



SOMMAIRE

La Vie du RECA et de ses Membres

- L'Agenda des Ecoles
- Soirée RECA : Tout Savoir sur le Biopic Animé à l'Institut Sainte Geneviève
- Ecole Estienne : Projection et Table Ronde avec le RECA
- Les Espoirs de l'Animation avec 5 Ecoles du RECA
- L'Atelier de Sèvres au Jeu de Paume et Yvon Jardel à l'Atelier de Sèvres
- IIM : Nouvelle Direction
- LISAA : 50 Heures d'Animation
- ISART Digital : un BDE Impliqué, des Summer Schools pour les 14/18 Ans et des Nouvelles Vidéos en Ligne
- MoPA : une Projection Musicale, Un Carton au Cartoon Et des Échanges avec les Professionnels
- Les Étudiants d'ARTFX aux Rencontres du Cinéma d'Animation
- DNEG en Conférence à l'ESMA
- **Le + pour les étudiants** : Le Forum Ethique d'ISART Digital

Récompenses & Sélections

- Les Films des Ecoles du RECA en Sélection dans les Festivals
- Les Films Recompensés

Business News

- France 2030 : Lancement de l'Appel à Projets
- Unreal Educator Summit
- Formation Crowd Gratuite avec la Golaem Academy

En Bref

- Les Métiers de l'Animation 3D avec TAT Productions

Offre d'Emploi

- MoPA Recherche son/sa Directeur/trice

L'Interview du Mois

- L'Interview Animée de Marc du Pontavice

L'AGENDA DES ECOLES

	Portes ouvertes	Jury Professionnel	Concours d'entrée	Inscriptions
ArtFX Montpellier		23 juin	plusieurs sessions d'admission dans l'année	ouvertes
ATI-Paris 8		courant mai	mars	
L'Atelier		3 ^{ème} semaine de juin		closes
Les Ateliers de Sèvres	14 & 15 mai	28 juin		ouvertes
Bellecour Ecole		9 & 10 juin		
Brassart Lyon		8 juillet	sur dossier et entretien	ouvertes jusqu'en juin
ECV Animation				sur dossier et entretien
Ecole des Nouvelles Images		10 juin	sur dossier et entretien	sur dossier et entretien
Ecole Emile Cohl	8 juin	mai / juin		closes pour l'entrée en 1 ^{ère} année de Dessinateur Praticien. Autres admissions : de janvier à juillet.
Ecole Estienne		21 (2D) & 22 (3D) juin		closes
Ecole Georges Méliès		30 juin		ouvertes
EMCA		soutenances 7 / 10 juin	oraux 17 / 20 mai	closes
ESMA Montpellier		8 septembre	dossier + entretien	toute l'année
ESMA Toulouse		8 septembre	dossier + entretien	toute l'année
ESRA Rennes	21 mai, 7 juillet			de février à septembre
ESRA Paris				closes
GOBELINS, l'école de l'image		22 & 23 juin	différentes dates	différentes dates

L'IDEM			différentes dates en fonction des sections	plusieurs sessions dans l'année sur dossier, épreuves et entretien
ILOI	JPO disponible en replay sur Youtube/ILOIReunion	3 / 9 juin	mi-juin pour les épreuves écrites et juillet pour les entretiens	ouvertes jusqu'en mai (formation initiale)
IIM		soutenances 2nd semestre : juin	sur entretien	sur dossier et entretien
Institut Sainte Geneviève			journées d'immersion (inscriptions en ligne)	closes
ISART Digital		8 juin		pré-inscriptions en ligne ouvertes
LISAA	JPO : 11 juin visioconférence d'information : 11 mai à 17h	M2 animation : 25 mai Bachelors Animation et VFX : 20 / 24 juin		ouvertes toute l'année
MoPA		8 / 10 juin		closes
La Poudrière		début juillet	30 mai / 2 juin	closes
Pôle 3D		1 ^{ère} semaine de juillet	Sélection sur dossier et portfolio, ou sur concours en L1 et M2	closes (année Tremplin & L 1) Intégration L2 & M2 : à partir de février

Rubika		8/10 juin		closes
Waide Somme		DNA (L3) : 30 juin DNSEP (M2) : 5 et 6 juillet	épreuve orale pour les admissibles le 17 ou 18 mai	closes

SOIREE RECA : TOUT SAVOIR SUR LE BIOPIC ANIME A L'INSTITUT SAINTE GENEVIEVE



Salle comble à l'Institut Sainte-Geneviève pour une nouvelle soirée du RECA, le 11 avril dernier, autour du thème « Biopics Animés : Créer, Produire et Diffuser ». Co-organisée et modérée par 3 étudiantes de l'école, **Laura Luaki**, **Magali Mulamba** et **Mona Grégoire**, la table ronde a accueilli :

Laurent Boileau, réalisateur du long métrage *Couleur de Peau : Miel*, qui a expliqué les motivations pour écrire un

scénario sur une histoire réelle,

Hélène Gendronneau, productrice de la série *The Man-Woman Case* et de sa suite cinématographique, **Eugène**, qui a détaillé les différentes étapes de la fabrication d'un biopic, et **Michel Zana**, distributeur du film *Josep*, qui est revenu sur les enjeux de la distribution.

A la suite des interventions de chacun, le public a pu poser des questions à l'ensemble des intervenants.

Ces échanges, filmés, seront disponibles prochainement sur la RECA TV.

Contact : Christine Mazereau – RECA – Boulogne – Tel : 06 27 85 85 44 – Site web : www.reca-animation.com

ECOLE ESTIENNE : PROJECTION ET TABLE RONDE AVEC LE RECA



La dernière projection de l'année scolaire du documentaire de Mickael Royer, *L'Animation Française, cet Autre Cinéma*, organisée par le RECA dans une école du réseau a eu lieu à l'école **Estienne**, le 15 avril dernier. De nouveau,

les (nombreux) étudiants présents ont pu tout apprendre sur l'histoire de l'animation en France et surtout poser des questions au réalisateur à l'issue de la projection. Une opération que le RECA essaiera de renouveler régulièrement dans ses écoles à l'avenir.

