



Solidanim, Game Audio Factory et les Ateliers Marie-Trintignant ont créé la première formation en « motion capture » pour acteurs et comédiens

jeudi 24 octobre 2013, par [lpe](#)

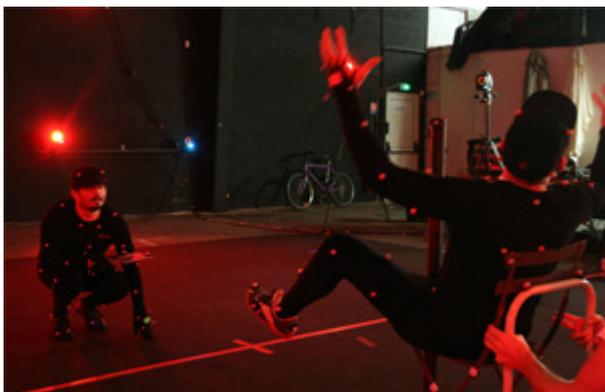
La formation continue peut devenir captivante et source de perspectives concrètes d'emploi sur des techniques innovantes. Exemple avec l'initiative autour de la « motion capture » mené par trois entités du pôle image : Solidanim, Game Audio Factory et les Ateliers Marie-Trintignant.



On n'est jamais aussi bien servi que par soi-même dit le proverbe. A une époque où les organismes de formation sont parfois devenues de grosses bureaucraties, il est encore quelques énergumènes pour réussir à convaincre l'Afdas et la Région à agréer une formation en « motion capture », dite « mocap » [\[1\]](#) Visant un public d'acteurs et comédiens professionnels, la formation comble un manque au niveau national, le jeu d'acteur adapté au mocap n'étant enseigné nulle part en France.

Trois acteurs locaux s'unissent

Sept acteurs picto-charentais et une actrice bordelaise ont donc profité début septembre d'une formation au jeu mimétique de la mocap, qui déconcerte par son absence de tout repère autre qu'abstrait, sans décor, sans paysage, sans même un cadre ! Pris sous les flux croisés de balayages infra-rouges, bardés de capteurs ressemblant à de boules de scarbacane en papier, alternant entre plateau de Solidanim (pour les scènes corporelles) et locaux techniques de Game audio Factory (pour les visages et les voix), les stagiaires ont suivi 10 jours intensifs d'une formation éreintante, sous l'enseignement pro et strict d'Alexis



Solidanim, dont le cœur de métier originel est la « mocap », et Game Audio Factory, dont le métier est de sonoriser les jeux vidéo, ont l'habitude de travailler ensemble depuis 5 ans, mobilisant en fonction de leurs projets souvent les mêmes acteurs et comédiens du cénacle angoumois. « Seuls une vingtaine de comédiens en France maîtrisent réellement le jeu nécessaire en mocap, essentiellement basés à Paris. Le projet est né d'abord dans l'idée de pouvoir mobiliser des acteurs locaux, pour disposer sur place de la compétence requise » explique Vincent Percevault, dirigeant d'Audio Game Factory.

En arrivant à Angoulême en 2010, celui qui avait deux ans plus tôt créé son entreprise en Touraine a casté les quelque 80 acteurs angoumoisins, pour jauger de l'état du marché sur lequel il arrivait. « Aujourd'hui, je tourne régulièrement avec une dizaine d'entre-eux, les autres n'ont pas encore suffisamment d'entraînement pour la mocap ».

Retard français...

Il faut dire que la France brille encore par sa faible mobilisation sur la fameuse « capture d'interprétation ». « Dans la foulée des Etats-Unis, ça a explosé partout dans le monde après la sortie d'Avatar de James Cameron... Solidanim travaille ainsi en ce moment avec des Américains, des Mexicains et des Belges... mais pas de Français » déplore Emmanuel Linot.

Solidanim, qu'il dirige, est leader sur ce métier de niche qui en France ne compte que deux acteurs (l'autre étant Mocop Lab). Et même à deux, le gâteau à se partager reste confidentiel : la mocap ne représente plus que 50% de l'activité de Solidanim, qui depuis sa création a été contraint de se diversifier, notamment sur la création du logiciel Solidtrack (lire encadré).

Pourtant, pour Emmanuel Linot, la mocap a pour l'avantage de la réduction des coûts : « *Tout en présentant des résultats souvent plus fluides et plus réalistes, la motion capture permet de réduire les coûts de production par rapport à de l'image d'animation* ».

