

« Les chemins de la création »

Première rencontre professionnelle sur l'écriture du cinéma d'animation à l'Abbaye de Fontevraud

Les 5 et 6 octobre 2012

Xavier Kawa-Topor, directeur de l'Abbaye de Fontevraud, accueille les participants : « Cette première rencontre est une aventure qui commence et nous espérons qu'elle sera suivie d'autres rendez-vous de ce type. L'Abbaye est un grand monument du Val de Loire, propriété de l'Etat, dont le projet de développement culturel et territorial est en premier lieu soutenu par la Région des Pays de la Loire. Nous organisons une résidence internationale d'écriture de cinéma d'animation depuis six ans, réunissant les conditions pour permettre aux auteurs d'écrire, de développer leur travail personnel et de rencontrer des producteurs et des soutiens financiers. A l'origine de ces deux jours d'ateliers, une discussion avec Denis Walgenwitz, le président de l'Afca (Association française du cinéma d'animation) : nous pensions tous deux que des échanges et débats d'idées aideraient certainement à approfondir la question de l'écriture du film d'animation, trop peu souvent placée sur le devant de la scène. Nous avons donc imaginé ces deux jours de réflexion et d'échanges d'expériences partagés. Nous sommes heureux de vous accueillir aussi nombreux aujourd'hui, preuve que la question de l'écriture se situe au centre des préoccupations de la profession. Nous souhaitons, au-delà des prises de parole des intervenants, que la salle puisse largement intervenir dans ces débats et les nourrir. Cette rencontre professionnelle coïncide avec la présence sur le site de neuf résidents réalisateurs avec lesquels nous aurons rendez-vous demain pour entrer dans leurs ateliers et découvrir comment ils écrivent. Je tiens donc à remercier la Région des Pays de la Loire qui soutient l'Abbaye et l'ensemble de ses projets, ainsi que la DRAC Pays-de-la-Loire, le CNC qui s'est associé à ces débats, l'Afca, notre complice depuis le début ; et enfin le magazine Bref qui participe aux ateliers et les relaiera dans ses pages. Merci aussi à la commission professionnelle des experts qui chaque année se réunit pour choisir dix projets parmi cent pour notre résidence, au groupe de réflexion qui a réfléchi au contenu de ces deux jours de rencontres, aux intervenants et modérateurs; et enfin à l'équipe de Fontevraud notamment Emmanuel Morin et Anne Lenormand qui ont organisé cet événement, ainsi qu'aux étudiants et professeurs de l'Emca (Angoulême) qui se sont joints à nous. »

Bernard Boulad, délégué général de l'Afca cite à son tour Juliette Crochu et Cécile Noesser qui ont également aidé à organiser ce rendez-vous, ainsi que le président de l'association Denis Walgenwitz, associé à ces rencontres depuis le début et actuellement en Pologne sur le tournage du prochain film

d'Ari Folman. « Le scénario est pour nous une étape très importante, une piste de réflexion à développer, notamment au festival de Bruz piloté par l'Afca, qui aura lieu du 12 au 18 décembre prochain près de Rennes. Nous aimerions faire de ce festival un tremplin pour le cinéma d'animation français et y organiser - pourquoi pas - des états généraux de l'animation. N'oubliez pas également la onzième édition de la *Fête du cinéma d'animation* qui a lieu du 20 au 31 octobre prochain (400 événements dans 150 lieux en France) et tout particulièrement le 28 octobre, journée internationale de l'animation. »

Alice Delalande, du CNC, prend ensuite la parole : « Nous avons évoqué le sujet de l'écriture au festival de Bruz l'année dernière et une heure de débat n'y a pas suffi. Je me réjouis donc du grand nombre de participants à ce débat et de la richesse des échanges à venir. Un espace comme celui-ci est tout à fait approprié : l'écriture n'est pas un parent pauvre de l'animation et l'Abbaye lui rend toutes ses lettres de noblesse. Le CNC accompagne les créateurs à toutes les étapes de la création et a tout particulièrement renforcé son action en amont, au stade de l'écriture et du développement pour tous les formats, y compris le court métrage. D'ailleurs, le 21 décembre prochain se tiendra la deuxième édition du *Jour le plus court* célébrant le court métrage dans toute la France. »

Daniel Ramponi, conseiller régional des Pays de la Loire, intervient brièvement au nom de son président Jacques Auxiette : « Fontevraud se consacre au cinéma d'animation depuis de nombreuses années et je l'en félicite. Je vous souhaite de bons travaux. »

