

État des lieux de la production du film d'animation en France

**Rencontre professionnelle
le 26 octobre 2004 au Forum des images**

1^{ère} partie (matinée)

Modérateur : René Broca

Intervenants : Claude Allix (réalisateur), Marie-Pierre Journet (directrice de productions), Stéphane Piera (auteur, réalisateur, animateur) et Valérie Bourgoïn (Direction de l'audiovisuel du Centre national de la cinématographie).

Introduction de Lionel Charpy, président de l'Afca

Pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas l'Afca – l'Association française du cinéma d'animation – sachez qu'elle œuvre depuis plus de 33 ans maintenant à la promotion et à la diffusion du film d'animation sous toutes ses formes et sans exclusive aucune. Cela au travers d'activités diverses et de manifestations d'envergure, tel entre autres le Festival national du film d'animation d'Auch (qui aura lieu du 6 au 10 avril 2005). Ses activités sont encouragées et soutenues par le Centre national de la cinématographie et reconnues par l'ensemble de notre profession. Elle s'est aussi dotée dans ses statuts pour but de promouvoir les intérêts de cette profession, sans corporatisme excessif, de signaler les améliorations qu'elle nécessitait et d'en obtenir l'aboutissement auprès des pouvoirs publics, des télévisions et autres organismes privés.

Soucieuse de comprendre les mécanismes complexes qui sous-tendent ce type de production, mécanismes au demeurant en perpétuelle mutation, l'Afca a décidé de tenir ces états des lieux de la production du film d'animation en France, pour mieux en cerner les données, d'en souligner les singularités, de les analyser et d'essayer de trouver, à défaut de solutions, des explications satisfaisantes. L'objectif d'aujourd'hui est d'essayer de mettre à plat ce processus de fabrication, de le décortiquer pour aboutir à une sorte de radiographie qui nous permettrait de pointer les incohérences du système.

La production de films d'animation s'inscrit dans un contexte économique difficile et, en matière de délocalisation, nous avons été dans ce domaine des précurseurs bien avant que cela ne devienne une nécessité incontournable aux yeux de certains. Pour rappel, précisons que ce phénomène s'est progressivement mis en place à partir des années 1980. Certes, il n'y a pas là de quoi s'en réjouir, mais y avait-il au fond d'autres solutions viables ? Force est de constater qu'aujourd'hui on ne voit pas par quel miracle ce secteur pourrait à lui seul s'affranchir des lois qui gouvernent l'ensemble de l'économie mondiale. Dans ces circonstances, est-il illusoire de prétendre pouvoir relocaliser en France une partie des tâches afférentes à la fabrication, ou devons-nous nous acharner à garder comme ultime sanctuaire le strict processus de création à savoir les concepts, les scénarios, le

développement graphique et les storyboards ? Deux des principales questions dont je laisserai à nos invités le soin de débattre plus tard.

Il y a plus d'un an, le CNC, attentif à tous ces problèmes, demandait à deux experts indépendants, René Broca et Christian Jacquemart, de réaliser une étude sur la production de séries d'animation et de rédiger un rapport. C'est la raison pour laquelle nous avons demandé à l'un de ces auteurs, René Broca, de bien vouloir être le modérateur de nos débats, eu égard à sa connaissance approfondie de tous les sujets que nous allons évoquer. Dans la même volonté d'associer à notre réflexion l'ensemble des partenaires de la profession, l'Afca a sollicité la participation de représentants du SPFA – Syndicat des producteurs de films d'animation. Ceux-ci ont décliné notre invitation, ce que nous ne pouvons que regretter, d'autant plus que le SPFA est sur le point d'achever de rédiger un nouveau rapport concernant la production de séries d'animation en France et ses conclusions, ses chiffres et son éclairage auraient pu nous être très utiles et très instructifs. Pour finir, nous sommes à une époque où l'animation française connaît enfin dans ce pays une véritable reconnaissance publique et que, consécutivement, beaucoup de jeunes gens s'y intéressent, que de nombreuses écoles l'enseignent – trop peut-être – certaines en tout cas avec une maîtrise et une efficacité remarquables (il n'y a qu'à regarder pour s'en convaincre la qualité des films de fin d'études). C'est en conséquence, au regard de ce constat, que nous avons un devoir de responsabilité vis-à-vis de toutes les personnes qui s'engagent dans cette voie, responsabilité surtout de leur offrir une relative visibilité quant à l'évolution de cette profession. C'est la raison pour laquelle, de notre point de vue, il est devenu impératif d'organiser à intervalle régulier un état des lieux de la production édictant ainsi ses véritables besoins. Ce serait une mesure salubre qui autoriserait sous certaines conditions l'accession à ce métier, et pour ceux d'entre nous qui continuent d'y évoluer, la possibilité de pouvoir s'adapter à temps à ses nouvelles exigences. Je vous remercie de votre attention et je cède maintenant la parole à René Broca pour qu'il vous présente le profil de cette journée.

René Broca

Je vais en effet commencer par vous décrire la structure de la journée. L'Afca a souhaité procéder par une segmentation par genre : ce matin, on parlera essentiellement de la série et cet après-midi, l'accent sera mis sur le téléfilm et le long métrage.

Il était prévu d'inviter Michel Gauthier pour dresser un panorama de l'évolution historique de la série et de la façon dont elle s'organise depuis qu'elle existe en France, depuis à peu près le début des années 1980 jusqu'à aujourd'hui. Il a connu toute cette période, son expérience et son expertise auraient été précieuses. Malheureusement, Michel est malade et nous avons appris ce matin qu'il ne pourrait pas être des nôtres.

Je vous prie de nous en excuser. Nous allons légèrement improviser, à plusieurs voix, sur le thème que Michel aurait traité avec sa sagacité et son indépendance d'esprit coutumière. Je vous présente donc les personnes assises autour de cette table : Claude Allix, Stéphane Piera, Marie-Pierre Journet et Valérie Bourgoïn, du CNC, qui interviendra plus tard sur des aspects plus techniques et nécessaires qui donneront un éclairage sur les aménagements du Compte de soutien aux industries de programmes (Cosip) qui peuvent avoir une certaine incidence sur ce qui est le contenu de cette journée, à savoir : comment va t-on pouvoir et devoir travailler dans l'animation en France ?

Pour revenir donc au thème qui aurait dû être développé par Michel Gauthier : Marie-Pierre, Stéphane et Claude sont tous les trois des professionnels extrêmement expérimentés et nous comptons sur cette expérience pour resituer le débat en donnant d'abord une sorte de contexte historique que tout le monde – et notamment les plus jeunes – ne maîtrisent pas nécessairement.

Marie-Pierre Journet

La série remonte aux années 1980. Michel Gauthier a été l'un des pionniers avec *Les Mondes engloutis* à France Animation. Parallèlement, il y avait une société qui s'appelait Belokapi (qui n'existe plus) qui produisait *Robostory* avec Michel Pylitzer. C'étaient les deux premières grandes séries d'animation en France. C'est à ce moment-là qu'ont commencé à se constituer des équipes. On abordait le travail relatif aux 26 x 26 minutes en découvrant et en innovant une nouvelle organisation du travail. C'était une démarche empirique.

René Broca

Rappelons pourquoi cela a commencé précisément à ce moment-là. On est parti d'une situation où l'animation française n'existait que sous une forme embryonnaire, avec une forte ambition artistique (qui s'est exprimée à travers quelques longs métrages), mais il n'y avait pas de séries, de programmes pour la télévision « made in France ». Tout vient de l'expression d'un volontarisme politique qui s'incarne en 1981 avec le « Plan Image » dont la vocation initiale était de favoriser davantage l'émergence des « nouvelles technologies » (le développement de l'informatique graphique, balbutiante à l'époque). Le dessin animé s'est greffé sur cette volonté initiale. Un premier encadrement incitatif réglementaire s'est mis en place avec l'ambition de faire émerger quelque chose comme une « industrie » de l'animation. Initialement, il n'y avait ni les gens, ni les structures. Il y avait à peine les savoir-faire. Les gens assis autour de cette table doivent se souvenir avec nostalgie et émotion de l'époque où ils ne savaient pas grand-chose...

Marie-Pierre Journet

Nous travaillions quand même sur des « petites séries », des 36 x 5 minutes, par exemple. Le mot « petites » peut paraître péjoratif maintenant, mais à l'époque, c'était monumental.

Stéphane Piera

Quand j'ai commencé dans l'animation, c'était pour une série fabriquée pour *Récré A2* (dans les locaux de *Récré A2*) ; on était 4 animateurs à faire absolument tout et on devait faire 39 x 7 minutes. C'est important de souligner le fait qu'à l'époque, tout le monde était débutant : le producteur, le réalisateur, son assistant, les animateurs, l'intervalliste..., tous découvraient le métier. Ce n'était pas évident car l'animation est un processus très long, ce qui fait qu'on est confronté au résultat assez tard dans l'avancement de la production. Le problème qui se posait principalement pour nous sur cette petite série, et sur *Les Mondes engloutis* qui se faisait en parallèle à France Animation, c'est que l'animation est un processus très lourd à gérer (beaucoup de personnes, beaucoup de dessins...) et donc la plupart des productions fonctionnaient avec une organisation visant à maximiser les réutilisations. Dans les séries d'alors, on retrouve des animations qui reviennent très souvent, les personnages qui parlent sont toujours les mêmes... Je me souviens avoir travaillé à France Animation avec une personne en charge des réutilisations qui était comme le gardien d'un temple avec une

grande pièce pleine d'étagères, pleine de plans... On y arrivait en disant : « *J'ai besoin de tel personnage en train de parler de trois-quarts face* » et il allait chercher la petite échelle... Les storyboarders travaillaient avec les mêmes contraintes, devant essayer de réutiliser au maximum les poses et les morceaux d'animation qui existaient déjà, quitte à simplifier ou tordre un peu l'histoire pour y arriver...

L'intérêt de l'apprentissage commun, c'est que tout se faisait sur place. En tant qu'animateur, j'ai été impliqué dans le storyboard, dans le montage, dans l'enregistrement des voix... C'était quelque chose qu'on avait la possibilité de voir, à laquelle on avait la possibilité de participer, et c'était très enrichissant. Cela donnait à tous un apprentissage très global de ce qu'était la fabrication d'une série animée.

Lionel Charpy

Cela permettait très vite de comprendre ses erreurs car il y avait une réactivité. La proximité, le fait de travailler tous ensemble dans un même endroit, permettait de virer au bon moment.

Stéphane Piera

C'est vrai, mais le processus de production est tellement long – et c'est encore vrai aujourd'hui – que la moitié de la série est déjà entièrement écrite lorsqu'on voit le résultat du premier épisode. Il est donc très difficile de revenir en arrière même si on constate que quelque chose ne marche pas ou pourrait être amélioré. Du temps des réutilisations, il arrivait en effet qu'on ait un plan moche et qu'il le reste durant les 26 épisodes de la série...

René Broca

Il faut mettre en regard ces descriptions des temps héroïques du début de l'animation industrielle en France, avec les besoins des chaînes. Elles diffusaient beaucoup d'animation dans le cadre de leurs programmes jeunesse, dont la majeure partie était évidemment importée (principalement du Japon).

Claude Allix

Il y avait une multitude de programmes japonais à bas prix et il y a eu un ras-le-bol aussi dans le public, chez les parents, suivi d'un mouvement qui correspondait aussi à une envie de faire des produits un peu moins bas de gamme, et français.

Quand j'ai fait partie de cette aventure, au tout début de France Animation, j'ai travaillé avec Michel Gauthier. Le problème qui s'est posé lorsqu'on a voulu commencer à faire des séries "industrielles", c'était tout bêtement un problème de place et de matériel. Puisqu'à l'époque tout se faisait encore en 35 mm, il fallait des locaux adéquats, des tables d'animation (on feuilletait les revues américaines pour voir comment c'était fait)... Puis il y a eu aussi le problème du recrutement de personnes sachant animer. On ne trouvait pas d'animateurs ni de layoutmen (le layout n'existait pas en France, c'était une technique américaine)... Il a fallu recruter de façon très large, prendre des gens qui savaient dessiner, mais qui n'avaient aucune notion d'animation. Les écoles étaient rares : il y avait les Beaux-Arts de Reims (très artisanal) et puis les Gobelins formaient, mais en nombre insuffisant pour répondre à la demande croissante.

Stéphane Piera

Le premier long métrage d'*Astérix* se faisait à Paris, et cela a permis à de jeunes débutants de s'initier auprès de professionnels ayant un peu plus d'expérience, notamment des étrangers qui avaient une expérience du long métrage, du layout...

Ces personnes se sont dirigées par la suite vers la production de séries en y apportant leur nouveau savoir-faire.

René Broca

On va faire un petit saut dans l'histoire. Nous sommes dans une situation où les chaînes ont besoin de programmes, et en face, du côté des pouvoirs publics, il existe une volonté de créer quelque chose quasi ex-nihilo. L'expression la plus directe de cette volonté politique est la création du studio France Animation. Après le « Plan Image », il y a eu l'arrivée du Compte de soutien aux industries de programmes (Cosip) en 1986, un dispositif qui vise à abonder un fonds destiné à être réinjecté dans la production. Ce fut une opportunité fabuleuse pour les producteurs de l'époque qui tout d'un coup bénéficiaient d'un soutien public. Il y a eu de plus en plus d'initiatives françaises, mais pas tout le personnel nécessaire pour répondre à ces différentes mises en production, ni la considération de l'économie de ce secteur naissant. Certains producteurs ont saisi l'opportunité de trouver hors de France, dans des pays où les coûts salariaux étaient très sensiblement inférieurs, pour délocaliser une partie de la fabrication. On passe donc de cette époque pionnière où tout se passait dans un même studio, à une segmentation des tâches, dont certaines, en particulier l'animation, partaient à l'étranger. Les économistes disent de l'animation que c'est une tâche à "forte intensité laboristique" (ce qui veut dire que cela nécessite beaucoup de monde). Quand le nombre de salaires se multiplie, on a intérêt, d'un strict point de vue comptable, que cela revienne le moins cher possible. Ce mouvement de délocalisation s'est donc formalisé et rapidement amplifié. Comme première conséquence, nous avons la notion "d'éclatement de studio", ce qui oblige ceux qui ont la responsabilité du programme en production de faire face au travail distant. Ça pose des problèmes de communication, de compréhension du prestataire distant (beaucoup d'anecdotes circulent sur des exemples d'incompréhension dramatiques du travail demandé)... Nous sommes aujourd'hui les héritiers de cette situation, bien qu'un certain nombre de choses ait changé.

Faisons un tour de table pour savoir comment nos intervenants ont vécu cette période, en mettant l'accent sur le caractère artistique de la création de contenus. Est-ce que la délocalisation est nécessairement une perte de contrôle artistique, une perte de qualité ? Y a-t-il des surcoûts induits ?

Marie-Pierre Journet

En ce qui concerne les surcoûts induits, des superviseurs sont envoyés en Asie et il y a plus de travail au niveau du suivi de la production... Mais est-ce qu'au final ça coûte plus cher ou moins cher ? Je pense que cela dépend des séries. Je ne suis pas fondamentalement convaincue que ça coûte plus cher d'aller en Asie que de faire en France... Chaque série se construit différemment et à des coûts différents. Ça dépend aussi de l'organisation et du partage des travaux avec les coproducteurs. Certains producteurs n'envoient jamais de superviseurs à l'étranger, d'autres le font...

La perte en termes de créativité est liée au suivi de la production. Si le nombre de personnes qui vont suivre le travail est important, s'ils sont consciencieux du résultat... le résultat se verra à l'image.

Stéphane Piera

Il y a un élément important à considérer à propos de la délocalisation de l'animation. Quand on a commencé à délocaliser en Chine, aux Philippines (pour parler de mes premières expériences), il faut reconnaître que cela a permis de se débarrasser des impératifs de réutilisations à outrance. J'ai vécu une période mixte où environ une moitié des épisodes était animée en France et le reste en Chine. Cela permettait d'avoir, pour les épisodes animés en France, une qualité très supérieure à celle des séries entièrement animées en France. Globalement, au niveau artistique, le résultat des séries faites à cette époque s'est plutôt amélioré. Mais il y a eu, peu de temps après, une période difficile à vivre pour les animateurs: un animateur en France devait aller deux à trois fois plus vite qu'un animateur en Chine. Le résultat s'en ressentait et l'écart de qualité entre les deux s'est resserré. À un certain moment, c'est devenu presque idiot de continuer à faire de l'animation en France. Je voudrais aussi rebondir sur les coûts induits par la délocalisation. Les impératifs de qualité les ont rendus de plus en plus énormes. Je cite un exemple : il y a un métier qui a pratiquement été inventé de toutes pièces pour faire face à l'animation délocalisée et aux problèmes de qualité, c'est celui des feuilles d'exposition. Quand j'étais animateur, c'était le layoutman qui y remplissait la partie technique. Jamais personne ne se serait permis d'entrer des indications d'action dans la feuille d'exposition, parce que l'animateur savait ce qu'il fallait faire mieux que personne. Pour l'animation, faire des feuilles d'exposition c'est un peu comme avoir un acteur et lui dire : « *La première seconde tu clignes des yeux, la deuxième seconde tu baisses la tête, après tu remontes la tête, tu tournes vers la droite...* » C'est une logique qui est absurde, parce que lorsqu'on a un bon comédien, on n'a pas besoin de lui dire tout ça. On lui explique ce qu'il doit faire dans la scène et ça suffit. Les feuilles d'expo, c'est un monstre qui a été créé pour répondre à la délocalisation. Elles se sont complètement généralisées et n'ont en réalité aucun sens. La moitié des feuilles d'exposition en France est remplie par des gens qui n'ont pas la moitié de l'expérience de l'animateur qui va recevoir la feuille à la fin. Les trois-quarts du temps, l'animateur va faire comme il l'entend.

