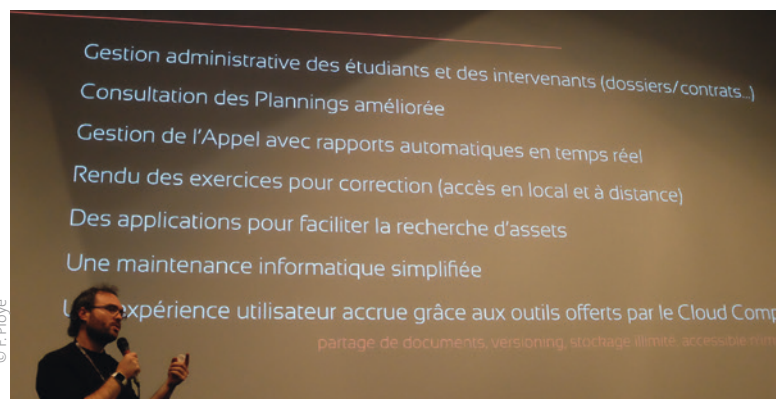


Les écoles d'animation passent à la pédagogie en ligne

Organisées fin novembre à Angoulême, les Rencontres Animation Formation ont mis en avant l'essor des nouveaux outils pédagogiques numériques.

Par François Ploye



Le directeur du Mopa, Julien Deparis résume les enjeux de leur nouvelle plateforme pédagogique on line.



Kyle Balda, réalisateur chez Illumination Mac Guff, est venu donner des conseils aux aspirants animateurs, sous le regard admiratif de René Broca.

Chaque année, le Pôle Image Magelis organise, sur deux journées à Angoulême, les RAF – les Rencontres Animation Formation – conçues par René Broca. La septième édition s'est tenue les 29 et 30 novembre derniers, avec une première journée consacrée principalement au financement, et une deuxième davantage axée sur la formation.

Pour les étudiants présents aux conférences, les points d'orgue de cette deuxième journée furent les présentations très visuelles de deux animateurs renommés, Kyle Balda d'Illumination Mac Guff à Paris, coréalisateur avec Pierre Coffin du long métrage *Les Minions* et Christian Desmares, coréalisateur d'*Avril et le monde truqué*.

L'autre volet de cette journée fut consacré à l'actualité de la pédagogie de plusieurs écoles d'animation et de jeux vidéo, dont l'aide au financement des projets d'étudiants, l'accompagnement post-école ainsi que l'usage croissant de nouvelles technologies avec l'essor des services en ligne et du cloud.

Des tonalités pédagogiques différentes

Deux tables rondes ont en particulier permis de balayer partiellement la diversité des approches pédagogiques mises en œuvre dans les écoles, suivant que le cursus vise à former des gamers, des animateurs ou des réalisateurs. Une table ronde était organisée par le Reça, le Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation qui regroupe vingt-cinq écoles. L'actualité du réseau

comprenait les résultats d'une étude menée en 2014 par le syndicat CPNEF en collaboration avec le Reça, portant sur quatre-vingt cursus d'animation post-bac au travers de la France. Des questionnaires furent envoyés à la fois aux écoles du réseau Reça et hors Reça. Les réponses obtenues ont été complétées quand nécessaire par des informations tirées des sites web et des plaquettes. Cette étude inédite sur les métiers de l'animation a permis de produire vingt-cinq fiches formation et un bilan statistique qui a été résumé par Ségolène Dupont, déléguée générale du CPNEF. Un des constats réside dans l'allongement de la durée des études des étudiants (à l'image d'autres filières d'études) avec des passerelles complexes entre les écoles.

Renforcer le suivi post-école

Une deuxième table ronde était organisée autour des nouvelles pédagogies et de l'évolution des enjeux de formation, comme l'accompagnement post-école des étudiants.

À La Poudrière, à Valence, qui forme une dizaine d'étudiants en réalisation avec un cursus sur deux ans, la directrice Annick Teninge indique qu'un des enjeux de l'école est « d'effectuer un travail d'accompagnement post-école afin d'aider les anciens étudiants à monter et à financer leurs projets ».

