

« Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme » – Entretien avec Manu Gomez

LISON JOUSTEN

Université de Liège

RÉSUMÉ

Plasticien, enseignant, cinéaste, Manu Gomez est à l'origine d'une œuvre ludique et inventive dans laquelle les références artistiques et la recherche conceptuelle côtoient l'humour potache. Située du côté de l'expérimentation subversive, son œuvre cinématographique se caractérise par un intérêt pour l'exploration de la matière au sens large : ses films reflètent le regard du plasticien qu'est d'abord leur auteur, tout autant qu'ils témoignent d'une obsession pour la représentation d'une certaine organicité — celle du corps, de ses humeurs, de ses tréfonds. Ses recherches artistiques le mèneront à animer des matériaux aussi divers qu'inattendus, du marbre au papier hygiénique, en passant par la viande. Chez Gomez, « rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme ». Cet entretien avec l'artiste-animateur belge est l'occasion de parcourir une filmographie qui brasse, détourne et recycle joyeusement les références aux beaux-arts, à la littérature et aux contes.

Mots clés : *adaptation · cinéma d'animation · dessin · peinture · sculpture · Manu Gomez*

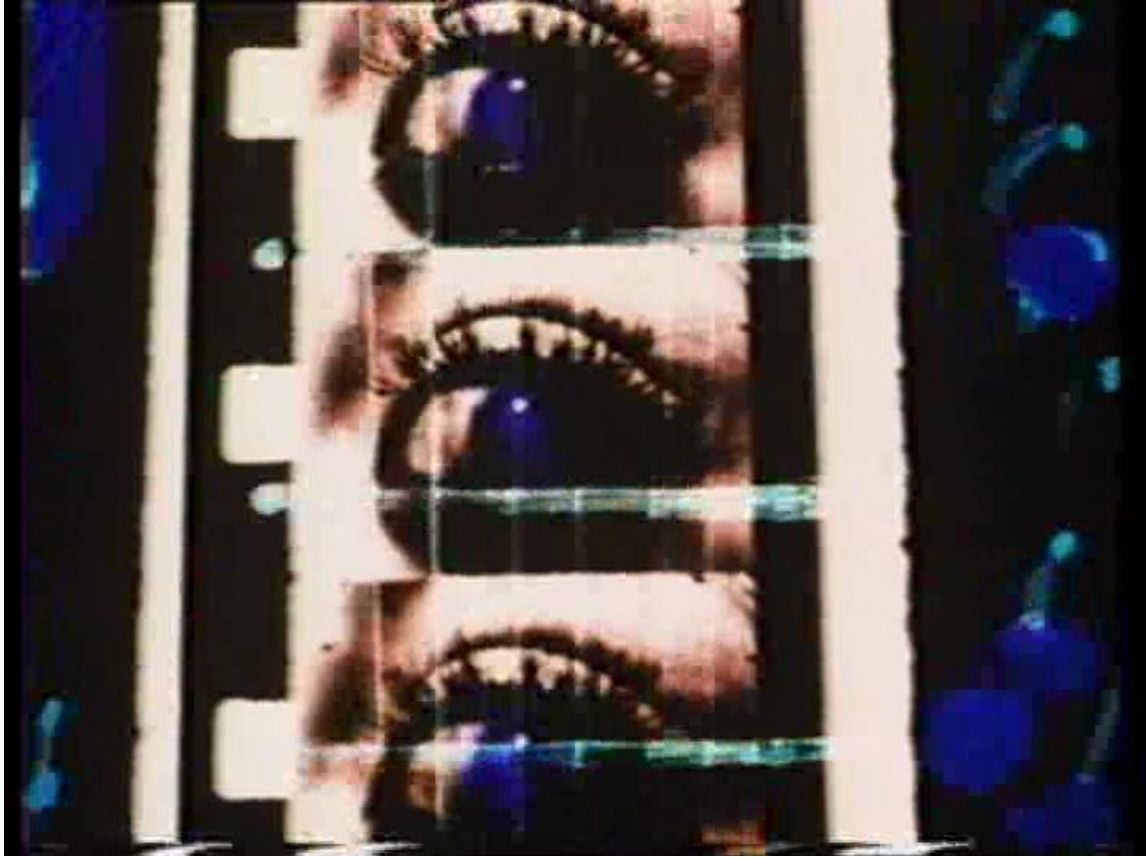
Lison Jousten : L'importance de votre formation et de votre carrière artistique plurielle se ressent notamment dans les phénomènes de variation, de citation et d'adaptation qui sont actifs au sein de votre œuvre audiovisuelle. Pourriez-vous, tout d'abord, revenir sur votre trajectoire et la manière dont vous êtes arrivé à l'animation ?

Manu Gomez : J'ai toujours dessiné ; cela fait partie de ma vie. Enfant, je dessinais énormément. Au moment d'entamer les études supérieures, j'étais passionné par l'architecture. J'avais rencontré Manolo Núñez, bras droit de Ricardo Bofill (deux architectes catalans), qui était venu s'installer au Grand-Hornu. J'ai travaillé avec eux pendant un an ou deux, mais l'architecture était trop technique, trop mathématique, et ça ne m'intéressait pas. Je me suis alors tourné vers des études d'enseignant. Je suis donc professeur de dessin de formation.

À la fin des années 1970, au cours de la dernière année de mes études, on avait un excellent prof, Jean-Claude Derudder—qui est par ailleurs comédien, qui nous a proposé de faire des essais en cinéma. Pour nous, c'était tout à fait nouveau. Avec une caméra super 8 et une boîte d'allumettes, on créait des formes, des objets, des détournements. Avec deux amis, nous avons réalisé un court métrage : *Allumette, gentille allumette* (1978). C'est comme ça que j'ai commencé ; puis j'ai continué pendant des années à faire des films expérimentaux en super 8.

