

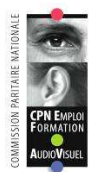
RENCONTRES ANIMATION FORMATION

4^{ème} édition

15 et 16 novembre 2012

Angoulême

Synthèse



1. Les chiffres du secteur

Intervenants :

Benoît Danart (CNC)
Stéphane Le Bars (SPFA)
Kris Ludhor (AFDAS)
Carole Perraut (Audiens)

Les documents suivants ont été présentés et commentés :

Le marché de l'animation, par Benoît Danart et Stéphane Le Bars

Chiffres clés de l'emploi dans le secteur de la production de films d'animation et d'effets visuels, par Carole Perraut

La formation professionnelle dans le secteur du film d'animation 2005-2011, par Kris Ludhor

Le marché du Jeu vidéo, par Benoît Danart

Le SPFA se félicite des chiffres 2011 : 355 heures (+10,9 %) de production fraîche sur les écrans TV, soit une moyenne de 306 heures d'animation chaque année entre 2002 et 2011 ; 10 longs métrages.

Il exprime par ailleurs son inquiétude devant le projet de communication déposé par la Commission européenne, qui viserait à favoriser la circulation des travailleurs, et donc à lisser l'attractivité des mécanismes de soutien, d'où une remise en cause de la territorialisation des dépenses. Le CNC fait valoir la nécessité du maintien du dispositif français, son caractère d'exemplarité, avec le soutien des producteurs français.

Une distinction entre professionnels de l'animation et des effets visuels est envisagée pour l'an prochain dans l'étude Audiens. Un progrès sensible est relevé dans les chiffres présentés cette année puisque le périmètre de l'étude Audiens est le même que celui de l'étude Afdas.

L'Afdas signale qu'il y a équilibre entre les contributions et les dépenses prises en charge.

Le RECA annonce vouloir produire une évaluation du nombre de nouveaux diplômés apparaissant sur le marché du travail chaque année, en collaboration avec le SPFA.

2. A quoi sert la préproduction ?

Intervenants :

Stéphane Berry (Marathon Média)
Marie-Pierre Journet (Moonscoop)
Christophe Malcombe (storyboarder)
Claire Paoletti (auteure)
Patrick Schwerdtle (storyboarder)
Pierre Siracusa (France Télévisions)

Plusieurs témoignages, d'auteurs et de storyboarders notamment, font état de dysfonctionnements récurrents dans l'organisation de la préproduction en série TV : scénarios inadéquats, packs graphiques lacunaires, défaut général de communication entre les différents intervenants.

« Oui, il y a des dérives, mais ne laissons pas faire ! ».

En écho aux échanges de l'an dernier, le storyboard concentre plusieurs interventions. Indépendamment des dysfonctionnements susdits, des exemples sont cités de réduction de son importance au profit de l'animation, voire, dans un avenir proche pour certains, de la prévisualisation. Une majorité d'intervenants, représentants écoles comme studios, réaffirment cependant son importance cruciale, comme « synthèse des choix éditoriaux » et « moment de maturation où on peut – doit – rassembler les intervenants ».

Les écoles sont engagées à poursuivre, voire à amplifier, leur effort de formation au storyboard. Les formateurs insistent sur la maturité exigée par l'exercice du storyboard, qu'on ne peut sauf exception attendre d'un jeune diplômé. D'où l'importance des stages et, en général, d'une période d'imprégnation en studio au côté de professionnels chevronnés. Il est par ailleurs relevé que cette étape est vouée à intégrer de nouvelles connaissances, articulées autour de l'utilisation d'outils 3D.

« Avant il y avait une façon de faire, et désormais il y en a plusieurs ».

L'importance du layout est réaffirmée : « un outil excellent pour amener les élèves au storyboard : ils se concentrent sur un plan, apprennent la composition, la caméra, et nous accompagnons cet apprentissage par un discours qui dit que chaque étape doit faciliter le travail de l'étape suivante ».

Et, en forme de conclusion synthétique : « Que doit-on apprendre dans les écoles ? Surtout pas les outils ! On doit apprendre aux étudiants à être intelligents. Quels que soient les outils, il faut développer la capacité à comprendre l'image pour être capable d'en créer ».

3. L'enseignement de la Mocap : où, quand, comment ?

Intervenant :

Rémi Brun (Mocaplab)

L'intervenant définit la mocap comme l'enregistrement du mouvement et distingue deux moments, le tournage et le traitement : le tournage, « en équipe, avec la tension et le stress du live », veut des profils qui sont plutôt ceux du cinéma en prises de vues réelles ; le traitement est la phase de récupération des points, transférés sur un squelette, de retouche et, éventuellement, de post-animation. Il requiert davantage un profil d'infographiste.

