



SOMMAIRE

La Vie du RECA et de ses Membres

- L'Agenda des Ecoles
- Le RECA à Annecy : Stand sur le MIFA & Table Ronde au MIFA Campus sur le Temps Reel
- Les Ecoles du RECA Présentes au MIFA
- ACR : les Ecoles du RECA aux Meilleures Places Mondiales
- *Les Hirondelles de Kaboul* et les Etudiants de l'IDEM
- L'ISG et Estienne aux 24H de la Création
- Projection des Films Etudiants à l'Institut Sainte Geneviève
- ISART Digital : les Stages d'Eté commencent bientôt
- Un Film LISAA sur Allociné et la Nouvelle Promo en "Libre Service"

Récompenses & Sélections

- Les Films du RECA à Annecy
- Les Films des Ecoles du RECA en Sélection dans les (autres) Festivals
- Les Films Recompensés

Concours

- Remise des Prix du Disney Art Challenge

Appel à Films / Appels à Projets

- Génération Court 2019 : 14^{ème} Édition

Special Annecy

- Pitches Mifa 2019 : Record une nouvelle fois battu
- MIFA Campus : 3^{ème} Edition
- Ecran d'Épingles & Speed Dating avec l'AGrAF
- Les Femmes s'Animent
- Pôle Emploi Scènes et Images à la Rencontre des Etudiants au MIFA
- Rencontrer les Emile Awards
- Lancement d'une Revue du Film d'Animation

Business News

- Nouveaux Responsables Editoriaux des RADI et des RAF

L'Interview du Mois

- Pierre-Marie Boyé : le Temps Réel, une Evolution Technique au Service de la Création

LA VIE DU RECA ET DE SES MEMBRES

L'AGENDA DES ECOLES

	Portes ouvertes	Jury Professionnel	Concours d'entrée	Inscriptions
Ariès Lyon		5 juillet	sessions de janvier à juin	De janvier à juin
ArtFX		19 et 20 juin		De novembre à mai
L'Atelier		Juin (dates à préciser)		
ECV Animation		Juin (dates à préciser)		Ouvertes toute l'année
Ecole Emile Cohl				Ouvertes toute l'année
Ecole Georges Méliès		27 juin		Ouvertes
EMCA		5 / 7 juin		
ESMA Montpellier		5 septembre		Ouvertes
ESMA Toulouse		5 septembre		Ouvertes
ESRA Animation Bretagne	Réunion d'information les 12 & 19 juin	19 juin	De mars à septembre	De février à septembre
ESRA Paris	Réunion d'info les 12 & 19 juin	9 juillet	De février à septembre	De février à septembre
GOBELINS, l'école de l'image		« journée » pro : 25 juin		Ouvertes
L'IDEM	Journées d'information et d'immersion sur RV : stephanie@lidem.eu			Inscriptions ouvertes toute l'année.
ILOI				Dépôt de dossier toute l'année.
IIM		3 au 7/06 (1 ^{ère} année), 10 au 14/06 (2 ^{ème} année & 4 ^{ème} Année Axes Jeux Vidéo et Animation 3D), 1 ^{er} au 5/07 (Restart),	Rentrée de Septembre : de Décembre à Juillet (entre 3 et 5 sessions par mois)	Rentrée de Septembre : de Novembre à Juillet

		22 au 26/07 (4 ^{ème} année Axes Communication Digitale et E-Business, Création & Design, Dévt Web), 26 au 30/08 (5 ^{ème} année)	Rentrée décalée 1^{ère} année – Restart : Octobre à Février (entretiens au fil de l'eau)	Rentrée décalée 1^{ère} année – Restart : Octobre à Février
Institut Sainte Geneviève				Inscriptions via Parcoursup
LISAA		2D3 (Bachelor) : 17 juin 3D3 (Bachelor) : 18 juin Classe Internationale 3 (Bachelor) : 19 juin VFX3 (Bachelor) : 20 juin Master 1 Anim : 25 juin Master 2 Anim : 30 avril		Ouvertes toute l'année / entretien et présentation de dossier sur RV
MoPA		7 juin		Ouvertes
La Poudrière		Début juillet	fin mai / début juin	Ouvertes
Pôle 3D		28 juin		Ouvertes
SUPINFOCOM Rubika	8 février 2020	26 juin	Février / mars 2020	Bachelor : octobre à février Cycle expert : octobre à avril

LE RECA A ANNECY :

STAND SUR LE MIFA & TABLE RONDE AU MIFA CAMPUS SUR LE TEMPS REEL



Le **RECA** sera présent de nouveau cette année à Annecy avec :

Une table ronde proposée dans le cadre du MIFA Campus, le mardi 11 juin de 13H30 à 14H30 (Impérial Palace, salon Berlioz), autour de la question : **Faut-il étudier le Temps Réel pour travailler dans l'Animation ?**

La technique du temps réel, précédemment utilisée dans le jeu vidéo, fait de plus en plus partie du process de fabrication en animation. Cette conférence permettra donc de mieux comprendre l'impact de cette

évolution au niveau de la production et des processus de création, d'en apprécier les enjeux et d'évaluer l'utilité de son apprentissage.

Cette table ronde table ronde réunira :

Michaël Bolufer, Art & Technical Director (free lance), créateur et réalisateur de **Mr Carton**,

Pierre-Marie Boyé, Directeur de Production chez **Les Tontons Truqueurs** (à retrouver en interview à la fin de ce numéro),

Mathieu Müller, Product Manager chez **Unity 3D**,

Philippe Rebours, Technical Account Manager chez **Epic Game**.