Après mes expériences en super 8—c'était surtout du film expérimental d'animation—je voulais faire un premier film en 35mm. Je me suis rendu au marché aux puces, j'ai trouvé une boîte de pellicule 35mm. J'ai tout nettoyé à l'eau de javel, et la pellicule est devenue transparente. Je savais que toutes les quatre perforations, il y avait une image. Toutes les quatre perforations, j'ai donc tracé un petit trait au marqueur. J'ai dessiné chaque image à la main, en négatif, en sachant que le rouge donnerait du vert, le blanc du noir, etc. J'ai aussi joué avec des images positives que j'ai trouvées à gauche et à droite et que j'ai mélangées au reste. Ça m'a pris à peu près un an pour aboutir à un film de 6 minutes, qui s'intitule *Voyeur* (1983).

C'est en lisant et en m'intéressant au cinéma expérimental que je suis tombé sur les travaux de Norman McLaren, qui avait, dans les années 1940, non seulement dessiné les images de ses films, mais aussi la bande son—puisque la bande son était elle aussi optique. Ça m'avait fasciné et j'ai eu envie de faire la même chose. Ce film s'appelle *Voyeur* car tout est basé sur l'œil. Un cinéaste, c'est un voyeur. C'est ce que disait Hitchcock : un cinéaste regarde par le petit trou de sa caméra, comme au travers d'un trou de serrure, comme un voyeur. Et c'est en partant de cette idée que j'ai fait ce film.



Manu Gomez, *Voyeur* (1983)

C'est donc par la réalisation de ce court métrage que je me suis lancé dans le 35mm. Le film a ensuite participé à quelques festivals. C'est comme ça que Gérard Friedman a vu le film et a produit le suivant, *Le Petit rouge* (1994), une fiction en prise de vues réelles qui est une adaptation de la nouvelle *Le Puits et le pendule* (1842), d'Edgar Allan Poe.

Le cinéma expérimental m'a toujours intéressé et m'intéresse encore, bien que je me sois assagi en réalisant par la suite des films plus « classiques ». Le film expérimental dont je suis le plus fier — qui aurait pu entrer dans le Guinness book, mais je n'ai jamais entamé les démarches — est le film le plus court de l'histoire du cinéma : *V.I.I.*, pour « Very Important Image » (1992). Le film dure exactement une image, c'est-à-dire 1/24^e de seconde. Quand on demandait à Georges de Beauregard quelle était sa définition du cinéma, il répondait « le cinéma, c'est vingt-quatre images en une seconde ». C'est, pour moi, la plus belle définition qu'on puisse donner parce qu'avec le cinéma se pose effectivement la notion du temps.

Et moi, j'ai fait une image-film. J'ai participé à des festivals avec ce très court métrage. Des personnes me disaient : « J'ai entendu le son, mais je n'ai pas vu l'image. » Parce qu'effectivement, il suffit d'un clignement d'œil... et l'image est passée, et ils ne l'ont pas perçue. Ceux qui l'ont vue, m'ont dit : « C'est la Joconde ! » En réalité, ce n'est pas la Joconde : ce sont uniquement les yeux de la Joconde. À nouveau, on retrouve cette idée de regard, d'œil, de voyeur. Ce ne sont donc que des yeux, mais les gens sont persuadés d'avoir vu le portrait de la Joconde. Ça prouve que le cerveau fonctionne à sa façon. Ce qui est fascinant, c'est que tout le monde la reconnaît, rien qu'avec son regard.

LJ : Pourriez-vous expliquer comment ces sites de création se complètent et se prolongent de manière générale dans votre travail artistique, et plus particulièrement dans votre pratique de l'animation ?

MG : Je suis arrivé à l'animation parce que, dans ma logique artistique, je trouvais normal d'aborder toutes les dimensions, à savoir : les deuxième, troisième et quatrième. La deuxième, celle de la hauteur et de la largeur, est celle du dessin, de la gravure, de la peinture ; la troisième, celle du relief, est celle de la sculpture ; et la quatrième, le temps, est celle du cinéma. Il me semblait assez logique, dans la continuité de mon travail artistique, de passer de la peinture au cinéma et, forcément, au cinéma d'animation, puisque, en tant que dessinateur et peintre, c'était aussi la meilleure façon d'utiliser mes propres dessins. Pour le cinéma en prises de vues réelles, il faut monter une production avec des comédiens. C'est ce que j'ai fait par après, mais c'est surtout le cinéma d'animation qui m'intéresse. En dehors de cette question de la dimension, je ne fais pas trop de différence entre mon travail pictural et sculptural et mon travail d'animation. Il s'agit avant tout pour moi d'un travail artistique, que je réalise sans trop me préoccuper du résultat « commercial » ou de savoir si cela va plaire ou non. De façon très égoïste, je ne me pose pas la question ; l'important c'est que je prenne du plaisir dans mon travail artistique. Si ensuite d'autres personnes s'y intéressent aussi, je suis évidemment le premier heureux.

Je travaille toujours parallèlement en peinture, sculpture et cinéma d'animation. L'un nourrit l'autre, et c'est ça qui est intéressant. Parce que même dans la peinture, il y a une sorte de recherche de mouvement, de cette quatrième dimension, de recherche de temps. Il y a forcément des allers-retours, des enrichissements réciproques et des points de contact.



