

LANIMEA 
tisseurs d'images

L'ÉCOLE DE
L'IMAGE ANIMÉE
EN NORMANDIE



UN LIEU SUR MESURE

L'école est logée au sein des TISSAGES, une friche industrielle réhabilitée sur mesure pour l'enseignement des techniques d'animation en plein centre ville. La mairie de Caudebec-lès-Elbeuf, la Métropole Rouen Normandie, la Région Normandie et l'Établissement Public Foncier de Normandie ont financé l'ouvrage mis en œuvre par le cabinet AZ Architectes. Le lieu est équipé de salles de cours dédiées avec tout le matériel technique et technologique requis (chaque étudiant a sa propre table à dessin lumineuse, son poste informatique et sa tablette graphique Wacom), une grande salle consacrée aux enseignements plastiques, un studio d'animation stop motion unique en Normandie et un espace de conférence et de vie.



LANIMEA est une école d'enseignement supérieur et un centre de formation dédiés 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 cœur 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 tels que Disney, Zodiak, Xilam, Dreamworks, Ghibli... Le modèle pédagogique, transversal des enseignements théoriques et pratiques à échelles humaines, ne dépassant pas la centaine d'étudiants au total et des promotions de 20 personnes permet d'accompagner chacun dans son évolution professionnelle.

Hélène Moinerie
Directrice pédagogique



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 axés sur des thématiques précises abordées en cours d'Histoire de l'Art et d'Histoire du cinéma. À tout moment, l'étudiant doit pouvoir comprendre l'intérêt de l'enseignement des uns et des autres et en avoir l'utilité tout au long de l'année, des professionnels sont invités pour des ateliers spécifiques, des master classes, des projections qui permettent aux étudiants de rencontrer ces 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 également organiser eux-mêmes des événements avec l'aide de l'équipe pédagogique.

POSTULER DE JANVIER À AVRIL INSCRIPTION SUR NOTRE PLATEFORME EN LIGNE

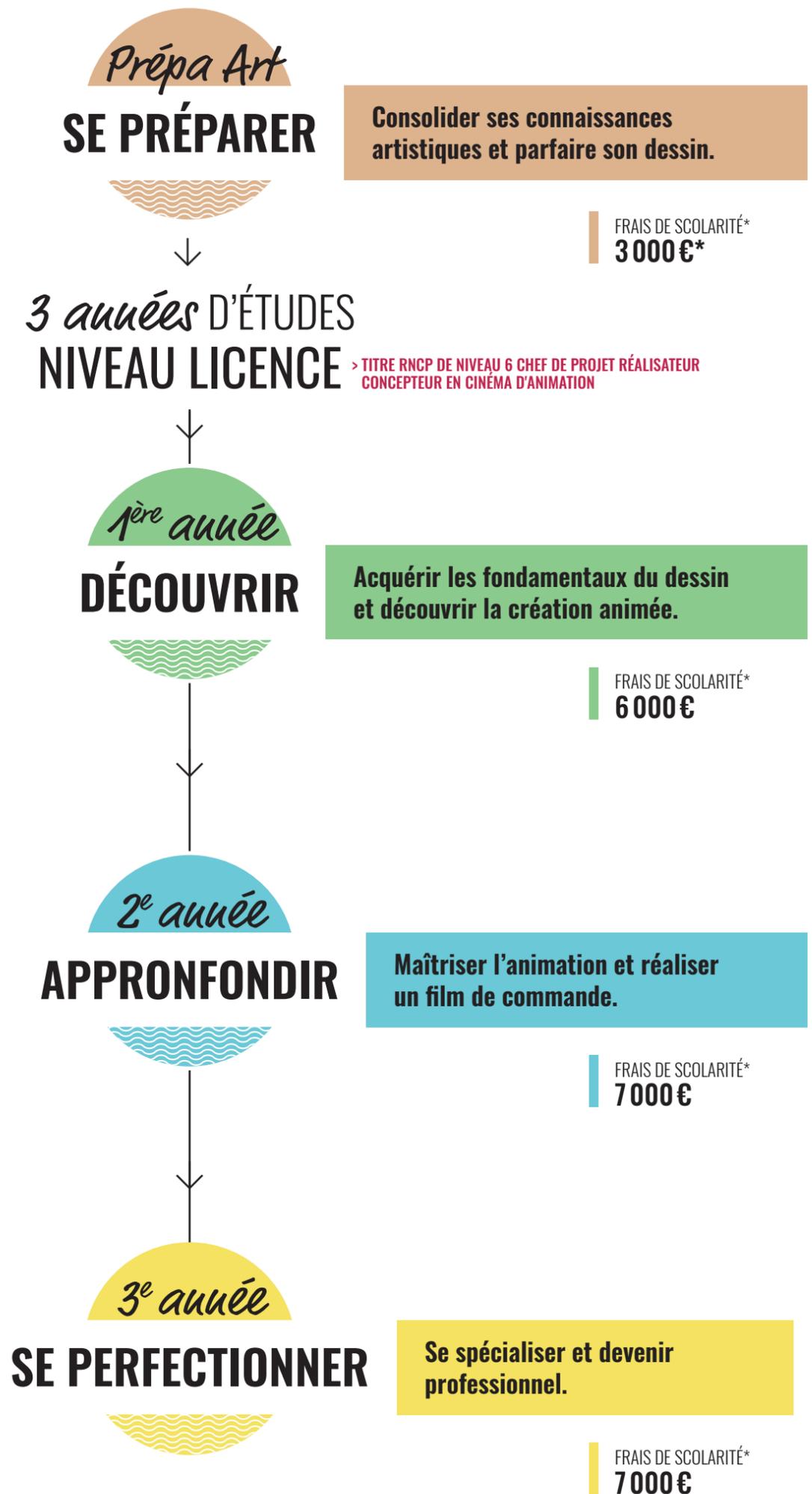
Lettre de motivation \ dossier scolaire \
book graphique en PDF ou lien vers blog \ Analyse
du dossier du candidat \ Entretien individuel de
30 minutes environ sur rendez-vous.

