

Entretien avec Diane Obomsawin

Alexandre Fontaine Rousseau

Numéro 170, décembre 2014, janvier 2015

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/73263ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Fontaine Rousseau, A. (2014). Entretien avec Diane Obomsawin. *24 images*, (170), 35–37.

Entretien avec Diane Obomsawin

propos recueillis par Alexandre Fontaine Rousseau



KASPAR

DIANE OBOMSAWIN EST L'UNE DES FIGURES DE PROUE DE LA BANDE DESSINÉE UNDERGROUND AU QUÉBEC. Dans les années 1980, elle signe ses premières histoires dans le fanzine *Iceberg* sous le pseudonyme de Ringo la balafre. Sous le nom d'Obom, elle a publié de nombreux livres dont *Plus tard* (1997), *Kaspar* (2007) et *Pink Mimi Drink* (2010). Elle se consacre aujourd'hui, en parallèle, au cinéma d'animation. À l'ONF, elle réalise notamment *Distances* (2002), *Ici par ici* (2006) et *Kaspar* (2012). Elle travaille actuellement à une adaptation de son plus récent livre, *J'aime les filles* (2013).

Tu as d'abord fait de la bande dessinée avant de t'intéresser au cinéma d'animation. Qu'est-ce qui t'as menée de l'un à l'autre?

La bande dessinée, j'ai commencé à en faire quand j'étais enfant, alors que l'animation, j'ai commencé à 35 ans. En 1995, je suis entrée à Concordia pour étudier le cinéma d'animation en auditeur libre. Je prenais un cours de quatre heures par semaine. C'était plus pratique que théorique. La bande dessinée, c'est une autre histoire. Déjà, à dix ans, j'en étais une grande lectrice – et j'ai voulu reproduire ce que je voyais, ce que j'aimais. J'avais les moyens de le faire, parce que ça prend très peu au fond : du papier, un crayon... Je me servais de ça pour observer ma famille, pas pour me venger, mais pour défouler mes frustrations liées à ce milieu. C'est drôle, parce qu'en même temps je le faisais pour faire plaisir à ma mère : elle m'énervait et, pourtant, je voulais la faire rire. J'ai commencé comme ça et je n'ai jamais arrêté. Puis j'ai un demi-frère, le fils de mon beau-père, qui est entré aux Beaux-arts... et c'est là que j'ai réalisé qu'on pouvait continuer de dessiner après l'âge de neuf ou dix ans. Que c'était permis de le faire. Moi, je voulais être hôtesse de l'air ! Mais j'ai compris que je pouvais aussi être dessinatrice.

Tu l'as bien dit : quand on fait de la bande dessinée, on a uniquement besoin de papier et d'un crayon. Ce n'est pas aussi simple en animation. Comment as-tu vécu cette transition en tant que créatrice ?

Assez progressivement, en fait. L'animation, ce n'est pas dix feuilles de papier pour une longue histoire... c'est 10 000 feuilles de papier ! Pour *Ici par ici*, par exemple, il devait bien y en avoir 2 000. Au bout du compte, il fallait dix caisses pour contenir le film. Moi, j'ai commencé à faire des films d'animation au moment exact où débutait la transition vers le numérique. Il n'y avait plus de caméras, déjà. Mais je dessinais sur du papier. Ensuite, tout ça était numérisé au scanner puis colorisé à l'ordinateur. Les arrière-plans aussi étaient réalisés avec Photoshop. Un an avant que j'arrive à l'ONF, on utilisait encore des caméras 35 mm, qui filmaient image par image, et les couleurs étaient créées sur la pellicule. C'était donc un peu plus relax pour moi, parce que je n'avais pas à faire toutes les indications de caméra. L'apprentissage a été assez facile. En fait, la transition s'est faite en douceur. J'ai réalisé que le film d'animation était beaucoup moins technique que je pensais. Il y a une définition de la peinture que j'aime bien : c'est la projection de son corps dans un autre espace. L'animation, c'est ça. Les animateurs sont des comédiens qui se projettent dans un autre espace. Beaucoup d'animateurs utilisent des miroirs pour s'observer, pour comprendre certaines actions, comme le fait de tourner la tête par exemple.