Frédérique Jamet, de la Direction Régionale des Affaires Culturelles prend à son tour la parole : « Les résidences d'écriture de l'Abbaye existent depuis 2006 et la Drac les accompagne car c'est un véritable acte de création : un temps de retraite et de repos, comme le lieu l'était au début, mais aussi un temps de travail. Dans ce cadre, le Ministère de la culture estime qu'il est important d'accompagner cette démarche qui va dans le sens de notre travail de soutien à la création en lien avec les différents publics, scolaires, visiteurs de l'abbaye, qui peuvent ainsi rencontrer des artistes. L'ouverture et la diversité culturelle enrichissent de part et d'autre le regard. »

ATELIER 1 : ÉTAT DE LA QUESTION : QU'EST-CE QUE L'ÉCRITURE DU CINÉMA D'ANIMATION ?

Intervenants:

Jean-Luc Fromental, scénariste (*Loulou et autres loups*, *Pourquoi j'ai (pas) mangé mon père*, *Brendan et le secret de Kells*, *Le jour des corneilles...*)

Jacques Kermabon, rédacteur en chef du magazine Bref

Valérie Schermann, productrice (Prima Linea)

Georges Sifianos, réalisateur et enseignant (Ensad Paris)

Modérateur : Xavier Kawa-Topor, directeur de l'Abbaye de Fontevraud

Compte-rendu : Valérie Ganne

L'atelier est introduit par **Xavier Kawa-Topor**, modérateur de ce débat : « Dans un premier temps, à travers les points de vue et réflexions des uns et des autres, nous allons essayer de dresser un premier panorama de ce que l'on entend par *écriture du cinéma d'animation* et les questions que ce sujet soulève. Les points de vue et partis pris de nos intervenants, scénariste, réalisateur, enseignant ou productrice, s'annoncent divers et nourriront d'autant plus notre réflexion commune pendant les deux jours de cette rencontre. »

Valérie Schermann se présente la première : « Je suis productrice à Prima Linea, qui était d'abord une agence de graphistes avant de devenir une société d'animation que je codirige avec Christophe Jankovic. Nous avons produit des longs métrages comme *Loulou et autres loups*, *U*, *Peur(s) du noir*, *Zarafa*, ou encore *L'homme à la Gordini*, qui est un court métrage. »

Jean-Luc Fromental, scénariste, écrivain, éditeur, travaille sur des œuvres de bande-dessinée et d'animation. « J'ai écrit les scénarios de *Loulou et autres loups*, ou *Pourquoi j'ai (pas) mangé mon père*, les traitements de *Brendan et le secret de Kells* et du *Jour des corneilles*. Je travaille aussi sur le prochain projet de Grégoire Solotareff, *Le secret de Loulou*, qui est en production actuellement. »

Georges Sifianos est professeur à l'Ensad mais aussi cinéaste, réalisateur d'animation, docteur en philosophie, critique et théoricien du cinéma d'animation.

Jacques Kermabon est critique, auteur de livres sur le court métrage, dont une encyclopédie du court métrage français et un ouvrage collectif sur le cinéma d'animation, *De l'oscilloscope au cellulo*. Il est aussi rédacteur en chef de la revue Bref.

Un point de vue de productrice

Valérie Schermann ouvre le débat : « Le sujet d'aujourd'hui est si vaste qu'on ne sait par où commencer. Pour moi, le cinéma d'animation comprend le long et le court métrage, mais je vais parler surtout du long car c'est mon expérience. Je n'ai pas de règle ni de point de vue précis, car tout change selon le film, son réalisateur, son dessin. Il y a quelques années, je siégeais comme experte en animation à l'avance sur recettes, et je pensais devoir donner mon avis sur les dessins ou les devis des films d'animation... Mais on m'a demandé mon avis sur les scénarios ! Pourquoi les experts « classiques » ne pourraient-ils pas juger d'un scénario d'animation ? Selon moi c'est pourtant la même chose qu'un film en prises de vue réelles. La différence entre les deux, pour le scénariste comme pour le producteur, c'est que face à un projet de film d'animation, on juge le visuel et le scénario en même temps. Le plus souvent, on travaille avec un auteur graphique qui crayonne en parallèle de son écriture : c'est la différence avec les projets en prises de vue réelles. Quand nous lisons un scénario d'animation, en regardant aussi les dessins, nous savons vite quand une scène peut être visuellement magnifique ou étonnante. A l'écriture elle-même, il n'existe pas de différence entre l'animation et le live : les étapes, du traitement au scénario, sont les mêmes. *Zarafa* de Jean-Christophe Lie est un exemple, intéressant puisque nous avons d'abord lu le scénario de Rémi Bezançon : lorsque nous l'avons reçu, il n'y avait pas de dessins pour l'accompagner. Même si nous savions que ça deviendrait de l'animation, nous avons jugé le projet sans dessin, et ça ne nous a pas empêchés d'être convaincus que ça serait un bon film d'animation. »

