

Séminaire Création

organisé avec le soutien de la direction générale de la compétitivité, de l'industrie et des services (ministère de l'Industrie) et du ministère de la Culture et grâce aux parrains de l'École de Paris

Algoé2
Alstom
ANRT
AREVA2
Cabinet Regimbeau1
CEA
Chaire "management de l'innovation"
de l'École polytechnique
Chaire "management multiculturel
et performances de l'entreprise"
(Renault-X-HEC)
Chambre de Commerce
et d'Industrie de Paris
CNES
Conseil Supérieur de l'Ordre
des Experts Comptables
Crédit Agricole SA
Danone
Deloitte
École des mines de Paris
ESCP Europe
Fondation Charles Léopold Mayer
pour le Progrès de l'Homme
Fondation Crédit Coopératif
Fondation Roger Godino
France Télécom
FVA Management
Groupe ESSEC
HRA Pharma
IBM
IDRH
IdVectoR1
La Poste
Lafarge
Ministère de l'Industrie,
direction générale de la compétitivité,
de l'industrie et des services
OCP SA
Paris-Ile de France Capitale Economique
PSA Peugeot Citroën
Reims Management School
Renault
Saint-Gobain
Schneider Electric Industries
Thales
Total
Wight Consulting²
Ylios

¹ pour le séminaire
Ressources Technologiques et Innovation
² pour le séminaire Vie des Affaires

(liste au 1^{er} novembre 2010)

GOBELINS, LA FORMATION DES TALENTS QUE LE MONDE NOUS ENVIE...

par

Marie-France ZUMOFEN

Directrice adjointe de GOBELINS, l'école de l'image

Moïra MARGUIN

Responsable du département cinéma d'animation
de GOBELINS, l'école de l'image

Séance du 14 septembre 2010

Compte rendu rédigé par Sophie Jacolin

En bref

En 2009, un film français, *Oktapodi*, était présenté aux Oscars dans la catégorie court métrage d'animation... et n'était autre qu'un projet de fin d'études réalisé par des étudiants de GOBELINS, l'école de l'image. Les talents que forme cette école en animation et en multimédia sont reconnus et recherchés de par le monde. La recette d'un tel succès ? Une formation qui se renouvelle en permanence pour intégrer les besoins du marché, mais aussi une pédagogie qui inverse les perspectives : ce n'est pas l'élève qui entre dans le moule de l'école, mais celle-ci qui travaille sur le projet de l'individu et adapte ses enseignements en conséquence. Si cette pédagogie révèle des talents très appréciés, elle nécessite des effectifs limités, une sélectivité forte et une équipe pédagogique dynamique et performante...

*L'Association des Amis de l'École de Paris du management organise des débats et en diffuse des comptes rendus ; les idées restent de la seule responsabilité de leurs auteurs.
Elle peut également diffuser les commentaires que suscitent ces documents.*

EXPOSÉ de Marie-France ZUMOFEN et Moïra MARGUIN

Un dialogue constant entre école et entreprise

Marie-France ZUMOFEN : Comparée à d'autres écoles d'art, GOBELINS, l'école de l'image, présente une particularité : former des jeunes professionnels qui répondent aux besoins actuels et futurs des entreprises. Depuis sa création il y a plus de quarante ans, cet établissement de la chambre de commerce et d'industrie de Paris intègre à ses enseignements – photographie, multimédia, cinéma d'animation, communication et industries graphiques, design graphique – les technologies les plus récentes. L'école s'efforce d'être en avance sur les problématiques du marché. La dimension créative est bien sûr très présente dans la pédagogie, mais toujours inscrite dans un contexte professionnel : on n'assiste pas, ou très peu, à des cours magistraux à GOBELINS. On y réalise des projets qui sont parfois des commandes d'entreprises, en se pliant à toutes les contraintes afférentes : budget, délais, thématique... Dès lors, il n'est pas étonnant que les diplômés de GOBELINS soient très courtisés, dans l'animation et le multimédia en particulier ; ils sont familiarisés avec ce monde professionnel et ont même parfois commencé à s'y faire un nom.

