



RÉSEAU DES ÉCOLES FRANÇAISES DE CINÉMA D'ANIMATION

e-RECA n°63
Juin 2022

SOMMAIRE

La Vie du RECA et de ses Membres

- L'Agenda des Ecoles
- Concours : un Nouveau Logo pour le RECA
- RECA : Lancement d'un Concours de Clip d'Animation
- Le RECA à Cannes avec le CNC
- Présentation du CNC à l'Ecole Estienne
- Jean-Michel Jarre à l'Idem
- L'Animation Chaînée 2022 d'ATI
- GOBELINS Lance son Réseau d'Alumnis et Investit Annecy
- Les 20 Ans d'ISART Digital
- Le jury de Fin d'Etudes d'ARTFX
- ENSI : Soutenance de Diplôme, Présence à Annecy et Atelier d'Ete
- LISAA s'Affiche
- **Le + pour les étudiants** : Happs Hours à l'Atelier de Sèvres

Récompenses & Sélections

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

Concours

- Disney Art Challenge : Annonce des Finalistes & Ouverture des Votes pour le Prix du Public
- Epinal : Concours International de Video Mapping
- En Sortant de l'Ecole : 13 Sélectionnés

A Annecy

- Sessions de Recrutement
- Valoriser sa Candidature avec le Pôle Emploi Scènes et Images
- Les Femmes s'Animent à Annecy
- AGrAF à Annecy... et Ailleurs !

L'Interview du Mois

- Unreal Engine : le Temps réel à Portée de Tous

LA VIE DU RECA ET DE SES MEMBRES

L'AGENDA DES ECOLES

	Portes ouvertes	Jury Professionnel	Concours d'entrée	Inscriptions
ArtFX Montpellier		23 juin	plusieurs sessions d'admission dans l'année	ouvertes
L'Atelier		3 ^{ème} semaine de juin		closes
Les Ateliers de Sèvres		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 : jusqu'en 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	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

CONCOURS : UN NOUVEAU LOGO POUR LE RECA

Dans le cadre de la refonte de son identité visuelle, le RECA lance un concours auprès de ses écoles visant à la création d'un nouveau logo. Peuvent participer tous les étudiants et étudiantes des écoles du réseau, quelle que soit leur année d'études, et les jeunes diplômés. **Pas de contraintes artistiques : le nouveau logo véhiculera toute la créativité, l'imagination, la diversité des talents des écoles. De format rond, carré, rectangulaire... peu importe !**

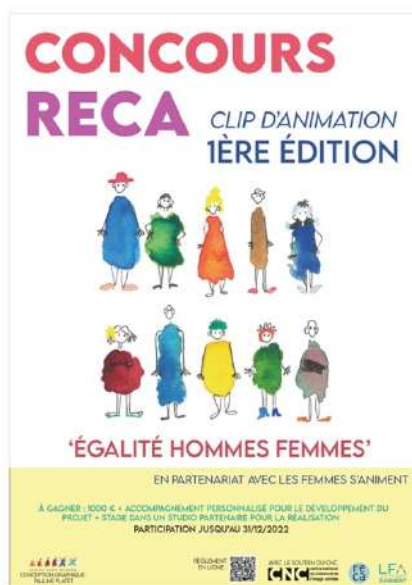
Le projet gagnant sera désigné par le conseil d'administration du RECA.

Le lauréat se verra offrir une tablette graphique.

Date limite d'envoi des propositions : **30 septembre 2022.**

Plus d'information auprès du RECA : christine.mazereau@reca-animation.com.

RECA : LANCEMENT D'UN CONCOURS DE CLIP D'ANIMATION



En partenariat avec l'association **Les Femmes s'Animent** et avec le soutien du **CNC**, le RECA lance un **grand concours de clip d'animation** ayant pour thème l'égalité Femmes-Hommes dans l'animation.

Réservé exclusivement aux étudiants d'une école du RECA, les candidats devront fournir : un synopsis de 12 lignes maximum, une planche d'intentions graphiques ainsi qu'une note d'intention de réalisation.

Date limite de réception des éléments : **31 décembre 2022.**

Le ou la lauréat-e se verra remettre une gratification de 1000 €. Il/elle bénéficiera par ailleurs d'un accompagnement personnalisé pour développer sa proposition qu'il/elle pourra ensuite réaliser à l'occasion d'un stage effectué durant l'été 2023 dans un studio partenaire.

Règlement complet : www.reca-animation.com/wp-content/uploads/2022/05/Concours-RECA-1ere-edition.pdf

LE RECA A CANNES AVEC LE CNC



Bernard Gabillon, professeur à l'ESAAT et administrateur du RECA, a participé le dimanche 22 mai dernier au nom du réseau des écoles à une table ronde organisée par le CNC au sein du Festival de Cannes sur le thème « France 2030 : les enjeux d'un plan pour placer la France parmi les leaders mondiaux de la production ». Bernard Gabillon est plus particulièrement intervenu au cours de la 3^{ème} partie de cette table ronde, consacrée aux **enjeux de la formation** et modérée par Julien Neutres (directeur de la création, des territoires et des publics au CNC),

au côté de Claude Mouriéras (Cinéfabrique) et Laetitia Recayte (Robin&Co).