Manu Gomez, *Crâne de sel* (2017)

Par exemple, il y a quelques années, j'étais en train de travailler sur un court métrage. Mais je ne suis pas quelqu'un de très ordonné ; je travaille de manière viscérale. J'ai eu une pulsion, l'envie de faire une sculpture. Je me suis arrêté dans la réalisation de mon film pendant trois ou quatre mois, j'ai sculpté de façon compulsive, et puis j'ai repris l'autre travail. Et ça m'arrive souvent. J'ai réalisé un film, *Kinemarmor* (1989), dans lequel j'associe vraiment les deux : sculpture et cinéma d'animation. J'étais en train de réfléchir à un film, alors que j'étais en train de sculpter. Je me suis dit que la sculpture prenait un certain temps ; ça s'étale dans le temps, et le cinéma c'est pareil, alors pourquoi ne pas allier les deux ? L'étirement, l'étalement dans le temps... le rapport entre les deux était assez évident. Alors, tous les dix coups de burin, je prenais une photo. À l'époque, je travaillais forcément en photo argentique ; je prenais donc mes photos, puis il fallait les développer. Une fois les photos développées, je filais sur un banc de montage, et je filmait chaque image. Aujourd'hui tout est évidemment plus rapide, et les photos peuvent même être prises avec le téléphone.

Dans le même ordre d'idées, dans *V.I.I.*, par exemple, il y a dans cette simple image un ensemble de médias : la peinture (le tableau de de Vinci), la photo (la photo de la peinture), et le cinéma (le film de la photo). C'est donc une mise en abyme : tous les supports en une fraction de seconde.

Le rapprochement entre les arts plastiques et le cinéma, dans ma pratique artistique, est donc assez évident. D'ailleurs le cinéma, comme le souligne Peter Greenaway, est beaucoup plus proche de la peinture que de la littérature. Même si on adapte des œuvres littéraires, le cinéma est un langage visuel beaucoup plus proche de la peinture que de la littérature.

LJ : Que vous a permis—et vous permet encore—le passage à l'animation (sous différentes techniques et différents formats), notamment lorsque vous vous emparez d'une œuvre préexistante ?

MG : Je n'aime pas creuser le même filon. Je n'ai pas envie de m'ennuyer, et je n'ai pas envie d'ennuyer non plus. J'utilise une technique différente pour chaque film parce que j'aime expérimenter. J'insiste toujours sur le fait que je travaille de façon artisanale. Le dessin est fait à la main ; je ne fais pas appel à des ordinateurs pour animer mes films. D'ailleurs, mon animation est un peu bancale. Le défaut est ce qui caractérise l'humain. Dans la machine il n'y a pas de défaut : c'est horrible.

Je fais du cinéma artisanal, mais depuis quelques années, j'utilise tout de même *Photoshop*. C'est effectivement du dessin numérique, mais le geste, le fait d'avoir un stylo numérique en main, est exactement le même. J'emploie cet outil parce que ça donne un autre type d'image. Pour plus de facilité également, parce qu'aujourd'hui, on utilise moins la pellicule. On peut évidemment continuer à travailler sur pellicule pour avoir de chouettes résultats, et c'est ce que certains cinéastes continuent à faire, mais aujourd'hui, on arrive à avoir le même résultat à l'image en ajoutant des filtres. On ne peut pas renier les nouveaux outils, il faut vivre avec son temps ! Donc bien que j'utilise *Photoshop* et le crayon numérique, le geste est pareil, mais je ne prends pas autant de plaisir parce que les sensations sont différentes. Lorsqu'on peint, qu'on dépose la peinture sur une toile, on a le son du pinceau qui s'accroche sur la toile ; et plus encore quand on sculpte. Il est important d'entendre le son du crayon ou de la plume, ça joue avec d'autres sens, ce qui n'est forcément plus le cas avec *Photoshop*.

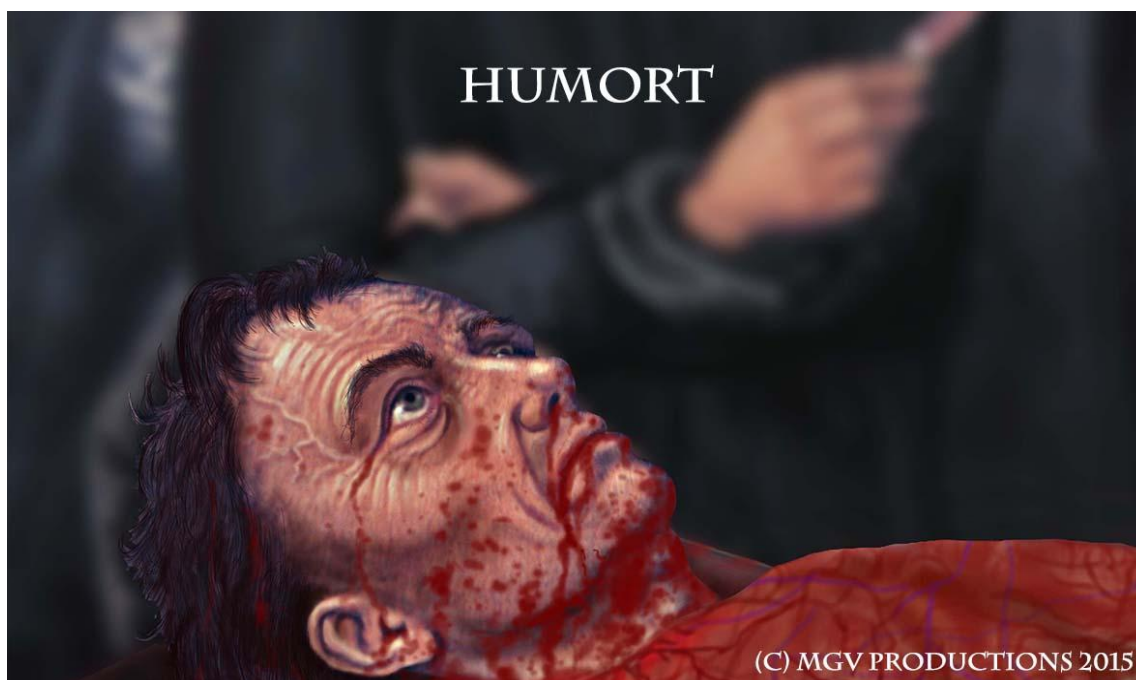
J'expérimente tout, pour le plaisir, par plaisir. Et moi, ce qui me fait plaisir, c'est de dessiner, peindre, sculpter, et animer mes dessins, mes tableaux, mes sculptures. J'ai aussi fait un peu de cinéma de fiction en prise de vues réelles, mais je suis moins à l'aise ; le rapport aux comédiens n'est pas le même. Dans mon travail, chaque technique correspond au sujet traité. Quand j'ai fait un film « scatologique », *Phallogène* (1998), j'ai utilisé le papier hygiénique ; pour *Ubu* (1994), j'ai animé de la viande. La forme et le fond sont évidemment liés.