Les entreprises au cœur de la pédagogie

Le contact est permanent entre les entreprises et les 700 élèves de l'école. Plus de la moitié d'entre eux sont d'ailleurs en apprentissage, auxquels s'ajoutent 1 400 stagiaires en formation continue. Les jeunes en formation initiale multiplient les stages en entreprise en France et à l'étranger. Nous sommes attentifs à leurs retours d'expérience – en particulier aux méthodes qu'ils ont vu pratiquer à l'étranger – et en nourrissons la formation. Plus encore, les enseignants de l'école sont majoritairement des professionnels : pour quarante professeurs permanents, nous comptons quatre cents vacataires extérieurs (réalisateurs, directeurs de création, spécialistes du story-board...) qui interviennent au gré des besoins exprimés par les étudiants pour mener leurs projets, que ce soit pour quatre heures ou cent heures. En multimédia, par exemple, des agences proposent régulièrement aux élèves des études de cas ou des ateliers. L'école détermine les objectifs et la progression pédagogiques, mais chaque exercice est ensuite travaillé avec des professionnels ou des entreprises. Ces dernières sont donc au cœur de la pédagogie. Les professionnels participent également aux jurys de passage en année supérieure et d'obtention du diplôme. Au fil du cursus, la note attribuée par ce jury professionnel gagne en importance.

Moïra MARGUIN : Si les professionnels nous font bénéficier de leur expertise et de leur connaissance du marché, ils ne sont pas nécessairement des pédagogues. L'équipe d'enseignants permanents doit déployer ses talents pédagogiques pour intégrer ces apports extérieurs, toujours renouvelés, dans les programmes. Cette complémentarité est essentielle à la réussite de nos formations. Grâce à elle, les élèves sont tirés vers le haut : il ne suffit pas que nos étudiants acquièrent des savoirs figés, ils doivent être en adéquation avec un environnement professionnel dynamique. Évidemment, cela demande un réel effort de la part des enseignants pour assurer une veille du marché, identifier des besoins émergents et remettre en question leurs enseignements. Inutile de dire que nos équipes pédagogiques sont animées par la passion : sans cela, elles ne supporteraient pas longtemps un tel rythme !

Marie-France ZUMOFEN : L'exercice est d'autant plus difficile que les techniques évoluent très rapidement dans nos métiers. Lors de leurs projets, les élèves imaginent les usages et services du multimédia de demain : à l'équipe pédagogique de les suivre, de leur fournir les technologies nécessaires et de solliciter les experts ad hoc. Nous devons sans cesse nous rééquiper, comme récemment avec l'achat d'iPad – car nul doute que nos étudiants inventeront des applications pour ce nouveau support.

En sens inverse, les élèves introduisent en entreprise, au cours de leurs stages, de nouvelles techniques ou méthodes découvertes à l'école, désireux qu'ils sont de surprendre les professionnels qu'ils côtoient.

Préparer une insertion professionnelle pérenne

Dans nos départements phares que sont le multimédia, l'animation et le design graphique, tous les élèves trouvent un emploi dès la sortie de l'école. Globalement, le taux d'insertion professionnelle de l'école atteint 90 % six mois après la fin de la formation. Nous apprenons très tôt à nos élèves à entretenir un réseau professionnel : ils se destinent en effet à entrer dans des petits milieux où tout le monde se connaît. Leur film de fin d'études est l'occasion, qu'ils ne retrouveront pas immédiatement dans le monde professionnel, d'exprimer leur liberté créative et de se faire remarquer – voire recruter. Ils savent que les tâches qui leur seront confiées à leurs débuts seront peu créatives, et profitent de l'école pour développer leur univers esthétique et leur patte artistique. Cela peut les mener jusqu'aux Oscars, comme récemment avec le film de fin d'études *Oktapodi* sélectionné dans la catégorie des courts métrages d'animation !

Moïra MARGUIN : Notre objectif n'est pas seulement que les diplômés de l'école trouvent un premier emploi : nous faisons tout pour qu'ils puissent travailler de façon continue, rebondir de projet en projet dans un environnement professionnel où la plupart des contrats sont à durée déterminée et où le statut d'intermittent est la norme. Les métiers de l'animation et du multimédia demandent une capacité à s'adapter et à collaborer avec de nouvelles équipes. Cette dimension est intégrée aux contenus pédagogiques.

