimenter dans *The End...*, comme par exemple le montage entre les histoires. Vous vous souvenez probablement qu'à un moment donné, le chat lance un caillou à l'oiseau qui se trouve dans la case d'à côté, mais le caillou n'arrive que quelques secondes plus tard, et entretemps, il se passe plein de choses. Cela dure un moment, mais nous n'en attendons pas moins la chute de ce caillou. Le dispositif me permettait de me livrer à des timings assez étranges, de susciter l'attente de la chute d'un gag. Peut-être que la facture du prochain film paraîtra plus simple, mais si j'y expérimente cette façon de construire un gag, alors ce sera pour moi un pas en avant. Le cinéma est un médium tellement riche et l'ONF a une vision si novatrice de l'animation que je tenterai sûrement d'emprunter des directions nouvelles.

Parfois, il se passe plusieurs années avant que je puisse mener à terme un projet auquel je tiens, et cela doit aussi agir sur mon humeur. Mais je n'en suis pas tout à fait sûr, parce qu'habituellement, j'essaie toujours de me retrouver dans un endroit paisible et confortable pour travailler.

Dans votre jeunesse, aviez-vous un goût particulier pour la caricature, la bande dessinée?

C'était les années 40, durant la guerre, en Hollande, j'étais alors assez solitaire et je vivais dans un environnement un peu sinistre. De plus, nous n'avions presque pas de contact avec l'extérieur, nous ne recevions pas de bandes dessinées et je n'ai pas vu un film avant l'âge de huit ans. Pourtant, je dessinais déjà et mes dessins avaient ce côté cartoon. Par la suite, j'ai voulu devenir caricaturiste et dessinateur pour les journaux, et ce n'est que plus tard, au début de la vingtaine, que le goût du cinéma d'animation s'est imposé. Avant cela, des Chuck Jones, Walt Disney, Tex Avery, je n'en avais vu que très peu.

Tout comme ces cinéastes, vous aussi avez une attirance pour le slapstick. Il y a dans votre film un gag assez étonnant à cet égard, celui du gros éléphant qui, transporté par le vent, va s'écrabouiller en purée dans une vitre. Cela vous plaît d'écraser les éléphants?

Il y a sûrement quelques scènes de violence — en fait, c'est une violence de cartoon, donc assez douce. Par ailleurs, la scène à laquelle vous faites allusion est intéressante. Il y a ce personnage qui lit un livre et le vent souffle par la fenêtre, faisant bouger les rideaux et les pages du livre. Cela dure un certain moment. Puis tout à coup, l'éléphant va s'écraser contre la vitre — alors que la fenêtre, comme on l'a vu, était ouverte. En écrivant cette scène, je me suis demandé si elle allait fonctionner. Mais je me suis ravisé assez vite: cette entorse à la vraisemblance ne pose pas vraiment de problème, cela paraîtra normal parce que ce sont les normes de l'animation. En