Claude Allix

C'est vrai que le fait de travailler avec des studios à l'étranger a changé la mise en scène. Plutôt de faire toujours des mises en scènes très simples, on pouvait se permettre de faire des animations développées, des personnages plus compliqués, des animations en perspective... À l'époque, j'étais storyboarder et ce cap était difficile car j'étais formé à des mises en scènes très économiques, et puis tout à coup on s'est rendu compte que certains plans auraient, par exemple, plus d'impact si au lieu de les faire de trois-quarts, on les faisaient de face... En termes de qualité de narration, c'était un plus de pouvoir se permettre des choses plus coûteuses.

Pour revenir aux feuilles d'exposition, c'est un procédé que je n'utilise jamais. Je suis en effet d'accord pour dire que l'animation ne se dicte pas mais relève du domaine du senti. En revanche, j'utilise beaucoup la technique de l'animatique, c'est-à-dire qu'on filme le storyboard, on y ajoute les voix, on donne un rythme à chacun des plans et on essaye de

plus en plus de détailler le storyboard, de façon à voir différents posings pour chaque plan, donner une idée du rythme et de l'action à l'intérieur de l'épisode lui-même et de chacun des plans. C'est une technique qui fait passer beaucoup d'informations et qui permet une lecture verticale de l'épisode.

Stéphane Piera

C'est en effet ce qu'on voit aujourd'hui de plus en plus avec l'animation en images de synthèse.

Marie-Pierre Journet

Je souhaiterais apporter une précision. Quand on dit délocalisation de l'animation, il faut savoir que cela représente plusieurs métiers. Un plan complet suppose l'animation, l'assistanat et l'intervalle, la trace, la gouache et le compositing. Ce sont bien l'ensemble de ces postes qui ont été délocalisés dans un premier temps. Plus tard, les décors et le layout ont suivi.

René Broca

On va avoir l'occasion de revenir sur ces segmentations, les effets induits par la délocalisation et les perspectives de relocalisation éventuelle. Mais avant cela, nous allons reprendre le fil prévu du programme en mettant un coup de projecteur sur le métier d'auteur, avec Stéphane Piera qui est aussi auteur.

Stéphane Piera

Le métier d'auteur a aussi pas mal évolué. Le métier d'auteur spécifique à l'animation est apparu à la même époque que tout le reste. Puis, les débutants se sont professionnalisés. Les séries avaient évolué dans leurs montages financiers ; il n'y avait plus de séries 100% françaises (comme *Les Mondes engloutis*), mais des séries produites par des intervenants de différents pays, chacun participant financièrement et créativement. On se retrouve donc, et depuis longtemps, avec un nombre important de personnes qui interviennent sur l'étape de création. L'animation étant très internationale, le métier de scénariste a eu une évolution très dépendante de l'évolution du type de coproduction et d'intervenants qui se sont rejoints pour participer à la fabrication d'un projet, avec les complexités que cela peut engendrer. Pour expliquer le quotidien d'un scénariste aujourd'hui, je prendrai l'exemple d'une jolie demoiselle qui va à une soirée et ne sait pas comment s'habiller. Elle hésite entre la robe, le pantalon, le tailleur... Là, nous sommes dans une situation où une quinzaine de personnes vont donner leur avis. Quand tout le monde est content, la demoiselle a une chaussette rouge, une chaussette verte, la jupe du tailleur, mais le pull qui allait avec le jean... Personne n'est vraiment entièrement satisfait, mais on doit arriver à un consensus. On est de plus en plus dans une recherche de consensus, au détriment de la recherche de quelque chose qui va vraiment enthousiasmer tout le monde.

René Broca

Ce serait peut-être utile d'expliquer très rapidement comment on se retrouve dans la situation où 15 personnes sont amenées à donner leur avis sur le travail du scénariste. Pour une série TV d'initiative française, le producteur français va avoir beaucoup de mal à financer sa série en France (sauf exception encore très rare). Il va avoir un certain

pourcentage d'une ou plusieurs chaînes de télévision, il aura droit à un certain pourcentage de son budget à travers le Cosip géré par le CNC, et avec un peu de ceci et un peu de cela, il sera encore très loin des 100 % de son budget. Il se retrouve donc dans la nécessité de trouver des compléments de budget hors du marché domestique et part à la pêche aux coproducteurs. Quand il arrive à monter sa série – c'est encore aujourd'hui la majorité des cas – c'est parce qu'il a trouvé des coproducteurs. Or, le coproducteur étranger qui va s'associer à lui, va avoir des exigences concernant la part de travail dont il aura lui-même la responsabilité et la part de droits qu'il sera amené à toucher quand la série commencera à apporter des recettes. On se retrouve donc dans le processus d'écriture, de conception puis de fabrication d'une série télévisée dans une situation où il y a plusieurs intervenants, chacun défendant son bout de gras.

Stéphane Piera

Oui, à partir du moment où on investit de l'argent sur quelque chose, on a envie que ce soit sur quelque chose qui nous plaise, ça paraît légitime. Il y a donc un interventionnisme sur l'étape de création – il s'agit souvent d'investissement sur une série qui n'existe pas encore ou qui est en fabrication. Quand on est un coproducteur canadien, on veut aussi s'assurer que le produit final va correspondre au maximum au marché et au type de client qu'il peut avoir tout de suite ou dans le futur. Ce sera pareil pour le diffuseur français qui va s'assurer que ça va correspondre à ce qu'il a envie de montrer aux enfants sur son antenne. Chacun a une certaine légitimité à donner son avis sur un texte ou sur un contenu artistique. Ça peut prendre des proportions difficiles à gérer, et cela concerne plus les scénaristes que les auteurs graphiques ou les réalisateurs dont le savoir-faire n'appartient pas à tout le monde. Tous les intervenants savent lire et donc ils se sentent tous plus à même de donner un avis sur le texte que sur l'image, le dessin des personnages ou le storyboard, par exemple. Ils vont donc avoir tendance à pinailler sur les détails d'un scénario, beaucoup plus que sur une étape ultérieure, qui inclut beaucoup d'investissement et de travail sur lequel il est difficile de revenir.

Pour un scénariste, les remarques vont parfois aller jusqu'à une remise en cause de la structure ou du thème même de l'histoire. Mais on peut aussi régulièrement passer une semaine ou deux à pinailler sur des détails comme ajouter des négations dans un dialogue ou faire correspondre un dialogue à tel personnage plutôt qu'à un autre..., chacun donnant son avis. Cela rend parfois les choses difficiles à gérer et tend souvent à occasionner des discussions et des efforts complètement disproportionnés avec l'impact de ces petits changements sur le produit final qui – les trois-quarts du temps – est de toutes façons enregistré en anglais et redoublé ensuite.

René Broca

L'intervenant majeur est la chaîne de télévision. Dans le cas de coproductions, il y en a forcément plusieurs. Je vais régulièrement au Forum Cartoon qui est une manifestation où se rassemblent tous les porteurs de projets de série TV européens qui essayent de vendre leurs projets à ceux qui peuvent les aider à les monter, au premier rang desquels les diffuseurs, les chaînes de télévision.

On assiste à un phénomène qui commence à devenir assez paralysant, que j'interprète comme une progression alarmante du puritanisme sur nos écrans de télévision. Ce n'est pas une remise en cause des personnes, car tout le monde dans cette conjonction de talents et

d'expériences qui concourent à faire une série TV est de bonne volonté, plutôt intelligent et plutôt au courant des contraintes des autres. Néanmoins, il y a une espèce d'effet structurel qui fait que la chaîne est extrêmement frileuse parce qu'elle a peur des mauvais résultats d'audience – ce qui se comprend assez facilement – mais aussi d'être mise en cause sur les contenus. Les auteurs sont bien évidemment en première ligne. La chose s'aggrave lorsque, sur un même projet, il n'y a pas qu'une chaîne qui a son mot à dire, mais plusieurs, et de pays différents, dont les cultures et les présupposés moraux ne sont pas forcément identiques. Ce à quoi on arrive souvent, ce n'est pas à trouver un compromis intelligent mais à en trouver un qui va ennuyer le moins de gens possible. La conséquence en est qu'on vide progressivement les programmes de leur contenu. Lorsque des producteurs ont une idée qui est un tant soit peu hors normes – pas forcément déjantée, mais un peu originale avec des situations humaines un peu décalées et susceptibles d'intéresser le public enfant – et bien, à force de se faire censurer par les chaînes qui lui disent « *c'est trop ceci, c'est pas assez cela* », ils en viennent à s'autocensurer. La mécanique est en marche pour arriver à des produits de plus en plus mièvres et plats.

Là, j'ai exprimé une opinion personnelle, et je voudrais que Stéphane, en tant qu'auteur et scénariste, réagisse à cela.

Stéphane Piera

Je suis tout à fait d'accord avec ça. Parce qu'un épisode sur lequel on travaille va être diffusé au Canada ou aux États-Unis, on va avoir une espèce de paranoïa de la reproductibilité des actions des personnages (même les plus extravagants et les plus délirants) avec des détails qui vont friser le puritanisme pur et dur, mais à l'antenne, notre épisode pourra être suivi d'un autre dans lequel un personnage pisse sur une prise électrique... J'ai déjà vu ça. Il y a un certain nombre de séries diffusées dans les chaînes françaises qui ont du succès, mais qui auraient été très difficiles à vendre en tant que projet. Et pourtant le résultat est là, les enfants regardent et cela plaît à tout le monde. Il y a donc une vraie différence entre ce qu'on a le droit de faire et ce qu'on voit à la télévision. Je vais vous citer un exemple : je dirige actuellement l'écriture d'une série, sur laquelle une des remarques d'un diffuseur canadien concernait une scène dans laquelle un hamster prend un bain, il exigeait qu'un dialogue précise que le savon utilisé pour laver le hamster était bien un savon spécial destiné aux hamsters et sans danger pour le hamster... Et il y a des séries dans lesquelles les personnages pissent sur la prise électrique. Voilà.

Claude Allix

Je constate qu'au fur et à mesure de l'avancée des productions, s'il y a une forte intervention des parties prenantes sur le scénario, on ne raisonne plus en termes dramatiques, mais en termes "d'acceptation".

Stéphane Piera

Claude appuie sur un point très important du quotidien d'un scénariste. Celui-ci n'est payé qu'à l'acceptation. Rarement à l'acceptation du producteur, mais à celle du diffuseur ou – la plupart du temps – l'ensemble des coproducteurs et des diffuseurs. Ça prend beaucoup de temps pour obtenir les acceptations de tous. Le quotidien d'un scénariste – qui veut manger et payer son loyer – c'est de faire quelque chose qui va être accepté le plus rapidement possible, qui va poser le moins de problèmes et sur lequel il n'y aura pas trop de

discussions. Il va falloir qu'il soit très consensuel. S'il prend un risque, il sait que si ça se trouve, il ne sera pas payé du tout. C'est un élément très important dans le quotidien de la gestion d'un scénario.

Lionel Charpy

Qu'est-ce que l'écriture d'un 26 minutes représente en temps ?

Stéphane Piera

C'est toujours difficile à quantifier. Il est important de préciser qu'un scénariste qui fait 2 ou 3 épisodes sur une série, en a peut-être présenté 20. On propose des idées sous la forme de "pitches" qui peuvent être des synopsis de 2 ou 3 pages. Ensuite ces idées sont prises ou non. Tant qu'on n'a pas quelque chose de pris, on n'a pas de contrat ni de salaire. L'étape suivante consiste à développer un peu plus l'idée. Puis, on écrit le scénario.

En règle générale, il faut environ deux jours pour le pitch, une semaine pour faire un bon séquencier (ou moins) et environ la même chose pour faire un scénario. Mais souvent, on attend 2 à 3 semaines entre chacune de ces étapes pour avoir les acceptations, ce qui rend la chose très difficile à gérer. Il se peut très bien qu'une des étapes ne soit pas acceptée et qu'on n'aille pas plus loin. Dans ce cas, le travail aura été fait pour rien car l'épisode ne sera pas diffusé ; les scénarios ne sont pas payés chers, et en plus, les producteurs comptent les droits de diffusion dans la rémunération du scénariste, ce qui fait qu'un épisode non diffusé est une perte sèche.

Aujourd'hui, on voit un peu plus souvent qu'auparavant des séries sélectionnées par des diffuseurs parce que leur univers graphique a séduit, mais dans lesquelles on ne sait pas vraiment quelles histoires on va y raconter. Il y a donc de plus en plus de scénaristes qui interviennent sur les étapes de développement. Ce sont des situations typiques dans lesquelles tout un groupe de scénaristes va travailler pour rien, parce qu'au final, peu nombreux sont ceux qui vont émettre une idée qui sera gardée.

Lionel Charpy

Combien de scénaristes vont travailler en parallèle sur la production d'un 26 x 26 minutes ?

Stéphane Piera

Ça dépend complètement des producteurs. Certains vont préférer avoir une petite équipe de scénaristes et l'étendre qu'à partir du moment où ce qui a déjà été sélectionné tombe en panne, d'autres préfèrent mettre 30 scénaristes d'un coup sur un projet en leur disant : « *Le premier arrivé a gagné* ».

Marie-Pierre Journet

Je m'occupe de production depuis plusieurs années et je suis surprise d'entendre que des scénarios ne sont pas payés. Je n'ai jamais connu ça. C'est vrai qu'un pitch n'est pas payé, mais pour un synopsis, même s'il est refusé par la chaîne, je donne toujours un dédit au scénariste. À l'étape finale, le scénario n'est jamais refusé.

Stéphane Piera

Je ne parle pas de scénario de séries en cours de production. Si vraiment on arrive au scénario et que ça ne va pas, c'est rare qu'il n'y ait pas de paiement, au moins partiel. Je

parlais plutôt de l'étape de préproduction et de ce qui se passe dans le cadre de conventions d'écriture. Un certain nombre de scénaristes vont se mettre à travailler sur des projets et il arrive qu'ils soient victimes d'un revirement ou, parce que le projet est en cours de montage financier, d'un changement de répartition des tâches dû à un nouveau tour de table. C'est une dérive qu'on constate depuis ces dernières années, car on voit davantage d'implication de scénaristes dans des développements de séries qui ont tendance à se construire sur le tas.

Claude Allix

J'attends la mise en place d'un atelier de scénaristes qui travailleraient sur un même scénario. Pour le moment, il peut y avoir 5 ou 10 scénaristes sur une série, chacun travaille de son côté, mais je n'ai pas encore rencontré un petit noyau de 4 ou 5 scénaristes travaillant sur le même scénario. À différentes étapes, chacun pourrait rebondir sur la structure et apporter quelque chose sur les dialogues et les situations de façon à ce qu'il y ait une synergie sur le même projet. Il y a toute une dynamique qui pourrait être créée et qui n'existe pas. Du coup, les sujets sont fragilisés. Comme Stéphane le disait tout à l'heure, tout le monde sait lire et peut critiquer, mais peut-être qu'un travail d'équipe pourrait renforcer une réponse face à toutes ces critiques.

Stéphane Piera

C'est vrai que c'est quelque chose qui pourrait être efficace. Mais jusqu'à présent, je n'ai jamais vu de série sur laquelle ce serait économiquement viable. Ce serait quelque chose de très difficile à gérer dans la mesure où les scénaristes sont payés "à la pièce". Ce type d'organisation de travail n'est valable qu'à partir du moment où les scénaristes qui travaillent en équipe ne sont pas dépendants des acceptations et sont affranchis de certaines contraintes. La raison est surtout économique car le tarif est déjà tellement serré qu'une entreprise de ce genre friserait le bénévolat...

Claude Allix

Est-ce que cela a été quantifié ? Est-ce que 4 scénaristes travaillant ensemble n'iraient pas plus vite ?

Stéphane Piera

Je connais des scénaristes qui travaillent en duo et ne vont pas plus vite pour autant.

René Broca

Pouvez-vous nous expliquer la responsabilité particulière au niveau de l'écriture qui est celle du directeur d'écriture ?

Stéphane Piera

Le directeur d'écriture est celui qui essaye d'assurer la cohérence entre des idées qui viennent de différents horizons. Parfois, dans une même production les scénaristes ne se connaissent pas, ils travaillent chacun de leur côté et peuvent avoir chacun des choses différentes qui les amusent... Il faut s'assurer que les personnages principaux seront toujours les mêmes, quel que soit le scénariste qui intervient sur l'histoire.

Le directeur d'écriture fait aussi le lien avec tous les intervenants qui ont un avis à donner

sur les textes. Il prend le pouls de ce qu'ils recherchent et essaye de faire en sorte que les scénaristes arrivent à un produit qui satisfasse tout le monde, le plus vite possible.