Partis pris pédagogiques

Pour comprendre les principes qui fondent la pédagogie de Gobelins, l'école de l'image, suivons les élèves au cours de la formation de concepteur-réalisateur en film d'animation.

Une sélection forte à l'entrée

Première caractéristique, cette formation est ouverte à des jeunes de tous horizons, à condition qu'ils aient moins de 26 ans et le baccalauréat (au minimum), sachant que le niveau de recrutement est plutôt situé à bac+2. Certains, certes peu nombreux, sortent du lycée, d'autres ont fréquenté des écoles de beaux-arts, d'animation ou d'arts appliqués à Paris et en province, d'autres encore ont un BTS ou un diplôme de niveau bac+5, parfois dans un domaine scientifique. Il n'y a donc pas de préparation idéale pour entrer à Gobelins : le recrutement dépend d'une alchimie de paramètres individuels.

Chaque année, quelque 700 candidats déposent un dossier réunissant des travaux, des dessins, des photographies ou tout élément pouvant témoigner d'une créativité en matière d'animation. Tous passent une journée d'épreuves : conception d'un story-board, écriture d'un synopsis, dessins de personnages... Puis une soixantaine d'entre eux sont sélectionnés et se présentent à un oral au cours duquel ils doivent commenter un extrait de film, sont questionnés sur leur culture générale en matière d'art et de cinéma d'animation, sur leur dossier graphique et sur leur motivation. Seuls 25 candidats sont finalement retenus : si nous allions au-delà, nous ne pourrions pas maintenir notre haut niveau.

Marie-France ZUMOFEN : Nous sélectionnons ces jeunes car nous croyons en eux et pensons qu'ils enrichiront la formation et le groupe. Mais une fois admis, cette logique de sélection n'est plus de mise : on ne redouble pas à Gobelins et il est rare que nous nous séparions d'un élève, à moins qu'il n'ait pas respecté les règles de base. Nous faisons tout, avec certes une grande exigence, pour accompagner les étudiants jusqu'au terme du cursus et les aider à obtenir leur diplôme.

Une progression pédagogique en trois temps

Moïra MARGUIN : Après avoir réussi un concours difficile, les élèves ont soif de pratiquer enfin l'animation et de donner libre cours à leur créativité. Mais l'apprentissage des techniques de base est indispensable. Le programme de la première année concilie ces deux aspects, en enseignant d'une part les fondamentaux de l'animation, en particulier le dessin au crayon, et en demandant d'autre part à chaque élève de réaliser individuellement, de A à Z, un petit film au sujet libre mais à la méthodologie imposée. L'année dernière, ils ont par exemple participé à un atelier de trois semaines autour du dessin de presse avec Plantu, donnant lieu à des films très personnels.

De manière générale, tous les exercices que nous proposons comportent une marge de créativité, que celle-ci s'exprime dans les choix artistiques ou méthodologiques. Il s'agit soit d'appliquer une technique définie à un résultat libre, soit d'imaginer les méthodes qui permettront d'atteindre un résultat imposé.

En deuxième année, les étudiants travaillent en équipe sur des films de commande pour le Festival international du film d'animation d'Annecy, auquel Gobelins fournit depuis 25 ans les génériques d'ouverture des séances. C'est l'occasion d'expérimenter le mode de création collaboratif qui est indissociable de tout projet d'animation, et de se frotter aux contraintes professionnelles : répondre à une thématique, respecter un format, livrer la production à une date précise. Ce sont les enseignants qui composent les équipes, mais les élèves sont libres de trouver la répartition des rôles qui permettra d'atteindre au mieux l'objectif. Ils doivent déterminer le sujet de leur film, dans le respect du thème imposé, ainsi que son univers graphique. La partie sonore est réalisée en coopération avec le conservatoire d'Annecy.

Lors de la troisième année, celle du diplôme, la pédagogie est entièrement consacrée au projet : tout est à la carte et adapté aux films de fin d'études que les élèves réalisent collectivement. Cette fois, ils ont toute liberté pour composer leur équipe et déterminer le thème de leur création. Nous nous contentons, en fonction de leurs orientations plastiques ou scénaristiques, de leur soumettre un cahier des charges imposant une durée. Un film comportant des dialogues par exemple, qui demande un important travail de jeu d'acteurs et d'animation, devra être plus court qu'un film muet. Les étudiants sont donc libres de leurs choix artistiques, mais de ces choix découlent des contraintes sur lesquelles nous sommes intransigeants. À eux d'estimer si le temps qui leur est imparti leur permet de maintenir leur projet en l'état ou s'ils doivent y effectuer des modifications techniques ou scénaristiques.