THE END OF THE WORLD IN FOUR SEASONS

DE PAUL DRIESSEN

Lamento pour Vivaldi

PAR MARCO DE BLOIS

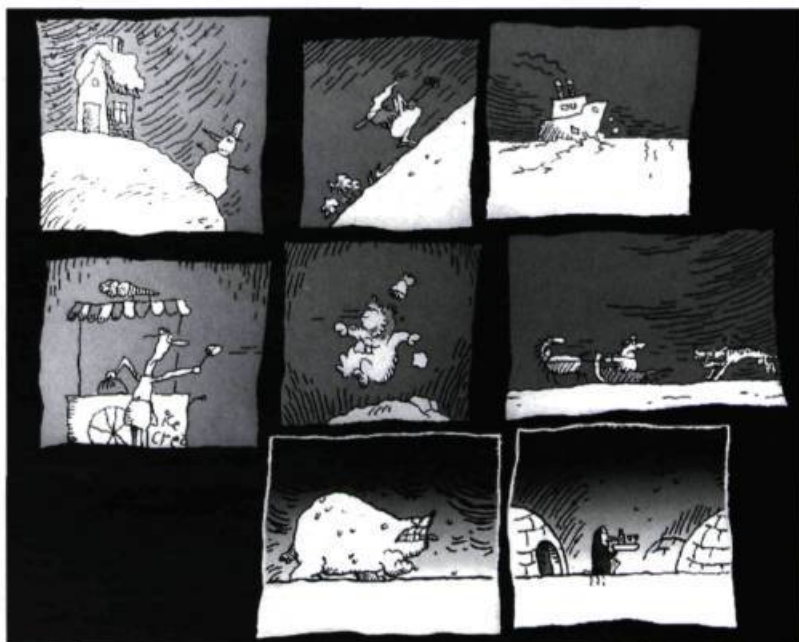
Devant un film de Paul Driessen, on s'étonne toujours de constater combien la complexité de la construction narrative fait contrepoint avec la simplicité de la conception graphique qui, stylisée, ne retient des formes que l'essentiel. Par exemple, dans *Air!*, film antipollution réalisé en 1972, le cinéaste crée tout un monde à l'aide d'un trait horizontal qui, selon le contexte, devient ligne d'horizon, fil électrique, fond de l'océan, etc. Ce trait n'est qu'un trait, mais il exprime également par sa simplicité un sentiment de plénitude, celui qu'inspire un environnement en parfait équilibre écologique, en même temps qu'il est une rayure découpant le cadre, geste d'une certaine violence exécuté par le cinéaste. Héritier du

Pour la première fois, vous avez utilisé l'ordinateur. À l'image, ça ne se remarque pas du tout, c'est au générique qu'on l'apprend. Expliquez-nous cette nouveauté.

J'ai voulu profiter des ressources que m'offrait l'ONF afin d'explorer des techniques qui m'étaient inconnues, c'est-à-dire l'ordinateur. Je n'aurais pu réaliser *The End...* ailleurs à cause des difficultés inhérentes à la conception. Rappelez-vous qu'il y a parfois jusqu'à neuf histoires qui se déroulent simultanément les unes à côté des autres. Si j'avais utilisé la technique traditionnelle du cellulo sur banc-titre, j'aurais été obligé, en tournant chacune des histoires, de masquer les autres cadres et d'effectuer plusieurs fois cette opération, ce qui aurait été une méthode risquée, puisque s'il était advenu une erreur dans la synchronisation des histoires, j'aurais été obligé de tout recommencer. Cela ne m'a pas fait gagner tant de temps, mais les erreurs pouvaient être corrigées plus facilement.

Pourtant, jamais nous ne pouvons sentir la présence de l'informatique. La souplesse de votre trait demeure intacte.

La souplesse du trait n'est pas un problème puisqu'un ordinateur peut parfaitement créer une ligne qui n'est pas droite. C'est quand défileront les



The End of the World in Four Seasons.

cartoon classique, Driessen s'en détache toutefois par les entorses qu'il fait subir à la figuration.

Dans *The End of the World in Four Seasons* (*La fin du monde en quatre saisons*), production du studio d'animation anglais de l'Office national du film, il porte à un point d'extrême raffinement ses expériences sur la narration et le graphisme. Difficile à raconter, ce dessin animé de treize minutes consiste en quatre tableaux humoristiques qui, se succédant, «célébrent» les saisons de l'année. Chacun de ces tableaux se compose de sept à neuf cases (selon les saisons) où se déroulent simultanément plusieurs petites histoires à un ou deux personnages. Entre ces cases surviennent des interactions de toutes sortes, un personnage ou un objet pouvant parfois quitter inopinément sa case pour aboutir dans un endroit inattendu et perturber ce qui s'y passe. Nos yeux fascinés ne savent trop où se poser. Ainsi, ce film ambitieux et foisonnant mérite d'être vu plusieurs fois.