René Broca

J'ai lu dans la *Gazette des scénaristes** qu'aux États-Unis, ce poste est parfaitement valorisé et que ce n'est pas le cas en France. Y a-t-il de grosses disparités d'un producteur à l'autre ?

Stéphane Piera

Non. On peut faire une généralité en disant que dans le système américain, le directeur d'écriture est payé plus que le scénariste, alors qu'en France, il est plutôt payé un tiers du tarif du scénariste.

Valérie Bourgoïn

Est-ce que le directeur d'écriture intervient aussi directement sur l'écriture ?

Stéphane Piera

Parfois oui. C'est un poste – comme celui du réalisateur – qu'on ne peut pas assurer correctement si on ne se l'approprie pas. Il arrive donc que des directeurs d'écriture écrivent certains épisodes, ou des épisodes qui vont être donnés au début comme références. Il est vrai qu'un directeur d'écriture qui fait correctement son travail n'a pas beaucoup de temps pour écrire ses propres histoires. S'il a beaucoup écrit, cela veut dire qu'il n'a pas beaucoup dirigé...

Marie-Pierre Journet

Souvent, le directeur d'écriture a travaillé à la préparation de la bible littéraire. Il est donc imprégné, car il a écrit entre un à trois scénarios référence pour démarrer l'écriture.

Stéphane Piera

Il faut distinguer aussi la notion de co-auteur qui apparaît parfois pour les directeurs d'écriture. C'est une notion abstraite qui permet au producteur de payer le directeur d'écriture en droits d'auteurs plutôt qu'en salaire d'intermittent.

René Broca

J'invite le public dans la salle à poser des questions ou à exprimer des avis ou des expériences... Comme il n'y a pas de réactions, nous allons clore ce chapitre consacré à l'écriture – quitte à y revenir sous d'autres angles par la suite.

* *Gazette des scénaristes* n°22, dossier « *Auteurs et bassesses de l'animation française* », Union-Gilde des scénaristes, sept. 2004.

La série TV

René Broca

Nous allons maintenant passer à la présentation par Marie-Pierre Journet et par Claude Allix d'exemples de séries, et en guise d'introduction, nous allons vous présenter des extraits de leurs productions respectives.

Projection d'extraits de *Petit Vampire* (2004, France Animation / Story / France 3) et de *Pitt et Kantrop* (en cours, Millimages).

René Broca

Nous allons aborder des exemples concrets de productions de séries, avec *Petit Vampire*, produite par France Animation et entièrement traitée en France, puis avec *Pitt et Kantrop*, de Millimages, qui à l'inverse est une série dont la fabrication a été segmentée sur différents sites.

Avant de passer la parole, je souhaiterais rappeler à très grands traits l'histoire de la problématique délocalisation / relocalisation. À la fin des années 1980, la volonté de rapatrier certaines tâches s'est exprimée en France et en Europe. Cela concernait notamment la mise en couleurs dont le rapatriement devenait techniquement possible grâce à des logiciels apparus sur le marché. C'était extrêmement vertueux de pouvoir dire qu'on relocalisait du travail. En plus, la mise en couleurs sur ces logiciels n'exigeait pas des savoir-faire particuliers, ça s'apprenait même très vite, en peu de semaines, et cela permettait donc de donner du travail à des gens qui n'avaient pas de qualification. Il s'est créé alors un certain nombre de sites consacrés à ça (à Saint-Malo, à Valenciennes...). Cela a duré un certain temps, pas très long, jusqu'à ce que nos camarades d'Extrême-Orient acquièrent eux-mêmes les licences de ces logiciels. Comme de toute façon, le travail restait moins cher chez eux que chez nous, ils ont récupéré dans un deuxième temps la mise en couleurs qu'ils avaient perdue. La problématique de la relocalisation de tout ou d'une partie du travail a pris une autre dimension, et c'est depuis peu de temps qu'on peut envisager en France de traiter de A à Z une série d'animation pour la télévision.

Petit Vampire est un des exemples qu'on peut citer. Il y en a d'autres (ce qui est une bonne nouvelle). Par exemple, *La Ferme* qui est faite en ce moment par Ellipsanime, est presque intégralement faite en France (la moitié de l'animation est faite en Italie). D'autres séries se font sur le territoire européen, comme SkyLand fait pour partie à Paris et pour partie au Luxembourg, le studio 2 Minutes a fait entre Paris et Angoulême plusieurs séries... Il y a désormais des procédures qui sont liées à du développement technologique qui permettent une meilleure productivité, et là où on est toujours pénalisés en coûts salariaux, on récupère en productivité. On peut espérer que ce mouvement ne soit pas un feu de paille comme l'a été celui du rapatriement de la mise en couleurs, parce que cela correspond dans une certaine mesure à une modification des savoir-faire traditionnels. Il y a là un respect de ces savoir-faire, dans une logique de studio tel qu'on l'évoquait en début de matinée, mais aussi une façon maligne de traiter la production.

Je vais passer la parole à Marie-Pierre Journet pour qu'elle rentre dans le détail de cette logique de fabrication qui permet de traiter une série de télévision en France.

Marie-Pierre Journet

Petit Vampire est une série de 52 épisodes de 13 minutes. Elle est diffusée depuis hier sur France 3.

Il s'agit de l'adaptation des albums de Joann Sfar, parus aux éditions Delcourt. Quand nous avons commencé à travailler sur le projet, Joann avait écrit deux albums, puis au démarrage de la série 5 albums, dans lesquels il y avait une très grande maturité littéraire et graphique. Nous avons eu la chance de rencontrer à France 3 Pierre Siracusa qui est fan de Joann et qui a soutenu ce projet. Comme vous avez pu le voir dans les extraits, nous n'avons pas eu de censure, nous parlons de la mort, du pipi et du caca, de beaucoup de choses avec des mots assez crus. Les comédiens ont des accents, ce qui est assez rare. On parlait tout à l'heure de la tendance à la platitude littéraire, on a aussi tendance à aseptiser les voix. On a pu faire tout ce qu'on voulait.

Le pilote avait été fait par la société Story (c'était sa première coproduction) et France Animation a rejoint le projet en tant que coproducteur à 50 % et également distributeur de la série. Nous, nous sommes partagé le travail et nous avons tout fabriqué ensemble dans les locaux de France Animation. La musique a été composée en France, les voix ont été enregistrées à Paris... La seule chose qui n'a pas été faite en France, c'est la postproduction pour les étapes suivantes : le bruitage, les ambiances et les mixages.

On pourrait qualifier cette série de "série d'auteur". Joann voulait être très impliqué dans la production, tout voir, tout superviser, rencontrer les gens qu'on embauchait... À France Animation, nous avons l'habitude de travailler avec l'Asie. Ni France Animation ni Story n'avait vocation à avoir un studio de fabrication. On se demandait comment on allait procéder. Joann voulait absolument faire vibrer son trait fait au feutre, un style d'animation proche du papier découpé, fait "à la Flash". Nous avons essayé l'animation Flash sur le pilote, mais ce n'était pas très convaincant. On a cherché un peu et puis on s'est dit qu'on allait essayer de le faire en France. J'en ai entendu de toutes les couleurs « *T'es complètement folle, tu ne va jamais y arriver...* ». Et puis, à force de volonté et de ténacité... je pense qu'on y arrive.

J'ai vu dans le passé défendre à tout prix le layout de différentes séries en France, notamment sur *Spirou* ou *Papyrus*. C'est encore possible aujourd'hui. Sur une série de 39 x 26 minutes, j'ai aussi fait faire les décors en France. Il faut être tenace. Il faut y croire et essayer de défendre la qualité.

J'ai cru très fort à *Petit Vampire*, on m'a soutenue, France 3 était d'accord et les producteurs de France Animation et Story ont dit "banco".

Nous avons terminé ces 52 épisodes en suivant le planning et le budget. Le planning était un planning standard d'une série : du démarrage de l'écriture à la livraison à France 3, on a mis 18 mois. Le budget était même inférieur à des séries standards, puisque nous avons dépensé 5,2 millions d'euros (l'achat de droits et la version anglaise y sont compris). C'est un prix relativement bas.

Malgré l'apport de France 3 et du CNC, il nous manquait un peu d'argent. J'ai dû faire une concession et aller chercher un coproducteur irlandais qui s'est donc chargé de la postproduction sonore.

Pour rester dans le budget, il ne fallait pas qu'on s'étale pendant 3 ou 4 ans, parce que, d'une part, les productions longues n'intéressent pas France 3, et d'autre part, le coût de frais généraux devient important. Il a fallu qu'on trouve et adapte des méthodes de travail. Le fait d'être tous au sein de la même maison nous a permis de supprimer des postes : nous

n'avons pas fait de feuilles d'exposition ni de layout. Deux réalisateurs se sont partagé les tâches : l'un était plus destiné à la préproduction et l'autre plus à la fabrication et la postproduction. Joann a écrit environ 30 scénarios sur les 52, et pour les autres scénarios, il a fait appel à 3 copains très proches pour rester dans son univers. Les scénarios que nous avons eus au départ n'étaient pas des scénarios conformes (où le dialogue est numéroté, le descriptif image est standardisé et où le scénario d'un épisode de 13 minutes fait en moyenne 25 pages) car Joann faisait comme ça lui venait... L'un des réalisateurs a repris les scénarios, en travaillant avec lui, pour faire le prédécoupage des storyboards, et puis il a fait les 52 storyboards. C'est tout à fait atypique, comme l'est toute la série dans son concept et dans sa fabrication. Il a fallu à chaque fois s'adapter à Joann, à sa façon de travailler, tout en gardant l'esprit d'auteur, sans dénaturer ce qu'il voulait et ce que la chaîne avait acheté. En tout, nous étions entre 24 et 30 personnes. En moyenne, il y avait 100 décors originaux (dessinés au feutre noir, scannés et mis en couleurs). Joann dessinait les personnages et les accessoires supplémentaires pour chaque épisode et une personne de l'équipe était chargée de les adapter pour les rendre faisables en animation et pour qu'il y ait une unité graphique. Il y a eu aussi trois dessinateurs noir et blanc pour les décors, une équipe de 6 animateurs, 3 décorateurs couleur, 4 personnes pour la scan-gouache et 4 à 6 personnes au compositing final (un travail conséquent dans la mesure où on n'avait pas de feuilles d'exposition) sous la direction d'un réalisateur. En fonction du planning et des difficultés des épisodes, nous prenions plus ou moins de monde.

On a trouvé des combines, par exemple en termes de cadrage. On s'est fixé dès le départ quatre cadres et on n'y a jamais dérogé, parce que le trait des personnages est au feutre, et suivant la taille des cadres, on changeait de feutre. On a trouvé les outils adéquats pour respecter le graphisme. On a aussi utilisé des logiciels plutôt classiques et pas très onéreux (Pegs pour la scan-gouache, After Effects pour le compositing). On faisait le montage en interne. Notre planning de fabrication à toutes les étapes de fabrication était d'un épisode par semaine. L'équipe pouvait voir très vite le résultat, et au fur et à mesure qu'on avançait dans les épisodes, cela nous a permis de corriger très vite des erreurs de mouvements de caméra, de plans un peu trop compliqués... On a pu se perfectionner à chaque épisode. On a eu recours à des réutilisations. L'animation est assez simple de par son style "papiers découpés", ce n'est pas du cartoon, ce n'est pas de la "full animation". Ce type de graphisme nous a permis de faire cette série de cette façon.

Je me suis occupée de la production de *Titeuf* et en ce moment je prépare quelques nouveaux épisodes, mais jamais il ne me serait venu à l'idée de fabriquer *Titeuf* ou d'autres séries à France Animation comme *Petit Vampire*. Je pense qu'une des solutions pour notre avenir et notre métier, c'est de trouver des sujets et le moyen, avec les nouveaux outils technologiques, de fabriquer les séries à la maison.

René Broca

Le point de vue de la chaîne est favorable à ce que les séries soient traitées intégralement en France, puisque cela leur donne le sentiment qu'ils peuvent mieux contrôler la réalité de ce qui se fait et d'éviter les mauvaises surprises. Avez-vous senti une satisfaction particulière de France 3 dans cette configuration de production ?

Marie-Pierre Journet

Je sais que France 3 est très contente du résultat. Ils sont venus plusieurs fois nous rendre visite et voir comment se passait la fabrication. Il y avait une part de curiosité, mais aussi le fait de vouloir s'assurer qu'on faisait bien tout à France Animation.

Dans la satisfaction de la chaîne, l'audience va compter. La diffusion a commencé hier... Ce type de "série d'auteur" est un challenge. Est-ce que le spectateur va être au rendez-vous ? On n'en est pas maître.

René Broca

Un autre argument avancé en faveur de la fabrication en France est le fait que les équipes sont beaucoup plus motivées, car elles échappent à la taylorisation forcée qu'on a pu constater parfois, où chacun est en charge d'une tâche et est sans contact avec ce qui s'est fait avant et ce qui sera fait après. Est-ce que vous avez pu observer cela ?

Marie-Pierre Journet

Oui, il y a un vrai plaisir de travailler ensemble. C'est certain que lorsqu'il suffit d'aller au bureau d'à côté ou à l'étage au-dessus pour voir le résultat, et un résultat rapide, les équipes se stimulent, se créent des challenges... On retrouve le côté "fait à la maison, dans sa cuisine" qui est très sympathique.

J'ai retrouvé dans cette façon de faire ce que j'ai connu à une époque et qui avait disparu avec la délocalisation. Dans le cadre d'une production délocalisée, l'animation se fait au loin, et quand elle revient, les équipes ne sont plus impliquées. Alors que là, une fois qu'on avait fini le montage, on montrait le résultat aux animateurs, et si on voyait quelque chose de perfectible et de pas trop compliqué, on le refaisait tout de suite et dans l'heure qui suivait, le plan était changé au montage.

René Broca

Vous disiez que le budget de *Petit Vampire* était relativement petit par rapport à des budgets standards de séries lourdes (52 x 13 minutes étant équivalents à 26 x 26 minutes). Est-ce que vous avez pu payer les personnes sur la base de tarifs dignes, en accord avec les tarifs du marché ?

Marie-Pierre Journet

Oui. Les gens étaient payés entre 130 et 150 euros par jour, qu'ils soient aux décors, à l'animation ou au compositing. Ce sont les prix standards. Dans l'équipe de 6 animateurs, on avait pris 2 personnes qui animaient depuis longtemps et 4 qui ne venaient pas de l'animation mais qui dessinaient comme Joann Sfar. Ces personnes étaient jeunes (entre 24 et 28 ans) et ont été payés entre 110 à 130 euros par jour. Je n'ai pas le sentiment d'avoir arnaqué qui que soit sur cette série... Les moins payés étaient à 70 euros par jour pour les postes de scan-gouache.

Denis Walgenwitz (intervention dans la salle)

Je voudrais apporter un témoignage. Je suis tombé sur la série hier matin sur France 3, avec mon fils de 7 ans. Il a été étonné. Il y a des moments où il a ri parce qu'il y a aussi des moments cocasses, mais il a surtout été étonné. Je pense que ça vient d'une multitude de choses, mais avant tout, on revient à une idée de création. Il y a une différence entre une

série où la création a une place forte et une série “bien écrite”. Par exemple, quand il regarde *Titeuf* (diffusé juste après), il l’adore parce que cela le fait rire, mais ça ne l’étonne pas. Il y a d’autres séries où il est beaucoup moins réactif, il va les regarder et ça va passer comme si de rien n’était. Mais avec *Petit Vampire*, je l’ai vu se relever et se demander ce qu’il était en train de regarder.

Il y a quelque temps, on avait tendance à voir toujours les mêmes séries. Ce qui était gênant ce n’était pas qu’elles soient plus ou moins bonnes ou mauvaises, mais qu’il y avait une forme d’unité qui était lassante. Aujourd’hui, cela a tendance à se diversifier et on voit apparaître des séries qui ont des qualités et des propriétés différentes.

Marie-Pierre Journet

Les chaînes commencent à demander aux producteurs d’avoir des choses plus originales. Il y avait en effet un standard dans les séries et c’est vrai que c’est en train de se diversifier, et tant mieux. Ça fait aussi preuve de créativité. Il faut espérer qu’on aura les moyens de continuer à faire des séries dites “d’auteur”.

René Broca

Est-ce que c’est une condition d’avoir un auteur préexistant, qui fait des albums de bande dessinée et qui est connu ? Est-ce que la même chose serait aussi facile avec une écriture originale ?

Stéphane Piera

Je peux dire non.

Marie-Pierre Journet

Ça dépend beaucoup des auteurs. Pour reprendre l’exemple de *Titeuf* et de *Petit Vampire*, Zep et Joann Sfar sont très différents. Les auteurs de BD ont des façons d’aborder l’adaptation de leur œuvre en audiovisuel de façon très différente. L’implication de Joann a été très particulière, d’autres auteurs ne s’impliquent pas autant.

René Broca

Petit Vampire démontre qu’en dehors des particularités de cette série, il y a aussi un aspect structurel qui fait qu’avec un diffuseur et un producteur qui sont prêts à jouer le jeu, on peut réunir les talents, rester dans le budget et respecter le planning.