Forts de ce premier succès, les partenaires angoumoisins comptent bien pérenniser cette formation, pour lesquels les candidats locaux n'ont pas manqué, dès lors qu'elle fût agréée par les OPCA. « Quatre des stagiaires sur les huit ont déjà travaillé sur des voix au sein de Game Audio Factory » relève Vincent Percevault. Ses deux acolytes sont d'accord avec lui : l'idée est de déployer nationalement la formation née à Angoulême, contribuant ainsi à stimuler la motion capture en France.

Un jeu d'acteurs différent

Longtemps fantasmée par les acteurs sur le mode « Avec le virtuel, plus besoin d'acteurs ! », la technique relève encore sans doute « plus de l'industrie que de l'artistique » concède Alexis Tikovoï. « Et parce qu'une heure de tournage en mocap coûte très cher, notamment du fait d'une grosse post-production,

l'enjeu financier des tournages est prégnant. D'où la nécessité pour les acteurs d'être très rapidement au top dans leur jeu » analyse-t-il.

Pour les acteurs présents sur place, tout est différent. Partagés entre débutants et artistes déjà plus confirmés en mocap, le petit groupe évoque à l'unisson « une autre façon de travailler ». « C'est une sacrée évolution » commente Xavier, acteur de la compagnie deux-sèvrienne Zygomatic ayant déjà roulé sa bosse en mocap. Chaque acteur a déboursé 3000 € pour la formation, totalement prise en charge par l'Afdas et la Région Poitou-Charentes.

Cette formation permet en tous les cas de conforter le pôle image angoumoisain sur le segment pointu de la « motion capture ». Une initiative méritante qui a demandé deux ans de montage administratif.

Niels Goumy



Solidtrack : le temps réel

Solidanim s'est très vite forgée un état d'esprit d'innovation. La R&D maison a accouché en 2010 du progiciel Solidtrack, qui permet de visualiser en temps réel à l'image tous les éléments virtuels d'un film, qui ne sont par définition pas présents sur le plateau aux côtés des acteurs. Solidtrack se destine donc aux professionnels du tournage, et leur permet de gagner considérablement en temps, en « suspendant » toute l'étape intermédiaire de post-production pour voir en temps réel le rendu final. Après deux ans de développement, Solidtrack est arrivé en 2012 sur un marché déjà occupé par deux autres acteurs, Américain et Britannique.

www.solid-track.com

Solidanim

- Métier : Post-production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision
- Sous-métiers : motion capture (capture d'interprétation), on-set previz (mix temps réel d'un film tourné et des images virtuelles qui y seront insérées), R&D (évolution des outils de capture), consulting (services aux entreprises : création de personnages, mise en place de chaîne de fabrication d'animation...)
- Effectif : 3 associés, 3 salariés
- CA 2012 : 670.000 €
- Résultat 2012 : approx. -100.000 € (dûs aux lourds frais de développement de Solidtrack)

www.solidanim.com

Game Audio Factory

- Métier : sonorisation de jeux vidéo (60% de l'activité), localisation de jeux vidéo (30%), postproduction audiodivisuelle (10%)
- Sous-métiers : créateur de musiques, de bruitages et de voix, traduction et adaptation de textes tous supports (print, web, press release), prestations techniques aux documentaristes et réalisateurs. Entité française du groupe européen de localisation de jeux vidéo Native Prime. Partenaire du Festival du film francophone d'Angoulême.
- Effectif : 10 salariés
- CA 2012 : 578.000 €

- Résultat 2012 : 22.000 €

www.gameaudiofactory.com

Ateliers Marie Trintignant

Organisme de formation professionnelle créé en 2006 et dédié au jeu de l'acteur et aux métiers du cinéma.

Plus de 160 intermittents du spectacle formés et plus de 16500 heures de formation professionnelle dispensées.

www.ateliers-marie-trintignant.fr

Notes

[1] La capture de mouvement est une technique permettant d'enregistrer les positions et mouvements d'animaux ou d'acteurs, pour en contrôler une contrepartie virtuelle sur ordinateur (modèle 3D ou avatar). Depuis la fin 2010 s'est développée une technique plus complexe, la capture d'interprétation (performance capture) qui saisit de manière synchronisée les mouvements du corps, les expressions du visage et les mouvements des doigts.