

# L'écriture sans écriture

Atelier 1

Vendredi 4 octobre, 14h

---

Modérateur

**Jacques Kermabon**, rédacteur en chef du magazine « Bref »

Intervenants

**Serge Elissalde**, réalisateur – par le biais d'une interview filmée

**Michèle Lemieux**, réalisatrice

**Florence Mialhe**, réalisatrice

**Éric Réginaud**, chef du studio animation à CICLIC

**Nicolas Schmerkin**, producteur « Autour de minuit »

Que signifie « écrire en cinéma » ? L'écriture n'est peut-être pas seulement un assemblage de mots qui aboutit à cette forme « connue » qu'est le scénario, mais pourrait relever d'expressions plus spécifiquement cinématographiques qui conduiraient à se détacher des contraintes scénaristiques d'aujourd'hui ? Et si ceux qui écrivent songent à s'exprimer autrement, seront-ils compris par leurs interlocuteurs et notamment par les différentes commissions commandant aux dispositifs d'aide ? Car la question se pose : comment faire passer la promesse d'une œuvre par les mots ? **Jean-Claude Rullier** s'interroge et interroge l'assemblée sur la manière de se faire entendre et de séduire les producteurs, « subventionneurs » et financeurs...

*L'atelier est animé par Jacques Kermabon rédacteur en chef de Bref.*

**Jacques Kermabon** indique que cet atelier est né de réflexions lancées l'an passé, la plupart en réaction à la domination du scénario, c'est-à-dire une expression écrite considérée comme un passage obligé, un préalable et, en tout cas, un médium décisif pour convaincre les instances qui octroient des soutiens. Avec ce paradoxe qu'un document écrit ait autant de poids pour une expression audiovisuelle. C'est un vieux débat.

Mais que l'on songe à des chefs d'œuvre de l'animation, cités l'an passé par Olivier Catherin, dont on voit bien que ce n'est pas le scénario qui est déterminant : *Père et fille* de Michaël Dudok De Wit ou *Le Conte des contes* de Youri Norstein... On pourrait en citer beaucoup d'autres. Ce n'est pas qu'ils ne racontent pas d'histoire, mais ce n'est pas là que réside l'essentiel de ce qui se joue.

Ce sont sur ces bases que cet atelier s'est bâti, moins pour évoquer des films expérimentaux, les films abstraits comme ceux de McLaren, pas tant non plus pour faire le procès des commissions d'aide qui ne jureraient que par le scénario, mais plutôt pour évoquer ce qui, dans les films, excède ce qui peut être dit : les intentions, le vouloir dire, ce que Florence Mialhe avait appelé l'an passé la poésie, des effets sensibles qui passent par des jeux de matière, un rythme particulier, des couleurs, un traitement de l'espace ou des personnages, bref tout un ensemble de choses que le réalisateur, l'animateur découvre en faisant le film.

Certes, il y a mille et une façons de concevoir son métier de réalisateur. Que l'on songe au propos prêté à René Clair après qu'il eut terminé son scénario et son découpage : « Voilà, mon film est terminé, il n'y a plus qu'à le réaliser ». À l'autre bout, dans un documentaire consacré à Bruno Dumont ou plutôt au mixage de *Hors Satan* (il figure en bonus dans le dvd du film, *Le fracas des pattes de l'araignée*, de Aurélien Vernhes-Lermusiaux), Dumont s'en prend à son mixeur, dont il ne semble pas apprécier une partie du travail mais ils sont d'accord tous les deux pour apprécier un moment qui leur apparaît réussi. Dumont affirme alors que la qualité de ce moment tient à que celui-ci n'est pas réfléchi et ajoute qu'il y a des leçons philosophiques très profondes à tirer de ça. « Dans la philosophie tu trouves, notamment chez Héraclite, des explications sur les accords des hasards. Que la vérité s'accorde sur les hasards et jamais sur ce qui est réfléchi. »