Toujours en partenariat avec le RECA, l'école Estienne accueillera par ailleurs le 19 mai prochain **Anne Tudoret**, responsable au sein du Centre National de la Cinématographie et de l'image animée, du bureau des Auteurs, pour un tour d'horizon complet des différents soutiens à la jeune création du CNC et d'autres structures, privées ou publiques.



Contact : Christine Mazereau – RECA – Boulogne – Tel : 06 27 85 85 44 – Site web : www.reca-animation.com

LES ESPOIRS DE L'ANIMATION AVEC 5 ECOLES DU RECA



Pour la 21^{ème} édition des **Espoirs de l'Animation**, les étudiants de 5 écoles du RECA (Ecole Emile Cohl – Lyon, Ecole Estienne - Paris, EMCA – Angoulême, ESAAT – Roubaix et La Poudrière – Bourg-les-Valence) ont eu 1 mois pour créer, seuls ou en groupe, un court-métrage d'1'15" sur le thème **"Parler, c'est se libérer !"** en s'adaptant à la ligne éditoriale et au public de chaque chaîne.

Les 33 films ainsi réalisés seront diffusés sur les 3 chaînes du 9 mai au 1^{er} juin, et soumis au vote des téléspectateurs sur

Gulli.fr. Le palmarès sera révélé le 23 juin.

En plus du palmarès du public, un jury professionnel (composé de représentants des 3 chaînes partenaires, d'un producteur, d'un auteur membre de la SACD et d'un représentant du CNC) distinguera une création (toutes chaînes confondues) selon des critères applicables à toute production d'animation (qualité de l'univers graphique, de l'écriture, de la bande son, affinité avec la ligne éditoriale de la chaîne, avec le public visé ...).

Contacts :

Ecole Emile Cohl : www.cohl.fr/

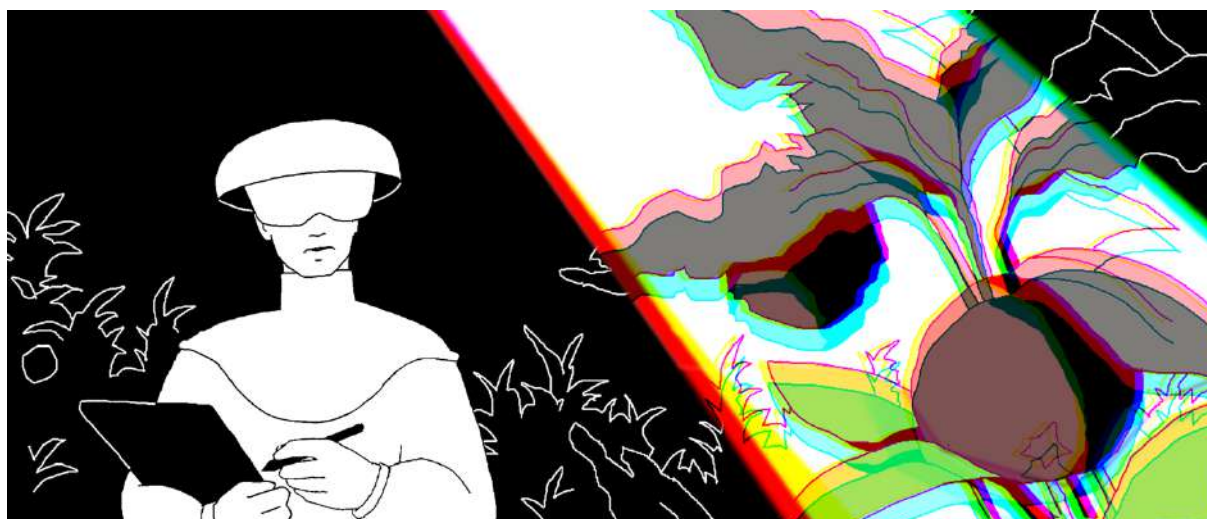
Ecole Estienne : www.ecole-estienne.fr/

EMCA : www.angouleme-emca.fr/

Esaat : www.esaat-roubaix.com/

La Poudrière : www.poudriere.eu/

L'ATELIER DE SEVRES AU JEU DE PAUME



A l'occasion de la 1^{ère} édition du festival Fata Morgana au Jeu de Paume (22 mars / 22 mai) consacré aux mirages et à l'illusion, le musée a missionné les étudiants des bachelors concepteur en cinéma d'animation et arts visuels de **l'Atelier de Sèvres** pour réaliser 4 courts métrages d'animation d'après les installations proposées par les artistes exposés. Ces films seront diffusés le 12 mai prochain dans l'Auditorium du Jeu de Paume.

L'Atelier de Sèvres participe doublement à ce festival puisque par ailleurs, 4 anciens étudiants sont sur la liste des artistes invités.

ET YVON JARDEL A L'ATELIER DE SEVRES



Yvon Jardel, Directeur d'animation chez Rodeo Fx, était en conférence à l'Atelier de Sèvres, le 2 mai dernier pour partager son parcours avec les étudiants. Quand on lui demande pourquoi il a choisi le métier de l'animation, cet ancien étudiant en prépa à l'Atelier de Sèvres (2004) répond « *parce que, du point de vue du dessin, c'est ce qu'il y a de plus difficile.* » Il avoue par ailleurs que « *c'est à l'Atelier de Sèvres que j'ai compris que réussir dans le domaine artistique exigeait un énorme travail ! Tous les étudiants qui*

m'entouraient travaillaient dur mais ils étaient habités par une sorte de vocation. C'était vraiment une pépinière très stimulante. »

Contact : L'Atelier de Sèvres – Paris – Tel : 01 42 22 59 73 - Site web : www.atelierdesevres.com

IIM : NOUVELLE DIRECTION



Le Pôle Léonard de Vinci consolide ses équipes avec l'arrivée de **Lidija Nikolic** en tant que Directrice de l'IIM Digital School. Titulaire d'un master de Sciences Po Paris, Lidija Nikolic évolue dans l'enseignement supérieur depuis une quinzaine d'années.

