

**Anne-Marie Gélinas, productrice et cofondatrice des  
productions Jeux d'Ombres**  
L'esprit de Zigrail

Carlo Mandolini

Number 215, September–October 2001

Le cinéma québécois des années 90

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/48668ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Mandolini, C. (2001). Anne-Marie Gélinas, productrice et cofondatrice des productions Jeux d'Ombres : l'esprit de Zigrail. *Séquences*, (215), 30–31.

# ANNE-MARIE GÉLINAS, PRODUCTRICE ET COFONDATRICE DES PRODUCTIONS JEUX D'OMBRES



Zigrail

## L'ESPRIT DE **Zigrail**

*Penser au cinéma québécois des années quatre-vingt-dix, c'est se remémorer des images au mouvement audacieux, des rythmes nouveaux et un imaginaire jeune et anarchique qui se moque des frontières et brise l'isolement. Penser aux années quatre-vingt-dix, c'est aussi évoquer une attitude nouvelle dans la production des films. C'est remarquer l'éclosion d'un certain goût du risque<sup>1</sup> qui a pavé la voie à l'arrivée de nouveaux talents, de nouveaux discours. Pour nous, à Séquences, l'un des films qui traduit le mieux cet esprit, c'est **Zigrail**, le très beau film d'André Turpin. Nous avons, dès sa sortie, en 1995, dit beaucoup de bien de ce film qui continue à fasciner et qui devient, toujours un peu plus, un véritable film-culte. Derrière ce film, il y a bien sûr la vision de son auteur, mais aussi le soutien et la passion d'une équipe de production qui a porté le projet avec la volonté d'aller au bout de cette aventure plutôt folle, coûte que coûte. Cette équipe, c'est celle des Productions Jeux d'Ombres, une maison de production fondée en 1990 par Anne-Marie Gélinas et Andrew Noble, se spécialisant dans le cinéma indépendant.*

propos recueillis par **Carlo Mandolini**

Lorsqu'elle a contribué à mettre sur pied Jeux d'Ombres, Anne-Marie Gélinas avait d'abord une irrésistible envie de créer, d'accomplir quelque chose dans le domaine des communications, du cinéma. « À l'université, je savais *tellement* ce que je voulais. J'y arrivais avec une expérience du marché du travail. Je voulais faire des choses... à mon compte. Je voulais être mon propre patron. » Ce refus d'attendre, cette envie de *faire*, de générer un mouvement de création, se concrétise rapidement et tout naturellement dans le domaine de la production cinématographique.

Faire des films, pour Jeux d'Ombres, c'est d'abord inventer un espace ouvert à la création, dans le respect de l'œuvre et de son auteur. Aussi, dès le début, les jeunes producteurs, auxquels se joindront Salvatore V. Barrera et Sara Moreley, imposent une véritable vision d'auteur à la compagnie, une attitude très proche du

concept européen de producteur. Ainsi, par exemple, comme le signale Anne-Marie Gélinas, Jeux d'Ombres refuse de s'arroger le droit du montage final (le fameux *final cut*) sur ses films. « Un auteur, ça se respecte. Prendre le *director's cut*, ce n'est pas faire du cinéma d'auteur. »

Le premier projet de Jeux d'Ombres, un court métrage écrit notamment par un jeune auteur alors peu connu, Wajdi Mouawad, n'aboutit pas. « Aujourd'hui, je comprends pourquoi ça n'a pas marché. On n'en savait pas assez sur le métier à ce moment-là. Mais c'est le projet qui nous a tout appris et qui nous a permis d'entrer en contact avec les agences de financement. Tout est ensuite devenu plus facile. »



Les choses, en effet, prennent leur envol : s'enchaînent des films corporatifs, des vidéoclips — dont l'un, réalisé par Salvatore Barrera, sera primé par Musique Plus — et quelques courts métrages.

Mais l'aventure du court est frustrante. « On travaille aussi fort que pour un long, mais il n'y a pas de place de diffusion. Les télé imposent un format, les cinémas n'en veulent pas... C'est frustrant de faire un film que personne ne voit... »

En 1993, c'est la rencontre avec André Turpin et le début de l'aventure de **Zigrail**, premier long métrage du jeune réalisateur et premier long métrage également pour la toute jeune maison de production. Turpin, déjà connu grâce à ses courts métrages, était à la recherche d'un producteur qui comprendrait son projet un peu fou. C'est par l'entremise de Salvatore Barrera que Turpin contacte Anne-Marie Gélinas et Andrew Noble. « Il a fallu se parler beaucoup, se souvient-elle, mais on savait que c'était un projet que l'on voulait faire ensemble. »

