

DOSSIER DE PRESSE



LE SUJET

Patrick Bouchard

2018 | 10 min

Technique : Image par image et pixilation



Sélections et prix



Description longue

Créer, c'est plonger au plus profond de soi ! L'artiste s'engage dans un processus d'introspection dont il ne ressort jamais indemne. Il creuse et fouille en lui-même, à la recherche de la source de ses angoisses, espérant ainsi trouver sa libération.

Dans *Le sujet*, le réalisateur Patrick Bouchard ose se mettre en scène : l'animateur fait face à son alter ego sous la forme d'un moulage grandeur nature de son propre corps. S'amorce alors une confrontation physique entre la marionnette humaine et la marionnette de plastiline. Percé, coupé, ciselé, le corps livre ses secrets et se révèle être une mécanique complexe alors que surgissent divers objets, comme ce microscope qui permet d'observer le mouvement des fluides vitaux, comme cet étrange manège qui évoque autant le plaisir et la jouissance que la peur...

Entre l'exhumation de son héritage religieux et le poids qui pèse sur sa poitrine, l'artiste se déleste de son passé et se projette dans sa création, qui finit par prendre vie...

Le sujet entraîne les spectateurs dans une expérience viscérale unique ! Les objets et la matière sonore y tissent une toile texturée de mille sensations et font de ce film l'œuvre la plus personnelle de Patrick Bouchard, qui en signe aussi la musique et reprend plusieurs thèmes déjà présents dans *Les ramoneurs cérébraux* et dans *Bydlo*.

Description courte

Un animateur fouille son propre corps pour en extirper les souvenirs, les émotions et les angoisses qui viendront nourrir son œuvre. De la peau d'abord coupée au scalpel surgissent divers objets symboliques évoquant son passé. Arrivé au cœur après s'être fracassé les côtes, il parvient à identifier le poids dont il veut se délester.

Entrevue avec Patrick Bouchard

D'un certain point de vue, *Le sujet* renvoie directement à votre premier film, *Les ramoneurs cérébraux*. Dans les deux cas, il s'agit d'entrer à l'intérieur du corps d'un artiste (un musicien dans *Les ramoneurs cérébraux*) pour libérer celui-ci. Est-ce un lien conscient ou inconscient ?

Au moment où j'ai pensé *Le sujet*, c'était inconscient, mais j'ai rapidement fait le rapprochement entre les deux films. Je m'attaque beaucoup au corps dans *Le sujet*, mais la tête demeure entière, elle n'est jamais explorée. À l'inverse, dans *Les ramoneurs cérébraux*, tout se passe dans la tête du personnage : les deux ramoneurs sont injectés dans son cerveau pour y mettre de l'ordre. En ce sens, les deux films sont complémentaires.

On entend souvent que les cinéastes font toujours le même film. C'est une boutade, mais il y a quelque chose de vrai là-dedans. Le corps, la manière dont il est le réceptacle de ce que nous sommes, la façon dont toute notre vie demeure en nous tant par la mémoire et par l'inconscient que par notre conditionnement, nos cicatrices et nos vieilles blessures : ce sont des questions qui m'animent.

La création semble être un motif important de votre travail. *Bydlo* est un film qui met en scène autant la genèse que la fin du monde. *Dehors novembre* est une chanson sur la mort d'un artiste... Qu'est-ce que créer, pour vous ?

Pour moi, créer est un état qui relève davantage de l'inconscient que du conscient. Lorsque j'essaie de rendre ma création trop cérébrale, de trop réfléchir, cela me paralyse. Mon moteur de création ne se situe pas au niveau de la pensée rationnelle, il est plutôt alimenté par une sorte de feu qui me prend dans le plexus solaire. C'est instinctif. C'est quelque chose de plus proche d'un état émotif. C'est de l'ordre du ressenti... Certains artistes peuvent fonctionner autrement, mais dans mon cas, la création passe par un état physique, je dois la sentir dans mon corps. Le rationnel et le conceptuel arrivent dans un deuxième temps.

Ça veut dire que parmi toutes les intuitions, parmi toutes les idées qui surgissent, certaines créent une forme d'excitation. Cette excitation, ou plutôt cette passion, est le carburant qui permet d'aller au bout de ces idées. C'est ce qui fait que l'animation n'est pas simplement un processus mécanique.

Pour faire fructifier cette excitation, il faut avoir de l'espace, un espace d'improvisation, un espace d'expression. Il faut des moments magiques, des plans qui permettent les envols créatifs... Quand tu suis un découpage très précis, cet espace a tendance à se raréfier. Quand le découpage est trop contraignant, il n'y a pas de place pour soutenir ce niveau d'engagement, surtout lorsqu'une production dure des années.