Les 2 premières parties étaient respectivement dédiées aux enjeux de modernisation de l'appareil de production et aux enjeux de décarbonation.

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

PRESENTATION DU CNC A L'ECOLE ESTIENNE



Plus de 50 étudiants étaient présents à l'École Estienne le 19 mai dernier pour assister à la présentation d'Anne Tudoret, responsable du Bureau d'Accueil des Auteurs au sein du CNC, autour des différentes aides et missions du Centre National de la Cinématographie et de l'image animée. Après une présentation générale, l'accent a été mis sur l'ensemble des accompagnements et soutiens existants pour les jeunes auteurs, tant pour des projets destinés au cinéma qu'à la télévision, aux réseaux ou aux nouvelles plateformes. Outre les aides purement financières, Anne Tudoret a expliqué comment les jeunes talents pouvaient bénéficier d'autres types d'appuis via des résidences, des mentorats, des structures spécialisées. Elle a par ailleurs répondu tout au long de son intervention aux très nombreuses questions des étudiants.

L'évènement, co-organisé par le RECA, sera de nouveau proposé dans les écoles du réseau dès la rentrée prochaine.

Contact : Anne Tudoret – CNC – Paris – Tel : 01 44 34 35 26 - E-mail : Anne.Tudoret@cnc.fr - Site web : www.cnc.fr

JEAN-MICHEL JARRE A L'IDEM



L'Idem Creative Arts School a accueilli Jean-Michel Jarre le 23 mai dernier pour l'inauguration de ses studios audiovisuels : un lieu créatif et collaboratif autour de l'image, du son et de l'immersif. Les studios produiront des contenus VR de pointe (son spatialisé, binaural, images virtuelles et 360°...). Un projet collaboratif mêlant partenaires publics et privés propulsé par la ville du Soler et le Pôle Action Média grâce au soutien financier de l'Etat, de la

Région Occitanie et de Perpignan Méditerranée Métropole.

Une nouvelle étape est franchie pour l'Idem avec le lancement de toute une filière consacrée au métavers et l'ambition de co-construire les volets créatif, développement informatique et économique de cette industrie. Au-delà de la formation, l'Idem, en collaboration avec des entreprises membres du Pôle Action Média, vont créer un laboratoire orienté média et métavers : le MétaLab. Une zone partagée entre artistes, développeurs, startups et étudiants afin d'expérimenter et de créer les nouvelles pratiques web de demain.

L'inauguration s'est conclue par une conférence exclusive de Jean-Michel Jarre sur le thème "Voyage dans le métavers : comment les mondes virtuels vont-ils façonner notre avenir ?".

Contact : L'Idem – Le Soler – Tel : 04 68 92 53 84 – Site web : <https://lidem.eu/>

L'ANIMATION CHAÎNÉE 2022 D'ATI



Depuis 2010, les étudiants de licence 3 d'ATI Paris 8 se fédèrent en fin d'année autour d'un projet commun : l'animation chaînée. L'animation chaînée est un cadavre exquis d'animations en dynamisme avec une musique. Chaque groupe doit réaliser en une semaine une séquence de 250 images qui sera liée à l'animation suivante par une transition imposée différente dans sa forme selon les années.

Cette année, le thème lancé était "ASTRES" - les contraintes de jonction entre les groupes sont d'ambiances stellaires : fonds dégradés et sphères colorées. Il y a une évolution pensée à travers l'enchaînement des transitions imposées qui lient chaque séquence animée, dans le cas présent autour de la luminosité qui est un cycle : nuit-aurore-jour-crêpuscule-nuit. Le respect des panneaux de transition permet d'enchaîner les animations en un tout qui devient cohérent en un ensemble. Une musique spécifiquement choisie pour porter les créations animées donne le ton d'une découverte à venir ou à rêver.

A retrouver ici : <https://vimeo.com/groups/ati/videos/715153135>

Contact : ATI Paris 8 – Saint-Denis – Tel : 01 49 40 66 04 - Site web : www.ati-paris8.fr

GOBELINS LANCE SON RESEAU D'ALUMNIS ET INVESTIT ANNECY



GOBELINS annonce le lancement de **GOBELINS Alumni**, le réseau des anciens étudiants de l'école qui s'étend sur plus de 60 ans, avec pour objectifs de fédérer et faire rayonner la communauté GOBELINS en proposant différents services exclusifs :

- un annuaire géolocalisé pour retrouver des anciens partout dans le monde,
- un espace carrière, permettant à la fois de répondre à des offres d'emploi et d'en déposer soi-même,
- un agenda des événements de l'école et du réseau pour échanger et se rencontrer,
- des actualités dédiées (portraits d'anciens, awards, actualités sur l'école, bourses et appels à projets...).

