



RENCONTRES ANIMATION FORMATION
7^{ème} édition
19 et 20 novembre 2015
Angoulême
Restitution des débats

Sommaire

1. Les chiffres du secteur	2
2. Les femmes dans l'animation française	4
3. Le dispositif de crédit d'impôt international	5
4. Eclairage étranger : l'école Pepe School Land (Espagne)	6
5. Premiers enseignements de la réforme de la formation professionnelle	7
6. Actualités de l'intermittence	7
7. Le modèle pédagogique de MOPA (Motion Picture in Arles)	9
8. Pédagogies nouvelles, nouveaux enjeux de formation (suivi, pépinières, compétences territoriales,...)	9
9. Qu'attend-on d'un animateur 3D de long métrage ?	11
10. Actualités du RECA	12
11. Etude de cas Avril et le monde truqué	12

Annexe 1 : Le marché de l'animation – présentation CNC / SPFA

Annexe 2 : Le marché de l'animation en 2014 – rapport CNC

Annexe 3 : Les chiffres clés de l'animation en 2014 – rapport CNC

Annexe 4 : Les chiffres du secteur – présentation AUDIENS

Annexe 5 : La production de films d'animation et d'effets visuels – rapport Audiens

Annexe 6 : La formation professionnelle dans le cinéma d'animation – présentation AFDAS

Annexe 7 : Les femmes dans l'animation française – présentation SPFA

Annexe 8 : Les femmes dans l'animation française – présentation Marie-Pierre Journet

Annexe 9 : Le dispositif de crédit d'impôt international – présentation CNC

Annexe 10 : Premiers enseignements de la réforme de la FPC – présentation AFDAS

Annexe 11 : Le modèle pédagogique de MOPA – présentation MOPA

Annexe 12 : Nouveaux enjeux de formation – présentation ENJMIN

Annexe 13 : Nouveaux enjeux de formation – présentation Gobelins

Annexe 14 : Actualités du RECA

Annexe 15 : Parcours de formation RECA – présentation CPNEF Audiovisuel

1. Les chiffres du secteur

Intervenants :

Alice Landrieu (CNC)

Stéphane Le Bars (SPFA)

Kris Ludhor (AFDAS)

Carole Perraut (AUDIENS)

Jack Aubert (SPFA)

Présentation conjointe CNC/SPFA [annexes 1, 2 et 3]

Stéphane Le Bars. En matière de production audiovisuelle, on a atteint un plafond de verre qui se situe autour de 300 heures/an ; un des enjeux est de trouver les moyens de crever ce plafond. C'est un axe majeur de notre réflexion sur la réforme du Compte de soutien qui prend effet au 1er janvier 2016 : comment produire plus et fabriquer plus en France ?

[...]

Il y a une corrélation entre le mouvement de relocalisation et la hausse des coûts horaires, du fait des salaires plus élevées. Les producteurs sont aidés par les pouvoirs publics pour faire face à ce surcoût.

[...]

La structure du financement (autour de 50 M€/an) est stable depuis dix ans. L'encadrement de l'investissement des diffuseurs a permis de faire reculer l'investissement étranger, tombé à 25% contre 45% précédemment. L'enjeu est bien de renforcer la base de financement nationale, pour garder de la fabrication en France d'une part, et d'autre part pour permettre aux producteurs de conserver des actifs.

[...]

Il est difficile de financer le long métrage d'animation en France. Il faut avoir une réflexion de nature industrielle sur cette question. C'est l'une des priorités du SPFA, qui s'est réorganisé pour y faire face, en créant un collège cinéma avec à sa tête Jacques Bled et Didier Bruner. Il serait nécessaire d'augmenter la part des financements « encadrés », sur le modèle de ce qui a été fait pour la production télévisuelle : dans le long métrage d'animation, ils n'atteignent que 20%, soit 15% de moins que les autres genres cinématographiques. Cela induit le recours obligé à des financements étrangers et par conséquent la délocalisation de la fabrication. Dans la période récente, tous les « gros » films d'animation français sont partis au Canada.

La part de marché des films français s'établit autour de 40%, celle du film d'animation entre 10 et 15%.

Echanges avec la salle

Aymeric Hays-Narbonne (Emile Cohl). Quel est l'impact des autres modes de diffusion, comme la VOD ?