Elle a travaillé précédemment au sein du groupe IONIS, à l'ISEG (école spécialisée en marketing et communication digitale), sur des postes de direction pédagogique puis de direction d'école. Elle a pu y développer le programme international, l'offre en alternance ainsi que de nombreux projets innovants en synergie avec d'autres écoles du groupe, tous tournés vers l'hybridation des compétences. Plus récemment, elle a dirigé Euridis Business School, l'école de commerce positionnée dans les hautes technologies et l'écosystème numérique.

Lidija Nikolic se donne pour principaux objectifs de développer l'école et ses programmes avec une logique d'innovation pédagogique, renforcer son positionnement en s'associant avec les acteurs clés du digital et poursuivre le développement de la notoriété de l'école auprès des entreprises du secteur.

Contact : IIM – Nanterre – Tel : 01 81 00 30 30 – Site web : www.iim.fr

LISAA : 50 HEURES D'ANIMATION



Comme chaque année depuis 3 ans, plusieurs étudiants de LISAA ont participé au challenge « Les 50 Heures de l'Animation », issu d'une collaboration entre LISAA Animation Paris et l'Ecole d'Arts Visuels CERULEUM (Lausanne). Des étudiants de la Haute École de Lucerne - School of Art and Design, et du Conservatoire de Reims ont également fait partie de cette collaboration. Cette année, le Marathon de l'animation inter-écoles s'est tenu dans les locaux de l'école CERULEUM à Lausanne, du 25 au 27 mars. Le challenge consistait à créer 1 ou plusieurs courts métrages animés 2D en 3 jours (50 heures en tout), sur le thème général : "L'égalité des chances ne doit pas relever du hasard". 3 sujets étaient proposés dans ce

cadre : l'accès à l'eau potable, l'accès à l'éducation et le droit de participation des femmes dans une société patriarcale.

Contact : LISAA Animation – Paris – Tel : 01 71 39 88 00 – Site web : www.lisaa.com/fr

ISART DIGITAL : UN BDE IMPLIQUE

Pour la 2^{ème} année consécutive, le BDE d'ISART Digital organise un événement caritatif, baptisé BDE Event, au profit de l'association **Petits Princes** qui réalise les rêves d'enfants gravement malades. Le BDE Event se déroulera pendant le week-end du 13 / 15 mai sur les chaînes streams des différents clubs et assos de l'école. Cet événement permettra de récolter des fonds pour l'association, tout en divertissant les étudiants (sessions de live play, speedrun, talk show, JDR sur plateau, diverses émissions). L'an dernier, le BDE Event avait récolté 6 000 € pour une fondation d'aide aux animaux. Événement à suivre sur la chaîne Twitch du BDE (www.twitch.tv/bde_isart).



DES SUMMER SCHOOLS POUR LES 14/18 ANS



Les inscriptions sont par ailleurs ouvertes pour les **14 stages créatifs** proposés par ISART Digital cet été en jeu vidéo, cinéma d'animation 3D-FX, en dessin (Digital Painting, Décor & Chara Design...) et Sound Design. Ces Summer Schools permettent aux collégiens et lycéens (14-18 ans) de découvrir les bases et les coulisses de la création artistique, de la création de jeux vidéo ou de films 3D-FX. Et peut-être avoir ainsi une idée plus claire de leur futur métier et de leur orientation.

Durée : 1 ou 2 semaines soit 30h/semaine,

Tarifs : 300 ou 550€ selon la durée,

Informations et inscriptions : www.isart.fr/summer-school/

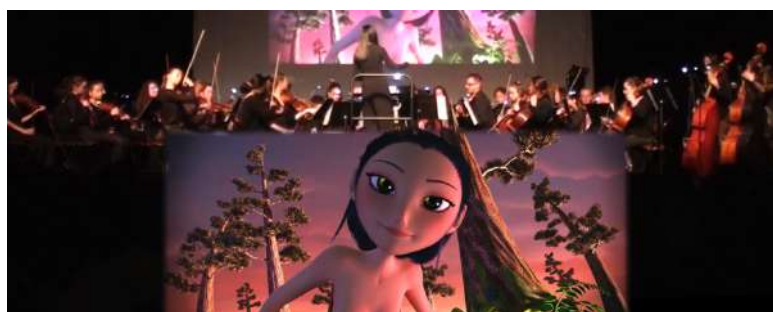
ET DES NOUVELLES VIDEOS EN LIGNE

ISART Digital continue de fêter ses 20 ans en proposant de découvrir ses partenaires de l'industrie, étudiants, alumni et ses équipes au travers d'une série de **rendez-vous en ligne** disponible sur sa chaîne Youtube (https://bit.ly/ISARTDigital_youtube). Baptisée « Une pause avec ... », cette série permet de découvrir les coulisses de l'école en rencontrant notamment les personnes qui accompagnent les étudiants au quotidien. A retrouver dans le 4^{ème} épisode qui vient d'être mis en ligne : un portrait de Jacques Khouri, le Responsable Pédagogique 3D Film / Jeu d'ISART Montréal (www.youtube.com/watch?v=HhWBfvNf_n8).

Egalement sur la chaîne youtube de l'école : des avis de professionnels qui participent régulièrement aux jurys de fin d'année, repèrent les talents, embauchent les diplômés... et des témoignages d'étudiants et alumni.

Contact : ISART Digital – Paris – Tel : 01 48 07 58 48 – E-mail : informations@isartdigital.com – Site web : www.isart.fr

MoPA : UNE PROJECTION MUSICALE



Résultat d'un projet entre le Conservatoire de Musique Michel Petrucciani (Istres) et l'école **MoPA**, 4 films de fin d'études (*Voyagers, Hezarfen, Jubilee, A Fox Tale*) ont été projetés le 7 avril dernier à L'Usine (à Istres) accompagnés d'une musique originale composée par Alexis

Ciesla, compositeur et enseignant au conservatoire de Saint-Priest, et interprétée par les élèves du Jeune Orchestre Symphonique du Conservatoire de Musique Michel-Petrucciani, Istres, sous la direction du chef d'orchestre Karine Oskian (enseignante au conservatoire d'Aix en Provence).

