

La formation au scénario

Atelier 6

Samedi 5 octobre, 10h30

Modérateur

Jean-Baptiste Garnero, chargé d'études pour la valorisation des collections aux Archives françaises du film du CNC

Intervenants

Chen Chen, réalisateur et ancien élève de La Poudrière

Jérémy Clapin, réalisateur et ancien élève de l'ENSAD

Alice Delalande, chargée de mission fonds d'aide à l'innovation au CNC

Arnaud Demuyck, producteur « Les Films du Nord »

Dimitri Granovsky, vice-président du RECA

Marine Lachenaud, scénariste et ancienne élève du CEEA

Jean-Claude Rullier lance le débat sur cette question – présente dans les esprits depuis l'édition précédente des Rencontres – avec une phrase de Jean-Luc Fromental : « il y a [dans le cinéma d'animation] une saveur de l'écriture qui ressemble au théâtre, une proximité et une importance du texte plus grande... »

Jean-Baptiste Garnero propose d'organiser la table ronde en deux temps avec d'abord le témoignage de trois anciens élèves. Il propose également de circonscrire les thématiques au court et au long-métrage et de rester vigilant à ne pas inclure l'audiovisuel, faute du temps nécessaire et afin de pouvoir débattre avec la salle.

Jean-Baptiste Garnero propose à chacun de se présenter, **Chen Chen** expliquant alors qu'il est arrivé en France en 2007, qu'il a travaillé à gauche et à droite en tant qu'animateur et story-boarder, tout en travaillant à son propre projet de court-métrage. Il ajoute qu'il est actuellement en résidence à l'Abbaye pour finir son film. Avant de venir en France, il a vécu sept ans à Pékin et y a poursuivi quatre ans d'études dans une école d'art où il a appris la théorie et l'histoire de l'art, tout en pratiquant quelques techniques.

Jérémy Clapin, « le plus ancien des anciens élèves », a été à l'ENSAD mais au départ, n'y était pas pour faire de l'animation, mais du dessin puisqu'il n'a « rencontré » véritablement l'animation que lors d'une visite au festival d'Annecy. Il avait alors été impressionné et a voulu poursuivre dans cette voie, mais, cela lui semblait particulièrement compliqué et il a donc commencé par faire de l'illustration et du graphisme. Le mouvement lui a manqué et il a finalement « rattrapé les wagons » avec le court-métrage et la publicité jusqu'à ce qu'il puisse dire aujourd'hui que l'animation est son activité principale.

Marine Lachenaud a fait le conservatoire pendant deux ans et s'est consacré à l'apprentissage du scénario, plutôt orientée cinéma et télévision malgré quelques ateliers consacrés à l'animation au cours du tronc commun. Elle a donc découvert l'écriture à travers le conservatoire et la série télé puis s'est engagée dans cette voie et a écrit pour des séries télévisées animées après que pour son projet de fin d'études, elle eut choisi d'écrire un long métrage d'animation qui a été l'occasion de rencontrer un graphiste avec lequel elle continue de travailler.

Dimitri Granovsky présente le réseau des écoles françaises d'animation, le RECA, qui a été créé il y a deux ans et qui regroupe aujourd'hui – c'est un exploit ! – 22 écoles toutes différentes, mais qui se parlent. Elles forment, à tous les niveaux, des techniciens de l'image animée et donc pas uniquement ceux qui travailleront pour le cinéma. Il souhaite d'ailleurs que la Poudrière, présente dans la salle, puisse s'exprimer au cours de ce débat.

C'est aussi l'occasion de dire pourquoi il a choisi l'animation : tout simplement parce que cela le passionne et qu'il s'agit pour lui de l'art le plus complet.

