

La Marmotte veut le chocolat, et l'argent du chocolat

Aryeom et Jehan se sont lancés dans un projet de film d'animation sous licence libre.

Pas un truc d'amateurs ! Tous deux munis d'un solide bagage (elle : dessinatrice et réalisatrice ; lui : acteur et développeur), ils veulent en mettre plein la vue et courir les festivals avec une belle œuvre.

Ils souhaitent aussi séduire assez de donateurs pour produire leur film en financement participatif.

Comme les premières images sont impressionnantes, nous avons voulu en savoir plus. C'est surtout Jehan qui parle parce qu'il est le plus bavard des deux, et puis Aryeom peine encore à parler français, alors nous l'avons interrogée en anglais.



Vous vous présentez sur le site du studio Girin, mais pouvez-vous nous parler de votre rencontre ?

Jehan, qu'est-ce qui t'a pris de traverser le monde à moto ?

Jehan : Je me suis cassé la clavicule dans une chute à moto. Pendant quelques mois, j'ai pris le métro matin et soir, dans la foule, les bruits et odeurs des transports en commun parisiens, tout ça pour se planter devant un bureau toute la journée. Cela m'a fait me demander « mais qu'est-ce que je fais là ? ». C'est là que j'ai décidé de partir. Quelques mois plus tard, je pose donc ma démission de mon boulot d'ingé, vends ma belle moto neuve et achète à la place une moto de 1991 (que j'utilise encore quotidiennement à ce jour !), rends mon appartement, me débarrasse de ce qui n'est pas utile et prends la route.

Je n'ai jamais eu de plan exact. En fait je ne savais pas pour sûr où j'allais ni par quel chemin avant d'y être. J'ai pris les visas au fur et à mesure. C'est aussi pour cela que je préfère parler de « vagabondage » plutôt que de « voyage ». Le premier terme a une connotation assez péjorative en français, mais je le trouve au contraire très sympathique et j'ai envie qu'il s'applique à moi, surtout après avoir lu *Knulp* de Hermann Hesse.

Au contraire « voyageur » a cette connotation méliorative. On va entendre des absurdités du genre « les voyageurs sont des gens ouverts », etc. Je peux vous dire que j'ai croisé des très grands voyageurs qui étaient de beaux salauds, tout comme j'ai connu des gens super sympas et ouverts qui n'avaient jamais quitté leur bled. En d'autres termes, ça n'a absolument rien à voir. On peut être un voyageur ouvert ou non, comme pour tout. Par contre le voyage, dans notre société, c'est beaucoup associé à du tourisme pur et dur où des gens vont aller une semaine dans un endroit, voir quelques lieux touristiques, faire quelques remarques bateau, puis revenir chez eux en étant persuadés d'avoir tout compris sur un pays et tous ses habitants. Bien que cette vision du voyage soit bien vue dans nos sociétés, je préfère me poser un peu en rupture avec cette façon d'aller sur les routes. Il n'est pas nécessaire de comprendre ou savoir quoi que ce soit quand on va quelque part ou quand on rencontre quelqu'un. On peut se contenter d'y être. Vouloir tout intellectualiser, c'est peut-être ça d'ailleurs le contraire de l'ouverture.

Je suis donc un vagabond, et je ne réfléchis pas ni ne sais d'où je viens, ni où je vais, tout comme Marmotte. □

Après avoir traversé l'Asie centrale (à travers Kazakhstan, Russie, Mongolie...), je suis resté un an au Japon, puis suis allé en Corée.

C'est là que j'ai rencontré Aryeom.

Aryeom, why did you decide to come in France, while things seemed to work well for you in Asia? (Aryeom, pourquoi as-tu décidé de venir en France, alors que ça semblait marcher pour toi en Asie ?)

Aryeom : France is known as an art country. So I wanted to live in France someday, and the chance came earlier than I thought. Jehan has an association for libre art and suggested a residency artist program with his association. And the principles of the association are so nice for the world. I thought it was a very good chance for me. So I caught it.

