



LANIMEA

tisseurs d'images

L'école des **arts graphiques animés**
en Normandie



LANIMEA *tisseurs d'images*

est une école d'enseignement supérieur et un centre de formation dédié au développement des artistes et techniciens dans le domaine de l'image animée 2D et 3D, du traditionnel au digital.

La formation se concentre sur le dessin et l'animation. Notre mission principale est de fournir une base solide en dessin, qui permettra non seulement, de renforcer les capacités de l'artiste, mais aussi de fournir les connaissances indispensables à la pratique professionnelle dans les industries audiovisuelles et numériques.

Basée à Caudebec-lès-Elbeuf, à 30 min de Rouen et 1h de Paris, elle assure une formation d'excellence au coeur de la Normandie, portée par une équipe de pédagogues et de professionnels en activité et reconnus dans le secteur du cinéma et de l'audiovisuel, diplômés des grandes écoles comme les Gobelins, Ensad, Esma...et issus des plus grands studios français et étrangers comme Disney, Marathon, Xilam, Dreamworks, Ghibli...

Le modèle pédagogique transversal des enseignements théoriques et pratiques à échelle humaine, ne dépassant pas la centaine d'étudiants et des promotions de 20 personnes, permet d'accompagner chacun dans son évolution professionnelle.

Hélène Moinerie
Directrice

UNE VOLONTÉ POLITIQUE

Laurent Bonnaterre, Maire de Caudebec-lès-Elbeuf, Membre du Bureau de la Métropole Rouen Normandie et Président de l'Office du Tourisme de Rouen, soutient avec force le projet avec l'adhésion de toute son équipe municipale.

En mars 2017, la Ville de Caudebec-lès-Elbeuf, la Région Normandie présidée par **Hervé Morin**, la Métropole Rouen Normandie, présidée par **Frédéric Sanchez** et l'Etablissement Public Foncier Normandie ont dévoilé leur projet de réhabilitation de la friche industrielle des Tissages de Gravigny situé dans le centre-ville. Le projet sera livré en juin 2020 et comprendra l'école, des logements privés et peut-être une pépinière d'entreprises autour des métiers d'art. D'ici-là, l'école est hébergée au Greta de Caudebec-lès-Elbeuf.



«La Simplicité est le meilleur des vecteurs pour faire passer un message»

Mamoru Hosoda
réalisateur de dessin animé (1967-)

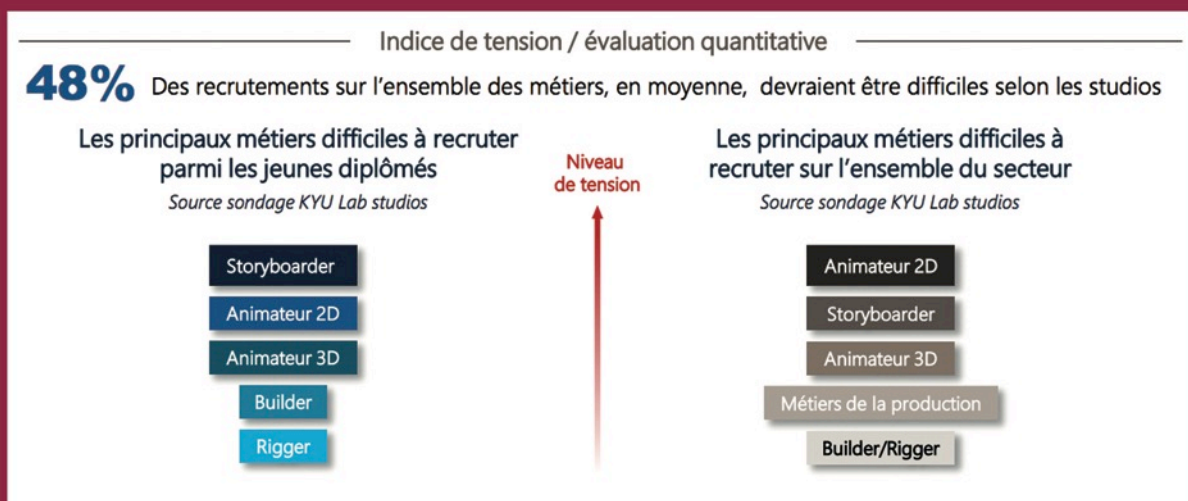


LA FILIÈRE DE L'IMAGE ANIMÉE



Troisième pays producteur de films d'animation, la France atteint aujourd'hui des records historiques avec une vitalité toujours croissante. Les métiers de l'animation anciennement sous traités en Asie sont relocalisés. Les studios de production exécutive fleurissent afin d'assurer la fabrication des centaines d'heures de programme TV et cinéma. Et c'est sans compter les secteurs voisins du jeu vidéo et de la communication graphique.