Xavier Kawa-Topor demande alors à Valérie Schermann s'il lui arrive souvent de travailler avec un scénariste venant de l'image réelle, pour un film d'animation ?

« Bien sûr, cela a été le cas pour *Zarafa* mais aussi pour un autre film que l'on prépare, répond **Valérie Schermann**. On comprend un film à travers ce que va nous en dire son auteur, et tous les cas de figure sont possibles. Pour prendre un exemple opposé, lorsque nous avons produit *Peur(s) du noir*, nous sommes partis de dessins sans scénario. C'était un long métrage à sketches constitué de courts métrages imbriqués les uns dans les autres, créés par des auteurs illustrateurs ou issus de la bande-dessinée. Ils nous ont envoyé des story-boards, des idées, mais pas de scénarios écrits. Ce

n'est qu'ensuite que nous sommes passés à l'écriture du scénario à partir de ce que les auteurs avaient déjà envoyé. Autre cas de figure, construire un scénario à partir d'un storyboard me semble très difficile. Pourtant les Américains et les Japonais le font souvent. C'est difficile pour le producteur mais surtout pour le réalisateur qui doit trouver en même temps son histoire, le cadrage, le rythme, la mise en place. Chez Prima Linea, nous essayons donc de passer systématiquement par un scénario et de ne jamais commencer directement par un storyboard. Enfin la question du budget nous oblige à nous restreindre, même s'il y a moins de contraintes à l'écriture qu'en prise de vue réelle : en dessin on peut faire un film en costumes, dans des décors incroyables. C'est aussi une liberté ! »

« Pour *Loulou et autres loups* de Grégoire Solotareff, reprend-elle, nous avons six mois pour faire réaliser quatre courts métrages en parallèle du moyen métrage que nous produisons, afin de sortir en salles un programme long. Nous avons donc demandé à des dessinateurs de Prima Linea de travailler sur quatre scénarios écrits par Jean-Luc Fromental et Grégoire Solotareff, des dessinateurs dont les auteurs connaissaient le travail. La seule contrainte c'était qu'il fallait une histoire de loup. Ces quatre courts ont été écrits et réalisés très vite ! La grande particularité de l'animation, c'est qu'avant que le film ne soit terminé, on connaît l'image qu'on va obtenir. On n'arrête jamais d'écrire, les différentes versions du scénario, le storyboard, puis l'animatic, sont autant d'étapes pendant lesquelles le film change encore. Actuellement, pour *Le secret de Loulou*, nous en sommes à l'étape de l'animation, mais nous avons pu refaire deux séquences en août dernier : les comédiens ont rejoué les voix sur ces séquences. On peut perfectionner, peaufiner jusqu'à la fin, et c'est une chance. Et donc, on a besoin des scénaristes jusqu'à la fin de la fabrication du film. »

Xavier Kawa-Topor lui demande alors si son travail est le même sur un long et un court métrage ?

« Non, répond **Valérie Schermann**. Sur un court métrage, le réalisateur dessine quasiment tout le temps, il porte tous les chapeaux et est rarement accompagné par un réalisateur graphique. Mais le seul véritable court métrage que nous avons produit, c'est *L'homme à la Gordini* de Jean-Christophe Lee que le réalisateur récrivait pendant l'Animatic. Pour conclure, je voulais préciser que j'en ai assez que l'on considère l'animation comme un genre, simplement parce que ce sont le plus souvent des films destinés aux enfants. L'animation n'est pas un genre, c'est une technique. Il existe de plus en plus de films pour adultes, car la génération des trentenaires a grandi avec l'animation. »