SLB. Il y a une offre légale sur Youtube, avec un partage des recettes entre France Télévision et les producteurs. On trouve aussi des catalogues français sur Netflix. Ces plateformes jouent un rôle important, y compris en préfinancement. La thématique jeunesse est un de leurs axes de développement et il y a recréation d'une dynamique, dans laquelle la France a un rôle à jouer. Il commence à y avoir des séries en primo diffusion et nous allons pouvoir intégrer ces chiffres.

Youtube ne cotise pas au Compte de soutien et échappe au radar du CNC. Les opérateurs américains doivent comprendre que c'est une bonne affaire pour eux de cotiser : Disney l'a très bien compris.

Valérie Schermann (Prima Linea). A la différence des films américains, les films d'animation français n'ont pas accès à toutes les séances. En ce qui concerne le financement, il n'y a pas d'investissement des chaînes de télévision. Sans chaîne pour nos petits films à 5 M€, on ne peut plus produire en France, hors le développement. Il y a aussi le problème des heures de diffusion des films français à la télévision : c'est le matin très tôt ! En outre, elles bloquent les droits. France 3 achète deux diffusions pour le prix d'une et ne diffuse pas...

SLB. Il manque en effet un flux garanti d'investissement des diffuseurs, comme en télévision. C'est aux pouvoirs publics de l'imposer, ou d'augmenter la part des financements publics, l'objectif étant de pouvoir produire 7 à 8 longs métrages par an. Les « films du milieu », entre 7 et 12 M€, sont très difficiles à financer.

Jacques Bled (Illumination Mac Guff). Il faut aussi trouver des financements privés et cela passe par une amélioration de l'attractivité de nos films. Les financements ne sont plus ceux d'il y a cinq-six ans. Heureusement, le Crédit d'Impôt est optimisé au 1er janvier.

SLB. Avec la réforme du Compte de soutien, le Crédit d'Impôt cinéma va permettre une relocalisation sur le territoire français. La donne change au 1er janvier. La situation des studios qui fabriquent en France va être pérennisée, et d'autres studios vont relocaliser. C'est un effort massif des pouvoirs publics, qui aura de fortes conséquences, notamment sur l'emploi. Nous exprimons nos remerciements au CNC et au ministère de la Culture pour leur action.

Présentation Audiens [annexes 4 et 5]

Déclaration liminaire

Jack Aubert. Je veux remercier Carole Perraut et Audiens. Au fil des ans, nous disposons lors des RAF d'indicateurs plus complets et plus cohérents, qui permettent une compréhension plus fine de notre secteur.

Il y aura en 2016 un fort recrutement, et donc des enjeux de formation très conséquents, singulièrement en matière de formation professionnelle continue, pour laquelle s'impose une réflexion collective.

Présentation Afdas [se reporter à l'annexe 6]

Echanges avec la salle

Annick Teninge (la Poudrière). Deux questions : quel bilan peut-on tirer du nouveau Fonds de formation des auteurs, et qu'en est-il de la perméabilité des droits pour les gens qui sont auteurs et intermittents ?

Kris Ludhor. Il ne pourra pas y avoir de bilan avant l'an prochain. Sur le second point, il y a en effet une difficulté, liée à une anomalie juridique : nous sommes dans l'attente d'un décret du ministère de la Culture donnant au Conseil de gestion des auteurs le pouvoir sur certaines décisions. Tant que ce point n'est pas réglé, la fongibilité des droits entre auteurs et intermittents ne pourra être assurée.

X. Quel est le statut des auto-entrepreneurs et des auteurs qui ont par ailleurs un travail salarié ?

JA. C'est un problème général pour les industries du spectacle et qui n'est pas propre à l'animation. Les auto-entrepreneurs n'ont pas droit à la formation permanente.

X. Il est très difficile de mettre en place des formations mixtes, pour permanents et intermittents. Est-ce que ça peut changer ?

KL. Certains y parviennent...

JA. Il n'y a pas identité de droits. C'est actuellement un sujet de négociations.

2. Les femmes dans l'animation française

Intervenants :

Marie-Pierre Journet (Kaléide productions)

Jack Aubert (SPFA)

Introduction : Jack Aubert (annexe 7)

Les données - portant sur le secteur audiovisuel en général - que je vais partager avec vous proviennent d'une étude commandée par la Commission paritaire nationale emploi-formation de l'audiovisuel (CPNEF Audiovisuel). Elle a été publiée en avril 2015 et a été réalisée par trois chercheurs de l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS), qui fait autorité en matière de sociologie.

