

Transcr(é)ation



La peinture dans ma pratique du cinéma d'animation Painting in my practice of animated film

Thomas Corriveau

Volume 5, Number 1, 2024

De la toile à l'écran : de multiples « manières d'être »
From the canvas to the screen: Multiple "ways of being"

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1113891ar>

DOI: <https://doi.org/10.5206/tc.v5i1.20552>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Western Libraries, University of Western Ontario

ISSN

2816-8895 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Corriveau, T. (2024). La peinture dans ma pratique du cinéma d'animation.
Transcr(é)ation, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.5206/tc.v5i1.20552>

Article abstract

More than forty years ago, I headed towards what I imagined would be a career devoted exclusively to the practice of painting. During my university studies, to my great surprise, I became interested in animated film, to the point of developing an artistic approach that could combine the creation of pictorial works and the production of films. My paintings were based largely on concepts borrowed from cinema and I made films as if they were paintings. Looking back at the genesis of the films I made between 1981 and today, I offer here some avenues for reflection on the constant and fruitful interactions between these two fields of creation in my work.

© Thomas Corriveau, 2024



This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

La peinture dans ma pratique du cinéma d'animation

THOMAS CORRIVEAU

Université du Québec à Montréal

RÉSUMÉ

Il y a plus de quarante ans, je me suis dirigé vers ce que j'imaginais être une carrière exclusivement consacrée à la pratique de la peinture. Au cours de mes études universitaires, et ce à mon grand étonnement, je me suis intéressé au cinéma d'animation, au point de développer une démarche artistique qui puisse conjuguer la création d'œuvres picturales et la production de films. J'ai peint en me basant amplement sur des concepts empruntés au cinéma et j'ai conçu des films comme s'il s'agissait de tableaux. En replongeant dans la genèse des films que j'ai réalisés entre 1981 et aujourd'hui, je propose ici quelques pistes de réflexion sur les interactions permanentes et fructueuses entre ces deux champs de création dans mon œuvre.

Mots clés : cinéma · peinture · arts plastiques · animation · arts visuels · intermédialité

Aller à la rencontre de la peinture est certainement une des activités que j'apprécie le plus. Dans un lieu d'exposition, si je me retrouve face à un tableau qui m'interpelle particulièrement, l'expérience du regard sur la peinture peut se révéler intense et stimulante, correspondant avec justesse à ce que j'espère ressentir auprès d'une création artistique. J'apprécie bien sûr d'autres formes d'art, mais la peinture a un caractère singulier avec lequel je me suis toujours senti de profondes affinités.

Cela me frappe particulièrement lorsqu'il s'agit d'œuvres du passé qui parviennent encore à me procurer une sensation de vitalité après avoir traversé les années, voire les siècles, que ce soit *La Tempête* (vers 1506) de Giorgione, une des fabuleuses natures mortes de Cézanne ou tout autre tableau que j'ai pu croiser et aimer. Je m'étonne de constater qu'après tout ce temps elles puissent encore autant stimuler mes sens, m'émouvoir et même me mystifier, alors que l'image est figée depuis si longtemps sur la toile. Les touches colorées forment une composition parfaitement immobile et la peinture attend sagement, imperturbable le jour comme la nuit, qu'il y ait ou non du monde pour s'y intéresser. L'artiste a un jour décidé que le tableau était achevé et n'y a plus touché, l'offrant dans cet état au regard. Le temps qui y a été consacré s'est écoulé depuis un moment et j'ai à mon tour l'occasion d'y mettre du temps. Si le tableau m'interpelle, je laisse mon œil vagabonder, découvrant les touches nuancées, les détails de la composition, des formes reconnaissables qui révèlent une représentation à interpréter. Je refais une sorte de parcours temporel, en imaginant comment le tableau a pris forme, comment les gestes se sont succédé et les idées qui se sont mises en place. Si le tableau est bon, j'ai l'impression que je pourrai voir les traits colorés se remettre en mouvement, les personnages s'animer et l'espace de la représentation reprendre vie. Cette représentation surgie du passé, à la rencontre de laquelle j'aime retourner souvent, semble à chaque fois me révéler l'inépuisable complexité de la peinture.