(Le rayonnement de la France sur les arts est reconnu. Je m'étais dit que ce serait bien de venir vivre en France un de ces jours ; l'occasion s'est présentée plus tôt que prévu. Jehan fait partie d'une association d'art libre et il m'a proposé un programme d'artiste en résidence. Les principes de son association sont tellement sympathiques que j'ai pensé que sa proposition était une vraie chance pour moi, et j'ai accepté.)

Le personnage principal de votre film d'animation est une marmotte voyageuse, qui décide de partir découvrir le monde au lieu de roupiller devant son terrier. On a bien compris que c'était votre animal totem. Elle illustre votre façon de voir la vie ?

Jehan : Oui et non. Oui j'adore cet animal et c'est un peu mon totem, si on veut. Non je n'y ai pas mis tellement de réflexion (encore une fois !) ou de « théorie bullshit » sur la vie. Au final c'est surtout un animal que je trouve cool et marrant. Ça ne va pas chercher beaucoup plus loin. □

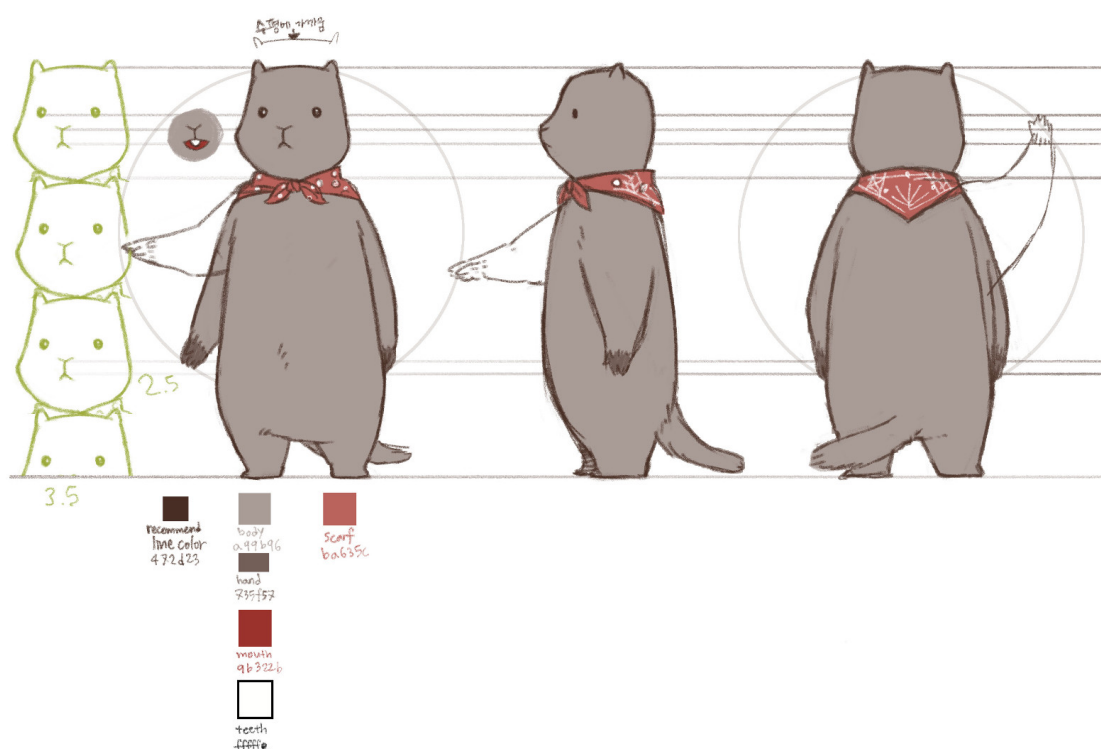
J'ai toujours beaucoup aimé les marmottes et suis allé régulièrement dans les Alpes, donc j'en ai croisé pas mal. J'ai un jour acheté une peluche marmotte (lors d'un séjour au ski, si ma mémoire est bonne), et elle m'a tout bêtement suivi dans tous mes vagabondages depuis. Donc vous pouvez le voir, ça ne vole pas dans de grandes sphères philosophiques ou symboliques !