Entre les deux, toutes une gamme de questions. Cela peut concerner des questions d'intelligibilité : comment faire comprendre telle ou telle situation, avancée narrative, comportement, et trouver dans l'agencement des images, via tel ou tel geste, posture, tel son ou tel silence, telle vitesse, un nombre infini d'éléments ou d'événements – voire micro événements – qui supposent l'épreuve de la vérification, le passage par la confrontation avec la matière, pour valider que ce que l'on veut transmettre passe véritablement. Mais ce sont aussi des sensations physiques que l'on peut vouloir faire percevoir au spectateur, des effets de matière... Est-ce que le cinéma d'animation ne ressemble pas le plus souvent à la conception du cinéma avancé par René Clair ? On peut préférer un cinéma plus vivant, où il y ait du jeu comme on parle de jeu entre des pièces mécaniques. Et comment faire en sorte qu'une part de hasard puisse s'immiscer dans la création d'un film d'animation ?

*Les outils sont ensuite évoqués et il apparaît que ceux qui travaillent avec des outils numériques le font vraisemblablement d'une autre manière que ceux qui travaillent à la peinture ou avec un écran d'épingles. La conversation avec Florence Mialhe, Michèle Lemieux, mais également Nicolas Schmerkin – un producteur qui travaille souvent à la frontière de l'expérimental et de l'animation, désormais auréolé d'un Oscar – et Éric Réginaud – qui a en charge de répartir les fonds d'aide aux cinéastes d'animation – devrait être instructive.*

*C'est ensuite l'occasion de visionner un entretien filmé avec Serge Elissalde qui n'a malheureusement pas pu assister à cette rencontre. Florence Mialhe et Jacques Kermabon se sont entretenus avec lui.*

**Serge Elissalde** commence par regretter qu'il y ait désormais une « méthodologie reconnue » qui permette de faire de l'animation et qui fait que « l'on ne se questionne plus » par exemple sur celui à qui il revient d'écrire le film. Dans le court-métrage notamment, souvent, ce sont des artistes qui ne sont pas « gens de parole ou d'écriture », des dessinateurs, qui s'expriment. Les obliger à passer par l'écriture, c'est évidemment risquer de perdre l'originalité de ce qu'ils ont à dire. Malheureusement, les dossiers pour obtenir des aides et convaincre les financeurs sont essentiellement constitués d'intentions écrites et le scénario est donc un passage obligé pour qui veut être entendu par les commissions. Pourtant, dans la pratique, il a souvent rencontré des situations où le film était presque conçu et où, après coup, « pour faire plaisir », un scénario a été écrit.

Pour **Florence Mialhe**, l'écriture de l'animation commencerait peut-être même réellement après l'écriture du scénario qui semble parfois n'être qu'une étape « technique ». Il est convenu que c'est là la manière d'opérer, mais, notamment en termes d'animation, n'est-ce pas là une tentative de transformer les réalisateurs en techniciens plutôt qu'en auteurs ? Elle pose donc la question : quelle serait idéalement l'écriture d'un film d'animation d'auteur ?

**Serge Elissalde** rebondit en s'attardant sur le rôle du scénariste. Il lui semble tout d'abord que l'écriture filmique a un vocabulaire en soi. Il y a, pour le cinéma au sens large, une écriture propre et un vocabulaire qui reprennent par exemple la manière d'agencer les plans et qui n'existent pas dans la forme scénarisée d'un projet alors même que c'est ce qui fait la différence entre un bon réalisateur et un autre. Dans une deuxième étape, intervient le story-board – et il est d'ailleurs, là aussi, tenté de techniciser cette étape qui n'a pourtant rien de « technique » puisqu'il s'agit tout simplement de ce point central de la mise en scène ! Et si on peut évidemment « dessiner un story-board », on peut également réaliser un film sans. Mais il lui semble fondamentalement étrange que le monde du cinéma confie le cœur même du cinéma et de son art à un technicien qui se retrouve finalement avec tous les pouvoirs sans qu'on ne lui en reconnaisse aucun ce qui réduit ainsi la mise en scène en peau de chagrin. Cela existe évidemment moins sur les longs métrages, mais il y a des films où le réalisateur ne fait pas de story-board et où il ne fait donc pas œuvre de création au moment de la mise en scène alors que le story-boarder y met son talent sans être jamais reconnu comme auteur – ou co-auteur – du film.