Un regard de scénariste

« Nous travaillons dans des industries du désir, du fantasme et de l'envie, résume **Jean-Luc Fromental**. Je me suis toujours demandé comment un individu qui rêve allongé dans l'herbe peut se lever et réclamer le budget annuel d'une ville moyenne pour réaliser son désir ? Pourtant c'est un peu ce qui se passe avec les scénaristes et les réalisateurs ! A 18 ans je suis arrivé au journal Pilote avec une histoire sous le bras mais je me suis fait mettre dehors par René Goscinny. J'ai travaillé alors dans l'édition sans images mais en nourrissant toujours un grand désir de dessin. Ne sachant pas dessiner, je suis stimulé par les dessins des autres. De fil en aiguille, je suis arrivé à l'animation après avoir œuvré dans l'audiovisuel comme scénariste. J'ai écrit des épisodes de *Navarro* très bien payés. Mes amis me prenaient pour un fou parce que je voulais faire de l'animation. Ma première incursion sérieuse dans le domaine a été la série *Il était une fois* en 1991 : 26 contes de fées revisités par 26 auteurs de bande-dessinée, dont Mattoti, Margerin Vuillemin, Druillet, Mœbius... Pour revenir au sujet de ce débat, la première chose que je souhaitais préciser c'est que si l'on veut être un auteur pour l'animation, on ne peut pas faire de ségrégation entre le cinéma et la télévision. Car la télévision reste une sorte de fonds de roulement financier précieux pour le scénariste d'animation. Mais il faut accepter les normes industrielles, la responsabilité de fournir le scénario en temps et en heure à une chaîne de gens qui attendent pour fabriquer. Le cinéma est intellectuellement plus nourrissant, moins ingrat que la télévision où l'on peut décider de changer le scénariste dès que quelque chose ne va pas. Au cinéma, les difficultés sont ailleurs, c'est une tâche plus exaltante qui engage un pari plus important, financier et humain. Les films de cinéma sont plus excitants, mais ils restent rares. »

« Ensuite, je voulais souligner qu'il y a beaucoup de différence entre l'écriture pour le cinéma à *acteurs* et l'écriture d'animation, continue-t-il. En prise de vue réelle le tournage est le moment de transcendance où tout s'assemble et tombe en place. Dans le cinéma d'animation, ce moment de convergence est beaucoup plus long. Le scénario devenu story-board reste un scénario que l'on peut encore modifier. La réalisation proprement dite dure longtemps. C'est une armée en marche, tous les corps de métiers sont en jeu. Le scénariste d'animation est utile jusqu'au bout. La nature de son travail en devient différente. Scénariste c'est un beau métier, mais c'est ingrat : classiquement, c'est l'âne qui porte seul le projet au début et qui est peu à peu rejoint et remplacé par d'autres forces qui vont le porter à sa place. Or dans le cinéma d'animation, le scénariste reste longtemps au centre du projet. Il y a là une saveur de l'écriture qui ressemble au théâtre, une proximité et une importance du texte plus grandes. Dernière chose :

n'oublions pas que l'animation est un Guignol, l'art pauvre le plus cher du monde. La gamme dont dispose un dessinateur pour faire passer les nuances de l'émotion est moins riche que celle d'un acteur ou d'une actrice. En animation *what you see is what you get*. Une partie du cerveau du spectateur est mobilisée par la nécessité de transformer l'image dessinée en réel. Du coup, ce qui peut se passer à l'arrière-plan lui parvient moins bien. La quantité d'informations que peut véhiculer chaque plan est moindre. Les personnages ont des capacités d'évolution moins grandes, il y a moins de subtilités, ce qu'il faut compenser par un autre moyen. Ce moyen est la subjectivité du dessin, qui est la chose la plus merveilleuse du monde. La subjectivité, autrement dit : le style. Il y a encore vingt ans, on préférait les dessinateurs de studio parce que leur trait était directement conçu en prévision du filmage. On n'embauchait pas ceux qui venaient « d'ailleurs », moins souples, plus incontrôlables. Maintenant, on va vers des dessinateurs qui ont leur propre style, comme le disait **Valérie Schermann**, directrice des productions Prima Linea, dont l'excellence stylistique est l'une des marques de fabrique. En dessin comme au tennis, il y a des têtes de série et derrière des suiveurs, des imitateurs, qui font la même chose en moins bien. Quand Prima Linea était une agence de graphistes, ils ne travaillaient qu'avec des têtes de série, des précurseurs dans leur propre style et c'est toujours le cas comme producteurs. Pour moi scénariste, faire entrer mes préoccupations et mon style dans l'univers fort et talentueux d'un dessinateur est un plaisir sans égal. »