Elle sera modérée par le Président du **RECA** : **Aymeric Hays-Narbonne**.



Au terme des débats, un temps réservé aux questions / réponses sera proposé à la salle.

Description du programme en ligne ici : www.annecy.org/programme/fiche:rdv-200001501256

Accès uniquement réservé aux accrédités MIFA (étudiants & professionnels) sur inscription.

A noter par ailleurs : la participation de **Christine Mazereau**, Déléguée Générale du **RECA**, à la conférence donné également dans le cadre du MIFA Campus par **Européen Sans Frontière** (11 juin, 19H) pour présenter la prochaine édition de son concours de court métrage.

Et pour la 2^{ème} année consécutive, le **RECA** disposera d'un **stand** au cœur du MIFA (n°3.017) sur lequel les visiteurs pourront s'informer sur les différentes actions du réseau. Des films de fin d'études y seront également diffusés, ainsi que le film réalisé à la suite du concours Tfou d'Animation par Sarah Salard *Les Malheurs de Mr Renard* (voir e-RECA n°34).

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

LES ECOLES DU RECA PRESENTES AU MIFA

Plusieurs écoles du RECA seront également présentes au MIFA, et notamment : **ArtFX** (stand n°3.014), **Ecole Emile Cohl** (n°3.019), **EMCA** (n°3.003), **ESRA** (n°3.005), **GOBELINS l'école de l'image** (n°3.007), **L'Atelier** (n°3.003), **L'Idem** (4.D13), **LISAA** (n°3.002) et **MoPA** (n°3.016).

A noter : l'**EMCA** organise une soirée, le jeudi 13 juin, avec une projection d'une sélection de films d'étudiants, à la salle Les Nemours de 16H30 à 18H et un cocktail à 18H30 au Café de la Place.

Un peu plus tôt dans l'après-midi, à 16H, tous les accrédités son cordialement invités pour un pot amical sur le stand de **LISAA**.

ACR : LES ECOLES DU RECA AUX MEILLEURES PLACES MONDIALES



Dans son classement annuel des meilleures écoles d'animation au niveau mondial (hors USA) qui vient d'être publié, l'ACR (*Animation Career Review*) a recensé **6 établissements membres du RECA**.

4 d'entre eux sont présents dans le Top 25 des écoles mondiales d'animation : en tête de liste, classé n°2 mondial : **SUPINFOCOM Rubika** (Valenciennes), immédiatement suivi par **MOPA** (n°3, Arles), puis **ESMA** (n°6, Montpellier/Toulouse) et **ArtFX** (n°12, Montpellier).

Ces 4 établissements se retrouvent dans le Top 10 européen respectivement à la **1^{ère} place** pour SUPINFOCOM Rubika, suivi immédiatement par MoPA (n°2), puis ESMA (n°4) et ArtFx (n°6).

Le Top 5 français proposé par ACR ne compte uniquement quant à lui que des écoles du RECA, soit de la 1^{ère} à la 5^{ème} place : SUPINFOCOM Rubika, MoPA, ESMA, ArtFx et l'école **Georges Méliès**.

GOBELINS l'école de l'image a été classée, sans explication connue à ce jour, dans les établissements de formation continue : **n°1 européen** et **n°2 mondiale**.

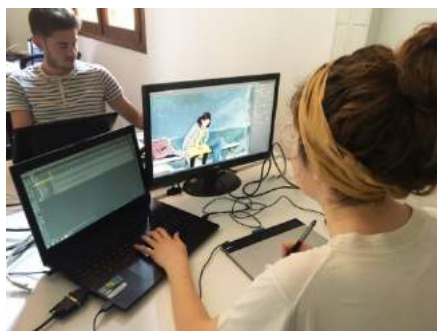
Comme chaque année, ces résultats récompensent la **qualité des enseignements proposés par les écoles du RECA**, leur créativité, leur polyvalence et leur adéquation aux attentes des professionnels de l'animation. Ils confirment une fois de plus l'excellente réputation des écoles d'animation française au niveau mondial.



Pour information, le classement a été effectué sur l'analyse de plusieurs critères parmi lesquels la qualité générale des programmes et des installations, la qualité des différents travaux effectués par les étudiants, la proximité géographique avec les acteurs du secteur, la réputation des établissements auprès des professionnels.

Classement complet accessible ici : www.animationcareerreview.com.

LES HIRONDELLES DE KABOUL ET LES ETUDIANTS DE L'IDEM



6 étudiants en cinéma d'animation de L'IDEM (Agathe Sollier, Paola Diaz, Mathilde Doré, Charlotte Chele, Enzo Magny Carvalho, Damien Cordesse), tuteurés par Serge Umé et Pascal Chevé, ont participé au long métrage d'animation de Zabou Breitman et Eléa Gobbé-Mévelle, *Les Hirondelles de Kaboul* (sortie prévue le 4 septembre 2019), présent au **Festival de Cannes** dans la sélection « Un Certain Regard ». Les **Concept Artists** étaient en charge de la mise en couleur des personnages sur chaque frame d'animation (technique d'aquarelle numérique) et les **Animateurs 2D** en charge de

l'animation des ombres des personnages sur Animate. Au sein d'une équipe d'une dizaine de professionnels, pas moins de 21 000 images du film ont été ainsi retouchées, finalisées et fignées afin d'être au niveau de qualité technique et artistique souhaité par les réalisatrices. Une 1^{ère} expérience professionnelle qui leur a permis de mettre en pratique des techniques acquises lors de leur cursus.