Pour *Le sujet*, nous avons mis en place un processus de production qui a permis de garder cette flamme, ce degré d'énergie... À la base du projet, il y avait ce moulage de mon corps, puis divers objets. Il fallait que le film jaillisse du corps.

Vous savez, il faut être obsessionnel, voire acharné pour se rendre au bout d'un film.

À quel moment avez-vous décidé de réaliser un moulage de votre propre corps pour *Le sujet* ?

J'ai eu la volonté de travailler à partir du moulage d'un corps il y a très longtemps. Bien avant ce projet de film, d'ailleurs. J'y pensais déjà il y a plus de quinze ans. Je crois qu'à l'origine de tout il y a le tableau *Le vieux guitariste* de Picasso. C'est une image qui m'habite depuis très longtemps, notamment parce que je suis fasciné par les mains. Je trouve ça très beau, j'aime la manière dont les mains bougent... J'avais le fantasme de créer le personnage de Picasso grandeur nature et de le faire jouer. Probablement parce que ce vieux guitariste est une projection de moi-même, parce que je me voyais à travers lui.

L'idée de mouler mon propre corps est venue ensuite, quand il a fallu décider quel serait ce corps et qu'il était devenu évident que ça ne pourrait pas être le personnage de Picasso. Ça m'a beaucoup questionné parce que le corps moulé qu'on voit dans le film est mon corps de quarante ans. Puisque j'ai mis deux années à faire le film, mon propre corps a continué de vieillir, il s'est transformé, tandis que le corps moulé est resté le même. Alors, la relation entre ce corps moulé et mon propre corps s'est elle-même transformée...

Le processus de création du film a fait que son déroulement a été influencé par le temps qui passait, par l'actualité, par l'état du monde. La seule chose qui ne change pas, dans ***Le sujet***, c'est le corps moulé, qui reste le même bien qu'il soit découpé, bien qu'on fouille à l'intérieur de lui.

Pouvez-vous donner un exemple de l'influence de l'actualité sur le déroulement du film ?

Le plan qui montre un mur qui s'érige et vient bloquer l'accès au carrousel, puis les barbelés qui s'ajoutent au-dessus. Tout cela est directement inspiré par l'élection de Trump, par son obsession du mur entre les États-Unis et le Mexique ainsi que par la situation en Palestine.

Vous dites que vous avez travaillé sans scénario contraignant. Votre inspiration ne s'est toutefois pas limitée à l'actualité. Qu'en est-il des objets qu'on voit dans le film et qui deviennent la matière de l'animation ?

Avant même le début du tournage, mon collaborateur Dany Boivin et moi, nous nous sommes lancés dans une collecte d'objets. J'ai notamment acheté des paniers d'objets métalliques dans des marchés aux puces. C'est d'ailleurs comme ça que nous avons récolté les robinets qui forment le carrousel. Les objets offrent en eux-mêmes des réponses aux questions. Je trouvais ces robinets très beaux, j'en ai fait un carrousel parce que c'était une façon animée de les faire apparaître. Le robinet est un objet utilitaire, mais le carrousel est une mécanique servant au divertissement. Ce carrousel s'est retrouvé dans le bas-ventre du personnage, à la hauteur des organes sexuels... C'est donc devenu une construction métaphorique. Lorsqu'on arrive en montage, tout cela devient évident, mais au moment de le faire, c'était beaucoup plus instinctif.

Parmi les divers objets avec lesquels j'ai travaillé, il y avait un microscope et un projecteur de diapositives. C'est en faisant le lien entre ces deux objets que j'ai été amené à vouloir photographier mes propres fluides : mon sang, ma salive. Je me suis donc rendu à l'Université McGill et nous avons filmé cela en laboratoire. Les images projetées dans le film montrent donc mes propres liquides corporels. Tout cela ajoute à la cohérence de l'ensemble.

Et l'enclume ?

Je suis fasciné par les enclumes parce que ce sont des objets qui subsistent. Il peut y avoir des générations d'humains qui leur tapent dessus et les enclumes sont toujours là. Par rapport à nous, ce sont presque des objets éternels, indestructibles. Le poids d'une enclume est un poids qui reste, qui ne disparaît pas facilement.

Dans *Le sujet*, l'autopsie commence par une image religieuse forte, une sorte de décrucifixion alors qu'un gros clou émerge du pied du personnage.

