

Entretien avec Raoul Servais

Philippe Gajan

Numéro 101, printemps 2000

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/24141ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

Gajan, P. (2000). Entretien avec Raoul Servais. *24 images*, (101), 36–38.

PROPOS RECUEILLIS PAR PHILIPPE GAJAN

Ciné-peintre, peintre cinéaste, Raoul Servais c'est aussi, après un demi-siècle de cinéma d'animation, un engagement et une volonté intacts. Une œuvre qui ne brille pas par sa quantité mais par sa diversité et par sa richesse comme par la reconnaissance internationale qui l'accompagne (*Harpya* obtint la palme d'or à Cannes en 1979); un esprit attentif aux événements internationaux depuis son adolescence marquée par la Seconde Guerre mondiale (*Opération X-70* (1971) en réaction à la guerre du Viêt-nam); un thème récurrent, la haine de toute forme de dictature, et un mot d'ordre esthétique: tout sauf Disney. Nous l'avons rencontré à l'occasion de l'exposition qui lui est consacrée à la Cinémathèque québécoise, *Raoul Servais, itinéraire d'un ciné-peintre*.

24 IMAGES: *Vous disiez qu'il y a deux catégories de cinéastes d'animation: ceux qui poursuivent une démarche stylistique versus ceux qui vont modifier leur style voire aller jusqu'à utiliser celui d'autres personnes.*

RAOUL SERVAIS: J'appartiens à la seconde «école», car j'ai toujours utilisé des techniques et des styles graphiques tout à fait différents et cela pour deux raisons. Tout d'abord, dans mon cas, le contenu, le «message» est essentiel. Et pour illustrer le contenu d'un film, il faut un style approprié: pour certains films, un style graphique caricatural conviendra, pour d'autres j'utiliserai plutôt des formes de dessin plus réalistes. Ensuite, la seconde raison est que je suis victime de l'ennui, l'ennui de répéter chaque fois un même dessin. Dès lors, il y a cette sorte de quête d'un rajeunissement, d'un renouvellement qui me passionne. C'est en relevant de nouveaux défis que je m'amuse encore à réaliser des films. Répéter un film est quelque chose pour moi de quasi impossible. Je me souviens que lorsque j'ai réalisé *Chromophobia* (1965), qui a eu un succès tout de même assez important pour un court métrage d'animation, un producteur américain m'a demandé d'en faire douze autres sur le même modèle. Cela aurait été sans doute intéressant financièrement, mais je lui ai répondu que même si je le voulais, cela m'était impossible. Que j'avais exprimé ce que j'avais à exprimer.

Peintre, dessinateur, mais aussi inventeur (NDRL: la servaisgraphie permet l'incrustation d'acteurs filmés en prise de vues réelles dans un univers dessiné). Malgré, ou peut-être grâce à tous ces talents, vous dites vouloir privilégier le message. N'est-ce pas un peu paradoxal dès lors d'avoir choisi le cinéma d'animation comme forme d'expression?

Je suis un conteur ou encore un «raconteur», j'aime raconter des histoires. J'aime aussi exprimer ce qui me pèse, ce que j'ai sur le cœur, que ce soit un sentiment de révolte, d'injustice ou même une idée, une opinion. Je dois alors trouver un exutoire, qui est pour moi le cinéma d'animation. D'abord, j'ai toujours dessiné et peint. Alors pourquoi ne pas m'exprimer par le dessin ou la peinture? Aussi le cinéma est un art qui se déroule dans la quatrième dimension, celle du temps: il est donc beaucoup plus propice à la narration qu'un dessin ou une peinture immobile. Cela forme un tout: raconter absolument une histoire, le faire avec les moyens dont je dispose, c'est-à-dire des moyens graphiques ou plastiques, mais l'interpréter dans une quatrième dimension.

Votre admiration pour Paul Delvaux ou encore les surréalistes est sensible dans votre œuvre

Taxandria.





Harpya.

et vous êtes le premier à dire que la dimension temporelle est inscrite chez eux. Vous ne pouvez nier qu'à leur manière ils racontent des histoires.

Tout d'abord c'est vrai que j'ai été influencé par le surréalisme et c'est Magritte qui m'a aidé à comprendre, ou plutôt à sentir le surréalisme. Moi je me sens beaucoup plus proche des réalistes magiques. Alors, quand je vois une peinture d'un réaliste magique, et Delvaux en est un pour moi, je reste effectivement très longtemps à la savourer. Je cherche à pénétrer dans l'univers qu'elle propose. Et je me dis toujours que si elle se mettait soudain à vivre, ce serait tout de même une expérience incroyable. Si cet aspect figé se transfigurait tout à coup, si ces personnages se mettaient à bouger dans ce monde... C'est ça qui m'a amené à faire du cinéma.

