

Champlain retracé, une oeuvre en 3 dimensions
Techniques mixtes
Champlain retracé, Canada [Québec] 2008, 18 minutes

Dominic Bouchard

Number 255, July–August 2008

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/45127ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Bouchard, D. (2008). *Champlain retracé, une oeuvre en 3 dimensions : techniques mixtes / Champlain retracé, Canada [Québec] 2008, 18 minutes*. *Séquences*, (255), 8–9.

CHAMPLAIN RETRACÉ, UNE ŒUVRE EN 3 DIMENSIONS

TECHNIQUES MIXTES

Par devoir de mémoire, amour de l'histoire ou quête d'une figure fondatrice notoire, l'ONF en partenariat avec le Musée de la civilisation du Québec (MCQ) a produit, à l'occasion du 400^e anniversaire de Québec, une œuvre audiovisuelle sur le fondateur de la ville, Samuel de Champlain. *Champlain retracé*, une œuvre en 3 dimensions est un court métrage stéréoscopique qui croise de façon inventive plusieurs techniques d'animation avec la prise de vue réelle.

DOMINIC BOUCHARD

Ce récit d'une artiste-peintre contemporaine, nommée Mélissa Hébert, qui reçoit d'un grand musée la commande d'un portrait de Samuel de Champlain, est une mise en abîme bien construite de la démarche artistique du réalisateur. Le dispositif est simple, mais terriblement efficace : le regard que le cinéaste pose sur Champlain est incarné par Mélissa, sa déléguée intradiégétique. Jean-François Pouliot (*La Grande Séduction*, *Guide de la petite vengeance*, *Monsieur B.*), rencontré en entrevue à l'occasion du lancement de l'œuvre, précise que « *Champlain retracé* est une commande de l'ONF et du MCQ tout comme le tableau que réalise la peintre est une commande de musée. Mélissa fait face au même dilemme que moi, à savoir trouver un moyen de répondre aux attentes des commandites, tout en ne négligeant pas une démarche artistique originale et intéressante. Il s'avère que la première toile que réalise Mélissa est le fruit de l'autocensure. Elle qui fait de la peinture non figurative réalise d'abord un tableau figuratif. Plus encore, elle dépeint la figure de Champlain, alors que nous ne connaissons même pas son vrai visage ». Le visage donné à Champlain — ici comme partout — est en fait un portrait de Michel Particelli, ministre de Louis XIII et de Louis XIV.

et historiques, de quoi faire angoisser cette artiste à la recherche d'une réalité abstraite. « Mélissa vient de s'apercevoir qu'elle allait à l'encontre de son processus créatif », dit le réalisateur. Ce qu'elle cherche à communiquer, « ce n'est pas de l'information sur Champlain, mais l'essence du personnage, une dimension non visible de l'être. Sa motivation artistique est de réfléchir à qui était Champlain, l'homme. Pourquoi a-t-il passé près de vingt ans de sa vie à essayer de fonder une colonie en Nouvelle-France, alors que personne n'y croyait ? Était-ce le goût de l'aventure ? Était-ce une préférence pour la solitude ? Ou encore, était-ce l'espoir de faire fortune avec le commerce de la fourrure qui le motivait ? Chose certaine, Champlain était quelqu'un de persévérant et d'audacieux ». Finalement, Mélissa décidera de communiquer sans compromis sa propre vision de Champlain.

En posant un regard éminemment personnel et humain sur Champlain, Pouliot garde une distance par rapport au discours des historiens. Cela constitue une position artistique audacieuse pour une œuvre commémorative présentée dans un musée de la civilisation.

LES TECHNIQUES AU SERVICE DE L'ART

L'ONF est allé de l'avant avec ce projet ambitieux et coûteux (1,5 million de dollars pour 18 minutes de court métrage), dans le double espoir de pouvoir revisiter un protagoniste important de l'histoire du Québec, puis de donner la chance à des créateurs d'expérimenter. Le pari est gagné. Le projet marie adroitement différentes techniques d'animation très différentes les unes des autres (dessin et peinture à la main, illustration traitée en 3D, découpe, composition d'images et rotoscopie) avec la stéréoscopie et la prise de vue réelle. Cette grande variété de techniques d'animation, nous explique Pouliot, était un passage obligé pour concrétiser ce film, puisque le délai de réalisation du projet était très court, deux mois; il était donc nécessaire de convoquer plusieurs animateurs à la table à dessin. Et puisque chaque animateur est déjà maître de son art — plusieurs sont des réalisateurs autonomes qui ont accepté de se joindre à ce projet —, il fallait composer avec les techniques de chacun.

Le résultat est inventif et il évite les écueils de la grandiloquence. Bien que la technologie occupe une place considérable dans cette œuvre, Tom Perlmutter, le président de l'ONF, insiste pour dire que « le médium a peu d'importance s'il ne sert pas la créativité d'un artiste inspiré. Il doit toujours permettre de nouvelles façons de raconter ».



«... je voulais que le jeu de Pascale Montpetit... soit très retenu, car tout se passe dans sa tête.»