EN SAVOIR +

www.lanimea.com

PROFIL DES CANDIDATS

La formation s'adresse aux dessinateurs bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes des niveau IV des arts appliqués tels que les brevets des métiers d'arts... 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.



Consolider ses connaissances artistiques et savoir se situer dans le temps grâce aux cours d'Histoire de l'Art. Pratiquer le modelage afin de comprendre les notions de volumes et de proportions. Parfaire son dessin grâce au dessin d'observation, d'anatomie modèle vivant, perspective, art plastique et couleur. Les étudiants ont cours tous les matins et profitent des après-midis pour travailler sur place avec le matériel de l'école ou à la maison.

Les conférences, projections, sorties qui entrent dans le cursus initial leur sont aussi proposées.

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.

S'exercer aux techniques traditionnelles en suivant un cahier des charges très précis.

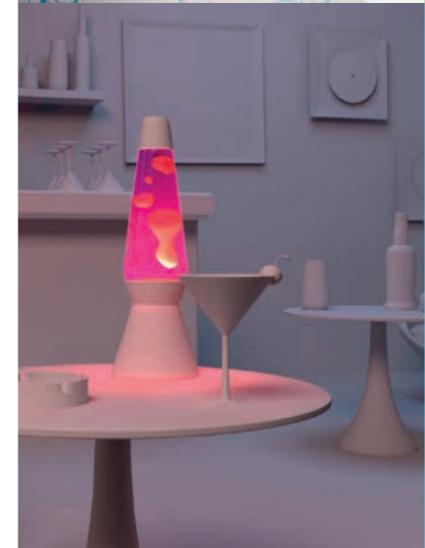
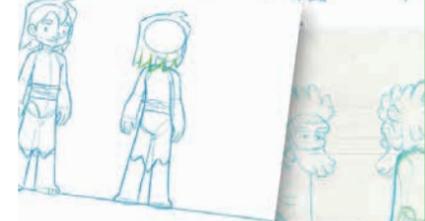
Acquérir la maîtrise des outils numériques principalement 2D puis 3D partiellement.

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.

Produire un film commande d'un format très court et non lucratif et collectif réalisé dans le cadre d'un partenariat avec une association, un studio, un établissement public, une école... L'enjeu est de répondre à un cahier des charges précis et une relation « client » qui augmente la dimension professionnelle du projet.

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.