Plusieurs portraits d'anciens sont déjà disponibles sur la plateforme dont celui de Kristof Serrand, Character Animation Manager chez Netflix et alumni emblématique de la filière animation. Toute l'actualité créative du réseau Gobelins sur le site alumni.gobelins.fr.

Gobelins sera par ailleurs comme chaque année très présent à **Annecy**. Avec 2 films de fin d'études sélectionnés pour la compétition officielle (voir e-RECA n°62) et aussi, tradition oblige, les **5 courts métrages d'ouverture** des séances du festival réalisés par les étudiants de 1^{ère} année du Master of Arts Character Animation and Animated Filmmaking. Chaque jour de la semaine débutera avec un film différent. Ceux et celles qui n'auront pas la chance de participer à l'événement pourront découvrir les films sur les réseaux sociaux de Gobelins (YouTube, Instagram et Facebook).

2 autres occasions de rencontrer les étudiants et équipes de l'école : au MIFA sur le stand A49 et lors du Talent Day made in Gobelins, le speed recruiting de l'école organisé le 16 juin.

Contact : Gobelins l'école de l'image – Paris – Tel : 01 40 799279 – Site web : www.gobelins.fr

LES 20 ANS D'ISART DIGITAL



ISART Digital propose de continuer à découvrir ses partenaires de l'industrie, étudiants, alumni et ses équipes avec le 5^{ème} épisode de son rendez-vous "Une pause avec" ... qui accompagne les étudiants au quotidien et révèle les coulisses de l'école. Dans ce nouvel opus, c'est le portrait de **Jérémie Fernande**, Coordinateur Vie Scolaire, qui est proposé :

www.youtube.com/watch?v=Ye02u309a4c&list=PLjymNgtl4e3e4WroauFyHl5s9a5PTWNt&index=6. Les précédents portraits sont toujours disponibles sur youtube.

Par ailleurs, les 30 streamers réunis pendant plus de 50 heures de live pour inciter au don et divertir les étudiants (sessions de live play, speedrun, talk show, JDR sur plateau, diverses émissions) lors d'un événement caritatif organisé par le BDE pour l'association Petits Princes (voir e-RECA n°62) ont permis de récolter 8000€ ! Une belle somme qui permettra aux Petits Princes de réaliser des rêves des enfants malades.

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

LE JURY DE FIN D'ETUDES D'ARTFX



Les 23 et 24 juin, les étudiants d'**ARTFX** présenteront leur projet de fin d'études lors d'un jury professionnel. Ce jury se déroulera en 2 temps :

- la **cérémonie** durant laquelle les films sont projetés sur grand écran dans un cinéma, devant 600 personnes réunissant des membres du jury, des professionnels, des recruteurs venus des studios, mais aussi la famille et l'équipe pédagogique.
- Le lendemain, un **job dating** sera organisé avec plus de 40 studios présents pour recruter les talents de l'école.

ARTFX a par ailleurs ouvert les inscriptions pour sa Summer School. Réservés aux 14 - 18 ans pendant les vacances scolaires d'été, les ateliers d'ARTFX sont l'occasion de découvrir les métiers des effets spéciaux, de l'animation 2D et 3D et du jeu vidéo. Les stages de 4, 5 ou 9 jours ont lieu à Montpellier, Lille ou Enghien-les-Bains.

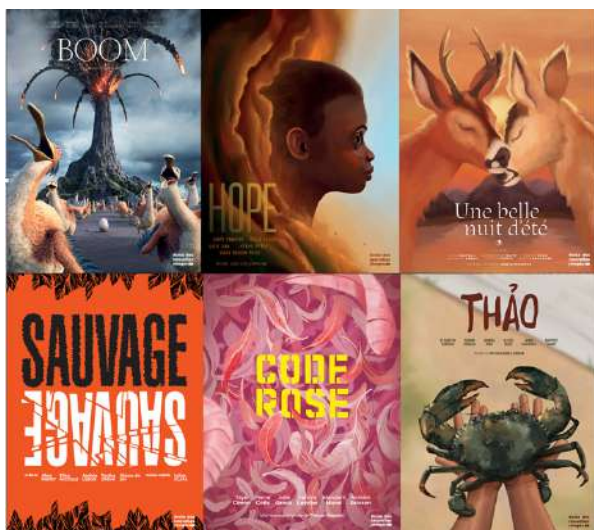
Informations : <https://artfx.school/summer-school-stage-decouverte-initiation-jeu-video-effets-speciaux-animation/>

Réservation : <https://artfx.typeform.com/to/rvpBA19Q?typeform-source=www.google.com>



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

ENSI : SOUTENANCE DE DIPLOME, PRESENCE A ANNECY ET ATELIER D'ETE



C'est le 10 juin que les 33 étudiants de la promotion 2022 de l'Ecole des Nouvelles Images vont présenter leur film de fin d'études à un parterre de professionnels, présidé par Jérôme Combe, co-fondateur du studio Fortiche, et en présence notamment des studios Mikros, Xilam, Karlab, Illumination Mac Guff, Circus, Netflix, Folimage... soit une vingtaine de personnes qui donneront leur avis sur les films et voteront pour leur coup de cœur.