La dimension religieuse est totalement inconsciente, c'est-à-dire qu'elle est intégrée dans mon bagage culturel d'une telle manière qu'encore une fois je n'ai pas besoin d'y penser pour y faire référence. Un objet aussi banal qu'un vieux clou de voie ferrée m'a amené à le faire sortir du pied, ce qui constitue une première libération pour le personnage. Pour le spectateur, ça devient vite le poids de la religion dont le personnage se défait, mais ce n'était pas quelque chose de prémédité.

Dans les faits, je me voyais mal commencer à découper le personnage. J'ai donc fait en sorte qu'il donne lui-même un signe : le clou sort de son pied malgré moi. Après cela, c'est plus facile de se mettre à découper la jambe.

Cette scène, à laquelle s'ajoute celle de l'enclume, m'amène à dire qu'il s'agit d'un film de libération. Ce n'est certes pas un film lumineux, mais à la fin, le corps est libéré et il prend vie.

Le sujet n'est pas un film à message. C'est une expérience. Le tournage du film était une expérience, et je voudrais qu'il en soit de même pour le spectateur.

Vous avez composé la musique du *Sujet*. Celle-ci joue un rôle très important dans vos films. *Dehors novembre* et *Bydlo* sont d'ailleurs des courts métrages essentiellement musicaux. Qu'est-ce que la musique pour vous ?

Une pièce musicale, ça fait naître des images. C'est comme ça que j'ai fait ***Bydlo***.

La musique a toujours fait partie de ma vie. Ça m'a toujours suivi. J'ai voulu faire de la musique bien avant de vouloir faire du cinéma. Et je me suis beaucoup investi pour apprendre la guitare, pour composer... Je suis un musicien. Je n'en ai pas fait mon métier, mais je n'ai jamais cessé de faire de la musique.

Pour moi, la musique s'apparente beaucoup à l'animation. Parce que ça se construit par le rythme. Ce sont des pratiques qui fonctionnent sur le découpage du temps. La beauté de la musique par rapport à l'animation, c'est que la spontanéité y est davantage possible. Plus jeune, je m'intéressais beaucoup à la performance musicale tandis qu'aujourd'hui je suis à la recherche des combinaisons simples qui font jaillir l'émotion.

Pour ***Le sujet***, tout le processus du film s'est orienté vers une mise à nu, vers une expression très personnelle. Ça aurait été difficile pour moi de travailler avec un musicien dans ce contexte. Il fallait que toutes les étapes soient en cohérence.

Le processus de réalisation du film était comme un saut dans le vide. C'était vertigineux et angoissant. Et quand j'ai fait la musique, cela a été aussi douloureux que de faire l'animation parce qu'il fallait que je lutte contre mon désir de livrer une performance, il fallait que j'accepte d'aller vers le dépouillement. Après coup, je trouve que la musique ressemble au film.

Équipe

Patrick Bouchard

Réalisateur



Photo : Marlène Gélinau Payette

Né à Québec en 1974 et élevé à Saguenay, Patrick Bouchard fait ses études à l'Université du Québec à Chicoutimi, où il réalise un premier film de marionnettes, **Jean Leviériste** (1998), dans le cadre du baccalauréat interdisciplinaire en arts. Il remporte le Jutra du meilleur court métrage d'animation pour son premier film professionnel, **Les ramoneurs cérébraux** (2002), évocation à la fois drôle et sinistre des tourments subis par un musicien à la créativité débordante. Inspiré d'une chanson des Colocs, **Dehors novembre**, qu'il termine en 2005, est aussi primé aux Jutra et présenté en compétition à Annecy. Patrick Bouchard enchaîne avec un troisième film de marionnettes, **Révérence** (2007), où il décrit une société condamnée par l'égoïsme des bourgeois et la bête passivité de leurs serviteurs. En 2007, au Festival Off-Courts de Trouville, il réalise en 24 heures **Talon d'argile**, très court film dans lequel des figures d'argile sont soumises à des métamorphoses. Cette expérience est à l'origine de **Bydlo** (2012), qui sera sélectionné au TIFF et à Annecy et pour lequel il remporte pour une troisième fois le Jutra du meilleur court métrage d'animation. Le film sera également primé plusieurs fois en festival, notamment à Clermont-Ferrand et au Festival Fantasia.

Julie Roy

Productrice exécutive (ONF)



Photo : ONF

Productrice exécutive au Studio d'animation français de l'**Office national du film du Canada**, Julie Roy a produit une quarantaine de courts métrages d'animation. Titulaire d'une maîtrise en études cinématographiques de l'Université de Montréal, elle a publié de nombreux textes portant sur les femmes et le cinéma d'animation et a agi comme programmatrice invitée dans plusieurs festivals internationaux.