La France est aujourd'hui reconnue pour être le n°1 dans les formations aux métiers de l'animation. Pourtant, selon l'étude de l'observatoire des métiers de l'audiovisuel, dans les 3 années à venir, 48% des recrutements en moyenne seront encore en tension malgré l'effort et la qualité accrue des écoles d'animation françaises. A l'échelle mondiale, ce sont donc des milliers de postes à pourvoir chaque année principalement aux postes d'animateur 2D, 3D, lead et storyboard.



<http://www.cpnf-av.fr/les-etudes/films-d-animation-quels-besoins-en-competences->

LANIMEA tisseurs d'images, répond à l'appel des studios en orientant sa formation en fonction de cette demande forte et comble l'absence actuelle de formation dans ce secteur en Normandie.

LE SOUTIEN DE LA PROFESSION

L'école a réuni dès 2017 un comité de professionnels de renom afin de recueillir validations et conseils dans le processus de création de l'école. Parmi eux **Richard Patry**, président de la Fédération nationale des cinémas français (FNCF), président-directeur général de la société française d'exploitation cinématographique Nord-Ouest Exploitation Cinémas (NOE), **Claude Duty**, réalisateur de court-métrages d'animation et long-métrage dont une comédie musicale (*Filles perdues, cheveux gras*), **Thomas Astruc**, réalisateur de la série *Miraculous Lady Bug*, **Babette Vimenet**, directrice d'écriture, ancienne directrice de la formation à l'école des Gobelins et directrice adjointe de l'unité jeunesse de France Télévisions, **Fred Duval** scénariste, auteur de la BD *Carmen Mc Callum*, **Denis Darroy**, directeur de l'agence régionale Normandie Images...

3 ANNÉES D'ÉTUDES NIVEAU LICENCE

La pédagogie au sein de **LANIMEA** *tisseurs d'images* passe par une approche transversale des disciplines en connectant en permanence la théorie à la pratique. Très peu de cours magistraux au bénéfice de projets individuels aux cahiers des charges en fonction des thématiques précises abordées en cours d'Histoire de l'Art et d'Histoire du cinéma. A tout moment, l'étudiant doit pouvoir comprendre l'intérêt de l'enseignement des uns et des autres et en avoir l'utilité pour mener à bien ses travaux pratiques.

Une équipe permanente encadre les cours et régulièrement tout au long de l'année, des professionnels sont invités pour des ateliers spécifiques, des master classes, des rencontres/projection qui permettent aux étudiants de rencontrer des personnalités aux parcours divers. Le contrôle continu et la validation des acquis sont accompagnés des conseils individualisés et permanents des formateurs à tout moment de la mise en pratique.

Les sorties culturelles sont encouragées, organisées par l'école en fonction de thématiques précises abordés en cours ou tout simplement pour venir enrichir leur univers artistique et consolider leur culture.

Les étudiants peuvent aussi organiser eux-mêmes des événements avec l'aide de l'équipe pédagogique.

POSTULER

Inscription sur notre plateforme en ligne (de janvier à avril)
lettre de motivation, dossier scolaire, book graphique en pdf ou lien vers blog
Analyse du dossier du candidat
Entretien individuel de 30 minutes environ organisé sur rendez-vous

DÉCOUVRIR

Acquérir les fondamentaux
Développer sa culture, son savoir, son esprit critique et sa capacité d'analyse
Consolider son dessin

1

- Culture des arts et des techniques
- Histoire du cinéma
- Outils d'expression & d'exploration créative (modelage, peinture, volume...)
- Outils et langages numériques
- Langue vivante (anglais)
- Etude spatiale (perspective, décor...)
- Anatomie, croquis modèle vivant
- Technique d'expression & communication
- Techniques spécifiques de l'animation (character design, stop motion, storyboard...)
- Pratique et mise en oeuvre de mini-projets
- Travail en autonomie
- Tutorat et construction du parcours personnalisé