Différents formats de formation peuvent être envisagés selon le niveau d'ambition. Dans une logique de découverte et/ou d'initiation : quelques heures de présentation dans chaque cursus ; des modules de quelques jours, incluant au moins 1 jour de tournage.

Une formation véritable exigerait un minimum de 3 à 4 mois, pouvant éventuellement se prolonger.

« Je suis persuadé que dans 10 ou 20 ans, il y aura des formations d'ingénieur du mouvement, sur plusieurs années, comme il y a aujourd'hui des formations d'ingénieur du son. »

Pour quel marché ? Les besoins ne sont pas si importants en animation, mais il y a d'autres débouchés : publicité, art, recherche, jeu vidéo, industrie... « En additionnant tous ces besoins, on pourrait justifier d'une formation. Il faudrait commencer à y penser sérieusement. »

Plusieurs expériences de formation à la mocap sont évoquées par différentes écoles.

4. L'enseignement du son

Intervenant :

Bruno Seznec (Piste rouge)

Une mauvaise connaissance et compréhension du son doit être déplorée chez les gens d'image. Les budgets sont insuffisants : en série, 2 à 3% du budget global, alors que « le son, c'est 50% du spectacle ». La situation est meilleure pour le long métrage.

L'intervenant propose à la salle une expérience : projections du même extrait du long métrage *Zarafa*, sans bande son, puis en ajoutant successivement les dialogues, la musique, les effets et bruitages, avant la projection dans la version mixée définitive. On saisit de la sorte l'apport de chaque élément sonore : création de la qualité acoustique du lieu dans lequel le personnage devra parler, indication du sens de la scène par les dialogues ; intention d'ambiance apportée par la musique ; apports des effets et les bruitages : indiquer une datation, une situation géographique, exprimer le hors-champ...

Les évolutions techniques ont été considérables : il y a 25 ans, 30 ou 40 pistes pour un long métrage ; aujourd'hui, sur une petite production, de 300 à 400 pistes. D'où des exigences de technicité supérieures, à quoi doit s'ajouter la compréhension de la charge émotionnelle et psychologique véhiculée par le son.

Est annoncée une mutation technologique, avancée décisive depuis le 5.1 : le système Dolby Atmos qui supporte jusqu'à 128 flux audio simultanés et permet jusqu'à 64 alimentations discrètes de hauts-parleurs, avec la possibilité d'une adaptation automatique aux équipements de toutes les salles. Cela va dans le sens d'une immersion plus complète du spectateur dans l'univers sonore et exigera évidemment des formations spécifiques.

5. Table ronde : Les pratiques d'emploi dans l'animation

Intervenants :

Jack Aubert (SPFA/CPA)

Laurent Blois (CGT-SPIAC)

Maxime Legris (FICAM)

Christophe Pauly (CFDT-F3C)

Dans la perspective de la renégociation du régime d'indemnisation chômage des intermittents du spectacle, avant la fin 2013, chacun reconnaît la difficulté de la situation, tout en déplorant une information insuffisante (nombre réel d'intermittents, quantités travaillées) sur la réalité des chiffres avancées : 100 000 intermittents indemnisés (mais 150 000 personnes soumises à d'autres dispositifs sociaux et pas indemnisées) ; un déficit des annexes 8 et 10 chiffré à 1 Md € (soit 1,4 Md € de prestations servies pour 400 M € de cotisations venant des entreprises et, pour une moindre part, des salariés).

Aucun des intervenants n'espère une « solution miracle ». La CPA relève que le taux des cotisations d'assurance chômage dans le spectacle est plus élevé : 10,80% contre 6,40% dans le régime général. Une augmentation des cotisations ne lui semble donc pas appropriée. La question du périmètre du régime dérogatoire pourrait être posée.

Les syndicats de salariés expriment leur refus de toute stigmatisation, et leur volonté de favoriser l'emploi pérenne « chaque fois que c'est possible ». Pour autant, il ne faut pas oublier que le dispositif des annexes 8 et 10 est justifié par l'obligation de lisser un emploi qui n'est pas régulier. L'existence de ce régime dérogatoire reste une nécessité professionnelle, même si elle est difficile à justifier aux yeux des autres catégories professionnelles.

« Qu'est-ce qui se passera l'an prochain ? On ne le sait pas ; pour l'instant, nous n'avons pas d'éléments de réponse tangibles ». Il est relevé que les représentants des organisations patronales et de salariés qui sont à la tribune négocient les conventions collectives, mais ne pilotent pas le régime d'assurance chômage. C'est à un niveau supérieur que les curseurs seront déplacés s'ils doivent l'être. Par le passé, de simples recommandations ont pu être formulées, qui n'ont pas été reprises.