Mon intérêt et ma passion pour l'art remontent à l'enfance et je garde de nombreux souvenirs d'heures consacrées au dessin et à la peinture, qui m'ont apporté beaucoup de plaisir et de satisfaction. C'est à l'adolescence que j'ai commencé à ressentir fortement cette attirance envers la peinture en y voyant un métier envisageable pour moi, une vocation. Il y a plus de quarante ans, après avoir complété à Québec des études collégiales en sciences, j'ai opté pour une formation en arts visuels, me dirigeant avec beaucoup de passion et de détermination vers une carrière que j'imaginais exclusivement consacrée à la pratique de la peinture. À l'Université Laval de Québec, puis à l'Université

Concordia de Montréal, j'ai suivi de nombreux cours en dessin et peinture, mais aussi en arts d'impression.

Cependant, à la fin de ces études universitaires, c'est un peu par hasard, et à la suggestion d'une bonne amie, que je me suis inscrit à un cours d'initiation à la pratique du cinéma d'animation, donné par Hazel Ramage à Concordia. J'y ai réalisé mon premier film, dans lequel je tirais parti d'une exploration du dessin de perspective : *Madame de Créhaux* (1981)¹ mettait en scène un court récit mélodramatique dans lequel se mêlaient des considérations sur la peinture et l'écoulement du temps. J'ai puisé quelques thèmes parmi ceux que j'explorais à ce moment dans mes tableaux ou ceux que j'étudiais dans mes lectures en histoire de la peinture. J'ai amalgamé différents genres, tels que paysage, nature morte et portrait, dans un long mouvement de caméra généré analogiquement par des calculs de perspective. Mon intérêt pour le cinéma d'animation a dès lors pris une telle importance que j'en suis venu à développer une démarche artistique qui me permettait de conjuguer la création d'œuvres picturales et la production de films².



Madame de Créhaux (1981)

¹ J'ai restauré ce film en 2023, avec le soutien du programme Aide au cinéma indépendant du Canada de l'Office national du film.

² Pour plus d'informations sur *Madame de Créhaux*, lire Olivier Thibodeau, « Faire surgir le récit : entretien avec Thomas Corriveau », *Panorama-Cinéma*. <https://www.panorama-cinema.com/V2/article.php?categorie=1&id=950> (consulté en ligne le 22 août 2024).

Tout en poursuivant assidument la pratique de la peinture, j'ai continué à expérimenter l'animation par le truchement du collage. Je me suis alors engagé dans la réalisation d'un premier film professionnel, *Kidnappé*³ (1988), un ambitieux projet qui a constitué l'élément déclencheur m'incitant à ouvrir pour de bon ma pratique de l'image. D'un côté, je cherchais à préserver une certaine cohérence du tableau dans sa forme classique, mais en peignant à partir de concepts empruntés au cinéma ou à la photographie et en considérant de plus en plus la peinture comme un espace inclusif permettant d'accueillir diverses approches de l'image. De l'autre, j'explorais la possibilité de concevoir un film comme un tableau, en maintenant les références à l'histoire de la peinture et aux procédés de fabrication d'un tableau.



Kidnappé (1988)

³ Le film a été restauré en 2023 par la Cinémathèque québécoise dans le cadre du Plan culturel numérique du Québec.

C'est ainsi que j'ai amorcé le projet *Kidnappé*, en expérimentant librement sous forme de fragments épars. Je les ai d'abord accumulés de façon plutôt erratique, en les pensant comme de courts tableaux animés, tantôt portraits, tantôt paysages, et en développant progressivement entre eux des connexions, narratives ou visuelles, qui ont fait surgir un scénario. J'ai choisi de mettre en présence deux versions d'une histoire comportant des éléments irréconciliables entre elles, faisant du personnage principal, Louis Vincent, la victime en même temps que le perpétrateur d'un crime. Le contenu fictionnel fracturé me semblait ainsi coller au plus près de la tension inhérente à toute forme de collage. L'histoire est racontée de façon non linéaire, avec des images qui surgissent de façon imprévisible de la mémoire de Louis : les souvenirs se condensent en couches successives, formant un collage bigarré, truffé de surprises visuelles.