Alice Delalande rappelle qu'elle a en charge le fonds d'aide à l'innovation créé en 2005 au CNC et qu'il s'agit d'abord d'un lieu de soutien pour les auteurs de fiction, d'animation et de documentaire. Ces aides vont aux auteurs avant même qu'ils n'aient trouvé de producteurs et permettent de financer leur prise de risques dans la phase de développement. Ensuite, le relais peut être pris par une aide au développement, accordée cette fois aux producteurs. Elle est très souvent face à des jeunes auteurs – scénaristes et graphistes - qui viennent proposer un projet de court-métrage (uniquement possible en animation) et suit donc une première étape indispensable pour que leurs œuvres puissent exister via les aides au concept, à l'écriture et à la réécriture qui leur sont destinés. Le fonds d'innovation peut être une porte d'entrée pour ceux qui font leurs premiers pas dans le « marché » par le biais de courts-métrages personnels qui ne sont plus des films d'école. C'est pourquoi ce dispositif se doit d'être en lien étroit avec les écoles (pour les post-diplômés), un lien renforcé par la constitution du RECA (Réseau des écoles du cinéma d'animation) en plus des compagnonnages historiques avec La Poudrière par exemple.

Arnaud Demuynck est producteur et rappelle que chacun est différent et qu'il faut donc que le producteur s'adapte à chaque auteur. Entré dans le monde du cinéma par la porte du scénario, car il est diplômé de la première école de scénario européenne il a, par amitié, produit quelques œuvres et il continue, par fidélité, ce qui est désormais devenu une passion.

Jean-Baptiste Garnero se propose de faire un état de l'art et de se concentrer sur la formation.

Marine Lachenaud rappelle qu'il y avait au conservatoire un atelier très orienté télévision et plus précisément série télévisée et qui lui a appris à travailler sur des séries existantes en développant un épisode en lien avec les intervenants professionnels en activité. Ce qu'elle a particulièrement apprécié, c'est d'être toujours entourée et d'avoir ainsi appris à travailler avec les autres sur un mode très respectueux. Elle a quitté la formation il y a désormais deux ans précisant que, depuis, la formation a peut-être évolué. Elle souligne qu'il s'agit d'une école formidable pour apprendre les bases dramaturgiques même si elle regrette avoir eu trop peu de contacts avec des écoles de graphistes, car, de ce fait, il n'a pas été travaillé la communication entre ceux qui écrivent et ceux qui dessinent. Elle imagine qu'une plus grande proximité avec les univers graphiques permettrait qu'un certain nombre d'erreurs soient évitées dans l'écriture d'un script et cela conduirait à être plus efficace dès le départ. Pour un scénariste, pouvoir imaginer ce que serait un story-board est évidemment utile. À titre personnel, elle a eu la chance de rencontrer un graphiste avec lequel la communication a fonctionné et qui lui a permis de comprendre toutes les portes qu'ouvre l'animation.

Chen Chen n'est pas certain d'être très objectif parce qu'en tant qu'étranger en France, il n'y a pas que l'école qui lui apprend beaucoup. C'est aussi la France. Il lui apparaît comme difficile de comparer ce qu'il a appris à l'université à Pékin, qui a d'ailleurs également été une expérience mixte puisqu'il découvrait alors « la capitale », la grande ville, après avoir vécu dans un tout petit village. Il y a rencontré « les autres », la ville, les étudiants...

Il ajoute pourtant qu'en Chine la formation a été très théorique et très technique. En France, il lui semble que l'on enseigne les deux ensemble ce qui est très positif. Il a ainsi passé quatre ans à l'université, dont deux années sans pratique aucune, puis deux années sans aucune rencontre de professionnels et sans beaucoup de matériel pour réaliser un film. Ainsi, les histoires se construisent de manière isolée et il en résulte des projets plutôt « amateurs ». Voilà pourquoi il a eu envie de partir : pour être plus professionnel. À la Poudrière pendant deux ans, il a pris connaissance de chaque étape du processus de l'animation avec des intervenants qui venaient généreusement chaque semaine donner leur enseignement et leurs avis. Il a notamment particulièrement apprécié de voir des intervenants nouveaux chaque semaine qui venaient compléter un bouquet de versions toutes relativement différentes.