Certains le font aussi en bande dessinée...

Oui, mais en bande dessinée il n'y a pas de mouvement. En animation, il faut penser au mouvement dans un espace alors qu'en

bande dessinée, c'est complètement figé. Il existe certaines techniques pour suggérer le mouvement, mais c'est toujours suggéré. Le mouvement, au fond, c'est très intuitif. C'est pour ça que le passage de la bande dessinée au film d'animation n'a pas été trop difficile. J'avais peur, au début, mais, finalement, ce n'était pas insurmontable. Au début, à l'ONF, on insistait beaucoup pour me dire: «ici, ce n'est pas une école.» Il fallait arriver préparé. Dans les faits, c'était beaucoup plus souple que ça. Ce n'est pas une école, mais il y a énormément de soutien technique. Alors, l'apprentissage du métier se fait petit à petit. J'ai commencé en réalisant des films très courts. Mon premier film devait durer une minute. Écrire pour un film d'une minute, ce n'est pas trop intimidant. Au bout du compte, le film en dure trois. C'était une commande qui s'intitulait *Understanding the*

Law. Wendy Tilby, qui était mon enseignante à Concordia, était aussi cinéaste d'animation à l'ONF, en anglais. Elle n'a pas trop insisté sur mon style. Elle me disait que «d'habitude, ce n'est pas comme ça que ça bouge», mais elle ne voulait pas non plus dénaturer mon langage, mon vocabulaire pour faire correspondre mon travail à certains standards préétablis.

Parlant de style, on voit immédiatement les similitudes entre ton travail en bande dessinée et en animation. Tes personnages ont une apparence particulière, tu cherches à réduire les choses à l'essentiel... C'est une forme de minimalisme très personnel.

Ça, ça me fait tellement rire... parce que moi, quand je dessine, j'ai toujours l'impression de me forcer beaucoup. J'ai l'impression de faire des dessins très réalistes. Une fois que je vois le livre ou le film, je me rends bien compte que c'est très minimaliste. Mais pendant que je le fais, je suis hyperconcentrée et j'ai l'impression de réaliser des trucs extrêmement détaillés! [Rires] C'est une illusion. C'est que je n'ai qu'un style. Certains auteurs ont plusieurs styles. Ils peuvent s'adapter à une histoire en changeant de type de dessin. Moi, ça ne me vient pas à l'idée de le faire. Alors je ne force rien.

Après avoir réalisé quelques courts films de commande, tu as commencé à réaliser des projets plus personnels.

J'ai d'abord fait deux films de commande de deux minutes, puis un troisième de six minutes qui s'intitulait *Distances* – ce qui s'est avéré beaucoup plus complexe. Il est beaucoup plus facile de faire deux films de deux minutes qu'un film de quatre minutes. Avec un film de quatre minutes, tu peux te perdre en cours de route. Si tu changes d'idée à mi-chemin, tu viens de travailler pour rien pendant un an. Je voulais me simplifier la vie, avec *Distances*, en faisant un plan-séquence: mais mes personnages avaient tendance à rétrécir et je devais toujours revenir sur mes pas pour corriger ce détail. Aujourd'hui,



ICI PAR ICI et DISTANCES

j'accepterais ce genre de choses. J'irais même jusqu'à m'amuser avec cet aspect, en faisant grossir et rétrécir les personnages. Mais à l'époque, je commençais. Alors, je voulais «bien faire».

En regardant ton parcours de plus près, on remarque que tu as cette habitude assez particulière d'adapter toi-même des livres que tu as écrits. Tes deux pratiques se répondent, en quelque sorte.

C'est un accident de parcours. Ça aurait pu être d'autres histoires. J'ai voulu faire *La flûte enchantée* de Mozart, par exemple. Ce qui est plutôt positif, quand je fais un film à partir d'une bande dessinée que j'ai écrite, c'est que je connais déjà assez bien mon sujet. Mon imagination peut se concentrer sur le «comment». Comment raconter l'histoire, plutôt que: est-ce la bonne histoire? Je sais même en partie comment la raconter, puisque je l'ai déjà

fait une première fois, alors je peux me demander comment la mettre en image, comment la faire bouger.