J'avais amorcé la production de ce film de façon très libre et expérimentale, poussé par le désir de tester des idées reliées au collage, que je mettais à l'épreuve dans l'écoulement et la durée du film. Plutôt que de simplement juxtaposer les fragments photographiques sur une même surface, j'opposais différentes portions de moments photographiques déployés dans une succession temporelle. Je n'avais qu'une connaissance limitée du milieu du cinéma d'animation et travaillais en artiste libre, transposant au meilleur de mes capacités mes préoccupations sur l'image composite en arts visuels dans le champ du cinéma.

Il y avait par ailleurs peu de films d'animation indépendants au Québec dans les années 1980 et les affinités les plus fortes que je ressentais me gardaient dans le champ des arts visuels. J'avais ponctuellement accès à de l'équipement spécialisé à l'Université Concordia, où j'étais inscrit au programme de maîtrise en peinture. De plus, plutôt que de m'adresser aux organismes subventionnaires en cinéma, j'ai spontanément cherché, et obtenu, du financement auprès du programme Exploration du Conseil des arts du Canada, destiné à des artistes explorant des avenues multidisciplinaires. Je travaillais dans mon studio de peintre et recevais de l'aide ponctuelle d'amis artistes à qui je confiais des éléments du film à peindre ou dessiner. Ce n'est qu'en fin de production que j'ai joint des collaborateurs dans le milieu du cinéma d'animation. J'ai rencontré par hasard René Lussier et Jean Derome, musiciens ayant développé une formidable expertise dans le domaine et qui ont composé une extraordinaire trame musicale pour mon film. Pour la post-production, j'ai par la suite obtenu le soutien de l'Office national du film via son programme d'aide au cinéma artisanal⁴. *Kidnappé* a peu circulé

⁴ Ce programme a par la suite été remplacé à l'ONF par le programme d'Aide au cinéma indépendant du Canada (ACIC).

dans les festivals de films et a surtout été présenté dans le circuit des galeries et musées, avec un important soutien du Musée d'art contemporain de Montréal (MACM), qui a plus tard acquis l'ensemble des dessins ayant servi à la production du film⁵.

À ce moment de mon parcours, j'avais l'impression de mener une double vie entre peinture et cinéma d'animation. Je cherchais à concilier mon amour du tableau dans sa forme classique, à maintenir la cohérence et la spécificité de la pratique de la peinture tout en la considérant comme un espace inclusif permettant d'y intégrer des éléments extérieurs. Ceux-ci, empruntés surtout à la photographie et au cinéma, me semblaient ouvrir la voie à un foisonnement qui, je l'espérais, donnerait à mes œuvres une densité singulière.

Pendant les vingt années qui ont suivi *Kidnappé*, j'ai à peu près complètement mis de côté la production en animation, tout en constatant à quel point ma pratique des arts visuels était, de façon constante et profonde, infléchie par des réflexions et des concepts issus de ma compréhension du langage filmique. Je me suis entre autres intéressé à la composante temporelle de la réception d'une œuvre peinte : la série des *Prénoms* (1985-1986) en est probablement l'exemple le plus explicite. Elle a été développée en utilisant l'anamorphose, un procédé qui incite le spectateur ou la spectatrice à se déplacer dans l'espace d'exposition. L'œuvre est appréhendée dans un temps prolongé, en jouant sur la multiplication des points de vue et l'instabilité du regard. Celui ou celle qui regarde doit concrètement activer un mouvement qui déjoue littéralement l'apparente immobilité des œuvres, en inscrivant une transformation perceptuelle dans des instants successifs.

