

ANIMATION

# LE JOYAU TROP DISCRET DE LA CRÉATION FRANÇAISE

À la faveur de réformes d'ampleur, le secteur de l'animation poursuit sa folle croissance, entre nouveaux studios et nouvelles écoles, au programme des 9<sup>es</sup> Rencontres Animation Formation organisées par Magelis, les 16 et 17 novembre, à Angoulême. ■ EMMANUELLE MIQUET



**L**es statistiques font rêver tous ceux qui évoluent dans un secteur en berne : actuellement, un diplômé d'une école de cinéma d'animation se verrait proposer entre trois et sept offres d'emploi à son arrivée sur le marché du travail. La tendance n'est pas complètement nouvelle. Le développement de studios comme Mikros Image et Illumination Mac Guff avait déjà créé un appel d'air. Cumulé à des mesures incitatives pour relocaliser la production en France (réformes du compte de soutien pour les séries, crédits d'impôt télé, cinéma et international) et au plan VFX du CNC, il a conduit littéralement à une explosion des recrutements. Pour s'en rendre compte, il suffit de parcourir les couloirs de l'Impérial Palace durant le Marché international du film d'animation d'Annecy (Mifa), devenu en deux ans une plateforme que Pôle Emploi ne pourra jamais égaler. Ou d'assister aux journées portes ouvertes du Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (Réca), dont les sessions de "job datings" ont quasiment doublé en un an. Le 24 octobre, à l'Institut Sainte-Geneviève de la rue d'Assas, à Paris, 16 sociétés étaient venues vanter leur line-up autant que la qualité de vie dans leur entreprise, pour avoir la préférence des jeunes diplômés, de plus en plus courti-

❶ *Kikaumba*, première série fabriquée dans le nouveau studio 2D de Blue Spirit, à Angoulême, pour TF1 Production.

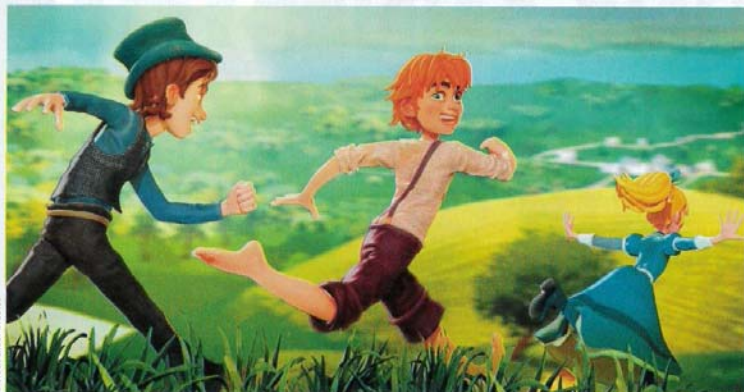
sés, parfois même avant la fin de leur cursus. Parmi elles, TeamTO, Vanilla Seed, Cube Creative, 2 Minutes, Mikros Image, Illumination Mac Guff, Gaumont Animation, GO-N, Monello Productions, ou Moving Picture Company (MPC), spécialisé dans les VFX (*Blade Runner 2049* récemment), et premier anglo-saxon à participer aux journées du Réca dont l'excellence des formations ne lui a pas échappé. Depuis quelques années, c'est Studio 100 Animation, le producteur de *Maya l'abeille*, qui invite des écoles en son sein. La concurrence est telle qu'il faut recruter à la source, se mettre en avant. "Désormais, nous participons à toutes les actions qui nous rapprochent des étudiants", explique Katell France, directrice générale de Studio 100 Animation.

