



**CINÉMA[s]  
LE FRANCE**

www.abc-lefrance.com

# DES HISTOIRES PAS COMME LES AUTRES

DE PAUL DRIESSEN

## FICHE TECHNIQUE

CANADA - 1972 / 2003 - 1h

Réalisateur :  
Paul Driessen

### Une vieille boîte

9 mn - 1975

La nuit de Noël dans une grande ville. Un clochard sauve de la benne à ordures une vieille boîte qu'il transforme en objet magique...

### Air !

2mn - 1972

Attention ! Les êtres vivants sont condamnés à périr si l'on ne prend pas garde de sauver l'atmosphère. Petite histoire très écologique.

### Le garçon qui a vu l'iceberg

9 mn - 2000

Un jeune garçon, de famille riche, s'ennuie. Mais il s'invente des rêves, des plus horribles aux plus dangereux. Parfois le rêve et la réalité se mélangent. Une histoire en parallèle sur deux écrans simultanés.



### Au bout du fil

10 mn - 1974

Driessen compose cette oeuvre un peu à la «Marabout, bout de ficelle, selle de cheval»...

### La fin du monde en 4 saisons

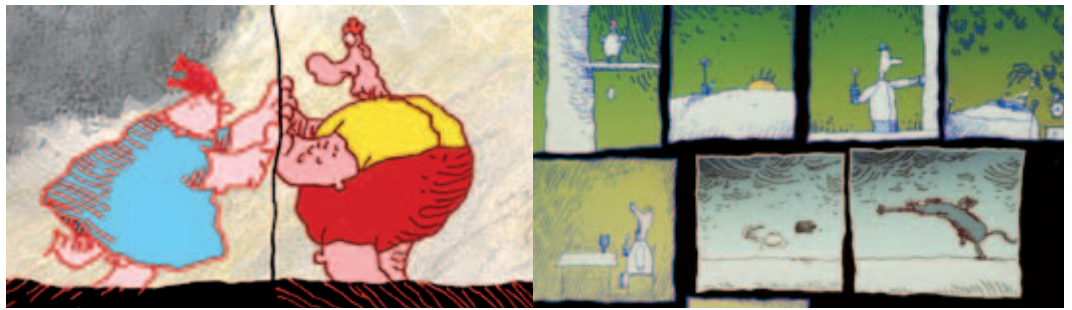
13 mn - 1995

Les 4 saisons présentées successivement sur un écran avec huit, voire neuf images simultanées qui racontent chacune des événements qui n'ont rien à voir avec les autres. Et pourtant, en y regardant bien...

### 2d or not 2d

17 mn - 2003

Frieda et Bruno sont attirés l'un par l'autre. Mais une étrange ligne toute plate les sépare...



## CE QU'EN DIT LA PRESSE

*CinéLive - n°98*

*Xavier Leherpeur*

(...) De purs chefs-d'œuvre. (...) Multiplicité des émotions offertes, couplée à une inspiration toujours renouvelée (...).

*Libération*

*Michel Roudevitich*

(...) Univers hilarant autant qu'inquiétant de ce cinégraphiste indépendant d'origine néerlandaise.

*Ouest France*

(...) Un propos poétique et fantastique à l'évolution des techniques de l'animation.

*TéléCinéObs*

Ces **Histoires pas comme les autres** constituent une révélation majeure dans un art qui en est riche. (...) Il y a, dans chacun de ces courts-métrages, une richesse et une beauté renversantes.

*Les Cahiers du cinéma - n°609*

*Thierry Méranger*

Sans cesse, le dénuement graphique de Driessen traque la profondeur, multipliant espaces et facettes. (...) Manière d'art poétique, chaque court met en scène la technique qui le fait triompher.

*Chronic'art.com*

*Guillaume Loison*

Pas comme les autres en effet : mentales et universelles, boursofflées et aplaties par la 2D, des «Histoires» comme ça, on en redemande.

*L'Humanité*

*Vincent Ostria*

Une vraie curiosité du cinéma d'animation.

*Le Monde*

*Thomas Sotinel*

La complexité est telle qu'on n'a le choix qu'entre s'abandonner à la profusion ou porter au film une attention exacerbée. Car la modestie de Driessen s'accompagne d'une extrême exigence.

*Télérama*

*Cécile Mury*

Fables écolo (**De l'air**), onirique (l'épatant **Garçon qui a vu l'iceberg**) ou franchement délirante (**Au bout du fil**) dessinent une œuvre singulière et réjouissante... A découvrir.

*Score - n°16*

*Julien Welter*

Avec un trait fin et hésitant, (Paul Driessen) joue sur les systèmes de narration pour livrer des univers décalés et raconter avec originalité ses histoires. (...) Dommage que le regroupement ne laisse pas de répit et perde parfois l'attention du spectateur.