Contact : L'Idem – Le Soler – Tel : 04 68 92 53 84 - Site web : www.lidem.eu

L'ISG ET ESTIENNE AUX 24H DE LA CREATION



Des étudiants en DMA de l'**Institut Sainte Geneviève** et de l'**école Estienne** ont participé aux **24H de la Création**, un événement organisé au lycée Auguste Renoir à l'initiative de Françoise Boissière. Il s'agit d'un challenge créatif annuel de 24h non stop qui s'est tenu cette année du 4 avril matin au 5 avril matin. Les

étudiants ont relevé ensemble le défi de **créer en 24H** une **série d'images** fixes ou animées à partir d'un thème donné. Pour cette 3^{ème} édition, l'incitation était : Blitz créatif.

Pour accompagner le thème, une pochette était distribuée à chaque binôme (2 étudiants de 2 écoles différentes : un étudiant en animation et un étudiant en illustration), dans laquelle étaient glissés des éléments et objets divers susceptibles d'inspirer les étudiants.

Ceux-ci avaient comme consigne de réaliser un scrolling vertical rendu sur un blog en ligne : <https://24h2019.tumblr.com/>



PROJECTION DES FILMS ETUDIANTS A L'INSTITUT SAINTE GENEVIEVE



L'institut Sainte Geneviève invite tous les professionnels intéressés à la projection des films de fin d'étude de ses étudiants le jeudi **27 juin 2019 à 18H30**.

Pour participer, il suffit de compléter le doodle : <https://doodle.com/poll/sur7zvn5msa2cqhy>

Contact : Institut Sainte Geneviève – Paris – Tel : 01 44 39 01 00 - Site web : www.saintegenevieve6.org/

ISART DIGITAL : LES STAGES D'ETE COMMENCENT BIENTOT



Des horaires de vacances
(du lundi au vendredi)
9h30-12h30 et 13h30-16h30
Durée
3 ou 2 semaines



@summerisart



Summer School
ISART DIGITAL



www.isartdigital.com

Les ateliers de la **Summer School d'ISART Digital** commenceront le 24 juin et dureront jusqu'au 19 juillet. 22 stages d'1 à 2 semaine(s) sont proposés aux jeunes collégiens et lycéens (de 14 à 18 ans, quel que soit leur niveau) qui souhaitent s'orienter vers une carrière notamment dans l'animation 3D, les effets spéciaux ou les jeux vidéos. Parmi les spécialités enseignées : décors et chara design, dessin d'animation 2D, animal sketcher, urban sketcher, creature modeling, digital painting, initiation 3D...

Tarifs : 300 € le stage d'1 semaine, 550 € pour 2 semaines.

Brochure en ligne ici : <http://k6.re/bh5kl>

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

UN FILM LISAA SUR ALLOCINE ET LA NOUVELLE PROMO EN “LIBRE SERVICE”

Automne, le film de Yann Austin (Modeling, Compositing), Marie Briand (Rig, Animation 3D), Cécile Fauchie (Concept art, Modeling), Louise Flatz (Concept art, Layout), Helene Letourneur (Visual development, Texturing) et Marina Saunier (CG Animation), qui a déjà reçu 4 prix en festivals et connu pas moins de 44 sélections, a désormais sa page sur Allociné. Une belle réussite pour ces étudiants de LISAA (promo 2017).

Le pitch : *Dans l'atelier des saisons, l'Automne prend place près de la maquette représentant la Terre, et utilisant ses outils, il doit installer sa saison sur la planète.*

A retrouver ici :

www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=274454.html

LISAA qui accueillera ses **jurys de fin d'études** les **17 juin** (pour l'animation 2D) et **18 juin** (pour l'animation 3D) et qui pour l'occasion propose à tous les professionnels intéressés d'assister à la projection des films des étudiants en continu (17, 18 & 20 juin). Réservation par mail obligatoire.

Contact : Catherine Constant-Grisolet – LISAA – Paris – Tel : - E-mail : c.grisolet@ecole-lisaa.com - Site web : www.lisaa.com



LISAA vous invite à participer au
JURY DE FIN D'ETUDES
Promotion Bachelors 2019 - À partir de 9h
LUNDI 17 JUIN : Animation 3D
MARDI 18 JUIN : Animation 2D
JEUDI 20 JUIN : 3DVFX

Merci de confirmer votre présence
auprès de Catherine Grisolet
c.grisolet@ecole-lisaa.com

LISAA Animation & Jeu vidéo
7 rue Armand Moisant 75015 Paris
+33 (0)1 87 89 74 77

RECOMPENSES & SELECTIONS

LES FILMS DU RECA A ANNECY

8 des 9 courts métrages français de fin d'étude sélectionnés en compétition officielle dans le cadre du festival d'Annecy proviennent des **écoles du RECA**. Il s'agit de :

Baransu (EMCA), *Big Boy* (EMCA), *Bigoudis* (La Poudrière), *Les Lèvres Gercées* (GOBELNS l'école de l'image), *Sahara Palace* (ENSAD), *Symbiose* (Ecole Emile Cohl), *The Ostrich Politic* (GOBELNS l'école de l'image), *The Stained Club* (SUPINFOCOM Rubika).