Je ne l'exhibe pas forcément beaucoup, donc les gens ne le savent pas forcément, mais si vous me rencontrez, il y a de grandes chances qu'elle épie depuis mon sac. □

C'était mon copilote, on lui a fait un petit casque en simili-cuir avant mon départ, et il avait sa place sur le guidon de la moto. Cette peluche a visité plusieurs dizaines de pays !

C'est donc l'idée de base du film : et si la marmotte décidait de partir en voyage seule ?

Ze Marmot



Vous voulez gérer tout le projet uniquement avec des logiciels libres. Ça ne rend pas les choses moins faciles ?

Jehan : Bien sûr. Il existe de très bons logiciels proprios et il n'y a pas eu ou très peu de projets sérieux qui ont utilisé des logiciels Libres. Donc tout ce qui existe pour l'animation n'est qu'à l'état de prototype en gros. Notre projet sera donc clairement un des pionniers.

Mais j'utilise essentiellement les systèmes GNU/Linux depuis une dizaine d'années au moins et avec Aryeom, on a pensé que c'était l'occasion de faire un film d'animation et de créer les logiciels adéquats (ou les sortir de l'état de prototype). Il faut un vrai projet pour rendre les logiciels fonctionnels. La théorie

a toujours des limites qui se cognent à la réalité dans de vrais projets.

Je me considère comme un relativement capable développeur. Non pas un expert, mais par contre un touche-à-tout et surtout méticuleux (le mainteneur de GIMP me traite de « *pedantic hacker* » pour signifier qu'il me fait confiance pour trouver des bugs et problèmes que d'autres ne voient pas !). Donc je pense être capable d'améliorer les choses si on m'en donne les moyens. Sans compter que la base est déjà plutôt bonne. On ne part pas non plus de rien et l'état et la stabilité des logiciels Libres pour le dessin et partiellement l'animation sont très bons de nos jours, bien qu'il y ait encore pas mal de manques.

Aryeom, do you never dream to work with a good old Adobe suite? ☐

Is it very much complicated to draw with free softwares? Or is it cool because you know a Gimp developer and you can ask directly to Jehan the fonctionnalités/features you want?

(Aryeom, tu ne rêves jamais de bosser avec une bonne vieille suite Adobe ? Est-ce que c'est beaucoup plus compliqué de dessiner avec des logiciels libres ? Ou alors c'est sympa parce que tu connais l'un des développeurs de Gimp et que tu peux demander à Jehan les options dont tu as envie ?)

The first year when I started to use GIMP, there were times I wanted to throw my tablet pen through the window. But now I got used to it.

This is just a different software and I just have had to learn the basics, as for any software.

There are still things I miss. In particular there are no programs which I can use like After effects. This is very tough for me.

And all software in Adobe suite are well connected. We don't have this in Free Software. Working with GIMP and Blender can be a pain sometimes because of this. I hope that with more users, these connections will be implemented.

(La première année, quand j'ai commencé à travailler avec Gimp, j'ai eu des envies de balancer ma tablette graphique par la fenêtre. Mais maintenant je me suis habituée. C'est simplement un logiciel différent, il a fallu que j'apprenne les fondamentaux, comme avec n'importe quel logiciel, voilà tout.

Il me manque quand même encore des trucs. Particulièrement After Effects, qui

n'a pas d'équivalent. Ça, c'est dur.

Et puis tous les logiciels de la suite Adobe sont bien liés entre eux. Nous n'avons pas ça dans le Libre. Du coup, travailler avec Gimp et Blender peut devenir compliqué. J'espère que ces liens seront mis en place quand nous serons plus nombreux à les utiliser.)

L'autre particularité du projet, c'est que vous ne voulez surtout pas faire du boulot d'amateur. Vous souhaitez un résultat de qualité professionnelle et que tout les artistes soient payés. Dans votre demande de contribution, vous dites « ce n'est pas un appel à venir bosser gratos » !