*aVoir-aLire.com*

*Julien Elalouf*

En dehors d'un premier et troisième segments à la poésie subtile, le tout se complait dans une abstraction qui ne risque de plaire qu'aux férus d'animation.

## ENTRETIEN AVEC PAUL DRIESSEN

*En regardant vos films, on est immédiatement frappé par la force de suggestion de vos dessins, d'autant que votre trait se veut extrêmement simple.*

Paul Driessen : Je suis partisan de la «limited animation». Je travaille à l'économie. C'est important, car c'est moi qui fabrique entièrement le film ! Je m'attache à trouver le mouvement essentiel qui trace l'action. Un seul trait peut suffire à définir un espace, un monde... L'animation est un travail intellectuel très contrôlé, pensé, calculé. On doit savoir exactement ce que l'on fait image par image, et 24 images par seconde ! Mais les idées sont très libres, elles coulent au rythme de mon inspiration et j'essaie de les représenter telles que je les vois évoluer au fil de mon imagination.

*Quelle serait la particularité de votre style ?*

Un style assez simple pour raconter une histoire qui est pour moi l'essentiel. Tant que je n'ai pas d'histoire, je ne peux pas me lancer. Je ne fais jamais d'adaptation, l'écriture d'un livre se prête difficilement à l'animation. Il y a encore beaucoup d'effets visuels que j'ai très envie d'explorer dans mes films. Je projette par exemple de réaliser un film dont le déroulement serait inversé, il commencerait par la fin pour remonter jusqu'au début, mais en jouant véritablement toute l'action à reculons. C'est-à-dire quelqu'un marcherait à l'envers tout à fait



normalement. Avec mon fils qui est réalisateur à la télévision, nous avons aussi imaginé un projet qui mêlerait fiction et animation, avec des procédés différents de **Roger Rabbit**.

*Quelles ont été vos influences ?*

Je n'ai pas véritablement de maître. Quand je rêvais de devenir cartooniste, j'adorais les dessins de Dubout, et son humour, c'est vrai, un peu sexiste. Comme lui, je ne dessinais jamais des femmes charmantes ! D'ailleurs à présent, j'habite l'été dans le Sud de la France, du côté de Bédarieux où se trouve le Musée Dubout. La vie est drôle... Tout en gardant mon propre style j'essaie, dans chaque film, d'expérimenter une technique. Chaque fois, c'est une nouvelle aventure. Je n'ai aucune idée arrêtée.

*Vous aviez participé en tant que story-boarder et animateur au long métrage **The Yellow Submarine** sur les Beatles. Quel souvenir en gardez-vous ?*

Ah, les années 60, quelle belle époque, un vent de folie et de gaieté soufflait sur Londres ! Georges Dunning, le réalisateur canadien du film, m'avait demandé de venir le rejoindre après avoir vu quelques courts métrages que j'avais réalisés pour des pubs. **Yellow Submarine** n'est pas totalement réussi, mais il était novateur. On était en plein dans le courant *Flowers Power* avec un style innovant, très marqué par des graphismes colorés, c'était le début du «psychédéisme». J'ai

beaucoup appris en travaillant sur ce film qui m'a longtemps servi de carte de visite !

*L'animation offre une liberté totale à l'imagination (...) Vous pouvez mettre en scène l'irrationnel.*

Oui, il suffit de dessiner l'objet souhaité, c'est facile, tout est là, à notre disposition ! Toujours dans l'idée d'explorer des sensations au moyen de techniques nouvelles, j'essaie souvent d'introduire de la distance dans l'image, de la profondeur de champ. J'obtiens cet effet non pas avec le découpage, c'est-à-dire en passant d'un close-up à un plan large, mais en travaillant en 2D. C'est très intéressant de créer un espace qui n'est pas naturel. Dans **La vieille boîte**, il y a un moment où le personnage disparaît entre des buildings, l'espace s'ouvre, puis le personnage continue sa marche dans un espace qui se forme sous nos yeux, avec un effet de morphing.

*Comment procédez-vous avant de vous lancer dans un travail d'animation, vous réalisez des croquis préparatoires, des story-boards ?*

Je travaille à l'ancienne. Tout doit être pensé très précisément pour fabriquer un film d'animation. Le dessin ne me posant pas trop de problèmes, je m'applique d'abord à cerner les idées en établissant des notes pour exprimer exactement ce que je veux dire, et pour plus facilement construire l'histoire et jouer avec les intentions et les situations.

