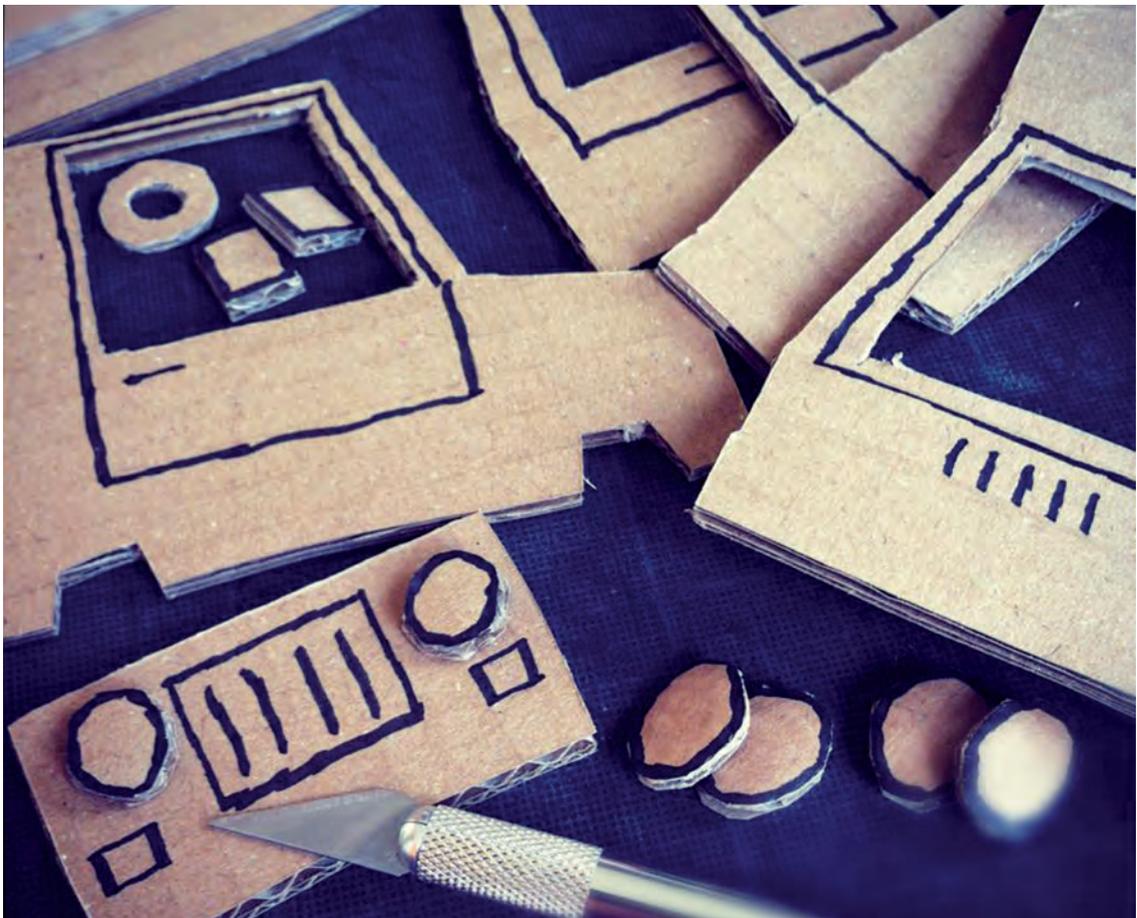


# De l'animation au jeu... et retour

ENTRETIEN AVEC MICHAËL BOLUFER

La frontière entre le monde du jeu vidéo et celui de l'animation est de plus en plus perméable. Par les usages qu'en font les joueurs-spectateurs, par les professionnels qui y évoluent, par les désirs de plus en plus pressants des uns et des autres pour les pratiques transmédias, par les techniques utilisées par les deux médias.

Rencontre avec Michaël Bolufer, réalisateur de la web-série *Mr. Carton* et incontestable artisan de ce rapprochement.



### Réalisateur, game designer... Pourriez-vous commencer par nous définir votre ou vos métier(s)?

C'est une très bonne question. Aujourd'hui je suis réalisateur, je suis aussi auteur de la série *Mr. Carton* ; mais pour cette série je suis également directeur technique et artistique, celui qui s'occupe de savoir comment on va fabriquer les choses pour que cela ressemble à ce que l'on veut obtenir. C'est un rôle que j'occupe de plus en plus car il m'intéresse beaucoup et qui était central dans la fabrication de cette « petite » série. Un réalisateur (de film d'animation, de jeu ou de film en prise de vue réelle) doit toujours être concerné par la manière dont se fabriquent les choses, surtout si le projet est petit en terme de format et de budget. C'est à mon sens important pour garder une vision globale sur tout ce qui se fait et conserver un dialogue efficace avec les membres de l'équipe. Plus spécifiquement, du côté du jeu, je me suis occupé de conception de niveaux, de fabrication de règles du jeu, de réalisations de séquences cinématiques, d'effets spéciaux... On pourrait résumer ça en « touche-à-tout » ! J'ai l'impression que la seule façon de progresser est de se mettre en danger et la spécialisation représenterait le contraire de cela pour moi. En tout cas je crois que cette « règle » est applicable au monde des « petits projets » (*Mr. Carton* en est un) qui demandent force, souplesse et agilité pour être menés à bien.