Marie-Pierre Journet

Oui, mais je dirais qu’en termes de distribution – puisque nous en avons la distribution internationale – ce n’est pas une série facile à vendre. Les diffuseurs européens la trouvent sympa, originale, mais quand même... on y dit des mots crus, on y mange de la soupe de caca, c’est l’histoire d’un enfant qui va à l’école le jour et qui vit la nuit avec des morts... c’est quand même embêtant. On sent bien que les diffuseurs auraient envie de la montrer, mais ils se demandent si ça va passer. On espère que l’audience va marcher sur France 3 et que ça nous aidera à vendre par la suite à d’autres pays. Les séries atypiques ont en effet des difficultés à passer la barrière de l’international.

René Broca

Pour revenir aux aspects techniques, vous disiez que c'était un certain type de graphisme qui rendait possible le traitement qu'a connu la série. Les outils progressent, on est déjà à même de traiter une animation plus "cartoon" plus rapidement. Je pense, par exemple, à la série *Atomic Betty* : c'est une coproduction franco-canadienne, mais elle a été en grande partie faite en France, avec la particularité de la chaîne "tout numérique", tout en respectant la façon traditionnelle de travailler dans un studio d'animation. Sa mise en œuvre a été proche de celle de *Petit Vampire*, avec la suppression de certaines tâches essentiellement induites par les contraintes du travail distant. Le fait de travailler sur un même lieu – où un petit nombre de lieux rapprochés – permet de gagner de la productivité tout en haussant progressivement les ambitions en termes d'animation.

Marie-Pierre Journet

Je crois qu'il y aura d'autres séries. Je suis d'ailleurs en train d'en préparer une autre car j'ai envie de continuer dans ce sens là... Mais je pense aussi qu'on ne pourra pas tout faire.

Stéphane Piera

Il est intéressant de noter qu'il s'agit d'un mouvement international : des sociétés comme Nelvana et plusieurs petites sociétés anglaises réduisent les ambitions de certains projets pour pouvoir les gérer entièrement, notamment sur Flash.

René Broca

Nous allons maintenant passer la parole à Claude Allix pour qu'il nous parle de la série *Pitt et Kantrop*. Comment s'est passée la production ?

Claude Allix

Pitt et Kantrop est une série de 26 épisodes de 26 minutes. C'est une comédie d'aventures humoristiques se déroulant dans la préhistoire. Présentée au Forum Cartoon en 2002, elle a été élue "projet européen", ce qui signifie que les 11 chaînes publiques regroupées dans l'UER (Union européenne de radiodiffusion) l'ont choisie en vue d'une coproduction. L'Allemagne, la France et l'Angleterre sont les coproducteurs délégués. Il y a donc un suivi très serré du contenu et de la fabrication au niveau européen, dès les appréciations des scénarios, ce qui ne va pas sans mal... La production m'a été confiée en 2003, au moment du développement de la bible et du graphisme. C'est un projet de Millimages qui a l'habitude de travailler avec des studios privilégiés qui sont en Ukraine et en Roumanie, avec de vraies habitudes de travail. C'est une configuration assez confortable car on se connaît, on connaît nos besoins respectifs et ce qu'on peut attendre l'un de l'autre. Il s'agit plus de partenaires que de sous-traitants. Nous faisons toute la préproduction en France : scénarios, storyboards, quelques layouts, une quarantaine de modèles décors (au trait et en couleurs), ainsi que les personnages et accessoires nouveaux... Le pack de chaque épisode est serré au plus près, puis est envoyé en Ukraine dans différents studios, où se font le layout et l'animation. En général, je me déplace pour briefer les équipes sur les caractères, le contenu, le ton de la série... La présence d'un superviseur sur place est indispensable pour avoir un "filtre" par rapport à ce qui nous revient : les décors couleur, les line-test (avec un logiciel spécifique, nous pouvons intervenir à ce stade : rentrer dans la feuille d'expo,

modifier le timing, ajouter des dessins...), puis il y a une deuxième étape de contrôle sur les rushes (correction, liste de retakes, retour pour le montage...).

René Broca

Quel est en général le pourcentage de retakes ?

Claude Allix

C'est très variable. Ça peut aller jusqu'à 30 ou 40 %... Beaucoup de reprises consistent juste à un travail d'exposure, on ne retourne pas au dessin ni au layout. Tout dépend de l'équipe avec laquelle on travaille. Sur une production précédente d'un 26 x 26 minutes, répartie sur 4 studios pour des raisons de planning... c'était l'horreur. Certaines équipes vont s'adapter tout de suite, et d'autres vont ramer... On peut arriver à 80 % de retakes...

René Broca

Sur *Pitt et Kantrop*, la qualité a-t-elle été constante ? C'était les mêmes équipes du début à la fin ?

Claude Allix

La série est encore en cours. En line-test, nous en sommes au 12^e épisode. La qualité est constante, et pour l'instant c'est la même équipe qui s'en charge. Mais c'est vrai qu'on est toujours à la merci d'une grosse production qui arrive dans un studio, qui sera prioritaire, qui aura un budget plus important... Tout peut arriver jusqu'au dernier moment.

René Broca

Le marché de la prestation lointaine est lui-même concurrentiel. Le producteur, le réalisateur et toutes ses équipes risquent de se retrouver en concurrence avec une autre production, et du coup, de perdre les meilleures équipes si le budget concurrent est plus attractif pour le prestataire.

Marie-Pierre Journet

En Asie, les animateurs sont des free-lance. S'ils ont un travail mieux payé dans un autre studio, ils partent... Quand on dit "un animateur" en Asie, ce n'est pas une personne physique, c'est tout une équipe soudée. Un animateur qui part, emmène ses assistants et intervallistes. Et nous, on reste impuissants face aux offres plus élevées...

Lorsque Claude parle de 80 % de retakes... C'est surtout un travail qui n'est pas livré dans la qualité de base, qui n'est pas "model". Refaire un épisode qui est complètement "off model", ce n'est même plus de la retake...

Claude Allix

Un plan totalement raté, c'est souvent très difficile à récupérer. Ça devient du replâtrage...

Pour la production de *Pitt et Kantrop*, le problème ne se pose pas.

On peut constater qu'en ce qui concerne les studios sous-traitants, il y a un retour vers l'Europe : il y a 20 ans, on faisait tout au Japon, puis ça s'est déplacé en Chine, puis au Vietnam... Le nouveau pôle attractif, c'est l'Inde... bien des choses se font dans les pays de l'Est...

Ce qui nous préserve, c'est la technologie. Soit en 3D, soit en Flash, on apprend encore à les maîtriser et on ne peut pas encore les délocaliser... Mais l'Asie se met aussi à la 3D.

Stéphane Piera

Il y a des studios aux Philippines qui font des séries entières en Flash.

Claude Allix

Oui, nous avons un petit pouvoir pendant un moment, puis la technologie part aussi.

René Broca

Je discutais récemment avec quelqu'un qui a été longtemps dans l'animation et qui me disait : « *L'animation découvre quelque chose qui existe dans tous les autres secteurs économiques : ce sont des cycles délocalisation / relocalisation / délocalisation / relocalisation...* » On sait effectivement de façon certaine aujourd'hui que notre capacité à garder ou à rapatrier du travail dépend d'une avance technologique, mais il ne faut pas le concevoir comme une situation acquise. C'est toujours à refaire et à continuer, et c'est pour cela que le soutien à la recherche et au développement est fondamental, pas seulement pour les chercheurs mais aussi pour l'industrie de l'animation.

Claude Allix

Le principal problème de la délocalisation, c'est le délai avec lequel on reçoit les premières images animées. Dans un rythme de fabrication normal, cela prend environ 6 mois, après l'envoi de l'épisode chez le prestataire. C'est très long et cela oblige à blinder le développement dès le départ, d'envoyer les documents au plus près de ce qu'on attend et d'assurer au mieux un suivi étape par étape, parce que si 6 mois après on reçoit quelque chose qui ne ressemble pas du tout à ce qu'on avait prévu... C'est la catastrophe.

Stéphane Piera

Lorsque la production est faite "à la maison", on est en effet confronté au résultat plus rapidement et il y a toujours moyen d'intervenir. Même s'il on se rend compte qu'il faut modifier quelque chose qui a été prévu au storyboard, on peut régler le problème à la fin, ce qui est très difficile lorsqu'on reçoit du travail de l'étranger.

Claude Allix

S'il faut sauver quelque chose, il y a encore des solutions en postproduction, avec le montage et le mixage on peut encore donner un sens... S'il ne faut pas retourner au dessin, le compositing est une étape déterminante. Parfois, on fait rapatrier des fichiers informatiques pour refaire le compositing à Paris. C'est plus facile que d'envoyer un courrier de 15 pages pour expliquer les corrections à faire...

Plus les studios sont jeunes, moins ils sont chers, mais plus nous, à Paris, on va devoir intervenir sur ce qu'on reçoit et qui n'est souvent pas très bien abouti.

Marie-Pierre Journet

L'implication des studios dans la série est importante. Ils font de la prestation pour des producteurs de provenances différentes et ne sont pas impliqués de la même façon que nous qui portons nos projets. Il faut essayer d'impliquer ses prestataires, les accompagner,

que le réalisateur aille les voir et leur explique ce qu'il veut, ce qu'il aime, ce qu'il ne veut pas voir comme style d'animation... Ce n'est pas toujours évident à mettre en place. Il ne faut pas que ça tombe dans l'ingérence du studio.

Denis Walgenwitz (intervention dans la salle)

Peut-on avoir un ordre de prix pour les salaires, par exemple sur un poste d'animateur, pour qu'on ait une idée de ce que cela représente. A-t-on une idée du montant du salaire d'un animateur dans les pays de l'Est, et de ce que ça représente au niveau du coût de la vie.

Claude Allix

J'ai aussi été superviseur en Chine et je sais donc que les animateurs chinois, comme en Ukraine, sont des "golden boys". Ils gagnent 10 ou 12 fois le salaire moyen. Pour les assistants et intervallistes, ce n'est pas autant, mais dans ces studios, les salaires de tous les postes sont supérieurs au niveau moyen. Les animateurs, les layoutmen et les directeurs d'animation sont des gens qui gagnent très bien leur vie. Ils restent néanmoins moins chers que les animateurs français.

Marie-Pierre Journet

Un bon chef animateur en Asie gagne entre 2300 à 3000 euros (bien sûr, il n'y a pas la sécurité sociale, le chômage...). En gros, il travaille 5 ou 6 ans, puis arrête de travailler jusqu'à la fin de ses jours... ou alors il monte son propre studio avec ses propres équipes. En Chine, le salaire moyen, c'est 90 euros, et les gens gagnent entre 120 et 150 euros par mois. Ce sont des métiers relativement bien payés dans ces pays. Un chef décorateur gagne environ 1500 euros. C'est très hiérarchique : il y a toujours un chef, un sous-chef, l'assistant du chef... puis l'ancienneté rentre aussi en ligne de compte.

Claude Allix

Parallèlement en France, les salaires n'ont pas beaucoup augmenté. À l'époque de l'ouverture des grands studios, ils étaient confortables, mais depuis, ils n'ont pas beaucoup évolué, voire régressé par rapport au niveau du coût de la vie.

René Broca

Nous allons maintenant passer la parole à Valérie Bourgoïn du CNC pour une présentation des traits les plus importants de l'aménagement du Compte de soutien aux industries de programmes, qui est paru très récemment au Journal Officiel et que la profession attendait depuis un certain temps.

Valérie Bourgoïn

Je vais vous présenter le système d'aide à la production pour la télévision et les aménagements dont les textes signés en effet fin septembre, sont donc maintenant en application. Ce système est très favorable au secteur de l'animation. Il concerne tous les genres de programmes aidés par le CNC, mais on a étudié avec beaucoup plus d'attention le soutien à l'animation.

Un certain nombre de facteurs économiques sont rentrés en ligne de compte dans notre réflexion, mais aussi le souhait de beaucoup de producteurs de garder un meilleur contrôle sur la fabrication et également les évolutions techniques qui permettent aujourd'hui de se

poser la question d'une fabrication intégralement française, dans certains cas (mais pas toujours). Certaines productions ne répondront pas à ces nouveaux critères, mais le contexte est néanmoins favorable à la possibilité de rapatrier en France un certain nombre de tâches. Un petit rappel avant de vous présenter le système d'aide, avec quelques points de repère donnant un aperçu des volumes de production : en 1993, il y avait 182 heures de séries d'animation produites et aidées par le CNC, en 1999, 375 h et en 2003, 208 h. Pour information, en 1986, il y avait 70 h. Le compte de soutien intervient à hauteur de 14 % des budgets. La production correspond toujours à des cycles ; on voit des évolutions, des pointes et des baisses... En 2003, on était plutôt dans un creux, notamment dû à une baisse des financements sur le plan international. La production d'animation a rencontré beaucoup de difficultés avec le financement, pas uniquement en France. Le financement étranger est passé de 45,7 % en 2002 à 43,2 % en 2003. En revanche, les chaînes françaises ont augmenté leur apport. On peut donc constater pour l'année 2003, avant la réforme du Cosip, que les chaînes et le CNC finançaient mieux qu'avant.

Denis Walgenwitz (intervention dans la salle)

Est-ce que l'augmentation de l'apport des chaînes correspond à une augmentation de la production, ou est-ce que, production par production, le montant des aides est plus important ?

Valérie Bourgoïn

Le chiffre des diffuseurs est le pourcentage de leur investissement sur l'ensemble des heures dans l'année donnée. Ce n'est pas en valeur absolue, c'est au regard des productions aidées. Il y a donc une augmentation de leur participation.

Le système d'aide du Cosip a été créé en 1986, au moment de l'arrivée des chaînes privées. Il s'inscrit dans un cadre juridique complexe qui impose aux diffuseurs des obligations d'investissement et des quotas dans les œuvres d'expression originale française et européenne. Son objectif est de soutenir le développement de l'industrie de programmes de culture française à vocation patrimoniale et indépendante des diffuseurs. Pour obtenir une aide, il y a un certain nombre de prérequis : il faut être une entreprise à contrôle européen, produire une œuvre européenne, avoir un minimum de financement français et de dépenses en France, avoir l'investissement d'une chaîne et être diffusé sur une chaîne française. Une "entreprise à contrôle européen" est une entreprise établie en France, qui a une forme sociale, un contrôle capitalistique, des organes de gestion européens et le statut de producteur délégué pour qu'on puisse lui attribuer une aide. Les aides qu'on accorde ne concernent pas tous les genres de programmes, mais uniquement la fiction, le documentaire, le spectacle vivant, l'animation, le clip et le magazine. Pour qu'une œuvre soit qualifiée d'européenne, elle doit répondre à un barème de points, qui est différent en fonction des genres de programmes et dont l'incidence concerne les quotas de diffusion pour les chaînes de télévision. Les principaux postes artistiques et techniques doivent être effectués par des ressortissants européens. Pour le dessin animé, le barème actuel représente un total de 21 points. Pour être considéré comme une œuvre européenne, il faut réunir au minimum 14 points. Une œuvre restera éligible même si elle externalise en Asie l'animation, la trace-gouache et le banc-titre (on assimile le compositing au banc-titre – le barème de points date de 1986 et n'a pas été réactualisé depuis).

Les pays européens qui permettent la qualification sont tous les États membres de la communauté, les États signataires de la convention sur la télévision transfrontière et les États tiers européens qui ont passé des accords avec la communauté.

En ce qui concerne le financement, pour être éligible, il faut réunir 30 % du financement sur le territoire français. Les sources de financement sont : le CNC, le producteur, d'éventuels coproducteurs, un éventuel minimum garanti, un diffuseur, un éditeur vidéo, etc. 30 % ce n'est pas beaucoup, le système est donc ouvert aux coproductions internationales. Les règles sont les mêmes en ce qui concerne les dépenses : 30 % de dépenses effectuées en France. Dans le cadre de productions qu'on considérera françaises (dont le financement est supérieur à 80 %), les producteurs devront dépenser 50 % en France.

Ensuite, il y a des obligations au regard de l'investissement des diffuseurs, nécessaires pour que le projet puisse bénéficier d'une aide du CNC. Il faut que ce soit un diffuseur français assujéti à la taxe qui alimente le Cosip (les chaînes de télévision et les entrées en salles de cinéma alimentent via une taxe le compte de soutien, qui est ensuite réparti entre cinéma et télévision et redistribué à des producteurs indépendants).

L'investissement du diffuseur doit se faire sous la forme d'un préachat ou éventuellement d'une part de coproduction. Il peut être en numéraire ou en industrie (ce qui est très rare en animation) ; en dessous de 6000 euros de l'heure (ce qui ne concerne pas du tout l'animation car les investissements y sont plus importants), on demande l'avis d'une commission pour délivrer l'aide. L'investissement du diffuseur doit être au minimum 25 % du financement français.

L'œuvre devra faire l'objet d'une première diffusion sur la chaîne de télévision – à défaut, on demande le remboursement de l'aide.

Il existe différents systèmes d'aide. Le système d'aide sélective concerne les nouvelles entreprises, elle est attribuée par des commissions de professionnels sur des critères artistiques et économiques. Les aides automatiques c'est de l'argent que le producteur a de disponible au CNC et qu'il devra réinvestir dans de nouveaux projets. Pour produire une série, le producteur demande à piocher dans sa cagnotte automatique. Nous vérifions que le programme est conforme à la législation et combien on peut lui attribuer. Le troisième système est intermédiaire : ce sont les avances, une aide sélective remboursable à hauteur de 50 % sur le compte automatique du producteur.