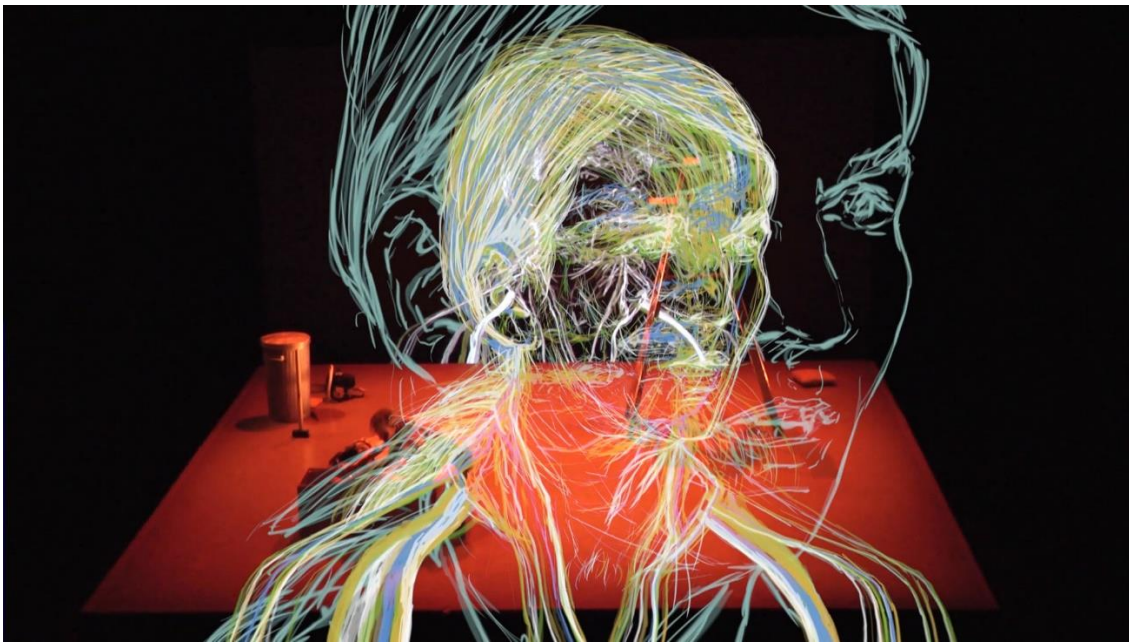
Si j'ai fait quelques brèves incursions en animation au cours de ces années, c'est seulement dans les années 2010 que je suis revenu de façon soutenue à la réalisation de films, jusqu'à en faire ma principale activité artistique. Je me suis progressivement orienté vers la réalisation de films de plus en plus précisément définis par la pratique de la peinture animée.

⁵ Le MACM a présenté *Kidnappé* et des éléments ayant servi à la production du film dans trois expositions au fil des ans : *Les Temps chauds* (1988), *Autour de la mémoire et de l'archive* (1999) et *Collage : geste et fragments* (2014). Concernant le « recyclage » des dessins du film par le MACM, voir Anne-Marie St-Jean-Aubre, « Revoir Kidnappé, un entretien avec Thomas Corriveau », *Ouvrir le document : enjeux et pratiques de la documentation dans les arts visuels contemporains* (dir. Anne Bénichou), Dijon : Les Presses du réel, 2010, pp. 153-168.



Madeleine, de la série Prénoms (1985-1986)

Depuis le silence (2016) découlait d'un projet conjuguant danse et animation, réalisé avec ma sœur Sophie⁶. J'ai produit un grand nombre de boucles animées de mouvements dansés. Réalisées sous forme de dessins à la ligne claire et colorées de façon généreuse, elles se multipliaient et formaient à l'écran de grands tableaux chorégraphiés présentés en alternance avec les captations du spectacle sur scène.



Depuis le silence (2016)

⁶ *Jusqu'au silence*, performance solo de Sophie Corriveau, présentée à l'Agora de la danse de Montréal en octobre 2011, images animées de Thomas Corriveau.

La même année, j'ai complété *La bêtise* (2016), dont les premières versions d'images animées avaient été réalisées pour un spectacle théâtral⁷. Cette fois, l'univers visuel était nettement plus sombre, inspiré de l'univers de la gravure et plus spécifiquement de l'extraordinaire série *Les désastres de la guerre* (entre 1810 et 1815) de Goya, une œuvre qui m'a profondément marqué depuis l'adolescence. Les interactions tendues entre les deux personnages de la pièce ont d'abord fait l'objet d'une captation vidéo avec des acteurs⁸. Elles m'ont servi à réaliser les images animées sur tablette graphique, non pas en dessinant le simple contour des formes, mais en cherchant constamment à faire surgir le volume et l'expressivité des corps par une ligne la plus fluide et dansante possible, en activant une sensibilité que je souhaitais propre au dessin d'observation.