Du côté du journaliste et critique

Jacques Kermabon précise d'abord qu'il ne va pas tant parler d'animation que de l'écriture au cinéma en général. « Comment au cinéma passe-t-on de l'écriture d'un scénario figé à une œuvre personnelle et singulière ? Cela m'a toujours questionné. Comment dans le cinéma d'animation, parvient-on à ce qu'un scénario puisse être transformé en quelque chose qui dépasse le pitch et l'histoire ? Devant certaines scènes de films en prises de vue réelles, j'ai parfois l'impression d'entendre des phrases du scénario. On sent parfois davantage l'intention que la réalisation. J'ai revu récemment *Les Patriotes*, et dans le bonus de ce Dvd, Eric Rochant expliquait la précision de son travail de mise en scène. Il avait exigé de pouvoir tourner avec les acteurs avant la mise en place de l'équipe technique. Il racontait aussi sa fascination pour Sergio Leone, pour sa précision de mise en scène, jusqu'à inclure dans le décor au premier plan des objets signifiants pour lui mais insignifiants pour le spectateur. Alfred Hitchcock était passé maître dans l'art de la direction de spectateur. A l'inverse, Eric Rohmer parlait de son côté de gestes d'acteurs sans préméditation qui nourrissaient sa mise en scène de réalisateur. Au moment de la sortie de *Notre musique*, un film qui m'a

beaucoup marqué, Jean-Luc Godard disait qu'une grande partie du cinéma continuait à confondre image et discours. Contre des images trop signifiantes, Godard avançait des images non signifiantes, qui donnent juste à voir et ressentir. C'est cette attention au monde qui touche le spectateur. Le travail du cinéma consiste à élire des moments de la réalité et à les donner à voir. Pour citer un autre cinéaste, Manoel de Oliveira, « *le cinéma est une saturation de signes magnifiques qui baignent dans leur absence d'explication* ». Oui, le sens appartient davantage au spectateur qui regarde qu'à l'artiste qui a voulu le mettre en place. Quand il a réalisé *Les lumières de la ville*, Chaplin a mis des mois à trouver comment montrer au spectateur que la petite vendeuse de fleurs est aveugle et qu'elle prend Charlot le mendiant pour un homme riche. Est-ce un problème de scénario ? Je crois que non : ce genre de problème ne peut pas être résolu par le scénario, mais par le réalisateur. Chaplin a mis six mois avant de trouver cette scène en tournant et tournant encore. En animation, on peut travailler comme ça, trouver des équivalents à ce qu'est le tournage pour un cinéaste, au moment de l'animatic par exemple. On peut explorer des techniques d'animation (Yuri Norstein), chercher vers la peinture ou la sculpture (Florence Mialhe, Gianluigi Toccafondo Simone Massi). Certains réalisateurs d'animation vont chercher le réel : on a vu naître ainsi des documentaires animés qui sont intéressants. On peut aller plus loin, comme Alexandre Alexeïeff, pour qui le cinéma de prises de vue réelles est une sorte de cas particulier du cinéma d'animation ! On remplace l'animation par la photographie d'humains en mouvement. C'est une façon de voir les choses. Selon lui, si le cinéma réel l'a emporté sur l'animation, c'est que le produit industriel, meilleur marché, l'emporte toujours sur l'œuvre de l'esprit. Dans l'autre sens, avec la généralisation du numérique et des nouvelles possibilités des trucages, le réel pourrait même rejoindre l'animation. »

« Aujourd'hui, continue-t-il, je vois deux écueils aux progrès du numérique dans le domaine de l'animation (c'est-à-dire lorsque l'auteur travaille directement sur un ordinateur) : certains films sont maintenant fascinés par leur propre technique et y perdent toute écriture personnelle. Et parfois, d'un film à l'autre se met en place une sorte d'esperanto numérique, un langage où tous les personnages se ressemblent. Et soudain, un réalisateur comme David O'Reilly apparaît (*Please say something to the external world*) et il parvient à nous émouvoir en partant des dessins les plus plats des jeux vidéo. Il s'est approprié l'esthétique numérique. Le talent prime avant tout évidemment. »

