

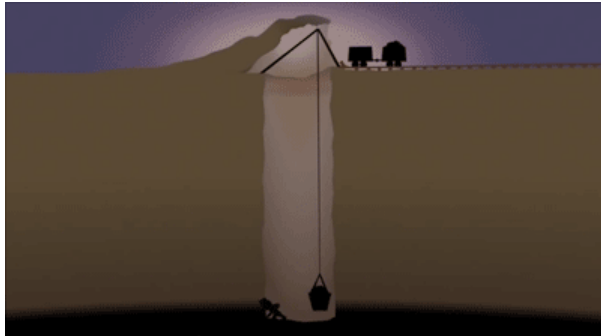
# Sans lendemain

écrit par **Jacky Chong**, le 23/07/2014

Écrit et réalisé par l'animateur irlandais **Dermot O'Connor**, **There is no tomorrow** est un film de 34 mn, qui présente de façon très pragmatique le déclin inévitable de notre société de (sur)consommation. Alors que la population mondiale augmente, les énergies fossiles s'épuisent et les alternatives (éoliennes, biomasse, etc.) ne suffisent pas pour l'instant à combler le manque. L'économie mondiale actuelle, fonctionnant sur un principe fou de croissance infinie, se heurte désormais aux limites physiques de la planète, à sa finitude...

Qu'allons nous faire face à une telle problématique ?

C'est entre autre ce que tente d'expliquer ce film, qui sans être pessimiste, n'est pas optimiste non plus.



Mais comme le disait feu **Albert Jacquard**, essayiste français, et spécialiste en génétique des populations : "ça ne sert à rien d'être optimiste ou pessimiste, il faut être volontariste."

L'auteur **Dermot O'Connor** fait parti de ceux-là : conscient d'un problème grave qui nous concerne tous, mais difficilement abordable simplement, l'auteur a la volonté de transmettre au spectateur une problématique complexe, en condensant à travers l'animation, une riche documentation. Un sacré pari, gagné il me semble, car le film est bien rythmé, il est propulsé par une narration simple,

quoiqu'un peu molle dans la version française, une bonne animation et un graphisme efficace.

**Le film** visible sur la toile en entier, est en téléchargement gratuit ; il est aussi traduit en différentes langues : anglais, français, russe, espagnol, cantonais, et hindou...

Il y a le feu au navire, et le film retenti encore comme une sirène d'alarme dans ma tête.

Je décide de demander à l'auteur s'il accepterait une interview pour fousdanim. Je lui propose qu'on s'appelle avec un pot de yaourt, il me dit «Yes». Malgré la distance parcourue avec le fil et mon anglais scolaire, j'espère avoir à peu près tout compris et pas trop mal traduit, voici :

## **Salut Dermot, peux-tu te présenter ?**

Je suis Irlandais, né en 1969. Je suis parti vivre aux Etats-Unis en 1993 ; je travaille là-bas en tant qu'animateur.

## **Peux-tu nous expliquer quand, et pourquoi tu as fait ce film ?**

J'ai d'abord commencé par faire des recherches en 2005 ; l'animation a seulement débuté en mars 2007 lorsque j'ai passé une année au Canada. Durant 6 mois, j'ai quasi fini la première scène, soit un peu plus de 7 minutes du film que j'ai montré en suivant à un ami qui m'a dit : «tu parles pas de l'éthanol ?»\*

\*ndlr : il faut voir le film pour comprendre.

Aussi, j'ai réalisé qu'il me manquait une seconde scène, parlant des alternatives aux énergie fossiles, et des problèmes liés à celles-ci. En revenant à Portland (dans l'Oregon), je me suis assis pour animer la seconde scène parlant des énergies. Ca m'a pris entre 3 et 4 mois. A ce moment, j'ai su qu'il me faudrait une troisième séquence parlant de la croissance ; je me suis donc inspiré d'un livre fameux du professeur **Al Barlett** que j'ai condensé en 7 minutes.

Il a fallu ensuite que je fasse une quatrième séquence sur la nourriture, puis enfin une cinquième sur les solutions quant à tous ces problèmes. C'est ainsi que l'animation a été finie en 2011.

Je suis allé un jour à une conférence du **Professeur David Goodstein** à Pasadena, qui est un homme qui vulgarise des concepts complexes à une audience large, de non spécialistes.

L'inspiration et la motivation me sont venues quand j'ai compris qu'il était difficile de saisir des concepts sur les pics pétroliers ou sur des pénuries de ressources, avec des textes seuls.

## **J'ai vu sur le générique de fin que tu as écrit et réalisé le film, tu as travaillé seul ?**

Oui, j'ai fait toute l'animation seul. J'ai été aidé pour le mixage et le son, pour le montage et le rendu final. Mais pour l'anim, oui, j'ai tout fait seul, avec Flash.



***Tout le monde sait que faire un travail d'une telle ampleur demande beaucoup de courage, surtout seul, est-ce que tu peux nous parler des problèmes que tu as rencontrés lors de la réalisation ?***

Bien que le travail ait été étendu sur plusieurs années, je pense qu'il y a environ deux, trois ans de travail d'anim' en tout. La plus grande difficulté a été de travailler en pointillé. C'est très difficile de revenir sur un projet plusieurs mois après l'avoir quitté, pour avoir travaillé ailleurs sur d'autres projets payants. On oublie où on en était, ce qu'on pensait à ce moment, et pourtant il faut y revenir et ne pas abandonner. En 2007, j'ai arrêté de boire pendant 6 mois, c'est là que j'ai fait la première séquence, puis après j'ai recommencé ; j'ai renoncé pour la deuxième et dernière fois en juillet 2010, c'est cette année là que j'ai enfin fini le film. J'ai définitivement abandonné l'alcool, pour un style de vie plus sain.

***Tu as donc animé tout, tout seul, pourquoi ?***

Je pense que j'aurais pu demander à des collaborateurs de m'aider, mais je n'avais pas d'argent pour payer quiconque, aussi, je ne voulais pas les ennuyer. Mais peut-être pour un nouveau projet. Par exemple, pour *Continuum\**, s'il se fait, sera un long, et bien sûr si je l'anime seul, ça me prendra 10 ans. Avec une petite équipe de 7 ou 8 animateurs, le film pourra être fait en 1 ou 2 ans. C'est pour ça que j'ai besoin d'argent pour le faire.

\*ndlr : vous pouvez aller jeter un oeil sur ce projet sur [le blog de l'auteur](#)

***Comment as-tu financé ton film ?***

Je l'ai fait sur mon propre temps. Quand j'avais du temps libre, je travaillais dessus. J'estime que j'ai dépensé environ 9000 dollars de ma poche. En terme de main d'oeuvre, si j'avais dû embaucher un animateur qui aurait créé le film depuis le début, et qui aurait animé pendant 2/3 ans, il m'aurait demandé entre 800 \$ minimum, et 1200 \$ maximum par mois ; le budget de mon film aurait été en tout entre 100.000 \$ et 250.000 \$. C'est un projet qui venait du coeur, et j'ai beaucoup appris en le faisant ; je n'ai maintenant plus peur de m'atteler à des films de grande envergure.

Aussi, la prochaine fois, je pense me diriger vers du financement participatif, avec pourquoi pas kickstarter, comme ça je pourrais embaucher des personnes pour m'aider.

J'aimerais faire un long métrage, ça serait bien que je ne mette pas trop de temps pour le faire !

*Merci Dermot !*