Telle est la progression pédagogique sur les trois ans de formation initiale de concepteur-réalisateur de film d'animation. Mais même pour des cursus plus courts, d'un ou deux ans, ces trois temps sont toujours respectés : réalisation individuelle, travail de commande et réalisation d'auteur.

Une pédagogie de l'individu et du projet

Marie-France ZUMOFEN : Nous avons peu d'élèves par classe (vingt à vingt-cinq) car nous travaillons sur le projet professionnel et sur le profil individuel de chaque élève : quelles sont ses aspirations, ses forces et ses faiblesses ? Est-il capable de travailler en équipe ? Quelles compétences lui manquent, que devra-t-il approfondir l'année suivante ? Nous répondons aux besoins techniques et artistiques de chacun, si nécessaire en faisant intervenir des experts extérieurs. Lorsqu'il participe à la réalisation d'un film, un élève est conduit à mobiliser des compétences très variées : dessin, recherche graphique, 3D, écriture de scénario, calcul d'image... Pour sa carrière future, l'enjeu est d'être polyvalent tout en développant une spécialité dans un domaine précis (story-board, animation, mise en couleurs...). L'une des forces de Gobelins est donc de savoir s'adapter continuellement aux besoins de ses élèves, à leurs projets et à leur personnalité.

Par ailleurs, le fait de devoir réaliser plusieurs types de projets (individuel ou en équipe, de commande ou libre) familiarise les étudiants avec des expériences de production variées. En situation professionnelle, ils sont ensuite capables de s'adapter à n'importe quel studio. Les projets collectifs sont aussi l'occasion pour les uns et les autres d'apprendre à se positionner et à s'affirmer dans une équipe, et de comprendre la logique des professionnels qu'ils auront à côtoyer en permanence. En multimédia par exemple, nous faisons rapidement travailler les élèves en binômes graphiste-développeur, qui ont chacun un langage et des contraintes propres. Ils doivent comprendre comment fonctionne l'autre, de telle sorte qu'une production collective puisse se dérouler au mieux. Nous travaillons donc aussi sur la capacité des élèves à s'insérer dans un groupe.

Moïra MARGUIN : À l'issue des deux premières années, on voit parfois émerger de fortes personnalités ayant un univers plastique très affirmé, qui ont manifestement besoin d'exprimer leur créativité et leur sens artistique dans un projet individuel plutôt que collectif. C'est pourquoi, en troisième année, un étudiant a la possibilité de passer un semestre à CalArts (California Institute of the Arts), école américaine avec laquelle nous avons un programme d'échange. Il y réalise seul son film de fin d'études. En général, cette place ne donne pas lieu à une concurrence en interne : un élève se détache assez naturellement du lot. Nous accueillons en contrepartie un élève de CalArts pendant un semestre.

DÉBAT

Une formation qui s'adapte sans cesse au marché

Un intervenant : *Votre formation répond à des besoins récents, notamment dans les métiers de l'animation et du multimédia. Comment parvenez-vous à la faire évoluer pour rester en phase avec le marché ?*

Marie-France Zumofen : Le rôle des écoles de la chambre de commerce et d'industrie de Paris est de préparer leurs étudiants aux besoins les plus immédiats des entreprises. Nous avons été la première école à ouvrir un département d'animation, en 1974, à la demande des professionnels du secteur et du Centre national de la cinématographie. Le cursus a été écrit avec des professionnels. Il s'agissait initialement d'une formation d'assistant animateur. Depuis, nous n'avons cessé d'évoluer au gré des besoins des professionnels. Lorsque le festival international du film d'animation d'Annecy nous a demandé de lui réaliser des génériques d'ouverture pour ses séances, nous formions à l'animation et au dessin mais pas à la réalisation. Nous avons donc intégré dans nos programmes la conception et la réalisation de films. Puis la 3D a fait son apparition, ce qui a nécessité une nouvelle évolution : le cursus est passé de deux à trois ans, s'est appelé "conception et réalisation de films d'animation" et est devenu diplômant.