Sans un travail rigoureux sur la narration, cette fin du monde pourrait facilement devenir victime de son propre désordre, et c'est pourquoi le réalisateur prend soin de suggérer ici et là quelques pistes,

propositions de trajectoires que notre regard s'amuse à emprunter. D'abord, chacun des tableaux s'articule autour d'une histoire au récit moins anecdotique, plus élaboré. Identifiable rapidement par sa case plus grande et par la couleur différente de son arrière-plan, elle sert de porte d'entrée à cet inénarrable labyrinthe visuel en même temps qu'elle est un repère qui permet de ne pas perdre pied. Puis, une fois entré dans le labyrinthe, on se laisse guider par la bande sonore, formidable assemblage de sons concrets (cliquetis de verre, crissements de pneus, bâillements, etc.) qui mettent en relief certains détails presque invisibles autrement. À plusieurs moments, on se prend au jeu d'essayer de trouver dans quelle case peut se nicher la source d'un son dont l'identité semble énigmatique, ce qui, on l'aura compris, ajoute au plaisir.

La ligne du cinéaste, vibrante et sinuose, faussement naïve, qui évoque la caricature et le dessin d'enfant, n'est pas sans exprimer une certaine irrévérence à l'endroit de ce qui est trop net, trop rigide, trop propre, et ce trait domine l'ensemble du film. Il y a sûrement quelque chose de convenu dans le fait d'avoir choisi ce vénérable classique qu'est *Les quatre saisons* pour ouvrir chacun des tableaux,

mais comme l'interprétation en a été malicieusement confiée à une fanfare tapageuse, ce qui change considérablement de l'orchestration baroque traditionnelle, le concerto de Vivaldi y est d'une certaine façon trivialisé. De même, les petites histoires ont en commun de porter sur les loisirs, clichés associés aux saisons (amourettes au printemps, baignade en été, ski en hiver, etc.), mais l'exercice de ces loisirs donne lieu à des conflits et des catastrophes de toutes sortes, les personnages n'ayant qu'une seule préoccupation: survivre à ce qui ressemble à une guerre, échapper à la mort et accepter leur solitude (dans leur case). Subvertissant les clichés, le réalisateur signe un film drôle mais noir, étrangement d'actualité.

The End... est le film d'un démiurge, et si Driessen construit un monde, c'est pour mieux commenter celui dans lequel il vit. Au-delà des gags, de l'humour, du slapstick, il y a chez lui un sentiment sourd de désillusion et de tristesse, et ce film est à cet égard l'un de ses plus forts. ■

THE END OF THE WORLD IN FOUR SEASONS
Québec 1995. Ré.: Paul Driessen. Son: Normand Roger. Mus.: Antonio Vivaldi. 13 minutes. Couleur. Dist.: ONF.

photogrammes que l'impression de rigidité se fera sentir et que cette souplesse paraîtra tout à coup calculée. Quand j'enseigne, il m'arrive de dire à mes étudiants que bon nombre de gens qui font des films à l'ordinateur n'utilisent pas leur esprit mais la technologie. C'est pourquoi depuis vingt ans il y a tant de films réalisés à l'ordinateur qui se ressemblent. Pour un artiste, l'informatique a quelque chose d'excitant parce que les possibilités sont énormes, mais en même temps, une utilisation abusive et aveugle comporte certains risques parce qu'au bout du compte, c'est votre style

qui en souffre. Le résultat est souvent stérile, alors qu'une petite erreur de mouvement peut parfois avoir quelque chose de charmant, et c'est justement cette liberté de faire des erreurs que vous n'avez plus avec l'ordinateur. Vous perdez la dimension humaine de votre travail. Mais l'ordinateur demeure néanmoins un outil formidable qui facilite l'exécution de tâches fastidieuses et qui aura un impact important sur notre travail.

The End... est un film touffu, «interactif», qui peut difficilement être apprécié en une seule projection. Était-ce votre désir d'inciter le spectateur à aller le voir plusieurs fois?