La projection des films de fin d'études de la Promo 2022 pourra être suivie en direct sur le facebook de l'école :

www.facebook.com/ecole.nouvelles.images .

Une semaine plus tard, le 17 juin, l'ENSI organisera une JobFair au 4^{ème} étage de l'Impérial Palace : l'occasion pour les jeunes diplômés de rencontrer les recruteurs des différents studios présents au Festival International de l'Animation à Annecy.

Enfin, l'école offrira la possibilité de se former aux fondamentaux de l'animation en assistant, du 4 au 8 juillet, à son « Stage d'animation, Papiers Découpé » encadré par des intervenants de l'école.

Inscription sur le site de l'école.



Contact : ENSI – Avignon – Tel : 04 84 51 22 22 - E-mail : maud@nouvellesimages.xyz – Site web : www.nouvellesimages.xyz



C'est une étudiante LISAA de 3^{ème} année animation 2D3D, **Lisa Antunes Da Silva**, qui a fait l'affiche officielle du Festival National du Court-Métrage Étudiant, organisé par l'association TéléSorbonne et dont la 20^{ème} édition s'est tenue du 2 au 5 juin.

Comme d'autres écoles du RECA, LISAA aura par ailleurs un stand à Annecy sur lequel les visiteurs pourront rencontrer des membres de l'équipe ainsi qu'une quarantaine d'étudiants (stand A29).

Puis les jurys de fin d'année des bachelors de la section animation (2D, 3D, 2D3D et VFX) auront lieu du 20 au 24 juin.

Et cet été, les élèves de seconde, première ou terminale, et les étudiants en 1^{ère} année d'études supérieures pourront assister à un stage découverte de l'animation, en traditionnel et sur logiciel, du 4 au 7 juillet. Un 1^{er} module d'animation permettra de réaliser un mouvement simple sur Toon Boom Harmony et d'appréhender les notions de base de l'animation 2D.

Un 2^{ème} module de storyboard sera consacré à la mise en

scène libre d'un segment de plans à partir d'un thème.

Enfin, une journée de dessin d'observation/layout sera l'occasion de pousser son projet jusqu'à une finalisation preclean de certaines cases du storyboard.

Plus d'informations sur le site de LISAA.

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

LE « + » POUR LES ÉTUDIANTS



HAPPSY HOURS A L'ATELIER DE SEVRES

Une cellule psychologique **Apsytude** a été mise en place en 2019 à l'**Atelier de Sèvres**, et a renforcé sa présence en distanciel lors des confinements. En effet, l'équipe pédagogique ne pouvant se substituer en cas de souffrance de certains étudiants à une écoute professionnelle, la direction a pris la décision de prendre contact avec Apsytude. Cela s'est révélé très concluant et d'une aide précieuse. Apsytude propose à l'ensemble des étudiants, en cas de besoin, gratuitement et anonymement, un suivi psychologique sous

forme de consultations individuelles en présentiel pour les étudiants avec un(e) psychologue.

Ces rendez-vous au sein de l'école ont été nommés les **Happsy Hours**.

Les Happsy Hours sont des lieux de soutien pour aider à faire face aux situations de mal-être que les étudiants peuvent traverser et qui pourraient les empêcher d'avancer sur le plan personnel et scolaire. Le but est aussi d'aider à développer leur potentiel de réussite !

Pour cela, un(e) psychologue accueille et fait le point avec lui sur sa situation avant de proposer un suivi personnalisé. Ensemble, ils fixent des objectifs et aident à les atteindre avec différents outils (écoute, mises en situation, jeux de rôle, gestion du stress, etc.).

Les étudiants peuvent venir pour tout type de problèmes : mal-être, stress, manque ou perte de confiance en soi, dépression, problèmes d'orientation, sommeil, addictions, etc...

Normalement, ce suivi s'arrête une fois les objectifs atteints et que l'étudiant a retrouvé un certain équilibre.

A savoir :

- En moyenne, les étudiants viennent 4 à 5 fois aux Happs Hours.
- Un entretien dure entre 30 et 45'.
- Ni les suivis ni la fréquence ne sont limités dans le temps.
- Le ou la psychologue est soumis au secret professionnel.
- Les consultations sont offertes : il suffit de prendre rendez-vous sur le site !

