

Un regard sur l'écriture

Ouverture de la 2^{ème} rencontre

Vendredi 4 octobre, 11h30

Marc du Pontavice, producteur et président du SPFA (Syndicat des Producteurs de Films d'animation)

Il a été proposé à Marc du Pontavice d'ouvrir ces rencontres en apportant son point de vue de producteurs, d'homme de cinéma et non pas uniquement en tant que président du SPFA.

Marc du Pontavice précise que son point de vue est en effet celui d'un producteur qui produit des images au sens large, un producteur de séries, de films en prises de vues réelles, mais évidemment également de films d'animation. Il ne prétend pas affirmer une vérité, mais simplement exprimer un point de vue et, en l'occurrence, le point de vue d'un producteur de longs-métrages. En effet, il lui semble que, plus particulièrement encore sur le sujet de l'écriture, le court-métrage obéit à des considérations très différentes, qu'il ne développera pas ici.

Interroger les spécificités de l'écriture l'intéresse tout particulièrement notamment parce qu'il va et vient entre des projets en prises de vues réelles et des projets d'animation et qu'il adore comparer pour voir « où ça se ressemble » et « où ça diverge ».

Il note d'abord dans le cinéma d'animation l'extraordinaire distance entre le texte initial et le film réalisé. L'écart entre le scénario et le film fini est parfois abyssal. Comment cela s'explique-t-il ? En quoi et pourquoi le scénario se dissout-il ainsi dans le film ? Peut-être peut-on d'ailleurs aussi s'interroger sur l'utilité de ce scénario... À quoi sert-il ? A-t-il une valeur intrinsèque ?

En prises de vues réelles, le scénario est avant tout « la bible du tournage ». Dans le monde de l'animation, il est beaucoup moins respecté. Cela s'explique lui semble-t-il par un ensemble de contraintes qui fait qu'en prises de vues réelles, il y a une forte continuité entre le scénario et la fabrication du film alors que le film d'animation, grâce aux nouvelles technologies notamment, s'articule autour d'une animatique qui permet dès le départ d'ébaucher le montage et le rythme, qui est un outil prodigieux et qui autorise un processus itératif très créatif. En animation, on peut toujours tout reprendre et, mieux encore, à travers l'animatique, chaque plan peut évoluer, être remplacé au cours de la vie du film. Le film évolue ainsi au fur et à mesure des réflexions, presque en direct. Il lui semble qu'on monte, qu'on réécrit, dans un processus continu. De plus, alors même que le film n'est pas encore fabriqué, on dispose d'un récit continu que l'on peut éventuellement projeter sur un grand écran et qui donne l'essentiel des éléments du récit. Dans un film en prises de vues réelles – si on peut évidemment partiellement « réécrire » au moment du montage – le réalisateur reste particulièrement dépendant de ce qui aura été préalablement écrit.

Il ajoute que pour lui, par certains aspects, le monde du film en prises de vues réelles et le monde de l'animation sont presque opposés. En effet, dans le film en prises de vues réelles, même si on a tout préparé, il y a toujours quelque chose qui n'est pas maîtrisable, en l'occurrence, ce que donneront les acteurs. Par définition, ils échappent au contrôle de réalisateur. Quelle que soit la qualité de la préparation, personne ne peut prédire ce que donnera, ou pas, l'acteur. De ce point de vue, dans l'animation, « la grâce » n'existe pas ou alors, seulement dans la tête du réalisateur. Elle n'est en tout cas pas la cristallisation d'éléments qui surviendraient sans contrôle. S'il y a de la grâce dans un film d'animation, c'est toujours le fruit du travail et du contrôle.

Marc du Pontavice souligne à nouveau que grâce à l'animatique, l'écriture est un processus continu dans le monde de l'animation et que cela peut donner au réalisateur la possibilité, face à son outil, d'écrire et de réécrire tant qu'il le souhaite, de la même manière qu'un peintre reprend son tableau. Finalement, le réalisateur est peu contraint par les circonstances et par les tiers et il s'agit donc dans

le cinéma d'animation davantage encore d'un dialogue entre un auteur et son œuvre - même si le travail est par ailleurs éminemment collaboratif. Ces éléments favorisent un travail d'écriture qui puise en profondeur dans l'imaginaire. Peut-être pourrait-on même dire que l'écriture est ainsi « un processus continu qui consiste à tremper son pinceau directement dans l'imaginaire du réalisateur ». Mais alors, pourquoi faut-il passer par l'étape du script ? Pourquoi ne pas aller directement au storyboard ?