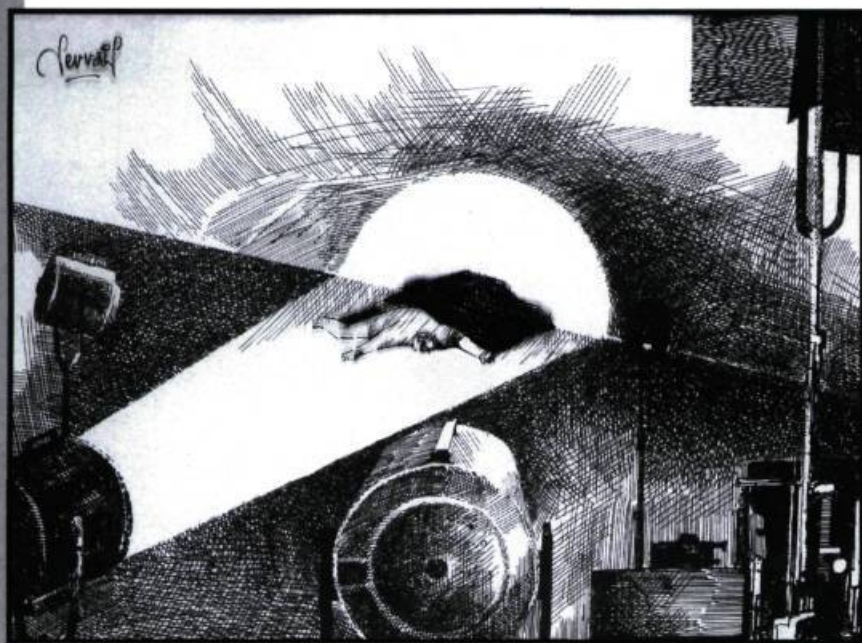
Le cinéma d'animation reste une forme d'expression peu utilisée. Quand on a des choses à dire, et qu'on souhaite qu'elles soient entendues, peut-on encore se permettre de faire du cinéma d'animation?

C'est effectivement notre grand problème actuellement. Et cela provient du fait justement que nous avons un pied dans les arts plastiques et l'autre dans le cinéma. Il nous manque certainement de la considération de part et d'autre. Pour le cinéma en prise de vues réelles, nous sommes des gens qui faisons du dessin qui, par hasard, se met sur pellicule et nous ne sommes pas pris au sérieux. De l'autre côté, nous sommes considérés comme des dessinateurs ou des peintres de seconde classe, qui travaillons

pour les enfants. Il y a une ignorance du potentiel plastique et cinématographique du cinéma d'animation, une ignorance en œuvre dans les milieux les plus aptes pourtant à nous comprendre. Les arts plastiques ont une tradition de plusieurs centaines d'années alors que le cinéma d'animation n'est considéré que comme un jouet. Mais quand on aime quelque chose, même si c'est contre nature, économiquement j'entends, on continue à le faire. Moi, j'ai une passion pour le cinéma d'animation et c'est la seule raison pour laquelle je continue à en faire. Mais effectivement, les moyens de diffusion, au lieu d'augmenter, se réduisent de plus en plus. Il y a encore l'espoir qu'entretiennent le marché des vidéocassettes ou les nouvelles technologies. Mais dans les salles de cinéma, je crois que c'est une guerre que nous sommes en train de perdre.

Vous avez créé le département d'animation de Gand. Quelle est votre opinion sur les studios de l'ONF?

Il y a longtemps que je n'y ai plus été mais j'y allais régulièrement il y a 20 ou 30 ans. C'était l'exemple pour l'ensemble du monde occidental, une expérience formidable. Il ne faut pas nécessairement vivre en régime communiste pour avoir des studios subventionnés par l'État, qui réalisent des films merveilleux. L'ONF a créé une école qui pendant plusieurs décennies produisait ce qu'il y avait de meilleur dans le monde entier. Bien sûr, les pays de l'Est européen faisaient de belles choses. C'était étatisé et, comme c'était des films d'animation et donc considérés comme étant faits pour les enfants, les censeurs ne s'en mêlaient



Goldframe.

pas. Les auteurs ont un peu profité de cette nonchalance des autorités pour diffuser des messages presque révolutionnaires. Vivre dans un État qui n'est pas démocratique, pour ne pas dire qu'il est dictatorial, fait que l'exutoire que propose le cinéma d'animation est peut-être encore plus fort. On peut s'évader, s'échapper, se libérer dans cette sorte de cinéma tout en y montrant des signes de révolte. Cela renforce le propos, de vivre dans une situation pareille.

Quelle est votre vision du cinéma d'animation aujourd'hui?