UN CARTON AU CARTOON

MoPA était par ailleurs présent, avec d'autres écoles du RECA, à la 1^{ère} édition du tout nouveau **Cartoon Next** (voir e-RECA n°58), organisée par le réseau européen Cartoon du 12 au 15 avril à Marseille. Au programme : des journées de coaching dédiées aux étudiants, des rencontres avec des professionnels de studios et producteurs renommés, des tables rondes, des études de cas et des moments de networking.

Violette Talalaëff (élève en 4^{ème} année) a reçu le 1^{er} prix du jury de pitches de films d'étudiant(e)s en animation de la Région SUD Provence-Alpes-Côte d'Azur pour son projet de film intitulé *Le Vent dans nos Cheveux*. Violette a déjà également reçu récemment une mention honorable pour la bourse 2021-2022 Women in Animation.



ET DES ÉCHANGES AVEC LES PROFESSIONNELS

En avril, Lionel Fages et Sarah Teyssier-Miko du studio **Cube Creative** Computer Company et Marie Laurence Turpin de **Xilam Animation** sont venus rencontrer et échanger avec les étudiants de 5e année, en partageant leurs expériences et conseils.

Joan Da Silva (Unreal Engine Strategy Advisor - Real Time & Virtual Production) est intervenu à MoPA pour une conférence sur le temps réel et les perspectives de développement pour le cinéma d'animation.

Contact : MoPA – Arles – Tel : 04 76 41 83 22 - Site web : www.ecole-mopa.fr

LES ÉTUDIANTS D'ARTFX AUX RENCONTRES DU CINÉMA D'ANIMATION



Les étudiants d'ARTFX ont participé activement à la 2^{ème} édition des **Rencontres du Cinéma d'Animation de Montpellier** organisée par l'association Brand du 14 au 24 avril. Au programme : courts et longs-métrages, répartis en 7 programmes (Panorama, Docus animés, MangAnime,

Parcours Florence Mialhe, Pépites du Patrimoine, Jeune Public, Films d'Écoles).

Le festival a d'ailleurs programmé 2 films de fin d'études de la promotion 2021 :

Forgot your password, en avant-séance du film *Princesse Dragon* de Anthony Roux, Jean-Jacques Denis, et *Instinct*, en avant-séance du film *Le Sommet des dieux* de Patrick Imbert.

Ils ont également assisté à la Masterclass de Florence Mialhe.

Tout comme ils ont pu profiter, au sein de leur école, de la Masterclass de Cube Creative & Xilam Animation le 19 avril, et le lendemain, à la Conférence de Jacques Daigle (Superviseur Animation sur *Spongebob*, *Sponge on the run* de Mikros Animation / Paramount) sur le thème "How to animate a dumb 2D characters in a 3D Feature film".

Contact : ARTFX – Montpellier – Tel : 04 99 77 01 42 – Site web : <https://artfx.school/>

DNEG EN CONFERENCE A L'ESMA



Les étudiants de l'ESMA ont pu assister le 22 avril dernier à une conférence de **Double Negative (DNEG)**, le studio anglais d'animation 3D qui a récemment travaillé pour les films *Dune*, *Stranger Things*, *Garfield* ou encore *Sonic*.

Bridget Dash, chargée du recrutement, et **Laura Meredith**, responsable des ressources

humaines, ont commencé par présenter le studio : son histoire, ses lieux d'implantations à travers le monde et les projets en cours, avec Paramount ou encore Netflix. Puis elles ont expliqué les différents pôles présents au sein du studio : la production, la technique, l'artistique... Les étudiants

ont pu ensuite bénéficier de leurs conseils pour les entretiens et les CV (connaître ses points forts comme ses points faibles, ne pas hésiter à chercher des informations sur le profil des personnes qui vont animer l'entretien, être soi-même, préparer sa demoreel le jour J...). Enfin, les étudiants ont pu poser des questions, concernant les stages, le salaire moyen à Londres ou encore les studios et leurs spécialités.

A noter par ailleurs la mise en ligne de 2 nouveaux films d'étudiants : **Gorw Home** : <https://youtu.be/SiCJvZszpXU> et **Le Secret de Mona Lisa** : <https://youtu.be/t2tg8owV1Zo>.

Contact : ESMA Montpellier & Toulouse – Tel : 04 67 63 01 80 & 05 34 42 20 02 - Site web : www.esma-artistique.com/

LE « + » POUR LES ÉTUDIANTS

LE FORUM ETHIQUE D'ISART DIGITAL



ISART Digital s'engage sur 3 enjeux sociétaux fondamentaux que sont l'inclusion et la lutte contre les violences et discriminations, la qualité de vie au travail et pendant ses études, l'engagement citoyen et l'environnement.

Créée en 2020 dans le but d'échanger et de mettre en place plusieurs actions sur le long terme, la Commission Éthique est composée d'étudiants, de membres de la pédagogie et de l'administration.

Le 1^{er} **Forum Éthique** a été organisé, les 7 et 14 avril derniers, pour inciter les étudiants à échanger autour des enjeux sociétaux majeurs, leur permettre de connaître toutes les informations essentielles, mais également d'en apprendre plus sur ses actions et ses partenaires Women Safe, Relais Etudiants, iEnfance, Accordia, etc...

Plus d'informations : www.isart.fr/blog/ethique/

Contact : ISART Digital – Paris – Tel : 01 48 07 58 48 - Site web : www.isart.fr/

RECOMPENSES & SELECTIONS

LES FILMS DES ECOLES DU RECA EN SELECTION DANS LES FESTIVALS

De nombreux films d'étudiants des écoles du RECA sont sélectionnés ou invités chaque mois dans différents festivals, en France et dans le monde.