Le compte de soutien n'intervient jamais à plus de 40 % de la part française et les aides publiques ne peuvent pas excéder 50 % de cette part. Quand on attribue une aide, on la verse en deux temps, en début et en fin de production.

La "calcul du généré", c'est la base de référence qui nous permet de déterminer combien on va attribuer d'aide à une production donnée, mais qui va aussi nous servir à calculer le compte automatique du producteur. C'est là que les aménagements ont été nombreux, notamment pour le secteur de l'animation.

Pour calculer cette base de référence, on multiplie la durée de diffusion par un coefficient, multiplié par la valeur du point. Le coefficient dépend des dépenses effectuées en France. Avant la réforme du Cosip, le coefficient maximum était de 2,5 ; il peut passer à 3 lorsque les producteurs dépensent 244 000 euros pour une heure. Pour le calcul du coefficient, on tient compte des dépenses de fabrication : prestations effectuées, rémunérations, charges sociales et droits artistiques payés en France. On ne compte pas les frais généraux, les imprévus, la production déléguée, etc... Quelques fourchettes : sous l'ancienne législation, une série de 26 x 26 minutes pouvait obtenir à peu près 850 000 euros d'aide du CNC,

maintenant on passe à un million. On a mis en place une majoration spécifiquement pour le secteur du dessin animé et l'on peut désormais accorder une majoration du soutien à hauteur de 20 % lorsque 70 % des dépenses sont effectuées en France et que la production réunit 17 points européens sur deux nouveaux barèmes de points. Un point supplémentaire est également accordé si la totalité des scénarios est écrite et enregistrée en version originale française. On espère que ce système permettra de rapatrier en France un certain nombre de tâches, tant sur le plan de la fabrication, que de la postproduction. Les postes créatifs sont restés en France, il n'y aura donc pas de changement significatif à ce niveau. Nous avons réactualisé les barèmes de points et intégré la 3D (avec des postes spécifiques) ; il y a donc deux nouveaux barèmes : un pour la 2D et un pour la 3D. Nous avons conservé le bonus de 25 % qui est accordé si 80 % des dépenses sont effectuées en France et que l'œuvre est qualifiée d'expression originale française (bonus s'appliquant à tous les genres de production). Voilà une présentation très brève, n'entrant pas dans les considérations techniques. Je peux adresser des renseignements plus détaillés à toute personne qui en fera la demande, notamment par e-mail, à : valerie.bourgoin@cnc.fr.

René Broca

Merci pour cette présentation rapide et néanmoins synthétique et éclairante des nouvelles dispositions du Cosip. Il me reste à vous donner rendez-vous à 14 h 30 pour la suite de notre "état des lieux".

2^e partie (après-midi)

René Broca

Ce matin, il a été montré que la réalité du secteur aujourd'hui c'est, en très grande partie, la coproduction internationale. Sauf exception, les producteurs français n'arrivent pas à financer une série sur le territoire français et sont confrontés à la nécessité de trouver des coproducteurs étrangers. Il s'en suit un partage du travail, un partage des responsabilités et un partage des éventuels bénéfices. Dans ce qu'un producteur avait appelé "le meccano infernal de la coproduction", on retrouve des situations où les responsabilités sont diluées – Stéphane Piera avait insisté là-dessus de son point de vue d'auteur – quitte à courir le risque d'arriver à des produits qui sont le plus petit commun dénominateur entre des gens qui ont des exigences, voire des présupposés culturels et moraux différents, au risque d'un affadissement préjudiciable de ce qu'on s'efforce de montrer en images. Nous avons ensuite procédé à deux études de cas de séries, l'une entièrement faite en France, *Petit Vampire* chez France Animation, l'autre délocalisée en Europe de l'Est, *Pitt et Kantrop* chez Millimages. Et enfin, Valérie Bourgoin pour le CNC a indiqué que les nouveaux dispositifs du Compte de soutien aux industries de programmes (Cosip) sont au maximum de ce qu'on pouvait espérer des incitations financières à travailler en France pour les producteurs, et qu'en conséquence les conditions au niveau réglementaire sont réunies pour qu'on puisse

plus facilement, et de façon plus gratifiante pour chacun, traiter des séries d'animation en France.

L'après-midi sera consacré à deux autres genres : le Spécial TV et le long métrage.

Spécial TV

Intervenants : Hoël Caouissin (réalisateur) et Franck Ekinci (producteur).

Projection d'extraits de *Catfish Blues* (2002, Les Films de l'Arlequin / je Suis Bien Content) et de *Verte* (2003, Les Films de l'Arlequin).

René Broca

On dit assez communément que le spécial TV est un genre intermédiaire, en termes de budget, entre le long métrage et la série. Ramené à la "minute utile", le spécial TV est un format qui permet de hausser les ambitions en termes de narration et d'animation. Pas au point de ce qu'on peut espérer atteindre avec le long métrage, mais quand même, mieux qu'avec la série. Un commentaire ?

Hoël Caouissin

En général on dispose de plus de temps. Je ne sais pas combien de temps il a fallu pour faire *Verte*, mais un 26 minutes, cela nécessite entre 6 mois et un an de travail, alors que dans la série, le rythme habituel est plutôt d'un épisode de 26 minutes par semaine. C'est donc en effet très différent.

Franck Ekinci

On a mis 5 mois pour faire *Verte*. C'est forcément plus long parce qu'il y a aussi une phase de développement qui est incompressible. On crée des personnages, un design pack... tout ce qui pourrait servir à une série, sauf que là, il s'agit d'un seul film.

René Broca

On va procéder pour le spécial comme on a procédé ce matin pour la série, à savoir qu'on va comparer deux logiques de production et de fabrication, l'une délocalisée, l'autre pas. Hoël, qu'est-ce qui prédispose les Chinois à travailler sur un programme sur le Mississippi ?

Hoël Caouissin

Pas grand-chose. Le studio qui avait fait l'animation était à Nankin, qui est une ville dans laquelle je n'ai pas trouvé de concert de blues. Je leur avais conseillé d'aller en écouter, mais il a donc fallu que j'envoie des cassettes...

Je voulais préciser que les deux films dont nous parlons ici font partie d'une même série, une collection d'adaptations de romans, dont les épisodes font tous 26 minutes et disposent tous d'un même budget. Quand j'ai entendu que *Verte* se faisait entièrement en France, ça m'a

plutôt troublé, car tout était calculé pour que ça parte en Chine... Je me suis demandé comment il était possible de ne pas délocaliser l'animation ; je me suis renseigné, j'ai compris quelles étaient les astuces... car il en faut beaucoup. Il faut dès le départ une volonté affirmée qui consiste à préparer un storyboard dans cette optique, à choisir un graphisme qui se permettra à une animation simplifiée, beaucoup plus rapide à faire tout en étant de qualité.

Dans le cadre de *Catfish Blues*, on avait commencé par dessiner des personnages beaucoup plus graphiques, beaucoup plus "rough", puis on a très vite compris que le studio ne suivrait pas ; les studios du monde entier ne sont pas du tout habitués à dessiner de cette façon. Du point de vue du graphisme, les personnages ont donc été "assagis" – voir même un peu édulcorés – pour que la faisabilité soit respectée. Le problème (d'origine économique) se pose donc déjà au niveau du choix esthétique ; il n'est pas innocent, il joue un rôle finalement, qu'on le veuille ou non, celui de faire en sorte que des têtes ne dépassent pas du rang, celui de banaliser.

René Broca

Pouvez-vous nous décrire la chaîne de fabrication du film ?

Hoël Caouissin

Elle est assez classique, mais on n'était pas très nombreux. On a travaillé assez longtemps en faisant tout nous-mêmes. Il s'agissait d'adapter un roman, donc on commence par le scénario, puis le storyboard, et ensuite on se demande ce qu'on va envoyer ailleurs... en Chine, en l'occurrence.

Pendant de nombreuses années j'ai travaillé en Hongrie, et puis, au bout d'une dizaine d'années, les Hongrois sont devenus trop chers, le niveau de vie augmentait, ils se modernisaient... La Chine faisait de la surenchère (ou de la "sousenchère"). Du jour au lendemain, on a été obligé d'envoyer le travail en Chine. Quand j'ai su que Serge Elissalde et la production Je Suis Bien Content allaient faire leur spécial TV entièrement en France, j'ai été surpris. L'animation, une partie importante du travail, celle qui coûte cher, partait en Chine à des prix très compétitifs, et j'entendais toujours dire : « *Attention, on n'a pas assez d'argent, on va dépasser le budget, etc, etc* ». Je me suis donc demandé comment il était possible qu'il y eût une telle différence. Franck nous l'expliquera tout à l'heure...

Pour revenir à *Catfish Blues*, on a fait un layout très simplifié (agrandissement à la photocopie avec quelques indications techniques succinctes) ; ce n'est pas le vrai layout tel qu'on le faisait dans le temps. Le vrai layout est de plus en plus fait en Chine, parfois en Espagne... Nous avons fait tous les décors en France, ce qui se fait de moins en moins, et toute l'animation en Chine (rough, intervallée, line-testée, scannée), puis on a fait toute la postproduction (compositing, mise en couleurs...) chez France 3 (la chaîne étant coproductrice) à Nancy (donc un peu délocalisée aussi...).

René Broca

Pour l'animation, avez-vous procédé, comme souvent en série, en envoyant un superviseur ?

Hoël Caouissin

Non. Nous y sommes allés plusieurs fois, mon assistant et moi, pour remettre les pendules à l'heure quand c'était nécessaire. En Hongrie, j'avais rencontré un programmeur hongrois qui avait fabriqué un line-test performant qui permettait beaucoup d'interactivité. Les animateurs chinois line-testaient les plans, me les envoyaient par internet, et moi, je corrigeais les feuilles d'exposition de chaque plan. C'est souvent beaucoup plus efficace d'agir soi-même, de dire : « *J'ai accéléré tel mouvement, j'ai ralenti tel autre, j'ai supprimé des dessins... Il y a quelques dessins à refaire car il y a un problème de graphisme qui n'est pas résolu...* » alors que quand vous expliquez – où quand un superviseur explique, souvent en anglais et par l'intermédiaire d'un interprète : « *Ce serait mieux si c'était un peu plus nerveux...* », il a une chance sur deux d'être compris. Le mot « nerveux » n'a pas forcément le même sens en Chine ou en Hongrie qu'ici... Dans ces cas-là, les corrections sont beaucoup plus nombreuses, répétitives et donc très fastidieuses.

René Broca

C'est-à-dire que line-test + télécom = superviseur ?

Hoël Caouissin

Les deux sont utiles. C'est aussi une question de budget. Un superviseur n'était pas prévu dans notre budget, alors il fallait se débrouiller. Je m'étais un peu rôdé à cet échange avec les animateurs. Quand j'allais à Budapest ou à Kecskemét en Hongrie, je discutais longtemps avec les animateurs via un interprète et c'est vrai que les traductions n'étaient pas toujours parfaites. Mais en gros, on y arrivait. Du jour où j'ai commencé à agir moi-même, en disant « *Tiens, tu vois, je vais enlever une image là, et puis une autre là...* », on allait plus vite droit au but. D'un autre côté, je sentais que les animateurs étaient un peu tristes parce qu'ils perdaient le contrôle de leur animation. Lorsqu'ils me livraient une animation "possible", il suffisait souvent de peu de choses pour l'améliorer, mais ils n'avaient plus leur mot à dire car c'était moi qui supprimais les dessins, qui appuyais sur le bouton... Il est arrivé un moment où ils déposaient leurs dessins et ils disparaissaient ; ils n'avaient plus besoin de m'entendre. Je me débrouillais dans mon coin. J'avais confisqué une partie de leurs responsabilités.

René Broca

Est-ce que vous considérez que la délocalisation induit d'une part une perte de qualité et d'autre part d'éventuels surcoûts ?

Hoël Caouissin

Oui. En ce qui concerne les surcoûts, il faudrait avoir un budget sous les yeux pour voir s'ils sont compensés. Avant, il fallait envoyer beaucoup de papier, faire voyager les celluloses, etc. Là, c'était assez coûteux. Aujourd'hui, beaucoup d'opérations se passent par internet, les images voyagent aussi sur CD ou DVD dans la poche, c'est très différent. Aujourd'hui, les surcoûts sont relativement faibles.

De plus, souvent, les studios en Asie rentrent dans la coproduction à hauteur d'un certain pourcentage et ne sont donc pas entièrement payés, car en échange, ils ont des droits d'exploitation sur le territoire asiatique (par exemple). C'est autant d'argent qu'on ne leur donne pas.

René Broca

La coproduction du prestataire asiatique peut être un peu le miroir aux alouettes...

Hoël Caouissin

Il y a des avantages et des inconvénients. Pas mal d'inconvénients... Je ne saurais pas dire à quand remonte la banalisation des coproductions avec le partenaire sous-traitant – qui du coup n'est plus tout à fait "sous-traitant". Comme il est coproducteur, s'il trouve qu'on corrige trop, qu'on est trop exigeant, il peut aussi lever le doigt et dire : « *Attention, ma petite part de coproduction proteste !* ». Ça arrive... Il y a parfois des pressions sur les superviseurs. Ça n'arrive pas tout le temps, mais c'est un risque qu'on encourt.

René Broca

Est-ce que tu as pâti de quelque chose qui se produit assez régulièrement pour la série, à savoir que les équipes sur place sont amenées à changer et à devenir moins bonnes sur la fin qu'au début, au cas où une autre prestation plus juteuse pour eux interviendrait dans l'intervalle.

Hoël Caouissin

Je sais que ça existe. Je n'ai pas trop connu ça, à part quelques exceptions. En Hongrie, on avait un studio fort sympathique, mais qui avait plusieurs productions en même temps. Les animateurs étaient payés à la seconde d'animation (dans le temps on disait "au footage", c'est-à-dire au pied de pellicule impressionnée) et un tableau affichait quel prix ma production payait et quel prix le producteur voisin payait. Il se trouvait que la mienne était celle qui payait le moins cher, et je voyais bien que les animateurs reluquaient vers l'autre production. Évidemment, ils préfèrent gagner leur vie. À part quelques cinglés qui sont passionnés... Heureusement, il y en a quand même, parfois.

Lorsqu'on avait 26 films de 5 minutes à faire, un studio hongrois a accepté ma proposition de changer de méthode de travail. Je leur avais dit : « *Au lieu de tous vous précipiter sur le premier film et de le partager entre une vingtaine d'animateurs, et ensuite de partager le deuxième entre 20 animateurs, etc... ne pourriez-vous pas me choisir deux ou trois animateurs par épisode ?* » Et comme c'étaient des épisodes dont les styles graphiques étaient différents, chaque épisode étant original (donc un peu une fausse série), j'avais demandé au responsable de trouver trois animateurs plutôt doués dans les différents styles (cartoon, réaliste...). Ils ont travaillé en petites équipes et donc le travail sur chaque épisode a duré beaucoup plus longtemps, mais au final, la durée revenait à peu près au même et le résultat était infiniment meilleur.

René Broca

Franck, Hoël disait que les budgets de *Verte* et de *Catfish Blues* étaient plus ou moins comparables...

Franck Ekinci

Oui, pour préciser, les deux films appartenait à une même collection qui était mise en production par Les Films de l'Arlequin de Dora Benousilio qui est la productrice déléguée. Serge Elissalde est le réalisateur de *Verte*, et moi, j'en suis le producteur exécutif et le scénariste.

Pour revenir à la comparaison de ce qui est fait en Chine et de ce qui se fait en France, et le fait que pour des coûts analogues on peut produire en France, il n'y a pas tellement d'astuces si éblouissantes que ça, tant au niveau technologique ou au niveau du management. *Verte* est un cas particulier et je ne sais pas si ce serait reproductible avec n'importe quel graphisme ou n'importe quel type de film. Le réalisateur, Serge Elissalde, n'est pas n'importe qui, il a la chance et le talent d'être à la fois réalisateur, storyboarder, décorateur, layoutman, animateur... Il fait quasiment tout. À lui seul, il nous a économisé trois ou quatre postes. Il n'y a pas beaucoup de gens qui peuvent le faire. D'autre part, c'était un parti pris avéré que de choisir un graphisme qui tolère l'erreur, plutôt rough, qui a une liberté dans le trait et qui permet à certains plans de "passer", alors qu'ils ne seraient pas passés avec des graphismes plus pointilleux. Cela fait aussi qu'on peut se passer d'assistants. Là encore, ce sont des postes en moins. Pour les "petites astuces", le layout n'était que l'agrandissement des cases du storyboard, de même pour le layout-décor, où l'on gommait les personnages en Photoshop pour reconstituer un décor derrière.

Pour revenir aux problèmes de coûts, c'est clair que si on travaille dans l'animation, ce n'est pas pour l'argent... En termes économiques, *Verte* nous a rapporté très très peu. On l'a fait parce qu'on y croyait. Ce qui nous intéressait dans la structure, c'est de maintenir des gens à des postes, c'est qu'il y ait un certain volume de travail qui puisse se faire en France, avec des équipes disponibles. Pour ça, on est prêt à faire des sacrifices. À Je Suis Bien Content, nous essayons de pratiquer une sorte de péréquation : les budgets riches financent les budgets pauvres et plus intéressants. On fait de la prestation, des pubs, des clips... qui sont beaucoup plus rentables, avec lesquels on fait une meilleure marge. Ça sert à alimenter la société et à permettre qu'on puisse tolérer d'avoir des marges très faibles sur des productions comme *Verte*.

