

Qui a peur de la technologie?

Marcel Jean

Où va le cinéma américain : première partie - les acteurs

Number 127, June–July 2006

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/5003ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Jean, M. (2006). Qui a peur de la technologie? *24 images*,(127), 46–49.



Qui a peur de la technologie ?

Propos recueillis par Marcel Jean

Photo : Bertrand Carrière

Entretien

Zbigniew Rybczynski

D'origine polonaise, Zbigniew Rybczynski s'est fait connaître dans les années 1970 par divers films d'animation (*Plamuz, Le nouveau livre*) qui lui ont valu d'être qualifié de magicien de l'image. Terminé en 1981, *Tango* remporte le grand prix du Festival International du Film d'Annecy et un Oscar. Ce film, qui contribue à repousser les limites du cinéma d'animation, suscite alors de nombreux débats. Au cours des années qui suivent, Rybczynski s'installe aux États-Unis et se fait remarquer à deux titres : réalisateur de vidéoclips (notamment pour The Art of Noise, Lou Reed et Yoko Ono) et pionnier de la vidéo haute définition (*Imagine, Steps, The Fourth Dimension, The Orchestra*). Travaillant aujourd'hui en Californie, Zbig continue ses expérimentations sur l'image. Rencontre avec un visionnaire.

Je vous ai déjà entendu dire que Norman McLaren avait été l'une de vos grandes sources d'inspiration. J'aimerais que vous en parliez plus longuement.

J'ai vu des films de McLaren pour la première fois au cours des années 1960. J'ai été littéralement stupéfait par la vision à la fois abstraite et tangible qui s'y déployait, vision radicalement différente de tout ce que je pouvais trouver dans le cinéma de l'époque. Ce qui m'a d'abord intéressé dans cette œuvre, c'est sa qualité expérimentale, le travail tant visuel que sonore accompli par McLaren. Vous savez, il est très rare que quelqu'un ait à la fois un niveau d'invention et de sensibilité visuelle élevé et un intérêt semblable pour le son. McLaren m'a étonné par le caractère complet de sa démarche. Il est parvenu comme aucun autre à faire du cinéma un art formel original.

Quels films de McLaren vous ont d'abord fait une forte impression ?

Pas de deux, qui est le plus beau de tous les films. J'ai aussi beaucoup d'affection pour *Canon*, dont le projet formel m'interpelle directement, avec sa structure musicale. Bien sûr, je suis d'abord intéressé par les films dans lesquels il combine les techniques de l'image par image avec la présence d'humains. Ce sont ces films qui m'ont évidemment le plus inspiré : le travail sur le mouvement que McLaren y effectue, le rapport à l'espace qui s'y développe, tout cela est rempli d'enseignement.

Aviez-vous aussi de l'admiration pour son travail effectué sans caméra, ses films gravés ou dessinés directement sur la pellicule ?

J'ai été moins touché par cela. Ce n'est pas aussi lié à mon champ d'intérêt. Le son synthétique, cependant, la façon dont il a analysé le son optique pour arriver à dessiner des trames sonores, ça c'est quelque chose qui m'a beaucoup stimulé. Le simple fait que cela



Plamuz (1973).

m'a appris que le son pouvait aussi être un art visuel, c'est quelque chose d'important et d'euphorisant. Plus tard, il m'est arrivé de travailler d'après le son optique pour trouver des points de synchronisation et modifier l'image en fonction de ceux-ci. Cette conscience, je la dois à McLaren.

Au début de votre carrière, est-ce que vous vous définissiez en tant qu'animateur? Et aujourd'hui, diriez-vous que vous êtes cinéaste d'animation, artiste visuel ou cinéaste expérimental? Percevez-vous une différence entre ces différentes dénominations?

