

## RAF 2011

---

### Une collaboration Studio/Ecoles

*Un exemple de collaboration entre un studio d'animation  
et trois écoles, dans le cadre d'une série télévisée.*

**(Normaal + Poudrière/Emca/Atelier)**

---

#### 1

Bonjour à tous, ne vous inquiétez pas, on va faire vite,  
De toute façon on a une 1/2 heure.  
Ce qui est très bien.  
Allez, c'est parti.

---

#### 2

Vous le savez, depuis toujours, Normaal s'entête à fabriquer 100%  
de ses programmes « à la maison ».

---

Nous en sommes à notre 7<sup>ième</sup> série  
totalement *Made In France*,  
et ce, dans un budget et un planning identiques  
aux productions qui délocalisent joyeusement en Asie.

Car c'est comme ça :  
produire en France, tout le monde est pour...  
mais faut pas que ça coûte plus cher,  
ni que ça prenne trop de temps.

Vous serez gentils de ne pas semer le bordel  
dans les habitudes du secteur :

Une série ça coûte autour de 5 millions et ça prend maxi 20 mois à fabriquer.

Merci de vous démerder avec ce modèle unique.

### 3

Alors nous nous démerdons :

Actuellement - entre autres bêtises - Normaal produit pour France Télévisions  
ART investigation,  
une série de 52 x 13 comme on dit dans le métier.

---

ART, c'est une comédie d'investigation  
qui, au travers d'enquêtes aussi farfelues que farfelues,  
invite le jeune public à découvrir l'histoire de l'art,  
mais aussi, *l'art et ses histoires*.

---

Ainsi, nous en profitons sournoisement pour éveiller  
le lardon - et le canapé du salon -  
aux merveilles de l'histoire de l'art et des différentes civilisations.

-  *tout un programme dont vous pouvez  
apercevoir derrière moi quelques images :  
premiers plans, décors principaux zet personnages –*

### 4

Alors pourquoi est-ce que je vous cause de ça aujourd'hui-ce-matin-même ?

Chaque épisode de cette série contient un module  
- d'une minute pile poil -  
censé délivrer à son public quelques clefs  
sur l'œuvre, la période  
ou le mouvement artistique abordé dans l'histoire du jour.

Comme un petit court-métrage  
qui nous apprend au passage  
quelques trucs et astuces des artistes.

Par exemple :

- Expliquer le principe de la Caméra Obscura chère à Léonardo,  
mais pas Di Caprio, l'autre, le vieux, celui qu'est mort...

- Qu'est-ce qu'un trompe-l'œil, une anamorphose ?
- La 3D, la vraie, c'est la sculpture, parce ce qu'on peut tourner autour.  
Ce qu'on voit au cinéma, même avec des lunettes,  
s'apparente davantage à l'art du bas-relief.

Etc, etc.

---

Une manière concrète d'intéresser les mômes,  
mais aussi l'occasion idéale pour balancer des images  
- des univers visuels -  
inhabituels dans les cases jeunesse de nos télévisions.

## 5

En effet, nous voulons ces séquences en pertinence esthétique  
avec les œuvres auxquelles elles font référence.

C'est à dire, en rupture stylistique franche et assumée avec le reste de l'épisode.

- Si nous abordons l'Égypte Antique, le module sera alors traité « à l'égyptienne », d'une ligne pure et graphique.
- Si le sujet est l'Art rupestre, alors nous profiterons goulûment de la matière brute.
- Car l'animation nous offre une multitude de techniques des plus appropriées :
  - Le volume pour raconter la sculpture,
  - La pixilation pour évoquer le Land-Art,
  - Le papier découpé pour décoder le mouvement Dada et ses collages.

---

L'idée c'est surtout de titiller les rétines  
et exciter les curiosités,  
car le boulot de ce programme  
est avant tout de montrer que tout cela existe !

---

Justement, ne serait-il pas grand temps de vous en présenter un petit exemple ?

*Alors, je vous préviens, vous allez voir du work in progress,  
nous sommes encore en phase de production,  
ce que je vous montre ici est loin d'être finalisé,  
mais cela permet de se faire une idée...*

6

**Module « Mosaïque » de J.P. Poirel.**

7

Alors c'est un bon exemple, vous l'aurez compris,  
nous abordons la mosaïque via le Pixel-Art.

Ce qui n'est pas sans cohérence  
et a le bon goût de proposer également un spectacle assez rare en télé,  
la mosaïque c'est pas si souvent,  
le Pixel-Art non plus, vous me direz...

8

Il est évident que ces 52 modules, dans leurs différentes richesses,  
ne peuvent être l'œuvre d'un réalisateur unique,  
si éclectique soit-il ou t-elle.

---

Le travail que vous venez d'apprécier est celui de Jean-Pierre Poirel,  
jeune diplômé de La Poudrière, qui,  
avec autant de courage que d'inconscience,  
a accepté d'essayer les plâtres  
en réalisant le premier module de cette série.

9

Notre culture de studio nous rapproche des auteurs, dessinateurs, techniciens,  
animateurs, réalisateurs.