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

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 : *Backstage* (Italie), *Cocorica* (Canada, France, Italie), *From Above* (Espagne), *Green* (Angleterre, Canada),

Pour ESMA Montpellier et Toulouse : *Barakafrites* (Bulgarie Portugal), *Kreiz Ar Mor* (Bulgarie), *Merry Big Mess* (Chili, Espagne, France, Portugal, Royaume-Uni), *Pinocchio* (Royaume-Uni), *Prise de Bec* (Portugal), *Raconte-moi une Histoire* (France, Kosovo, USA), *Sauve qui Pneu* (Norvège), *Le Secret de Mona Lisa* (Bulgarie), *The Other Me* (Espagne), *Un Mal pour un Bien* (Portugal, Royaume-Uni), *Viqueens* (Portugal),

Pour l'Institut Sainte Geneviève : *Juste 3 mots* (France), *Loren Ipsum* (France),

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

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

Pour MoPA : *Les Chaussures de Louis* (Espagne, France, Norvège), *Flawed* (Italie, Serbie), *Inoubliable* (Bulgarie, France, Italie, Serbie, Turquie), *Memory of Water* (Italie), *Noise* (France, Italie), *The Green Bird* (mondo diffusion), *The Prince is Missing* (Italie),

Pour Pôle 3D : *Ah les Crocodiles* (Allemagne, France), *Confusion will be my Epitaph* (Chili, USA), *Ennui* (Allemagne), *Free Bird* (Serbie), *Les Larmes de la Seine* (Autriche, Chili, Corée du Sud, Danemark, Espagne, Equateur, France, Italie, Kosovo, USA), *Migrants* (Brésil, Italie USA), *Old Man* (Allemagne), *The Basilisk* (France), *Vent d'Hiver* (Espagne, France, Italie, Serbie),

LES FILMS RECOMPENSES

La Meute (Rubika) : Prix de la meilleure animation du programme 18-25 ans remis par le jury senior, Prix de la meilleure animation du programme 18-25 ans remis par le jury junior & Prix du public du programme 18-25 ans au Festival Corti a Ponte (Italie), Meilleur court-métrage de la catégorie Ativate! au CLIT Film Festival de Setúbal (Portugal),

Les Larmes de la Seine (Pôle 3D) : Best in Show SIGGRAPH 2022, Mention spéciale dans la catégorie Young Animation & Mention spéciale dans la catégorie FANTastic Award au Stuttgart International Festival of Animated Film (Allemagne), Prix du meilleur film d'animation & Prix coup de cœur du public au Festival Concours de Courts de Toulouse, Prix du meilleur film étudiant au Happy Valley Animation Festival de State College en Pennsylvanie (USA), 1er Prix Animation du Jury Jeunes au Festival 1ère Marche de Troyes, Prix du meilleur court-métrage d'animation dans la catégorie internationale au Leiria Film Fest (Portugal),

Les Petits Riens (LISAA) : Mention honorable à International Children Care Film Festival (France)

Migrants (Pôle 3D) : Prix du public au Festival Via dei Corti de Gravina di Catania (Italie),

Pinocchio (ESMA) : Prix du jury du festival du film d'animation de Audun S'anime,

Raconte-moi une histoire (ESMA) : Mention Spéciale du Jury Jeune au festival du film d'animation de Audun S'anime,

Step by Step (Ecoles des Nouvelles Images) : 1^{er} Prix Animation du Public Festival Première Marche à Troyes,

The Burning Life of Barney (ARTFX) : Animex Awards,

Un mal pour un bien (ESMA) : Prix du Public au Cactus Film Festival

Yallah (Rubika) : Prix "Best Student Animated Film" au RiverRun International Film Festival de Winston-Salem en Caroline du Nord (USA), 1er Prix Animation du Jury Professionnel au Festival 1ère Marche de Troyes,

CONCOURS

DISNEY ART CHALLENGE :

ANNONCE DES FINALISTES & OUVERTURE DES VOTES POUR LE PRIX DU PUBLIC

Les 10 finalistes de la 10^{ème} édition du Disney Art Challenge ont été dévoilés. Il s'agit de :



Pour cette nouvelle édition, les étudiants des écoles du RECA étaient invités à proposer une œuvre autour du thème **“peu plus près des étoiles”** inspiré du nouveau film des studios d’animation Pixar, **BUZZ L’ECLAIR**, à découvrir en salle dès le 22 juin.

349 participants (un record !) ont envoyé leur création pour cette édition 2022. Leurs œuvres ont été soumises à l’appréciation d’un jury de professionnels qui a donc retenu 10 planches.

C’est parmi cette sélection que le président du jury, **Angus MacLane**, choisira les 3 lauréats qui remporteront respectivement 8 000€, 5 000€ et 4 000€. Le réalisateur sera présent en personne pour leur remettre leur prix, le 17 juin prochain, au cours d’une cérémonie qui aura lieu à Anney, durant le festival.

En parallèle du choix du jury, le public a aussi l’occasion de choisir son œuvre préférée parmi les 10 sélectionnées par le jury, en votant jusqu’au **12 juin**.

Pour cela, rien de plus simple : il suffit de cliquer sur le lien www.reca-animation.com/disney-art-challenge/ et de désigner sa création préférée. Celle qui aura recueilli le plus de suffrages remportera le prix du public et son auteur recevra une bourse de 2000€ parrainée par **Art Ludique**. A noter : toutes les planches participantes seront exposées durant le Festival d’Anney sur le Pâquier.