Il y a toujours un travail de synthèse, puisque tes films sont plus courts que tes livres.

C'est paradoxal, parce que ça prend tellement de temps pour faire un film d'animation où il y a pourtant moins de faits, moins de détails. Mais c'est qu'il y a beaucoup de choses qui passent par la bande. Par la musique, par le mouvement. Mais pour ce qui est du récit, il y a toujours un travail de réduction à faire.

Parfois, ce doit être difficile. Je sais que tu travailles actuellement sur une adaptation de ton plus récent livre, J'aime les filles. Or, la structure même de ce livre reposait sur la multiplication des récits. Les témoignages s'unissaient pour créer un effet choral.

Dans le film, il n'y aura que quatre récits. Alors, évidemment, cet effet ne sera pas aussi évident. Mais en même temps, quatre c'est un bon chiffre. C'est quatre et toutes les autres. Dans l'une des histoires, on parle d'une chanson de François Hardy, *Le temps de l'amour*. Le simple fait de pouvoir entendre la chanson amplifie l'émotion. Il y a autre chose qui est racontée par le biais de la bande sonore: le temps, l'époque à laquelle se déroule l'histoire...

Il y a plusieurs outils auxquels tu n'as pas accès lors de la création d'une bande dessinée et que tu retrouves en faisant de l'animation, comme la musique.

La musique joue un grand rôle. Elle permet de créer des références. Dans mon histoire, je parle d'un film, d'un petit extrait qui me trouble durant lequel deux personnages s'embrassent. Pour la bande dessinée, j'avais utilisé une image fixe. Là, on va voir la séquence, entendre le son du film... Ça crée une atmosphère particulière, qu'il est difficile de restituer en bande dessinée. Ayant déjà travaillé sur

ce récit pour la bande dessinée, j'ai la chance de pouvoir me demander s'il y a une meilleure manière de le raconter. Par exemple, dans cette scène, je ferme la télévision puis, quand je la rallume on voit un éléphant sur un ballon. En bande dessinée, ça fonctionne. Mais dans un film d'animation, ça paraît un peu étrange. Ce sera plus drôle de mettre des images d'un jeu télévisé ou une publicité, quelque chose qui appartient à l'univers de la télé, mais qui est décevant pour quelqu'un qui vient de perdre un baiser et qui cherche à le retrouver. Le contraste sera plus clair en animation, notamment grâce au son.

Ce doit être intéressant de reprendre le contrôle du temps. En bande dessinée, on laisse le contrôle du temps au lecteur.

La notion de temps est un peu étourdissante en animation. Parce qu'on est sans arrêt en train de faire des allers-retours entre une vue d'ensemble du film et un détail, un vingt-quatrième de seconde. Si on veut créer une goutte de pluie, il faut en faire plusieurs dans l'espace avant qu'elle ne tombe au sol. Alors, tu penses à ta goutte de pluie, mais tu dois toujours te souvenir du fait que cette goutte fait partie d'un tout. On a un *deadline* à respecter : on n'a pas nécessairement le temps de mettre des ombres, de faire un reflet du contre-champ dans la goutte de pluie!

Je crois qu'en bande dessinée comme en animation et, en fait, dans tout ce qui touche au dessin, il existe une certaine obsession de la virtuosité dont il faut apprendre à se détacher.

Oui. Il faut vraiment s'en détacher. Marcel Jean en a déjà parlé : il y a souvent une fraîcheur du premier film qui est perdue dans le deuxième, parce qu'on se dit qu'il faut faire encore mieux. Mais quand on dit « encore mieux », ça ne veut pas nécessairement dire faire des ombres détaillées. Ça ne rend pas nécessairement le film meilleur. Que je fasse un film ou une bande dessinée, je cherche à faire un mauvais coup. Une surprise. Si je perds cet effet, je perds tout. Alors si je me perds dans des détails, comme des ombres, je perds de vue mon mauvais coup. Je perds ma liberté. Il faut s'amuser. Rigoler. Dans l'idée de rigoler, il y a la notion de complicité avec le lecteur ou le spectateur.