Pour ARTFX : *Aral* (Allemagne), *From Above* (USA), *Green* (USA), *Moonkeepers* (Allemagne), *Relativity* (Espagne), *The Volunteers* (Allemagne),

Pour l'Ecole Georges Méliès : *Little Things* (France), *Theomania* (France),

Pour l'ENSI : *Kayak* (Slovaquie, USA), *L'Enfant et l'Oie* (France, Norvège, USA), *Step by Step* (France, Italie, Norvège, Portugal, Slovaquie, USA), *Wet* (Allemagne, République Tchèque, Slovaquie)

Pour ESMA Montpellier et Toulouse : *Barakafrites* (Portugal), *Kid Cat* (France), *Pinocchio* (France), *Prise de Bec* (Canada, Portugal), *Raconte-moi une Histoire* (France), *Un Bien pour un Mal* (France, Portugal),

Pour ISART Digital : *Bon Appétit* (Italie), *Dice & Dragons* (Italie), *Patrick et les Boutons* (Italie, Royaume Uni), *Ruins of Time* (Italie), *Scarecrow* (Italie), *Shinsen* (Italie),

Pour l'Institut Sainte Geneviève : *Juste 3 Mots* (France),

Pour LISAA Animation : *Adagio* (France), *Crappy Taxidermy* (France), *Escapade* (France),

Pour MoPA : *Beyond the Trees* (Colombie), *Flawed* (France), *Les Chaussures de Louis* (France), *Memory of Water* (Colombie), *Noise* (multidiffusion), *Stuck* (multidiffusion), *Voyagers* (Italie),

Pour Pôle 3D : *Ah les Crocodiles* (Angleterre, Espagne Italie), *Confusion will be my Epitaph* (Angleterre), *Douglass* (Angleterre, France, Portugal), *Free Bird* (Angleterre), *Les Larmes de la Seine* (Angleterre, Canada, Espagne, France, Liban, Maroc, Norvège, Portugal, USA), *Migrants* (Argentine, France), *The Basilisk* (USA), *Vent d'Hiver* (Angleterre, Croatie, Maroc, Portugal),

Pour la Poudrière : *L'Immoral* (Croatie), *Vestiges du Futur* (Croatie).

LES FILMS RECOMPENSES

Ah les Crocodiles (Pôle 3D) : Next-Gen Award (prix du meilleur film étudiant) au Smile International Film Festival for Children & Youth de New Delhi (Inde)

Avec le Do de la Cuillère (ESMA) : prix pour la meilleure musique de film au Festival Music & Cinéma (France)

Kayak (ENSI) : Prix du Public au Festival Court Mais Bon (France), 1^{er} Prix Jeune Public à la Muestra de Cine Internacional de Palencia (Espagne), Prix des Jeunes au festival Pequefilmes (Espagne), Mention Honorable et Prix de la Meilleure Animation à Short Sweet Film (USA)

Les Larmes de la Seine (Pôle 3D) : Prix du jury jeune et Mention spéciale du jury dans la compétition Next Generation du Brussels Short Film Festival (Belgique), Prix Animation au Festival CLAP 89 de Sens, Prix du meilleur court-métrage d'animation au Festival FESTIMATGE de Calella (Espagne), Prix

SACD pour un court-métrage étudiant au Festival National du Film d'Animation de Rennes, Mention honorable du jury au Landshut Short Film Festival (Allemagne)

La Meute (Rubika) : Prix de l'Égalité des Sexes au Festival Cinema For Change de Paris

Migrants (Pôle 3D) : Prix du meilleur film d'animation (catégorie internationale) au CMS VATAVARAN Environment and Wildlife Film Festival de New Delhi (Inde)

Orogenèse (Rubika) : Mention spéciale au Festival CLAP 89 de Sens

Sauerkraut (Rubika) : Mention honorable dans la catégorie meilleure photographie au Yale Student Film Festival de New Haven (USA)

Ton Français est Parfait (La Poudrière) : Prix des Chenaplans - compétition officielle jeunesse du festival Premier Plans d'Angers

Un Mal pour un Bien (ESMA) : prix Audience Choice au Soul 4 Reel Festival (USA)

Yallah (Rubika) : Prix "Best Animation Film" au Festival SHORTS d'Offenbourg (Allemagne)

BUSINESS NEWS

FRANCE 2030 : LANCEMENT DE L'APPEL A PROJETS

France 2030



A la suite d'une étude menée auprès des studios et des organismes de formation (et dont les résultats sont disponibles sur le site du CNC), le **Centre National du Cinéma et de l'image animée** a annoncé le lancement, dans le cadre du plan d'investissement baptisé France 2030, d'un appel à projets *"destiné à donner une impulsion très forte pour rendre possible un changement d'échelle de l'appareil productif français (un doublement est préconisé) et faire de la France le leader européen des tournages et de la production numérique."*

Cet appel à projets invite en conséquence *"toute entreprise active sur les marchés du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo à déposer un projet d'investissement dans des nouvelles capacités de fabrication et de formation avant le 31 octobre 2022"*.

Doté de 400 millions d'euros (dont 100 millions à destination de la formation), le présent appel est **unique** : il vaut pour toute la période jusqu'en 2030 et ne sera pas renouvelé.

Informations et dossiers disponibles sur le site du CNC :

www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/appel-a-projet-france-2030-la-grande-fabrique-de-limage-sur-les-studios-et-la-formation_1672282

Un **webinaire d'information** sur cet appel est organisé le **lundi 9 mai**, à partir de 15H. Inscriptions ici : https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeXHxcT1oa0jYqjTA_FmE6jVpmA1-Alyl-Ht9DRHwfhtRbbGg/viewform

Contact : Arnaud Roland – CNC – Paris – E-mail : arnaud.roland@cnc.fr – Site web : www.cnc.fr



Unreal Educator Summit: Virtual Production Fundamentals

Dans le cadre des programmes *Train The Trainers* d'Unreal Engine, **Epic Games** propose son 1^{er} "Unreal Educator Summit : Virtual Production Fundamentals", un workshop virtuel autour de présentations spécialement pensées pour offrir aux enseignants et formateurs conseils et bonnes pratiques sur l'utilisation d'Unreal Engine dans la production virtuelle. Cet événement, **gratuit**, est dédié aux enseignants et formateurs et se déroulera en ligne le **13 mai** prochain, à partir de 13h.