Retrouver l'ensemble de la sélection ici : www.annecy.org/programme:fe

LES FILMS DES ECOLES DU RECA EN SELECTION DANS LES (AUTRES) 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 : *Krampouezh* (Croatie, France), *Manen* (Arménie, France, Italie, Royaume-Uni), *Street Credibility* (France), *The Volunteers* (France), *Track Down* (Australie, Suisse), *Trail of Light* (France)

Pour l'ESMA : *Comme un Éléphant dans un Magasin de Porcelaine* (Italie, Bulgarie, USA)

Pour ISART Digital : *Mice* (USA), *Sacrées Nonnes* (USA)

Pour LISAA : *Automne* (France), *Danse Mécanique* (Croatie, France, Grande-Bretagne), *Le Lotus d'or* (France), *Tu ne Piqueras Point* (France, Grande-Bretagne)

Pour MoPA : *After the Rain* (France, Italie, Serbie), *Illumination* (Italie, Serbie), *Ton Grand Père est un Ours* (France, Serbie), *Romeo & Josette* (Italie), *Toasted* (Italie)

Pour Pôle 3D : *Aesthesis* (Allemagne, Italie), *Arcade Boys* (Italie, Serbie), *Dies Irae* (Allemagne, Bosnie-Herzégovine, France, Suisse), *Kim* (Brésil, Espagne, France, Italie, Serbie), *My Body* (Danemark, France, Russie), *Sound* (Iran), *Stress* (Allemagne, France, Pologne), *Touch* (France)

Pour SUPINFOCOM Rubika : *The Bolt Connection* (USA), *The Stained Club* (USA)

Pour ESRA : *FRD* (France), *Ours de Glace* (France)

LES FILMS RECOMPENSES

Hybrids (MoPA) : 2nd Prix dans les catégories « environmental film » et « environmental film Europe » à Anima'Arte Brazil, Prix du Best 3D Award + Mention Spéciale « Best VF » à Animayo 2019, Prix du Jury au festival Courtivore 2019

My Body (Pôle 3D) : 2^{ème} au SFS Film Festival

Saccage (ISART Digital) : Prix du public et Prix « prélude nocturne » au festival Wuda (Chine francophonie)

Toasted (MoPA) : Best comended film aux Animex Awards

Voyagers (MoPA) : Meilleur Film et Meilleur Film Europe à Anima'Arte Brazil

CONCOURS

REMISE DES PRIX DU DISNEY ART CHALLENGE



La remise des prix du 7^{ème} **Disney Art Challenge** (DAC) organisé par The **Walt Disney Company France**, en partenariat avec le RECA (voir e-RECA n°33), aura lieu le **14 juin** prochain, à Annecy, le jour de la projection en avant-première du nouveau film des studios d'animation Pixar, **TOY STORY 4** (sur les écrans le 26 juin en France), qui a inspiré le thème du concours : les jouets prennent vie. Thème particulièrement inspirant puisque le record de

participation a été battu avec **349 planches** proposées par des étudiants issus de **19 écoles du RECA**.

Créé en 2013, le DAC a pour vocation d'inspirer, stimuler et mettre en lumière le talent et la créativité des étudiants français dans le domaine des arts graphiques.

Devenu un évènement de référence pour les talents de demain, ce concours permet aux étudiants lauréats d'obtenir la reconnaissance de grands artistes de l'animation, de professionnels et de journalistes passionnés d'animation, mais aussi de remporter la bourse Disney Art Challenge pour poursuivre dans les meilleures conditions financières possibles leur formation. Un diplôme ainsi qu'un trophée sont également remis aux gagnants.



Devenu un évènement de référence pour les talents de demain, ce concours permet aux étudiants lauréats d'obtenir la reconnaissance de grands artistes de l'animation, de professionnels et de journalistes passionnés d'animation, mais aussi de remporter la bourse Disney Art Challenge pour poursuivre dans les meilleures conditions financières possibles leur formation. Un diplôme ainsi qu'un trophée sont également remis aux gagnants.

Contact : Disney Art Challenge – Paris – E-mail : artchallenge@disney.fr - Site web : www.disney.fr/films/art-challenge

APPEL A FILMS / APPELS A PROJETS

GENERATION COURT 2019 : 14^{ème} ÉDITION



des moins de 30 ans),

films dont la finalité permet l'enrichissement et le partage des connaissances, sur des sujets de société, les discriminations, le racisme et l'antisémitisme, le sexisme, l'écologie ...

La finale Jeunes Adultes et Films Engagés du Festival Génération Court aura lieu en novembre 2019 en région parisienne.

Date limite : **15 juin 2019** (30 juin pour la catégorie Jeunes Pousses).

Contact : OMJA / Génération Court – Aubervilliers – E-mail : festival.generationcourt@gmail.com – Site web : www.generationcourt.com

La 14^{ème} édition du festival Génération Court ouvre son appel à films à tous les réalisateurs de moins de 30 ans. 4 catégories sont proposées :

- Jeunes pousses (réalisateur de moins de 18 ans),
- Jeunes adultes (réalisateur entre 18 et 30 ans),
- Films Internationaux (réalisés hors de France par
- Films engagés (réalisateur entre 18 et 30 ans) –

SPECIAL ANNECY

PITCHS MIFA 2019 : RECORD UNE NOUVELLE FOIS BATTU



Ce sont presque 500 projets (exactement 498 !) qui ont été soumis pour participer cette année aux séances de Pitch du MIFA.

Comme chaque année désormais, 37 projets ont été retenus, tous inédits et en 1^{ère} phase de développement. Ils seront soumis aux

professionnels durant 3 jours :

Le mardi 11 juin : Créations interactives & Transmédia (11H/12H30),

Le mercredi 12 juin : Longs métrages (9H/10H30) et Courts métrages (11H/12H30),

Le jeudi 13 juin : Série et spéciaux TV (9H/10H30) – Animation du Monde (11H/12H30).

Attention ! Cette année les sessions de pitch se tiendront Salle du Lac (plateforme du MIFA).

NB : ces sessions sont également ouvertes aux étudiants (inscriptions via la billetterie, Anancy network).

Programme détaillée de tous les événements MIFA et Festival : www.annecy.org/programme.

