

RENCONTRES ANIMATION FORMATION

3^{ème} édition

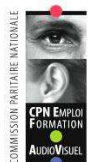
17 et 18 novembre 2011

Angoulême

Synthèse

Les troisièmes Rencontres Animation Formation se sont tenues les 17 et 18 novembre 2011 à Angoulême, avec une affluence supérieure de quelque 50% à celle de l'édition précédente. Elles ont enregistré la présence d'un nouveau partenaire, la Fédération des industries du cinéma de l'audiovisuel et du multimédia (FICAM), qui rejoint le Pôle Image Magelis, le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), le Syndicat des producteurs de films d'animation (SPFA), la Commission paritaire nationale emploi-formation de l'audiovisuel (CPNEF-AV), l'AFDAS et le groupe Audiens.

Les RAF sont désormais inscrites dans l'agenda des organismes concernés par les problématiques de formation et leur légitimité dans la structuration et la pérennisation du dialogue Ecoles/Entreprises ne saurait être mise en doute.



1. Les chiffres du secteur

Intervenants :

Caroline Jeanneau (CNC)
Stéphane Le Bars (SPFA)
Kris Ludhor (Afdas)
Carole Perraut (Audiens)

Cf ppt

2. Le storyboard, à quoi ça sert ?

Intervenants :

Rémi Chayé (storyboarder, assistant et réalisateur)
Jean-Yves Gaubert (storyboarder)
Stéphane Berry (Marathon Media)
Josselin Charier (Studio Hari)
Annick Teninge, Serge Elissalde (La Poudrière)

Les praticiens définissent le storyboard comme un goulet d'étranglement entre la préproduction et la production et donc comme un moment stratégique définissant quel film on fait, avec en aval toute la chaîne de fabrication : tout ce qui n'a pas été résolu au storyboard se retrouvera aggravé, avec des conséquences en termes artistiques, de budgets et de délais.

Sont aussi soulignées les différences d'une production à l'autre, et donc la nécessité de savoir s'adapter pour formuler les meilleures propositions. D'un studio à l'autre, et même d'une production à l'autre dans un même studio, les contraintes, notamment budgétaires, et les conditions techniques sont extrêmement variables. Traditionnel ou 3D, papier ou ordinateur, coproduction ou non... Le storyboarder doit à chaque fois inventer sa façon de faire. Cette dimension de terrain rend difficile la formation « théorique ». L'expérience est fondamentale.

On peut certes employer des storyboarders débutants, mais à la condition que les studios acceptent de les accompagner.

Les conditions d'exercice ont aussi changé en 20 ans :

Le métier a changé : dans les années 90, un épisode de 22', c'était de 370 à 380 scènes et environ 400 vignettes ; aujourd'hui, le rythme de la narration s'est accéléré et il y a beaucoup plus de dialogues : pour des storyboards réalisés sur le logiciel de ToonBoom, les ordres de grandeur sont de 450 plans et de 1200 vignettes...

On a aussi vu arriver au storyboard des animateurs de formation : cela veut dire plus de keyframe, plus d'intentions exprimées, et une lecture plus facile pour les chaînes et les commanditaires, et donc plus de commentaires à gérer. C'est très lourd. C'est très bien de faire une série de manière collégiale, avec le diffuseur et le producteur, mais il faudrait que les délais soient adaptés. Or, ils n'ont guère changé : c'est 5 semaines pour 22'.

L'animation a aussi changé la manière de concevoir les épisodes. Mais plusieurs intervenants et participants sont opposés au fait que le storyboarder fasse

l'animatique : il est important qu'il y ait un regard différent, avec du recul et c'est cela qu'apportent un monteur et un réalisateur.

Studio Hari définit le storyboard comme un document de référence pour tous les départements, et aussi comme un outil de dépouillement permettant d'évaluer la difficulté technique et la conformité avec le budget et les délais. Le storyboard avant ou après le décor ? Chaque département demande à intervenir après l'autre... En fait, nous ne choisissons pas : c'est l'urgence de la production qui commande.

Le logiciel de storyboard de ToonBoom change la donne. Son intérêt est d'être un élément d'une suite, et de permettre pour ainsi dire de n'avoir qu'un fichier unique du storyboard à l'animation. Ça brouille les frontières. On peut être tenté de demander plus à chacun, notamment pour des raisons budgétaires.