Marie-Pierre Journet (annexe 8)

L'étude que je vais vous présenter a été réalisée à partir de trois sources : le CNC, six studios d'animation, certaines écoles du RECA qui ont fourni des données rassemblées par Luce Grosjean.

L'idée m'en était venue au sortir de la session des RAF de l'an dernier sur les chiffres du secteur ; il m'avait alors semblé nécessaire de collecter des informations plus spécifiques sur la situation des femmes dans l'animation. Entretemps, l'association *Les femmes s'animent* a officiellement vu le jour lors du dernier Festival d'Annecy.

Ce n'est évidemment qu'un début, et il faudra prolonger ce travail.

Echanges avec la salle

Marie Pacou. Je voudrais signaler l'existence d'un site de référencement des femmes dans l'animation française : femmesdanim.fr

Sofi. Les critères d'âge sont-ils pris en compte ?

JA. Nous n'avons pas vraiment trouvé de différence sur les situations des hommes et des femmes selon les âges.

Aymeric Hays-Narbonne (Emile Cohl). Comment expliquer que l'on constate une parité dans les écoles et une disparité, d'environ 70-30%, dans le milieu professionnel ?

MPJ. Les données des écoles ne concernent que les quatre dernières promotions.

Catherine Esteves (Les films du poisson rouge). Notre société réalise la parité.

Cedric Plessiet (ATI Paris 8). Je dois dire que nous n'avons pas fait d'effort particulier : il s'est simplement trouvé que davantage de filles se sont présentées...

Renaud Jungmann (LISAA). Ce que nous observons dans notre école, c'est que de plus en plus de filles choisissent des domaines très techniques.

Moïra Marguin (Gobelins). Notre formation à la gestion de production, traditionnellement très féminine, accueille désormais plus de garçons. Donc ça évolue aussi dans ce sens-là.

3. Le dispositif de crédit d'impôt international

Intervenants :

Baptiste Heynemann (CNC)
Alexandre Pagot (Cube Creative)
Jean-Michel Spiner (2 Minutes)

Présentation CNC (Se reporter à l'annexe 9)

Etude de cas 1 : Stella/Piggy Tales

Alexandre Pagot (Cube). Rovio, qui se diversifiait dans la série et le court métrage, nous a contactés en octobre 2013. Après une phase de test, ils nous ont demandé des prestations d'animation, puis de réalisation, pour 13 épisodes de Piggy Tales. Ensuite, d'autres prestations, jusqu'à la direction artistique, ont concerné d'autres projets issus du jeu Stella. Les six premiers épisodes de Stella avaient été confiés à un studio finlandais. Ensuite, Cube a hérité de la totalité de la saison 2, soit 13 x 7'. C'est alors que le Crédit d'Impôt International est intervenu et il a fait toute la différence, en termes de coûts, avec le studio finlandais : pour un budget de 1,572 M€, la dépense éligible s'est établie à 1,215 M€ et le CII à 243 K€.

Nous faisons selon le même schéma l'intégralité de la saison 2 de Piggy Tales. Le bilan est de 50 emplois sur 18 mois avec des suites possibles, de nouveaux contacts, de nouveaux contrats, etc.

Le dossier est en effet très rapide à monter, mais le remboursement n'intervient qu'à la fin de l'année fiscale. C'est le seul bémol.

Baptiste Heynemann. Une précision : pour le CII, c'est l'œuvre qui est considérée, et non le producteur. En conséquence, il est possible à plusieurs producteurs français de s'associer pour atteindre le seuil de 50% de fabrication française.

Etude de cas 2 : Raven

Jean-Michel Spiner (2 Minutes). Raven est une série de 52 x 13', produite par Akkord Film en Allemagne, et qui n'a pas de diffuseur français. Akkord cherchait un studio proposant un pipeline cohérent avec Flash et Photoshop. Sans diffuseur français, le CII, combiné avec des aides régionales, a constitué la solution nous permettant de répondre à cette demande.

La fabrication s'est répartie entre nos studios français, chinois (animation) et québécois (49 storyboards) et le studio Seru en Allemagne (design additionnel, compositing, postproduction).