**Florence Mialhe** estime que la question se pose de manière plus aiguë encore dans l'animation où le langage cinématographique est encore enrichi par la totale liberté de mouvement et la richesse picturale qu'il permet.

Elle ajoute qu'évidemment le cinéma ne s'arrête pas au scénario parce que si un bon scénario aboutissait toujours à un bon film, cela se saurait ! D'ailleurs, notamment dans l'animation, bien souvent ce sont les images qui tirent le scénario, qui l'emmène ailleurs. Quoi qu'il en soit, les images ne sont jamais exclusivement au service du scénario.

**Serge Elissalde** propose lui aussi de se méfier de ce scénario qui est validé par tous et auquel on n'a finalement plus le droit de toucher alors que pourtant, dans le fond, un auteur a tous les droits et que l'histoire du cinéma est pleine de ces libertés prises, de ses risques qui, s'ils viennent peut-être perturber le processus de production, sont le ferment des grands films. Si définitivement les financeurs ont besoin de voir le film avant de payer pour qu'il soit réalisé, il n'y aura plus de création possible. En poussant cette logique jusqu'au bout, la réalisation pourrait même être confiée uniquement à des techniciens fiables.

Serge Elissalde évoque alors l'exemple du théâtre classique où l'on rejoue toujours le même scénario. Pourtant, les spectateurs continuent d'aller voir les pièces mises en scène par les uns ou les autres. Sans changer le texte qui est joué, tout est différent. Il a d'ailleurs souvent l'impression, face au scénario, que toutes les idées lui arrivent qu'il ne s'agit là que d'un point de départ pour les images et les émotions qu'il veut voir émerger et mettre en scène. Comment ne pas imaginer alors qu'il puisse manipuler totalement le sens de ce qui est écrit ? Il réclame en tout cas le droit de le faire !

**Jacques Kermabon** imagine que cette liberté évoquée avec fougue peut-être plus ou moins prise en compte en fonction des techniques utilisées et qu'il est vraisemblablement très différent de travailler avec du sable ou de la peinture que de travailler avec un logiciel. Ainsi, il s'interroge sur le fait de pouvoir préserver cette liberté dans le numérique.

Pour **Serge Elissalde** la réponse est évidente, car, bien sûr, un outil influe sur ce que l'on propose – ne serait-ce que, par exemple, parce que celui qui dispose d'un outil 3D performant sera plus facilement qu'un autre tenté de faire un déplacement opportun sans réelle volonté du réalisateur. Toutefois, les outils restent des outils : à l'auteur de les maîtriser.

**Florence Mialhe** ajoute qu'il y a dans le cinéma d'animation une certaine complexité qui relève du fait que les tâches sont morcelées et qu'elles doivent être déléguées. Il faut donc être vigilant pour conserver l'influence du réalisateur.

**Serge Elissalde** évoque alors le fait que de son expérience, il se trouve souvent obligé d'insister auprès des jeunes réalisateurs sur la liberté qu'ils ont, car ils ont trop tendance à rester conformistes par rapport à un dossier déposé. Il rappelle que le réalisateur a le *final cut* et ce, même par rapport à ce qu'il dit lui-même, en producteur.

Pour **Florence Mialhe**, l'acte de choisir est d'ailleurs tout le cheminement d'un film. Le travail de l'auteur et la langue trouvée sont une succession de choix. Quand on est réalisateur, c'est finalement la seule activité que l'on a : faire des choix. Et cela se poursuit au fur et à mesure de ce chantier toujours en construction.