Au menu de la journée :

- Comment intégrer Unreal Engine dans son curriculum
- Appréhender les fondamentaux de l'enseignement de la production virtuelle
- Engranger des connaissances applicables et un ensemble d'assets et de ressources pédagogique
- Accéder, si besoin, à Unreal Engine à travers des stations de travail virtuelle préconfigurée avec le contenu de cours et les outils

Inscriptions en ligne ici : https://ue.unrealengine.com/LRN-2112-05-2022-UE-Education-Summits_registrationlandingpage.html

Organisée par **Joan Da Silva**, la formation sera assurée **en français** par Nicolas Council.

Contact : Joan Da Silva - Unreal Engine / Epic Games – Tel : 06 74 511 612 – E-mail : joan.dasilva@xa.epicgames.com

FORMATION CROWD GRATUITE AVEC LA GOLAEM ACADEMY



Forte du succès de sa 1^{ère} session, **Golaem**, société de développement de logiciels basée en France spécialisée dans les solutions d'animation dans les environnements 3D, propose une nouvelle **formation en ligne à la simulation de foules**. L'opération, baptisée Golaem Academy, se tiendra du 10 au 18 mai. La formation est **gratuite** et accessible à tous, y compris aux **étudiants** des différentes écoles d'animation.

Vidéo de présentation, informations et inscriptions : <https://academy.golaem.com/>

Contact : Golaem – Chantepie – Tel : 02 99 27 21 40 – Site web : www.golaem.com

EN BREF

LES METIERS DE L'ANIMATION 3D AVEC TAT PRODUCTIONS



La société toulousaine **TAT Productions** a réalisé une série de **modules expliquant les différents métiers de l'animation 3D** à retrouver en ligne sur le site de TAT

(<https://tatprod.com/notre-studio>), sur vimeo (<https://vimeo.com/showcase/7690085>) et très bientôt sur la RECA TV.

Ces courtes vidéos, de 4 à 8' chacune, présentent un métier de la production d'un film d'animation 3D au travers d'interview de membres des équipes de TAT. Tous répondent aux 3 mêmes questions en se basant sur leurs expériences :

- En quoi consiste son métier ?
- Quelles qualités doit-on avoir pour l'exercer ?
- Quel a été son parcours ?

La série permet de présenter la diversité des parcours possibles et peut-être susciter de futures vocations dans le monde de l'animation !

A ce jour, **12 métiers** sont présentés : story-board, concept graphique personnage, recherche graphique personnages, recherche graphique décors, set-up, modélisation personnages, modélisation environnement, textures, animation, CFX, FX et éclairage rendu.

Contact : TAT Productions – Toulouse – Tel : 05 61 62 42 20 – E-mail : contact@tatprod.com - Site web : <https://tatprod.com/>

OFFRE D'EMPLOI

MoPA RECHERCHE SON/SA DIRECTEUR/TRICE

MoPA, l'école d'animation 3D basée en Arles, recherche son/sa nouveau/elle **directeur/trice** (prise de fonction dès que possible). Le poste (rattaché à la direction générale et à la direction des régions Sud Est du groupe EDH dont l'école fait désormais partie) comprend les missions suivantes :



- Direction : fonctionnement général, ressources humaines / management, finance, services généraux, compliance,
- Pédagogie : ingénierie pédagogique, déroulement pédagogique, corps pédagogique, vie étudiante,
- Communication et Développement : recrutement, promotion de l'école...

Fiche de poste disponible sur demande auprès du RECA.

CV à envoyer à Yves MARMIESSE, Directeur Général BRASSART : y.marmiesse@brassart.fr

Contact : MoPA – Arles – Tel : 04 76 41 83 22 - Site web : www.ecole-mopa.fr

L'INTERVIEW DU MOIS

L'INTERVIEW ANIMÉE DE MARC DU PONTAVICE



De *Oggy et les Cafards* à *J'ai perdu mon Corps*, de nombreuses générations ont grandi avec les productions Xilam. A la tête de ce studio indépendant français : son fondateur, **Marc du Pontavice**, qui a fait de son métier de producteur un véritable sacerdoce. Il a décidé de partager ses 30 (premières) années de vie professionnelle dans un livre confession, intitulé **Destin Animé**, paru en mars dernier aux éditions Slatkine.

1) Pourquoi et pour qui avoir écrit ce livre ?

L'aventure a commencé mi-septembre 2020, en plein COVID, quand les Editions Slatkine m'ont proposé de raconter mon parcours dans un livre. Ce n'était pas prévu... mais j'ai trouvé l'exercice intéressant.

Après 30 ans de vie professionnelle dont 25 consacrés à l'animation, j'ai pensé avoir le recul nécessaire sur mon métier. J'avais également envie de raconter l'histoire du studio aux collaborateurs de Xilam - qui pour certains ne la connaissaient pas - et de faire connaître le métier de producteur sur lequel beaucoup de clichés, voire de préjugés circulent. Je voulais rappeler que ce métier offre aussi une dimension créative. Et qu'il implique surtout souvent de prendre des risques. Et de savoir rebondir ! C'est vraiment cela le cœur du livre !

Je pense aussi que pour bien faire ce métier de producteur il faut réussir à créer un compagnonnage de longue durée avec les artistes. La fidélité des réalisateurs avec lesquels je travaille depuis pour certains 15 ans ou 20 ans est vraiment extraordinaire. Quand je recrute des jeunes diplômés, j'essaie de repérer rapidement qui va un jour devenir un réalisateur, un créateur... Il y a un vrai système générationnel chez Xilam. Et c'est cette famille qui a construit avec le temps une culture éditoriale et visuelle forte dans notre studio. Ce qui n'exclue pas de faire venir des gens de l'extérieur. Au contraire. Mais je fais rarement appel à un réalisateur pour un « one shot ». J'aime beaucoup cette logique de studio dans l'animation qu'on ne retrouve pas dans la prise de vue réelle. Et c'est cet esprit qui permet de faire des belles choses !

Au-delà du métier de producteur, je voulais aussi faire connaître les différents métiers de l'animation. Ils sont nombreux et restent souvent mystérieux, même à certains professionnels de l'audiovisuel.

Enfin, le livre retrace plus largement une trajectoire entrepreneuriale et peut donc aussi s'adresser à tous ceux qui s'intéressent au parcours de l'entrepreneur.



2) **Vous vous livrez avec une sincérité presque déconcertante. Quelle était votre motivation à vous dévoiler autant ?**

Quitte à se livrer, autant le faire sans filtre, avec sincérité ! Je voulais relier l'énergie du producteur à l'énergie intime. Décrire cette dimension très personnelle dans laquelle il faut aller chercher pour faire ce métier-là. Être producteur n'est pas un métier qui se résume à une construction business. J'ai un engagement personnel et émotionnel très fort dans toutes les œuvres dans lesquelles je travaille. C'est peut-être une conception très holistique du métier...

En me relisant, j'ai effectivement parfois pensé que je me dévoilais beaucoup. Mais l'ensemble a ainsi trouvé une certaine cohérence. Sans parler de psychanalyse, il y a dans cet exercice la tentative de réponse à la question : « qui je suis ? ».

Plusieurs personnes sont venues me voir après avoir lu le bouquin pour me dire qu'ils n'avaient pas réalisé tout ce qu'impliquait un tel parcours. Quand on est père de famille, chef d'entreprise, on est toujours dans une certaine posture. On essaie de protéger les gens. On n'est pas là pour déverser

ses angoisses sur ceux avec qui on travaille. On se protège aussi soi-même en se construisant avec le temps un personnage. Mais j'arrivais à un moment de ma vie où je pouvais peut-être montrer autre chose.

3) **Si vous n'aviez qu'un seul souvenir à raconter ?**

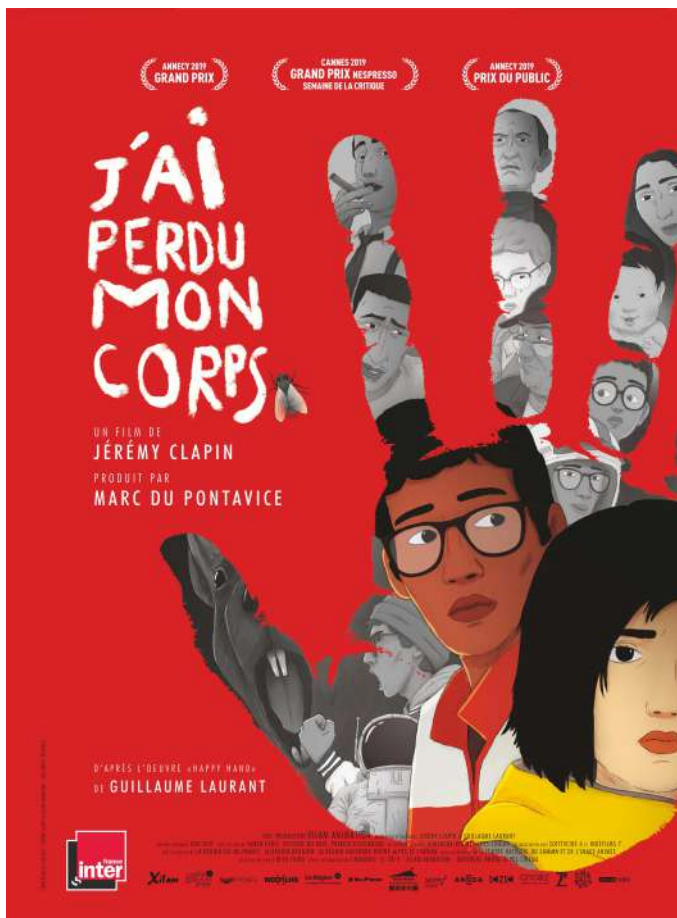
Il y a eu tellement de moments très forts que c'est vraiment difficile de choisir ! Mais si le livre se termine sur *J'ai perdu mon Corps*, c'est que l'aventure de ce film cristallise beaucoup de choses de toute mon histoire personnelle et professionnelle. Et représente 7 ans de travail ! Avec une trajectoire très emblématique de ma propension à prendre des risques, à aimer l'innovation... La projection du film au festival d'Annecy – plus qu'à Cannes où nous étions très stressés ! – a été un moment de pur bonheur. Nous étions entourés de gens qui aiment l'animation, qui savent apprécier le travail que cela représente. C'était un vrai moment de

partage avec toute la communauté du secteur. Et surtout, avec toute l'équipe qui était là.

4) **Vous paraissez mettre beaucoup d'affect dans vos relations professionnelles. Est-ce une question de caractère ou une nécessité de producteur ?**

Il faut tellement de convictions et de force pour faire exister une œuvre que cela devient un enjeu personnel. Et touche donc forcément à l'affect. Personnellement, si je ne me reconnais pas dans une œuvre, si je n'en saisis pas la vision, je ne peux pas la produire.

Mais mon métier c'est aussi savoir garder la tête froide ! Même quand on est pétris d'affect, il ne faut pas se laisser déborder. C'est très dur pour un producteur de connaître un échec, même s'il n'est ni le réalisateur ni l'auteur de l'œuvre. Nous aussi portons les œuvres pendant longtemps et finissons par nous y identifier. L'aspect affectif est indissociable de notre profession.



Produire est un drôle de métier. Nous ne vendons pas un « produit ». Nous ne vendons pas de la rationalité. Nous vendons une histoire. Donc quelque chose de très irrationnel qui au départ relève plus du rêve ... Le producteur est celui qui doit faire en sorte que ce rêve devienne une réalité ! On est dans le domaine de la croyance ! Et c'est cette croyance qu'on doit transmettre.



5) ***Vous semblez parfois regretter que les impératifs financiers influent sur la création. Croyez-vous que le temps réel puisse changer cet aspect de la création animée ?***

La dimension financière fait partie de notre métier : nous devons donc la maîtriser. Produire une œuvre, contrairement à la rédaction d'un livre ou la réalisation d'une peinture, demande un investissement financier considérable, souvent de plusieurs millions d'euros.

La tension est toujours très forte entre l'équilibre budgétaire et les ambitions créatives. Le producteur doit trouver le curseur idéal et utiliser cette tension pour engendrer la créativité.