Manu Gomez, *Phalloctère* (1998)

LJ : Avec *Humort* (2015), vous insufflez au *Jugement de Cambyse* (David, 1498) du mouvement, bien évidemment, mais peut-être plus encore une réalité organique — assez terrible — à l'écorchement de Sisamnès. Le travail effectué sur le mouvement, le son et la narration vous permet d'inscrire la scène dans un mouvement plus large (une temporalité, une continuité, une certaine matérialité), mais aussi d'effectuer un facétieux pas de côté par rapport à l'œuvre originelle. Peut-on situer le point de départ de votre travail dans ce double mouvement qui consisterait en une expérimentation du médium d'un côté, dans le détournement de l'autre ?

MG : C'est tout à fait cela ! L'expérimentation et le détournement — la recherche dans la création et la références aux maîtres anciens. Dans *Humort*, l'idée de mouvement est d'une certaine manière déjà présente dans le diptyque, puisqu'un premier panneau présente le jugement, et le second montre l'écorchement. Le détournement est surtout lié au sens du tableau, que je teinte d'humour noir. Ce qui n'était évidemment pas du tout le cas dans l'œuvre originale du peintre Gérard David. Le but poursuivi était au contraire de terroriser les gens, de les mettre en garde. Mais s'il y a effectivement une forme de détournement de l'œuvre, c'est toujours pour moi d'abord un hommage. Je suis parti de ce tableau de David, qui est un peintre primitif flamand, car je suis passionné par les primitifs flamands. Je suis tombé sur ce tableau il y a quelques années tout à fait par hasard, en effectuant des recherches, et j'ai été halluciné : Comment est-il possible de créer une telle image avec un tel réalisme ? Les cheveux du personnage sont hirsutes ; ses yeux illuminés. Il a presque l'air de sourire. La souffrance a atteint une telle dimension qu'elle fait rire. Mais ce n'est pas un rictus de plaisir.



Manu Gomez, *Humort* (2015)

Le titre de mon film est un jeu de mots. Dans *Humort* il y a mort et il y a humeur. L'« humeur » ne se rapporte pas qu'aux émotions, c'est aussi une référence aux substances qui sortent du corps organique. Ça me semblait donc évident que humeur / humort / humour soit en rapport avec ce supplice. Il y a quelque chose qui me fascine dans l'humour noir, parce que ça permet de mettre une certaine distance par rapport aux atrocités. C'est aussi une soupape de sécurité qui permet de ne pas sombrer quand on est face à des horreurs. L'humour noir nous dit : « Tu es toujours vivant, la vie continue ». J'adore l'humour noir comme j'adore l'absurde, c'est pour ça que je m'intéresse à Kafka, Poe, Baudelaire ou Jarry.

L'idée, avec *Humort*, c'est donc le détournement d'un tableau, mais c'est aussi celle de remonter à l'origine du supplice. Dans *Humort*, le personnage n'est pas encore découpé. On a le résultat en peinture, mais ce qui m'intéressait, c'était de montrer ce qu'il y a juste avant. Comment le personnage en arrive-t-il à être à moitié dépecé ? L'homme, au départ, était couché nu, il ne souffrait pas. Et petit à petit, on l'épluche comme une banane. Moi, j'ai continué à imaginer : j'ai montré ce qu'il y a avant, et ce qu'il y a après. C'est ma propre vision évidemment. Une fois qu'il est complètement écorché, il n'a plus sa protection, son manteau et, malheureusement, il se met à pleuvoir.

Pour mes autres films, lorsqu'il s'agit de partir d'œuvres existantes, j'essaie de percevoir ou de comprendre l'œuvre d'un autre artiste d'une autre manière que celle de l'original. J'aime cette idée de Marcel Duchamp qui disait que « ce sont les regardeurs qui font les tableaux. » Une œuvre d'art doit être « ouverte » et permettre à chacun-e d'avoir sa propre vision et compréhension. Celles-ci vont parfois dans le même sens que celle de l'artiste, mais pas forcément, et elles permettent parfois de voir des choses dont l'artiste lui-même n'avait pas conscience—mais qui étaient probablement inscrites dans son inconscient. L'inconscient et le subconscient sont très importants dans la création artistique. L'œuvre n'est pas parfaitement réfléchie de bout en bout. Il y a toujours une part d'improvisation, d'inconscient et de hasard.

LJ : De manière générale, lorsque vous remettez une œuvre au travail pour en proposer votre propre version, comment qualifieriez-vous l'intention à l'origine de ce geste ? S'agit-il d'hommage ? De détournement ? D'expérimentation ? De jeu ? De relecture ? D'illustration ? Avec le(s)quel(s) de ces termes vous sentez-vous en accord—si du moins il y en a un ?

MG : Il s'agit, comme je l'ai dit, de détournement, mais toujours lié à un hommage, car je m'inspire toujours d'artistes que j'admire. Il s'agit aussi d'un jeu, sous forme de relecture et d'expérimentation, car je dois d'abord prendre du plaisir.



Manu Gomez, *Kineshunga* (2017)

Pour moi, il n'y a pas de création pure. Comme le disait Lavoisier, dans l'univers, « rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. » Les artistes se réfèrent toujours à leurs prédécesseurs, qu'ils admirent en général. Les grands génies, de Léonard de Vinci à Picasso, en passant par tous les autres, Rembrandt, Van Gogh ; les impressionnistes ou autres, Andy Warhol ou Francis Bacon — pour qui j'ai une grande admiration — se réfèrent constamment aux grands maîtres anciens.