Une piste est proposée au nom de la CGT : un système « moins assurantiel mais plus solidaire », dans lequel les intermittents avec les plus gros salaires auraient des indemnités proportionnellement plus faibles, éventuellement plafonnées.

6. Le paysage international de la formation

Intervenants :

Shelley Page (Dreamworks Animation)

Jonathan Turner (Framestore)

Shelley Page, responsable de la prospective internationale pour Dreamworks Animation, expose les enjeux de recrutement liés à l'implantation internationale du studio, notamment en Inde et en Chine, puis apporte un éclairage sur le programme Animation Mentor et sur la situation de la formation au Royaume-Uni.

Les compétences recherchées par Dreamworks Animation supposent classiquement l'excellence artistique et technique : s'y ajoutent la capacité à porter un regard critique sur son propre travail, une bonne gestion du temps, l'aptitude à apprendre tout au long de sa carrière, à travailler en équipe, à entendre les critiques, à encadrer. L'intervenante note, sur la période récente, un [relatif] « retour de la polyvalence », comprise comme l'aptitude à changer d'environnement artistique, technique, voire géographique.

Le paysage britannique de la formation semble marqué par une polarisation entre, d'un côté, une approche très académique, de l'autre des programmes dédiés de formation technique. Semble s'être perdu ce qui a fait longtemps la réputation du Royaume-Uni : la capacité à créer des personnages d'animation. On note cependant une nouveauté encourageante : sous l'impulsion des professionnels, une réflexion est en cours sur les contenus de formation souhaités, de même que s'exprime une prise de conscience de l'intérêt de produire des compétences localement.

Créé en 2003, Animation Mentor est un programme de télé-enseignement de l'animation de personnages sur 18 mois, qui rompt avec le modèle classique des formations en 3 ou 4 ans. 15 des 37 animateurs recrutés par Dreamworks depuis 2005 ont été formés par Animation Mentor, et 12 animateurs de Dreamworks Animation enseignent à Animation Mentor.

En liaison avec ses implantations asiatiques, dont l'énorme projet Oriental Dreamworks, qui doit employer 2000 personnes à Shanghaï, le studio « exporte » aussi des programmes de formation à des compétences plus techniques dans diverses écoles, en Inde notamment, et développe des partenariats en Chine avec des écoles locales, qui progressent. Il suit aussi de façon privilégiée des étudiants indiens ou chinois qui étudient dans des écoles européennes, dans des proportions croissantes.

Framestore, l'une des plus importantes sociétés de postproduction et d'effets visuels de Soho, a également des établissements à New York, Los Angeles, bientôt à Montréal, et emploie aujourd'hui quelque 750 personnes. Le studio a pris l'initiative de créer à Bournemouth un nouveau studio pour des jeunes diplômés, issus majoritairement de l'Université de Bournemouth. Au terme d'une sélection rigoureuse (plus de 200 candidats), 26 jeunes professionnels initialement, et désormais 40, sont concernés. Il leur est donné l'opportunité de s'aguerrir à des postes de juniors, avec l'opportunité de rejoindre les autres studios Framestore, voire d'autres studios de postproduction. Jonathan Turner, lui-même ancien enseignant de l'Université de Bournemouth et

premier responsable de la nouvelle structure, y voit une solution également profitable à l'Université et au studio.

7. Une étude de cas : Nini Patalo

Intervenante :

Camille Serceau (Je Suis Bien Content)

L'intervenante, directrice de production chez Je Suis Bien Content, a présenté en détail le pipeline de fabrication de la série *Nini Patalo*, qui a connu deux saisons de 39 x 7'. Cette analyse permet non seulement d'appréhender le détail de chaque étape, depuis le développement jusqu'à la postproduction, mais de saisir les enjeux auxquels est confronté un studio qui a fait le choix de travailler intégralement en France.

Le rapport qualité/productivité est donc au cœur de son fonctionnement, ce qui exige conjointement la pertinence dans le recrutement des compétences individuelles et la rigueur dans l'organisation collective. En l'espèce, cette rigueur s'étend à l'organisation de la collaboration avec un studio partenaire, Caribara.

La présentation est également l'occasion d'exposer les spécificités du studio, liées notamment au choix du logiciel After Effects et de l'animation de pantins.