Je ne suis pas certain. Pour moi les divisions entre les genres sont artificielles. Notamment parce que je résiste à l'idée de percevoir ce qui apparaît à l'écran comme une imitation de la réalité. La réalité est quelque chose de complexe, vous savez. C'est ce qui est devant moi, mais aussi ce qui est à ma gauche, ce qui est à ma droite, ce qui est derrière moi, ce qui est à l'extérieur de cette pièce et qui fait irruption par le son, tout cela passé au filtre de mes pensées, de ma capacité de me concentrer, etc. Cela n'a rien à voir avec un rectangle sur lequel on projette des images qui bougent. Selon moi, ce qui est projeté sur un écran est un spectacle technologique. Bien sûr, ce spectacle est lié à notre perception du réel et ce lien, selon les visées de l'artiste, selon aussi notre expérience de spectateur, est plus ou moins ténu. Je crois par ailleurs qu'en raison du développement de la technologie, nous allons bientôt voir des films « complètement animés ». Je veux dire par là que dans une large mesure le dessin était censé synthétiser la vie, ce qu'il n'a pas réussi pour cause de limitations technologiques. Les progrès dans le domaine de l'imagerie numérique sont sur le point de permettre la création de super-acteurs, de super-personnages en un sens beaucoup plus intéressants que ce que nous pouvons saisir au moyen de lentilles. Il devrait en résulter une sorte de fusion du cinéma d'animation et du cinéma de prises de vues réelles, qui est déjà amorcée par la place grandissante qu'occupent les effets spéciaux. Vue sous cet angle, on peut dire que l'animation est l'image de l'avenir, c'est-à-dire que c'est le développement technique de l'animation qui va permettre l'éclosion d'une imagerie plus conforme aux aspirations des artistes et des spectateurs du XXI^e siècle.

C'est l'idée même de la réalité qui sera ainsi transformée.

L'idée du réalisme, du moins. J'ai la conviction que les gens regarderont bientôt les films prétendument réalistes d'aujourd'hui avec un sourire moqueur, s'amusant de notre naïveté, cela parce qu'il sera bientôt possible de concrétiser, de visualiser une image qui sera plus proche de celle qui existe dans notre tête, dans notre imagination. Nous n'arrivons pas encore à bien décrire cette image parce que nous n'avons pas le langage visuel pour l'exprimer, mais nous la pressentons. Nous sommes actuellement en train de lui donner

une forme grâce aux progrès techniques. La perspective d'accéder à ces images mentales est extrêmement stimulante.

Je ne crois pas avoir directement répondu à votre question de tout à l'heure, mais j'ai l'impression que nous allons dans la direction que vous vouliez emprunter.

Tout à fait. De toute façon, vos propos nous permettent de déduire votre réponse à la question. J'aimerais cependant que vous élaboriez sur le concept d'image mentale.

Prenons New York, Manhattan. Si vous arrivez au cœur de la ville, en moins de deux secondes vous sentez les masses autour de vous, vous vous faites une idée claire de votre environnement et se dessine dans votre tête une sorte de carte de la ville avec vous au milieu, tout petit mais important à la fois. Je crois qu'il n'y a aucun moyen, avec une caméra, de traduire efficacement cette image mentale. Il n'y a pas un point de vue qui permette de le faire. Or, avant l'apparition des lentilles, dans les peintures de la fin du Moyen Âge par exemple, il est intéressant de constater que les artistes ont essayé de capter de telles images. Ce sont des images dans lesquelles se fondent un ou des individus, un espace géographique, des idées, des événements qui se sont produits à des moments divers. Tout cela a plus ou moins disparu avec l'invention de la perspective.

Je suis d'avis que ces images dites primitives expriment davantage la réalité psychologique que ce que peuvent offrir, par exemple, les représentations photographiques. Il y a une forme de régression découlant de ce qu'on pourrait appeler la dictature du regard. Ce qui n'est pas étonnant car toutes les découvertes, toutes les technologies provoquent d'abord une part de régression, souvent de manière incidente.

Si vous prenez une émission de télévision datant de la fin des années 1960, vous remarquerez d'abord la lenteur du montage. En publicité, à cette époque, un plan durait au minimum cinq secondes. À la fin des années 1980, on voyait des plans d'une seconde en publicité. Aujourd'hui, il n'est pas rare d'en voir qui durent 1/6^e de seconde. Ce changement est lié à l'évolution technologique – le montage numérique permet de travailler ainsi –, mais il est aussi lié au fait que les spectateurs réagissent positivement à cette vitesse. Pourquoi? Peut-être parce que cela correspond davantage au fonctionnement cérébral, qui nous fait voyager dans le temps, dans l'espace, dans divers niveaux de réalité. Je crois que le surréel est plus conforme à notre mode de pensée que l'idée naturaliste qui tend à dominer encore aujourd'hui. Des associations d'images, des images qui étaient inacceptables il y a tout juste vingt ans deviennent aujourd'hui la norme. Je le répète, cela a à voir avec le fait que les gens sont en mesure de sentir que ces représentations sont proches d'eux. Ce que nous découvrons peu à peu est quelque chose qui est à l'intérieur de nous.