Créer une œuvre artistique (picturale ou cinématographique) totalement originale, sans aucune référence, est pratiquement impossible. Notre cerveau, notre culture, notre éducation, notre mémoire font forcément référence à des œuvres existantes, que cela soit conscient ou non. On croit parfois avoir créé quelque chose d'absolument neuf, être le premier, et puis on se rend compte que cela a déjà été fait, pas de la même manière évidemment, mais que le sujet avait déjà été traité.

LJ : Mais au-delà du fait que votre travail est nourri, consciemment ou non, par une série d'influences, il y a parfois aussi le choix délibéré de partir d'une œuvre et de la remettre au travail, de la « ré-œuvrer », d'en faire autre chose.

MG : Oui, et c'est ce qu'on vient de dire pour *Humort* : le tableau existe et, grâce au cinéma d'animation, j'ai réalisé ce qui se passait avant et ce qui se passait après. Et c'est ça qui est intéressant : on est dans cette quatrième dimension que j'évoquais plus tôt, celle du temps. Que s'est-il passé avant ? Que s'est-il passé après ? Le cinéma d'animation permet ce déroulement.

Pourquoi adapter tel ou tel récit ? Pourquoi s'inspirer de tel ou tel artiste ? Je suis passionné par certains artistes, et donc j'aime travailler à partir de leurs images. Mais parfois c'est aussi tout à fait par hasard. Ce sont des parallèles que j'établis inconsciemment entre un événement qui se passe réellement dans la rue et qui, soudain, me fait penser à ce tableau, à ce roman que j'ai lu, et je me dis : « Voilà un truc que j'ai envie de réaliser ».

Ce sont souvent des rapprochements comme ceux-là qui se produisent. Avec *Ubu*, c'était aussi tout à fait par hasard. J'avais envie, suite à mes recherches, de donner une âme à une chose morte, et je me suis dit que j'allais faire un film d'animation en viande. Mais je n'avais pas envie de faire un film « gadget » ; je ne voulais pas faire danser des petites saucisses qui s'amusent avec des biftecks. Il se fait qu'à ce moment-là, je venais de lire ou j'étais en train de lire *Ubu* (1896) d'Alfred Jarry. Et pour moi, ça a été le déclic. Il y a eu une rencontre entre les deux : j'avais envie d'un film en viande, et je tombe sur un sujet « viandesque ».



Manu Gomez, *Roller Monster* (2016)

Pour *Roller Monster* (2016), c'était la même chose. J'ai toujours été fasciné par *La Métamorphose* (1915) de Kafka, et je me suis toujours dit que je l'adapterai un jour. J'avais un peu mis de côté ce projet. Puis un jour, j'ai dessiné un personnage qui s'appelait « Roller Monster », qui était totalement monstrueux mais rigolo — c'est important. Il n'avait pas de jambes, mais une roue. Le rapprochement m'a semblé évident entre *La Métamorphose* et ce personnage, parce que Gregor, le personnage du texte de Kafka, est un représentant de commerce. Or, le représentant de commerce se déplace tout le temps. Dans le texte de Kafka ce n'est pas du tout ça : il se métamorphose en insecte parce que sa vie est une vie d'insecte, et il y a tout une dimension psychanalytique. Moi, j'ai pris le personnage de manière très primaire, très basique : c'est un représentant de commerce, il bouge, il se transforme en monstre. Il était dès lors normal qu'il se transforme en monstre à roulette. Encore une fois, comme avec *Ubu*, ce sont des rapprochements qui se sont faits. Le hasard, tout d'un coup, provoque une illumination. Si je ne l'ai pas cherché directement, disons qu'il y a, à un certain moment, un terrain fertile à une rencontre possible entre des préoccupations. La mémoire est évidemment très importante dans ces rapprochements. C'est pour ça que la création pure, partir de zéro, je n'y crois pas.

LJ : *Peccato* (1997), votre premier long métrage, est intéressant à plus d'un titre. Ce film, au cours duquel vous expérimentez différentes techniques, cite les *Sept péchés capitaux* de Bosch (1505-1510) mais consiste aussi en une forme d'auto-reprise, dans la mesure où il synthétise le travail entamé avec des courts métrages antérieurs (*La Gourmandise*, 1988 ; *Invidia*, 1990 ; *Superbia*, 1993 ; et *Ira*, 1996). Pourriez-vous revenir sur ces quelques éléments ?

MG : *Peccato* est en effet une reprise de certains de mes courts métrages en animation que j'avais entamés sur les sept péchés capitaux, plusieurs années auparavant. Le premier réalisé, *La Gourmandise*, avait été fait en super 8 ; je l'ai repris ensuite en 35mm et puis dans *Peccato*. Lorsque je me lance dans un travail, je ne le lâche pas. Même s'il n'est pas abouti, je sais qu'un jour ça servira. Je n'ai pas à proprement parler une banque d'images, mais j'ai filmé avec ma caméra super 8 toute une série de choses que je reprends par après dans d'autres films, en me disant que si je n'en fais rien pour le moment, ça pourra toujours servir.

Pour en revenir à *Peccato*, j'avais donc commencé par la gourmandise, péché capital que je trouvais très sympathique, parce que ça permet beaucoup de choses. J'avais commencé en super 8 et, plus tard, j'ai repris tous mes dessins et je les ai refilmés en 35mm. J'en ai fait un autre, *Invidia*, tiré d'un conte oral chinois, puis *Superbia* et *Ira*.