Pour sa part, le département multimédia a été créé en 1991 alors qu'Internet n'existait même pas. Nous proposons au départ une formation d'un an pour des professionnels en reconversion. Le département s'est profondément transformé en dix ans, passant de vingt à cent élèves et offrant désormais cinq cursus : une licence pour des développeurs et des graphistes, une formation de deux ans pour des concepteurs-réalisateurs multimédias, des masters spécialisés en écriture et en management de projets numériques. Nous n'y admettons désormais plus de candidats de niveau inférieur à bac+2, car le marché du multimédia s'est fortement structuré et demande des compétences plus approfondies qu'à ses débuts.

Même s'il nous faut toujours évoluer, nous devons trouver le juste équilibre entre l'apprentissage des bases techniques, sur lesquelles on ne peut pas faire l'impasse, et celui de nouvelles technologies toujours plus nombreuses. Parmi les techniques émergentes, nous devons être capables d'identifier celles qui méritent d'investir dans une nouvelle formation et celles qui risquent de s'éteindre rapidement. À titre d'exemple, nous envisageons notamment de développer des enseignements sur l'animation 3D et sur l'utilisation du jeu dans la communication interactive.

Int. : *Compte tenu de ses atouts pédagogiques, pourquoi l'école ne se développe-t-elle pas davantage dans d'autres domaines comme le cinéma ?*

M.-F. Z. : Nous n'avons pas les moyens de tout faire. Ces dix dernières années, les écoles ont dû se spécialiser. Par exemple, il existe aujourd'hui plus de cinquante-cinq formations à l'animation en France ; la concurrence est rude. Nous nous positionnons sur une niche, être les meilleurs en animation de personnages, et sommes reconnus pour cette expertise dans le monde. Lorsque nos élèves ont besoin d'explorer des domaines connexes, nous préférons conclure des partenariats avec des écoles dont c'est la spécialité : l'université de Marne-la-Vallée pour la gestion de production, des écoles de design, le Cnam-Enjmin pour le jeu vidéo, d'autres établissements encore pour la prise de vue numérique liée à l'animation, le *stop motion* (animation de marionnettes image par image), les effets spéciaux ou l'écriture de scénarios. Aujourd'hui, toutes les écoles travaillent ainsi en réseau, en associant leurs marques et leurs compétences. Nos modèles économiques ne nous permettent pas de changer de positionnement ni de trop élargir nos domaines d'expertise.

Int. : *Vous vous attachez à recruter des élèves d'horizons divers, mais la formation est-elle financièrement accessible à tous ?*

M.-F. Z. : En animation, nous sommes l'une des formations les moins chères de France. Pour un jeune en formation initiale classique d'une part, les frais d'inscription annuels se montent à 4 500 euros en animation. Cela ne couvre pas nos dépenses, car nous devons nous équiper en matériel extrêmement coûteux : salle de banc-titre, salle de montage numérique, plateau de tournage... D'autre part, grâce à la taxe d'apprentissage récupérée par l'école, la formation est entièrement gratuite pour les 390 élèves apprentis, soit plus de la moitié de l'effectif. Il faut savoir qu'un étudiant coûte 12 000 euros par an à l'école. Le budget global de celle-ci est d'environ 12 millions d'euros. Les recettes de la formation continue viennent combler le déficit des formations initiales, et la chambre de commerce et d'industrie de Paris couvre l'autre part du budget. Nous proposons par ailleurs un certain nombre de bourses, dont certaines sont soutenues par la Fondation Odon Vallet, et sommes toujours à la recherche de mécénat auprès d'entreprises qui souhaitent associer leur image à la créativité.

Comment enseigner et évaluer la créativité ?

Int. : *Comment intégrez-vous la dimension créative et son évaluation à vos enseignements ?*

Moïra Marguin : Il n'existe pas de "moule" Gobelins ; nous avons au contraire une politique d'anti-formatage esthétique et artistique. Les films de fin d'études sont d'ailleurs d'une grande variété, aussi bien dans leur univers plastique que dans leur discours. La formation valorise cette diversité. C'est l'une des raisons pour lesquelles nous recrutons des profils très hétérogènes. Dans cette même logique, un concours permet d'accueillir jusqu'à cinq nouveaux élèves en troisième année, ce qui apporte de l'air frais au groupe et lui évite d'évoluer en vase clos.