La bêtise (2016)

Le terme rotoscopie est en général utilisé lorsqu'on travaille à partir de captations en film ou en vidéo. Cependant, je suis rebuté par sa consonance réductrice qui m'apparaît trop axée sur la technicité. Mon parcours d'artiste m'a constamment amené à travailler à partir de la projection d'images, avec l'idée d'explorer les potentialités du photographique dans la peinture. Pour transcrire en peinture des dessins ou des photographies, j'ai dans un premier temps utilisé le projecteur à diapositives, pour passer ensuite à la projection vidéo d'images

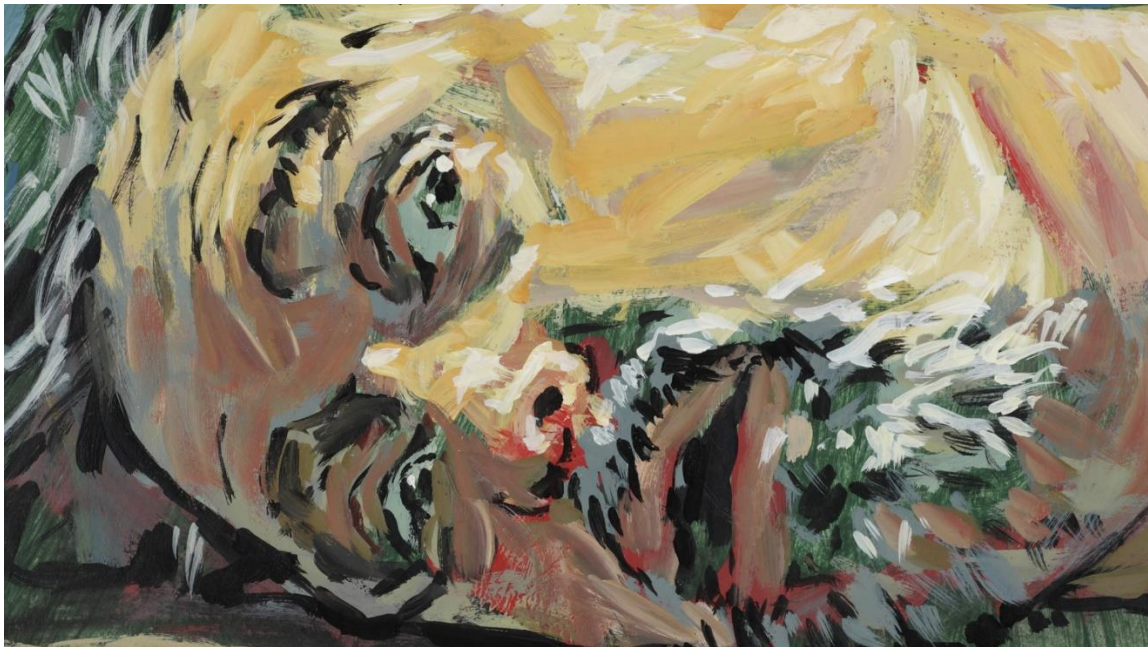
⁷ *Pour un oui ou pour un non* de Nathalie Sarraute, mise en scène de Christiane Pasquier, présenté au théâtre Prospéro de Montréal en 2013.

⁸ Marc Béland et Vincent Magnat.

traitées à l'ordinateur ou à la tablette graphique. Cependant, j'ai toujours cherché à y préserver les atouts d'une pratique du dessin ou de la peinture, en ne cherchant pas à reproduire servilement l'apparence photographique, mais bien à procéder à une transcription sensible, portée par le regard ou la matérialité de l'image dessinée, gravée ou peinte.

Pour *La bêtise*, j'ai dessiné un ensemble de boucles de mouvements des deux personnages, que j'ai abondamment multipliées en les superposant jusqu'à l'obtention d'un noir total, rappelant les gravures de Goya et donnant une dimension sombre et glauque au récit poétique⁹.