### Pourquoi *Mr. Carton* est-il une web-série et non pas un jeu, ni une série traditionnelle?

C'est une web-série parce que c'est sous ce format et cette définition que France Télévision, le diffuseur, l'a achetée. Au départ, c'est un projet que j'ai inventé, dont j'ai fait le design visuel et sonore tout « à la bouche ». Très vite, j'ai travaillé avec Fabien Daphy sur le développement du projet. Nous savions que ça n'allait pas être facile de donner de l'épaisseur et de la visibilité à une petite série toute seule, créée ex-nihilo. Nous avons travaillé en ping-pong un bon moment et puis nous sommes arrivés chez un producteur, Tant Mieux Prod<sup>1</sup>, où Nicolas Le Nevé, scénariste et story-boarder, nous a encore fait accéder à un palier supérieur. À la base, notre projet était double : série et jeu. Du vrai transmédia, mot que l'on entend beaucoup mais pour lequel on ne voit pas

réellement arriver beaucoup de concrétisations convaincantes en animation. J'ai toujours eu la conviction que le transmédia avait une grande facilité à venir du jeu vidéo puisque le jeu contient, par essence, du contenu jouable et du contenu narratif (tous nos cinématiques d'introduction qui expliquent le pourquoi du comment de l'univers dans lequel nous allons jouer). Dès le départ, nous avons pensé le projet comme une série d'animation entourée d'une partie jouable sur lequel le joueur pourrait intervenir. On pensait à une application sur laquelle tout le monde viendrait jouer. C'est sous cette double définition que le projet a été présenté à France Télévisions, et c'est ce qui a plu. Mais le diffuseur a décidé de commencer par acheter la série, attendant de voir si ça marche pour envisager une deuxième saison et le volet jeu. Le « tout » du projet initial n'existe pas encore. C'est dommage : tous les choix techniques que nous avons faits pour la réalisation de la série allaient dans ce sens.

### Pouvez-vous nous parler plus précisément de ces choix techniques qui permettent la convergence des deux univers?

En utilisant des outils qui servent normalement à réaliser des jeux vidéo, on a fabriqué tout un tas de petites briques qui peuvent servir tout autant à la série animée qu'à des jeux. Le petit bonhomme dans sa voiture, qui veut absolument aller jusqu'au phare pour voir la mer, je peux le faire sauter, voler... Ça n'aurait pas coûté beaucoup plus cher de faire les deux en simultané comme nous l'avions proposé au départ. Le budget de notre série est de 230 000 euros, celui des jeux ne demandait de rajouter que 100 000 euros. Mais nous ne les avons pas eus. C'est un peu frustrant puisque tout a été pensé dans cette logique transmédiatique. Mais j'ai l'impression que ça ne se fait plus...

### Comment cela? On a pourtant le sentiment que c'est l'avenir.

Il y a une dizaine d'années, quand un film sortait au cinéma, on lui associait presque automatiquement un jeu vidéo basé sur l'histoire (tous les Pixar, les Disney, *Arthur et les Minimoys*...). Les jeux reprenaient souvent des points de scénarios qui



↙  
 Michaël Bolufer & Fabien Daphy :  
 Mr. Carton, Tant Mieux Prod /  
 France Télévisions.



↙  
 Dofus. Livre 1 : Julith, film réalisé par  
 Anthony Roux et Jean-Jacques  
 Denis, Ankam Animations / Indie  
 Sale / France 3 Cinéma / Ciné + /  
 France Télévisions.

↓  
 Les Lapins Crétins : Invasion, Ubisoft  
 Motion Picture / France Télévision /  
 Nickolodéon.  
 La série TV.



n'étaient pas vraiment traités dans les films. À notre toute petite échelle, c'est ce dont nous avons envie. Donner au spectateur-joueur la possibilité d'explorer autre chose que ce que l'on donnait à voir dans la série. Le logiciel Unity, que j'ai utilisé pour la série, me donne tout ce dont j'ai besoin pour faire mon jeu vidéo (voir encadré). Depuis, le marché a changé. Le Smartphone a bouleversé le monde des consoles et pendant quelques années les gros producteurs de jeu ont arrêté de prendre des risques. Le simple fait que Disney arrête de produire des jeux en même temps que ses films a mis quelques producteurs de jeux hors-course. C'est doucement en train de changer, les gros propriétaires de licences réinvestissent peu à peu les téléphones intelligents pour proposer de nouveaux jeux, mais il est aujourd'hui très difficile d'obtenir une prise de risque financière pour que les petites structures puissent produire leurs jeux. C'est pourtant souvent de ces petites structures que viennent la créativité et la liberté de ton.