Sur le film *Ernest et Célestine*, il est insisté sur l'importance déterminante du travail du monteur à l'animatique, en complémentarité avec le travail du réalisateur. On a aujourd'hui des storyboards plus poussés : on intègre des mouvements de caméra, on dessine plus de vignettes, on a des outils plus performants, mais la compréhension du rythme nécessite plusieurs regards. Il faut une collaboration entre le storyboarder, le monteur de l'animatique et le réalisateur.

Il faut que les storyboarders aient des notions de scénario. De la même façon qu'un monteur va s'approprier le storyboard et l'améliorer, un storyboarder peut être amené à modifier un script pour le tirer dans le sens voulu.

Les storyboarders sont difficiles à recruter. On leur demande de plus en plus : être bons dessinateurs, comprendre l'informatique, les nouvelles caméras 3D, faire plus d'acting et de posing puisqu'on ne fait plus de feuille d'expo...

Une école insiste sur le nombre de compétences demandées. Quelle place y a-t-il pour les juniors ? Les entreprises doivent les accompagner.

Donner aux jeunes des storyboards à cleaner peut être une bonne façon de les aguerrir.

La Poudrière évoque des actions de formation permanente sous forme de stages courts. L'objectif n'est pas de former un storyboarder en 10 jours, mais de donner l'opportunité de réfléchir autrement, notamment sur le lien avec l'écriture et avec la réalisation.

Serge Elissalde insiste sur le fait que le storyboard est une des disciplines les plus délicates à aborder et à transmettre. Dans les écoles, les étudiants veulent animer, mais ils sont moins motivés par la mise en scène. Le storyboard s'apprend sur une période longue et doit se pratiquer en permanence.

Une enseignante de Gobelins réaffirme que les écoles ne peuvent pas tout faire et ont besoin de l'aide des studios et déplore que les studios soient réticents à prendre des stagiaires, ce que contestent plusieurs studios.

3. Présentation de l'Animation Workshop de Viborg (Danemark)

Intervenant :

Michelle Nardone (Animation Workshop)

Ecole de référence en Europe et dans le monde, l'Animation Workshop se caractérise par un double souci : celui de rendre ses étudiants pleinement conscients des contraintes de la production et donc capables d'adapter les techniques aux moyens budgétaires et aux délais ; celui de former, non pas seulement des techniciens compétents, mais des individus équilibrés, intellectuellement, culturellement et psychologiquement capables de tirer le meilleur parti de leur talent et de leur savoir-faire.

4. La formation en alternance

Intervenants :

Cyril Georgin (Isart Digital)

Béatrice de Fournoux (AFDAS)

Dominique Trocnet (CPNEF-AV)

Bernard Devillers (Mikros Image Liège)

La formation en alternance est souvent considérée avec réticence bien que, ces derniers temps, on ait sans doute pu constater une évolution positive, mais encore timide.

Après que Pôle Emploi ait rappelé le cadre réglementaire de son exercice, la CPNEF-AV relève que ce principe est peu développé dans le cinéma et l'audiovisuel en général. Elle y attache cependant une importance extrême et veut travailler à son développement. Les freins constatés sont de 4 ordres : une relative méconnaissance des dispositifs et des formations existants ; le caractère rigide de la formation, surtout en matière de contrat d'apprentissage, en considération du rythme de l'activité de l'entreprise de production ; une coordination insuffisante entre l'organisme de formation et l'entreprise ; aide insuffisante des organismes de formation à l'identification des entreprises par les jeunes.

L'alternance a cependant plusieurs avantages : la garantie d'une professionnalisation équilibrant théorie et pratique (préférée au stage) ; une meilleure insertion professionnelle, attestée par les chiffres au niveau national pour la totalité du secteur. Pour l'entreprise, il y a des avantages financiers via le contrat d'apprentissage. Enfin, l'alternance permet une plus grande diversité sociale grâce à l'absence de barrage financier.

Isart Digital, qui propose des formations en alternance, reprend l'énoncé de ses bienfaits et constate que tous les studios qui ont tenté l'alternance ont continué ensuite. Ils ont compris que s'impliquer très tôt dans l'accompagnement d'un étudiant permet aussi une meilleure interaction entre l'entreprise et l'école, une meilleure adéquation entre leurs attentes et les contenus pédagogiques. L'alternance permet de mieux anticiper les besoins futurs des entreprises.

Mikros Image accueille régulièrement des jeunes dans ce cadre et s'en félicite. Pour l'entreprise, l'alternance implique une réflexion en amont sur les profils de postes à

pourvoir. Elle est gourmande en temps d'accompagnement, avec une période de démarrage relativement longue. Il y a aussi un coût en dehors du temps d'accompagnement : le stagiaire est rémunéré et n'est pas efficace en proportion, au moins pendant un temps.

La durée de la formation permet d'apporter une valeur ajoutée technique et artistique et de favoriser l'intégration dans l'entreprise.

5. Trois studios : pipelines, organisation, besoins

Intervenants :

Guillaume Hellouin (TeamTO)

Florent Mounier (2d3D Animations)

Jean-Pierre Quenet (Alphanim)

Guillaume Hellouin (TeamTO) cf. ppt

TeamTO est un studio d'animation 3D qui fabrique en France 100% de sa production sur ses deux sites de Paris et Valence. Le ppt propose une description complète – et non susceptible d'être résumée - de la chaîne de fabrication et une définition précise des postes-clés, des compétences qu'ils exigent et des outils à maîtriser.

Florent Mounier (2d3D Animations) cf. ppt

2d3D Animations exerce les métiers de la Production déléguée et Production exécutive, du Concept design, de l'Animation 2d et 3D , du Compositing et des FX. Il est également actif en matière de production temps réel.

Le studio s'oriente vers une chaîne de production 100% numérique.

Les besoins en personnels et qualifications se portent essentiellement sur :

Animation 2d sur Cintiq

Évolution des softs de production

Conception transmédia

Encadrement d'équipes

Suivi de production.

Jean-Pierre Quenet (Alphanim)

Alphanim se définit comme un studio qui doit être en mesure de répondre à des demandes de production à enjeux variables :

- des productions domestiques majoritairement financées avec des diffuseurs nationaux, avec éventuellement une prévente ou deux,
- des productions internationales avec des partenaires comme Disney, Cartoon Network ou Nickelodeon.

La stratégie de production ne peut être que globale et ensuite adaptée production par production. Cela implique la capacité de développer des projets sans frein technologique et de ne pas être « prisonnier » d'un schéma de fabrication, d'un workflow ou d'une technologie.

La démarche, une fois définis le choix technologique de production d'un projet et les partenaires de production (coproducteur et/ou prestataire), consiste à caler l'organisation et la livraison des éléments de préproduction réalisés en interne sur le workflow et le process interne des partenaires.

Alphanim est donc avant tout un producteur qui développe des projets en s'appuyant sur une forte infrastructure de préproduction. Cette organisation est complétée par un pôle de postproduction qui produit le compositing et assure le support postproduction image. Néanmoins, le studio revendique aussi un savoir-faire sur l'ensemble des étapes de fabrication et n'hésite pas à produire en interne des étapes de production lorsque nécessaire.

L'organisation de préproduction est optimisée au travers d'une veille technologique et d'une collaboration avec des SSII pour développer les outils ou briques d'outils qui sont des *facilitateurs* et des sources de gains de productivité.

Alphanim est passé d'un modèle de préproduction 100% papier à un modèle 100% numérique. Les gains économiques initiaux ont été depuis compensés par des demandes artistiques plus élevées, ou bien ont permis des économies d'échelle permettant de financer des productions à des budgets moins élevés.

6. La formation professionnelle continue : état des lieux et expériences

1. Etat des lieux

Intervenants :

Arlène Savoy-Rodange (Pôle Emploi)

Kris Ludhor (AFDAS)

Armelle Glorennec (Blue Spirit Animation), Didier Henry (Blue Spirit Studio)

Arlène Savoy-Rodange rappelle le cadre réglementaire de l'intervention de Pôle Emploi cf. ppt

Kris Ludhor évoque la convention nationale signée avec Pôle Emploi, qui consolide un partenariat qui, lorsqu'il y a lieu d'intervenir conjointement, était jusqu'alors à périmètre variable selon les territoires, ce qui a pu entraîner certains dysfonctionnements par le passé.

Il insiste sur le contexte général qui n'est pas très favorable : difficultés de financement du système de la formation professionnelle. Jusqu'à 2009, on a observé une constante évolution du nombre de bénéficiaires. On constate depuis 2010 une baisse des effectifs, de l'ordre de 13%. Le système de financement est en surchauffe.