Vous pensez vraiment y arriver ?

Dans le circuit « traditionnel », c'est déjà compliqué de sortir des projets !

Jehan : Nous espérons en tous cas ! Il est vraiment important pour moi de ne pas rester dans l'amateurisme. Attention ce n'est pas parce que je considère l'amateurisme comme inférieur. Bien au contraire, j'en suis un fervent défenseur et il ne faudrait surtout pas déconsidérer le travail amateur. J'ai connu des amateurs qui pourraient aisément être pros et des pros qui font vraiment un boulot de merde. On voit cela pour tout métier.

Néanmoins pour ce projet en particulier, déjà je veux prouver qu'on peut faire un vrai boulot, pour l'image du Libre, mais aussi parce que ce projet nous tient à cœur.

Ce n'est pas non plus juste une « démo technique » comme on peut le voir par ailleurs dans d'autres projets du Libre portés par des gens intéressés seulement par le software. Non c'est un vrai projet de film **aussi**.

En outre on veut pouvoir y bosser à temps plein. Or pour faire cela, on doit pouvoir se payer, et si on se paye, c'est aussi normal de payer les autres (je ne trouverais pas sain de se payer tout en demandant à des volontaires de bosser gratos).

Quel est le secret de ce bel optimisme ? (How can you be so optimistic?)

Jehan : si vous êtes pessimiste, vous ne pouvez rien faire. Toute personne a tout intérêt à être optimiste en toute chose pour pouvoir « faire des choses ». C'est

pour moi un principe de base.

À propos de la musique, j'ai lu que vous deviez refuser les propositions des membres de la SACEM, parce qu'ils ne sont plus libres de diffuser leurs œuvres comme ils le souhaitent. Ubuesque, non ?

Jehan : Oui. Les membres transfèrent la gestion de leurs droits d'auteur à la SACEM. En gros vous n'avez plus de « droit » sur vos droits, ce qui est plutôt ironique. Un adhérent SACEM ne peut plus négocier ou signer de contrat sur ses droits d'auteur, et n'a donc pas le droit de mettre ses œuvres sous une licence de son choix (sauf accord spécifique). De même qu'un adhérent n'a même pas le droit de déposer ses morceaux sur son site perso (ou aucun site de manière générale). À vrai dire, de nombreux membres SACEM sont en violation pure et simple de leur contrat en essayant de faire la pub pour leur morceau (en le faisant écouter, en le mettant sur leur site, etc.). Si même vous faites écouter vos propres morceaux à un public, vous devez payer (pour ensuite toucher théoriquement des droits sur l'écoute, sauf que comme la SACEM prend sa part au passage, il ne reste plus grand chose). Ubuesque, oui. Ridicule même.

Maintenant qu'on sait tout ça, comment est-ce qu'on peut vous aider ? Vous prenez tout le monde ? Moi, je recadre déjà mes photos de famille avec The Gimp. Encore un ou deux tutos à lire et je viens !

Jehan : Effectivement pour ce projet en particulier, la question peut se poser puisqu'on veut faire un film de qualité. De même que la Blender Foundation fait une sélection draconienne pour les participants à ses Open Movies. Ce serait pareil pour nous. Ensuite comme je disais, je n'aurais aucun blème à engager un amateur très qualifié (de même que je n'aurais aucun remord à refuser l'aide d'un professionnel au travail bâclé).

Par contre notre assoce en elle-même prévoit des ateliers pour expliquer les logiciels Libres créatifs à monsieur Tout-le-Monde (ou à des pros habitués à des logiciels propriétaires), et aider les gens à les utiliser. Par exemple à l'Ubuntu Party ainsi qu'aux RMLL, nous aurons (normalement) un atelier de ce genre pour fabriquer tous ensemble « l'album d'autocollants des libristes » dans un contexte « d'impression pro chez un imprimeur ». Tu as peut-être entendu parler de ce projet initié par LDN. D'ailleurs si Framasoft a des autocollants, faut les envoyer ! Clairement vous devez faire partie de l'album. □

La flatterie ne te mènera nulle part.