Manu Gomez, *Superbia* (1993)

Je disposais donc de quatre péchés capitaux, déjà réalisés en animation. À cette époque, j'ai rencontré une productrice, Martine Lambrechts, et on s'est dit qu'on pouvait faire un long métrage qui réunirait les sept péchés capitaux. J'en ai donc réalisé trois autres, dont deux en prises de vues réelles, afin d'en avoir sept. J'ai réalisé les autres avec un petit budget, j'ai fait des scènes intermédiaires, avec un narrateur qui raconte l'histoire de *Peccato*, qui est un architecte du Moyen Age. C'est donc parti de cette idée : le fait d'avoir déjà réalisé des films m'a donné envie de leur donner une nouvelle vie.

L'I.A. n'existait pas, mais les ordinateurs et le numérique existaient. Néanmoins, tout a été réalisé de manière artisanale. J'ai réalisé les dessins, découpé les papiers et les photos. J'ai utilisé plusieurs techniques : du dessin sur cello, du dessin sur papier, des photos découpées, etc. On l'a prouvé avec *Ubu* : tout, absolument tout, peut être animé. On peut donner une âme à toute chose inerte. C'est ce qui est génial avec le cinéma d'animation.

LJ : Parmi les œuvres dont votre processus créatif se nourrit, le champ de la littérature occupe également une place importante. Votre filmographie comporte, entre autres exemples, plusieurs adaptations – animées ou en prises de vues réelles—de textes de Baudelaire (*Une Charogne*, 1857), Jarry (*Ubu roi*), Kafka (*La Colonie pénitentiaire*, 1919 ; *La Métamorphose*). En termes de création, cela a-t-il des implications différentes ?

MG : Il y a aussi Edgar Allan Poe, avec *Le Petit rouge*, en prise de vues réelles et que j'évoquais plus tôt. Vous aurez remarqué que ce sont des auteurs proches du fantastique ou du surréalisme, même s'ils ne font pas partie du groupe surréaliste. Mais ces auteurs qui m'intéressent fouillent les tréfonds des âmes (souvent damnées) et baignent dans l'onirisme, ce qui engendre une littérature mystérieuse, déconcertante, parfois absurde. Et cette littérature me parle personnellement. Pourquoi ? Aucune idée. À chacun ses fascinations et ses attractions.

Les implications dans la création sont toujours les mêmes ; il faut bien entendu essayer de ne pas trahir son œuvre, mais en ce qui me concerne, je n'illustre pas un texte avec des images (animées ou non). J'essaie de me réapproprier le texte et de donner visuellement ma façon de le percevoir. On peut être ou ne pas être d'accord avec le résultat, mais je prends la liberté de m'exprimer artistiquement. S'inspirer d'une œuvre existante ou d'un fait réel est toujours la même chose pour moi. L'un comme l'autre existe et sert de modèle à une nouvelle création artistique. Il ne s'agit ni de copie ou de plagiat, ni d'une illustration banale d'un texte.

Lorsque j'adapte un texte, l'approche est très différente d'une création qui partirait d'un tableau. Quand on lit, la liberté est totale ; on peut imaginer n'importe quoi. Chacun a sa façon d'interpréter ce qu'il lit. Par contre, lorsque vous êtes face à une image, elle existe ; l'image est là. Mais, si vous lisez un texte, et qu'il vous parle de quelque chose, vous pouvez très bien imaginer tout autre chose.

Je ne suis pas du tout spécialiste de la littérature. Je ne suis pas un très grand lecteur. J'aime surtout lire des biographies. Pour le moment je lis beaucoup sur Jeanne d'Arc et Gilles de Rais, parce que je travaille sur un projet qui porte sur leur rencontre, qui a effectivement eu lieu. La Sainte, la Pure, la Vierge et ce tortionnaire ; un enfant naît de cette rencontre. Le film, c'est l'histoire de cet enfant.



Manu Gomez, CADAVREXQUIS (en cours)

