

# Animation et formation : à l'aune de l'innovation et de la mutualisation

À l'occasion des Rencontres Animation formation, qui se dérouleront les 20 et 21 novembre à Angoulême, nous nous penchons sur les enjeux actuels auxquels est confronté le secteur. Dans un contexte fragile, où l'emploi demeure au cœur des préoccupations, quel modèle mettre en place pour créer (enfin) un environnement vertueux ?



Les Rencontres Animation formation se dérouleront les 20 et 21 novembre à la cité de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême. L'édition 2013 avait vu sa fréquentation croître, preuve de l'attrait renouvelé pour cette manifestation.

Les Rencontres Animation formation se veulent un lieu d'échanges entre professionnels et représentants des écoles autour de thématiques d'actualité. Au menu de l'édition 2014, le marché des VFX, les outils collaboratifs et le télé-enseignement. Entre autres.

#### VFX : SE FORMER... ENTRE ÉCOLES

« La formation dans les effets visuels est encore sous-représentée, pointe Gilbert Kiner, cofondateur de ArtFX, école basée à Montpellier et spéciali-

sée en animation 3D et effets spéciaux numériques. On se sent un peu tout seul dans cette partie, même si certaines comme Isart Digital ont prévu d'ouvrir une formation de ce type prochainement. » Pourtant, jamais la demande en profils VFX n'a été aussi importante car tout, désormais, passe par la moulINETTE créative du numérique. Comment se forme-t-on alors ? « Ce sont encore de jeunes métiers », poursuit Gilbert Kiner qui explique qu'il y a une dizaine d'années (date de la création d'ArtFX, ndlr), les étudiants « passaient

par les écoles de postproduction ou des structures comme Supinfocom et les jeunes diplômés s'adaptaient ensuite aux process des effets visuels au sein des studios qui les avaient recrutés ». Aujourd'hui encore, les écoles de VFX semblent donc se compter sur les doigts de la main. D'où la mise en place de partenariats : « Les écoles d'image, de prises de vues n'ont pas de compétences en interne pour ouvrir des formations qui sont coûteuses. Elles préfèrent donc mettre en place des synergies avec leurs homologues. À



Gilbert Kiner, cofondateur d'ArtFX.

ArtFX, nous avons des liens avec Louis Lumière, la Femis ou encore l'université de Montpellier pour la partie jeu vidéo. » Ces partenariats sous forme d'échanges de professeurs et de cours mixtes offrent une richesse d'enseignement pour les étudiants... mais aussi les écoles. ArtFX souhaite d'ailleurs accélérer ces échanges mais à l'international; les premiers essais devraient être officialisés à la rentrée 2015.

#### VERS LES OUTILS COLLABORATIFS...

À l'heure où les éditeurs de logiciels proposent à marche forcée leurs outils de production sous forme d'abonnements, rendant de facto caduque la notion intrinsèque de propriété, la question du développement d'outils collaboratifs open source prend tout son sens. Ce sera l'un des sujets marquants de ces RAF 2014, avec les interventions notamment de Jacques Bled (Illumination MacGuff) et Stéphane Singier, Conseiller étude, veille technologique et Grand Paris numérique à Cap Digital.

Pour ce dernier, l'heure est au développement d'outils ouverts, partagés et non commerciaux. « La concurrence, par exemple dans le domaine de l'animation et des VFX, ne se fait plus sur les outils mais sur les contenus. » Et on constate que l'open source, longtemps caricaturé comme des développements abscons créés par des ingénieurs passionnés, a su doucement s'imposer. Des outils comme TuttleOFX, proposés en open source par Mikros Image, sont nés de l'initiative, menée dès 2006 par Cap Digital et intitulée HD3D (IIO - Initiative pour une industrie ouverte). Au dernier Siggraph, l'Inria a dévoilé le projet Natron FX, un outil de compositing qui a suscité l'intérêt de plusieurs studios américains (cf. SNV n° 598). Stéphane Singier se félicite de cette situation: « Aujourd'hui, les chercheurs travaillent avec les ergonomes et les professionnels des plus grands studios; ils échangent pour créer des outils open source de plus en plus utilisés pour la simple et bonne raison qu'ils correspondent mieux aux méthodes de travail de ces mêmes studios! » Dans son intervention, le responsable de Cap Digital veut également pointer le fait de la persistance de l'outil dans le temps: « Lorsqu'un studio ferme, c'est aussi toute sa R&D qui disparaît. En mutualisant les recherches, on peut ainsi préserver les outils créés. » De là à dire qu'il serait pertinent que les guichets de financement privilégient les outils collaboratifs, il n'y a qu'un pas...

#### E-LEARNING: UNE IDÉE À CREUSER ?

Fin septembre, les cinq villes bretonnes du campus numérique se sont connectées en visioconférence pour inaugurer...



Natron FX, un outil de compositing open source, développé par l'Inria.

## FORMATION CONTINUE CINÉMA & TÉLÉVISION

Renfort de compétences ?  
Réorientation ?

Vous souhaitez vous former  
aux métiers de l'Image  
et du Son ?