S'amorce alors un processus de réflexion durant lequel l'équipe de Jeux d'Ombres agit véritablement en producteur, en accompagnant Turpin et ses collaborateurs (Sylvain Bellemare et Sophie Leblond) sur le chemin de la scénarisation. « **Zigrail**, c'était une grande aventure, un *trip*. André ne voulait pas écrire de scénario, il voulait tourner. On lui a dit que pour obtenir du financement, il lui fallait un scénario. On l'a donc poussé dans cette voie et on s'est mis à travailler avec acharnement sur un scénario qui n'est devenu définitif qu'après neuf versions. Sur le tournage, on a cependant pris nos distances par rapport à ce qui était écrit et on s'est laissé inspirer par les lieux et les personnages. Mais puisqu'on avait tout de même développé quelque chose de solide, on a pu compter sur une ligne directrice forte. C'est ce qui nous a permis de suivre le fil de l'histoire, de pays en pays. »

Ce qui est peut-être le plus étonnant, vu de l'extérieur du moins, c'est la relative facilité avec laquelle le projet s'est monté. Sans expérience dans le long métrage, Jeux d'Ombres ose cogner aux portes des agences de financement. Mais elle n'a rien à perdre. La production a déjà en poche 50 000 dollars du Conseil des Arts du Canada et l'équipe est prête à partir avec ce seul montant. « On allait faire le film avec cette somme, en vidéo et avec une équipe très réduite. Il fallait faire **Zigrail**, coûte que coûte... C'était ça le plus important.<sup>2</sup> » Or à cette époque, dans l'industrie, le vent tournait... et il était bon. « Il y avait à ce moment-là dans l'industrie un mouvement en faveur d'un nouveau cinéma; un cinéma qui s'exporte, qui va plus loin. On a été très chanceux de pouvoir profiter de cette vague-là. À Téléfilm Canada et à la Société de développement des entreprises culturelles (Sodec), on a rencontré des gens très ouverts, qui ont compris ce qu'on essayait de faire et qui ont vu que l'on savait *exactement* où on s'en allait. Il faut dire qu'avec un budget de 300 000 dollars, le risque financier pour chaque partenaire était minime. » Puis, lorsqu'un important distributeur s'est engagé dans le projet, l'impulsion décisive était donnée, puisque les agences de financement

avaient maintenant l'assurance que le film allait éventuellement aboutir sur un écran.

Avec un budget qui s'élève finalement à 417 000 dollars, l'équipe de Jeux d'Ombres se lance dans l'aventure du premier long métrage. Et comme premier projet, ce n'est vraiment pas banal. Sept rêveurs en cavale pendant sept semaines, travaillant dans un esprit de direct. Au programme : France, Italie, Roumanie, Croatie, Turquie et une série de rendez-vous avec l'inspiration et le hasard.

« J'étais prête pour l'aventure, j'avais envie de la vivre. Le *challenge* du voyage m'enthousiasmait beaucoup. J'aime faire des films qui me font voyager. Je suis donc partie et j'ai agi en tant que productrice déléguée sur le terrain. Heureusement, on était trois à la production (Salvatore Barrera a fait lui aussi partie du voyage et Andrew Noble, depuis Montréal, orchestre le tout), ce n'est pas moi qui portais les craintes, explique Anne-Marie Gélinas, dans un autre de ses grands éclats de rire. Mais nous étions très préparés. Nous partions avec un bon mélange de *folie* et d'organisation.

Anne-Marie Gélinas et son équipe croyaient au film et savaient qu'ils allaient revenir avec ce qu'André Turpin avait imaginé. L'œuvre existait. L'objectif, en soi, était donc atteint. Mais une belle surprise les attendait.

Claude Chamberlan voit le film et décide de l'intégrer à la programmation du Cinéma Parallèle. « **Zigrail** a joué tout l'été, le bouche à oreille a fait son œuvre et nous a permis de faire un *box-office* fantastique. Les gens retournaient le voir deux fois, trois fois, y entraînaient des amis. »

**Zigrail** est devenu un film important pour le cinéma québécois d'aujourd'hui. Sa vision et sa structure ont ouvert des portes et provoqué un mouvement que d'autres, par la suite, se sont approprié, allant même jusqu'à en revendiquer la paternité. Mais de cela, Anne-Marie Gélinas n'aime pas trop parler. Tout comme elle ne veut pas se faire dire qu'elle a contribué de façon particulière à la naissance d'une nouvelle vague québécoise. Elle préfère voir **Zigrail** comme ce qu'il est... à l'écran.

Chose certaine, grâce à **Zigrail** tout a changé pour Anne-Marie Gélinas et ses complices de Jeux d'Ombres. « Avec ce film, on s'est rendu compte qu'on était capable de produire des longs métrages et de les montrer. On a alors décidé de continuer à faire des films tant et aussi longtemps qu'on pourrait monter les projets dont on a envie, avec ce mélange de grande liberté et de grande préparation — on gère de l'argent public, c'est sérieux ! —, des films où l'on pourra laisser l'auteur découvrir ce qu'il veut faire, ce qu'il a à dire. Notre travail, après, c'est de saisir sa vision, de pousser toujours davantage la créativité et de s'assurer de ne jamais perdre le contact avec l'idée originale. » ❧

<sup>1</sup> Lire l'entrevue avec les membres du Regroupement des producteurs indépendants du Québec, dans *Séquences*, n° 208. Voir aussi dans cet article la *filmographie* et les *projets à venir* des Productions Jeux d'Ombres.