**Serge Elissalde** rappelle alors que le film est tout de même aussi un produit et que cela peut conduire à s'interroger sur le fait que l'on fasse « des bons et des mauvais choix ». Ce questionnement est faux et dangereux, car, de fait, la question se pose en d'autres termes. Le choix est le fruit d'un cheminement personnel. On est résolument dans la subjectivité et l'on ne doit pas l'abolir. L'auteur cherche, et il faut l'accompagner, car un film n'est pas simplement un produit, c'est le résultat d'un cheminement. On ne peut pas tout sacrifier pour un but à atteindre quand il fait partie intégrante de la vie de l'auteur. Le cheminement est ainsi essentiel même si, dans la société actuelle, où il faut être consumériste et efficace, où il faut toujours savoir ce que l'on veut, cela peut créer des chocs.

En réaction, **Nicolas Schmerkin** aimerait toutefois que ne s'installe pas cet ostracisme contre les nouvelles technologies qui permettent de faire de la création artistique au même titre que la peinture sur verre, le sable animé ou le papier découpé. Il arrive, pour certains courts-métrages, que des réalisateurs commencent à imaginer leur film directement sur l'ordinateur sans passer par

l'écriture d'un scénario formel. Souvent, les jeunes réalisateurs avec lesquels il travaille ne viennent pas d'une école de cinéma et n'ont donc pas de formation en écriture de scénarios. Ce sont des « gens qui fabriquent » et non pas des « gens qui écrivent ». Et l'on rencontre désormais bien souvent des réalisateurs qui veulent tout de suite faire l'animation, modeler leurs créatures ou personnages, comme un sculpteur s'attaquerait directement à son matériau. Il ajoute qu'il arrive en effet ensuite, parfois, que le scénario soit écrit « à rebours » par le réalisateur ou par un scénariste qu'on lui aurait adjoint. Pour autant, la 3D est évidemment aussi un langage et, en tant que tel, demande un certain temps d'apprentissage.

**Florence Mialhe** revient sur l'entretien précédent en précisant qu'elle se place du point de vue de l'auteur de court-métrage qui est pour l'instant sa seule expérience dans la réalisation. Et elle espère, alors même qu'elle travaille sur un scénario de long métrage écrit par Marie Desplechin, pouvoir retrouver cette grâce du court-métrage qui laisse entrer les hasards d'une idée qui n'a pas été écrite dès le départ. Se laisser porter par la matière sans être dans un chemin complètement balisé... elle y voit une manière de fonctionner, mais, tous les réalisateurs sont des auteurs et ils ont donc chacun des pratiques différentes. Cela lui semble une bonne chose même si cela complique évidemment le débat.

Il convient également de ne pas mélanger l'écriture de l'animation avec « une écriture pour les commissions ». C'est ainsi qu'elle s'interroge à nouveau : un scénario est-il la seule et unique manière d'écrire pour le cinéma ? Peut-être n'est-ce d'ailleurs même pas la bonne manière d'écrire pour une commission ? Ainsi, alors qu'elle fait des films depuis plus de 20 ans, elle se souvient avoir vu des changements dans ce qui est demandé dans un dossier et répète que l'écriture – pour elle – commence après que les idées aient été « jetées sur la feuille ». Elle raconte avoir présenté au CNC un story-board qui était une succession d'images qui n'avaient finalement pas beaucoup à voir avec le film final. En effet, elle avait dessiné son film et il lui a ensuite fallu le réaliser, c'est-à-dire le réécrire. Dans ce film, sur le hammam, elle voulait mettre en mouvement des peintures et il n'y a pas de mots pour le dire mieux qu'en faisant bouger des images. Cette première étape n'est pour autant qu'un démarrage puisque le film ensuite se forge, les idées se creusent, certaines apparaissent comme bonnes, d'autres, plus incertaines, sont abandonnées, alors que d'autres encore se révèlent irréalisables et il faut les transformer. Cette liberté entre le moment où on annonce l'idée d'un film et le moment où le film est réalisé, où il a pris forme et couleur, est indispensable. Et, si l'animation se fait souvent sans acteurs, on y joue tout de même avec la couleur, la matière, les instruments et tout n'est alors pas non plus prévisible. Là aussi, parfois, un accident peut entraîner là où l'on n'avait pas prévu d'aller.