Contact : Géraldine Baché – MIFA – Anancy – Tel : 04 50 10 09 00 – E-mail : geraldinebache@citia.org - Site web : www.citia.org/

MIFA CAMPUS : 3^{ème} EDITION



Pour sa 3^{ème} édition, MIFA Campus aura pour marraine **Nora Twomey** - animatrice, actrice, réalisatrice et productrice irlandaise à qui l'on doit notamment *Parvana, une Enfance en*

Afghanistan et *Brendan et le Secret de Kell*.

Cette journée, dédiée aux étudiants et jeunes professionnels, les aide à préparer au mieux leur entrée sur le marché du travail.

Outre la table ronde organisée par le RECA sur la nécessité (ou non !) d'apprendre les techniques du temps réel pour travailler dans l'animation (voir article en début de ce numéro), seront au programme différentes conférences :

Accompagnement des jeunes talents (Les aides CNC pour l'écriture d'animation, Zoom sur mon premier contrat...),

Des rencontres avec des artistes incontournables (Nora Twomey, Oshiyama Kiyotaka, Andrew Gordon, Laurent Auclair...),

Un état des lieux du recrutement (Le monde du travail après l'école, fantasme et réalité, Devenez maître de votre carrière en animation/VFX, Chat With Nickelodeon Animation Studio, Framestore : un lieu pour créer...).

Toutes les séances ont lieu à l'Impérial Palace et sont ouvertes aux accrédités Mifa et Étudiants, sur réservation.

Contact : Géraldine Baché – MIFA – Anancy – Tel : 04 50 10 09 00 – E-mail : geraldinebache@citia.org - Site web : www.citia.org/

ECRAN D'ÉPINGLES & SPEED DATING AVEC L'AGRAF



Auteurs Groupés de l'Animation Française

Anney sera l'occasion pour certains de découvrir l'écran d'épingles d'**Alexandre Noyer** et même d'essayer cette technique d'animation sur le stand de l'AGRAF (n°1.001), le **12 juin** à partir de 14H, et même d'assister à une démonstration, de 15 à 16H, avec le réalisateur québécois **Alexandre Roy** qui parlera de son film *Jim Zipper* (fabriqué avec cet outil) en compétition dans le programme de courts métrages de la section perspective au Festival d'Anney.

Un nouveau speed-dating des auteurs graphiques et littéraires de l'animation sera par ailleurs organisé par l'AGRAF le **13 juin** à partir de 16H30, dans les petit salon et salon Prestige de l'Impérial Palace. Scénaristes, réalisateurs ou graphistes à la recherche de partenaires (scénaristes, réalisateurs ou graphistes !) y sont attendus pour concrétiser ou participer à des projets et créations en développement. Ouvert à tous les **auteurs** accrédités MIFA, Festival ou Rencontres.

Contact : AGrAF (Auteurs Groupés de l'Animation Française) – Paris - E-mail : contact@agrafanim.com - Site web : www.agrafanim.com

LES FEMMES S'ANIMENT A ANNECY



Les Femmes s'Animent invite toute personne intéressée à venir participer à la Journée Internationale des Femmes dans l'Animation le **10 juin**, veille de l'ouverture du MIFA,

à l'Hôtel Impérial. Le thème de cette journée sera « l'appartenance », et plus précisément :

9H/9H15 : Discours d'ouverture
9H15/9H45 : Présentation du thème de la journée
9H45/10H45 : Favoriser l'inclusion au sein de l'animation - Résultats d'Etude

11H/12H : Comment créer un environnement plus propice à l'appartenance ?

13H/14H : Comment mieux soutenir les étudiantes dans l'animation ? Dans de nombreux pays, plus de 60% des étudiants en écoles d'animation sont en fait des étudiantes. La discussion portera sur les moyens de soutenir ces jeunes femmes à surmonter les problématiques culturelles et techniques qu'elles peuvent rencontrer durant leurs études et comment les préparer à des brillantes carrières. Comment répondre aux besoins particuliers des étudiantes. Les meilleures expériences du terrain seront partagées et donneront des idées pour faire que les étudiantes se sentent pleinement appartenir à la communauté à laquelle elles se destinent dès leurs études.

14H/15H : Perspective Intergénérationnelle sur l'appartenance,

15H/15H30 : « Le Groupe des 5 », initiative de la Colombie Britannique pour l'animation,

15H45/16H45 : Qui dirige aujourd'hui les studios d'animation à Hollywood ?

16H45/17H15 : Keynote – présentation assurée par Julie Gayet,

17H15/17H30 : Discours de clôture,

à partir de 18H : concert de Léonie Pernet.

Et comme chaque année désormais, **Les Femmes s'Animent** organisent également des **petit-déjeuner débats tous les matins** du MIFA (de 8H30 à 10H) :

- mardi 11 juin : Focus Japon: à l'occasion de l'année du Japon à Annecy,
- mercredi 12 juin : Réalisatrices de films en compétition Annecy 2019,
- jeudi 13 juin : Les Femmes d'Astérix, le Secret de la Potion Magique,
- vendredi 14 juin : Le Point sur les Asso Internationales – Les Films engagés.

Ces rencontres se tiendront à l'espace détente du MIFA, accessibles sur présentation d'un badge MIFA ou Festival.

Contact : Association Les Femmes s'Animent - Paris - E-mail : lesfemmessaniment@gmail.com - Site web : <http://lesfemmessaniment.fr/>

POLE EMPLOI SCENES ET IMAGES A LA RENCONTRE DES ETUDIANTS AU MIFA



Comme annoncé dans le précédent numéro d'e-RECA, le Pôle Emploi Scènes et Images de Lyon sera de nouveau présent au MIFA 2019 à Annecy pour accompagner les jeunes diplômés dans leur entrée dans

la vie active.



