

Entretien avec Michèle Cournoyer La douleur en soi

Marco de Blois

Numéro 76, printemps 1995

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/23036ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

de Blois, M. (1995). Entretien avec Michèle Cournoyer : la douleur en soi. *24 images*, (76), 47–48.

ENTRETIEN AVEC **MICHÈLE COURNOYER**

PAR MARCO DE BLOIS

Michèle Cournoyer est l'auteure d'un des meilleurs films d'animation du Québec de ces dernières années: *La basse-cour*, qui date de 1992. Ce court métrage nous avait fait découvrir une cinéaste à l'imagination débordante et à la sensibilité à fleur de peau, la seule d'ici à pouvoir se réclamer d'influence surréaliste. Dans *Une artiste*, de la collection *Droits au cœur*, elle fait preuve d'une grande maîtrise technique et ajoute une touche très personnelle à ce qui était d'abord une commande.

La douleur en soi

24 IMAGES: Une artiste apparaît un peu plus sage que vos autres films qui sont d'esprit plus surréaliste. Est-ce que d'avoir à exécuter une commande vous a posé problème?

MICHÈLE COURNOYER: Cela aurait pu, mais finalement non. Il y avait pourtant des contraintes, comme celle de devoir choisir un article de la Convention des Nations-Unies relative aux droits de l'enfant. Également, je devais atteindre un public très jeune et j'avais aussi un échéancier à respecter. Malgré tout, j'ai pu écrire une histoire qui m'est personnelle. Le sujet, d'ailleurs, me touchait intimement, parce que ma famille a elle aussi connu ce genre de situation. Cela dit, peut-être qu'*Une artiste* aurait pu être plus *free*. C'est un peu plus sage, en tout cas.

On peut donc trouver des éléments autobiographiques dans *Une artiste*?

Il y en a dans tout ce que je fais. C'est plus fort que moi, je ne peux pas m'en empêcher. À ce propos, j'aime beaucoup Frida Kahlo, une peintre mexicaine des années 30. Épouse de Diego Rivera, peintre

également, elle a connu une union malheureuse qui lui a inspiré des toiles douloureuses, pleines de souffrance. Son inspiration, elle l'a puisée à même sa vie, à même ses expériences intimes.

Dans *Love in the Cold*¹, vous racontez une expérience personnelle traumatisante qui vous a inspiré *La basse-cour*. Or, vos films, tout en étant très intimes, ne sont pas narcissiques. C'est peut-être le traitement plastique ou onirique qui fait que cette impudeur ne choque pas.

Oui, la souffrance est assez transposée, puisque je fais appel à mon imaginaire. On peut même prendre le propos en riant, parce que tout ça, maintenant, je le vis avec distance. Vous savez, être cinéaste d'animation permet de régler bien des choses en soi. Le processus est tellement long et solitaire... Il y a peut-être quelques collaborateurs, mais le travail se fait essentiellement seul. Nous creusons donc dans notre âme un peu plus chaque jour, de sorte que nous finissons inévitablement par nous confronter à nous-même. Puis, quand le film est prêt, le problème est déjà à moitié réglé. Certains appellent ça des films thérapeutiques...

Il y a chez vous un travail particulier sur le corps féminin. Qu'est-ce qui explique ces intrigantes métamorphoses: femmes-fleurs, femmes-poules, etc.?

Je m'identifie de près à Grégoire Samsa, l'homme-blatte de la *Métamorphose*. Moi aussi, je me sens facilement transformée. J'ai comme des visions: je me mets alors à la place d'un objet, d'un animal ou d'un homme. Prenez la femme de *La basse-cour*: durant le trajet en taxi, elle a le temps de penser à toutes sortes de choses. Comme elle est endormie, son imagination lui fait fausser la réalité. Tout se déforme. Elle se voit comme un poulet barbecue qui se fait livrer.

PHOTO: BERTRAND CARRIÈRE



Cet appel à l'imaginaire n'exclut pourtant pas que vous recouriez à des techniques qui reposent sur le réel: photos animées, rotoscopie, rotoscopie numérique... Vous entretenez un rapport très particulier avec le réel.

Je ne peux pas me défaire de la réalité. J'aime me situer à cheval entre le réel et l'irréel. J'aime les récits allusifs qui font travailler le spectateur. Parfois, on me dit que mes films ne sont pas assez clairs. Mais il n'y a rien de clair. La réalité est par moments irréaliste.



La basse-cour (1992).

Certains cinéastes d'animation travaillent toujours la même technique. Vous, par contre, en explorez une nouvelle à chaque film.