En fait, dans le temps finalement très long de l'animation – même si les techniques actuelles changent un peu cet état de fait –, on ne voit le résultat final qu'après que tout ait été dessiné et développé. On imagine le mouvement et on attend longtemps avant de voir. Il y a là un rapport très particulier au temps. Un cinéaste filme ce qu'il voit, le peintre met la touche de couleur qu'il voit, les réalisateurs de l'animation gèrent un décalage qui les conduit à être finalement toujours dans l'écriture. Peut-être y-a-t-il une similitude avec la musique puisque, là aussi, le compositeur n'a sa musique que dans sa tête jusqu'à ce qu'il trouve les interprètes pour la jouer.

On anime d'ailleurs, comme avec une partition musicale, sur plusieurs niveaux d'écriture en même temps. Avec l'image, le son, le texte, la matière, plus encore que dans le cinéma en prises de vues réelles, chaque moment, chaque mouvement, est écrit.

Florence Mialhe évoque le livre de **Georges Schwizgebel** et la précision de l'écriture du scénario, comme celle du story-board, très fidèles au film. Il apparaît qu'une part importante de l'écriture a été réalisée à ce moment-là. Pourtant, même s'il est ensuite fidèle à l'écriture, il reste encore à inventer le mouvement de chaque personnage et « le rythme ». **Georges Schwizgebel** avoue alors également être parfois « surpris par la mise en couleur ».

**Michèle Lemieux**, qui se qualifie de « vieille débutante », car s'il s'agit d'une nouvelle profession pour elle, évoque sa première vie, celle d'illustratrice de livres qui lui a permis de développer une méthode de travail qu'elle affectionne et qui a trouvé sa résonance dans cette phrase de Pierre Soulages : « c'est ce que je fais qui m'apprend ce que je cherche ». Elle aime chercher, et en cela l'instrument est important. Face à l'écran d'épingles, surface constituée de 240 000 épingles coulissant dans 240 000 tubes, et sur laquelle, grâce à un éclairage rasant, apparaissent des formes constituées par les ombres projetées des épingles, elle compose en quelque sorte avec un acteur. Cet instrument est très contraignant même s'il offre beaucoup de possibilités et l'image, quoi que l'on veuille, se fait toujours « à deux ». Elle n'est plus celle qui dessine, qui met son âme sur une pièce de papier ; le travail avec l'écran – et avec ses épingles qui lui donnent un rebondissement – aboutit à une forme d'écriture très particulière. Elle se réjouit d'ailleurs que Alexandre Alexeïeff – le créateur de cet écran – ait laissé de nombreux écrits sur la manière de travailler avec cet outil. En l'occurrence, c'est dans « l'ici et le maintenant » qu'il faut être ancré d'autant plus que l'instrument est insolite et qu'il se présente pour elle, comme « une réplique de l'univers ».

Elle ajoute que des lectures nombreuses ont précédé des esquisses tout aussi nombreuses et des recherches qui l'ont conduit à rassembler tout ce dont elle pourrait avoir besoin, car, au moment de faire le film, toute la réflexion recommence, mais *en live*.

S'il a beaucoup été question d'écriture, il lui semble qu'elle a d'abord « cherché une structure », car l'écriture elle-même ne peut pas se faire autrement qu'au fur et à mesure. Elle sait ainsi toujours « où elle veut aller », mais rarement « comment elle s'y rendra ».