Le script a un rôle à jouer dans un processus qui n'est pas uniquement créatif puisqu'il est en effet l'élément qui va porter la décision des producteurs et, plus encore, des investisseurs. Ainsi, ce document doit avoir une autonomie et une forme esthétique qui, avec le temps, est devenue très normée. Il y a un script parce que le cinéma est un art qui doit répondre à des enjeux économiques bien plus importants que ceux auxquels sont confrontés les peintres ou les romanciers par exemple.

Là encore, il y a une différence importante à souligner, car, dans le cinéma en prises de vues réelles l'échelle budgétaire est très large – on peut réaliser un film avec très peu de moyens, mais également dépenser des budgets astronomiques – alors que dans l'animation la marge de manœuvre est mince. Pour réaliser un long métrage d'animation, il faut disposer au minimum de 2 millions et demi ou 3 millions d'euros. Ceci inscrit donc ceux qui travaillent dans l'animation face à un enjeu économique fort et le script, qui est l'outil qui permet de convaincre les investisseurs du potentiel économique d'une œuvre, voit son poids renforcé.

En effet, le scénario est un outil d'évaluation, mais également de projection et de représentation. Les décideurs, qui ne sont pas toujours les plus qualifiés pour « se raconter un film », doivent pouvoir le faire à partir de ce document.

Pourtant, quelle que soit la qualité du scénario, il n'est en général pas autonome et si le décideur se « rassure » avec le script, en fait un préalable à sa décision, il a toujours conscience de la nature subjective de son jugement et cherchera donc d'autres éléments pour étayer sa décision. Dans le monde de la prise de vues réelles, on se rassure avec le nom du réalisateur, celui des acteurs, la qualité du pitch... Ces éléments exogènes prennent beaucoup d'importance et finalement, plus le budget est important, moins le script pèse dans le processus de décision. Dans le monde de l'animation, il n'y a pas – ou peu – d'éléments exogènes qui peuvent « rassurer » les investisseurs. Il y a en effet à peine dix réalisateurs réellement connus dans le monde et le nom des acteurs – même si cela semble se développer légèrement – n'est un argument pour personne. Ainsi, le script prend proportionnellement beaucoup plus d'importance que dans le monde du cinéma en prises de vues réelles et pèse parfois très lourdement sur les conditions d'existence d'un film.

À cet égard, Marc du Pontavice est d'ailleurs souvent frappé de voir le taux de réussite du cinéma d'animation qui est cinq à dix fois supérieur à celui du cinéma en prises de vues réelles. Et il lui semble qu'une des raisons fondamentales est que le cinéma d'animation ne peut finalement compter que sur la qualité intrinsèque de son scénario pour exister !

Pour autant, on ne peut évidemment pas nier le poids de l'univers esthétique du réalisateur que les investisseurs demandent donc toujours à voir. Cela ne se demande presque jamais à un réalisateur en prises de vues réelles. Dans l'animation, le script n'est donc pas non plus tout à fait suffisant.

Marc du Pontavice évoque ensuite une évolution qui le frappe puisque, il y a une quinzaine d'années, les films d'animation étaient tous des adaptations d'histoires préexistantes. On compensait alors vraisemblablement la rareté et le faible poids des éléments exogènes par le fait que chacun connaissait l'histoire dont le film était l'adaptation, qu'elle fonctionnait et qu'elle était appréciée. Aujourd'hui, c'est l'inverse, et de très nombreuses histoires sont créées de toutes pièces pour l'animation.