Parmi ses productions récentes, citons **Le sujet** de Patrick Bouchard (2018), **Étreintes** de Justine Vuylsteker (2018) et **TESLA** de Matthew Rankin (2017), sélectionné en compétition à la prestigieuse Semaine de la critique à Cannes. Elle est la productrice exécutive du court métrage **Vaysha l'aveugle** de Theodore Ushev, en nomination à la 89^e cérémonie des Oscars dans la catégorie court métrage d'animation en 2017. En 2016, elle coproduit le film **Une tête disparaît** de Franck Dion (Papy3D/ONF), qui remporte un Cristal, soit la plus importante récompense remise au Festival international d'animation d'Annecy.

Elle est également la productrice des films **Autos Portraits** (2015) de Claude Cloutier, **Le retour des aviateurs** (2014) de Priit et Olga Pärn, **Histoires de bus** (2014) de Tali, mention du jury au prestigieux Festival d'Annecy, **Edmond était un âne** (2012) de Franck Dion, Prix spécial du jury à Annecy et gagnant d'une trentaine de prix à l'international, **Paula** de Dominic Etienne Simard (2011), Grand Prix à l'Interfilm de Berlin, et **Le grand ailleurs et le petit ici** (2012) de Michèle Lemieux, Grand Prix à Cinanima à Espinho.

Préconisant la diversité des approches cinématographiques, Julie Roy développe actuellement un projet en réalité virtuelle avec Nicolas Brault ainsi que le prochain court métrage de Chris Lavis et Maciek Szczerbowski (**Madame Tutli Putli**, 2007), provisoirement intitulé **La jeune fille qui pleurait des perles**, qui utilisera une technique hybride faisant appel à l'animation de marionnettes, à la prise de vues réelles et aux images de synthèse. Affectionnant de manière particulière le cinéma d'animation expérimental, Julie Roy a produit **Ondes et silence** (2015) de Karl Lemieux et David Bryant, **Réflexion** (2013) de Sylvie Trouvé et **Mamori** (2010) de Karl Lemieux, Grand Prix au festival 25 FPS de Zagreb. Elle est aussi productrice du volet animation du programme d'Aide au cinéma indépendant de l'**ONF**.

Images



Générique

Scénario, animation et réalisation
Patrick Bouchard

Productrice
Julie Roy

Décors et accessoires
Dany Boivin

Animation et infographie
Pierre M. Trudeau

Montage image
Sacha Ratcliffe
Theodore Ushev

Conception sonore
Olivier Calvert

Musique originale
Patrick Bouchard
© 2018 Office national
du film du Canada (SOCAN)

Réalisation – musique
Philippe Brault

Musicien
Patrick Bouchard

Artiste interprète UDA
Patrick Bouchard

Bruitage
Lise Wedlock

Assistant au bruitage
Thomas Garant

Enregistrements sonores
Geoffrey Mitchell

Mixage
Serge Boivin

Montage sur original
Serge Verreault

Titres
Réjean Myette

Direction technique
Pierre Plouffe

Coordination technique, animation
Yannick Grandmont

Coordination technique
Jean-François Laprise

Coordination de production
Michèle Labelle

Administratrices
Diane Régimbald
Karine Desmeules

Adjointe administrative
Diane Ayotte

Affranchissement de droits
Sylvia Mezei

Agentes de mise en marché
Karine Sévigny
Geneviève Bérard

Relationniste de presse
Nadine Viau



Relations de presse

Nadine Viau

Montréal

514-458-9745

n.viau@onf.ca

L'ONF en bref

L'**Office national du film du Canada** (ONF) produit des animations innovantes dans ses studios de Montréal, dans ses centres situés partout au pays et dans le cadre de coproductions internationales avec les animateurs les plus en vue de la planète. Il est également un chef de file en matière d'approches novatrices en stéréoscopie 3D et en contenu animé pour nouvelles plateformes. L'ONF a réalisé plus de 13 000 productions et remporté au-delà de 7000 récompenses. Ses animations ont récolté 7 de ses 12 Oscars, 6 Grands Prix au Festival international du film d'animation d'Annecy, en France, 4 Palmes d'or au Festival de Cannes et 2 Ours d'or à la Berlinale. Pour accéder aux animations applaudies de l'ONF, allez à **ONF.ca** ou téléchargez ses applications pour appareils mobiles.

Documents électroniques

Dossier de presse

Incluant matériel promotionnel et clip promotionnel

<http://espacemedia.onf.ca/epk/le-sujet/>