Les élèves doivent rendre très régulièrement des exercices de création réalisés dans des délais très brefs. Cela leur apprend à créer rapidement et à repérer immédiatement les bonnes idées, sachant qu'ils retrouveront ce rythme soutenu en entreprise. Bien évidemment, l'évaluation des qualités artistiques de ces exercices comporte une part de subjectivité. Pour éviter de sombrer dans l'arbitraire, nous multiplions les regards et croisons les notations de différents spécialistes. Un scénariste notera par exemple un exercice pour ses qualités scénaristiques, mais donnera aussi son avis sur le travail dans son ensemble. Lorsque les exercices ont une finalité pédagogique très précise comme la maîtrise d'une technique, la partie créative n'est pas nécessairement évaluée. Elle peut tout au plus représenter un bonus dans la note.

M.-F. Z. : De manière générale, une note prend en compte la capacité d'un étudiant à répondre à un exercice mais aussi à aller plus loin, à explorer d'autres pistes. En multimédia, lorsqu'un développeur travaille sur un programme, nous vérifions certes que son code

fonctionne mais nous étudions aussi s'il a fait des tests, s'il a imaginé de nouvelles fonctionnalités pour servir le projet. L'élève doit à la fois répondre de manière professionnelle à une question, et dépasser cette question en imaginant des solutions inattendues. Voici pour les exercices individuels.

Dans le cas des réalisations collectives, nous demandons à chacun de détailler la nature de sa contribution au projet. Ce travail individuel est noté séparément du résultat collectif. Lorsqu'une équipe démarre un projet de film et fait des recherches esthétiques, chacun de ses membres soumet des propositions. Le groupe en choisit une et la retravaille collectivement. Les élèves sont notés sur la qualité de leur recherche graphique individuelle, même si leur proposition n'a pas été retenue pour le film. Ensuite, le groupe est noté collectivement sur la pertinence de son choix : le design sélectionné pour les personnages est-il celui qui sert le mieux le film ?

M. M. : Nous observons également la façon dont les élèves réagissent lors de créations collectives. En la matière, nous acceptons qu'ils puissent rencontrer des difficultés en première année, voire en deuxième, et les aidons à y remédier. Mais ce n'est plus tolérable en troisième année : ils doivent être capables de créer en équipe. De fait, nos élèves sont appréciés par les studios américains d'animation pour leur capacité à être créatifs à plusieurs – alors qu'en France, les auteurs sont plutôt réputés pour être solitaires.

Int. : *Les élèves sont-ils mis en compétition les uns avec les autres ?*

M.-F. Z. : Tout dépend du domaine d'enseignement. Si un environnement professionnel valorise la compétition, comme le graphisme, nous en faisons de même entre les élèves. Ils doivent s'habituer à cette logique qu'ils retrouveront en agence et sur le marché du travail. Lorsque le festival Jazz à Montmartre nous passe une commande d'affiches par exemple, tous les étudiants graphistes élaborent une proposition et le festival choisit la meilleure. De notre côté, nous notons tous les travaux. Dans le multimédia au contraire, étant donné que le marché ne repose pas sur des compétitions pour remporter des appels à projets, il n'est pas pertinent de mettre les élèves en concurrence : mieux vaut qu'ils apprennent à travailler en équipe.

M. M. : Le caractère compétitif ou non d'un exercice conditionne la créativité des élèves : ils risquent de s'autoriser une moindre liberté créative lorsque l'enjeu est d'être sélectionné par un jury. Nous devons donc bien définir nos objectifs pédagogiques au préalable, en décidant d'introduire ou non de la compétition.

Cela étant, les élèves se mettent eux-mêmes en concurrence avec leurs films de fin d'études. Ces derniers sont en effet diffusés auprès de 150 festivals dans le monde, qui en sélectionnent certains, voire leur attribuent des prix. Or, gagner un prix fait gagner en visibilité professionnelle et permet d'être recruté sur des postes créatifs, qui sont les plus recherchés par les élèves. Les films de commande présentés en ouverture de séance à Annecy sont vus par les plus grands professionnels internationaux de l'animation. Les enjeux sont donc de taille.

Des talents français dans la compétition mondiale

Int. : *On entend souvent dire que Gobelins est la meilleure école d'animation au monde... mais qu'elle forme les futures recrues de studios américains comme Pixar. Alors que notre pays forme de tels talents, comment expliquer qu'il n'y ait pas de grand studio d'animation en France ?*

M.-F. Z. : Une idée fausse mais répandue veut que la plupart de nos diplômés rejoignent les studios américains. Pourtant, il n'y a que vingt-cinq anciens de Gobelins chez Dreamworks et trois chez Pixar. Sur l'ensemble de nos promotions, c'est finalement assez peu. Cela étant, le milieu de l'animation est très cosmopolite, et les coproductions internationales fréquentes. Au gré des projets, les professionnels sont conduits à travailler aux

États-Unis, en Angleterre, en Australie, au Japon... Nous incitons donc nos étudiants à faire des stages à l'étranger. Des professionnels ayant fait l'expérience de coproductions avec l'Inde ou la Corée viennent aussi en témoigner devant nos étudiants.

M. M. : Après une ère où les studios ont largement sous-traité en Asie, j'ai le sentiment que nous entrons dans une phase où les productions sont moins éclatées. Les coproductions entre des cultures très différentes ont souvent posé des problèmes de compréhension des scénarios : le mouvement d'un personnage animé peut avoir une signification dans un pays mais n'avoir aucun sens dans un autre. Des professionnels qui ne partageaient pas les mêmes codes ont éprouvé des difficultés à travailler ensemble. De fait, les gains de productivité qui étaient attendus de ces coproductions n'ont pas toujours été au rendez-vous.

L'animation est actuellement dominée par trois grands marchés : l'Asie, les États-Unis et l'Europe. Comment la France peut-elle rester compétitive face au flot d'images que produisent les Américains et les Japonais ? Notre pays se distingue dans les films d'auteur ayant une identité plastique particulière, alors que le Japon a davantage une production de masse. Pour leur part, les studios américains disposent de moyens incomparablement supérieurs aux nôtres : le budget d'un long métrage d'animation français correspond à 10 % de celui d'un film américain.

On voit néanmoins apparaître en France un certain nombre d'initiatives intéressantes. La société de Luc Besson, EuropaCorp, ou les studios Herold & Family par exemple, ont la volonté de produire des films d'animation d'envergure, grand public et rentables – allant à l'encontre d'une culture française de films d'animation d'auteur, très rarement destinés au grand public. Le long métrage *Moi, moche et méchant*, qui sort actuellement sur les écrans, a été produit par Universal mais entièrement réalisé à Paris par le studio Mac Guff. C'est un bel exemple de complémentarité entre des auteurs français et des moyens américains.

Présentation des oratrices :

Marie-France Zumofen : depuis novembre 2009, elle est directrice adjointe de GOBELINS, l'école de l'image ; diplômée d'une licence d'histoire de l'art (option cinéma), elle a aussi suivi le cursus de concepteur-réalisateur multimédia à GOBELINS ; d'abord, elle intègre Hachette Filipacchi Presse en qualité de concepteur multimédia puis de chargée de production dans le jeu vidéo ; ensuite, en 1997, elle crée la société CliqueZ, spécialisée dans le multimédia, et intervient également à GOBELINS comme formatrice au sein du département multimédia ; deux ans plus tard, elle prend la responsabilité de ce département ; en 2004, elle crée la formation management de projets numériques interactifs ; elle dirige également, depuis 2006, le département animation de l'école et met en place de nouveaux projets, comme la création d'un nouveau cursus dédié au jeu vidéo à Paris ou celle d'une formation d'animateur 3D à Annecy (2010).

Moïra Marguin : responsable du département cinéma d'animation de GOBELINS, l'école de l'image depuis mai 2010 ; à la tête du pôle numérique de l'École des Beaux-arts de Paris de 2003 à 2010 ; enseignante à Supinfocom Valenciennes ainsi qu'à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris (ENSAD) de 1998 à 2003 ; chef de projet et réalisatrice de films d'animation de 1995 à 2003 ; diplômée de l'ENSAD en 1994.

Diffusion novembre 2010