Chrystelle Allais et **Angélique Monteilhet El Moussi**, conseillères du Pôle Animation/Jeux vidéo, du Pôle emploi Scènes et Images, pourront notamment les aider à valoriser leur candidature et à optimiser leurs outils de communication lors d'entretiens individuels (inscription sur les espaces Network du MIFA/Annonces recrutement ou directement sur place) :

- Le mardi 11 de 13H à 16H : coaching individuel de 20'/personne,
- Le mercredi 12 de 9H30 à 12H30 : coaching individuel de 20'/personne,
- Le jeudi 13 de 9H30 à 12H30 : coaching individuel de 20'/personne.

Contact : Angélique Monteilhet El Moussi & Chrystelle Allais - Pôle Emploi Scènes et Images – Lyon – Tel : 04 72 73 70 80 – E-mails : angelique.monteilhet-el-moussi@pole-emploi.fr & chrystelle.allais@pole-emploi.fr

RENCONTRER LES EMILE AWARDS



Le **10 juin à 15H**, dans le salon impérial de l'Impérial Palace, l'association des Emile Awards et son bureau 2018-2020 présenteront l'état actuel de l'association et notamment :

- un retour sur les 2 premières éditions,
- des détails sur le prochain appel à candidatures pour les Emile Awards 2019, y compris les catégories et les critères d'éligibilité,
- des détails concernant le déroulement de l'édition 2019 le 6 décembre à Lille et ses formules modifiées...

Contact : <https://animationawards.eu/>

LANCEMENT D'UNE REVUE DU FILM D'ANIMATION PAR LA NEF ANIMATION

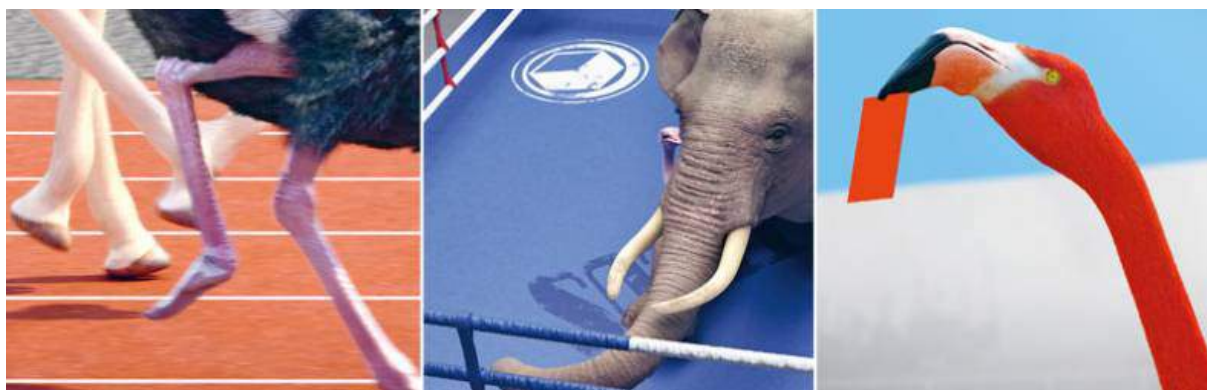


La NEF Animation et la Cinémathèque Québécoise ont le plaisir de vous inviter à la Conférence de Presse de lancement du projet de Revue du film d'animation. Vendredi 14 juin 2019, à 16h, à Ancey au Meeting Carrier - Centre Bastien, 1^{er} étage (nombre de places limité).

La NEF Animation et la Cinémathèque Québécoise présenteront le **14 juin** à Ancey au cours d'une conférence de presse leur **projet de Revue du Film d'Animation**, avec le soutien de la Fondation Gan pour le Cinéma et du Festival international du film d'animation d'Ancey.

Cette publication, inédite à ce jour, se destine à devenir un outil de référence, à la fois revue d'art et revue critique, ambassadrice de l'excellence de l'animation internationale auprès des publics et des professionnels.

ATHLETICUS S'EXPOSE



Les animaux d'**Athleticus** sortent du petit écran le temps d'une exposition ! Alors que la 2^{ème} saison de la série de **Nicolas Deveaux** produite par Cube est toujours en cours de diffusion sur Arte (voir l'interview du mois du n°35 d'e-RECA), les animaux d'**Athleticus** s'afficheront également à la Volière de l'Impérial du **8 au 16 juin**, pour découvrir de plus près les hippopotames judokas, les autruches gymnastes ou encore les éléphants basketteurs...

A noter par ailleurs une **séance dédicace** par Nicolas Deveaux du livre **Athleticus** paru aux Editions Granovsky/Arte le **13 juin**, de 14 à 16H, sur le stand Ile de France du MIFA.

BUSINESS NEWS



RADI

NOUVEAUX RESPONSABLES EDITORIAUX DES RADI ET DES RAF

Dans un communiqué en date du 27 mai, le Pôle Image Magelis désigne les nouveaux responsables éditoriaux des Rencontres Animation Développement Innovation (RADI) et des Rencontres Animation Formation (RAF) 2019 qui prennent ainsi la suite de René Broca. L'édition 2019 sera conçue et animée par 2 binômes :

Avec le soutien de



Véronique Dumon et Stéphane Singier pour la conception éditoriale des RADI et Véronique Dumon et Patrick Eveno pour celle des RAF.

Cette année, les RADI se dérouleront le **20 novembre** et les RAF les **21 et 22 novembre**, comme toujours à Angoulême, à la Cité internationale de la bande dessinée.