René Broca

C'est une perspective qui vous honore et qui honore Je Suis Bien Content. Est-ce que ça veut dire que l'économie du spécial TV est une économie artificielle qui repose sur de la bonne volonté ?

Franck Ekinci

Je ne sais pas. Il n'est pas certain qu'on aurait pu faire de même pour d'autres films, comme *Catfish Blues* ou pour les spéciaux de Jean-Jacques Prunès, ou encore pour pas mal de séries françaises qui se font à l'étranger, où il y a un graphisme plus compliqué à mettre en œuvre et où il faut probablement plus d'assistants, des équipes plus grandes. C'est un ensemble de choses qui fait qu'on a pu le faire : des personnes particulières et un graphisme particulier ; ce n'est pas un modèle reproductible.

René Broca

Il y a une analogie à faire avec une production comme *Petit Vampire* - que nous avons vu ce matin – qui est une série lourde (52 x 13'), et ce que vous avez pu faire sur *Verte* au moins au niveau des méthodes de travail : il n'y a plus vraiment de layout spécifique... J'imagine qu'il n'y avait plus de feuilles d'exposition non plus ?

Franck Ekinci

Si. *Verte* c'est du traditionnel, avec moins de postes : layout effectivement issu du storyboard, animation sans assistanat, scan, mise en couleurs (avec Pegs), et pour les plans un peu compliqués, compositing (sur After Effects ou Pegs). Rien de révolutionnaire...

Hoël Caouissin

Le cas de *Verte*, où il n'y avait pas d'assistants, c'est ce qui s'est produit dans le cas des Hongrois, qui faisaient des petits films à deux ou trois, c'est-à-dire, il n'y avait pas d'assistant, ou un assistant pour deux animateurs, ou la femme de l'animateur qui était son assistante... La proportion d'assistants était relativement faible. Dans les structures classiques que l'on rencontre dans les pays de l'Est ou en Asie, il y a généralement 4 ou 5 assistants pour un animateur. Par exemple, à Nankin, il y a une dizaine d'animateurs et 40 ou 50 assistants, donc l'animateur fait moins de dessins. L'animateur coûte plus cher, on lui fait donc faire le moins de dessins possible. C'est comme ça qu'on rentabilise (parce qu'eux aussi ont du mal à boucler les budgets...). On rentabilise en faisant faire le plus de dessins possible aux assistants. Et les assistants, contrairement à ce qu'on connaît en Europe et en Amérique, ne sont pas formés à l'animation. Ce sont des gens qui savent en général assez bien dessiner et ils se contentent de faire les intermédiaires entre deux dessins. Donc la plupart du temps, ce ne sont pas vraiment des artistes. Sur 10 animateurs, il y en a souvent 5 ou 6 qui sont très bons, et leurs plans sont très bien animés. Mais quand ceux-ci passent entre les mains des assistants et à la mise au net (cleanage), ça dégringole complètement. À Saïgon, j'ai eu l'occasion de connaître un studio, dont le directeur avait formé lui-même tous ses employés (et il avait l'avantage d'être installé dans une école des Beaux-Arts, les assistants étaient donc des gens qui savaient dessiner, qui avaient une culture artistique) et qui associait au maximum deux assistants pour chaque animateur. Son animation était immédiatement d'une meilleure qualité. Elle était aussi plus chère. Ce qui fait la différence de la qualité graphique et de la qualité de l'animation n'est pas qu'une question d'organisation, mais aussi une question de structure et de culture.

René Broca

À budget comparable, et tout en tenant compte des différences de graphisme, est-ce que vous pouvez comparer les équipes de chaque film ?

Hoël Caouissin

Je crois qu'il y avait 4 décorateurs, 10 animateurs et 40 assistants. Mais ils n'allaient pas plus vite que pour *Verte*...

Franck Ekinci

On devait être 6 animateurs, aux décors il y en avait 3 plus Serge Elissalde qui en a fait également, 2 personnes au compositing et une personne au scan.

Hoël Caouissin

La “délocalisation” à Nancy, c’était le compositing sur lequel travaillaient 6 ou 7 personnes, et cela a duré plusieurs mois. Je n’y étais pas tous les jours, loin de là !... Il n’est pas besoin d’aller loin quelques fois pour rencontrer le même genre de problème. Le problème de la délocalisation, ne se traduit pas seulement par une question financière, c’est qu’on n’est pas sur place. Vous n’avez pas fait de layout, mais comme Serge était là, il avait le layout dans la tête. Il suffisait de lui poser une question et il pouvait répondre « *mais non, c’est plutôt comme ça qu’il faut faire* ». Jacques-Rémy Girerd m’avait raconté la même chose : il n’a pas voulu faire de layout pour son film *La Prophétie des grenouilles* et il disait que, chaque matin, il expliquait aux animateurs ce qu’ils devaient faire. Les animateurs qui sont habitués à travailler sur des layouts n’étaient pas toujours ravis...

René Broca

Folimage avait fait un petit “making of” du film, assez drôle, où on voyait un animateur de *La Prophétie des grenouilles* qui se pose une question par rapport à ce qu’il doit faire et part à la recherche de Jacques-Rémy Girerd dans les locaux de Folimage. Il se perd un peu dans les couloirs, mais finalement, si ce n’est pas la porte à côté, c’est quelques portes plus loin... Le fait de travailler dans un studio unique, permet toujours d’avoir la réponse à la question rapidement. C’est un argument assez important pour militer en faveur du traitement français du plus grand nombre de tâches possible. En termes de contrôle artistique, la qualité de communication entre les différents membres de l’équipe est bien entendu importante pour le respect de l’attention artistique du réalisateur, mais elle sert aussi à rassurer les commanditaires que sont les chaînes ou éventuellement le producteur.

Hoël Caouissin

Le layout est une technique qui a probablement été inventée pour délocaliser, pas forcément loin, mais pour préparer le travail pour que les animateurs puissent faire leur seconde d’animation sans poser trop de questions et être efficaces. C’est une technique qu’on a pas mal pratiquée et développée en France, puis elle a été abandonnée, principalement parce que ça coûtait assez cher (pour être layoutman, comme pour les storyboarders, il faut avoir de bonnes notions d’animation et de mise en scène, savoir bien dessiner... ça fait beaucoup de qualités réunies dans une seule personne). La plupart des studios qui ne voulaient pas baisser leurs prix (studios hongrois, russes, ukrainiens, chinois, coréens...) ont commencé à dire qu’ils pouvaient faire aussi le layout en plus de l’animation et que ça allait nous coûter moins cher. La plupart du temps leurs animateurs n’avaient pas de formation spécifique pour cette discipline, mais ils étaient bien placés pour le faire eux-mêmes. Ensuite, c’est allé plus loin : être en coproduction, faire la gouache, le compositing... Petit à petit l’enveloppe s’est gonflée. À l’origine, on ne faisait faire que l’animation, puis on gouachait en France... Puis ça dépendait beaucoup des coproductions. C’est compliqué : les coproducteurs sont des

partenaires qui apportent de l'argent d'une façon ou d'une autre, et en échange, ils comptent récupérer du travail. Il faut donc, à un moment donné, le partager.

Franck Ekinci

Le cliché veut que les méchants délocalisent à l'étranger et les gentils restent en France... Il faut préciser que dans la production lourde de séries, le système pousse à ça. Vu le budget global d'une série, il est impossible de trouver tout l'argent que cela nécessite, en France. En gros, une chaîne TV va mettre un quart, le CNC met sa part, une chaîne câblée peut participer... Il faut trouver le reste de l'argent (environ un tiers) à l'étranger. Du coup, ce système oblige à faire le travail à l'étranger. Et en effet, les partenaires étrangers exigent qu'une partie du travail se fasse chez eux. Et ce sera ainsi tant que les chaînes ne mettront pas plus d'argent dans la production... Le vrai problème est là. Les producteurs ne choisissent pas d'aller ou non à l'étranger, ils y vont car il n'y a pas assez d'argent pour financer un programme entièrement en France.

René Broca

Ce n'est en effet dans l'intérêt de personne d'être manichéen et de dire « *les bons travaillent en France et les méchants travaillent à l'étranger* », la question ne se pose pas ainsi. Il est certain que la plupart des producteurs auraient préféré, ne serait-ce que pour des raisons de confort, financer leurs programmes intégralement en France. Cela leur donnerait une sécurité qu'ils n'ont pas actuellement, parce qu'aujourd'hui, on prend beaucoup de risques lorsqu'on délocalise : des risques financiers, des risques artistiques, des risques quant aux délais... Ce qui nous intéresse dans notre « état des lieux » aujourd'hui, c'est d'évaluer quelles sont les conditions auxquelles on peut rapatrier ou traiter du travail, en essayant de poser les limites de l'exercice et en essayant au mieux de se projeter un peu dans l'avenir. Ce qui est vrai pour les producteurs qui préféreraient travailler exclusivement en France, l'est aussi pour les diffuseurs qui préfèrent avoir un contrôle direct et pouvoir se rendre dans le studio pour voir comment se passent les choses et si c'est conforme à ce qu'ils espèrent, plutôt que d'attendre des comptes-rendus plus ou moins fidèles de loin en loin. Et il va sans dire qu'il en est de même pour le réalisateur et ses équipes qui préfèrent avoir un contrôle sur tout ce qui se passe et être immédiatement à même de réagir s'il y a quelque chose qui ne se passe pas bien. Nous n'avons donc pas ici un point de vue moral sur les bons et les méchants, on essaye de voir comment ça se passe.

Hoël, je suppose que si vous aviez le choix, vous préféreriez travailler avec un seul studio dans lequel tout se passerait.

Hoël Caouissin

Bien évidemment. D'ailleurs, quand j'ai entendu que *Verte* se faisait en France, je me suis demandé comment c'était possible, car cela faisait une dizaine d'années que j'entendais dire justement le contraire, que ce n'était pas possible. Je guettais du coin de l'œil pour voir s'ils allaient y arriver, voir où ça allait coïncider... Je crois que cette production a réuni une équipe un peu "hors normes". Faisons un rapide retour en arrière. Quand la série en France se développait et qu'on a commencé à s'apercevoir qu'il y avait besoin de main-d'œuvre et

donc de former des gens, l'école des Gobelins s'est mise à former spécifiquement des techniciens pour faire de la série. La politique était de répondre à cette demande. Aujourd'hui en France, il y a plus d'une quinzaine d'écoles qui s'intéressent à l'animation. La Poudrière, par exemple, a pris le parti de former des gens autonomes, des futurs réalisateurs, beaucoup plus "artistes". Ils sont peut-être moins pointus que ceux qui sortent des Gobelins et qui sont souvent très forts d'un point de vue technique. Pour réunir des équipes sur place, le recrutement est intéressant. Pour des productions "différentes", est-il intéressant de faire appel à des personnes "différentes" ?

Franck Ekinci

Nous avons recruté des personnes sortantes des Gobelins, d'Angoulême, de Roubaix... Ce sont tous de bons animateurs, mais pas spécialement meilleurs que ceux qu'on trouve tous les ans à la sortie des Gobelins... Ils étaient très motivés par l'idée, par le défi de prouver qu'on peut accomplir du travail en France. Notre recrutement n'avait rien de particulier.

Hoël Caouissin

Je pense que si. J'ai l'impression que les personnes qui y ont travaillé ne sont pas reproductibles à l'infini. Les équipes doivent avoir une homogénéité, le courant doit pouvoir y passer. Sur les séries, on n'a pas cette exigence. On s'efforce que les gens s'entendent, mais on met en place des processus qui font qu'on est capable d'accepter des différences de culture et de motivation qui ne sont pas faciles à accepter dans le cadre d'une petite équipe aussi soudée.

Franck Ekinci

Pour *Verte*, cela tient beaucoup à une personne, le réalisateur Serge Elissalde. Les animateurs étaient très bien, mais sans vouloir minorer leur talent, je crois que si on avait la promotion de l'année suivante, on aurait eu la même qualité.

Hoël Caouissin

Je crois effectivement qu'un des secrets est de savoir bien constituer une équipe. C'est évident que le talent et le charisme de Serge Elissalde ont joué un rôle important.

Franck Ekinci

Ce qui fait peut-être la différence entre Je Suis Bien Content et d'autres sociétés de production où les animateurs deviennent souvent storyboarders, layoutmen, font du développement graphique ou occupent d'autres postes... c'est que chez nous, les animateurs animent. Ils s'entraînent tout le temps, ne perdent pas la main. Mais par rapport à d'autres studios à Paris, on n'est pas les plus éblouissants en animation. Ce qui fonctionne, c'est sûrement le fait d'avoir une petite structure, où l'information circule beaucoup plus vite ; quand il y a un problème, il est rapidement détecté et résolu. D'autre part, la volonté de mener à bien la production tout en sachant pertinemment que ce n'est pas avec un projet comme celui-là qu'on se fera beaucoup d'argent. C'est un investissement de chacun : de la boîte en termes comptables, du réalisateur en termes de temps, et d'une

équipe qui a accepté de travailler avec des salaires moindres par rapport à ce qui aurait pu être trouvé ailleurs. Tout le monde a fait un effort.

René Broca

On revient donc à l'idée que l'économie du spécial est artificielle. Si elle ne repose que sur la bonne volonté, sur l'investissement privé des personnes qui acceptent d'être payées moins cher et de faire plus que ce qu'elles sont censées faire, cela coince quand même quelque part...

Franck Ekinci

Bien sûr. Il est certain que si je devais suivre les règles de la gestion comptable des entreprises, on aurait arrêté. On fait des efforts, on investit, car on espère que ça rapportera d'autres travaux par la suite. Hormis la grande satisfaction morale de savoir qu'on aura encore du travail d'animation pour les années à venir, on sait aussi que les employés vont pouvoir rester à leur poste. La structure souhaite rester un lieu de vie et de travail.

René Broca

Est-ce qu'à partir de l'expérience de *Verte* et de ce que vous faites au studio, et en constatant qu'il y a néanmoins de plus en plus de séries qui se font en France, vous pensez que votre studio va avoir du travail et se positionnera sur ce marché ?

Franck Ekinci

Oui, je suis en train de monter des projets. J'ai bon espoir. On vient de terminer une petite série pour MCM qui s'appelle *CO2*, faite entièrement sur After Effects. Tout le monde a fait un effort sur le prix et le temps pour le faire. Cette chaîne câblée avait commandé 26 épisodes, ils en recommandent 39... Cela va nous donner du travail pour 5 ou 6 mois, et occuper 8 ou 10 personnes. Attention, on n'est pas non plus des saints : on ne perd pas d'argent, mais on en gagne vraiment très peu. Il faut que ce soit économiquement viable, sans être super rentable. Pour la rentabilité, on fait des pubs ou d'autres travaux...

Hoël Caouissin

Ce qui est différent des pratiques plus courantes, c'est que l'animateur dans ce cas-là fait tout lui-même, il fait pratiquement tous les dessins de son animation, ou n'en délègue qu'une part raisonnable. Dans mon film, il y avait 57 000 dessins. C'est beaucoup ! Dans une petite équipe, les animateurs peuvent être plus inventifs que ceux qui travaillent dans les studios "traditionnels".

Il y a encore une dizaine ou une douzaine d'années, on faisait encore des séries entièrement en France. J'ai participé à des séries qui se sont faites à 100 % en France, avec le système traditionnel de tâches très spécialisées (animateurs, assistants, layout etc). Ça marchait. Je ne connais pas le résultat financier de chaque entreprise ; certaines vivaient moins bien que d'autres. Mais ça a existé. Ça n'a pas toujours été complètement impossible, comme on le dit parfois.

Franck Ekinci

Les prix étaient plus élevés aussi. En une dizaine d'années, le coût de la minute a baissé au moins d'un tiers. Cela oblige à des gains de fin de productivité ; c'est pour cela que le travail a été délocalisé. En France, les salaires ont baissé. L'animation appartient à un grand mouvement économique général du « *plus vite - moins cher* ». Ce n'est peut-être pas plus vite qu'avant, mais certainement moins cher...

René Broca

Est-ce que vous avez le sentiment que certaines évolutions techniques ou technologiques vous rendent capables d'être plus productifs et d'être donc plus attractifs ?

Franck Ekinci

Oui, on obtient des gains de productivité avec certains logiciels (comme After Effects ou la 3D). Mais ce qui est inquiétant, c'est que les studios situés dans les pays où on délocalisait, qui ne faisaient que du traditionnel, se mettent aussi à ces outils. Avant, on arrivait plus ou moins à s'aligner sur leurs prix grâce à ces logiciels, mais maintenant, leurs prix vont encore baisser. Je ne sais pas jusqu'où ça va aller...