Du côté de l'artiste et professeur

Georges Sifianos précise qu'il s'est organisé de façon un peu académique en prévoyant la présentation d'un document Power Point et la lecture d'un texte (dont l'intégralité est publiée en annexe). D'emblée, il lui semble indispensable de parler d'écritures au pluriel. Les écritures sont plurielles du fait de la diversité des formes qu'utilise le cinéma d'animation (le dessin, la peinture, la marionnette...), de leurs dimensions à la fois littéraires, graphiques ou musicales et, enfin, parce qu'elles se transforment avec le temps. Plusieurs facteurs s'additionnent qui déterminent ce que l'on écrit et comment on l'écrit. Georges Sifianos met tout d'abord en évidence comment le contexte social, économique, politique et culturel influence l'écriture et peut prendre la parole à l'insu de l'auteur, jusqu'à inspirer des univers stéréotypés. Il interroge également la façon dont le matériau avec lequel on écrit peut conditionner ce que l'on écrit. Contrairement au cinéma en prises de vues réelles, le cinéma d'animation ne cherche pas à passer pour copie objective de la réalité. Il y a là une différence idéologique entre le cinéma en prises de vues réelles et le cinéma d'animation : l'un dissimule, l'autre dévoile la convention qui lui permet d'exister. L'animation propose directement au spectateur une métaphore. Or, les métaphores vieillissent, elles deviennent des symboles. Tout style se transforme avec le temps en académisme. La condensation symbolique qui guette le cinéma d'animation procède de l'affirmation exacerbée d'un style à un moment donné, de l'industrialisation des métaphores pour des raisons commerciales. Fabriquer de nouvelles métaphores est la tâche permanente de l'art et du cinéma d'animation en particulier. La diversité et la richesse des matériaux qu'utilise le cinéma d'animation fait à la fois sa richesse et son manque relatif de maturité. De ce point de vue, ce cinéma est jeune et son émerveillement devant la technique peut être comparé à celui des premiers films des frères Lumière. Pour autant, il lui reste à apprendre à résister aux facilités et à l'idéologie des technologies. Son propos ne devrait pas se laisser envahir par celui du médium ou de l'économie, mais laisser la place due à l'expression de la sensibilité humaine. C'est à cette condition qu'un film d'animation peut être une œuvre d'art et non une simple marchandise. En conséquence, les écritures du cinéma d'animation ne peuvent qu'être infiniment nombreuses, et elles sont en grande partie encore à inventer.

Débat avec le public

Jean-Luc Fromental tient d'abord à rebondir sur ce qui vient de se dire : « A cette table, il y a deux théoriciens et deux praticiens et on sent vraiment la ligne de partage entre nous. Tout le monde est pour les métaphores libres, moi le premier. Mais j'ai du mal à souscrire à l'idée d'une césure claire entre le commerce et la création libre. Quand je vais au festival d'Annecy, le mur invisible entre le festival et le marché m'énerve, car je vois bien que ce sont

les mêmes personnes des deux cotés. Pour moi les deux se complètent : ceux qui s'expriment en toute liberté n'ont souvent pas les moyens financiers de leurs ambitions et doivent aller les chercher du côté du commerce et de l'industrie. A l'inverse, les talents à venir se trouvent de l'autre côté de la ligne et si l'industrie veut se renouveler, c'est là qu'elle doit aller les recruter. Autre remarque: nous vivons la fin des grands récits, la littérature française de ces vingt dernières années, par exemple, semble préférer le récit individuel au récit collectif. Or le dessin précède l'écriture, c'est - avec la musique - l'un des arts premiers de l'homme. Le dessin, qui constitue une forme de représentation littérale, est naturellement associé à l'enfance, il véhicule la force et l'ingénuité que réclament les récits universels. La guerre est devenue très compliquée à écrire, mais revue par Marjane Satrapi ou Ari Folman, elle retrouve la voie des récits fondateurs. Enfin, je suis en désaccord avec la vision de l'industrie de Georges Sifianos : pour moi elle ne se contente pas de répéter des formules et des schémas, elle les épuise, et ce de plus en plus vite. On pouvait émerveiller trois générations avec les trucages de Ray Harryhausen pour *Jason et les argonautes*, désormais au bout de trois Harry Potter, on se fout comme de l'an quarante des parties de *Quidditch* et de voir des ados voler sur des balais. Ça oblige les créateurs à une incessante surenchère dans l'imaginaire et le mal est sans doute le remède. »