Le projet suivant a débuté avec la tenue d'ateliers d'improvisation avec des danseurs et des danseuses, à qui je demandais d'improviser devant la caméra en mettant l'accent sur la présence de leurs têtes en mouvement au centre de l'image. S'en est suivi la production de plusieurs boucles animées, réalisées en dessin à la tablette graphique. L'idée de créer un personnage de chorégraphe est venu par la suite, donnant forme au scénario de *Ils dansent avec leurs têtes* (2021). De plus, ce fut l'occasion de plonger dans le travail de la peinture animée et de renouer avec une exploration plus soutenue de la temporalité.



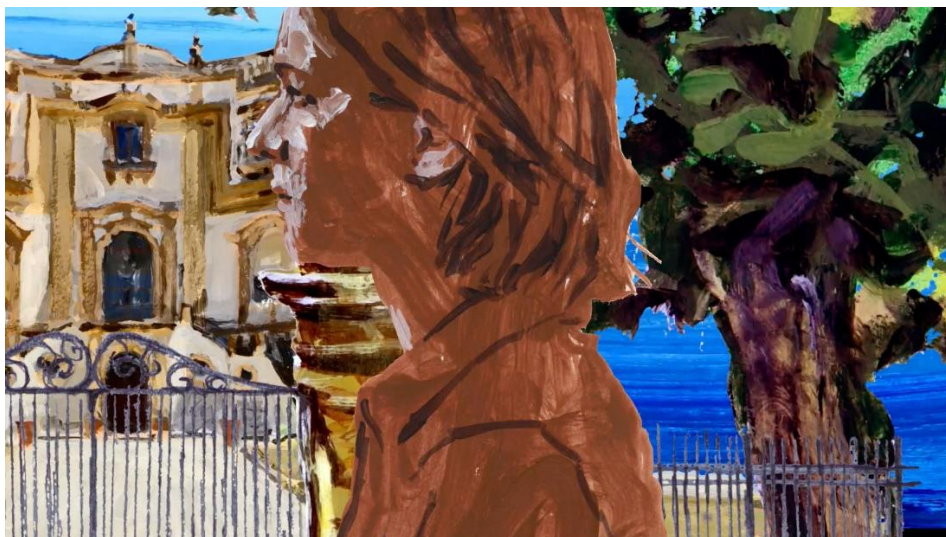
Ils dansent avec leurs têtes (2021)

⁹ Le texte de la récitante, interprété par Christiane Pasquier, a été composé par François Dumont, inspiré des titres de Goya pour sa série *Les désastres de la guerre*.

Les deux films qui ont suivi ont été réalisés principalement en peinture animée : ils proposent un flux d'images visuelles sans structure narrative précise et sont en fait très nettement conçus comme des tableaux, inscrits dans la durée de leur projection. *Marie. Eduardo. Sophie* (2022) est composé d'images animées que j'avais réalisées en préparant *Ils dansent avec leurs têtes* : il s'agissait de tests exploratoires en peinture, dessin et sérigraphie, qui me semblaient hautement satisfaisants mais que je ne pouvais intégrer au film en production. En y retravaillant sans tarder après avoir terminé *Ils dansent avec leurs têtes*, ajoutant de courtes interventions et refaçonnant entièrement le montage, j'ai pu compléter un court film en quelques mois à peine.



Marie. Eduardo. Sophie (2022)



Errances à Bagheria (2023)

Quant à *Errances à Bagheria*¹⁰ (2023), il a été principalement réalisé dans le cadre d'une très stimulante résidence d'artiste en Sicile, à l'invitation du festival Animaphix de Bagheria. J'avais au préalable préparé de courtes boucles de peinture animée représentant des marcheuses, et les ai intégrées à divers décors photographiques et peints sur place en Sicile. Ce très court film préfigure celui auquel je travaille présentement, qui est en cours de production depuis quelques années.