*En fait, vous scénarisez...*

Oui, sauf que je n'emploie presque jamais de dialogues. Ces notes me permettent simplement de visualiser des situations, de les comparer les unes avec les autres et d'imaginer leur évolution. Dans certains films où l'action développe sur un même thème des actions différentes sur plusieurs écrans, je construis un plan sur différentes colonnes pour structurer leur progression en parallèle. Je peux ainsi comparer le timing exact du développement des différentes actions sans avoir besoin des images. Ensuite, je fais un story-board général, mais sans trop entrer dans les détails.

*Les couleurs interviennent déjà sur le story-board ?*

Non, pas du tout. Elles entrent en jeu plus tard. Je trace tout d'abord, au crayon puis au feutre, le dessin principal avec les départs et fins de mouvements sans en faire tout l'enchaînement. C'est vraiment la méthode de travail à l'ancienne, comparable à celle des Studios Disney à l'époque. Cette précision me permet de ne pas perdre de temps ensuite.

*Par leur composition, vos images se proposent souvent comme des tableaux abstraits. Quelques taches de couleur dans **Au bout du fil**, quelques traits pour planter une ville dans **Une vieille boîte**.*

Oui. Il m'arrive aussi parfois de faire un cadre dans le cadre. Les personnages disparaissent soudainement et les décors sont arrê-



tés comme s'ils étaient limités par un cadre invisible.

*Il vous arrive de fragmenter la réalité ou d'étirer le temps en divisant l'écran en divers mondes parallèles, comme dans **Le garçon qui a vu l'iceberg**, ou dans **La Fin du monde en quatre saisons** où vous allez jusqu'à huit cases animées.*

C'est intéressant pour moi de jouer avec le «split screen». Essayer de pousser les possibilités non pas aux extrêmes, mais explorer diverses formes de narration dans tous les possibles de l'animation. **La Fin du monde en quatre saisons** est un film qu'il faudrait voir huit fois !

*On perçoit la cohérence d'une œuvre dans la série de vos films d'animation regroupés autour du titre, **Des histoires pas comme les autres**.*

Mes films n'ont pas de messages si ce n'est que l'on retrouve souvent un petit personnage qui doit se battre contre le grand monde. Il y a parfois des thèmes écologiques mais sans caractère directement politique, mais comment ne pas avoir cette lucidité ? Ces films s'étalent sur plusieurs décennies, l'expérience pour chacun d'entre eux est différente, mais on retrouve sans doute le même homme, mélancolique et optimiste, qui poursuit son chemin.

*Dossier de presse*

## BIOGRAPHIE

Paul Driessen est un animateur de film d'animation né aux Pays-Bas, il est spécialisé dans le dessin animé. Il commença dans l'animation publicitaire, puis il participa notamment au long métrage d'animation **Yellow Submarine** des Beatles en 1967. Il part ensuite au Canada en 1970, où il réalise avec l'aide de l'Office National du Film Canadien quelques courts métrages. Il y rencontre Nico Crama, un autre Néerlandais (presque voisins aux Pays-Bas selon leurs dires) qui deviendra son producteur pour **L'assassinat d'un œuf**, puis de nombreux autres courts métrages jusqu'à aujourd'hui. Ils retournent ensemble aux Pays-Bas. Nico Crama fonde une société de production de cinéma d'animation, qui aidera des réalisateurs néerlandais parmi les plus talentueux. (...)

<http://fr.wikipedia.org>

<b>Le rejeton</b>	1981
<b>Une histoire comme une autre</b>	
<b>Home on the Rails</b>	
<b>La belle et la boîte</b>	1982
<b>Les taches de la vache</b>	1983
<b>Tip top</b>	1984
<b>L'île miroir</b>	1985
<b>Elephantrio</b>	
<b>L'écrivain et la mort</b>	1988
<b>Oncles et tantes I</b>	1989
<b>Les gens de l'eau</b>	1992
<b>Oncles et tantes III</b>	
<b>La fin du monde en 4 saisons</b>	1995
<b>3 misses</b>	1998
<b>3 demoiselles</b>	
<b>Le garçon qui a vu l'iceberg</b>	2000
<b>2D or not 2D</b>	2003

## FILMOGRAPHIE

<b>The Story of little John Bailey</b>	1970
<b>Air !</b>	1972
<b>Le bleu perdu</b>	
<b>Au bout du fil</b>	1974
<b>Une vieille boîte</b>	1975
<b>David</b>	1977
<b>L'assassinat d'un œuf</b>	
<b>Jeu de coudes</b>	1980
<b>On land, at sea and in the air</b>	1980
<b>Sur terre, en mer et dans les airs</b>	

## Documents disponibles au France

Revue de presse importante
Positif n°540
Cahiers du cinéma n°609
Fiches du cinéma n°1812/1812