Évidemment, ce serait formidable que les gens aillent le voir dix fois, mais je sais bien que ça n'arrivera pas, la distribution de courts métrages étant ce qu'elle est. Au mieux, la plupart des gens ne l'auront vu qu'une seule fois. Alors, je n'ai pas cru bon de me poser cette question; en fait, je ne me la suis pas posée du tout.

Il se produit quelque chose de particulier quand on visionne ce film en salle, c'est que le gens ne rient pas tous en même temps.

C'est ce que j'aime d'une grande assistance. J'aime être là pour vérifier quel détail aura accroché les gens. Parfois, il y en a même qui aperçoivent des choses que je ne vois plus. Je les entends rire et je me dis: «Mais qu'est-ce que j'ai fait?»

Étiez-vous conscient que votre film pourra difficilement être vu sur un écran de télévision à cause de l'avalanche de détails?

Plusieurs courts métrages se retrouvent rapidement en vidéo et je savais que le film ne serait pas bien servi par ce médium. Mais j'ai été gâté par la résolution exceptionnelle de l'écran d'ordinateur où les détails demeurent toujours nets. En vidéo, tout se délave, s'embrouille — je déteste la vidéo pour cela mais comme je ne peux rien y faire, j'ai choisi de ne me préoccuper que de l'écran cinéma. De plus, si vous travaillez pour la vidéo, vous devez concentrer votre travail vers le centre de l'écran et vous devez rester simple, ce qui



Cat's Cradle.

ne convient pas du tout à l'expérimentation que j'aime faire en cinéma. Et puis, faire un film est déjà assez compliqué, s'il fallait en plus que je tienne compte des contraintes de l'écran télé!... Ce qui est drôle, c'est que notre producteur associé est une chaîne de télévision: la Sept, de France. Il arrive à cette chaîne de produire des films d'animation expérimentaux, alors je pense qu'ils ont l'habitude de mon genre de travail, mais je demeure tout de même perplexe. Une dame de cette firme est venue me voir au travail et elle a aimé ce qu'elle a

vu. En fait, je pense qu'elle en a surtout aimé l'idée et qu'elle ne réalisait pas que le film allait être montré à la télévision. Je me suis senti obligé de lui en faire la remarque, mais cela ne l'a pas embarrassée, ce qui est un peu étrange. Peu de temps après, elle l'a vu au festival d'Annecy et encore une fois, elle semblait satisfaite. J'en suis bien content, mais je ne peux m'empêcher de me demander ce qui va se produire quand elle aura finalement l'occasion de le voir à la télévision!

Vous travaillez en Hollande et au Québec, et l'un de vos derniers films, The Water People, a été produit au Japon. Vous sentez-vous à l'aise dans cette situation qui vous oblige à vous déplacer souvent? Cela est-il contraignant?

Peu de temps après mes débuts comme cinéaste, j'ai découvert l'ONE, ce qui fut décisif pour moi. Depuis, je n'ai jamais cessé de vouloir garder un contact avec l'institution. Je me considère chanceux d'avoir les deux passeports: européen et canadien. Et puis, mes films deviennent difficiles à faire dans le contexte actuel: partout il y a des coupures, alors je n'ai pas le choix de voyager pour trouver des producteurs. C'est une question de survie. Par ailleurs, la situation de pigiste me plaît assez puisque je ne peux imaginer créer sur une base régulière et quotidienne.

Vous êtes un cinéaste que j'ai découvert à l'université. Quel effet cette notoriété vous fait-elle?

(Rires...) Vous savez, il y a peu de cinéastes d'animation qui font œuvre personnelle. C'est un métier difficile et qui rapporte peu! Quelques cinéastes sont devenus rapidement connus, on attend leur film d'une saison à l'autre, alors pas étonnant que ce soit eux qui retiennent l'attention dans les écoles. Je m'étonne de voir que mes étudiants veulent vivre comme moi, qu'ils veulent voyager pour faire des films. Pour eux, ma situation ressemble à de la gloire, mais ce n'est pas: ce n'est que de la survie. ■