Le format des manifestations reste inchangé.

Pour rappel : les RADI ont pour objectif de traiter des enjeux de la R&D pour les studios d'animation français afin d'aider à développer leur compétitivité dans un contexte de concurrence internationale.

Les RAF quant à elles permettent de confronter la richesse de l'offre pédagogique et la diversité des pratiques professionnelles, de faire le point sur la situation de l'emploi, ainsi que sur les évolutions techniques et organisationnelles.

Contact : Géraldine Zannier – Magélis – Angoulême – Tel: 05 45 38 00 00 – E-mail: info@rencontres-animation-formation.org - Site web : www.magelis.org

L'INTERVIEW DU MOIS

PIERRE-MARIE BOYE :

LE TEMPS REEL, UNE EVOLUTION TECHNIQUE AU SERVICE DE LA CREATION



Pierre Marie Boyé, Directeur des Productions au sein de la société **Les Tontons Truqueurs**, est l'un des intervenants de la table ronde du RECA sur le Temps Réel au MIFA Campus (voir article dans la rubrique « La Vie du RECA et de ses Membres » de ce même numéro). Il évoque pour e-RECA les implications de ce process que la société fondée par Christian Guillon (grand spécialiste des VFX avec plus de 200 films en supervision des effets visuels à son actif) et les 2 fondateurs historiques de

Mikros Image, Maurice Prost et Jean-François Gouteix, propose depuis sa création en 2016 notamment pour les effets visuels de *Un Si Grand Soleil*, la série quotidienne de France 2.

1. Pouvez vous en quelques mots expliquer ce qu'est le "temps réel" ?

La technologie du Temps Réel est issue du monde du jeu vidéo dans lequel il est nécessaire de faire réagir le jeu immédiatement, donc en temps réel, en fonction des interactions du joueur via sa manette. Comme son nom l'indique, c'est la capacité à calculer les images 3D en temps réel, c'est-à-dire que le moteur est capable de sortir au minimum les 25 images nécessaires par seconde. Ces technologies s'opposent aux technologies 3D dites « précalculées », utilisées maintenant depuis plus de 20 ans dans les effets visuels, et qui arrivent aujourd'hui à une qualité telle qu'un œil humain peine à différencier une image 3D



précalculée d'une image réelle. Néanmoins, le temps de calcul de ces images est important. Cela peut aller de plusieurs heures à plusieurs jours pour une seule image, quand on a besoin de 25 images par seconde de film.

Le Temps Réel permet donc d'avoir, dès le tournage, la vision de ce que sera l'image finale ou en tous les cas une préfiguration de cette dernière.

2. Quels en sont les impacts sur la production en terme d'organisation et de créativité ?

Le fait d'utiliser le temps réel dans les effets spéciaux vient bouleverser la chaîne de fabrication d'un film. Quand, en précalculé, tous les travaux relatifs à la 3D venaient se faire en post production, c'est-à-dire une fois le tournage terminé, avec le temps réel on a besoin de penser et surtout de fabriquer en amont du tournage, en phase de préproduction, tous les éléments 3D nécessaires à la création de l'effet. Ce changement de paradigme va permettre de redonner au réalisateur et au plateau la maîtrise des effets spéciaux. Grâce au temps réel, l'effet sera visible par tous (réalisateur, chef op, cadreur, acteurs...) immédiatement. La lumière comme le jeu des acteurs pourront donc encore mieux s'accorder et jouer avec le trucage. Cela permet d'avoir une meilleure idée de l'image globale (image tournée + image calculée) comme le revendique Christian Guillon.



L'organisation du travail s'en trouve modifiée. La phase de pré-production nécessite plus de précisions et une plus grande connaissance des besoins. Il faut dès le début penser à tout ! Cela implique pour nous de travailler quasiment avec tous les départements d'une production : décors, costumes, lumières... et même l'équipe son, car c'est sur un canal son que nous enregistrons nos trackings de caméra.

Le tournage, ainsi mieux préparé, se fait avec plus de fluidité et d'efficacité.

Mais même si, avec cette technique du Temps Réel, de nombreuses étapes de travail se font désormais en pré-production, la phase de post-production ne disparaît pas et il est parfois nécessaire de reprendre certains plans. Aussi, pour la série *Un si grand soleil* et l'utilisation des modèles 3D que nous en faisons, c'est-à-dire uniquement dans des « découvertes fenêtres », la qualité est suffisante. Néanmoins pour un long métrage ou une utilisation plus massive des éléments 3D, un recalcul des éléments dans une qualité supérieure (4k ou plus) serait nécessaire en postproduction. Cette étape s'apparenterait plus à une phase dite de conformation VFX.

3. Les Tontons Truqueurs évoluent dans l'image réelle. Quelles sont les applications du temps réel dans le secteur de l'animation ?

Le Temps Réel est déjà testé dans l'animation depuis quelques années et son utilisation devrait se développer à terme. Parmi les précurseurs, on peut notamment citer la série *Baymax Dreams* de Disney Television Animation qui est fabriquée en full temps réel sous Unity, l'un des 2 logiciels de temps réel avec Unreal. Au dernier *Los Angeles Independent Film Festival*, c'est un court métrage fabriqué en temps réel, *Sonder*, qui a été nommé meilleur film d'animation de l'année. En France aussi, le studio Cube Créative a déjà fait pas mal de test de pipeline temps réel.