Sauf à revenir sur ces mesures, la croissance du secteur devrait se poursuivre, et même au-delà des prévisions. En 2016, première année des réformes, la masse salariale a déjà atteint près de 140 M€, et le nombre de salariés, 6 000, selon le Syndicat des producteurs de films d'animation (SPFA), des résultats au-dessus des objectifs initiaux. Pour la deuxième année consécutive, la hausse de la masse salariale "reste forte", environ 33% entre 2014 et 2016. "La croissance est solide", juge le syndicat qui reste toutefois prudent. "On est dans un secteur réglementé où le paysage peut évoluer brutalement." C'est le cas du crédit d'impôt, par exemple, à la merci d'une loi de finances. En outre, la question de la pérennité de l'emploi passera par le



long métrage – talon d'Achille de notre industrie –, insiste l'organisation, qui en a fait une de ses priorités actuelles. Les studios tournent à plein régime. À Angoulême, capitale française du dessin animé, avec pas moins de 40 structures répertoriées (animation et jeu vidéo compris), "toutes ont progressé en termes d'emploi", acquiesce Frédéric Cros, directeur général du pôle Image Magelis. Chez Blue Spirit (*Les mystérieuses cités d'or, Ma vie de Courgette...*), le regain d'activité est tel – et pas seulement du fait des réformes, mais aussi de l'essor intrinsèque à la société – qu'il s'est traduit par l'ouverture d'un deuxième studio dédié à de la 2D, dans la cité angoumoisine. Celle-ci était prévue le 6 novembre (après notre bouclage) avec la série de TF1 Production, *Kikoumba* (78x7 min). Récemment, et faisant suite à une vague de créations de studios, en 2016, Les Affranchis a vu le jour à Toulouse, MadLab Animations (créé par Ankama et Ellipsanime) s'est, lui, installé à Roubaix, dont la ville voisine, Tourcoing, devrait finalement accueillir Grid France, sur le site de la Plaine Images, déjà rejoint par Cyber Group Studios, le 1<sup>er</sup> octobre, avec *Tom Sawyer* (26x22 min). Sa production se répartira entre le Canada, le Nord de la France et les Charentes,

La série *Tom Sawyer* a inauguré le studio de Cyber Group à Tourcoing dans les Hauts-de-France.



© CYBER GROUP STUDIOS

## “LE RYTHME DES STUDIOS N’EST PAS LE MÊME QUE CELUI DES ÉCOLES.”

Aymeric Hays-Narbonne (Réca)

via Blue Spirit, partenaire fidèle de Cyber Group Studios, qui entend le rester. De là à construire un axe Hauts-de-France/Nouvelle-Aquitaine, la route risque d'être longue en revanche. La concurrence n'existe pas qu'entre les studios. La tension sur l'emploi est devenue un enjeu dans le choix du lieu de leur implantation. Pierre Sissmann, le patron de Cyber Group Studios dit avoir choisi Tourcoing, et non Angoulême, par "peur d'un manque de main-d'œuvre". La problématique est valable pour tout le territoire, remarque Frédéric Cros. "Il faut qu'on trouve les moyens d'être plus performant pour faire venir des talents à Angoulême, et pas seulement des juniors, mais aussi des professionnels expérimentés (*qui font défaut parallèlement aux storyboarders et aux animateurs, Ndlr*), des étrangers..." Le processus est en marche, fait valoir le directeur de Magelis, notamment grâce à un accord avec le Lazio, en Italie. Un projet similaire avec le Québec est maintenant en discussion, pour des actions communes. Par ailleurs, l'offensive du président des Hauts-de-France, Xavier Bertrand, ne fait pas tout. Les récents studios peinent à recruter, par manque d'attractivité de la région.

## L'ECAS, "EN PHASE AVEC UNE DEMANDE ACTUELLE PRESSANTE"

Face à la disette, TeamTO a décidé de lancer sa propre formation, l'École Cartoucherie Animation Solidaire (Ecas, cf. encadré). Le concept: proposer, gratuitement, un cursus de six mois, dispensé par des professionnels, pour l'animation de personnages 3D. Les besoins de la filière pourraient atteindre jusqu'à 2 500 personnes, d'ici trois ans en France, selon TeamTO, qui s'en remet à des données du CNC. Or "les écoles, plus généralistes, ne forment que 65 étudiants spécialisés en animation proprement dite par an", expliquait Guillaume Hellouin, Pdg de TeamTO, à l'annonce de l'Ecas, au Mifa. Le studio entend recruter une grande partie des nouveaux animateurs toutefois libres d'intégrer d'autres sociétés. L'initiative, motivée par des raisons autant économiques qu'idéologiques (l'Ecas est montée en collaboration avec l'École de la 2<sup>e</sup> chance et donnera la priorité aux jeunes sans qualification issus notamment des zones défavorisées), fait réagir autant qu'elle séduit, dans les studios de Magelis, notamment. "L'Ecas représente une alternative aux écoles très lourdes, chères (7 000 € par an en moyenne, Ndlr). Elle bouscule le champ de la formation initiale, dont la longueur des cycles en outre, ne répond pas aux besoins de la filière", analysent les plus radicaux, côté producteurs. "Le rythme des studios n'est pas le même que