8. Le RECA : Questions et réponses

Intervenants :

Dimitri Granovsky (RECA / Georges Méliès)

Cédric Plessiet (RECA / ATI-Paris 8)

Marie-France Zumofen (RECA / Les Gobelins)

René Broca (Délégué général du RECA)

Le RECA a annoncé l'arrivée en son sein de 6 nouvelles formations, portant à 21 le nombre de ses membres. Les objectifs premiers du réseau ont été rappelés : améliorer la lisibilité de l'offre de formation et structurer les relations avec tous les acteurs de l'écosystème de l'animation - producteurs et studios, éditeurs de logiciels, diffuseurs, institutions, etc. Des travaux sont engagés dans différentes directions : relations avec les éditeurs de logiciels, avec les organisations professionnelles, cartographie des écoles et parcours de formation possibles, et des initiatives ont été prises conjointement avec plusieurs partenaires. Le RECA se saisira également des problématiques de formation continue, domaine dans lequel beaucoup reste à faire.

9. Le poids des logiciels dans les structures de coûts des écoles et des studios

Intervenants :

Jacques Bled (Illumination Mac Guff)

Anthony Combeau (2 Minutes)

Dimitri Granovsky (RECA/Georges Méliès)

Gilbert Kiner (RECA/ArtFX)

Le RECA a constitué un groupe de travail spécifique sur les relations avec les éditeurs pour créer avec ceux-ci les conditions d'un dialogue, puis, idéalement, d'une collaboration. Les représentants du RECA ont fait valoir 2 points essentiels.

1. La nécessité d'une information régulière de la part des éditeurs sur leurs stratégies de développement, de manière à pouvoir appréhender l'évolution des outils à échéance de plusieurs années, correspondant aux durées de formation [de 2 à 5 ans]. Corollaire obligé de cette information, une aide des éditeurs à la formation des formateurs, dimension essentielle d'une proposition pédagogique efficace.
2. L'opacité et la disparité des offres commerciales, illisibles en général et exagérément variables d'une école à l'autre [dans un rapport de 1 à 10].

Ils ont révélé que les coûts d'acquisition des logiciels pour les écoles s'établissaient à quelque 20% des charges, ce qui est considérable.

Plusieurs écoles ont par ailleurs insisté sur l'obligation qui est la leur de former sur plusieurs outils et plusieurs configurations de pipelines pour répondre à la diversité – et à la complexité croissante – de la pratique des studios.

Les formations membres du RECA forment chaque année quelque 500 nouveaux professionnels, qui ont vocation à être des utilisateurs, des prescripteurs, parfois des développeurs. Cette réalité doit être pleinement prise en compte par les éditeurs.

Le studio 2D numérique 2 Minutes a pour sa part indiqué qu'il travaillait principalement avec des logiciels grand public, éventuellement optimisés par ses développeurs. Les coûts d'acquisition sont en conséquence sensiblement plus légers. Le recours à ToonBoom, qui pourrait être justifié par les exigences particulières d'une production, augmenterait sensiblement ces coûts, bien que des disparités de tarifs d'un revendeur à l'autre puissent rendre le calcul difficile.

Illumination Mac Guff est dédié aux films d'animation grand public d'Universal via Illumination Entertainment, et a dû acquérir les mécanismes et les procédures des majors américaines. Son pipeline combine des logiciels commerciaux et des logiciels propriétaires. La structure de coûts fait donc intervenir : d'une part, les achats des logiciels du commerce ; d'autre part le coût du développement interne. Le poids du coût des logiciels est estimé à 10% du coût global du film.

Un autre modèle, mis en œuvre par le Mac Guff « historique » pour le dernier *Kirikou*, a mobilisé 50 personnes et a coûté considérablement moins cher. Le coût des logiciels y

est proportionnellement plus élevé, de l'ordre de 13% du coût global.

Jacques Bled a déploré ne pas être avec ses principaux fournisseurs dans une relation de partenariat. Il relève donc lui aussi un déficit de communication, de même que l'opacité des tarifs.

Présents dans la salle, des représentants de ToonBoom Animation et d'Autodesk ont pu réagir à ces propos.

ToonBoom Animation a insisté sur le fait que sa proposition est celle d'un pipeline complet, étudié et validé par l'expérience de studios, « prêt à l'emploi », et accompagné d'un service capable de s'adapter à des demandes spécifiques. L'acquérir est un investissement, constitutif d'une meilleure productivité, et donc de bénéfices.

Le représentant d'Autodesk a pris acte des demandes des écoles et des studios, notamment en ce qui concerne l'information et la formation des formateurs. Il a rappelé que son entreprise ne vend pas directement, mais passe par des revendeurs eux-mêmes soumis à des conditions tarifaires variables, ce qui peut expliquer les disparités dont se plaignent les uns et les autres.