L'image optique est si limitée! Les images qui sont aujourd'hui considérées comme le sommet du surréalisme seront un jour interprétées comme étant des images réalistes, réalisées à l'intérieur des limites de notre technologie. À l'inverse, les images naturalistes d'aujourd'hui n'auront plus alors qu'un statut historique, ce seront des curiosités associées à la fin du XX^e et au début du XXI^e siècle. Nous avons de la difficulté, aujourd'hui, à prendre au sérieux la relation que les gens du début du XX^e siècle avaient avec les images de leur temps. Cela nous apparaît absurde qu'à la mort de Rudolph Valentino, plusieurs centaines de femmes se sont suicidées. Comment cet acteur pouvait-il être si convaincant à l'écran qu'il affectait la vie privée des spectateurs? Les gens de cette époque n'étaient ni stupides, ni aveugles. Ils étaient comme nous tout simplement, ils acceptaient l'idée du réel qu'on leur présentait par la médiation d'une technologie. Alors je n'ai aucun doute que dans un siècle, le chemin que nous aurons parcouru sera au moins équivalent. Fondamentalement, ce que nous voyons aujourd'hui sur un écran est très loin de la réalité.

Êtes-vous intéressé par les premières tentatives de représenter des réalités non tangibles, par exemple comme Buñuel l'a fait dans les films surréalistes *Un chien andalou* et *L'âge d'or*?

Je suis bien sûr intéressé par ces tentatives, comme à l'art pictural surréaliste. Je n'adhère toutefois pas au programme surréaliste mais ça, c'est une autre histoire. Mes intérêts picturaux sont vastes : Bosch, Bruegel, plusieurs peintres baroques, Botticelli, etc. Je crois en fait que les tentatives de saisir et de représenter le réalisme mental ou psychologique ne sont pas l'apanage des surréalistes, mais qu'elles traversent l'histoire de l'art, de tout temps. Quand on observe le développement de ce qu'on appelle les effets spéciaux, qui est bien sûr dicté et contrôlé par un tissu complexe d'impératifs économiques et commerciaux, on se rend compte qu'il s'agit du prolongement de cette volonté très ancienne de l'homme qui cherche à traduire visuellement son fonctionnement mental.

Mais quel est votre avis, justement, sur l'utilisation des effets spéciaux à des fins davantage commerciales qu'artistiques?

On peut critiquer l'usage qu'on en fait. C'est légitime. Mais il demeure que les systèmes et les logiciels sont de moins en moins coûteux, de plus en plus disponibles et de plus en plus performants. Inévitablement, le cinéma ira donc dans la bonne direction, pour la simple raison que les outils se retrouvent entre les mains d'un nombre grandissant d'artistes.

Nous le voyons déjà dans certaines œuvres construites autour de la notion de temporalité, œuvres qui abordent le passé et le futur sans rupture. Je suis personnellement fasciné par la façon dont nous vivons constamment dans un rapport au temps qui met le présent en relation avec le passé et l'avenir de manière très complexe. Quelle place l'anticipation occupe-t-elle dans nos vies, par exemple? Nous nous projetons sans cesse dans l'avenir : on imagine le moment où on sera riche, la période de nos prochaines vacances, on imagine des lieux, des espaces qu'on n'a jamais visités. Grâce aux nouvelles images nous serons bientôt en mesure de visualiser tout cela. C'est déjà commencé dans la science-fiction...

Ce que vous dites m'interpelle parce que je considère qu'il existe une continuité, dans l'histoire du cinéma, qui relie l'ima-

gerie numérique actuelle à votre travail, à celui de McLaren, à celui des frères Fleischer et aux réalisateurs de « trick films » du début du cinéma. J'ai l'impression que vous poussez la logique au point d'englober l'ensemble de l'histoire de l'art pour y suivre un courant tendant à visualiser les images mentales. Lorsque Max Fleischer a inventé le rotoscope, c'était probablement inconscient, mais il a créé une technologie permettant de travailler à donner à voir quelque chose du processus mental. Vous avez d'ailleurs utilisé la rotoscopie dans *Plamuz*. Quel était votre but en réalisant ce film sur une musique de jazz?

J'ai voulu insister sur les connexions entre la musique de jazz et des formes abstraites en mouvement. C'est un film sur le temps. La musique n'existe que dans le temps, le mouvement aussi. La rotoscopie était un moyen d'éviter l'arbitraire. Elle permettait de ramener le propos à la musique, de placer la musique en amont de l'image animée.


Retournant en arrière, par exemple en 1987, aviez-vous à cette époque les outils que vous souhaitiez avoir? Le coût de l'équipement était-il un frein à votre travail?

J'ai été privilégié et j'ai obtenu les meilleurs outils disponibles à l'époque. Cependant, j'ai toujours été malheureux avec les outils dont je disposais, j'ai toujours cruellement ressenti les limites de mes outils. J'ai des idées et j'essaie de les réaliser à l'aide des outils à ma disposition. Mes idées ne sont donc pas nécessairement adaptées aux outils. Je dois constamment en construire de nouveaux, créer des systèmes qui m'aident à concrétiser ma pensée. Je me suis buté aux limites du film, puis à celles de la vidéo, maintenant à celles de l'ordinateur. La dimension économique n'est pas négligeable, mais je ne crois pas qu'elle soit l'élément fondamental de mes frustrations.

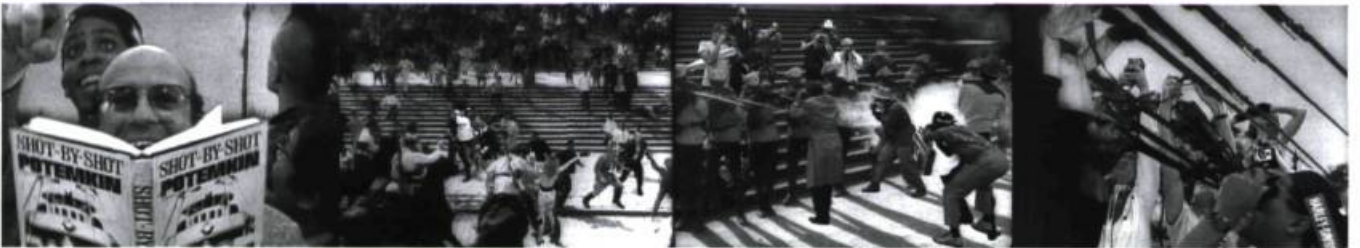
Êtes-vous intéressé aux interprétations politiques de votre œuvre? Par exemple, à propos de *Tango*, j'ai lu plusieurs analyses qui y voyaient une métaphore de la société polonaise sous le régime communiste.

Tout est politique. On n'y échappe pas. Je peux toutefois vous assurer que lorsque j'ai fait *Tango*, cela n'a jamais été une de mes préoccupations. Je continue de voir ce film comme une distorsion temporelle, uniquement. Je n'ai rien contre les interprétations des critiques – une œuvre d'art, une fois terminée, échappe à son créateur – mais ce sont les leurs, pas les miennes.

J'aimerais, en terminant, revenir à Norman McLaren. Lorsque j'ai vu votre film *The Fourth Dimension*, j'ai nettement eu l'impression qu'il s'agissait d'une suite à *Pas de deux*. Comme si, vingt ans plus tard, une nouvelle expérimentation surgissait en filiation directe avec celle de McLaren.

Ce que vous dites est étrange parce que, après avoir fait *The Fourth Dimension*, j'ai découvert dans un livre des dessins de McLaren dans lesquels il étirait des corps et leur faisait subir une torsion, exactement comme ce qu'on peut voir dans *The Fourth Dimension*. McLaren était, comme moi, intéressé par les notions de temps et de perception. C'est évident dans plusieurs de ses films. Votre comparaison est flatteuse. 

Extrait d'un entretien à paraître en septembre prochain dans l'ouvrage collectif Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant, publié aux éditions Les 400 coups, sous la direction de Marcel Jean.



Tango (1980), *Imagine* (1986), *The Fourth Dimension* (1988), *Steps* (1987), *Sign of the Times* (1984) – vidéoclip de Grand Master Flash, *Hell in Paradise* (1986) – vidéoclip de Yoko Ono.