Jérémy Clapin revient sur un parcours qu'il estime déjà un peu ancien rappelant que l'école n'était pas une école d'animation et que l'ENSAD qui accueille essentiellement des gens d'images n'avait

alors pas encore créé sa section animation. Il a ainsi au cours de sa scolarité fait beaucoup de gravures, de sérigraphies et d'illustration, avant de découvrir les possibilités immenses de l'animation. Il y est alors allé relativement « légèrement ». Il suivait d'ailleurs un parcours Erasmus sur un tout autre sujet – la typographie – en parallèle et s'était imaginé qu'il pourrait réaliser un court-métrage en cinq mois. Il a fallu déchanter.

Il rappelle aussi qu'aux Arts décoratifs, la formation est surtout une formation de « chercheurs » qui encourage, « une fois qu'on commence à trouver, à creuser ». Il lui semble que l'on peut ainsi passer une vie à chercher sans vraiment trouver. Le processus d'écriture est vraisemblablement toujours un processus relativement douloureux d'autant qu'aux Arts décoratifs y a surtout des gens d'images bien plus que des gens d'écriture. Quoi qu'il en soit, un scénario n'est pas un élément naturel, mais bien un outil qui s'immisce à un moment donné dans le travail pour « faire un point ».

Arnaud Demuyck qui dînait la semaine passée avec un réalisateur français vivant à Bruxelles rapporte que celui-ci avait l'impression, en sortant de l'école, qu'écrire des films était chose facile. Au cours de sa scolarité il avait en effet fait cinq films et le voilà, catalogué comme talentueux, sorti de l'école, pensant savoir écrire un scénario, et... n'arrivant pas à le faire. L'école l'avait en fait coupé de la base qu'il lui aurait permis d'entrer de plain-pied dans la profession. Il ajoute qu'il est souvent membre de jury et qu'il a notamment été récemment très étonné par deux réalisatrices qui semblaient en souffrance alors même qu'elles travaillaient déjà à l'animatique. Il les a finalement « débloquées » en une conversation de deux heures. Ce qui leur manquait était en fait un véritable scénario, un élément qui donnerait le rythme à leur aventure.

Il souligne ainsi l'importance de la rencontre qui doit se faire entre producteur et scénariste et il rapporte qu'il a vu beaucoup de gens très heureux de se voir confier un scénario qui est finalement « un boulevard pour développer son talent ». Et il s'interroge, comment se fait-il qu'il y ait tant de brillants metteurs en scène qui n'ont pas les bases de l'écriture du scénario ?

Jean-Baptiste Garnero relaie la question : manquerait-il une base méthodologique ? Et si celle-ci est enseignée, peut-être manque-t-il le fait qu'elle soit appliquée et imposée aux élèves dans l'échange et « l'aller et retour » pendant leur formation ?

Arnaud Demuyck ne connaît pas précisément le contenu de l'enseignement dans les écoles, mais il n'est pas certain que l'image de l'albatros, ce merveilleux oiseau quand il vole qui est piteux quand il marche, ne soit pas une image qui s'applique très souvent justement. Il rappelle que le réalisateur se présente devant les producteurs « en marchant »... Et si à l'école on peut parfois réaliser un projet sans scénario avec beaucoup de talent et une bonne animatique, cela n'est plus possible dans le monde professionnel.

Dimitri Granovsky qui intervient également à l'école Georges Méliès à Orly et qui a donc également quelque expérience de la pédagogie rappelle que les écoles sont relativement récentes et qu'elles souffrent peut-être d'un certain « complexe » par rapport aux évolutions de la technologie. Celles-ci sont en effet telles qu'il a vraisemblablement semblé plus important de commencer par apprendre aux étudiants à maîtriser les outils. Il fallait accompagner la transition et créer les pédagogies nouvelles pour que les étudiants puissent intégrer l'utilisation de ces outils même si, évidemment, un outil n'est jamais rien sans création que cette création soit graphique ou écrite.

Jean-Baptiste Garnero comprend que c'est peut-être pour cela qu'aujourd'hui, il semble y avoir une domination de l'image sur l'écrit et peut-être une forme de normalisation dans le graphisme, une sorte d'« espéranto numérique » comme le qualifiait très justement Jacques Kermabon, l'année dernière, lors de la première édition de ces rencontres.