Pour rappel, l'Afdas gère 120 000 actions de formation par an, et compte 38 000 entreprises cotisantes.

L'usage de la FPC dans l'animation est plus élevé que dans l'ensemble des secteurs couverts par l'Afdas : 87% des formations s'y inscrivent dans le dispositif du plan de formation, contre 75% ailleurs. En revanche, le Droit Individuel à la Formation fait l'objet d'une sous-utilisation chronique ; il en va de même du Contrat de Professionnalisation (1% des formations, contre 3% pour l'ensemble). La Période de Professionnalisation représente 3% des actions dans l'animation, 2% ailleurs. Une meilleure information des employeurs et des salariés est sans doute nécessaire.

Les 30 à 39 ans représentent 38% de la population totale des salariés, et 42% des bénéficiaires d'un accès à la formation ; les 40 à 49 ans, respectivement 18% et 23% ; les plus de 50 ans, respectivement 5% et 15%. Les moins de 30 ans, qui

représentent 38% de la population salariée, mais seulement 20% des bénéficiaires.

Sur le plan qualitatif, on constate que les formations sont trop axées sur les outils ; les master classes constituent une alternative féconde.

Blue Spirit Studio est un studio qui a des besoins de main d'œuvre importants. Ces deux dernières années, il a été à l'initiative de 7 actions de formation qui ont concerné environ 80 intermittents, pour un total de 1200 heures. Tout ceci s'est fait avec l'Afdas et l'EMCA.

Deux de ces formations sont détaillées : une formation de rendu/compositing de 175 heures portant sur la connaissance des logiciel ; une formation à l'animation et au layout 3D, de 105 heures, pour 15 personnes.

Il y a un partenariat avec l'EMCA, mais le studio veut avoir le contrôle du contenu et pouvoir choisir le formateur, une personne travaillant dans le studio pour pouvoir aussi initier à sa méthodologie.

La FPC a ce mérite essentiel de garder un contact avec des gens qui ont travaillé avec le studio et de les faire évoluer. C'est la condition de leur maintien dans le secteur.

Il n'a pas été constaté de « pesanteur » dans la mise en œuvre des actions : satisfaction quant au partenariat avec l'EMCA et à la réactivité de l'Afdas.

Un participant dans la salle regrette le manque de formations qui permettraient de passer d'une fonction à une autre, alors que l'évolution technologique fait disparaître des métiers. Un autre relève que le bassin d'intermittents à Angoulême n'est pas énorme et qu'il y a donc intérêt à le préserver et à le faire évoluer.

2. Master class Chris Landreth

Intervenant :

Dimitri Granovsky (Georges Méliès)

Les master classes sont une solution intéressante pour élever le niveau de compétences de professionnels sur des thèmes précis. Ce dispositif a été mis en œuvre par l'Ecole Georges Méliès, avec une master class sur l'animation faciale confiée à Chris Landreth.

Elle répond au désir de trouver la meilleure formule pour créer de la valeur ajoutée artistique. Elle suppose bien sûr un « maître », qui témoigne d'une expertise unique et d'une capacité à la transmettre, mais aussi une pédagogie spécifique, avec des étapes définies et une évaluation. Du point de vue des studios, pour qui c'est un investissement en temps et en argent, une master class doit pouvoir assurer un retour sur investissement.

La classe de Chris Landreth – 42 heures sur 6 jours – s'adressait à des professionnels à qui il était demandé une connaissance préalable du rigging et de l'animation.

L'expérience a été très positive, mais s'accompagne d'une déception : les studios n'ont pas envoyé suffisamment de professionnels à qui elle aurait pu profiter.

Une autre école qui met en place des master classes fait le même constat.

Les studios sont très sollicités, relèvent plusieurs professionnels. Il faudrait pouvoir planifier, pour prévoir disponibilité et financement.

7. Une collaboration Studio/Ecoles

Intervenants :

Alexis Lavillat (Normaal Animation)

Annick Teninge (La Poudrière)

Thomas Debitus (L'Atelier)

Christian Arnau (EMCA)

Normaal Animation décrit une expérience menée avec 3 écoles, la Poudrière, EMCA et l'Atelier, qui fait intervenir des étudiants en fin de cursus pour réaliser des modules d'1' intégrés à la série *Art Investigation*. Cette expérience s'effectue en toute transparence, en termes de rémunération des étudiants et des écoles, de respect des droits d'auteur et des crédits. Son intérêt artistique, pédagogique et relativement à la future insertion professionnelle est relevé par tous, et notamment par les écoles concernées.