Contact : Disney Art Challenge – Paris – E-mail : TWDCF.Artchallenge@disney.com - Site web : www.reca-animation.com/disney-art-challenge/

EPINAL : CONCOURS INTERNATIONAL DE VIDEO MAPPING



Image'Est et la Ville d'Épinal organisent un **Concours International de Vidéo Mapping** dans le cadre de la Fête des images 2022 qui se tiendra du 15 au 17 septembre. Les artistes confirmés et émergents oeuvrant dans les champs du cinéma, de l'audiovisuel, des arts visuels, graphiques et numériques peuvent s'inscrire jusqu'au **22 août** pour participer.

Les créations devront avoir pour thème "Démons et Merveilles" et être adaptées à l'architecture de la façade du Théâtre municipal d'Épinal.

Plus d'informations : www.image-est.fr/actualites-concours-international-de-video-mapping-d-epinal-603-570-0-0.html

Contact : Anaïs Kleinprintz – Image'est – Epinal – E-mail : contact@image-est.fr - Site web : www.image-est.fr

EN SORTANT DE L'ÉCOLE : 13 SELECTIONNES



Les 13 jeunes talents d'animation sélectionnés pour participer à la 10^{ème} et dernière édition d'**En Sortant de l'École** sont tous diplômés d'une école du RECA. Il s'agit de : Mohammad Babakoohi (La Poudrière), Arthur Catteau (ESAAT), Julie Chea (La Poudrière), Violeta Cortes (Atelier de Sèvres), Aliénor Doublet (EMCA), Léa Dutter (ESAAT), Florian Genthial (Atelier de Sèvres), Thibaut Llonch (La Poudrière), Katya Mikheeva (La Poudrière), Baptiste Ratajski (EMCA), Cécile Robineau (La Poudrière), Charlotte Saunders (EMCA) et Léon Verde (ECV Bordeaux).

150 candidats issus de 28 écoles différentes avaient répondu à l'appel à projets qui avaient pour thème cette année : l'Amitié (voir e-RECA n°61).

Les 13 jeunes réalisateurs vont tous se retrouver au mois d'août, comme d'habitude, en résidence à l'abbaye de Fontevraud. Là-bas, ils pourront travailler sur leur scénario et leur animatique.

Début septembre, ils iront s'installer à L'Incroyable Studio, à Nantes, pour la production des films jusqu'en février 2023.

Contact : Tant Mieux Prod - Paris – Site web : www.tantmieuxprod.net

A ANNECY



SESSIONS DE RECRUTEMENT

Le MIFA proposera de nouveau cette année des sessions de recrutement one-to-one. Les candidats (y compris les étudiants !) peuvent d'ores et déjà postuler via leur espace Anney Network (réservé aux accrédités). Plus de 30 studios se sont inscrits parmi lesquels Ellipsanime Productions, Gaumont, GO-N, Illumination ou encore TeamTo.

La liste des studios présents est accessible sur le site : www.annecy.org/le-mifa/carriere.

Contact : Charline Thénot – MIFA – Tel : 04 50 10 09 00 – E-mail : charlinethenot@citia.org - Site web : www.citia.org

VALORISER SA CANDIDATURE AVEC LE POLE EMPLOI SCENES ET IMAGES



Le Pôle Emploi Scènes et Images sera de nouveau présent au MIFA 2022 à Annecy.

Angélique Montheillet et Émile Turbet, conseillères du Pôle Animation/Jeux vidéo, seront accompagnés pour cette nouvelle édition par 2 collègues de l'agence Pôle emploi

Spectacle des Hauts-de-France, afin d'aider étudiants et professionnels à valoriser leur candidature et à optimiser leurs outils de communication.

Lors du coaching individuel, les participants pourront également bénéficier de conseils personnalisés et d'une simulation d'entretien.

Les entretiens individuels sont proposés du mardi 14 au vendredi 17 juin 2022 sur le stand numéro 18, au sein du MIFA, à l'Impérial Palace.

Inscription Obligatoire : <https://forms.office.com/r/c5kaRBHnZp>

Contact : angelique.monteilhet-el-moussi@pole-emploi.fr
& emile.turbet-delof@pole-emploi.fr

LES FEMMES S'ANIMENT A ANNECY



Women in Animation (WIA) et l'association **Les Femmes s'Animent (LFA)** proposeront 2 tables rondes le lundi 13 juin à l'Impérial Palace (accréditation) :

A 10H15 sur le thème « Justice de genre dans l'industrie de l'animation : un état des lieux mondial »,

A 14H30 : la parole sera donnée aux organisations qui agissent pour permettre aux personnes sous-représentées dans l'industrie d'accéder

aux métiers de l'animation.

Parcours de Femmes le mercredi 15 juin à 13H45 (accréditation) : 6 binômes d'autrices sélectionnés dans le cadre du nouveau mentorat de LFA présenteront pour la 1^{ère} fois leurs projets de court-métrage d'animation à Annecy - projets originaires de Côte d'Ivoire, Gabon/Niger, Bénin et de France.

Enfin, LFA proposera un « **petit dej** » le jeudi 16 juin à 8H30 à la Brasserie du Parc au cours duquel le public pourra échanger avec des réalisatrices de la sélection Annecy 2022. Les discussions tourneront autour de la place des femmes et de la diversité de genres dans l'animation. Évènement ouvert au public.