Réaliser individuellement ou en équipe très restreinte un court-métrage d'une minute sur un sujet et une technique libre en maîtrisant toutes les étapes de fabrication.



*Conditions de paiement : Acompte de 1 000€ validant l'inscription, solde payable en une fois au 1^{er} jour de la rentrée ou plusieurs fois sur demande.



DES PARTENAIRES

L'EMCA, École des Métiers de l'Animation d'Angoulême partage et délivre le titre RNCP de niveau VI (code 32067) **Chef de projet concepteur réalisateur en cinéma d'animation**. Ce titre professionnel équivalent à un niveau licence permet l'entrée dans la vie active avec un diplôme en poche de qualité puisque l'EMCA, école de la CCI de Nouvelle Aquitaine membre du RECA, est l'une des écoles les plus reconnues en France avec 22 ans d'existence.

LANIMEA compte parmi ses partenaires : Normandie Images, Noé Cinémas, les sociétés de production Go-N, Samka, Ankami, May be Movies, Zodiak et des professionnels de renom comme 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 et Brigitte Lecordier, marraine de l'école, comédienne mondialement connue pour les doublages de nombreux personnages d'animation comme le célèbre Son Goku.



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 précédemment sous-traités en Asie ont été 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 accrues 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.



INDICE DE TENSION / ÉVALUATION QUANTITATIVE

48%

DES RECRUTEMENTS EN MOYENNE SUR L'ENSEMBLE DES MÉTIERS DEVRAIENT ÊTRE DIFFICILES SELON LES STUDIOS

NIVEAU DE TENSION

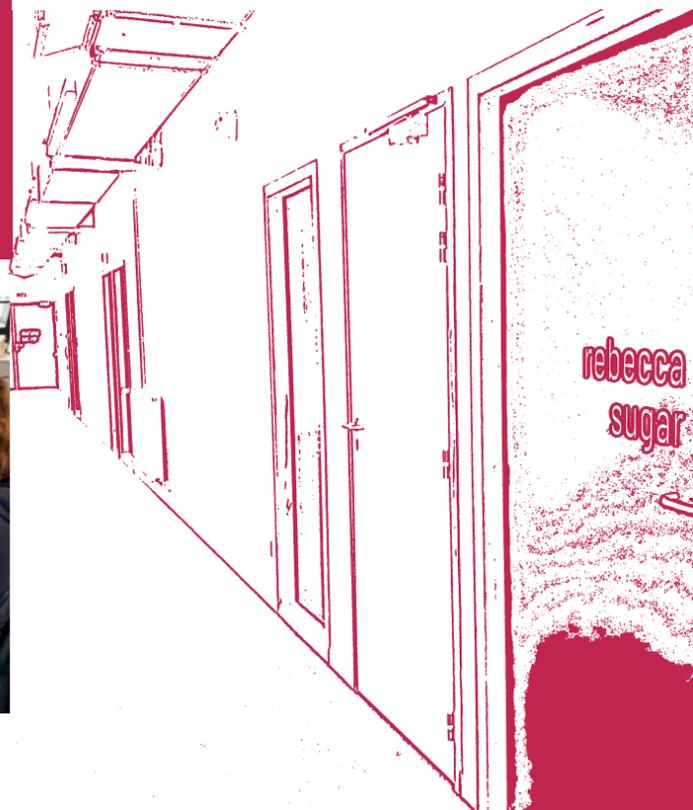
Principaux métiers difficiles à recruter parmi les jeunes diplômés

- Storyboarder
- Animateur 3D
- Builder
- Rigger

Principaux métiers difficiles à recruter sur l'ensemble du secteur

- Animateur 2D
- Storyboarder
- Animateur 3D
- Métiers de la production
- Builder/Rigger

Source sondage KYU Lab studios. Observatoire des métiers de l'audiovisuel : <http://www.cpnf-av.fr/les-etudes/films-d-animation-quels-besoins-en-competences>





+ D'INFOS

www.lanimea.com

☎ 02 32 93 91 30

✉ contact@lanimea.com

↩ nous contacter

➡ nous suivre



LANIMEA
tisseurs d'images

L'ÉCOLE DE
L'IMAGE ANIMÉE
EN NORMANDIE

150, rue Sadi Carnot 76320 Caudebec lès Elbeuf