Elle ajoute que dans la pratique, elle photocopie les pages de son cahier de travail puis le recompose ; et c'est avec ce compagnon qu'elle s'enferme ensuite dans le silence et l'obscurité avec son « bric-à-brac » pour s'engager dans cette danse qu'elle pourrait qualifier avec William Kentridge de « *slow motion version of thoughts* », suffisamment lente pour que la pensée puisse s'incarner. Elle ajoute avoir ensuite travaillé avec la monteuse pour être certaine que tout ce qu'elle avait fait était bien compris.

En conclusion, il est pour elle particulièrement important de construire une structure solide qui permet ensuite de travailler dans l'ici et le maintenant. Cela lui semble propice à la créativité. D'autant que, dit-elle, « elle pense mieux avec ses mains qu'avec sa tête ».

**Michèle Lemieux** raconte ensuite comment, au moment de la production de son dernier film, elle a un jour dessiné et animé très intuitivement sur l'écran d'épingles un cœur battant, pas du tout prévu dans son film, et ce au moment même où, dans la vie réelle, Jacques Drouin, qui a travaillé pendant 35 ans avec l'écran d'épingles, était en attente d'une chirurgie cardiaque. Une image surgie de son subconscient et qui s'est imposée à elle. Elle estime que c'est ce que l'on vit qui existe finalement et que les circonstances n'empêchent pas d'aller là où l'on a choisi d'aller, mais influe sur « la manière ». Le travail de création est en effet un travail perpétuel. On est dans la création du début jusqu'à la fin. Le concours du producteur est d'ailleurs essentiel surtout si l'on peut partager avec un producteur suffisamment visionnaire pour qu'il puisse ressentir la direction prise et accompagner l'œuvre.

**Nicolas Schmerkin** se reconnaît dans le processus évoqué et rappelle que le premier film qu'il a produit, *Obras*, a vu le jour à une époque où l'on ne mélangeait pas encore vraiment plusieurs techniques. À l'époque, il avait été enthousiasmé par le projet – un voyage dans l'espace et le temps de 10 minutes où, dans un plan séquence, des quartiers de Barcelone sont détruits puis reconstruits – présenté par un ex-étudiant de l'ENSAD travaillant sur les mutations urbaines de Barcelone. Le cycle de financement classique a été suivi, sans scénario toutefois, juste avec une note d'intention et des planches de recherche graphique ainsi qu'un petit test d'animation qui avait surtout été réalisé pour « se montrer à soi-même que cela pourrait marcher ». Les réponses ont été positives et le scénario du film s'est écrit pendant la réalisation du film. À tout moment le doute persistait quant à la possibilité de réaliser réellement ce que le réalisateur avait en tête. Nicolas Schmerkin a conscience qu'il s'agit là d'une situation exceptionnelle et d'un véritable luxe qui ne pourra vraisemblablement

pas être revécu, mais, en l'occurrence, la structure temporelle du plan séquence et du voyage de la caméra dans les décors servait de squelette et l'écriture s'est faite au fur et à mesure, couche par couche.

Aujourd'hui, les outils sont différents et il lui semble important de se méfier de ce « piège » qu'offre le numérique qui semble permettre de revenir indéfiniment sur ce qui a été fait. Contrairement à ce qui se passe lors d'un tournage en prises de vues réelles ou de la réalisation d'un film en stop motion, où il est évidemment difficile de venir retoucher les images, le numérique semble offrir une liberté de reprise infinie. Et c'est peut-être aussi cela qui peut conduire à tenter de produire des films sans scénario.

**Michèle Lemieux** avoue à cette occasion qu'elle rêve de rassembler des artistes pendant deux semaines et désactiver la touche « undo » !

**Nicolas Schmerkin** ajoute qu'il y a évidemment aussi des « accidents numériques » qui existent et qui donnent des idées.