celui des écoles", relève Aymeric Hays-Narbonne, le tout nouveau président du Réca. L'Ecas est en phase avec une demande actuelle pressante, elle est dans l'air du temps. "Les studios 'consomment' les étudiants. Aujourd'hui, certains se posent la question de partir avant la fin de leur cursus. Or nos formations ont un cycle. Si elles durent trois ans, c'est pour atteindre un objectif, rappelle l'enseignant et adjoint de direction de l'École Emile-Cohl (Lyon). L'un des risques, à moyen terme, est que, si demain le marché se requalifie, l'étudiant n'aura pas été complètement formé." L'Ecas soulève la question de la rapidité des formations, pour répondre à l'urgence des studios, et par ricochet celle du niveau de sortie, souligne Gilbert Kiner (ArtFx), l'un des intervenants annoncés de la table ronde "Faut-il repenser le paysage de la formation?", aux RAF. "Est-ce qu'on forme des techniciens? De la main-d'œuvre pas chère? La qualification sera forcément différente selon la durée du cursus", ajoute le directeur de l'école d'effets spéciaux, d'animation 3D et de jeux vidéo de Montpellier, qui a lui-même initié un diplôme de Technical Director en deux ans, en parallèle des cursus d'une durée de cinq ans. "La démarche de TeamTO relève davantage d'une logique d'apprentissage. Les studios doivent retrouver cette démarche." Certains le font déjà. Depuis ses débuts, Studio 100 Animation a recours aux contrats de professionnalisation, d'alternance ou d'apprentissage. La course aux talents pourrait accentuer leur pratique, idéale pour se positionner le plus en amont possible avec, parfois, des dénouements heureux. C'est par un contrat de professionnalisation que Julie Chabrol, auteure de la première création originale de Studio 100 Animation, *L'agence galactique* (52x13 min, cf. FF n° 3766), est entrée dans la société.

L'engouement des professionnels pour l'animation, dans ou hors de l'Hexagone, ne se reflète pas dans les écoles, où les inscriptions sont stables pour le moment. Il y a urgence à "expliquer aux jeunes que ce métier embauche, qu'il s'agit d'une filière de plein-emploi", estime d'ailleurs Gilbert Kiner. Cette campagne d'information, à mener avec d'autres établissements notamment, sera l'une des missions du nouveau bureau du Réca, dont la première séance de travail aura lieu pendant les RAF. ♦

L'Ecas, école d'animation, gratuite, initiée par TeamTO, sur la base d'un cursus de six mois.