On s'est dit que c'était vraiment un projet sympa, car pas trop complexe (le « contenu » existe déjà, c'est globalement les autocollants existants des assocés françaises), qui permettrait d'expliquer les bases de la mise en page (pour impression physique, pas web), mais aussi des questions sur les couleurs (CMYK/RGB, que sont les profils de couleur ? Sur ce sujet, on aimerait un peu décortiquer le mythe du vrai d'ailleurs car on rencontre foultitude de « graphistes pros » qui n'y pigent rien et répètent les conneries qu'on se répète probablement de graphiste senior à graphiste junior parce qu'ils ne comprennent rien à la technologie sous-jacente).

On pense qu'on devrait pouvoir créer cet album entièrement collaborativement en plusieurs ateliers. Comprendre : nous on fera absolument que dalle !

On ne sera là que pour montrer aux gens comment faire, guider, et répondre aux questions ! Alors, dans un an peut-être, la communauté pourrait lancer une impression de son album créé intégralement collectivement. Moi je trouve ça cool.

Pour ce genre d'atelier, tu pourras venir avec ton background impressionnant de retouche de photos de famille ! Pour le film, c'est moins sûr. ☐

Bon, OK, c'est peut-être mieux si je donne un peu de sous. Où ça ?

ici :
<https://www.indiegogo.com/projects/zemarmot-libre-movie-made-with-free-software>. Il y a une bande-annonce.

Et le film, on le verra quand ? Ça doit prendre du temps à fabriquer, non ? Vous allez donner des nouvelles tout au long de la production ? Montrer des petits morceaux ? Faudrait pas non plus nous gâcher le plaisir de la découverte...

On en saura plus à la fin du financement, notamment quelle sera la durée du film, et donc la durée de la production (ou tout simplement en fonction du support reçu : pourrons-nous faire le film ?). Si on arrive à bien le financer et qu'on peut en faire un projet à temps plein, alors ce serait idéal.

En tous les cas, oui on prévoit de donner des nouvelles régulières. On montrera

des images, mais je ne pense pas que l'on montrerait trop de « morceaux » du film publiquement par contre, non parce qu'on veut cacher le film, mais simplement pour le côté « spoiler ». Si on a montré l'ensemble du film par petits morceaux décousus tout au long de la production, non seulement c'est moins impressionnant (car « non fini », donc ça peut avoir un aspect décevant), mais en plus à la fin les gens auront déjà presque tout vu par bouts incohérents et pourraient être déçus de ne pas voir de nouveauté dans le film final. Donc ça gâcherait le visionnage.

Je pense qu'une meilleure stratégie est de ne pas bloquer l'accès aux fichiers (quelqu'un de passionné pourrait alors accéder aux fichiers), sans pour autant gâcher le film final pour ceux qui préfèrent attendre le film fini.

En tous cas, oui une animation prend beaucoup de temps à fabriquer. C'est simple à calculer : 24 images par seconde, ça fait 1440 (24 * 60) images pour une minute de film ! Donc pour juste une seule minute, imaginez que vous devez faire 1440 dessins, les colorier... En plus les dessins doivent être précisément calculés pour obtenir une animation réaliste et/ou drôle/intéressante, ce qui demande aussi un travail et un savoir faire considérable. Bien sûr vous ne redessinez pas **tout** à chaque dessin (les arrière-plans par exemple peuvent être réutilisés tout au long d'un plan statique), de même que selon la qualité d'animation désirée, il est courant de descendre à 12 images par seconde.

Mais cela reste quand même un gros boulot, et surtout une organisation très importante (avec autant de dessins, ne pas être organisé peut marcher pour une courte animation, mais à partir de quelques minutes, ce n'est plus gérable).