**Jacques Kermabon** le relance alors, car il a également produit des films qui racontent des histoires, ce que **Nicolas Schmerkin** confirme, mais il arrive également que des films qui ont l'air d'être très écrits et où le processus pour aboutir au story-board est très long sont ensuite réécrits entièrement. Cela a par exemple été le cas pour *Logorama*, qui avait été écrit avant que le casting des logos ne soit commencé et qui a ensuite été réécrit, car certains personnages ne trouvaient pas de logo correspondant alors que d'autres logos méritaient des séquences supplémentaires. Là aussi, l'écriture a duré plus de deux ans ce qui n'a pas empêché qu'il faille ensuite composer et recomposer, et ce, jusqu'au dernier moment.

Il évoque également la création de *Sonata*, un film qui partait d'une envie de raconter une histoire basée sur une musique au travers de la danse. C'est avec une musique, des danseurs, des mots-clés et sans scénario que ce film a été monté en trois couches successives d'écriture : le pitch de départ de la réalisatrice, l'interprétation de la musique par le chorégraphe, l'animation qui vient s'ajouter au moment de la rotoscopie des danseurs filmés et qui vient raconter encore autre chose ou expliciter certaines intentions.

L'adaptation de la bande dessinée *Alpha* est également évoquée. Ce livre raconte l'histoire de l'univers, du big-bang jusqu'à l'apparition de l'homme, mais aussi l'histoire des civilisations, via différentes représentations de l'histoire de l'art, des techniques et des religions. Il y a un certain nombre d'analogies graphiques dans le livre qu'il est très difficile d'adapter dans un flux filmique, en mouvement, qui ne soit pas séparé par des cases. La réalisation du pilote du long-métrage a permis de faire des recherches graphiques, de voir comment on pouvait adapter le livre en s'en servant comme support narratif, comme structure. Le pilote a beaucoup plu mais il reste compliqué de convaincre les financeurs en montant un dossier sans pouvoir inclure un scénario de long-métrage classique, linéaire, descriptif. Or, pour ce film, il est justement souhaité de pouvoir s'éloigner de la forme documentaire, ne pas faire appel à une voix-off explicative par exemple, mais au contraire appuyer sur l'aspect graphique et sensoriel. C'est un réel problème et plusieurs scénaristes s'y sont déjà cassés les dents. **Nicolas Schmerkin** conclut que la meilleure manière de travailler sur la narration de ce film serait en réalité de réaliser d'emblée l'animatique 3D, mais cela signifierait commencer le film...

Interrogé sur sa manière de fonctionner, **Éric Réginaud** affirme sa conviction qu'une commission doit pouvoir apprécier tout type de projet. Même s'il y a un formalisme recommandé, et qu'il y a parfois des trames précises notamment parce que certaines techniques le demandent, il lui arrive évidemment de décider d'aider des projets à partir d'un dossier original. Il ajoute à cette occasion éviter de s'impliquer sur l'avancement d'un projet, car ce n'est pas le rôle de la commission, mais celui du producteur et du réalisateur.

Pour **Jacques Kermabon**, il y a eu en deux ans une évolution de l'approche des artistes en résidence, **Éric Réginaud** confirme qu'il y a eu des évolutions notamment sur les techniques et sur le fait que précédemment les aides concernaient un ou deux films par an. Petit à petit, des techniques plus diverses se sont imposées et l'aide va désormais toujours plus loin avec une ligne directrice qui reste curieuse, ouverte, et prête à prendre des risques.

Ouvrant le débat avec la salle, Jacques Kermabon souligne ce paradoxe qui semble qu'il y aurait une écriture idéale de l'animation qui serait une réécriture permanente et de l'autre côté une contrainte de production qui fixerait des formes et des manières de rendre le plus prédictif possible l'issue d'un projet. Il y aurait donc des réalisateurs qui se voudraient très libres et qui sont contraints par des enjeux économiques très forts qui tendraient à diminuer leur champ d'expression.

**Florence Miaillhe** ne voit pas là une spécificité du monde de l'animation, car c'est de manière générale que la création exige de toujours remettre les projets en chantier.