Le cheminement des dernières années m'a permis d'aborder avec confiance ce nouveau projet de court métrage, intitulé *Suzie dans la forêt*. Les considérations sur le temps de la peinture sont fondatrices de la démarche qui en motive la réalisation, avec la préoccupation constante d'en faire un tableau animé. Le scénario, dont l'écriture a été développée en parallèle à la recherche de composantes visuelles, raconte une histoire de deuil qui se termine par une rencontre réparatrice avec des animaux de la forêt. Je déploie le récit sous la forme d'un film d'animation tout en cherchant à en faire un objet qui s'offre au regard du public comme une peinture sur un mur d'exposition.



Suzie dans la forêt (en cours de production)

¹⁰ Réalisé suite à une résidence d'artiste, *Nuovi Linguaggi Contemporanei*, au festival Animaphix, Bagheria (Sicile) en juillet 2022.

Pour cette production, j'ai élaboré une méthode de travail basée sur des prises de vues réelles menant à un travail intensif de peinture animée. Le projet a démarré comme un film conventionnel, avec un tournage auquel ont participé les deux actrices principales¹¹ et quelques figurants et figurantes, ainsi qu'une équipe technique réduite. J'ai procédé à un premier montage, en faisant une sélection serrée des plans, que j'ai refaçonnes en termes de cadrage mais aussi de durée, parfois pour en faire des boucles de mouvements répétés. Ces plans ont été transformés en séquences d'images fixes dans lesquelles je retiens l'essentiel du mouvement des personnages. Dès cette étape, je module la vitesse à laquelle défileront les images fixes, me permettant une grande variété dans le flux de ces images. J'opte pour un rythme ne dépassant jamais huit images par seconde, un peu lent par rapport au standard habituel de douze par seconde, mais nettement plus intéressant et agréable pour la perception de la peinture à l'écran. Lorsque le mouvement des personnages est particulièrement lent, je choisis de ralentir ce rythme jusqu'à maintenir des images individuelles à l'écran pour une seconde entière, voire parfois pour plus longtemps encore¹². Ainsi, le film sera fait tantôt de moments où le flux des images sera plus actif, tantôt de plans proches de l'immobilité, faisant écho à la fixité du tableau et permettant d'apprécier un peu plus chaque image peinte tout en préservant la fluidité du mouvement. Les images retenues sont alors prêtes à l'étape de la peinture, qui constitue le cœur du projet.

Toute la préparation préalable a convergé vers la mise en place des conditions pour ce travail de la peinture. L'estimation est qu'il faudra avoir peint près de 4500 images pour compléter la production de *Suzie dans la forêt*. Ces images sont en général de dimension modeste et je bénéficie de l'assistance d'un artiste¹³ pour une bonne part du travail de peinture. Je peins les images une à une, en me basant sur la projection de chacune sur mon plan de travail, une entreprise qui exige des mois de travail patient et assidu. Il n'y a alors qu'à me rendre totalement disponible à la peinture, à prendre le temps nécessaire pour peindre les séquences d'images. Je m'efforce d'être le plus présent possible à la peinture, en maintenant un état d'attention sensible pour chacune de ces images.

¹¹ Alexa-Jeanne Dubé interprète le rôle de Suzie et Nicole Doummar celui de sa bonne amie Inès.

¹² Ma première utilisation de ce procédé remonte à *Kidnappé* dont plusieurs scènes avec des acteurs photographiés en noir et blanc étaient rythmées par le débit des dialogues. Je l'ai appliqué de différentes façons dans plusieurs de mes films suivants. Cependant, c'est dans le nouveau projet en cours, *Suzie dans la forêt*, qu'il occupe la place la plus prépondérante.

¹³ Alexis Aubin-Laperrière.



Thomas Corriveau peignant à partir de la projection d'une image photographique (2023, crédit : Olivier Du Ruisseau)

Dans l'atelier, j'ai parfois l'impression d'assister à une performance de ma main qui travaille, qui tient le pinceau, mélange la couleur et l'appose sur le papier, la déposant par touches successives, obstinées, patientes, répétées, nuancées, fusionnant les couches jusqu'à ce que l'image soit révélée, trouvant son équilibre singulier à chaque fois. C'est un travail fait de lenteur, fait de beaucoup de temps à manier les couleurs, d'autant plus que je privilégie l'utilisation d'un pinceau de très petite taille.