Contact : LFA – Paris – E-mail : lesfemmessaniment@gmail.com - Site web : <http://lesfemmessaniment.fr/>

AGRAF A ANNECY... ET AILLEURS !



Auteurs Groupés de l'Animation Française

Les **Auteurs Groupés de l'Animation Française (AGRAF)** organisent à Annecy, le **14 juin** au cœur du MIFA, un nouveau speed-dating des auteurs graphiques et littéraires de l'animation. Avant cela, une même rencontre est programmée le 9 juin à Valence (pendant le Festival Valence Scénario) puis le 22 juin à Lille.

Scénaristes, réalisateurs ou graphistes à la recherche de partenaires (scénaristes, réalisateurs ou graphistes !) y sont attendus pour participer à des projets et créations en développement.

Accès libre dans la limite des places disponibles.

Contact : AGrAF – Paris - E-mail : contact@agrafanim.com - Site web : www.agrafanim.com

L'INTERVIEW DU MOIS

UNREAL ENGINE : LE TEMPS REEL A PORTEE DE TOUS

Bien connu des membres du RECA pour en avoir dirigé 2 écoles, **Joan Da Silva** est désormais Conseiller Stratégie pour **Unreal Engine**, le logiciel open-source temps réel d'Epic Games, plus particulièrement en charge des sujets « éducation ». Ceci inclut bien évidemment les relations avec les écoles mais aussi l'éducation au temps réel des personnels des studios et des institutions.

Il évoque pour e-RECA les enjeux de cette technologie et la stratégie de l'éditeur, qui est aussi, pour mémoire, celui du célèbre jeu Fortnite.



**UNREAL
ENGINE**

1) Comment pourriez-vous définir "simplement" le temps réel ?



Les outils temps réel, pour en donner une définition générale, permettent de visualiser ce qui est créé en même temps que cela se crée ! Plus spécifiquement, en animation, le temps réel permet de voir instantanément une image *quasiment* finale. Contrairement à la chaîne traditionnelle de fabrication où l'on part d'une présentation du projet la plus simple possible, des dessins dans un story board, pour arriver très progressivement à l'image finale. Ce qui, en 3D « traditionnelle », pouvait parfois prendre des heures.

Le temps réel permet surtout de pouvoir interagir avec cette image de qualité finale. C'est -à-dire de pouvoir instantanément déplacer la caméra, déplacer la lumière, modifier les animations... Tout le monde peut voir le résultat qui s'approche du résultat final.

La technologie du temps réel vient du jeu vidéo pour lequel l'interaction doit être immédiate : un joueur n'attendrait pas des heures que son image apparaisse ! Cette technique est aujourd'hui utilisée dans tous les secteurs créatifs : le design, l'architecture... En animation, on l'utilise dans le cinéma purement d'animation mais aussi dans le cinéma traditionnel pour les effets spéciaux. Dans ce dernier cas, on a par exemple vu apparaître des murs de led qui remplacent les anciens fonds verts dans lesquels on projette directement les images en 3D en temps réel. Cela permet au réalisateur, quand il déplace sa caméra, de voir les modifications de perspective. Les acteurs peuvent être inclus dans ce dispositif et voir le décor dans lequel ils sont en train de jouer. Le dispositif peut aussi être intégré dans l'écran de contrôle de la caméra ce qui permet au réalisateur de voir son image finale.

2) Quels sont selon vous les principaux enjeux du temps réel ?

Pour l'instant le marché est plutôt celui de la 3D mais comme il s'agit de nouveaux outils, ceux-ci pourront ouvrir de nouveaux usages qui vont amener des nouvelles écritures, des nouvelles directions artistiques.



Le 1^{er} enjeu est une économie de temps puisqu'on n'a pas besoin de passer autant de temps à faire du rendu. Et économiser du temps, c'est économiser de l'argent ! Cela permet aussi de réduire l'impact carbone du cinéma d'animation 3D en passant moins de temps à faire tourner des fermes de rendu qui souvent sont implantées dans des pays qui n'utilisent pas que des éoliennes !...

De mon point de vue, ce n'est là qu'une toute petite partie du changement. La partie la plus intéressante que permet le temps réel est de voir et tester très rapidement des idées, de faire collaborer les gens ensemble. C'est pour moi le point le plus important aujourd'hui ! Les différents départements vont travailler ensemble très tôt contrairement à un pipe traditionnel où les métiers arrivent les uns après les autres. Et cela devient aussi un outil très efficace pour convaincre : plutôt que d'arriver avec un pitch, un story board ou une animatique, on peut directement présenter une version de film très proche d'une version finale ce qui peut aider à convaincre un producteur ou un financeur. Ou un superviseur dans une école !

En termes de créativité, cela permet de tester des choses que l'on se serait interdites - surtout pour le cinéma en images réelles. On peut par exemple tester des décors sans avoir à se déplacer aux 4 coins du monde... Il n'y a plus d'autocensure !