En conclusion, Marc du Pontavice revient sur un des débats amorcés l'année précédente autour de la « contrainte narrative » qui pouvait aller jusqu'à devenir une « domination narrative ». Ce sujet ne

peut pas être détaché de ce qu'il évoquait précédemment, car fondamentalement, s'il y a une autonomie du script – élément moteur dans la décision de faire un film – c'est parce qu'il est construit autour d'un format narratif, d'un récit. D'ailleurs, il s'étonne souvent des millions qui sont investis sur une simple liste de mots d'une incroyable aridité, car, dans la pratique, les scénarios sont en effet arides et ce même si, les scénarios français « en donnent un peu plus » que les scénarios anglo-saxons où l'on ne lit finalement que le dialogue et les éléments essentiels à l'action. Il lui semble que c'est « pour convaincre » que le script épouse cette forme aride : il montre ainsi que le récit « tient tout seul ». Et s'il est rassurant, il laisse à penser que le film, avec tous les moyens qui seront investis, fera « encore mieux » que la simple histoire.

Il se demande d'ailleurs si le cinéma n'a pas un jour pris conscience du fait que, pour exister en tant qu'art, il lui serait utile de « prendre le déguisement » du format narratif et du récit. Ce format narratif est l'outil, la forme, qui donne à penser que le public viendra. Sans récit, cette promesse semble très difficile à tenir. Et d'ailleurs, lorsqu'un film est vu, il en reste toujours le récit et souvent essentiellement le récit. Quand on parle du film, on parle le plus souvent de l'histoire qu'il raconte.

Il conclut ces réflexions en forme d'ouverture en évoquant une expérience personnelle récente. Il avait présenté une animatique très élaborée du premier épisode d'une série – avec le *sound design*, mais sans animation, le tout en noir et blanc – à un diffuseur qui l'avait beaucoup aimé ; quatre à six mois plus tard, alors qu'il venait présenter plusieurs épisodes terminés, le diffuseur s'est dit convaincu d'avoir déjà vu le premier épisode terminé alors qu'il n'en connaissait que l'animatique. Il lui semble que cela prouve la puissance du récit et de cet outil spécifique qu'est l'animatique.

En réaction, **dans la salle**, d'aucuns soulignent que c'est peut-être justement la puissance de l'animatique, qui montre tout de suite un récit en images, qu'il faut retenir, et que désormais, dans un monde où beaucoup de réalisateurs viennent de la bande dessinée, ils devraient pouvoir convaincre des décideurs sans ce scénario nécessairement aride et en misant sur la puissance de l'image qui peut aussi aider l'investisseur à décider.

Marc du Pontavice convient en effet qu'un script n'est jamais suffisant et que la puissance de l'image compte pour beaucoup notamment dans l'animation où on demande toujours à voir l'univers graphique du réalisateur... Il revient sur l'idée qu'il est important que l'histoire puisse tenir en elle-même, mais est évidemment friand de l'idée qu'un récit « qui se donne à voir et à entendre » soit encore plus convaincant ! Il aime cette idée du « faire croire que ».

Il ajoute d'ailleurs qu'il a choisi l'animation parce que ce processus autorise le dialogue entre le producteur et le réalisateur. Lors de la réalisation de films en prise de vues réelles, tout va très/trop vite et le réalisateur est le seul maître à bord. Là, dans l'animation, le producteur peut échanger avec le réalisateur tout au long du processus. D'autant que les nouvelles technologies ont offert une possibilité de contrôle extraordinaire qui permet de modifier en profondeur les œuvres jusqu'au dernier moment.

Dans la salle, on s'interroge sur le fait qu'il soit contradictoire de qualifier l'œuvre du réalisateur d'animation comme étant une « œuvre personnelle » et que par ailleurs on connaisse si peu de noms de réalisateurs d'animation. Cela fragilise vraisemblablement la reconnaissance du travail d'auteur.

Marc du Pontavice répond que si l'on retient peu le nom des réalisateurs, les raisons sont toutes autres. En effet, dans le modèle de l'animation, le réalisateur contrôle tout ce qui est fait tout en devant s'attacher à ce que règne une très grande complicité entre les interlocuteurs pour que le travail soit réalisé à la satisfaction de tous. Cela conforte l'influence du cinéma américain et sa logique « de studios ». En effet, là-bas, les réalisateurs ont éclos dans des studios. Et aujourd'hui on reconnaît les films d'animation américains à la marque de fabrique – Pixar, Disney... – avant toute autre chose. De plus, le public est très varié, et cette audience très largement familiale fait peser des

contraintes narratives, mais également publicitaires, très importantes qui contribuent vraisemblablement aussi à diluer l'importance du nom du réalisateur.