Bien sûr nous déployons de plus en plus de ressources techniques et technologiques pour faire en sorte de ne pas perdre de temps. Le secret est souvent là ! Trouver une ergonomie de travail. Utiliser les bons logiciels. Nous passons beaucoup plus de temps désormais à préparer nos *pipe* de fabrication. Il y a 7 ou 8 ans, on ne parlait pas de recherche et développement chez Xilam. Alors qu'aujourd'hui, 9 personnes travaillent en R&D chez nous. J'ai compris que les artistes pouvaient



gagner beaucoup d'énergie si les *pipe* étaient mieux fabriqués, designés par rapport aux besoins de la création. Cela aussi met de la tension dans chaque œuvre. C'est beaucoup de contraintes... Mais en essayant d'optimiser, on finit par avoir de très bons résultats !

Le producteur est une sorte de funambule. Qui parfois peut se faire peur ! Alors est-ce que le temps réel va résoudre cela ?... Comme toutes les nouvelles technologies, le temps réel va ouvrir des champs. Des possibilités. Dans lesquels la créativité va s'engouffrer. Mais je ne crois pas que tout à coup les coûts

de production vont s'effondrer ! Cela permettra de libérer des énergies pour faire d'autres choses... C'est ce qui s'est passé avec la 3D. Le grand public pense que maintenant ce sont les ordinateurs qui animent les personnages... alors qu'en réalité il faut plus de monde aujourd'hui pour un film de Pixar qu'il en a fallu à Disney pour fabriquer *Le Roi Lion* !

La technologie donne « juste » aux artistes des outils qui leur permettent d'aller beaucoup plus loin dans la mise en scène.

6) Comment voyez-vous l'avenir du secteur ?



Le secteur connaît une très forte croissance et cela va durer ! Pour 2 raisons principales : le développement des plateformes et celui de l'animation pour adultes. Les œuvres d'animation voyagent admirablement à travers le monde car elles peuvent trouver une universalité beaucoup plus facilement que les œuvres de fiction. C'est vrai pour les programmes pour enfants qui ont moins de barrières culturelles... Mais c'est aussi vrai pour les œuvres qui s'adressent aux adultes. Nous n'avons encore quasiment rien vu en Europe ! Ce qui se passe aux États-Unis est inimaginable : il y a plus de 100 séries d'animation pour adulte en cours de production actuellement.

Il y a encore peu, l'organisation mondiale du marché de la télévision était une organisation en silo domestique. Très cloisonnée par pays. Aujourd'hui, avec le développement des plateformes, le marché devient international. Et révèle le

potentiel extraordinaire de l'animation ! Il suffit d'appuyer sur un bouton pour qu'un programme soit présent dans 200 pays...

Ces 2 axes de développement vont considérablement changer notre métier dans les années à venir. Aujourd'hui la question n'est plus de savoir comment financer les œuvres mais de savoir comment les fabriquer, avec quels talents. La France est un eldorado de talents comme il y en a très peu dans me monde. Mais il faut du temps pour former et qualifier les jeunes artistes. Jusqu'à 5 ou 6 ans après le bac. Ce temps est nécessaire. C'est ce qui nous permet de recruter des jeunes qui sont rapidement opérationnels. C'est ce que j'apprécie beaucoup dans les écoles d'animation françaises. Et je ne suis pas le seul. Ce n'est pas un hasard si les américains sollicitent beaucoup nos écoles en ce moment. Ils ne trouvent plus personne chez eux pour travailler. Tout le monde est pris là-bas ! La recherche de talents est le vrai sujet aujourd'hui.

7) Quels conseils donneriez-vous aux étudiants de nos écoles ?

Je pense qu'un étudiant en animation doit comprendre qu'il participe à une œuvre collective. On ne s'intéresse au dessin qu'il va faire pour une image donnée que dans la mesure où celui-ci s'insère dans un ensemble narratif. Comprendre les enjeux de la narration est très important.

C'est en intégrant cela que l'on devient performant dans ce métier. Les enjeux ne sont bien sûr pas tout à fait les mêmes pour un décorateur, un animateur ou un storyboarder. Pour faire du story board ou de la mise en scène, et même du layout, il faut beaucoup de culture générale et de culture cinématographique.

Ensuite, j'ai pu observer que les artistes sont plus heureux dans les projets à taille humaine que dans des projets mastodontes où chacun effectue des tâches très répétitives... Je prêche un peu pour ma paroisse par rapport aux très gros studios américains !

Enfin, je dirai qu'il ne faut pas hésiter à sortir parfois de sa zone de confort pour découvrir d'autres aspects du métier. Chez Xilam, je favorise ces passages, ces transferts d'un métier à l'autre. J'aime beaucoup cela et j'ai souvent de très bonnes surprises !

8) Et maintenant ?!....

J'ai perdu mon Corps a ouvert pour moi un sillon passionnant : celui de l'animation pour adulte.

J'espère le déployer de nombreuses façons. Dans le secteur du long métrage d'une part. Et toujours dans une perspective de films d'auteurs, en allant chercher une forme de radicalité dans les sujets qui permet d'explorer une écriture un peu alternative, parce que c'est cela qui m'intéresse. Plusieurs projets sont d'ores et déjà en développement.

Mais aussi, d'autre part, dans des projets pour les plateformes. Le principal pilier de consommation pour les plateformes sont les 15/35 ans. C'est une génération qui ne se préoccupe pas de savoir si elle regarde de l'animation ou de la prise de vue réelle. Ce n'est plus un sujet... Cela confirme que l'on est en train de sortir de ce ghetto « enfant » dans lequel on a été enfermé très longtemps et qu'aujourd'hui, l'enjeu de l'animation c'est de grignoter le marché de la fiction et faire du sitcom,



de la science-fiction, du fantastique... Xilam travaille en ce moment sur une comédie d'horreur pour les adolescents.

Il faut que nous, en France et en Europe, nous nous emparions de ce créneau pour adultes. Et que nous ne devenions pas des sous-traitants des Etats-Unis. Il faut créer nos propres histoires, nos propres œuvres dans le domaine.

Contact : Xilam – Paris – Tel : 01 40 18 72 00 – Site web : <https://xilam.com/>

Contact e-RECA : christine.mazereau@reca-animation.com