En détaillant la formation des talents exerçant dans nos studios,  
on tombe très vite sur les écoles qui nous correspondent,  
qui enseignent une vision proche de notre pratique de l'animation.

C'est tout naturellement vers celles-ci  
- à savoir La Poudrière, L'EMCA et L'Atelier -  
que nous nous sommes tournés

pour réfléchir à la réalité de ces modules.

## 10

Encore une fois, l'idée est toute simple :

Il nous a semblé que ce cas particulier offrait une belle opportunité,  
une équation unique :

> Une série qui conjugue l'histoire de l'art à l'animation

> Des écoles d'art enseignant l'animation,  
cultivant un travail d'auteur  
une démarche artistique,  
confrontée à la logique concrète d'une fabrication.

> Un producteur qui fait de cette réalité son quotidien.

Tout cela n'est pas si loin,  
et paraît même assez harmonieux.

## 11

Alors voilà : nous avons demandé à ces trois excellentes écoles  
si cela avait un sens, pour chacune d'entre elles,  
d'intégrer cette potentialité à leurs différents projets pédagogiques.

---

Une démarche évidemment soutenue par France Télévisions, qui,  
dans sa mission de service public,  
ne peut qu'encourager ce type de volontariats.

## 12

En créant ce partenariat, certes nous embellissons notre programme :

Il est plus riche,

en personnalités,  
en surprises,  
en variété,  
en créativité.

---

Mais surtout nous proposons aux étudiants et jeunes diplômés  
de se faire la main,  
d'affermir leur apprentissage,  
en se frottant à une première expérience  
professionnalisante  
mais sécurisée car exercée dans le cadre familial de leur école.

Un genre de "sas de décompression"  
entre un environnement favorable à l'épanouissement personnel  
et la vraie vie du vrai boulot de la vraie vie.

### 13

Alors, techniquement comment que tout ça se passe ?

- Normaal écrit et enregistre le module,  
car celui-ci est toujours tenu par un des personnages de la série  
et doit être dans le ton du programme.

---

- Sur la base de ce fichier son, l'étudiant propose une création.

- Une recherche graphique, des intentions de réalisation  
tant du point de vue découpage et narration  
que de celui de la technique envisagée  
qui doit être éloquente  
quant à l'univers artistique évoqué.

---

- Ensuite, il pitch au producteur et au diffuseur qui décident  
- ou non -  
de valider sa proposition, c'est la règle du jeu.

---

- Puis démarre la phase de fabrication, animatique, création graphique,  
animation.  
Et l'étudiant est accompagné dans celle-ci par son école et par Normaal.

---

*Regardons un deuxième module, réalisé celui-ci  
par Claire Sichez de La Poudrière,  
qui a choisit de raconter l'Art Rupestre avec de l'argile animée.*

*Et c'est une belle idée : les enfants sont assez tôt confrontés  
aux dessins préhistoriques, là on leur en propose  
une vision très surprenante et néanmoins pertinente !*

## Module « Art Rupestre » de Claire Sichez.

---

14

En réalisant ces modules, il faut aussi apprendre à s'inscrire dans une vraie logique de prod : car il faut faire en fonction d'un planning... et des sous!

---

Et oui, car tout ceci est rémunéré, il est évident que ces modules sont destinés à un programme diffusé et donc exploité commercialement.

---

L'étudiant est officiellement réalisateur et auteur graphique de son module, il a un contrat, une rémunération, un droit à recettes, est déclaré à la SACD et perçoit ses redevances de diffusions.

Voilà une occasion qui présente, me semble t-il, un retour d'expériences assez complet !

---

Généralement, quand on débute, on met un certain temps à pouvoir échanger directement avec des diffuseurs.

On rame aussi pas mal pour voir aboutir ses premières créations sur des écrans.

Et puis ceci a aussi le mérite de créer une ligne de CV concrète : c'est diffusé, donc ça existe !

Bref, à titre personnel, il ne m'aurait pas déplu de commencer mon parcours avec un truc comme ça. Mais bien sûr, ça n'engage que moi.

15

Alors évidemment chaque école a sa propre logique,

que nous comprenons et respectons,  
c'est pourquoi cette opération s'adapte  
aux particularités de chacune d'entre elles.

Mais je leur laisse le soin de vous les détailler directement.

16

Juste pour conclure rapidement cette première exposition, je dirais:

vive l'histoire de l'art,  
vive aussi l'animation,  
vive pourquoi pas la France  
et ses bonnes écoles  
qui font du très bon boulot.

Il est juste de la responsabilité des producteurs et diffuseurs français  
de créer le contexte favorable à l'émergence de ces futurs talents.

---

Et pour finir finir,

je tiens à préciser aux éventuels esprits chagrins que,  
étant nous-même studio et structurés dans le sens de la fabrication,  
il eut été plus simple pour Normaal d'intégrer  
ces modules au volume global de production,

mais on a plutôt choisi de se compliquer la vie à faire autrement,  
parce que c'est plus marrant !

Merci.

*Allez, on s'en fait un petit dernier réalisé  
par Kantin Fovet de l'EMCA et qui a trait à Léonard de Vinci.*

17

**Module « Léonardo » de Kantin Fovet.**