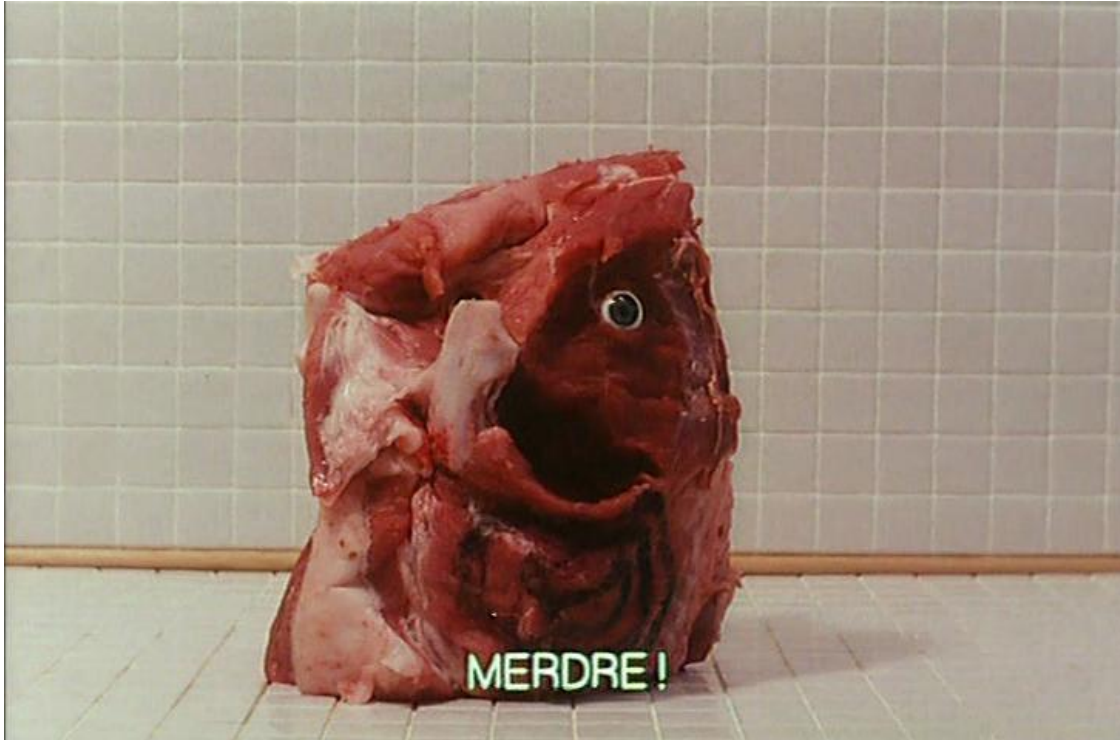
Je ne suis donc pas forcément porté sur la littérature, mais je suis passionné par certains auteurs : Kafka, Baudelaire... d'ailleurs, je viens de reprendre *Une Charogne* en animation (déjà à l'origine d'un court métrage en 2015), dans un film qui s'appelle *Cadavrexquis* (en cours). C'est un film surréaliste de six minutes, que je suis en train de terminer. J'ai repris la voix de Jean-Claude Dreyfus prononçant le poème, que j'avais enregistrée pour la réalisation de mon court métrage. Une fois encore, il est question de morts : ce sont des personnages qui vivent dans un grand labyrinthe carrelé. On imagine que la Terre a été rasée, les gens vivent sous terre dans ce labyrinthe. Des personnages, réalisés à partir de certaines sculptures que j'avais faites, n'ont plus de membres. Ils n'ont plus ni bras ni jambes, et sont dans des bacs, comme des plantes. Ils ont le ventre ouvert, des viscères apparaissent, mais ils parlent. Ils sont nourris dans ces bacs de terre par des racines qui proviennent d'un crucifix. J'ai peint un tableau où le Christ devient lui-même du bois et s'intègre à la Croix : le crucifié devient lui-même bois et racines. À partir de ce tableau et de ces sculptures, j'ai fait ce film. À l'origine, je parlais dans un délire de science-fiction, avant de revenir finalement vers quelque chose de plus surréaliste, qui n'explique pas l'état des personnages. Tout d'un coup, le personnage principal, qui est éventré dans son bac, commence à réciter le texte de Baudelaire qui décrit cette charogne, les mouvements. C'est très sonore aussi.

LJ : Ces différents textes s'illustrent notamment par la place accordée à une certaine « matérialité », dont vous vous emparez avec emphase et bonheur. S'agit-il d'un élément déterminant pour qu'advienne cette rencontre entre l'œuvre première et votre propre travail ?

MG : C'est en effet le point de départ de cette rencontre. Pourquoi, je n'en sais rien. Quand j'étais gamin, je copiais des tableaux à la gouache. Et j'avais copié un tableau de Goya, *Saturne dévorant un de ses fils* (1819-1823). Ma mère l'avait accroché au mur. L'Histoire nous a montré qu'il ne faut pas se méfier des gens comme moi qui peignent des horreurs, mais de ceux qui peignent de jolies petites fleurs et de jolis petits paysages. Quand on peint comme ça, les horreurs qu'on a en soi, on les garde. J'ai des horreurs en moi, comme tout le monde, mais je les extériorise.

LJ : L'idée sur laquelle repose votre adaptation de *Ubu* est d'une efficacité redoutable. Avec cette version en viandes animées, vous proposez une analyse en images du texte dramatique de Jarry en même temps qu'une réflexion sur l'essence même du médium qui vous occupe. Voyez-vous dans l'animation et / ou dans le geste même de l'adaptation une portée critique particulière ou, du moins, de forme privilégiée de commentaire ?

MG : Je l'ai dit, pour ce film, c'est encore un hasard incroyable. J'avais envie d'animer de la viande. Pour moi, le cinéma d'animation, ce n'est pas faire bouger des objets, mais c'est leur donner une âme. Animation, anima, âme : c'est donner une âme à un objet inerte. À partir de là, on peut prendre quelque chose de mort et le faire vivre. Pas simplement bouger. Quoi de plus naturel et extraordinaire à la fois que de prendre de la viande — c'est-à-dire quelque chose de mort — et de lui redonner vie ? On prend quelque chose de mort qui a été vivant ; c'est ça qui est extraordinaire : si c'est un caillou, ça n'a pas vécu. Ici, cette chose morte a été vivante. Elle est morte, et vous la ressuscitez véritablement. Ressuscitée sous une autre forme, évidemment : je n'ai pas animé un bœuf ou un mouton : j'ai animé un quartier de viande. Mais tout d'un coup, ce morceau de viande — qui a été vivant et qui est mort — se remet à vivre.



Manu Gomez, *Ubu* (1994)

Il y a tout un travail fascinant dans *Ubu* sur le fait de donner la vie à un objet inerte, un objet mort. Il faut donner une voix, une gestuelle, et tout d'un coup ça prend une autre dimension. Quand j'anime, je transporte le résultat sur le banc de montage et je vois tout de suite si c'est bon. À l'époque où j'ai réalisé *Ubu*, c'était avec de la pellicule : on filmait les essais, puis on envoyait la pellicule au laboratoire, on attendait trois ou quatre jours pour avoir le résultat. Parfois, on se rendait compte qu'il y avait un problème et il fallait tout recommencer. Mais si c'était bon, c'était bon. On ne savait jamais exactement quel allait être le résultat car le temps est complètement différent. À l'image, vous avez une minute d'animation, mais en réalité vous avez mis une semaine pour le faire : le temps est complètement bafoué, on n'est plus du tout dans une temporalité normale. Il fallait attendre une semaine pour avoir le résultat, et chaque fois qu'on découvrait le résultat, on était aussi surpris qu'un spectateur de voir ce steak qui *vit*—et non qui bouge, avec sa bouche, ses yeux qui se ferment... À la post-prod, on ajoute des bruitages, du son, ce qui est hyper important dans ce rendu. C'est une forme de résurrection ; illusoire, bien entendu, puisque le cinéma n'est qu'illusion. La création sonore est primordiale puisque nous sommes dans un monde totalement irréel. Le fait de créer une bande sonore très réaliste, afin que le contraste soit encore plus fort entre une image irréelle et non-humaine et un son qui se réfère à des êtres humains, donne une forme d'humanité à un objet sans âme.