Engagée dans une impasse parce qu'elle s'impose des critères qu'elle croit être ceux de ses commanditaires, à quelques heures de la remise de son œuvre au musée, l'artiste peintre catapulte une chaise dans sa toile, créant ainsi une énorme brèche dans le tableau. Une première séquence d'animation représente ce que pourraient être les réactions d'un public devant cette première toile figurative fissurée. Les propos des visiteurs sont motivés par une recherche de données factuelles

Le projet marie adroitement différentes techniques d'animation très différentes les unes des autres (dessin et peinture à la main, illustration traitée en 3D, découpe, composition d'images et rotoscopie)



La décision de croiser la prise de vue réelle, l'animation et la stéréoscopie était déjà prise lorsque Pouliot s'est joint à l'équipe. Souhaitant à tout prix éviter un résultat forcé et bigarré, le réalisateur et scénariste a tenté de trouver une justification pertinente et intéressante au croisement de ces différentes techniques cinématographiques. Pour lui, il est impératif que « les technologies aient un intérêt dramatique », sans quoi, il s'agit d'un spectacle bien vide et inutile. Puis, il ajoute cette idée proverbiale à méditer : « un médium a le privilège et la responsabilité de ses possibilités ». Pour aller dans ce sens, le réalisateur a trouvé une solution fort inspirée : « Mélissa habite tout près d'où était installé Champlain. Elle travaille sur cet homme avec lequel elle n'aurait pratiquement aucune distance physique, si ce n'était de la distance historique. Seul le temps empêche cette rencontre. En croisant l'animation et la prise de vue réelle, on permet la rencontre de deux mondes sans nier leurs différences ». Une histoire en trois dimensions, donc, où l'histoire est une dimension en soit.

DÉFIS ET POTENTIEL DE LA STÉRÉOSCOPIE

Toujours par des idées précises, d'un ton passionné et sympathique, Pouliot raconte les défis techniques d'une nouvelle façon pour lui de faire du cinéma : « Avec le cinéma traditionnel, en 2D, le cadre fait partie intégrante de la mise en scène. Il en est tout autrement en 3D. Le cadre devient l'ennemi de la mise en scène. En 3D, lorsqu'un objet se rapproche du cadre, il doit être capable de le franchir, de venir rejoindre le spectateur, de sauter de l'autre côté de l'écran. En 3D, le cadre n'est plus une surface, mais une fenêtre. Alors, les objets qui se trouvent près des limites du cadre sont souvent problématiques. » Pour minimiser de tels problèmes, les artisans doivent développer différents artifices, tels qu'assombrir les bords du cadre. « Il faut donc apprendre à travailler avec le 3D, résume-t-il, tout comme le spectateur doit apprendre à regarder un film en 3D ». Néanmoins, le 3D offre de grands avantages. « Au départ, je voulais que le jeu de Pascale Montpetit — d'ailleurs sublime — soit très retenu, car tout se passe dans sa tête (ses questions, ses idées...). J'ai vite constaté que le 3D traduit particulièrement bien l'intensité dramatique d'une scène. Il amène une certaine proximité entre le spectateur et l'acteur », confie le cinéaste. Et c'est ce type de découverte qui lui fait dire que cette technologie possède un réel potentiel narratif.

SOUS-EXPLOITER LES LIEUX

L'ONF qualifie *Champlain retracé* « d'installation stéréoscopique d'avant-garde ». Nous savons l'institution publique parfaitement apte à rivaliser d'audace pour produire des œuvres novatrices. Nous pouvons citer en exemple une œuvre phare de l'expanded cinema, *Labyrinthe*, produite pour l'Exposition universelle de 1967. Mais qu'en est-il de ce court métrage sur Champlain, conçu et diffusé à quelques pas du lieu d'origine de son sujet ? Force est d'admettre que l'œuvre a failli à développer une réflexion sur l'espace où elle est présentée (sur l'*in situ*). Et nul n'a besoin de chercher bien loin dans les pratiques contemporaines pour trouver plus audacieux.

Le réalisateur affirme qu'il aurait souhaité un peu plus de témérité dans le travail sur l'espace de présentation : « Au départ, je ne voulais pas de générique pour ce film. Plutôt, je voulais qu'il y ait des toiles qui longent un des murs du corridor où sortent les spectateurs. Sur ces toiles se seraient retrouvés, entre autres, les noms des membres de l'équipe ». Or, cette idée passablement sobre n'a pas été retenue par l'ONF. Seule la toile finale de Mélissa — abstraite et pleinement assumée — figure sur un mur de la salle.

À l'exception de *Canada Vignettes: The Egg*, qu'il a réalisé avec Robert Bélisle en 1979, le cinéaste n'a jamais abordé le court métrage. Il affirme avoir beaucoup aimé travailler ce format. « Le court métrage a le souffle de la nouvelle, lance-t-il. Il s'agit d'un format qui demande une certaine efficacité. On est moins tenu d'avoir des histoires parallèles qui s'enchevêtrent. En fait, le choix entre un long métrage et un court métrage dépend d'abord du sujet. » Le réalisateur juge que « le film d'animation est beaucoup plus synthétique, beaucoup plus direct et efficace qu'un film de prise de vue réelle ». Il se demande alors si son film n'est pas davantage un moyen métrage, en raison de son usage de l'animation qui lui permet d'en dire plus en moins de temps. Chose certaine, *Champlain retracé, une œuvre en 3 dimensions* permet une rencontre avec un univers aussi inspirant qu'inspiré.

¹ www.onf.ca

■ Canada [Québec] 2008, 18 minutes — **Réal.** : Jean-François Pouliot — **Scén.** : Jean-François Pouliot, d'après un scénario original de Marcel Jean — **Images** : Allen Smith — **Mont.** : Sylvain Label, Gaétan Huot — **Dir. animation** : Munro Ferguson — **Animateur** : Théodore Ushev, Claire Blanchet, Igor Boudnikov, Tom Tassel Boulanger, James Braithwaite, Myron Cambell, Marc Daigle, Florian Fiebig, Dale Hayward, David Seitz, Peter Stephenson, Sarah Taylor — **Mus.** : Normand Roger — **Son** : Olivier Calvert, Dominique Bourgoïn — **Dir. art.** : Normand Sarrazin — **Cost.** : Michèle Hamel — **Int.** : Pascale Montpetit, Eudore Belzile — **Prod.** : Marc Bertrand, René Chénier, David Verrall — **Dist.** : ONF.