APPROFONDIR

Maîtriser les outils techniques en 2D et 3D
Structurer son potentiel créatif

2

- Culture des arts et des techniques
- Histoire du cinéma
- Animation digitale, motion design
- Langue vivante (anglais)
- Scénario, sémiologie
- Anatomie, croquis modèle vivant
- Storyboard, acting, mise en scène
- Animation 2D traditionnelle
- Pratique et mise en oeuvre de mini-projets
- Travail en autonomie
- Stage de 12 à 16 semaines

SE PERFECTIONNER

Se professionnaliser
se spécialiser
Réaliser un court-métrage

3

- Sémiologie, analyse filmique
- Animation digitale 2D
- Animation digitale 3D
- Layout décor
- Langue vivante (anglais)
- Storyboard
- Anatomie, croquis modèle vivant
- Projets collaboratifs
- Travail en autonomie
- Stage de pré-professionnalisation de 2 mois

ENTRER DANS LA VIE ACTIVE



1ÈRE ANNÉE

Acquisition des fondamentaux du dessin
et découverte de la création animée

La 1ère année permet de

- Découvrir les métiers du cinéma d'animation : concept art, décor/layout, animation, scénario, storyboard, character design, couleur
- Consolider son dessin (perspective, volumétrie, construction...)
- Parfaire sa culture artistique (histoire de l'art, histoire du cinéma...)
- Découvrir le processus de création et de production
- Réaliser un premier court-métrage individuellement en utilisant les techniques traditionnelles variées du cinéma d'animation en se basant sur un cahier des charges très précis en suivant une méthode et un processus cadré.
- Un bilan individualisé de mi-parcours permet à l'étudiant de choisir de réaliser un premier très court-métrage individuellement ou de consacrer la fin de son année à se préparer aux concours des grandes écoles d'animation. Dans les deux cas, l'étudiant est encadré et accompagné dans ses choix sous forme de mentorat.

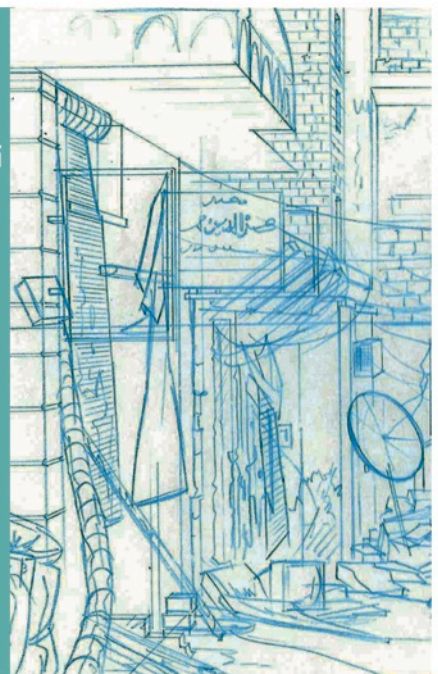
A ce stade, l'approche des logiciels est limitée afin de se concentrer sur l'installation des bases qui passent d'abord par le "papier et le crayon" et ne pas perturber l'apprentissage des fondamentaux du dessin et de l'animation.

Logiciels utilisés : Photoshop / Illustrator / Blender



*"Le dessin est
la base de tout"*

Alberto Giacometti
Artiste, peintre,
sculpteur
(1901-1966)