**Le transmédiatique est très présent dans la démarche éditoriale d'Ankama (Dofus, Wakfu...), producteur français de surcroît. On la retrouve aussi dans ce que fait Lego.**

Lego est une licence énorme, et qui part d'un univers largement constitué. Ankama est plus dans la création ex-nihilo d'univers, ce qui est aussi notre schéma. D'autant qu'eux aussi commentent par le jeu vidéo. *Les Lapins Crétins* (créés en 2006 par le studio français Ubisoft et adaptés en série animée en 2010) sont aussi un bon exemple qui vient du jeu, va vers la série et revient au jeu. On ne sait plus lequel nourrit l'autre, qui vend l'autre, qui fait de la publicité pour l'autre. Les enfants raffolent de leurs aventures loufoques que ce soit en série ou en jeu ! Mais ce qui compte aussi, terriblement, c'est le budget de communication, qui fait une énorme différence...



**Unity est un moteur de développement qui permet de concevoir des expériences interactives et des jeux multiplateforme en 2D et en 3D. Sa grande particularité, en plus d'offrir un interface et des outils complets, est surtout la possibilité d'exporter les créations sur un très grand nombre de supports : PC, Mac, iOS, Android, sur les consoles Playstation, Xbox, Nintendo, le Web...**

C'est aujourd'hui l'outil de référence dans la création de jeux vidéo.

**Au-delà de Mr. Carton, et avec le recul que vous avez, comment jugez-vous l'apport du jeu vidéo au cinéma d'animation (au sens large, incluant notamment sa pratique télévisuelle) ?**

Depuis ma génération, je crois que « l'imaginaire collectif » du jeu et celui du cinéma d'animation (et du cinéma en prise de vue réelle...), se nourrissent l'un l'autre du point de vue des codes visuels et narratifs. Le jeu a clairement lorgné du côté du cinéma d'animation à une période (je pense à tous les jeux LucasArts entre autres) parce que c'est aussi techniquement parlant le maximum que l'on pouvait faire à l'époque ! L'arrivée de la 3D a changé beaucoup de choses car il a tout à coup fallu représenter un espace dans lequel le joueur pouvait se balader, et regarder. Les codes de mise en scène des jeux en 3D se sont mis en place dans les différents genres. Par exemple le jeu d'Aventure avec une caméra derrière le joueur - *Tomb Raider* - ou encore le *First Person Shooter* ou l'on voit à la place du héros en caméra subjective - *Doom* . Pour crédibiliser les scènes cinématiques de gros jeu (*MetalGearSolid*, *Call of Duty*...), on a eu recours de plus en plus à des mises en scènes très hollywoodiennes et à l'inverse, par exemple, dans le dernier *StarWars* (*Rogue One*) on voit des changements de point de vue typiques du jeu vidéo dans le montage de la bataille spatiale finale. Tout cela évolue sans cesse grâce aux avancées technolo-



giques de la même manière que les peintres sont sortis de leurs ateliers peindre le monde grâce aux tubes de peintures pour y revenir des années plus tard travailler sur des ordinateurs...

La perméabilité des deux univers est forte et le sera forcément de plus en plus, il en va toujours ainsi dans toute forme d'art. Il n'est plus honteux de franchir la frontière qui les sépare et il y a sans doute encore un vaste terrain vierge à explorer entre les deux.

**Ce sont des questions qui se sont beaucoup posées autour des productions de David Cage<sup>2</sup> ...**

Exactement. Ce sont des jeux auxquels j'ai joué et qui, honnêtement, m'ont un peu gonflé. En tant que joueur, et en tant que spectateur. Je pense qu'ils surjouaient le narratif et l'émotionnel ce qui, quand ça ne marche pas, est désastreux. Je crois qu'il faut prendre cela avec un peu plus de légèreté et essayer des choses un peu moins pompeuses. Même si j'ai adoré *The Nomad soul* (David Bowie n'y est sûrement pas pour rien...) et *Fahrenheit* (un peu moins). *Beyond to soul*, le dernier, n'est pas mal non plus, mais on reste pour moi dans un jeu de couloir qui se veut super immersif alors que l'on peut à tout moment mettre la narration en

échec en restant dans sa voiture ou en n'ouvrant pas à la personne qui frappe à la porte. C'est un gros problème. J'ai l'impression de vivre plus de choses intenses dans un *Grand Theft Auto* où je peux me raconter mon histoire. Ou me projeter cent fois mieux dans l'obscur histoire de *Inside*. Mais je suis avant tout un joueur. Ou un spectateur. Ou l'inverse? En tout cas ce sont des expériences qui méritent d'être «jouées».