Dimitri Granovsky signale aussi qu'aujourd'hui les étudiants reviennent souvent de la « 3D à la Pixar » à une technologie 2D, plus personnelle et plus « intérieure ».

Enfin, si le scénario est une partie de l'écriture, qui, comme un plan d'architecte, fixe les bases à partir desquels l'immeuble – que l'on veut stable et solide – devra être construit, si le scénario permet d'étayer le film et d'éviter « qu'il ne se casse la gueule », ce n'est pour autant pas « toute l'écriture ».

Sans vouloir faire de prosélytisme pour son idée, tout de même, Dimitri Granovsky insiste sur l'importance de générer de la curiosité chez les jeunes, de leur donner envie de regarder, d'écouter, de lire, de partager et de questionner. Les professeurs devraient avoir pour mission principale d'enseigner le désir plutôt que la formalisation et de là viendrait la puissance de la transmission. Leur faire ressentir qu'ils peuvent raconter quelque chose est essentiel même s'il convient de ne pas oublier que seuls 3 % des étudiants seront plus tard réalisateurs.

Revenant sur la métaphore architecturale, l'animation est une chaîne de travail où chacun dépend de l'autre et où il est essentiel de connaître le métier de chacun tout en ayant une vue d'ensemble du projet. Si, sur un bateau, les équipes n'avaient pas de langage commun, le voyage n'aboutirait pas. Dans le monde de l'animation, le scénario contribue aussi à bâtir « ce langage commun » même s'il ne s'agit là que d'un outil qui doit être au service de la création et de l'imaginaire.

Marine Lachenaud revient sur la nécessité des allers-retours dans un processus de travail réel. L'envie de transmettre et de partager est évidemment essentielle et, à l'école, où l'on travaille principalement en groupe, le partage n'est pas rare. Ensuite, seule, et si l'on n'est pas particulièrement proche de graphistes qui sont souvent dans un travail solitaire, le dialogue est plus rare et plus difficile. Elle ajoute qu'il a d'ailleurs parfois été difficile de convaincre le graphiste que l'œuvre qu'ils composaient ensemble était bien une œuvre commune, jusque dans ses bases, et qu'il ne s'agissait pas de quelque chose qui aurait été écrit puis illustré. Elle veut défendre la puissance de ce tandem, car on écrit quelque chose qui doit émaner de ce qui vit dans les têtes de l'un comme de l'autre. Elle ajoute que le réalisateur peut être un auteur et que pour autant le rôle du scénariste est bien spécifique et qu'il est dommage que les rencontres comme celles-ci qui permettent aux uns ou aux autres de s'expliquer et de se connaître ne soient pas plus fréquentes.

Jérémy Clapin ajoute que dans le monde du court-métrage le va-et-vient, notamment dans le processus de l'écriture, semble une évidence. C'est ce qui permet de formaliser finalement le scénario sous la forme d'un story-board ou d'une animatique parfois très poussée qui permet de montrer aux producteurs ce vers quoi l'on cherche à aller. Chacun a en effet des manières d'écrire et de se faire comprendre et, en l'occurrence, cela n'est pas toujours un scénario. Pour lui, écrire relève plutôt de la cartographie où il marque les différentes étapes du film qu'il formalise en général tardivement sous la forme d'un scénario et d'une note d'intention.

Dans le monde du long-métrage, cette méthode est impossible et donc, empiriquement, il a d'abord écrit une première version : 80 pages qu'il a ensuite jetées. En effet, il s'agissait d'une adaptation et il s'était laissé emporter par une méthode qui n'était pas sa méthode de travail et qui l'a conduit à rester trop proche du livre à adapter. Il a alors reproduit sa méthode de travail habituelle, et, avec une carte, des post-it et des dessins, il a finalement eu une vision du film qu'il a pu écrire. Quand les différents points du tableau sont clairs, il lui semble plus facile d'écrire ce qui permet de conduire de l'un à l'autre.

Pour **Chen Chen**, le cinéma d'animation mélange toutes les sortes d'arts et il faut donc maîtriser tous les outils et notamment l'écriture pour pouvoir travailler. Pourtant, à la base de la création réside le dessin et le langage cinématographique.