*Le rapport entre cinéma et bande dessinée peut prendre plusieurs formes. Je sais par exemple que tu avais vu **L'énigme de Kaspar Hauser** de Werner Herzog, étant plus jeune, et que cette histoire t'avait hantée. Jusqu'à ce que, finalement, tu en fasses à ton tour un livre, puis un film.*

C'est tellement fort, le cinéma. Inconsciemment, ça nous nourrit énormément. Je trouve très beau l'idée qu'il existe des vases communicants entre tous les domaines artistiques. Le cinéma, on le voit partout. Même à la télévision. Il faut faire un effort pour aller voir une pièce de théâtre, pour lire un livre... Je ne lis pas tant que cela.



Ce qui m'inspire, c'est beaucoup plus le cinéma. C'est un art qui est tellement ancré dans la culture populaire. J'aime cette idée que l'inspiration pour *Kaspar* me soit venue par l'entremise du cinéma, pour finalement retourner au cinéma.

Il existe aussi certaines différences fondamentales entre le cinéma classique et le cinéma d'animation. Le rapport entre ces deux formes n'est pas aussi simple que l'on pourrait le croire de prime abord.

Le cinéma cherche à reproduire la réalité, à un point tel qu'il nous arrive parfois en tant que spectateur d'oublier que l'on se trouve devant un film. Le cinéma, c'est une illusion de réalité. Mais le film d'animation, c'est une illusion de cinéma. C'est comme faire du cinéma sans pellicule, sans caméra. Tu peux mettre 50 chameaux dans le Sahara, sans

chameaux et sans Sahara. En bande dessinée et en animation, on sait tout de suite que l'on a affaire à un objet artistique artificiel. Que ce n'est pas la réalité. En bande dessinée, on peut pousser très loin le récit d'une histoire. Je me demande si Art Spiegelman aurait pu aller aussi loin avec *Maus* s'il avait tenté d'en faire un film. Spiegelman transpose tout, en utilisant notamment le dispositif des têtes d'animaux. Il met en évidence le fait que ce n'est pas la réalité, même si, en même temps, c'est la réalité. Il y a peu de réalisateurs qui oseraient faire quelque chose de similaire au cinéma. Lars von Trier l'a fait avec *Dogville*. Fellini l'a fait avec *Et vogue le navire*, avec sa mer de plastique. En animation, on travaille toujours dans ce registre. En bande dessinée, c'est compliqué parce qu'on emprunte à la fois au cinéma et à la littérature. L'inverse est moins vrai, selon moi. La bande dessinée emprunte beaucoup au cinéma, mais le cinéma emprunte peu à la bande dessinée. Dans les vieux *Batman*, il y avait des onomatopées. C'est à peu près tout. Un cinéaste qui a vraiment réussi quand il a emprunté à la bande dessinée, c'est Robert Altman. Je trouve que son *Popeye* est absolument parfait! Les comédiens, notamment, sont merveilleux. Shelley Duvall dans le rôle d'Olive, c'est l'idéal.

C'est intéressant, cette idée un peu paradoxale, que le jeu des comédiens puisse évoquer la bande dessinée.

Pour *J'aime les filles*, je travaille en rotoscopie. J'ai réalisé que ce qui m'intéresse, ce n'est aucunement la psychologie. Alors, au lieu d'engager des comédiennes, j'ai décidé de travailler avec deux danseuses, parce qu'au fond, c'est leur mouvement que je dois capter. Je leur ai demandé de marcher comme si elles portaient des kimonos, pour que leur démarche appartienne au registre du film d'animation avant même que je ne les anime. D'une certaine manière, elles projetaient déjà leurs corps dans le film d'animation. Travailler à partir de leurs mouvements, c'est extrêmement agréable. Ça revient à cette idée de vases communicants. Il faut apprendre à sortir du cadre, à penser autrement, à ne pas faire les choses comme on les fait habituellement. ■