**Vous êtes aussi enseignant à l'école Émile Cohl (dessin 3D, éclairage et texturing...). Comment regardez-vous les nouvelles générations de professionnels qui arrivent dans votre/vos métier/s?**

Notre école est plus artistique que purement technique. Par technique, il faut entendre la maîtrise des divers outils 2D / 3D mis au service d'une direction artistique et pas juste savoir tenir un crayon. Ce sont nous, les enseignants, qui aidons les étudiants de ce point de vue technique, car les outils sont souvent très complexes et demandent quelques années de pratique avant d'être à peu près maîtrisés. Les étudiants finissent en général par s'en servir plutôt bien et de manière parfois surprenante.

Ce que je trouve intéressant, c'est que les étudiants ne sont pas du tout réfractaires à l'approche technique et aux évolutions des outils. Au contraire. Ils voient rapidement l'intérêt de s'inscrire dans un savoir-faire, un métier, un marché, un présent. Par exemple, les étudiants se passionnent pour le logiciel Unity quand je le leur présente. Mais on est déjà à l'étape d'après : que vont-ils faire, narrativement, de ces outils ? Leur façon de mélanger le ludique et le narratif va sans doute être nouvelle, en tout cas je l'espère.

Reste que la création, même si elle est liée aux propositions de la technique et de la science depuis le début, ne se résume pas seulement à ça et heureusement ! Il est tout aussi agréable aujourd'hui de suivre l'évolution d'un projet de film intimiste en 3D à 360° qu'un film expérimental sur la corrida entièrement réalisé au fusain ! ●

Propos recueillis par Claire Bongrand et Marie Lallouet

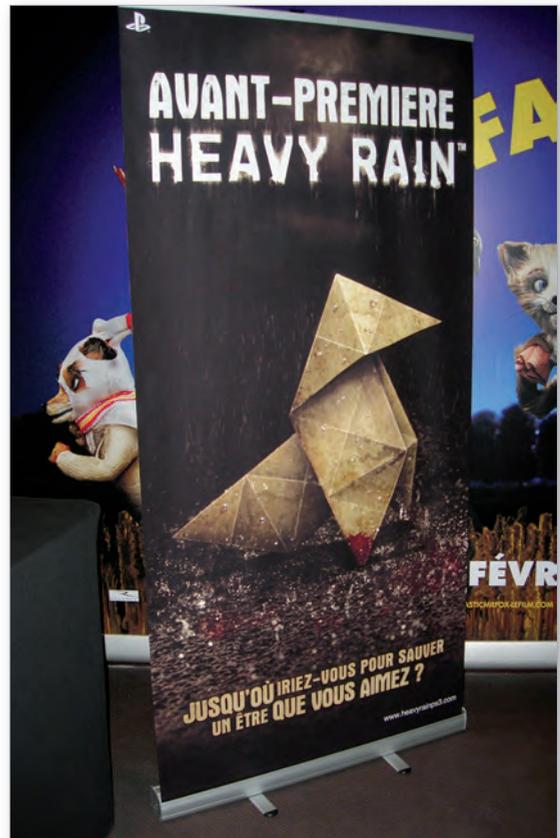
1. Voir article p. 140.

2. David Cage est un créateur de jeux vidéo français, fondateur du Studio Quantic Dream en 1997. Avec *Heavy Rain* (2010) puis *Beyond two souls* (2013), il a voulu proposer des « expériences » fortes impliquant émotionnellement le joueur. Plutôt que de jeux vidéo, ou de films de cinéma, il préfère parler de « narrations interactives ».

À la sortie de *Heavy Rain*, Mathieu Kassovitz l'a pris en référence pour dire « enfin autre chose que de la boucherie dans les jeux vidéo [...] Il a écrit un scénario de 2 000 pages, tandis qu'un scénario de film normal fait environ 100 ou 120 pages pour un film de deux heures. C'est-à-dire qu'il a écrit 10 scénarios ! Quand on joue à ce jeu, quand on regarde ce film interactif, on peut changer véritablement le sens de l'histoire et ce qui arrive aux personnages. Et ça, c'est quelque chose qu'on aimerait pouvoir faire au cinéma mais qu'on ne peut pas ».

Un très bel article sur cinéma et jeu vidéo par Eric Viennot s'en est suivi :

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/2010/02/24/lettre-ouverte-a-trois-venerables-cineastes/> (NDLR).



↑  
David Cage: *Heavy Rain*, Quantic Dream.