Il y a une grande révolution technologique qui s'est opérée. Elle a un impact formidable sur le contenu et la forme des films. Le numérique a provoqué cependant beaucoup de mauvais films, ce qui est normal, parce qu'à certains moments le numérique était utilisé pour faire des films qui se ressemblaient. Cela donnait une espèce d'aspect propre, d'une propreté presque clinique, impersonnelle, froide. Depuis, cela a heureusement évolué et il y a de plus en plus d'auteurs véritables qui ont franchi le cap et qui utilisent ces techniques. Au départ, c'était des technocrates qui occupaient le terrain et qui disaient que demain on n'aurait plus besoin d'équipe de dessinateurs puisque l'ordinateur allait tout faire. Ça a été une catastrophe. Est-ce que le numérique va remplacer entièrement les formes classiques, traditionnelles ou conventionnelles de faire du dessin animé? Je ne le pense pas, je crois que les deux vont évoluer parallèlement. Car si l'ordinateur est très utile pour les animations complexes où il y a des décors qui doivent bouger, des points de vue qui changent, des acteurs à la texture assez compliquée qui sont difficiles à réaliser de façon traditionnelle, par contre pour des dessins très simples, quelques lignes, etc., je ne vois pas son utilité. Autant faire ces choses simples à la main, c'est meilleur marché et c'est plus spontané. Le trajet entre la main de l'auteur, son cerveau si j'ose dire, et le produit fini est plus court. Il est plus direct, plus efficace. Il ne faut pas toujours passer par la machine, qui a tendance à ramollir la spontanéité.

L'animation se heurte encore aujourd'hui à la représentation du corps humain. Qu'en est-il du mouvement que vous semblez avoir voulu reproduire en incrustant des acteurs en chair et en os dans vos univers animés à l'aide de la servaisgraphie?

En fait, mon but était de pouvoir jouer sur des images enregistrées à la cadence de 24 images par seconde, des mouvements réalistes forcément, et de pouvoir les interpréter, les modifier en les prolongeant, en les heurtant, en les accélérant par exemple. Mais aussi de pouvoir leur ajouter un caractère plastique. J'ai même eu l'idée — que je n'ai pas encore réalisée — d'utiliser la servaisgraphie, d'imprimer le résultat sur des feuilles de cellophane puis de peindre — mais de façon plus libre, pas simplement remplir les plages — de façon impressionniste sur ces feuilles. C'est quelque chose que je me réserve peut-être pour l'avenir.

Vous avez dit de Taxandria que vous auriez voulu faire un film d'animation comportant des prises de vues réelles et qu'en fait c'est l'inverse qui s'est produit.

À part François Schuiten qui fut mon collaborateur préféré et qui m'a totalement appuyé, j'étais entouré de gens qui ne comprenaient rien, ni en animation, ni au sujet que je voulais traiter: un monde forcément dictatorial où règne la philosophie de l'éternel présent. Je pensais utiliser l'univers de Paul Delvaux parce que justement c'est un univers figé. Dans mon esprit, les acteurs allaient se mouvoir de façon quasi figée, presque comme des oiseaux, par à-coups. Ils auraient dû faire un effort considérable pour sortir de leur léthargie, pour effectuer un mouvement. C'était le but de ma démarche, l'utilisation de la prise de vues réelles retravaillée, repensée. Les producteurs étaient contre l'utilisation des peintures de Delvaux. En second lieu, ils ne voulaient pas de mouvements saccadés, stylisés ou réinventés. Au contraire, ils souhaitaient avoir à l'écran des mouvements réalistes joués par des acteurs réalistes. Et en définitive, ce sont les producteurs qui décident. Ou bien j'abandonnais le projet, ce que je ne voulais pas — ce n'est pas dans mes habitudes — ou bien je faisais le film. On a fait le film. Ce n'est malheureusement pas celui que je voulais faire. Certes, il a des qualités: le message est là je crois, les dessins sont très beaux, l'incrustation est parfaite. Au niveau technologique, nous étions à la pointe pour l'époque. Mais ce n'était pas le style que j'aurais souhaité pour ce film.

Cela dit, pour moi, utiliser la prise de vues réelles, dès *Harpya*, correspondait à une nécessité ou plutôt à une prise de conscience. J'avais utilisé toutes les ficelles du dessin animé traditionnel: la ligne claire — si j'ose dire —, le dessin simplifié ou un peu plus complexe, le dessin libre et spontané comme dans *Goldframe* (1969), le dessin avec phylactères, la peinture expressionniste flamande des années 20 et 30. J'avais donc presque épuisé toutes mes ressources à ce niveau-là. Pourquoi alors ne pas pénétrer dans un no man's land qui me permettrait de découvrir des territoires inconnus? Et ce n'est pas fini!

De plus, le plus beau dessin, le plus expressif qui soit, filmé en images fixes, n'exprime en définitive que très peu de choses, voire rien du tout. Alors qu'un acteur — rien que son regard, il peut rester immobile — est mille fois plus éloquent. ■