Il me semble que tout ce temps que je passe à peindre s'incruste dans la matière colorée, qu'il s'accumule dans les centaines d'images nécessaires à la réalisation de l'animation. Et je me dis qu'une fois le film assemblé, le public pourra ressentir la densité si particulière de la peinture, cette image au toucher sensible qui, je l'espère, saura porter à leur regard une charge émotive singulière.

En peignant, je suis particulièrement attentif aux inflexions des expressions des personnages. Dès l'étape du tournage, j'ai été touché par le jeu de l'actrice principale, Alexa-Jeanne Dubé, qui a su donner une présence forte et sensible au personnage de Suzie. Tout au long de la production des images peintes, je me sens bien reconnaissant d'avoir un modèle offrant une telle qualité d'expression et j'espère que ma touche picturale pourra en rendre toutes les nuances. Je tâche de les saisir le mieux possible et de leur donner un nouveau souffle par une transcription en peinture.

À la fin, ce que je souhaite qu'on retrouve à l'écran, c'est la fusion de la peinture et du récit filmé : le temps du tournage, avec l'écho de la présence corporelle des actrices, amalgamé au temps long de la fabrication, passé à peindre amoureusement chacune des images. J'espère offrir un objet singulier, un film racontant une histoire émouvante, une peinture animée qui puisse en faire ressentir tout le caractère touchant.



Trois renards pour Suzie dans la forêt (en cours de production)

Bibliographie

- Corriveau, Thomas, *Depuis le silence*, 2016, Canada : Thomas Corriveau.
- Corriveau, Thomas, *Errances à Bagheria*, 2023, Canada : Thomas Corriveau.
- Corriveau, Thomas, *Kidnappé*, 1988, Canada : Thomas Corriveau.
- Corriveau, Thomas, *Ils dansent avec leurs têtes*, 2021, Canada : Thomas Corriveau.
- Corriveau, Thomas, *La bêtise*, 2016, Canada : Thomas Corriveau.
- Corriveau, Thomas, *Madame de Créhaux*, 1981, Canada : Thomas Corriveau.
- Corriveau, Thomas, *Marie. Eduardo. Sophie*, 2022, Canada : Thomas Corriveau.
- Corriveau, Thomas, *Prénoms*, 1985-1986.
- Corriveau, Thomas, *Suzie dans la forêt*, en cours de production, Canada : Embuscade Films.
- Giorgione, *La Tempête*, vers 1506.
- De Goya, Francisco, *Les désastres de la guerre*, entre 1810 et 1815.

St-Jean-Aubre, Anne-Marie, « Revoir Kidnappé, un entretien avec Thomas Corriveau », *Ouvrir le document : enjeux et pratiques de la documentation dans les arts visuels contemporains* (dir. Anne Bénichou), Dijon : Les Presses du réel, 2010, pp. 153-168.

Thibodeau, Olivier, « Faire surgir le récit : entretien avec Thomas Corriveau », *Panorama-Cinéma*. <https://www.panorama-cinema.com/V2/article.php?categorie=1&id=950> (consulté en ligne le 22 août 2024).

Biobibliographie de l’auteur

Né à Sainte-Foy en 1957, Thomas Corriveau est artiste visuel et cinéaste. Depuis les années 1980, il travaille en dessin, peinture, arts d’impression et cinéma d’animation. Il expose régulièrement ses œuvres au Canada et à l’étranger et a réalisé une quinzaine d’œuvres publiques intégrées à l’architecture au Québec. Il est professeur associé à l’École des arts visuels et médiatiques de l’Université du Québec à Montréal, après y avoir été professeur de 2002 à 2022. Depuis 2010, il s’implique pleinement en tant que réalisateur indépendant de films d’animation. Les recherches picturales de Thomas Corriveau portent en grande partie sur la constitution d’images par multiplication d’éléments semblables, que ce soit dans des œuvres en dessin, peinture ou film d’animation. Il participe à des projets de spectacles multidisciplinaires alliant le dessin animé à la danse ou au théâtre. Explorant les multiples possibilités de la représentation de la figure humaine, il déconstruit l’image, multiplie les points de vue et bouscule nos habitudes perceptuelles, inscrivant la vision comme une activité liée à la temporalité et au mouvement.