Si la préproduction virtuelle peut être plus chère avec le temps réel - précisément parce que plus de personnes travaillent au même moment et que plus d'options peuvent être testées, le coût total d'une production sera moins élevé. Dans les chiffres qu'avancent notamment les séries américaines, on parle d'une économie de 30 à 50% du budget !

La plupart des studios qui avaient opté pour le temps réel pour des raisons d'économies de temps et d'argent se rendent compte aujourd'hui que cela change aussi beaucoup de choses au niveau de la créativité et de la motivation de leurs équipes.



Les animateurs d'un studio français par exemple me parlaient récemment de leur satisfaction à animer dans image finale et non plus sur un fond gris avec des cubes en filaire un peu partout à la place des décors. C'est beaucoup plus facile pour eux de se projeter ! Cela valorise aussi leur travail. Alors que la nature même de leur métier n'a pas changé ! Les effets dans ce cas ne se mesurent pas en termes d'argent mais de satisfaction personnelle.

3) Quelles sont les raisons qui empêchent aujourd'hui au temps réel de véritablement se développer ?

Il y a 3 freins principaux.

Le 1^{er} : trouver les talents formés au temps réel. De nombreux studios envisagent de lancer des productions en temps réel mais rencontrent des difficultés à recruter des gens formés à ces technologies.

Le 2^{ème} est que pour les studios, cela constitue une prise de risques. La plupart ont déjà des pipelines éprouvés depuis longtemps qu'il faut donc changer, ce qui implique des investissements.

Le 3^{ème} frein est « indirect » : comme souvent dans la technologie aujourd'hui, il y a de gros problèmes d'approvisionnements en matériel graphique. Il est actuellement très difficile voire impossible de trouver des ordinateurs avec des cartes graphiques suffisamment puissantes pour le temps réel. Il ne s'agit pas uniquement d'une conséquence de la pandémie mais aussi des effets de l'usage des Bitcoins ! ... dont le système de sécurisation nécessite à l'échelle mondiale des calculs complexes réalisables avec les cartes graphiques utilisées pour le temps réel. Ce détournement d'utilisation a entraîné une inflation et une pénurie au niveau de l'achat de matériel.



4) La formation est un enjeu primordial pour Unreal Engine qui à ce titre a notamment soutenu la dernière édition des Journées du RECA. Quelles autres actions mettez-vous en place ?

Pour la formation, nous avons différentes écoles, dont plusieurs membres du RECA, qui sont des partenaires académiques d'Unreal Engine ainsi que des centres de formations certifiés qui assurent la formation professionnelle et qui sont le point d'entrée pour les studios. A côté de cela, et c'est notre axe stratégique principal, Epic met en place des actions de formation à destination des formateurs, baptisées « educator summit ». Il s'agit de former des formateurs. L'objectif est de proposer chaque trimestre une formation de ce type sur des sujets différents, en mettant à disposition du contenu, des supports de cours et des moments d'échanges avec nous.

Cet été, nous proposerons de nouveau The Summer of Unreal, une formation également gratuite de 4 ou 5 semaines, accessible aussi bien aux professionnels qu'aux étudiants, plutôt en fin de cursus. Nous espérons que les écoles du RECA pourront communiquer cette information auprès de leurs étudiants.

Avec la gratuité du modèle Unreal, l'idée est que plus l'outil est accessible, et plus des gens créatifs pourront imaginer des expériences donnant envie à tous de s'en emparer.

5) La France constitue-t-elle un marché "particulier" pour Unreal Engine ?

Concernant l'animation, la France est effectivement une priorité pour Epic. Pour le dynamisme et la synergie entre ses écoles, ses studios et ses institutions qui sont perçus comme un écosystème particulièrement vertueux qui s'est approprié très tôt les opportunités offertes par le temps réel et les technologies du jeu vidéo.

6) Vous serez présent à Annecy ?

Oui bien sûr ! Nous y organiserons notamment un événement spécifique pour les décideurs des studios au cours duquel Epic présentera l'état de l'art de l'animation aujourd'hui. Nous avons également un stand sur le MIFA sur lequel nous proposerons des démos avec des invités. Et le jeudi, nous organisons une table ronde avec différents réalisateurs et auteurs.

7) Pour conclure, avez-vous un message particulier à adresser aux écoles du RECA ?

Je suis en relation avec quasiment toutes les écoles du réseau. J'espère qu'elles viendront nous voir à Annecy et que leurs étudiants participeront à nos formations.

Je dois souligner que toutes les personnes en lien avec l'animation chez Epic sont très intéressées par le RECA, son organisation, ses activités... C'est notamment pour cela que Unreal Engine a soutenu les Journées du RECA. Epic rêve qu'il y ait le même genre de structure ailleurs dans le monde ! Ce qui force aussi l'admiration, c'est le niveau des écoles françaises, le fait qu'elles travaillent ensemble et que cette organisation en réseau ne soit dépendante d'aucune organisation professionnelle.

Contact : Joan Da Silva – Unreal Engine – www.unrealengine.com/en-US/educators

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