2ÈME ANNÉE

Maîtriser l'animation et choisir sa spécialité

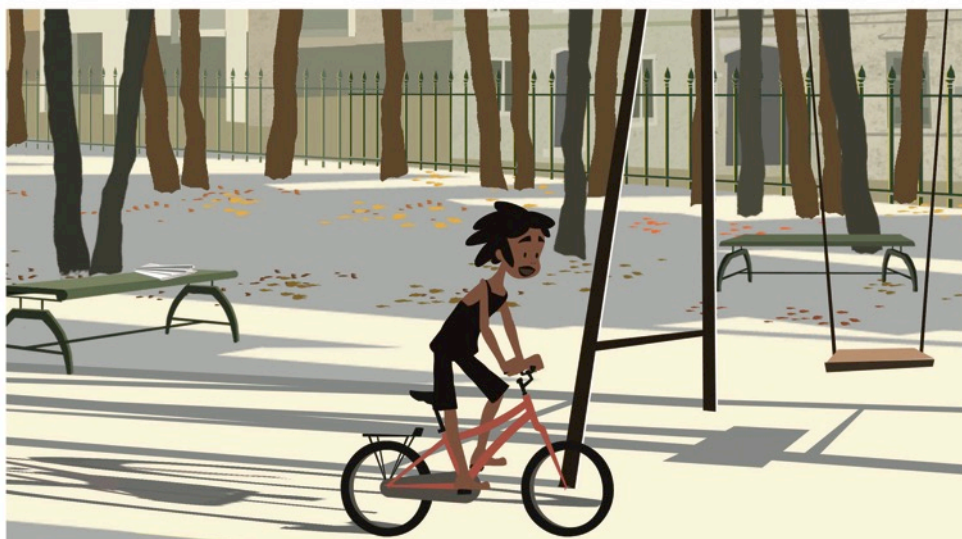
La 2ème année permet de

- Acquérir la maîtrise des outils numériques principalement 2D puis 3D partiellement.
- Pratiquer et endosser tous les postes de conception et de fabrication : scénario, concept art, décor/layout, character design, storyboard, animatique, animation, couleur, compositing.
- Entretenir et maîtriser les fondamentaux du dessin traditionnel. A ce stade, l'étudiant doit avoir résolu les problèmes techniques de dessin pur (perspective, volumétrie) pour pouvoir se concentrer sur la technique de l'animation.
- Réaliser un mini court-métrage dans le cadre de l'école ou d'un partenariat extérieur sous forme de commande. L'enjeu est de répondre à un cahier des charges précis et une relation "client" qui augmente la dimension professionnelle du projet.

Logiciels utilisés :

Photoshop / Animate / Maya / After effects / TV Paint / Toon Boom

Un stage en entreprise conclut l'année.



*"On ne peut pas raconter un dessin animé.
C'est comme une orange, on ne peut pas raconter une orange :
on peut l'éplucher, la manger, et c'est tout".*

*Paul Grimault
Dessinateur, réalisateur
(1905-1994)*



3ÈME ANNÉE

Devenir professionnel

La 3ème année vise à

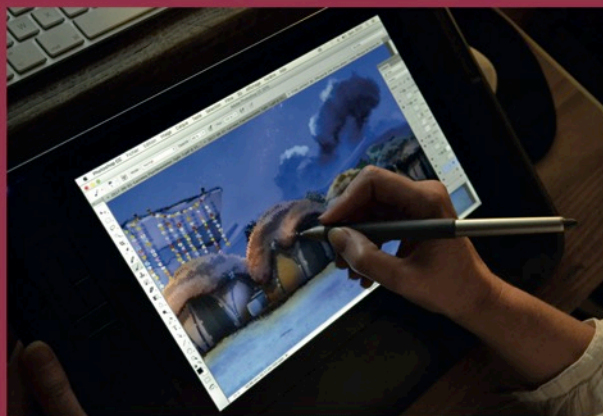
- Se spécialiser en animation, en storyboard ou en décor/layout
- Gagner en autonomie pour se préparer à la vie active et au travail en studio
- Produire un film de commande d'un format très court non lucratif et collectif réalisé dans le cadre d'un partenariat avec une association, un studio, un établissement public, un école...
- Réaliser individuellement un projet libre sous forme d'un mini court-métrage, teaser, générique...
- Mentorat individualisé pour accompagner l'étudiant dans la suite de son activité.

Logiciels utilisés : Photoshop / Animate / Maya / After effects / TV Paint / Toon Boom

Un stage en entreprise de 2 mois conclut la formation.

PROFIL DES CANDIDATS

La formation s'adresse aux dessinateurs bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués tels que les brevets des métiers d'art.. Même si un enseignement préalable en école d'art peut aider, il n'est pas indispensable. Nous attendons de nos étudiants qu'ils soient passionnés de cinéma, curieux de toute forme d'art. Le cinéma d'animation requiert patience et persévérance et c'est aussi un art de la narration qui demande une grande culture générale.



FRAIS DE SCOLARITÉ

1ère année : 5500€

2ème année : 6500€

3ème année : 6500€

Le paiement s'effectue année par année, avec les facilités suivantes :

Acompte de 1 000 € pour valider l'inscription (à remettre en même temps que le dossier d'inscription). Le reste des frais de scolarité est payé en une fois au 1er jour de la rentrée ou en plusieurs fois en fonction des situations spécifiques qui feront l'objet d'une attention particulière

LANIMEA

tisseurs d'images



L'école des **arts graphiques animés**
en Normandie

1 place Jean Jaurès
Mairie
76320 Caudebec-lès-Elbeuf

06 49 37 60 57

contact@lanimea.com

www.lanimea.com
fb.com/lanimeatisseursdimage/