La dépense française s'est établie à 1,2 M€, dont un peu plus d'1 M€ éligible. Les aides cumulées (CII + aides régionales) ont atteint 350 K€. Il est clair que le CII a rendu possible notre participation et constitue donc un encouragement fort à la relocalisation.

Echanges avec la salle

Jacques Bled (Illumination Mac Guff). Illumination Mac Guff est un important bénéficiaire du CII depuis sa création en 2009. C'est un dispositif simple et concret, extrêmement lisible. Mais c'est un crédit d'impôt, ce qui suppose une notion de vérification fiscale. Il faut donc être très vigilant et très précis. Le contrôle fiscal est presque automatique, notamment sur les dépenses éligibles.

Baptiste Heynemann. Le CII n'est a priori pas cumulable avec d'autres aides du CNC, et donc pas avec des aides régionales financées par le CNC. Sauf si la Région le demande et fait le choix de financer sans l'apport du CNC.

4. Eclairage étranger : l'école Pepe School Land (Espagne)

Intervenant :

Daniel Martinez Lara (Pepe School Land)

L'école Pepe School Land, à Barcelone, a été fondée par Daniel Martinez Lara en 2006, qui en est le seul et unique enseignant. Après deux formules différentes, elle propose désormais à un petit groupe de 21 étudiants une formation en un an, focalisée sur l'animation 3D de personnages, avec une large part consacrée à l'acting. Une deuxième année est cependant ouverte à cinq ou six étudiants sélectionnés pour développer leurs projets personnels. Les étudiants proviennent majoritairement d'autres écoles d'animation, pour environ 70%, et d'autres disciplines graphiques. Le recrutement s'effectue sur la base d'interviews, qui doivent permettre d'attester chez les étudiants « la passion de l'animation ». La scolarité prévoit des rendus d'exercices hebdomadaires.

Daniel Martinez Lara se reconnaît trois passions qui se conjuguent dans son enseignement : le court métrage, format propice à l'expérimentation, l'enseignement et le développement d'outils d'animation, singulièrement pour permettre une approche simple et intuitive du storyboard et de l'animatique.

L'école a en outre cette particularité de travailler sur un pipeline hybride, qui combine notamment les logiciels Maya - un « standard » de la profession qu'il est essentiel de maîtriser - et Blender, outil open source polyvalent jugé particulièrement adapté au travail d'animateurs indépendants ou de petites unités.

L'école propose par ailleurs un espace ouvert au travail sur des projets personnels.

5. Premiers enseignements de la réforme de la formation professionnelle

Intervenants :

Kris Ludhor (Afdas)

Yves Muchembled (Afdas)

Se reporter à l'annexe 10

6. Actualités de l'intermittence

Intervenants :

Jack Aubert (CPA-SPFA)

Laurent Blois (CGT)

Christophe Pauly (CFDT)

Christophe Pauly. Depuis les RAF précédentes, le dossier de l'intermittence a connu un certain nombre d'évolutions. Tout d'abord, le nouveau différé d'indemnisation qui avait été, à juste titre, très mal perçu, a été « neutralisé ».

Ensuite, la loi Rebsamen sur la modernisation du dialogue social, discutée à l'Assemblée nationale début 2015, traite de l'intermittence dans son article 35.

Il s'ensuit :

- la mise en place d'un comité d'experts ;
- l'injonction de renégocier les listes de métiers et le recours au CDD d'usage ;
- que ce sont non plus les confédérations, mais les fédérations d'employeurs et de salariés - et donc le niveau professionnel - qui négocient l'assurance chômage.
- Avec obligation d'aboutir au 31 mars 2016.

Laurent Blois. Ce comité d'experts permet de réintroduire un peu - un peu - de démocratie, et une meilleure écoute des salariés. Mais nous sommes opposés au principe de raisonner en enveloppe fermée.

Sur l'éligibilité à l'assurance chômage, ce sont moins les listes de fonctions qui posent problème que l'utilisation qu'on en fait : il peut y avoir des exemples d'abus et de mauvaise gestion. En ce moment, des informations erronées circulent sur l'actuelle renégociation de la convention collective. Il est tout à fait inapproprié de prétendre qu'elle est remise en cause ; notre volonté, c'est de la parfaire.