Il s'ensuit un débat très vif, à l'occasion duquel s'exprime chez certains une réprobation ferme de ce qui leur apparaît comme une perte de la séparation entre le temps de la formation et celui de l'activité professionnelle, ainsi que comme une concurrence faite aux intermittents. Ces critiques sont repoussées avec la même conviction, par les promoteurs de l'expérience, mais aussi par d'autres participants dans la salle.

On en tire la conclusion provisoire qu'un travail est à mener, entre studios et écoles, sur les bonnes pratiques à adopter en matière de collaboration entre ceux-là et celles-ci.

8. Les outils du dialogue Ecoles/Studios

Intervenants :

Dimitri Granovsky (Ecole Georges Méliès)

Marie-France Zumofen (Les Gobelins)

Cédric Plessiet (ATI Paris 8)

Jack Aubert (CPA) et Bureau du Réseau

Jacques Bled (SPFA)

Lancée aux RAF 2009, l'idée d'un réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (RECA) s'est concrétisée, grâce notamment au soutien et à l'accompagnement du CNC. Dans le respect strict de l'identité pédagogique et organisationnelle de chacune, 15 écoles affirment collectivement leur volonté de continuer à mettre au cœur de leur action le développement harmonieux des capacités techniques et artistiques des étudiants, dans le cadre d'une offre pédagogique sincère dans ses objectifs et transparente dans ses moyens.

Le RECA se donne pour premiers objectifs :

- de mettre en place les outils d'une meilleure lisibilité de l'offre de formation pour les familles et les étudiants ;
- de travailler à un dialogue soutenu et constructif avec l'ensemble du milieu professionnel ;
- d'être un interlocuteur permanent des institutions et organismes concernés par les logiques de formation et d'emploi dans le secteur de l'animation.

Le RECA rassemble les écoles suivantes : ArtFx, Arts et Technologies de l'Image Université Paris 8 (ATI), Ecole Emile Cohl, Ecole Georges Méliès, Ecole des métiers du cinéma d'animation (EMCA), Ecole nationale supérieure des arts décoratifs (ENSAD), Ecole supérieure des arts appliqués et du textile (ESAAT), Gobelins l'école de l'image, Institut de l'Image dans l'Océan Indien (ILOI), Institut Sainte-Geneviève, Isart Digital, la Poudrière, L'institut supérieur des arts appliqués (LISAA), Supinfocom Arles, Supinfocom Valenciennes.

Le Bureau élu est composé de : Dimitri Granovsky (Ecole Georges Méliès), Marie-France Zumofen (Gobelins l'école de l'image), Cédric Plessiet (ATI). René Broca a été nommé Délégué général.

Il avait aussi été appelé à une structuration symétrique du côté des entreprises, de manière à ce qu'elles se dotent d'un outil capable de porter le dialogue avec les écoles. La réflexion des entreprises a également abouti à la création de plusieurs commissions au sein du SPFA, dont une commission emploi, animée notamment par Jacques Bled, qui la présente de concert avec Jack Aubert, en charge des questions sociales au sein de la Confédération des producteurs audiovisuels. Est formulé l'objectif de fixer un calendrier des rencontres avec le RECA.

9. Coopérations et échanges internationaux

Intervenant :

Moïra Marguin (Les Gobelins)

Moïra Marguin détaille les diverses modalités de l'action internationale de Gobelins cf. ppt.

10. Pipeline d'un long métrage 2D : Ernest & Célestine

Intervenants :

Thibaud Ruby et Ivan Rouveure (Les Armateurs)

La sortie en 2012 de ce long métrage produit par Les Armateurs est très attendue. Les défis proposés par l'adaptation au cinéma de l'œuvre de Gabrielle Vincent, singulièrement en termes d'animation et de rendu (sensibilité des actings, trait «à l'encre» et ouvert, nécessité de l'animation «couleur», couleur avec texture et pigment), sont conséquents. Pour les relever, le producteur a fait le choix de créer un studio dédié à Paris, qui rassemble les compétences nécessaires, qui sont décrites précisément, ainsi que le mode d'organisation retenu et les modalités de la collaboration avec les sites de Wallonie, du Luxembourg et de Poitou-Charentes. cf. ppt.