Hoël Caouissin

La différence fondamentale, c'est peut-être qu'il était très difficile à une personne ou deux ou trois de faire un film entier (sauf pour les courts métrages), avec toute la lourdeur du système traditionnel (cellulos, etc), alors qu'aujourd'hui on peut imaginer que quelqu'un de très inventif, avec un bon ordinateur et quelques logiciels (dont certains sont gratuits, non pas parce qu'ils sont piratés mais parce qu'ils sont des logiciels "open source"...) soit capable d'arriver à faire des films tout seul.

Par rapport au fait qu'aujourd'hui il y a moins d'argent, je voulais citer un exemple : nous devions avoir un coproducteur canadien sur un film dont on souhaitait faire l'animation en Hongrie (on connaissait bien le studio et on savait que la qualité serait bonne). Quand ils ont vu le prix qui était élevé par rapport au marché asiatique, ils nous ont dit : « *Non, nous sommes habitués à payer moitié moins. Si vous voulez l'animation à ce prix-là, vous mettez la différence de votre poche.* » Ça fait partie des pressions que l'on peut rencontrer.

René Broca

En ce qui concerne la production TV, on sort d'une période de délocalisation massive qui a eu des conséquences sociales évidentes, mais aussi des conséquences en termes de savoir-faire (ce qui peut être plus que pénalisant à long terme, pouvant faire mourir une industrie naissante). Dans la conjoncture actuelle en France, on retrouve deux phénomènes : un phénomène à caractère technologique (permettant d'être un peu plus malin, plus productif) et d'un autre côté, un encadrement réglementaire devenant très incitatif pour travailler en France. Avec ces deux points, n'arrive-t-on pas à des perspectives un peu plus encourageantes, en termes de quantité et de qualité de travail ?

Franck Ekinci

Oui, bien sûr. Grâce à cela, on peut faire de la série avec moins de personnes et grâce à des logiciels. Le travail fait en France est bonifié par le CNC. C'est une très bonne chose. Malgré tout, il y a des temps de développement et de travail incompressibles qui nécessitent un minimum de personnes et même avec les nouveaux logiciels, ce n'est pas facile pour autant. Parfois, je me demande si je ne ferais pas mieux de faire de la fiction que de l'animation... Je me demande si ce n'est pas mieux financé. Peut-être que je me trompe, je ne connais pas bien ce secteur. C'est peut-être par excès de blues que je dis ça... Même si d'un côté on est aidés, et que par ailleurs les logiciels aident, ce n'est pas facile en 2004 d'essayer de faire de la production d'animation en France.

René Broca

Je Suis Bien Content est un studio principalement de prestation ?

Franck Ekinci

Non, on fait les deux. On produit des courts métrages. L'idée de base du studio était de permettre à des auteurs de faire leur film chez nous. Mais ce qui fait vivre la société, c'est en effet de petites publicités, des clips, du travail en Flash etc. Assez régulièrement, on fait des mini-séries ou un spécial TV. On vit très bien avec certaines productions et moins bien avec d'autres. L'ensemble s'équilibre année après année et permet qu'on soit encore là.

Hoël Caouissin

On aimerait tous travailler plus en France, dans des équipes proches de nous, mais on n'est pas aveugles... Il y a bien des cas de figure où ce n'est pas possible – ou pas encore possible. Il faut être capable de soupeser ce qui est faisable et ce qui ne l'est pas. Je Suis Bien Content a relevé un défi et ils ont réussi à aller jusqu'au bout.

Pour tout faire en France, il faut qu'il y ait une volonté de tout le monde dès le départ : des producteurs, de l'équipe, des directeurs artistiques... Si cette volonté n'est pas là, il est difficile de prendre le train en marche, car il s'agit d'une organisation et d'une philosophie vraiment différentes.

Le long métrage

Intervenants : Pascal Morelli (réalisateur), Michel Ocelot (réalisateur), Ivan Sadik (producteur).

Projection de la bande-annonce de *Corto Maltese* (2002, Ellipse) et du pilote de *Mauvaise Graine* (Sam Alta Films).

René Broca

Si nous sommes là avec plusieurs intervenants à parler du long métrage français, on le doit probablement beaucoup à Michel Ocelot. Avant le succès de *Kirikou*, les producteurs

répondaient aux projets de long métrage français : « *Ce n'est pas possible, nous n'avons pas d'argent et encore moins le public* » (hors exceptions historiques que tout le monde connaît). Les réussites esthétique, commerciale (non moins importante du point de vue du producteur) et publique de *Kirikou* ont fait naître des vocations. Différentes composantes du milieu professionnel ont de nouveau considéré qu'il était concevable de faire du long métrage d'animation en France, et avec quelques réussites.

Commençons par *Corto Maltese*. C'était une idée ambivalente d'adapter cette bande dessinée en long métrage, car d'une part le personnage est bien installé et l'univers de Pratt est très connu, mais d'autre part, on pouvait aussi considérer que l'on risquait d'altérer la nature du personnage et l'univers de Pratt avec des images animées. Pascal Morelli a prouvé que l'idée était bonne, mais il semblerait que ce n'était pas une production facile.

Pascal Morelli

Au départ, il n'y avait pas l'idée de faire un long métrage mais une série de 26 x 26 minutes. Ellipse n'arrivait pas à trouver les financements pour cela. La RAI était intéressée par des longs métrages pour la télévision. Des épisodes de 26' se sont alors retrouvés associés pour faire des longs métrages. Puis, l'idée vint : « *Et si on faisait un long métrage pour le cinéma ? Avec le même budget, avec le même temps... bon on ajoutera deux semaines...* » Je blague, mais c'était malheureusement très sérieux à l'époque. L'idée de l'adapter au cinéma est née de la volonté de producteurs, d'un besoin de financement, d'une recherche d'argent, à tel point que Bernard Forestier (producteur exécutif à l'époque) m'avait appelé en me disant : « *Le CNC ne croit pas que nous fassions un long métrage. Qu'est ce qu'on peut donner comme spécificité différente de la série ?* » Il n'y en avait aucune.

René Broca

Peut-on aller jusqu'à dire qu'on a plaqué un schéma de fabrication de série sur du long métrage ?

Pascal Morelli

Oui, totalement. Avec les effets pervers que cela peut avoir, où l'on ne travaille pas sur un objet unique, mais avec du "ça ira bien". Dans la série, on accepte que les standards de qualité ne soient pas les mêmes que pour le long métrage. Sauter les cases pour passer de la télévision au cinéma sans changer grand-chose fondamentalement dans la façon d'appréhender le travail, ça donne des résultats assez curieux.

René Broca

Pouvez-vous nous décrire les différentes étapes de logique de développement et de fabrication qui ont suivi ?

Pascal Morelli

Quand on part sur la production d'un 26 x 26 minutes, on dessine et on prépare ce format avec ses qualités et ses défauts, et lorsqu'au bout du compte on se retrouve à devoir faire des téléfilms (des collages d'épisodes de 26 minutes) et un long métrage cinéma, le point de

départ n'est pas très sain. Le processus de fabrication qui avait démarré avec la production d'un 26 x 26 minutes a continué. On s'est donc retrouvé un peu schizophrènes avec un long métrage qui se faisait en format 1:85 à côté de séries, avec les mêmes animateurs, le même model pack, des lipsynch faits pour la série, etc. Ça a été une catastrophe.

Le désir de faire du long métrage d'animation commence à se structurer maintenant, mais il y a 6 ans, on sautait sur le wagon parce qu'apparemment c'était devenu possible... « *Alors, allons-y !* ». Je crois qu'il y a eu un peu de folie, d'inconséquence... Je ne sais pas quelles étaient les raisons, mais ce n'était pas bien posé.

René Broca

La production a eu recours à des prestataires. Lesquels ?

Pascal Morelli

Il y en avait en Italie, au Japon, en Corée. Le studio japonais sous-traitait en Corée qui lui-même sous-traitait ailleurs... (on n'a jamais su où). On a fini par y aller et essayer de structurer le travail, mais ça n'a pas été possible, l'argent ayant été dépensé. On a récupéré les plans et on est revenus en France.

René Broca

C'est le cas limite de ce qu'on peut rencontrer dans une logique de délocalisation où l'on ne maîtrise pas ses prestataires. Le cas de figure d'un prestataire qui sous-traite à un autre prestataire qui sous-traite à un troisième que personne ne connaît, je l'ai déjà entendu plusieurs fois à propos de séries... Il est évident que là, on vit dangereusement, et c'est certainement pire lorsqu'il s'agit d'un long métrage.

Pascal Morelli

Oui, en même temps, ce n'est qu'un dessin animé... On ne fabrique pas des ponts ou des avions, heureusement. C'est la suite logique d'un métier qui a gonflé assez vite par rapport à la série TV en oubliant presque les fondamentaux. Tout à l'heure, il a été question de changement de technique, de gens formés aux Gobelins qui sortent au bout de trois ans et qu'on utilise tout de suite.... Je pense qu'il faut un peu plus de temps pour former un bon animateur.

Les producteurs n'aident pas. Lorsqu'on prenait du retard sur le long métrage, j'entendais tout le temps : « *Il faut engager des dessinateurs* », et je me suis amusé à imaginer ce que cela donnerait en long métrage de prise de vues réelles si Depardieu n'avait que trois semaines de tournage sur un plan de 10, dirait-on : « *Il faut engager d'autres Depardieu* » ? On ne dira pas : « *Il faut engager d'autres acteurs* ». Le dessinateur est pris comme une unité identique de valeur et on peut le multiplier à l'infini. C'est bien pour cela qu'on va en Asie : il y en a plein ! C'est dévalorisant pour le dessinateur et puis ce n'est pas vrai du tout. Tous les dessinateurs ne sont pas égaux, ni avec le même talent, ni surtout avec les mêmes capacités et besoins. Vous n'allez pas prendre Tom Cruise pour jouer tous les films – il ne sera pas bon partout...

René Broca

Puisqu'on parle de long métrage, on parle de ce qui est censé être la qualité la plus élevée à tous points de vue. En termes d'animation, nos camarades anglais appellent "acting" le talent d'un animateur de transmettre des émotions à travers son trait et son dessin.

Compte tenu de cette double genèse de *Corto* en tant que série qui mue bizarrement en long métrage et de ces conditions acrobatiques, je trouve que le résultat est étonnamment satisfaisant.

Pascal Morelli

Après avoir récupéré nos plans en Asie, avec 7 animateurs et 7 assistants, on a refait 80 % du film en 10 mois. Ça signifie d'abord que cela est tout à fait possible de produire et de travailler en France (des exemples, il y en a beaucoup et ce ne sont pas les plus mauvais) et ce n'est pas spécialement plus cher. Tout dépend de ce qu'on cherche. Est-ce que le producteur cherche à produire à tout prix un film et à le produire pour le moins cher possible ? Ou à produire un film dont il sera fier ?

René Broca

Qu'est ce que l'économie du long métrage d'animation ? Les producteurs aiment bien dire qu'ils ont besoin de la série TV parce que c'est le beefsteak quotidien, mais sauf quelques cas assez rares, cela ne rapporte pas vraiment beaucoup d'argent. Tandis que l'économie de cinéma est une économie spéculative, laissant entendre qu'on peut gagner beaucoup d'argent avec un long métrage qui marche. On peut aussi y perdre sa chemise... On est dans une zone à risques qui est différente, les enjeux sont différents, et toutes les gratifications financières, professionnelles et esthétiques sont d'une autre ampleur. C'est ce qui rend le challenge intéressant pour tous ceux qui s'y frottent.

Maintenant, après un film fini, on va parler d'un film qui est en train de se faire. Michel Ocelot, comment s'est passé le montage d'*Azur et Asmar* en comparaison avec celui de *Kirikou* ?

Michel Ocelot

Je suis en train de faire deux longs métrages d'animation en même temps.

Après avoir gagné quelque argent avec *Kirikou* et aussi avec *Princes et Princesses*, j'ai utilisé cet argent pour faire la préproduction d'*Azur et Asmar*, dans ma salle de séjour et dans ma chambre d'amis, avec quelques collaborateurs précieux, que je rétribuais. Je me suis un peu endormi dans ce confort... Quelqu'un devait aller chercher de l'argent, mais n'en a pas cherché et je me suis mis à chercher un producteur tardivement. Pour ce nouveau projet, je voulais voir du pays et j'ai tout changé : la technique est la 3D numérique et j'ai cherché le producteur dans le long métrage de vues réelles. J'ai choisi un producteur qui ne s'y attendait pas du tout, mais qui était ravi de ma proposition. Au bout de 9 mois, il a dit que c'était trop cher pour lui. Le coût dépassait les 8 millions d'euros. Ce producteur indépendant voulait le rester et pensait qu'il n'y arriverait pas à ce prix, que cela l'obligerait de s'allier à de grosses institutions envahissantes, dont il ne voulait pas entendre parler. Il a donc renoncé à me produire. Parallèlement, je faisais le tour des sociétés d'images 3D. J'ai choisi Mac Guff

Ligne parce que j'ai senti qu'ils étaient bons et qu'on s'entendrait bien. C'est eux qui m'ont aidé à trouver un producteur, qui s'appelle Nord-Ouest Production, producteur de longs métrages de vues réelles, étranger à l'animation. La recherche de l'argent est repartie de plus belle, mais *Kirikou* m'est retombé dessus, coupant l'herbe sous les pieds d'*Azur et Asmar*. Je suis en train de faire un "*Kirikou 2*" alors que je n'en avais pas l'intention... Au départ, il ne s'agissait que de faire deux courts pour la TV, réalisés par une personne qui travaille avec moi depuis longtemps. Puis, il a été question d'en faire trois, puis quatre, pour une exploitation en DVD, puis une sortie cinéma s'est imposée... C'est arrivé insensiblement à un point où je devais prendre le projet en main, un peu dépassé par cette mise en place et surtout par une énorme demande, pas seulement des marchands mais aussi du public, des enfants.

J'ai commencé *Azur et Asmar* avant le nouveau *Kirikou* mais je le finirai bien après. Didier Brunner, le producteur du premier *Kirikou*, a trouvé l'argent en un temps record, et le tournage, avec tous les acquis du premier, est bien plus simple. Il faut dire que le gain de France 3 par rapport à son investissement sur *Kirikou et la sorcière* est de 200 % ; ils étaient donc prêts à recommencer... France Télévision Distribution, qui avait fait des affaires en or avec la vente de cassettes, était aussi prête à recommencer et à apporter un financement. Il y a eu une petite lutte à coups de millions entre les distributeurs possibles et j'ai poussé du côté du distributeur de *Kirikou et la sorcière*, Gebeka Films, qui avait fait un superbe travail. Il a également apporté de l'argent. Participent aussi : le distributeur pour l'étranger, Celluloïd Dreams, Canal +, le Conseil général de la Charente et le Conseil régional Poitou-Charente (le film étant fait en partie à Angoulême). Nous avons aussi fait intervenir le Fonds de Soutien dont bénéficie le producteur, Les Armateurs, et le crédit d'impôt, qui est quelque chose d'important.

La conception du film, le storyboard, le layout (traditionnel), les décors, le compositing et la postproduction sont faits en France. L'animation (classique) est faite au Vietnam et un peu en Lettonie. Les choses se passent bien. La collaboratrice dont j'ai parlé, Bénédicte Galup, coréalise avec moi le film, ce qui me permet de me tirer de mes deux films. Mais c'est "indécemment" la vitesse à laquelle Didier Brunner a trouvé l'argent pour ce film...

En revanche, en allant chercher de l'argent pour *Azur et Asmar*, on s'entendait dire : « *Oui, mais nous avons déjà un film de Michel Ocelot, alors repassez plus tard* ». Je me suis donc fait du tort à moi-même, mais maintenant le financement est en place.

Comme tout le monde, je rêvais de tout faire en France, en un seul lieu. Mon rêve se réalise. Christophe Rossignon de Nord-Ouest Production, producteur d'*Azur et Asmar*, m'a écrit un petit mot que je vais vous lire : « *La première difficulté par rapport au financement d'Azur et Asmar a été de ne pas délocaliser.* » C'était la mission que je lui avais confiée. « *La mise en place du crédit d'impôt par le gouvernement — 500 000 euros pour les films de fiction et de 750 000 pour les films d'animation — n'est pas suffisant pour couvrir la différence de coût par rapport à une fabrication en Orient ou ailleurs.* » Nous sommes trois coproducteurs : ma petite société, sa grosse société et le prestataire 3D Mac Guff Ligne, et c'est surtout grâce aux importants efforts financiers de ce dernier que nous avons pu ne pas délocaliser.

« *Ajouté au crédit d'impôt, et à l'aide de la Région Île-de-France (intéressé par le fait que le film se fasse totalement à Paris). La seconde clé a été d'amorcer le financement du film par*

la prévente des territoires étrangers ». Si on veut rester indépendant, on ne trouve pas 8 millions d'euros pour faire le film en France. « *Le minimum garanti d'un distributeur étranger aurait été insuffisant, mais nous avons engagé un vendeur à l'international. Nous avons déjà vendu le film à la Scandinavie, la Suisse, la Belgique, l'Espagne, l'Italie. Sont encore en discussion : l'Allemagne, le Japon, l'Amérique du Sud. 25 % du financement du film se sont faits à l'international, ce qui nous a permis d'aborder le marché français de façon plus sereine. Les pré-achats TV sont plutôt faibles en animation par rapport à la fiction* » – ce qui est un scandale. C'est l'investissement de fonds propres de mon studio et de Nord-Ouest Production qui nous a permis de pratiquement boucler le financement. Là aussi, nous y mettons beaucoup du nôtre pour y arriver. L'autre astuce consiste à trouver l'argent à l'étranger, mais uniquement sous la forme de ventes et non de coproductions qui demanderaient du travail éclaté. *Kirikou et la sorcière* a été fait dans 5 pays différents avec 3 producteurs de nationalités différentes et je devais donner du travail aux 3 producteurs français, belge et luxembourgeois, en plus du travail fait dans des pays moins chers, soit 5 pays en tout. Je suis extrêmement satisfait de cette production sur place, tous les collaborateurs joignables d'une table à l'autre, sans avoir à prendre l'avion... Aujourd'hui, je ne suis plus dans ma salle de séjour, mais à Mac Guff Ligne dans un grand espace avec de plus en plus de monde, et tout va bien.