D'ailleurs un aspect du projet est aussi de financer du développement. J'ai plusieurs projets liés à l'animation :

- un logiciel de gestion de projet d'animation, ce qui inclut le *storyboard*, les feuilles d'exposition, etc.;
- le *plugin* d'animation de GIMP pour en faire plus qu'un *plugin* de création de GIFs animés de chatons;
- je prévois de travailler sur l'import des fichiers dans Blender (pour l'instant travailler avec des fichiers générés par GIMP, Krita ou MyPaint et les importer dans Blender n'est absolument pas adapté et vraiment laborieux).

L'un des gros avantages d'une suite comme Adobe n'est pas seulement des logiciels bons individuellement mais aussi leur intégration les uns avec les autres.

Oui, c'est ce que dit Aryeom aussi.

Il est ainsi extrêmement simple de travailler sur des images dans Photoshop, puis charger le fichier PSD (les « images » de Photoshop) dans After Effects, ce qui permet de travailler sur les calques comme des images séparées, puis modifier l'image dans Photoshop et voir les changements dans After Effects, puis travailler dans Première, etc. Tout est lié. On n'a pas ça dans le Libre et c'est quelque chose qu'on aimerait vraiment pouvoir apporter. C'est à peu près aussi important que la qualité des logiciels eux-mêmes : comment les divers logiciels peuvent communiquer efficacement?

En conclusion : oui, c'est un travail de longue haleine. Et on avisera sur la longueur du projet en fonction du financement.

Le grain de sel de Pouhiou : ce film, vous projetez de le sortir sous licence libre... Vous n'avez pas peur qu'on vous vole votre bébé ☐ ?

Plus sérieusement, la licence libre vous semble un pendant naturel au financement collaboratif ?

Oui cela me paraît naturel de rendre à la communauté ce qu'elle a financé. C'est l'inverse qui me paraît difficilement normal. Par exemple lorsqu'un musée public vous empêche de prendre des photos d'œuvres dans le domaine public depuis des centaines d'années, alors même que c'est vous qui payez entièrement ce musée par vos taxes et impôts ! Je sais que beaucoup de gens vont pourtant financer sans problème des œuvres propriétaires. Je n'ai rien à y redire, chacun est libre de dépenser son argent comme il le souhaite. Après tout si le fait que l'œuvre sorte est suffisant pour les financeurs, pourquoi pas. Mais dans mon petit cerveau idéaliste, je rêve de plus. Je rêve d'un marché de l'art sans frontière ni limites auto-imposées et totalement artificielles.

Si on regarde le problème sous un angle plus traditionnel, un investisseur qui met de l'argent dans un film ou une société espère faire fructifier son investissement. Mais dans notre cas, tout ce que nous y gagnons serait quelques t-shirts ou autres bagatelles ? Et si l'investissement des financeurs collaboratifs existait, sauf qu'au lieu d'une forme monétaire uniquement, il a aussi une forme culturelle, artistique et communautaire ? Au lieu de plus d'argent, nous rendons du partage de

connaissance et le droit pour tous de voir, partager et faire ce qu'on veut de l'œuvre qu'on a contribué à faire exister !

C'est une œuvre de biens communs.

Quelqu'un veut utiliser notre œuvre ? Très bien !

Est-ce vraiment du « vol » (ou pour être plus précis en termes légaux, de la contrefaçon) si on a déjà été payé pour produire l'œuvre ? C'est aussi pourquoi plus haut, lorsque vous demandez pourquoi c'est important de payer les gens (nous même et autrui), c'est une autre bonne raison. Un vrai travail est produit, un travail compliqué, long (des mois et des mois à temps plein pour créer des dizaines de milliers d'images !). Donc c'est normal de le payer, et si possible pas au lance-pierre. Par contre après cela, les artistes peuvent passer à autre chose, quant à l'œuvre, elle peut continuer à vivre sa vie. Vous voulez la présenter dans un cinéma ? Génial ! Bien sûr si vous souhaitez rémunérer les artistes davantage avec un pourcentage des recettes, c'est très bien, et on acceptera avec joie (vous pourriez alors utiliser un « Creator endorsed » logo comme Nina Paley, par exemple.