© NINA MURRET



## L'ECAS, UN MODÈLE QUI POURRAIT ESSAIMER

En janvier 2018, à Bourg-lès-Valence, l'École Cartoucherie Animation Solidaire (Ecas) fera sa première rentrée, impulsée par Guillaume Hellouin, Pdg de TeamTO, pour grossir les rangs des 500 diplômés par an, en nombre insuffisant, depuis les réformes de la filière animation dans l'Hexagone. 1 056 candidatures de "tous profils" ont été reçues en phase 1 de la sélection (un test en ligne, ouvert à tous). "Honorables pour une première fois", juge Guillaume Hellouin. D'autant que l'annonce de l'école, mi-juin, à la veille de la trêve estivale, a bénéficié de peu de communication. Pour la deuxième promotion, cette étape sera avancée, afin d'atteindre, "idéalement", 2 000 ou 3 000 candidats. En attendant, les résultats des tests plus approfondis passés par les 150 personnes sélectionnées, en phase 2 (l'animation d'un personnage pendant quatre heures), sont "excellents". La phase 3, celle des entretiens, prévue la semaine du 6 novembre (après notre bouclage), prévoit d'en retenir 50. À l'arrivée, 25 élèves intégreront l'Ecas (50 par promotion, à terme). Le budget annuel de l'école, gratuite, a été révisé à 200 000 € (+200 000 €, du fait d'un investissement plus important alloué à la pédagogie, au coaching...), financés par TeamTO (30%), la région, des investisseurs privés... Le modèle de l'Ecas est attractif. Guillaume Hellouin a déjà été approché par une région pour le dupliquer. "Si un studio est intéressé, et à partir du moment où il adhère à la charte de l'Ecas, j'accepterai de mettre à disposition, pour un montant symbolique, le package: la procédure, le matériel, y compris Rumba, le logiciel d'animation que nous avons codéveloppé spécifiquement avec Mercenaries Ingeneering." Testé sur l'une des nouvelles séries de TeamTO, *Take it Easy Mike*, Rumba "sera commercialisé courant 2018-2019, quand il aura été rodé".

E. M.



# UNE ANNÉE CHARNIÈRE POUR BLENDER

La troisième édition des Rencontres Animation Développement Innovation, qui précédera les RAF, fera notamment le point sur l'intégration de logiciels open source aux pipelines de fabrication. ■ PATRICE CARRÉ



© Ella, Oscar & Hoo produit par le studio Normaal.

Fédérant une communauté toujours plus large d'utilisateurs, les logiciels libres ont déjà été évoqués plusieurs fois à Angoulême, notamment lors d'un premier état des lieux exhaustif opéré en 2015 qui mettait en avant leur diversité, mais aussi la difficulté à les intégrer tels quels au sein d'une chaîne de production.

Parmi les plus prometteurs figurent à ce jour Natron, Krita, Alchemy ou encore MakeHuman, tous surclassés par la polyvalence de Blender, sa conception "couteau suisse", le mettant à niveau de Maya ou 3DS Max. Créé aux Pays-Bas au milieu des années 1990, sous la forme d'un partagiciel, dont certaines extensions n'étaient accessibles que par l'intermédiaire d'une licence payante, il est racheté durant l'été 2002 par une fondation créée pour l'occasion qui ouvrit son code source. Blender se distingue de ses homologues open source en offrant une solution complète,

gérant modélisation, sculpture 3D, texturage, rigging, armaturage, animation 3D et rendu. Multiplateforme, nécessitant au départ une configuration moyennement puissante, il peut être enrichi en permanence par l'ajout de scripts. C'est ainsi que l'ergonomie qui était son point faible de départ a été considérablement améliorée. Fondé en 2007, l'institut Blender produit des courts métrages et des jeux vidéo créés à l'aide du logiciel dans le but de tester et développer de nouvelles fonctionnalités.

**“ JE CROIS QUE LES LOGICIELS LIBRES PERMETTENT DE S'EMPARER À NOUVEAU DES OUTILS DE CRÉATION ”** Virginie Guilminot (Les Fées Spéciales)

Mais comme l'ensemble de ses homologues open source, le soft a longtemps pâti des difficultés à intégrer des pipelines de production conçus pour les volumes importants. Un défi relevé par Autour de Minuit. Après la série *Babioles* de Mathieu Auvray, devenu l'un des meilleurs spécialistes de Blender en France – il a réalisé le cinquième court de la fondation, *Cosmos Laundromat*, en 2015 –, la société de Nicolas Schmerkin a décidé de franchir une étape supplémentaire en fabriquant *Non-Non* entièrement sur Blender. Cette série jeunesse au format de 52x7 minutes, destinée à Canal+, est réalisée par Mathieu Auvray et Jean-Sébastien Vernerie. “L'avantage de ce logiciel est que l'on peut l'utiliser d'un bout à l'autre de la chaîne, y compris pour le son, même s'il n'est pas prévu pour ça, résume Nicolas Schmerkin. Cela simplifie le pipeline puisqu'il n'y a plus besoin de faire des imports-exports entre chaque logiciel. Et toute modification est répercutée partout.” Une solution adoptée par le studio Normaal pour effectuer l'animation de la série *Ella, Oscar & Hoo*, adaptée d'un ouvrage de Michael Dudok de Wit. “Nous avons toujours fait en interne 100% de nos productions, précise Alexis Lavillat, fondateur et président du studio. Notre modèle était entièrement basé sur After Effects. Mais je me suis rendu compte, peu à peu, que nos réalisateurs