Jean-Baptiste Garnero lui demandant s'il s'était nourri lui-même de films et d'histoires qui pourraient lui apporter des solutions scénaristiques ou de mise en scène, **Chen Chen** confirme qu'il y a là beaucoup à apprendre. Reste à savoir ce qu'il est possible de faire pour rendre le film le plus beau possible en comptant sur la capacité de chacun à réellement raconter une histoire. L'important est bien d'exprimer son propre sentiment à travers le film et le scénario est alors une partie de l'écriture qui, malheureusement, n'est aujourd'hui pas toujours confiée réellement à un scénariste. Les scénaristes sont en effet trop rares dans les écoles d'animation où il y a surtout des dessinateurs et il

est rare également qu'ils sachent se considérer comme des intermédiaires qui pourraient aider l'un comme l'autre à s'exprimer, « à dire ce que l'on peut dire ».

Jean-Baptiste Garnero comprend que le réalisateur n'est pas toujours un bon scénariste et que finalement, cela n'est pas si grave, s'il sait s'entourer des bonnes personnes pour mener à bien la réalisation de son film.

Alice Delalande convient qu'il y a d'importants progrès à faire dans la collaboration entre les auteurs notamment clarifiant le flou autour de la notion d'auteur (au sens paternité de l'œuvre), notamment entre scénaristes et graphistes/réalisateurs. En effet, certains scénaristes à l'origine des projets s'en disent logiquement les « auteurs » et lors de la collaboration avec des graphistes, cette paternité sera difficile à partager car l'investissement n'est pas toujours le même de part et d'autre (les graphistes travaillant rarement gratuitement à la conception d'un dossier par exemple). A l'inverse, d'autres scénaristes sont demandeurs de plus de lien et de travail commun avec des auteurs graphiques et, dès lors, ils les considéreront comme des co-auteurs qu'ils ne souhaitent pas voir se mettre dans une position de simple exécutant. Dans d'autres cas encore, ce sont des réalisateurs qui ont un projet personnel et c'est plutôt le producteur qui leur conseille vivement l'adjonction d'un scénariste, ne serait-ce que pour le dossier ait plus de chances d'exister, le scénario restant un moyen privilégié pour convaincre de futurs partenaires. Le scénariste joue donc parfois un rôle de « pompier » pour résoudre les problèmes dans la narration (généralement dans la structure) et quand il faut trouver rapidement une solution pour sortir d'une impasse.

Le consensus est assez large sur le fait qu'il y a encore beaucoup à faire en matière de collaboration pour apprendre à travailler ensemble. Les gens d'images et les gens d'écriture, notamment ceux qui souhaitent écrire spécifiquement pour le cinéma d'animation, ne se connaissent pas suffisamment et le rôle du story-boarder n'est, lui non plus, pas suffisamment clair.

Jean-Baptiste Garnero demande alors si les uns ou les autres ont détecté « une réelle carence en termes rédactionnels ».

Alice Delalande précise que pour la note d'intention, la qualité première n'est pas seulement la rédaction mais la clarté. Elle se doit d'être très concrète, comme la boîte à outils personnelle de l'auteur permettant de savoir avec quel filtre on doit lire son projet. Fondamentalement, « la chose est plus importante que le discours sur la chose » et il faut bien avoir en tête le film que l'on veut faire pour énoncer clairement ses intentions, ce qui n'est pas toujours évident au stade d'une aide au concept ou à l'écriture, par exemple.

S'il y avait une carence ou une faiblesse à relever, peut-être s'agirait-il surtout d'encourager à se libérer d'un certain formalisme et « des choses apprises » (y compris dans de célèbres master-classes). En effet, aujourd'hui d'aucuns pensent qu'un scénario a une forme figée avec un certain nombre d'éléments qu'il faut obligatoirement donner à voir. Or, ce n'est pas la somme de ces éléments qui augure de la qualité d'un film. C'est pourquoi il ne faut pas hésiter à prendre les outils dont on dispose – qui ne sont pas toujours les mots au sens technique - et de s'attacher à donner à voir une vraie matière, qui soit comme un conducteur pour l'image, la mise en scène. Le scénario, même s'il n'est pas d'une forme classique, s'il est investi, structuré et compréhensible par tous, joue alors son rôle de la même manière.

