

24 images

24 iMAGES

Suzanne Gervais

Une oeuvre qui arrive à maturité

Pierre Hébert

Numéro 43, été 1989

Cinéma d'animation

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/22924ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Hébert, P. (1989). Suzanne Gervais : une oeuvre qui arrive à maturité. *24 images*, (43), 45–45.

SUZANNE GERVAIS

UNE ŒUVRE QUI ARRIVE À MATURITÉ

par Pierre Hébert

Avec *L'atelier*, où se confirme un style qu'elle avait déjà solidement affirmé dans *Trêve*, Suzanne Gervais atteint une maturité qui force à considérer désormais son travail dans son ensemble, c'est-à-dire comme une œuvre. En effet, la suite de films incluant *Cycle*, *Climats*, *La plage*, *Trêve* et *L'atelier*, dessine une trajectoire dont les composantes s'éclairent mutuellement et dont le point d'arrivée est hautement original.

L'axe central de cette évolution, c'est la conquête d'une vision dramaturgique qui lui soit propre. Dire dramaturgie, c'est parler d'une conjonction complexe de tous les niveaux du langage cinématographique. À cet égard, même si on y trouve déjà le climat émotif qui marquera les films suivants, *Cycle* n'a aucune existence dramatique et se développe sur un seul plan. C'est avec *Climats* que s'esquisse pour la première fois la trace d'une action dramatique, le rapport amoureux entre deux personnages, mais la comparaison avec *L'atelier* est révélatrice de l'importance du chemin parcouru depuis.

Climats est encore un film de peintre. Sa dynamique, fondée sur le projet de montrer le processus d'élaboration d'une peinture à travers le déroulement même du film, est d'abord picturale, d'une façon qui limite son développement dramatique. Par contre, *L'atelier*, qui traite des mêmes sujets (le dessin, la sculpture, les relations homme/femme), le fait d'abord d'un point de vue dramatique sans que la pertinence picturale en soit diminuée. Dans *Climats*, la musique ne fait que doubler et amplifier les émotions suggérées par l'image. Dans *Trêve*, elle est beaucoup moins redondante, plus distanciée, plus autonome sur le plan émotif par rapport aux images. Dans *L'atelier*, elle devient carrément un des éléments parmi d'autres du paysage sonore, et on note pour la première fois la présence significative d'effets sonores.

Avec *La plage*, le travail de Suzanne Gervais s'enrichit d'une composante littéraire (il s'agit de l'adaptation d'une nouvelle de Roch Carrier) qui deviendra plus explicite dans *Trêve* avec la présence d'une voix off, et qui s'intégrera vraiment



PHOTO: ONF

Climats

à la texture du film dans *L'atelier*, avec un traitement qui oscille entre le dialogue et la voix intérieure. Le plus grand pas en avant se situe entre *La plage* et *Trêve*, quant à la façon d'approcher l'animation. En réalité, il s'agit d'une véritable rupture. Dessiné au crayon de plomb sur papier, *La plage* est animé avec une grande recherche de fluidité, ce qui est normalement de mise dans un film d'animation. Au contraire, dans *Trêve* ainsi que dans *L'atelier*, on trouve une animation de papiers découpés très rugueuse — presque maladroitement selon la norme habituellement admise en animation — et curieusement, les personnages semblent de ce fait gagner un surcroît de présence et de densité qui les démarquent des êtres un peu abstraits de *La plage*.

À cette texture dérangeante et interpellante (qui, je crois, a nui à ces films dans les comités de présélection des festivals d'animation) s'ajoute un impressionnant travail de l'espace et de la lumière. Dès les premiers films, l'espace était une donnée importante (par exemple le balancement entre paysages et portraits dans *Climats*, mais avec *Trêve*, Suzanne Gervais a mis au point un système d'animation de papiers découpés à plusieurs niveaux éclairés séparément, qui lui permet de travailler avec de l'espace réel et de la lumière réelle et non plus avec une représentation de

l'espace et de la lumière. D'une certaine façon, le traitement de l'espace et la mise en scène des personnages des deux derniers films se rapprochent du cinéma de fiction tout en s'en éloignant par la texture rugueuse de l'animation et par les libertés que celle-ci permet par rapport au réalisme qui était inévitable dans *La plage*. L'effet de transposition est renforcé du fait qu'il s'agit d'«à-plats» dessinés (une bonne partie de la force expressive de Gervais se trouve dans son dessin) ce qui la démarque également des animations de marionnettes. Cela lui permet d'ailleurs un effet très fort dans *L'atelier*, lorsqu'elle introduit tout à coup un modelage en volumes.

La force du système dramaturgique de Suzanne Gervais tient à ces deux aspects contradictoires qui font qu'après le visionnement de ses deux derniers films, on n'a pas tout à fait l'impression d'avoir vu du cinéma d'animation, mais plutôt quelque chose qui le transcende, qui échappe aux catégories. ●

FILMOGRAPHIE

1971: *Cycle*
1975: *Climats*
1978: *La plage*
1983: *Trêve*
1988: *L'atelier*