avaient développé des recours narratifs très liés à l'outil. Nous nous trouvons face à des redites. Nous avons donc cherché d'autres solutions. Du fait de notre mode de fonctionnement autonome, cette philosophie de logiciel libre nous correspondait parfaitement.” Le rendu final de la série réalisée par Emmanuel Linderer étant en 2D, Blender a donc été intégré au pipeline aux côtés d'After Effects. Mais la principale difficulté fut de l'adapter à un volume important, la série au format de 52x11 minutes représentant un total de près de 10 heures de programme.

En outre, le déficit de talents pose un réel problème. Car, hormis le département Arts et technologies de l'image (ATI) de Paris VIII, aucune école d'animation ne propose actuellement en France de formation sur Blender. Chacun se forme à sa manière, via des tutoriels ou des modules d'apprentissage dispensés lors de cycles courts. Une résistance provenant notamment du fait que le logiciel n'avait pas encore pénétré le marché de la production télévisée de séries, ce qui est à présent chose faite. Et le monde du long métrage commence à basculer doucement sur Blender. Basé à Montpellier, Les Fées Spéciales, organisé sous forme de société coopérative de production (Scop), a fait sur le logiciel libre tout le layout de *Dilili à Paris* de Michel Ocelot, le convertissant ensuite en Maya pour correspondre au pipeline de Mac Guff. L'équipe des Fées a également développé un outil de gestion des foules afin de créer et gérer les personnages occupant les arrière-plans. Et durant l'été, Xilam a lancé le recrutement de modelleurs 3D et de riggers Blender pour la production du premier long métrage de Jérémy Clapin, *J'ai perdu mon corps*. Le fait d'une certaine lassitude exprimée par plusieurs acteurs du secteur face à une standardisation des grands softs qui verrouillent le marché ? “Je crois que les logiciels libres permettent de s'emparer à nouveau des outils de création, appuie Virginie Guilminot, gérante des Fées Spéciales. Nous avons tous intérêt à mutualiser. Cela peut amener à revoir la façon de fabriquer les films ou les séries ensemble.”

© La promo 2016-2017 de la Pepe School Land.



© PEPE SCHOOL LAND

## PEPE SCHOOL LAND : PIONNIER DE LA FORMATION SUR BLENDER

En novembre 2015, l'école d'animation espagnole Pepe School Land faisait l'objet d'une présentation lors des RAF. Fondé en 2006 à Barcelone par le réalisateur Daniel Martínez Lara, cet établissement atypique est imprégné de l'esprit de son fondateur. Ce dernier a fait ses débuts dans le monde

de l'animation en parfait autodidacte, développant de nouveaux outils d'animation et de storyboard. Il réalise plusieurs courts métrages tels que *3 historias tontas*, *Pepe* ou encore *Changes*. En 2002, *WC* est nommé au Goya du meilleur court d'animation, statuette qu'il gagne en 2016 pour

*Unlike*, coréalisé avec Rafa Cano Méndez. Parmi ses particularités, la Pepe School Land accueille en première année 21 élèves puis sélectionne, en seconde année, un groupe de cinq à six étudiants qui développent ensuite leurs projets personnels au sein de l'école. Celle-ci

a en outre adopté un pipeline hybride, combinant les logiciels Maya et Blender. Et Daniel Martínez Lara, aidé d'un développeur, vient de mettre au point de nouvelles fonctionnalités qui permettront une prochaine évolution majeure de Blender dans le domaine de la 2D. P. C.