« Pour répondre à Georges, les outils numériques ne sont que des outils, souligne **Valérie Schermann**, on peut leur faire faire ce que l'on veut. Par exemple à Prima Linea on ne réalise pas de film en relief et bien souvent on travaille encore sur papier parce qu'on aime le dessin qui apporte de la force au film et à l'histoire. Un film fait en image numérique en volume, en CGI (*Computer Generated Image, terme américain pour l'image de synthèse sur ordinateur*) a un dessin qui ressemble à celui d'un autre. On ne les distingue plus. Ce n'est pas la faute des outils mais des gens qui les utilisent ! »

« Il y a des faits et des pratiques, je n'oppose pas de manière simpliste l'artisanat à l'industrie, précise **Georges Sifianos**. Je le répète, je ne suis pas contre les outils, ce serait naïf. Mais je pense que le créateur doit « résister » à son outil, qui a souvent la fâcheuse tendance à le devancer et signer l'œuvre à sa place. »

« Mais c'était vrai déjà au temps de Méliès, rappelle **Jean-Luc Fromental**. J'ai travaillé avec Zbigniew Rybczynski, un réalisateur très doué qui a disparu de la circulation. Il travaillait en vidéo HD en superpositions de couches et il a été comme mangé par son outil, parce qu'il n'a pas su le

dépasser. » Des membres du public interviennent pour préciser que ce réalisateur travaille encore et enseigne sa pratique.

Jean-Jacques Lonni réalisateur graphiste intervient pour évoquer sa propre expérience : « Il y a une réalité dans le propos de Georges Sifianos : l'utilisation des outils crée des modèles. C'est long d'apprendre un logiciel, il y a une vraie pression de ces outils pré programmés. Ils créent des formes qui se ressemblent (les explosions, les fluides sont toujours pareils par exemple). Nous sommes dans le domaine du collage : c'est à l'artiste et à l'homme de se poser la question de savoir si l'effet est utile à son propos. Les outils sont séduisants et merveilleux, mais dangereux. »

Le journaliste **Alexis Hunot** intervient à son tour : « Je pensais que l'assujettissement au réel était un débat dépassé : aujourd'hui les films de prises de vue réelles ne sont pas plus dans la réalité que l'animation, tout est transformé et le spectateur le sait. On peut même prendre la question à l'envers et se demander si l'animation et le virtuel ne seraient pas en train de devenir la réalité d'aujourd'hui ? »

« En ce qui me concerne je précise que je ne parlais que du matériau de base, c'est-à-dire les images et les mouvements rappelle Georges Sifianos, je ne faisais pas la distinction sur le contenu. »

Jacques Kermabon cite André Bazin : « Ce critique faisait la distinction entre les cinéastes qui croient à la réalité et ceux qui croient à l'image. Et cette distinction est toujours valable. »

« C'est intéressant, remarque **Jean-Luc Fromental**, car le même débat traverse l'écriture. C'est un sujet sans fin pour un scénariste : est-ce qu'on mime quelque chose qui voudrait se faire passer pour réel ou est-ce qu'on décroche du réel pour partir dans le grand imaginaire ? On est bridé de tous côtés par des contraintes souvent commerciales. Le contrat dans l'animation - en tous cas commerciale - consiste à déterminer à l'avance un territoire, un public, une cible. Et quand c'est des enfants, c'est plus facile. C'est plus simple et plus agréable d'écrire *Loulou* que de l'animation pour adultes. Je crois vraiment à ce lien organique entre la représentation du monde par le dessin animé et l'enfance. Quand on travaille sur l'adaptation du livre de Roy Lewis, *Pourquoi j'ai (pas) mangé mon père*, lorsque des dizaines de scénaristes interviennent sur le film, on est dans le calcul et la crispation, plus du tout dans l'émerveillement. »

Arnaud Demuynck, réalisateur et producteur (Les Films du Nord), conclue sur un autre sujet à creuser : « Il n'est pas facile de participer à un débat aussi savant et passionnant, qui a évoqué beaucoup de questions. Malgré cela, nous n'avons pas encore parlé de format, qui est pour moi un terme

prosaique et fondamental. Il y a des frontières : si on veut réaliser ou produire un long métrage, on n'est pas finançable sans histoire. On nous réclame du narratif ! Pourtant, un court métrage peut ne pas être narratif, un moyen métrage peut vite être in-finançable. Le format a donc des conséquences importantes en matière d'écriture. »

L'atelier se conclue sur cette réflexion.