Jack Aubert. Il y a désormais un espace de négociation pour les organisations d'employeurs et de salariés. Pour les employeurs, ce sera la FESAC - dont le SPFA est adhérent - qui négociera avec les cinq grandes représentations syndicales : CGT, CFDT, CFTC, FO, CFE/CGC. Il y avait en effet besoin de la présence d'organisations représentatives sur l'ensemble des champs du spectacle.

Pour la prochaine convention d'assurance chômage, on parle de 800 M€ d'économies à réaliser. Nous sommes préoccupés de la façon dont nos professions en seront affectées et nous souhaitons que soit respecté un principe de proportionnalité.

Sur les listes d'emplois, il faut définir des fonctions qui prennent en compte les évolutions intervenues depuis 2004. L'articulation entre les fonctions d'assistant et de technicien-titre fait partie des points à préciser.

Echanges avec la salle

Franck Petitta (Georges Méliès). Les écoles font appel à des intervenants professionnels, qui sont intermittents et sont désormais menacés de perdre leurs droits s'ils dépassent un certain nombre d'heures d'enseignement. C'est grave pour eux, mais aussi pour les écoles qui perdent ainsi l'accès à des compétences précieuses et nécessaires.

LB. Auparavant, il y avait perméabilité entre les régimes général et intermittent. Ce qui se passe est en effet très grave et pose le problème - partagé par toutes les formations au cinéma et à l'audiovisuel - de la transmission des savoirs. Nous avons alerté le ministère de la Culture et personne ne nous répond de manière satisfaisante. Il faudrait rétablir cette perméabilité. La CPNEF Audiovisuel pourrait développer une démarche collective.

FP. C'est urgent !

ChP. Il faut comprendre que cela aura un coût, dans un contexte où l'Etat nous demande des économies. Mais nous sommes favorables à la résolution de ce problème, bien sûr.

FP. Nous avons des arguments : la production de compétences crée de l'emploi.

JA. Cela va dans le sens des représentations que nous faisons au MEDEF : la mise en avant de la rationalité économique du secteur.

Renaud Jungmann (LISAA). Le but n'est pas de transformer les profs en intermittents du spectacle. On nous demande de former des gens à un niveau toujours plus élevé, et on nous prive d'une source de compétences décisive.

Moïra Marguin (Gobelins). Comment le RECA peut-il se faire entendre ?

LB. Nous ne cessons pas de demander le retour à la perméabilité des droits. Mais toute démarche dans le même sens sera la bienvenue.

JA. Le RECA peut nous saisir de la question, nous communiquer des documents, etc. L'avantage des nouvelles dispositions, c'est que les choses sont entre nos mains : il y a une prise en compte de la profession. Mais je rappelle que le calendrier est très contraint : démarrage des discussions en janvier, cadrage de l'interprofession en mars-avril, négociations en mai, conclusion de l'accord sur l'assurance chômage en juin. Tout doit être terminé pour figurer au 1er juillet dans le nouveau mécanisme de l'assurance-chômage.

7. Le modèle pédagogique de MOPA (Motion Picture in Arles)

Intervenant :

Julien Deparis (MOPA)

Se reporter à l'annexe 11

Echanges avec la salle

Stéphane Natkin (ENJMIN). Combien de temps pour l'installation de l'infrastructure pédagogique ?

JD. Tout le travail a été fait en interne par les sept permanents - dont trois ou quatre particulièrement impliqués - sur une période de huit mois. Tout le monde est motivé et fait plus que ce qu'il devrait faire. Mais, en 2016, pour avancer, il nous faudra trouver quelque 100 000 €...

8. Pédagogies nouvelles, nouveaux enjeux de formation (suivi, pépinières, compétences territoriales,...)

Intervenants :

Gilbert Kiner (ArtFx)

Stephane Natkin (CNAM ENJMIN)

Annick Teninge (La Poudrière)

Marie-France Zumofen (Gobelins)

De nouvelles approches pédagogiques se font jour, induites à la fois par les évolutions techniques et les contraintes du marché de l'emploi. Elles tendent à élargir le périmètre de responsabilité des formateurs.

Annick Teninge. La Poudrière pratique la formation initiale, sur deux ans, et la formation professionnelle continue sous forme de stages courts.