LJ : L'univers des contes se retrouve lui aussi mobilisé par votre travail, par lequel vous remodelez et colorez ces récits pour les intégrer à votre œuvre. Chez vous, par exemple, *Les Trois petits cochons* deviennent *Les Trois petits popotins* (1999).

MG : Oui, et dans *Le Vieux chaperon noir* (2001), je retourne le conte : c'est la vieille grand-mère qui mange le loup. Pour *Les Trois petits popotins*, ça m'avait semblé relativement évident. Il y a effectivement un côté un peu scatologique, par provocation — mais une gentille provocation.



Manu Gomez, *Les Trois petits popotins* (1999)

Encore une fois, le parallèle entre les trois petits cochons et les trois petits culs m'a semblé évident ! Si les trois petits cochons construisent une maison pour se protéger, les trois petits popotins font pareil. Ils construisent ce qui leur sert d'abri : des toilettes. À chacun ses priorités. Mais l'ennemi agit de la même manière dans les deux cas en soufflant. Et qu'est-ce qui souffle le plus le plus et le mieux chez l'être humain ? Son derrière ! Tout cela est d'une logique implacable (à mon avis). Le premier rapprochement a donc été fait entre le grand méchant loup et le grand méchant cul. À partir de là, les trois petits cochons sont devenus trois petits popotins. À chacun son habitat ; pour les uns, ce sont des maisonnettes, pour les autres, ce sont des latrines. Mais à la fin de l'histoire, je retourne malgré tout au conte, et une fois qu'ils se sont débarrassés de leur ennemi, le loup réapparaît, dans un dernier clin d'œil.

LJ : Votre pratique artistique, entendue dans son acception la plus large, pourrait au fond être résumée à l'idée de *donner forme à la matière*. Cette matière peut prendre diverses formes, être éprouvée par différents formats et techniques, mais elle est aussi très clairement une affaire de contenu, puisqu'on retrouve une certaine récurrence de thèmes scatologiques, du corps, de la métamorphose...

MG : C'est une excellente question que je ne m'étais jamais posée. Dans mon travail, effectivement, la matière et la matérialité sont importantes parce que je suis un plasticien avant tout. Pour moi, le cinéma d'animation n'est jamais que la continuité de mon travail artistique. Il est donc tout à fait naturel que la matière que j'utilise en sculpture, en peinture, se retrouve ensuite dans mes films d'animation. Je ne prends jamais autant de plaisir à utiliser les matières que j'ai créées pour les animer et les faire vivre. Il existe d'autres cinéastes d'animation qui sont des artistes plasticiens qui passent au cinéma d'animation. L'artiste plasticien crée des matières, des objets en deux ou en trois dimensions. À partir de cette matière créée ou utilisée, comme dans *Ubu*, je lui donne une vie, je l'anime.

LJ : Votre travail lui-même parle de matières ; nous avons parlé d'humeurs, de matière fécale, de matière organique, de matière en décomposition...

MG : C'est l'être vivant. L'être vivant est ainsi fait : c'est une machine avec des humeurs : du sang, de la bile, de la sueur. Ce qui m'intéresse, c'est la matière, la matérialité de l'être humain. L'aspect psychologique m'intéresse moins. Je pars de choses concrètes, de la matière, puisque je suis d'abord un plasticien. Les choses auraient peut-être été différentes si j'avais été psychiatre ou écrivain.



Manu Gomez, *Un film de merde* (en cours)

Note de l'autrice : Les illustrations sont reproduites avec l'aimable autorisation de Manu Gomez, que je remercie chaleureusement pour son accord et sa précieuse contribution.

Filmographie

Gomez, Manu, *Allumette, gentille allumette*, 1978.
Gomez, Manu, *CADAVREXQUIS*, en cours.
Gomez, Manu, *Crâne de sel*, 2017.
Gomez, Manu, *Humort*, 2015.
Gomez, Manu, *Invidia*, 1990.
Gomez, Manu, *Ira*, 1996.
Gomez, Manu, *Kinemarmor*, 1989.
Gomez, Manu, *Kineshunga*, 2017.
Gomez, Manu, *La Gourmandise*, 1988.
Gomez, Manu, *Le Petit rouge*, 1994.
Gomez, Manu, *Les Trois petits popotins*, 1999.
Gomez, Manu, *Le Vieux chaperon noir*, 2001.
Gomez, Manu, *Peccato*, 1997.
Gomez, Manu, *Phalloctère*, 1998.
Gomez, Manu, *Roller Monster*, 2016.
Gomez, Manu, *Superbia*, 1993.
Gomez, Manu, *Ubu*, 1994.
Gomez, Manu, *Une Charogne*, 2015.
Gomez, Manu, *Un film de merde*, en cours.
Gomez, Manu, *V.I.L.*, 1992.
Gomez, Manu, *Voyeur*, 1983.

Biobibliographie de l'autrice

Lison Joustien est doctorante en études cinématographiques à l'Université de Liège. Elle est l'autrice de plusieurs articles publiés dans les revues *En jeu. Histoire et mémoire vivantes*, *La Revue des Lettres Modernes*, *Germanica* et aux Presses Universitaires de Rennes. Elle a codirigé, avec Julie Delbouille et Björn-Olav Dozo, le n°12 de la revue *ReS Futurae* (2018). Elle a également coordonné, avec Jeremy Hamers, Frédéric Monvoisin et Dick Tomasovic, un dossier thématique consacré aux « esthétiques du ratage » pour la revue *Captures* (2024).