Mais si vous ne souhaitez pas le faire, c'est acceptable. On aura déjà été payé après tout. Par contre dans ce cas, ce serait cool que le prix du ticket soit raisonnable (les tarifs de places de cinéma sont de plus en plus absurdes !), mais ça reste votre choix.

Revenant ainsi sur ma réponse plus haut, j'ajouterai donc que je pense qu'il est important de bien payer les gens pour un travail, surtout pour produire une œuvre qui vous plaît. Par contre, une fois l'œuvre sortie, elle pourrait appartenir au public, au monde même. C'est bien plus sain que le système actuel où les coûts sont bien plus mesquins, cachés, et en même temps plus imposants, tout en donnant l'impression d'être gratuits. Non les services web des grosses compagnies du web ne sont pas gratuits (vous le payez avec la pub que vous regardez, votre vie privée que vous échangez, la vie privée de vos proches que vous divulguez, même lorsqu'ils n'ont rien demandé...). Vous en savez quelque chose chez Framasoft (cf. votre projet Dégooglisons Internet) ! Ben pareil, vous payez sans arrêt les œuvres du divertissement de masse (redevance télé, taxes sur la copie privée sur chaque support de stockage...). Saviez-vous que les bars, cafés, restaurants et commerces qui passent de la musique payent des redevances

à la SACEM, et la Spré ? Les frais sont versés par les commerçants mais bien entendu répercutés sur les tarifs des produits ou services vendus !

On paye tous constamment au nom de la sacro-sainte « copie privée » et du « droit d'auteur » pour l'industrie du divertissement. Pourtant cela ne signifie pas pour autant que les artistes touchent beaucoup. Ces systèmes sont faits de telle sorte que les intermédiaires (sociétés de gestion de droits elle mêmes, les majors...) touchent une grosse part quoi qu'il advienne (ils ont des locaux, des charges, des employés...), et puis les gros ayant-droits (ils sont un faible pourcentage, ceux qu'on nommera « stars ») récupèrent ce qui reste en laissant des miettes de droits d'auteur pour les artistes restants.

Quand je lis des affirmations aussi attristantes que cela sur sacem.fr :

Vous ne le savez peut-être pas mais les auteurs, compositeurs et éditeurs ne touchent aucun salaire lorsqu'ils créent. Ils vivent de la diffusion de leur musique et c'est la répartition qui leur permet de recevoir leurs droits d'auteur. Ce système consiste à leur reverser leurs droits selon l'utilisation réelle et précise de leurs œuvres sur la base de relevés de diffusions. Des auteurs peu diffusés sont ainsi assurés de toucher, quoi qu'il arrive, ce qui leur revient de droit. La Sacem est réputée pour assurer une redistribution parmi les plus précises au monde.

Heureusement ce n'est pas entièrement vrai (je doute que beaucoup d'auteurs accepteraient de bosser sans être payé du tout à la création), mais tout de même cela donne une idée de l'état d'esprit par lequel on peut essayer de diminuer les tarifs d'un artiste : « vous toucherez plus tard avec les droits d'auteur ».

J'imagine bien la tête des maçons si on leur baissait leurs salaires pour leur dire que plus la maison sera utilisée, plus ils toucheront (avec une société de collecte qui gèreraient cela et prendrait sa confortable part au passage).

Et si plutôt que faire cela pour des artistes, on pouvait payer convenablement tout le monde pour le travail effectué puis libérer les œuvres et on passe à autre chose ?

Cela ne serait-il pas plus sain et mieux pour tout le monde ? Les artistes, le public... Bien sûr, les intermédiaires seraient mécontents par contre !



La marmotte
vous
remerciera

**Aryeom, you are guest in France, so the last word is for you! Feel free!
(Aryeom, en tant qu'invitée en France, le dernier mot est pour toi. Lâche-toi !)**

Why don't you invest in a small step for our and your good world? Donate for our project <ZeMarmot> please!

*(Pourquoi ne pas investir pour que notre monde, à tous, avance d'un petit pas ?
Donnez pour notre projet ZeMarmot, s'il vous plaît !)*