Pour **Arnaud Demuyck** la note d'intention est bien le lieu où le réalisateur « me donne le désir de film » et le premier outil qui permet d'aller chercher les fonds nécessaires.

Jean-Baptiste Garnero estime d'ailleurs qu'il revient aux producteurs d'accompagner les auteurs sur ces différents éléments pour qu'ils réussissent à donner à voir le film qu'ils veulent faire. L'accompagnement technique, d'un scénariste, d'un storyboarder, ou de toute autre personne ressource à la conception d'un film, durant cette phase serait souhaitable.

Marine Lachenaud rappelle qu'il y a tout de même aussi des scénaristes qui apportent des idées originales !

Arnaud Demuynck en convient, mais, dans le monde de l'animation, si un scénariste vient « nu » sans graphiste et sans univers graphique, son rôle s'arrêtera à un certain moment. Son scénario est alors confié à un réalisateur à qui il revient de lui faire « ouvrir les ailes ».

Alice Delalande souligne que là aussi c'est l'échange qui permettrait aux scénaristes de continuer à travailler plus longtemps dans le processus de création. Elle y voit un élément très important de l'amélioration du travail. La collaboration à long terme entre un scénariste (qui porte parfois le projet depuis le début) et un réalisateur est précieuse pour un film, à condition que chacun se mette d'accord en amont sur le film qu'ils veulent faire pour que chacun travaille dans la même direction. Mais c'est avant tout au producteur d'être le garant de cette communication mise au service d'une œuvre commune.

Marine Lachenaud confirme alors combien il est important d'apprendre en amont à communiquer et à faire communiquer ces deux mondes

Dimitri Granovsky revient sur la tendance souvent rencontrée dans les écoles de donner la priorité à l'image ce qui n'a ensuite pas toujours de sens dans le monde professionnel. La prise de conscience dans les écoles de l'importance du travail à réaliser sur « ce qu'il y a à raconter et pourquoi » est toutefois une réalité et, il s'en réjouit.

Alice Delalande remarque alors que le débat s'est focalisé sur la formation initiale alors que peut-être que l'écriture trouverait aussi une place évidente dans un processus de formation continue. Cela permettrait notamment de développer l'écriture à plusieurs, à la fois en permettant aux scénaristes de mieux collaborer avec des story-boarders et des réalisateurs, mais aussi en leur permettant d'appréhender de façon plus concrète les outils techniques, artistiques, mis à leur disposition en animation. Si la formation initiale apporte en effet un socle, c'est en dehors de l'école, alors que l'on a déjà appris beaucoup d'autres choses, que l'on continue à avoir besoin/envie de se former. Reste à se poser la question de savoir si l'école doit être le lieu de cette formation continue et complémentaire mais c'est une possibilité : de fait, La Poudrière a mis en place un stage ouvert aux scénaristes, graphistes et réalisateurs dont la première édition a déjà remporté un franc succès.

Dimitri Granovsky ajoute qu'il est important que continue de se généraliser dans les écoles la culture de l'art, car une culture commune, essentiellement cinématographique, permettrait de se libérer d'une éventuelle tyrannie des outils. **Jean-Baptiste Garnero** ajoute que cela donnerait des repères aux étudiants qui, aujourd'hui, en manquent souvent.

Arnaud Demuynck indique alors que si les films de fin d'études sont un outil précieux pour comprendre l'univers de l'auteur, son expérience professionnelle de plus de 10 ans lui fait dire qu'il s'agit très souvent d'un leurre en termes professionnels. En effet, un magnifique film de fin d'études ne dit rien sur la capacité de l'étudiant à s'intégrer dans un univers professionnel et dans une équipe.