La formation à la réalisation suppose de transmettre la connaissance de l'ensemble du processus de fabrication ; cela mobilise 80 intervenants extérieurs représentatifs de l'ensemble de la filière.

Nous avons organisé jusqu'à présent quatre stages courts, de deux semaines, portant également sur les enjeux de mise en scène et d'écriture : storyboard et mise en scène, lecture du storyboard, écriture musicale et auteur graphique - auteur littéraire. La démarche mise en œuvre à l'occasion de celui-ci a ensuite inspiré l'accompagnement post-école des étudiants de notre formation initiale. Le métier de réalisateur ne se résume pas à des compétences et il nous est apparu nécessaire de travailler cette transition entre l'école et le monde professionnel.

Nous pratiquons la mise en réseau et le partage d'informations, et nous procédons à un suivi de l'insertion, via un questionnaire, pour chaque étudiant de chacune des quinze promotions.

Notre dernier bilan fait état de 102 projets à différents stades de développement, qui ont obtenu au moins un premier soutien financier.

L'accompagnement post-école s'est trouvé particulièrement bien illustré par la collaboration avec Normaal Animation sur la série Art Investigation. Les jeunes diplômés réalisaient de petites séquences intégrées à la série, choisies - et rémunérées - par le producteur, mais réalisées à l'école avec les moyens humains et matériels de l'école. Autre exemple : la collaboration avec Les Armateurs sur la série Les grandes grandes vacances. Le cadre très précis du film de commande est

particulièrement formateur, avec des obligations de résultat et l'articulation nécessaire avec le producteur et le diffuseur.

Le dernier exemple en date résulte de la coopération avec Ciclic, agence de la Région Centre qui a créé une aide à l'écriture de courts métrages pour de jeunes réalisateurs. Cela passe par un appel à projets et la sélection de quatre lauréats choisis dans la promotion sortie en juillet 2015. Sont associés des étudiants du CEEA (Centre européen d'écriture audiovisuelle) qui interviennent comme consultants.

Stéphane Natkin. La difficulté à laquelle nous nous efforçons de répondre est celle de l'incubation des projets. Nous avons 70 étudiants en master sur tous les métiers du jeu vidéo, auxquels s'ajoutent ceux du post-diplôme commun avec Gobelins. Il s'agit d'amener les projets à maturité par un soutien technique et artistique, et aussi d'aider à la création d'entreprise. Terminer un projet et créer une société sont deux mécaniques différentes.

[voir annexe 12]

Marie-France Zumofen.

[voir annexe 13]

Gilbert Kiner. Il s'agit bien sûr de préparer l'avenir. Un étudiant qui entre chez nous en 2015 sortira en 2020, et commencera à travailler en 2021. Quelle sera alors la situation ?

Il faut à la fois faire évoluer la pédagogie, accompagner l'exploration de voies nouvelles, et aussi bien sûr satisfaire la demande des studios, toujours plus exigeante, ce qui est légitime. Nous essayons bien sûr de satisfaire la demande des studios et nous sommes ravis de collaborer avec eux ; mais notre rôle n'est pas non plus de fournir des personnels pré-formatés pour tel ou tel studio. Notre devoir, en tant qu'école privée payante, est évidemment d'aider les étudiants à trouver du travail, mais aussi de bien les préparer à leur futur milieu professionnel, ce qui n'est pas exactement la même chose.

Il y a aussi nécessité d'une pédagogie capable de s'adapter aux différentes typologies d'étudiants, ce qui suppose de mettre en place des outils numériques permettant aux étudiants d'être suivis, mais aussi de s'auto-évaluer.

Pour tout cela, des collaborations sont indispensables : avec des universités, des clusters, des pépinières, et aussi avec la sphère politique. Avec tous les acteurs désireux de créer des passerelles entre écoles, universités, chercheurs, entreprises, etc. Nous avons commencé à collaborer avec Montpellier 3, à travers l'échange d'enseignants. L'idée qui émerge est celle de la création de structures collaboratives.

Nous sommes nombreux à avoir des idées pour développer de nouvelles pratiques et de nouveaux outils, mais nous manquons d'argent - Julien Deparis a bien souligné ce matin que tout cela a un coût -, de temps, etc. C'est pourquoi je veux porter ce projet de passerelles collaboratives au niveau du RECA et, au-delà, à celui de toute la filière.