Il faut dire que le secteur de l'animation s'est montré assez réticent au Temps Réel à cause du rendu. Mais grâce aux progrès techniques, cette réserve tend à disparaître peu à peu, même si, je le répète, le rendu définitif n'est pas encore de la qualité du précalculé. A mon avis, c'est une question de peu d'années pour qu'il le devienne. L'intérêt de la technique dans le secteur de l'animation, peut être, en termes d'outils de production, de pouvoir visiter une scène en réalité virtuelle et de vérifier par exemple l'emplacement des décors, la direction de la lumière les mouvements de caméra... On gagne ainsi énormément de temps. Les grands studios l'ont bien compris ! Ils se servent du temps réel comme d'un outil supplémentaire pour la prévisualisation. Pas comme un outil de remplacement. L'intérêt majeur du temps réel est qu'il permet de gagner en productivité.



Selon moi, à terme, en animation comme en images réelles, on disposera d'outils « mixtes » qui permettront de se rendre compte rapidement du travail effectué, avant de calculer l'image finale en haute définition.

4. Selon vous, le temps réel est-il une évolution ou une mutation "sans retour" qui implique la disparition de certains postes ?

Je parlerais plus d'une continuité que d'une rupture ! La technique reste la 3D, avec des assets à fabriquer, des dessins à créer... Le temps réel ne remplace pas toute cette phase de création et de fabrication. Ce ne sont que les phases de calcul qui sont diminuées, pas les postes de travail. Ceux qui travaillaient sur certaines phases après tournage seront désormais utiles en amont, sur le plateau, pour capter les données. Il s'agit pour moi d'une évolution des techniques mais pas des métiers. La défiance que certains opposent au temps réel n'est pas basée sur la crainte d'une diminution des postes de travail. Pour moi, l'opposition vient plus d'une espèce d'élitisme qui fait que l'on ne peut pas utiliser des outils de jeu vidéo pour le 7^{ème} Art ! Ce n'est pas assez noble...

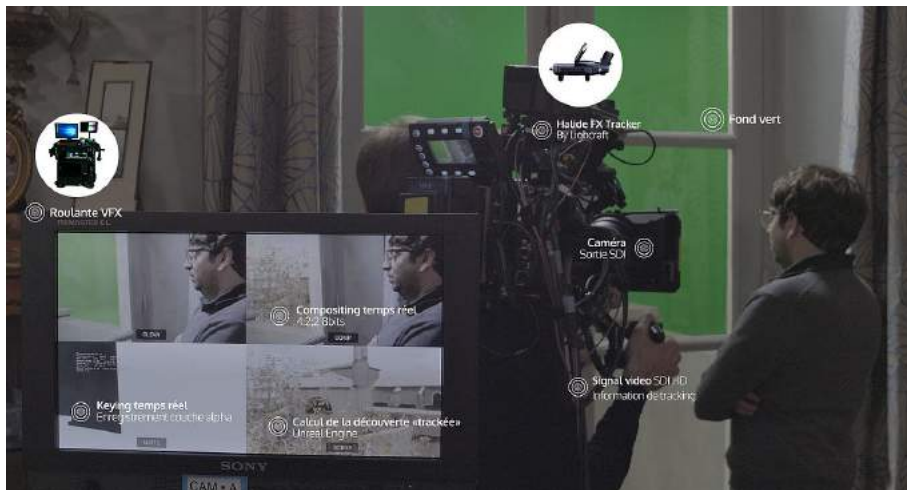


5. En termes d'embauche, le temps réel nécessite-t-il des profils particuliers ? Lesquels ?

Nous aurons toujours besoin de graphistes, de programmeurs. Comme expliqué précédemment, ce sont surtout les postes de tracking qui peuvent être impactés dans un projet comme le nôtre. Ou plutôt modifiés puisque qu'avec le temps réel, au lieu de créer les éléments dont on a besoin pour fabriquer un effet a posteriori, on va enregistrer ces données du réel directement pendant le tournage. Donc au lieu d'avoir des gens derrière des ordinateurs dans le studio VFX, on les aura derrière des ordinateurs sur le plateau de tournage. Les profils recherchés seront par conséquent plus proches de ceux des opérateurs vidéo.

En termes d'emploi, si la personne qui fait le tracking disparaît, on la remplace par d'autres personnes sur le tournage. Pour *Un si grand Soleil* par exemple, nous avons ajouté 3 personnes sur le tournage. 3 postes très spécialisés, permanents, complètement nouveaux : de la véritable création d'emploi.

6. Quels sont les projets des Tontons Truqueurs ?



Pour l'instant, la société travaille pour le feuilleton de France 2 produit par Toma de Matteis.

C'est un énorme projet qui a été long à mettre en place. Il est tourné tous les jours depuis plus d'un an, avec 2 dispositifs LTT opérationnels en permanence, et des milliers de plans déjà

truqués en temps réel. Nous avons aussi des prospects en cours en images réelles. Mais nous aimerions apporter à l'animation notre expérience en tracking. Nous pourrions par exemple proposer des mouvements de caméras « humains » dans des films d'animation. Cela se ferait au travers d'une « simulcam' ». Ce nouvel outil permettra de donner au réalisateur une « fausse » caméra avec laquelle il pourra, dans une scène d'animation 3D « classique », se déplacer pour faire le cadre. Nous aimerions vraiment développer cette proposition car nous avons l'intuition qu'elle peut apporter des choses réellement intéressantes. Elle remettrait de l'humain dans les univers graphiques, et conséquemment apporterait de nouvelles émotions au spectateur.

Contact : Pierre-Marie Boyé – Les Tontons Truqueurs – Montpellier – E-mail : pm.boyé@lestontonstruqueurs.com - Site web : www.lestontonstruqueurs.com/

Contact : christine.mazereau@reca-animation.com