Dans la salle, on constate un paradoxe : les étudiants sont en effet très demandeurs de continuer à jouer avec leurs outils et la question de la technique et de tout ce qui existe pour fabriquer des images est très souvent primordial pour eux. Cela est peut-être lié à une question de culture générale ou alors à la culture dominante du jeu vidéo qui fait de l'étudiant actuel quelqu'un qui a d'abord le plaisir du spectateur et qui chercherait à prolonger son enfance dans des études sans se poser la question de la vision du monde qu'il veut défendre. Il n'est pas non plus certain qu'il y ait derrière ses études un réel désir de travail. Par ailleurs, l'emploi dans le monde de l'animation est à 80 % un emploi dans des postes techniques puisqu'il n'y a évidemment pas la place pour tout le monde dans le travail d'auteur. Concrètement, il y a davantage besoin de fabricants que de créateurs. On peut donc déplorer qu'il n'y ait pas suffisamment de place accordée à l'écriture et au scénario dans les écoles, mais, à la sortie, ces étudiants qui savent très bien fabriquer des images sont particulièrement appréciés.

Dimitri Granovsky donne souvent l'image du chef d'orchestre qui ne peut pas donner le meilleur de lui-même sans une partition. Il est le relais là où le compositeur est l'auteur. Mais il y a « orchestre et orchestre » et la passion de la musique fait souvent la différence. Évidemment, il faut des exécutants, mais l'ensemble est toujours meilleur quand il est animé avec passion et que chacun a une valeur ajoutée. Cette valeur ajoutée est vraisemblablement de l'ordre de la culture.

Dans la salle, d'aucuns pointent également que la vie n'est pas linéaire et que certains seront à certains moments des exécutants et à d'autres des auteurs.

Dans la salle, **Nicolas Schmerkin** rappelle que lors des jurys de fin d'études les studios, comme Dreamworks, viennent « faire leur marché » et recruter des professionnels formés en France pour les emmener à l'étranger. Il est également étonné de voir parfois des étudiants qui ont fait des courts-métrages primés n'avoir aucune idée de ce qu'il faudrait faire pour pouvoir réaliser des longs-métrages. Cela lui semble inquiétant et, en discutant avec les étudiants, il a constaté qu'ils sont souvent bridés dans leur envie d'être auteur et de faire des films différents. En effet, bien souvent, les écoles pousseraient vers « le droit chemin Pixarien ». Peut-être y a-t-il là quelque chose à corriger ?

Annick Tennings, dans la salle, est alors sollicitée pour évoquer la place de l'écriture à la Poudrière.

Elle précise que la Poudrière est une école de réalisation où l'écriture est très présente, y compris au regard du volume d'intervenants professionnels. L'école essaye de multiplier les expériences et les rencontres avec le monde professionnel et notamment celui des gens de l'image autour d'exercice parfois très précis qui permettent un travail concret des étudiants. L'école a ainsi une approche pragmatique de l'écriture du scénario, mais elle est également beaucoup plus large et, conformément à ce qui se vit ici depuis deux jours, elle s'attache à ce qu'il soit perçu que l'écriture peut se faire avec différents outils et qu'elle peut être verbale, graphique, sonore... Tout cela est abordé sachant que les étudiants qui arrivent à la Poudrière ont des parcours et des approches très différentes, mais que tous passeront « par l'étape scénario » à un moment où à un autre de leur cursus.

Et si l'on ne peut évidemment pas former tout le monde à tout, il est important que tous les éléments soient abordés afin que chacun puisse ensuite penser son parcours en fonction de sa personnalité et de ses envies. Ainsi, dans la pratique, on est parfois surpris par les événements qui ont conduit quelqu'un à l'écriture. Elle se souvient d'une étudiante qui aurait senti naître sa vocation pour l'animation au cours d'un atelier avec Solweig Von Kleist sur l'abstraction !

Elle ajoute enfin que l'école a senti le besoin de développer des formations longues, notamment pour ceux qui voudraient revenir se former. C'est en effet l'occasion d'apprendre à travailler avec différents corps de métier.

Alice Delalande insiste sur cette idée de mise en relation dès la formation initiale, car, ensuite, quand les auteurs développent leurs projets personnels, ils ont déjà cette habitude de collaboration et éventuellement un réseau élargi pour en bénéficier sur leurs propres expériences, certaines collaborations dites « scolaires » pouvant se révéler dans le futur de solides tandems artistiques.