Un accompagnement est aussi nécessaire pour les diplômés qui veulent créer une entreprise, éventuellement sous la forme d'un centre collaboratif choisissant un ou deux projets/an, et capable d'y consacrer des moyens humains et techniques. Des rapprochements avec des écoles de commerce et de marketing peuvent aussi être envisagés, notamment pour trouver d'autres partenaires financiers.

9. Qu'attend-on d'un animateur 3D de long métrage ?

Intervenant :

Kyle Balda (Illumination Mac Guff)

Kyle Balda évoque son enfance à Tucson (Arizona), son goût pour la BD et l'animation et ses études à CalArts, l'une des trois principales écoles d'animation à la fin des années 80. Il fait un premier stage à LucasArts, au département jeux vidéo ; c'est le moment où Pixar réalise Toy Story, étape décisive dans le développement de l'animation 3D. Un autre stage chez PDI précède une embauche chez ILM.

A son arrivée, le département CGI compte 22 personnes... et plus de 800 cinq ans plus tard.

Le travail chez ILM, comme dans tous les studios principalement dédiés aux VFX, est centré sur la correction de la représentation physique ; l'acting, la représentation des émotions n'y ont encore que peu de part. C'est précisément cette dimension qu'introduira Pixar dans l'animation 3D.

Kyle rejoint le studio autour des années 2000 et deviendra animateur puis directeur de l'animation (Toy Story 2).

Kyle Balda pratique ensuite l'enseignement (Animation Workshop, Gobelins, FilmAkademie, entre autres) et fait à Paris la rencontre de Pierre Coffin, qui décidera de la poursuite de sa carrière chez Mac Guff Ligne, devenu ensuite Illumination Mac Guff.

Kyle Balda et Pierre Coffin collaborent sur la série Pat & Stan et diverses publicités. Lorsque Illumination Entertainment, la société de Chris Meledandri, confie à Mac Guff la fabrication de Despicable Me (2010), Kyle en devient le chef layout. Cette expérience est particulièrement enrichissante : l'équipe de layout est relativement réduite (5 personnes, contre 15 ou 20 à l'époque chez DreamWorks Animation ou Pixar), ce qui lui confère une influence réelle sur le film.

A l'invitation de Chris Meledandri, Kyle Balda se rend ensuite à Los Angeles pour y réaliser plusieurs clips promotionnels pour Despicable Me. Il sera co-réalisateur du long métrage suivant, The Lorax. Suivent d'autres clips/courts métrages avant Les Minions.

Kyle Balda établit comme d'autres une distinction claire entre deux branches de l'animation 3D : d'une part, la représentation exacte du monde physique, d'autre part l'expression d'émotions humaines.

Pour celle-là, comptent essentiellement la prise en compte des poids, des volumes, de lois mécaniques, etc. C'est un domaine pour lequel les références abondent et dans lequel il n'existe que deux possibilités : la réussite ou l'échec, la correction ou l'erreur. A l'inverse, l'expression des émotions est un domaine beaucoup plus abstrait dont les possibilités de représentation sont plus complexes : il y a plus d'une façon d'exprimer une même émotion d'un personnage et donc de créer l'empathie.

Kyle Balda donne aux animateurs le conseil d'étudier le jeu des acteurs des films en prises de vues réelles, source d'inspiration irremplaçable. Dans le même esprit, il recommande de faire figurer dans sa bande demo ce qui exprime un traitement personnel d'un personnage, un point de vue singulier, plutôt qu'une démonstration de savoir-faire technique. C'est l'originalité qui doit primer car c'est la condition pour donner épaisseur et richesse aux personnages. A titre d'exemple, il montre comment a été relevé le défi de différencier et d'individualiser chacun des trois Minions qui sont les héros du film.

10. Actualités du RECA

Intervenants :

Gilbert Kiner (ArtFx)
Moïra Marguin (Gobelins)
Christine Mazereau (RECA)
Cédric Plessiet (ATI Paris 8)
Ségolène Dupont CPNEF Audiovisuel

Se reporter aux annexes 14 et 15

11. Etude de cas de *Avril et le monde truqué*

Intervenant :

Christian Desmares (Je Suis Bien Content)

Directeur de l'animation de *Persepolis*, Christian Desmares est le co-réalisateur, avec Franck Ekinci, de *Avril et le monde truqué*, adapté de l'univers de Tardi.