Kirikou et les bêtes sauvages sortira en 2005 et *Azur et Asmar* sortira en 2006.

René Broca

Si on exprime ces choses de façon un peu triviale et brutale, on dira que sur le nom de Michel Ocelot et le succès constaté de *Kirikou et la sorcière*, il a été beaucoup plus facile de réunir les financements nécessaires.

Michel Ocelot

Ça a été facile sous le nom de *Kirikou*. Pour *Azur et Asmar*, on a peiné. Un grand producteur n'y est pas arrivé. C'est le système classique : on accepte ce qu'on a déjà vu, pas de risques, pas de surprise pour les chaînes de télévision et les vendeurs de vidéo.

Le problème avec un budget de 8 millions d'euros, c'est que c'est cher et qu'il faut ensuite regagner tout cet argent. Ce n'est pas un très bon système. J'essaierai de faire mon prochain film avec 1 million d'euros ... En cherchant un producteur, j'avais fait un petit tour du côté des grands, sans trop y croire. Je suis allé voir Gaumont, surtout par curiosité. Quand ils m'ont dit que le scénario devait d'abord être approuvé par Burbank, j'ai vu que l'arrangement n'était pas possible.

René Broca

L'investissement des producteurs, tout l'argent réuni pour ce projet, se fait sans la moindre concession de votre part concernant votre maîtrise de ce qui sera montré et raconté.

Michel Ocelot

Sans la moindre. Il y a des choses "pas normales" dans le film : une partie est en arabe et pas sous-titrée. Une langue arabe en plus que peu comprennent, car c'est de l'arabe

classique. Une télévision a commencé à dire : « *Ce sera sous-titré...* » et j'ai dit qu'il n'en était pas question. J'ai même fait préciser dans le contrat l'interdiction de doubler et de sous-titrer l'arabe dans tous pays.

Avec *Kirikou* et la semi-nudité des femmes et la nudité des enfants, j'ai eu un peu de mal, mais maintenant je n'ai plus ces luttes.

René Broca

On va poursuivre notre typologie de longs métrages d'animation avec Ivan Sadik qui représente le film *Mauvaise Graine* de Blanquet et Olive, primé cette année à Annecy d'une mention spéciale pour les projets en cours. Vous en êtes au parcours du combattant qui consiste à monter un long métrage d'animation.

Ivan Sadik

Je me situe dans un cas qui devient un cas particulier. C'est un film pour lequel j'ai la volonté de le fabriquer entièrement en France pour différentes raisons. J'avais produit certains des courts métrages de Blanquet et puis il y a eu l'envie d'apporter sa "patte d'auteur" sur le grand écran avec un long métrage, avec sa technique d'animation en papiers découpés et l'idée visuelle de le travailler en silhouettes et en ombres chinoises. Lorsque vous annoncez ça à un financier, ça fait peur... Mais heureusement, Michel Ocelot a pu démontrer avec *Princes et Princesses* qu'une heure de projection d'animation en papiers découpés et en silhouettes pouvait tenir la route – et j'en profite pour le remercier ici pour cela. Aujourd'hui, la technique va un peu plus loin, on va intégrer à l'animation en papiers découpés des décors numériques et des multi-couches de décors pour donner une profondeur de champs importante. Malgré tout, lorsque vous abordez l'envie de faire un long métrage avec une technique peu courante, le point de départ est assez difficile. Pour y arriver, on est parti sur l'idée de faire le film avec un budget extrêmement raisonnable. Aujourd'hui, le coût moyen d'un long métrage d'animation en France tourne autour de 4 millions d'euros, mais très rapidement, on se rend compte que pour pouvoir répondre aux envies artistiques des auteurs, il faut dépasser les 7 ou 8 millions d'euros. Un certain nombre de projets français se fait en ce moment autour de ces budgets qui rencontrent un vrai problème pour se financer en France. Les chaînes de télévision ne payent pas le même montant pour un film d'animation que pour un film en vues réelles parce qu'ils ne diffusent pas de films d'animation en prime time. Pour elles, le coût d'acquisition d'un film qui va passer durant les fêtes de fin d'année, à Noël à 17 h, et éventuellement à Pâques (car c'est ainsi qu'on peut approcher aujourd'hui ce type de diffusion), représente environ un tiers du coût d'acquisition d'un film qui passera en prime time. Je reviens de Cartoon Movie qui s'est passé à Munich ce week-end, où nous avons parlé d'économie de longs métrages d'animation. La question a été posée aux diffuseurs de France Télévisions si *Les Triplettes de Belleville* allaient passer en prime time. Malgré le succès extrêmement important du film en France (900 000 entrées), ils n'en sont pas sûrs. Pourtant, il y a bien des films en prise de vues réelles qui auraient voulu faire autant d'entrées, ils n'arrivent même pas aux 200 ou 300 000 entrées qu'atteignent certains films d'animation...

Cela pose un problème pour les projets de films qui arrivent sur le marché. Il faut essayer de repositionner ce genre de paramètre. Les diffuseurs sont confrontés à leurs programmeurs qui, encore aujourd'hui, vont à l'encontre de l'idée que le film d'animation pourrait passer en prime time.

Mauvaise Graine a un budget modeste puisqu'il coûte autour de 2,5 millions d'euros. Je vais faire appel à toutes les subventions qui existent en France ; elles sont nombreuses, mais il faut encore pouvoir y accéder, comme l'avance sur recette, les fonds régionaux - nous sommes en discussion avec la Région Île-de-France pour pouvoir faire le film entièrement là... Le crédit d'impôt permet d'envisager aujourd'hui de tout fabriquer en France, les montants allant jusqu'à 1 million d'euros, mais ces sommes sont limitées à 20 % de dépenses en France (sur mon budget je ne vais pas pouvoir avoir 1 million de crédit d'impôt, sinon j'aurais été content d'avoir ainsi la moitié de mon budget...).

Quand on monte un financement en pensant à l'international, la coproduction est quelque chose qui s'avère compliqué, qui prend beaucoup de temps et dont les concessions artistiques sont inévitables. Un coproducteur étranger apporte de l'argent en contrepartie de dépenses faites dans son pays ; il va donc vous demander de partager la fabrication (et souvent, les dépenses à faire sont nettement supérieures au montant qu'il apporte – par exemple, si un coproducteur allemand apporte 100 000 euros, vous devez dépenser 150 000 euros en Allemagne), mais il va aussi vouloir s'impliquer artistiquement dès le départ.

C'est donc un choix à faire. Lorsqu'on essaye de protéger un auteur, de l'amener sur le chemin qui correspond le plus à son talent, on essaye de limiter au minimum le nombre d'interlocuteurs. Donc, au lieu d'avoir recours à des coproductions internationales, j'essaie de monter le projet intégralement en France, avec des pré-ventes assurées par un vendeur international – comme Michel Ocelot le fait pour *Azur et Asmar*. Nous n'avons pas encore la notoriété d'un réalisateur établi, mais avec le pilote que vous avez vu, nous pouvons présenter le travail et l'univers de Blanquet et déclencher des pré-ventes sur des territoires importants.

René Broca

S'agissant de long métrage, nous ne sommes pas très éloignés des problèmes évoqués ce matin à propos de séries TV, à savoir que la délocalisation est souvent induite par le fait qu'il y a coproduction.

Ivan Sadik

Je ne pense pas que les auteurs et les réalisateurs se posent la question de savoir s'ils vont aller plutôt vers la réalisation d'une série TV ou d'un long métrage. C'est très différent. Le projet de Blanquet n'était pas destiné à faire l'objet d'une série parce que son univers graphique est particulier, il a une vision d'auteur. C'est une vraie problématique pour un diffuseur de passer un type d'objet aussi particulier, et donc la destination évidente est la salle de cinéma. Je travaille donc depuis quelques mois avec Marc Bonny de Gebeka Films comme partenaire – acteur incontournable de la distribution, puisque *Corto Maltese* a également été distribué par lui – ce qui me permet d'avoir une certaine caution. Nous

menons un travail très en amont sur ce film, sur sa sortie en salles de cinéma, un travail qui ne répond pas aux mêmes critères que la série TV.

René Broca

Comme pour la série, s'il y a coproduction et délocalisation du travail, il y a aussi perte du contrôle artistique. Un peu cyniquement, on pourrait dire que c'est la règle du jeu en ce qui concerne la série (on peut refuser de jouer, mais si on joue, c'est avec cette règle). C'est plus difficile à admettre en matière de long métrage, où d'une manière générale, il s'agit d'un projet artistique avant tout. Je souhaitais demander aux uns et aux autres si la distinction habituelle entre "film d'auteur" et "film de producteur" vous paraît avoir un sens.

Pascal Morelli

Tout dépend de l'envie de l'auteur et celle du producteur. Là, j'ai l'impression que le réalisateur et le producteur ont envie de faire le même film. Est-ce donc un film de producteur ou d'auteur ? Je crois qu'il faut les deux pour que ce soit réussi.

Je pense que si on voyait à la télévision plus de "pattes d'auteur", on aurait peut-être moins de problèmes au cinéma. Malheureusement, l'attitude la plus courante consiste à sacrifier la télévision, de diffuser du tout venant parce qu'après tout on s'en fout... Je pense que les diffuseurs devraient avoir plus d'exigence en termes de qualité.

René Broca

Désormais les chaînes de télévision sont décisives dans le montage financier des productions. Elles ont toujours pour horizon le fait de diffuser le film sur leur antenne, même pour les productions vouées à l'exploitation en salles. Pour la télévision, en matière de série comme de long métrage, on retombe dans cette terrible équation « animation = programme pour enfants ».

Tout ce qui dans l'animation excède l'opinion que les gens de programmes de télévision se font de ce qu'on doit montrer à un enfant, ne trouve pas sa place. C'est vrai pour le long métrage comme pour le spécial TV. Le blocage est persistant ; ça fait des années qu'on répète les mêmes choses et qu'elles ne changent pas fondamentalement.

Ivan Sadik

Petit à petit, les diffuseurs se sensibilisent à l'animation. France 2 et France 3 Cinéma ont commencé une politique d'acquisition. Cela fait trois ans qu'ils s'ouvrent à l'animation. France 3 Cinéma a acheté par année 2 ou 3 films d'animation sur 15 ou 20. Le terrain commence à émerger, mais le financement n'est pas très élevé du fait que le film ne passe pas en prime time. Le déclic se passera le jour où ils oseront passer un film d'animation (si possible français) en prime time et que l'audience sera bonne. Un film qui a fait ses preuves au cinéma peut tout à fait être apprécié aussi par les téléspectateurs. Il suffirait d'une fois...

René Broca

Nous ne verrons pas d'images animées des deux longs métrages en préparation de Michel

Ocelot, mais voici sur grand écran, une ou deux images fixes de chacun. Michel, un mot sur le choix des techniques ?

Michel Ocelot

On essaye toujours de trouver des moyens d'être un peu moins cher. Mon budget, jusqu'à nouvel ordre, n'est pas tout à fait de 8,3 millions d'euros (cela correspond à l'argent qu'on sort, mais en vrai, ce serait plus cher si les principaux intervenants, qui tiennent à ce projet, se payaient normalement). Simplifier les choses est aussi une source d'inspiration : je supprime dans ce film en 3D deux choses typiquement 3D qui en général m'ennuient : la caméra qui a la bougeotte et les éclairages réalistes. Ces deux calculs importants n'entrent donc pas en ligne de compte. La caméra fixe permet aussi de faire des décors plats, même s'ils n'en ont pas l'air. Ils seront donc en 2D – à deux exceptions près. Cette simplification est un allègement du coût. Pour les architectures, qui sont une célébration de la culture islamique du haut Moyen Âge, j'utilise des photos parce que la réalité est très belle et on ne va pas la refaire. Par contre, on joue avec cette réalité, on prend des morceaux à Séville, à Meknès, à Constantinople, à Ispahan et petit à petit on fait nos décors par assemblage numérique.

René Broca

Pouvez-vous expliciter ce choix de la 3D ?

Michel Ocelot

À 80 %, la raison principale c'est que j'en ai par-dessus la tête de l'animation ; c'est trop long, ce n'est pas humain. Par contre, si ça allait aussi vite que la prise de vues réelles, j'aimerais beaucoup l'animation. J'essaie de trouver un truc qui me permette d'aller vite. Les silhouettes, c'était très simple, des pantins articulés, et au lieu de refaire 30 000 fois le même dessin, on avait une marionnette et on la poussait. Avec la 3D j'espère qu'on arrivera à être aussi simple.

Les autres 20 %, c'est pour ne pas toujours faire le même numéro et pour apprendre des choses nouvelles. Il y a des choses qui m'attirent dans le numérique. J'ai commencé à dactylographier sur des machines à écrire de l'ancien temps, puis je suis passé au traitement de texte – la machine à écrire c'est l'enfer, le traitement de texte, c'est le paradis. Je cherche la même chose pour l'image qui bouge.

René Broca

Ce dernier argument est un argument de confort. Est-ce que vous pouvez envisager que le mode de représentation de la 3D soit de nature à vous permettre d'aller dans de nouvelles directions représentatives, ou est-ce juste un outil qui en tant que tel n'a pas vocation à changer votre vision ?

Michel Ocelot

C'est un outil, mais si on est un bon artiste, on se laisse influencer par l'outil. Nous commençons à peine l'animation et je vois déjà des choses différentes, ça bouge dans

toutes les dimensions, ce que je n'ai jamais fait. Cela m'intéresse. Je vais célébrer l'amas de bijoux berbères et ça, jusqu'ici, même Disney ne pouvait pas se le permettre. D'autres choses sont plus subtiles, comme un personnage chafouin qui se recroqueville dans tous les sens, facile en 3D... Je répète souvent aux informaticiens : « *N'essayez pas de briller dans les salons, faites ce que vous savez faire, faites le bien et c'est tout. N'essayez pas de prouver quelque chose techniquement, pensez à l'histoire et à toucher les gens.* ».

René Broca

Pascal, l'interrogation sur les techniques et sur les modes de représentation vous paraît-elle pertinente ?

Pascal Morelli

Oui, on est obligés de se la poser de plus en plus. Nous disposons d'une palette de plus en plus large, ce serait bête de ne pas l'explorer.

Après *Corto*, je me suis dit que même si le film n'a pas coûté cher, cela a été un tel enfer que je ne veux plus avoir à faire avec un budget de plus de 5 millions d'euros. C'est bête de s'imposer ça comme standard, mais après tout, comme le disait Michel, l'histoire et l'émotion comptent bien plus que tout le reste. Donc, si on bâtit une histoire et qu'on se dit qu'on peut faire passer les émotions avec le moins d'argent possible, on va aller chercher dans la technique. C'est comme aller chercher dans les pots de peinture, les pots de couleur... on peut le prendre de la même façon. Ça doit venir nous aider et non être une contrainte.

Ivan Sadik

Au Cartoon Movie de Munich, qui s'adresse aux producteurs et distributeurs européens, il y a quelque chose qui est revenu continuellement et qui rejoint ce qui se dit ici : la technique, on sait faire, ce n'est pas ce qui va émerveiller au final le spectateur, mais c'est l'histoire, les personnages et l'émotion qui peut s'en dégager.

René Broca

Tout au long de la journée, nous avons fait un tour d'horizon qui n'était pas exhaustif et qui n'avait pas la prétention de l'être. Tout au plus celle de livrer à votre appréciation et à votre sagacité un certain nombre de clés pour comprendre quels sont aujourd'hui les enjeux, les tendances qui modèlent le paysage de l'animation dans les différents genres que nous avons considérés aujourd'hui : la série, le spécial TV et le long métrage.

D'autres questions auraient pu émerger, être traitées de façon plus thématique, comme, par exemple, l'évolution technique en regard des problématiques de création et des problématiques économiques. La dimension sociale et comparative aurait pu aussi être prise en compte. Pour l'instant le débat est lancé, nous avons tâché de vous faire partager ces clés et il y aura d'autres occasions, initiées par l'Afca ou d'autres, de reprendre tous ces débats et de les confronter à la réalité de la création d'animation en France et dans le monde. Il me reste à vous remercier d'avoir écouté nos intervenants et de remercier tous les intervenants de cette journée.

**Rencontre organisée le 26 octobre 2004 au Forum des images
par l'Association française du cinéma d'animation (Afca)**

T : 01 40 23 08 13 / www.afca.asso.fr

**Partenaires : Forum des images et Société des auteurs
et compositeurs dramatiques (SACD).**