Dans la salle, **un professeur** interpelle les participants sur le fait que malgré ce qui est dit, tout le monde ne peut pas travailler avec tout le monde. Il ajoute que s'il comprend la problématique de l'employabilité des étudiants, il lui semble difficile, en tant qu'école, de ne pas s'attacher d'abord à conduire les étudiants à comprendre ce qu'ils veulent faire et cela prend du temps. Chercher avec eux ce qu'ils ont envie de faire est essentiel et ce temps doit absolument être pris.

Arnaud Demuynck rappelle que l'école doit elle aussi faire des choix et qu'en effet les écoles ne forment pas uniquement des artistes, mais aussi des professionnels. À cet égard, l'affect intime est d'ailleurs parfois un piège auquel il ne faut pas se laisser prendre et il lui semble que bien souvent des exercices pragmatiques sont plus formateurs que des expériences qui plongent tout de suite les étudiants dans des problématiques très personnelles qui peuvent parfois les bloquer.

Dans la salle, **une étudiante** considère que le scénario est finalement un outil magnifique pour tenter de trouver un chemin. Au lieu d'apprendre à faire un scénario, ne faudrait-il donc pas plutôt travailler à savoir dialoguer pour avancer et parfois, avancer ensemble ?

Arnaud Demuynck entend cela, mais la profession est tout de même structurée autour de cet outil de communication qu'il peut donc être utile de savoir composer.

Jérémy Clapin aimerait que l'on songe à ne pas présenter l'animation uniquement comme une œuvre graphique, car si en effet il est important, parfois, que l'image soit la plus belle possible, un bon scénario peut également, parfois, donner vie à des images plus médiocres. Cela n'est évidemment pas très facile à vendre.

Dans la salle, on constate que ce terme de scénario qui est emprunté au cinéma en prises de vues réelles n'est peut-être pas adapté au cinéma d'animation ce qui fait dire à **Jean-Baptiste Garnero** que ces rencontres tournent bien autour de la notion d'écriture au sens large et qu'il ne s'agit pas simplement de scénario, mais également de story-board ou d'animatique.

Georges Sifianos réagit en partageant sa conviction qu'il y a encore beaucoup à découvrir dans l'animation. Il craint notamment que le monde professionnel ait une connotation de « perfection dans l'exécution » qui conduise à un certain carcan. Quand on se professionnalise, trop et trop rapidement, on ferme bien souvent la porte à l'invention. Or, l'animation est multiforme et il faudrait donc plutôt favoriser l'invention plutôt que de se spécialiser tout de suite.

Dimitri Granovsky précise toutefois que le scénario peut être un élément particulièrement utile pour celui qui a quelque chose à dire, notamment en l'aidant à structurer son message et à se faire comprendre. Différents outils peuvent et doivent pour autant être utilisés pour y arriver.

Arnaud Demuynck aimerait qu'on ne présente pas le scénario comme un ogre qui mangerait les animations, car il s'agit bien là d'un outil au service de la création qui sert à communiquer.

Dans la salle, il est insisté sur la particularité des enseignements publics, en France, où les formations n'ont pas uniquement vocation à être qualifiantes et professionnalisantes. Il y a un modèle d'étude qui permet qu'elles soient longues et que les étudiants disposent finalement, et cela est très vertueux, du temps nécessaire pour « se trouver ». Ainsi, dans ce cadre, travailler sur le scénario peut se révéler fort utile, sur la forme comme sur le fond. Mais il faut que les écoles ne soient pas considérées comme « des autoroutes vers les métiers ».

Il est ensuite rappelé que les écoles doivent également attirer des étudiants et que pour ce faire, parfois, certains « stratagèmes » sont utilisés notamment parce qu'annoncer qu'il y a des formations aux outils 3D attire bon nombre de jeunes.

Comment concilier recherche et création ? Comment accompagner les étudiants vers la création alors qu'ils sont aussi en demande d'un métier avec des débouchés concrets ? Voilà deux volets de la question qu'il serait bon de s'attacher à traiter de concert.