Le budget du film s'établit à 9 M€ et prend place dans cette catégorie des « films du milieu » très difficiles à financer en France. La coproduction, franco-belgo-québécoise a donc été une nécessité, avec une division subséquente du travail.

A Paris, Je Suis Bien Content a réalisé 60% de l'animation et de l'assistanat et le compositing de référence ; à Lille, Tchack a pris en charge la direction artistique ; à Liège, Waouh s'est occupé des décors et Digital Graphic du compositing ; TTK Montréal a eu en charge 40% de l'animation et de l'assistanat, et l'animation 3D (engins et véhicules) avec rendu 2D. Clean et colorisation ont été effectués à Shanghai.

Les difficultés du financement expliquent que huit ans se soient écoulés entre le projet et sa réalisation, la fabrication proprement dite s'étalant sur deux ans et demi.

En 2009, un premier pilote a été réalisé en traditionnel avec, comme pour *Persepolis*, une étape supplémentaire de trace pour épaissir le trait et le rendre conforme au style de l'auteur.

La méthode, relativement onéreuse, a ensuite été abandonnée, au profit de la 2D numérique, sur Toon Boom Harmony, qui permet le dessin sur écran (mais sans interpolation) avec l'épaisseur de trait souhaitée. Photoshop pour les décors, After Effects pour le compositing, 3DS Max pour la 3D complètent le dispositif.

En phase de développement, Tardi a apporté son aide pendant deux à trois mois, avant de devoir honorer d'autres obligations. Les problématiques de l'adaptation sont évidemment au cœur de la difficulté.

En l'espèce, ce n'est pas le dessin qui fait problème : se couler dans le style d'un graphiste est le lot habituel en animation. Passer d'une image fixe à une image animée est un défi plus conséquent : il faut adapter les personnages aux contraintes de l'animation. Il faut aussi les définir très précisément de manière à éviter les interprétations que la multiplicité des sites pourrait favoriser.

La fidélité à l'univers de Tardi passe aussi par le traitement particulier de la couleur, par un rendu de la profondeur de champ par des moyens graphiques, et non optiques, par un travail des textures et des ombrages... et également par des choix de mise en scène : caméras fixes, à hauteur d'homme, focales qui ne déforment pas les perspectives.

Le recours à la 3D devait être transparent : une attention particulière a été apportée à ce qui permettait de « casser » la propreté et la fluidité de la 3D.

L'enregistrement des voix définitives a été fait sans que les acteurs (Jean Rochefort, Marion Cotillard, Bouli Lanners...) aient eu connaissance des voix témoins ; la « fraîcheur » de leur jeu a été de fait une inspiration réelle pour les animateurs. Du fait des contraintes de budget, l'enregistrement est rapide : 1,5 journée pour Cotillard et Rochefort... au regret du réalisateur.

Echanges avec la salle

Jean-Louis Rizet (TTK). La barre a été placée assez haut. Il n'a pas été si facile de trouver les animateurs capables de répondre aux exigences du film.

René Broca. Le travail sur sites distants a-t-il créé des difficultés particulières ?

ChD. Rien ne vaut le travail sur place. C'était le cas pour *Persepolis* et c'était génial. C'est très compliqué pour le réalisateur d'avoir à se démultiplier. Discuter directement avec les gens, regarder les images sur le même écran, c'est quand même beaucoup mieux !

Gilbert Kiner (ArtFX). Vous cherchiez des animateurs 2D ou 3D ?

ChD. 2D.

RB. Combien de personnes impliquées ?

ChD. Une centaine au total, dont 27 animateurs et 7 assistants entre Paris et Montréal, 3 personnes aux FX, 12 au compositing à Paris et 10 à Liège...

X. Pourquoi Toon Boom Harmony plutôt que Flash ou TV Paint ?

ChD. Je n'ai pas été convaincu par Flash pour le dessin. Les outils de dessin de Toon Boom sont agréables et efficaces. Et TTK a l'habitude de travailler sur Toon Boom. Par ailleurs, c'est du vectoriel et donc les fichiers n'étaient pas trop lourds.

Pour le compositing, Je Suis Bien Content est depuis longtemps un adepte d'After Effects.
