

Je suis un cinéaste raté

Samuel Cantin

Numéro 170, décembre 2014, janvier 2015

Entre la bande dessinée et le cinéma

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/73258ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Cantin, S. (2014). Je suis un cinéaste raté. *24 images*, (170), 30–30.

Je suis un cinéaste raté

par Samuel Cantin



Le professeur de cinéma de l'université Concordia, en 2008, nous dit : « ... and you will have to participate in the making of at least 3 other films from any of your fellow students, either as grip, gaffer, set designer, etc. So you can get well accustomed with all the parts of making a movie ». Encore aujourd'hui, un frisson me parcourt l'échine en écrivant ces mots. Brrrrrrrr!

Plus tard, je suis dans un dépanneur. Il fait froid. C'est la nuit. Mais pas le choix, car nous tournons un INT. DÉPANNÉUR. NUIT. Il y a beaucoup d'activité, les gens parlent fort. On me parle de gobos et de boîtes de pommes. Je réponds systématiquement : « Pardon messieurs, oui, qu'y a-t-il ? Non je n'ai pas faim, merci, non vraiment. Merci. » On me dit de monter sur cette échelle : c'est du suicide, elle branle comme une dent de lait. Accroche donc ce *spotlight*-là, en haut. Han ? Oui, oui, c'est supposé être lourd de même ! Tiens bien ce réflecteur face à la lumière maintenant, non pas comme ça, change d'angle, encore, vas chercher la lumière, c'est tout. *Coudonc* as-tu déjà manipulé un réflecteur de ta sainte crisse de vie ? Non, bien sûr que non voyons, pourquoi, aurais-je dû ? Nous n'avons pas beaucoup de temps, il faut se presser. La pellicule ça coûte cher, c'est pour ça que les gens parlent aussi fort, qu'ils crient presque. Les gens sont si enrégés sur les plateaux de tournage, c'en est effrayant, ils défonceraient allègrement un mur à coups de hache si celui-ci dérangeait la réalisation d'un plan. *Guyss, guys, guys*, calmez-vous Dieu du ciel, c'est une maison louée.

Sans doute à cause d'une disposition particulière de mon caractère – je n'oserais pas dire de la paresse (c'est de la paresse), peut-être plutôt un peu de maladie – j'ai su assez rapidement que je ne pourrais probablement pas faire des films comme je le voulais. Parce que j'ai l'estomac qui se noue, les paumes des mains qui deviennent moites dès que je mets le pied sur un plateau de tournage. Comme dirait l'autre : *I'm no Werner Herzog*.

Cette année-là, j'ai fini par faire un misérable petit film de cinq minutes sur un misérable petit diable qui travaille dans un bureau. La pellicule s'est coincée dans la caméra, j'ai dû tout retourner, relouer tout l'équipement... j'étais ruiné. Plus tard, seul dans mon bureau, j'ai fait une bande dessinée de 150 pages sur la même chose et j'ai été étrangement satisfait. J'avais trouvé comment faire du cinéma à mon goût. Peu m'importait l'absence de mouvement ; le rythme et le « timing » étaient exactement comme je me l'imaginais dans mes rêves les plus fous.

En écrivant ceci, je me questionne peut-être pour la première fois sur mon rapport avec le cinéma et la bande dessinée. Peut-être parce que, dans ma tête, il n'y a jamais eu de distinction entre les deux. L'idée est toujours de faire du cinéma. Je m'assois pour écrire un film que je dessine ensuite. Pour la liberté, pour l'intimité, oui ; mais aussi à cause de ces mains moites sur les plateaux de tournage. J'ai lu beaucoup de BD, mais quand j'en fais, ceux que je veux imiter, ce ne sont pas vraiment des bédéistes. C'est Woody Allen ou Albert Brooks.

En écrivant une bande dessinée, je suis enfin réalisateur – sans avoir besoin de crier après personne. Mes personnages sont des acteurs. Puisque je me refuse à dessiner des voitures ou des trains ou des bateaux ou n'importe quoi de compliqué, les scènes sont souvent campées dans une pièce aux murs nus où deux personnages (trois si je suis en forme) vont jaser pendant un laps de temps absolument déraisonnable. Seul le jeu compte. Je vais réécrire le dialogue cent fois, le jouer à voix haute. Je vais sculpter la posture des personnages, leurs mains toujours en action, expressives. Quand les mots, la posture et les mains sont justes, quand j'ai réussi à « diriger » mes personnages vers cet état de perfection, j'ai l'impression de faire (un peu) du cinéma. ■