

Cinéma d'Animation et Jeu Vidéo

Comment ça se passe dans le Nord ?

RAF – 18/11/2016 Interrelations pédagogiques Animation/Jeu Vidéo
Azad Lusbaronian
a.lusbaronian@rubika-edu.com



Cinéma d'Animation et Jeu Vidéo

Comment ça se passe dans le Nord ?

...chez Rubika

Petit retour en arrière

ISD crée en 1987

Supinfocom crée en 1988

Supinfogame crée en 2001

2014/2015 : Le Virage

Rapprochement géographique des 3 écoles...mais pas que !
Incubateurs
Labo R&D

Constat

- Les étudiants ont une culture commune
- Hésitations d'orientation entre Jeu et Anim
- Intérêt marqué pour les conférences dédiées aux univers du Jeu et de l'Anim
- Porosité palpable entre les différentes industries, évolution des outils/métiers
- Arrivée du temps réel dans les pipelines de production
- Nombre de diplômés de Supinfocom Rubika travaillent aujourd'hui dans le Jeu Vidéo.

Constat

- Les étudiants ont une culture commune
- Hésitations d'orientation entre Jeu et Anim
- Intérêt marqué pour les conférences dédiées aux univers du Jeu et de l'Anim
- Porosité palpable entre les différentes industries, évolution des outils/métiers
- Arrivée du temps réel dans les pipelines de production
- Nombre de diplômés de Supinfocom Rubika travaillent aujourd'hui dans le Jeu Vidéo.
- Les étudiants de Supinfogame sont très intéressés par l'idée de travailler avec des étudiantes de Supinfocom.

Le Tronc Commun

Identification de fondamentaux communs aux 3 écoles :

Modèle vivant
Couleur
Cadrage
Lumière
Perspective
Sculpture
Anglais
Communication
Storyboard...

Le Tronc Commun

Identification de fondamentaux communs aux 3 écoles :

Modèle vivant
Couleur
Cadrage
Lumière
Perspective
Sculpture
Anglais
Communication
Storyboard...

...et Programmation !

Etudes de Cas

- Dossier graphique Supinfocom : *La Parfumerie de M. Pompone*
- Dossier Graphique Supinfogame : *Close Call*
- Dossier Graphique *Adam* de Veselin Efremov
- Unreal Engine Siggraph 2016

Divergences

- L'interactivité qu'induit le temps réel
- Les notions de Game Design sont étrangères à l'animation
- La partie code / programmation
- Les médiums utilisés pour vivre « l'expérience »
- Les contraintes technologiques
- Prototype vs produit fini

Convergences

- La narration et le postulat de base restent prépondérant !
- Le développement d'univers (personnages, contexte, environnement...)
- Notion de narration cinématographiques importantes pour les séquences cinématiques (in-game ou pré-claculées)
- Le partage des profs

Les Passerelles

- Le développement de Projets « Transmédia »
- Les collaborations entre étudiants favorisée !
- Mixer les publics lors de conférences dédiées à univers ou à l'autre
- Code / développement
- Proximité géographique des écoles

En conclusion

- Des profils « hybrides » ayant une forte polyvalence
- Des univers décloisonnés qui se nourriront mutuellement
- Des projets orientés VR / AR tirant partie des forces de chaque filière
- Plus de collaboration entre des étudiants ayant des sensibilités différentes
- Une responsabilité en tant qu'école de garantir à nos étudiants une formation qui leur permettra de trouver du travail d'ici 5 ans.
- Bref, des challenges technologiques, pédagogiques et humains en perspective !

Merci !

RAF – 18/11/2016 Interrelations pédagogiques Animation/Jeu Vidéo
Azad Lusbaronian
a.lusbaronian@rubika-edu.com