Session Avril 2015

Stages longs

Assistant Réalisateur  
Chargé de Production  
Technicien Audiovisuel

Session Juin 2015

Stages longs

Technicien du Son  
Scénariste de Télévision

Stages courts

Contactez-nous

Scripte (175h)  
Protocols (35h)  
Montage AVID (35h)  
Caméra HD (35h)

PARIS ESRA  
ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR TECHNIQUE PRIVÉ

www.esra.edu

PARIS 15<sup>ème</sup> - 135, ave Félix Faure - 01 44 25 25 25  
M 8 Lourmel - T 2 3 Balard



© ThéoSynchro X

Parmi les tables rondes inamovibles, celle consacrée à la santé de l'emploi du secteur, illustrée par les chiffres du CNC, du SPFA, d'Audiens et de l'Afdas fait toujours le plein.

gurer le campus numérique de l'UEB C@mpus, université européenne de Bretagne. Cette nouvelle salle, située au cœur de l'ENSSAT (École nationale supérieure des sciences appliquées et de technologie), représente l'un des nombreux exemples de télé-enseignement ou e-learning (125 heures proposées en 2013), tels qu'ils fleurissent actuellement en France. Pour autant, le secteur de l'animation ne semble guère pressé d'en dupliquer l'usage. Peur de l'inconnu, absence de réelles (et efficaces) mises en œuvre ? Les questions demeurent, même si, outre-Atlantique, l'exemple d'Animation Mentor a fait ses preuves. Pour rappel, c'est en 2005 que Bobby Beck,

Shawn Kelly et Carlos Baena ont décidé de créer cette école d'animation 3D totalement en ligne en réponse à des enseignements qu'ils jugeaient alors trop linéaires. Depuis, plus de 5 000 étudiants d'une centaine de pays sont passés par Animation Mentor et les professionnels de Dreamworks, ILM, Weta ou encore Pixar font partie des personnalités présentes sur les tutoriels vidéos. Et en France ? « Il y a encore beaucoup de préjugés en la matière, estime Yohan Blanc, ancien directeur pédagogique d'Isart Digital et fondateur de l'Institut Artline, l'école des arts numériques en ligne. Lorsque j'ai souhaité mettre en place cette pédagogie numérique, basée sur

le partage des connaissances, je me suis retrouvé un peu isolé et, en même temps, scruté par les autres écoles, désireuses de voir comment et si cela allait fonctionner. »

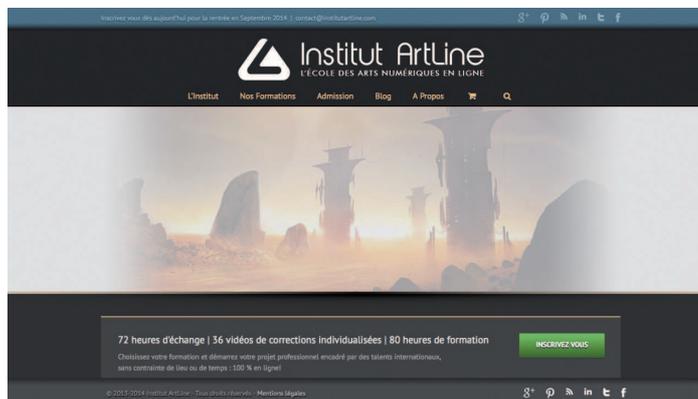
Ouvert depuis février 2013, avec une rentrée « officielle » en septembre, l'Institut Artline propose une année préparatoire et des cycles supérieurs (sur trois ans) en infographie 3D, animation 3D et effets spéciaux. Les admissions se font au niveau bac pour la prépa, jusqu'à bac+1 avec dossier artistique pour l'entrée directe en 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> année. « La classe préparatoire

inclut trente-six semaines avec, sur un rythme hebdomadaire, un accès à des parcours pédagogiques (vidéos, exercices, etc.), deux rendez-vous avec le directeur pédagogique via Skype pour confirmer les notions évoquées et valider les acquis. » En fin de semaine, les étudiants doivent déposer les travaux réalisés qui seront corrigés via un retour pédagogique personnalisé. « En outre, les étudiants ont accès aux corrections de tous, pour un meilleur partage au sein de la promotion. »

Aujourd'hui, l'Institut Artline comprend une équipe pédagogique en interne et des intervenants issus de studios français (Mikros Image, MacGuff Ligne) et internationaux (MPC, Weta, Dreamworks...).

Si, pour l'instant, Yohan Blanc mise sur la formation initiale pour son institut, il sait bien que les entreprises du secteur sont très intéressées par le concept... dans le cadre de la formation professionnelle : « La plupart des studios que j'ai rencontrés trouvent le système pertinent, car cela peut s'adapter plus facilement au rythme des intermittents en production avec des coûts moindres. » Yohan Blanc sera présent aux RAF pour présenter l'institut Artline, mais également répondre aux interrogations des professionnels sur le sujet.

François Chevallier



L'Institut ArtLine, fondé par Yohan Blanc, se veut un Animation Mentor made in France, avec des cours en ligne et un suivi personnalisé.

#### LE PROGRAMME COMPLET DES RAF Compte rendu dans notre prochain numéro

##### Jeu 20 novembre

- 10h30-12h30 *Les chiffres du secteur (CNC/SPFA, Afdas, Audiens)*
- 14h15-15h15 *L'emploi dans les effets visuels (VFX)*
- 15h30-17h00 *Nuages sur le cloud : quelles perspectives de développement collaboratif ?*
- 17h15-18h00 *Questions et réponses sur le régime de l'intermittence dans le secteur de l'animation*

##### Vendredi 21 novembre

- 9h30-10h15 *Éclairage étranger : École des arts numériques, de l'animation et du design « NAD » (Montréal)*
- 10h15-11h15 *Étude de cas : Le pipeline d'Astérix et le domaine des dieux d'Alexandre Astier et Louis Clichy*
- 11h30-12h00 *Gestion prévisionnelle des emplois et des compétences collective : l'exemple d'Angoulême*
- 13h45-14h30 *Deux dossiers du RECA : parcours de formation et film de fin d'études*
- 14h30-15h00 *La nouvelle donne de la formation professionnelle*
- 15h15-16h15 *Table ronde sur le télé-enseignement (formation initiale et continue)*
- 16h15-16h30 *Premières conclusions et débat général*

© DR