

[Animation]

Les Rencontres Animation Formation au cœur de la mutation du secteur

A l'agenda d'automne de nombreux professionnels, les Rencontres Animation Formation (RAF) auront lieu les 16 et 17 novembre à Angoulême. La neuvième édition de l'événement, organisé par le pôle Image Magelis, sera précédée des troisièmes Rencontres Animation Développement Innovation (Radi), le 15 novembre. Objectif de ces trois jours de conférences élaborées par René Broca: "Mettre en lumière les enjeux de la filière animation autour de problématiques de formation mais également sociales, techniques et d'innovation". Autant de sujets qui ont pris un tour encore plus crucial depuis les réformes du secteur et l'explosion du nombre de studios en France, où la tension autour de l'emploi, inégalée, est source d'initiatives diverses. Le 16 novembre, un focus sera ainsi consacré à de nouvelles approches en matière de formation, telle celle de l'Écas, l'École Cartoucherie Animation Solidaire gratuite et ouverte aux jeunes sans qualification, lancée par le studio TeamTO qui sera représenté par Carole Toledo. À la suite, une table ronde réunissant Jacques Bled (Illumination

MacGuff), Lionel Fages (Cube Creative), Gilles Gaillard (Mikros Image, cf. *rencontre pp. 16-17*), Gilbert Kiner (ArtFx) et Catherine Totems (Atelier de Sèvres) se demandera s'il faut repenser le paysage de la formation. Par ailleurs, cette première journée aura démarré par la présentation désormais traditionnelle des chiffres clés du secteur par le CNC, le SPFA, Audiens et l'Afdas, qui s'annoncent à nouveau très favorables.

Vendredi 17 novembre, après notamment un point sur le dispositif de préparation opérationnelle à l'emploi, l'étude de cas sera dédiée au long métrage *Les as de la jungle*. Quant aux Radi, consacrées aux "dernières innovations et moyens mis en œuvre par les studios pour accroître l'efficacité de leurs outils de fabrication", elles se pencheront sur l'intégration, en production, de logiciels open source ou libres, tel Blender, via les séries *Ella*, *Oscar & Hoo* (Normaal Animation) et *Non Non* (Autour de Minuit), et l'utilisation de la réalité virtuelle pour certaines tâches. Studio 100 Animation, qui a créé un laboratoire VR, est attendu pour faire part de son expérience. ❖

Emmanuelle Miquet