J'aime le changement. J'aime le défi, aussi. Selon moi, chaque sujet appelle un traitement différent. Je ne peux pas m'imaginer reprendre la même technique, car ce serait pour moi la suite du film précédent.

Pour Une artiste, comment vous est venue l'idée d'utiliser l'ordinateur ?

L'informatique me tentait depuis une dizaine d'années. À l'époque, mes méthodes de travail m'apparaissaient archaïques. Faire un film demandait trop d'énergie, de temps, l'équipement était désuet. Puis, grâce à Thérèse Descary et à sa série *Droits au cœur*, j'ai pu enfin utiliser un ordinateur. Et je vous avoue que je ne m'ennuie pas de toucher le papier. Avec l'informatique, on ne perd pas le contrôle de ce qu'on fait. Tout est là, devant nous, sur l'écran. Je manipule les images à ma façon, je fais ma mise en

scène, je place mes personnages où je veux sans problèmes ni conflits. L'ordinateur est un outil graphique extraordinaire, et je me suis sentie à l'aise tout de suite.

Le nom de Bretislav Pojar apparaît au générique d'Une artiste. En quoi consiste sa collaboration ?

Il m'a donné quelques conseils sur le scénario. Cela dit, il m'arrive rarement de demander des conseils quand j'écris, car mes méthodes de travail intuitives rendent difficile la collaboration. Je m'inspire tout

d'abord de la réalité, par exemple une rencontre avec quelqu'un. Ensuite, je dessine. Puis, quand je sens que quelque chose se passe, j'écris. Et je dessine encore. Pour *Une artiste*, mon personnage, ce fut en premier lieu ma petite fille.

Vos films donnent aussi l'impression que vous vous inspirez probablement de musiques.

J'en écoute beaucoup. Souvent j'ai un air en tête qui m'inspire des images. Pour *La basse-cour*, c'était les sanglots de Pailleasse, un air d'opéra. Pour *Une artiste*, j'ai chantonné à Ginette Bellavance les premières mesures du deuxième mouvement de la septième symphonie de Beethoven. Elle a retravaillé cet air qui se retrouve un peu déformé. Cette musique, d'ailleurs, m'a inspirée pendant le tournage, puisqu'elle était prête avant même que je fasse les prises de vues réelles. Je l'ai fait jouer sur le plateau.

Parlez-nous un peu plus de vos rapports avec Ginette Bellavance et Daniel Toussaint qui semblent très fructueux.

Je travaille en étroite collaboration avec eux. Ils ont une grande culture musicale. Ils sont visionnaires, aussi. La musique de Ginette, comme me le disait quelqu'un, est une musique qui fait mal. Elle vous transperce. De même, tout comme je fais de la rotoscopie d'images, Ginette et Daniel font de la rotoscopie de sons. Ils prennent des sons réels, les transforment, les «rotoscopient». Ils les rendent méconnaissables. Et ces sons, au bout du compte, remplacent les dialogues.

Vous avez fait plusieurs métiers liés à la prise de vue réelle avant d'en arriver au cinéma d'animation. Comment s'est déclenché chez vous le goût pour ce cinéma ?

J'ai tout d'abord eu le goût du cinéma avec Gilles Carle, ayant travaillé sur *La mort d'un bûcheron* et *Red* comme habilleuse. Puis, comme la peinture me plaisait également, j'ai étudié le design en Angleterre. C'est à ce moment que j'ai eu une idée de film d'animation ; d'ailleurs, j'aimais beaucoup mettre des images en séquences, ce qui explique probablement mon goût pour le cinéma. Cela m'a convaincue. Par ailleurs, je sentais aussi qu'il fallait que je mette de la musique sur mes peintures. Ça ne me suffisait pas de n'avoir que des images fixes.

Mais avant d'en arriver à des films d'animation pure, vous avez quand même fait beaucoup de prise de vue réelle: La toccata, par exemple. Votre passage à l'animation s'est fait progressivement.

Ce fut progressif, en effet, car je ne me sentais pas suffisamment assurée pour dessiner complètement un film. Mais j'ai dû malgré tout faire le grand saut, puisqu'il y avait en moi une dualité insoluble entre la peinture et le cinéma de prise de vue réelle. C'est très difficile à mon avis de marier les deux. Il faut se décider. Tandis que l'animation permet avec beaucoup d'aisance de combiner la peinture au mouvement. ■

1. Collection de trois documentaires portant sur des animatrices de l'ONF (Michèle Cournoyer, Caroline Leaf et Wendy Tilby). Production d'ASIFA-Canada en collaboration avec l'ONF pour Channel 4.