**Nicolas Schmerkin** souligne que l'écriture n'est pas uniquement circonscrite à l'étape du scénario tel qu'on le connaît et qu'elle intervient avant, pendant, et également après.

**Dans la salle**, on s'interroge pour savoir pourquoi les comités de sélection se sont durcis au point qu'il faille aujourd'hui beaucoup plus d'éléments dans un dossier que précédemment.

**Nicolas Schmerkin** imagine qu'il faut parfois jouer de chance, qu'il y a beaucoup plus de bons projets que précédemment mais toujours aussi peu de films aidés. Il ajoute que depuis huit ans, il n'a pas reçu d'aide des commissions sur des dossiers artistiques, mais uniquement des aides quasi-automatiques aux sociétés de production en fonction du succès de leur catalogue récent.

**Dans la salle**, un participant s'interroge : ne faudrait-il pas finalement tricher, faire un film et par ailleurs écrire un scénario pour les commissions ? Ceci pourrait d'ailleurs ouvrir la voie d'un nouveau métier pour des scénaristes spécialisés en scénarios fictifs...

**Nicolas Schmerkin** répond que, sans forcer le trait, c'est évidemment ce qui est déjà parfois fait et qu'en effet, il lui est déjà arrivé d'écrire un scénario après que l'animatique ait été aboutie, car c'est le mode d'écriture du réalisateur.

**Valentine Roulet**, du CNC rappelle que le film *Obras* était très novateur puisqu'à l'époque, on n'avait encore jamais vu un film d'animation partant ainsi du réel. Il y avait là une vraie proposition que la commission a comprise, et qu'elle n'a pas hésité à soutenir. Et si un tel cas se reproduisait, cela ne serait vraisemblablement pas différent aujourd'hui.

Elle ajoute que lorsque l'on veut faire un film, les éléments qui peuvent aider à convaincre un producteur sont nombreux et si les formes de ce qui est présenté peuvent être très diverses, l'objectif est bien toujours le même : trouver la meilleure façon de proposer un projet et donner envie de l'accompagner jusqu'au bout. Contrairement à ce qui se passe pour les longs métrages en prises de vues réelles où, effectivement, les habitudes sont désormais très formatées, dans le court-métrage et notamment dans l'animation il y a encore une vraie liberté dont il lui semble qu'il faut absolument se saisir.

L'aide au programme sert d'ailleurs aussi à faire en sorte que naissent des films sans scénario. Et elle rappelle que pour l'heure, les taux de sélectivité sont très favorables à l'animation.

**Nicolas Schmerkin** en convient, mais encore faut-il avoir déjà produit des films, ce qui n'est pas donné à tous. Pour autant, il est vrai que ceci permet de prendre de vrais risques.

**Alice Delalande** ajoute que le fonds d'aide à l'innovation est un dispositif qui intervient avant l'aide à la production et qui, en amont d'un dossier, peut permettre de travailler à faire ressortir ces éléments épars qui font partie de l'écriture. Le fonds aide plus spécifiquement des auteurs qui n'ont pas encore de producteurs et il n'est pas rare qu'elle reçoive des dossiers qui ressemblent davantage à un petit cabinet de curiosités qu'à un dossier classique. Elle ajoute qu'il y a également différentes étapes et différents niveaux de prises de risques possibles. En effet, si en amont, certains risques

sont possibles, il est plus difficile de demander à une commission d'examiner les dossiers avec la même liberté quand elle sait que ces projets doivent partir ensuite en production et répondre à des contraintes qui rejoignent celles d'un marché.

À **un intervenant** dans la salle qui demande s'il y a un dispositif pour aider les artistes plasticiens qui ne viennent pas du monde de l'animation et du monde du cinéma à réaliser des œuvres animées, le **CNC** répond que des projets de ce type ont déjà été soutenus dans les différentes commissions, mais qu'actuellement il y a un peu moins de demandes.