Au Cnam-Enjmin (L'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques) créé en 2005 à Angoulême, la formation en jeux vidéo court aussi sur deux années. Pendant la deuxième année, les étudiants doivent, sur six mois, réali-

ser un projet complet de préproduction de jeu vidéo avec synopsis, pilote, etc., afin d'arriver au stade de pouvoir demander un financement. Or l'école a remarqué qu'un certain nombre d'anciens élèves, après une expérience de quelques années dans les studios, en venaient à créer leurs sociétés afin de développer leurs propres créations. En conséquence détaille Stéphane Natkin, directeur de l'Enjmin « pour les étudiants porteurs d'un projet de création de société, nous apportons de l'assistance via l'incubateur Image Etincel, ainsi qu'un soutien technique et artistique au travers d'une fondation du Cnam. Ce soutien financier a été estimé entre 250 000 et 300 000 euros pour deux projets par an. »

Jouer la carte du numérique

Aux Gobelins – l'école de l'image – l'approche pédagogique se diversifie avec le numérique, affirme la directrice adjointe chargée des formations initiales, Marie-France Zumofen : « on assiste en particulier à une accélération, à un développement rapide des techniques du numérique en ligne. Le tutoriel classique a laissé place au MOOC (massive open online course), au SPOC (Small Private), au COOC (corporate), etc. hébergés par des plateformes comme Coursera, Udacity, edX ou FUN (France Université Numérique) ».

L'école a ainsi publié en septembre dernier sur FUN son premier cours gratuit en ligne : *Comment réaliser des vidéos pro sur son smartphone*. Ce MOOC était organisé sur quatre semaines de mi-novembre à mi-décembre, avec des films à réaliser à partir de tutoriels vidéo en ligne, des

forums et des échanges entre apprenants et avec les enseignants, le binôme Patrick Thierry et Laurent Clause. Cette première initiative sur le cloud a connu un grand succès avec plus de 10 000 inscrits et l'expérience est renouvelée en 2016. La révolution numérique est aussi en marche à ArtFx à Montpellier. La réponse pédagogique actuelle va être étoffée par un support pédagogique d'accompagnement organisé en ligne. « *Sur ce sujet, nous avons confirmation d'une volonté de plusieurs acteurs régionaux de développer une structure collaborative de pédagogie en ligne, dont l'Université Montpellier 3, les entreprises locales, l'école d'ingénieurs...* », se félicite Gilbert Kiner, directeur d'ArtFx.

Une plateforme en ligne développée au Mopa

Mais c'est l'école d'animation Mopa (Motion Picture in Arles), ex Supinfo Arles, qui a présenté le projet cloud le plus avancé, riche en nouveaux services qui tirent profit de la disponibilité permanente des ressources en ligne. Leur développement oblige à repenser le rôle de l'enseignant qui devient un tuteur. Le directeur du Mopa, Julien Deparis explique : « *Nous avons décidé de créer une plateforme administrative et pédagogique, avec une interface web qui gère de nombreuses fonctions, dont une base de données interne et propriétaire, un export du planning intervenants et étudiants à partir du tableau central, une recherche aisée dans la sonothèque...* »

Les relations entre les nombreux intervenants extérieurs, les étudiants et l'école sont ainsi facilitées et organisées. Les étudiants peuvent livrer leurs exercices sur la plateforme web pour consultation par les intervenants à distance, qui peuvent ainsi valider où en est l'étudiant par petites étapes. Cette plateforme est en train de se mettre en place, avec du contenu PDF, des vidéos, etc.

Autre sujet, avec un parc de 240 ordinateurs, l'école produit environ deux heures de films chaque année, ce qui pose la question du cloud moins coûteux à faire fonctionner et à maintenir que le renderfarm. Afin de développer cette plateforme et tirer profit du cloud, le Mopa a passé un partenariat avec Google afin de faire développer certaines applications et d'utiliser une palette de fonctions éprouvées, comme le planning, le drive, le stockage cloud illimité, la plateforme collaborative Apps Entreprise, le stockage froid des données où le paiement ne se fait qu'au download. Google a garanti une confidentialité des données des étudiants. Les données sont dupliquées en local, afin de garder leur maîtrise et pouvoir changer de partenaire si nécessaire. Après huit mois d'utilisation, 319 comptes cloud ont été créés avec 223 utilisateurs actifs par jour en moyenne, 15 000 documents créés par semaine et 23 To de données stockées sur le cloud. « *La plateforme fonctionne ainsi à plein régime et à partir de décembre, nous allons tester le cloud computing, qui à la rentrée 2016, sera déployé sur les projets étudiants. Mais il faudrait trouver plus de 100 000 euros de financement pour continuer le développement de la plateforme* », avoue Julien Deparis. ■



Le réalisateur Christian Desmares détaille la fabrication du long métrage d'animation *Avril et le monde truqué*, inspiré par l'univers de Tardi.



Table ronde du ReCa (Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation).