

LE

SISMOGRAPHE

LE JOURNAL DES ECOLES ESMA ET CINECREATIS - MARS 2017





Edito

IL était une fois, dans le château de l'ESMA, de courageux nouveaux MANAA en quête de sensations fortes. Une ancienne légende mentionnait d'antiques parchemins convoités par tous les aventuriers ayant un jour errés dans les couloirs de l'ESMA : les diplômés.

De nombreuses équipes tentaient leur chance. Parmi elles, les valeureux élèves du BTS Design d'Espace (DE), les vaillants étudiants du BTS Design Graphique (DG), les intrépides disciples du cycle 3D et bien sûr la grande maison CinéCréatis. Nos jeunes héros se lançaient dans une longue formation avant de s'aventurer sur le chemin de la réussite.

A l'occasion des JPO, les étudiants de MANAA sont partis à la recherche de secrets et d'histoires sur les formations, et les ont rassemblés dans ce journal.

Interviews, enquêtes, tout ce que vous avez besoin de savoir et même plus !

Soyez prêts pour un merveilleux voyage : la conquête de l'ESMA, une école reconnue dans le monde.

Edito	2
Questions à la communauté des D.E. 1	3
Portrait de deux étudiantes en D.G. 1	4
Contes et légendes en D.G. 2.....	5
Dialogue avec des D.E. 2.....	6
Entrevue avec les bêtes nocturnes de 3D 3	8
Portrait de la déléguée des 3D 1.....	10
Rencontre avec les 3D 2.....	11
Horoscope	13
Interview des 3D 3	14
Enquête sur les futurs et mystérieux 3D 4.....	15
Mots croisés.....	17
La conquête du château CinéCréatis	18
Enquête sur les Ciné 2	19
Silence ; moteur ; action : reportage sur les Ciné 3	20
Aide et solution	22



QUESTIONS AUX D.E. 1

Nous avons pour mission d'interviewer trois élèves de première année du BTS Design d'Espace : Flavie, Janie et Maël. Nous les avons rencontrés un midi, au hasard d'un des très nombreux escaliers de l'école !

QUEL PARCOURS AVEZ-VOUS SUIVI AVANT LE BTS DESIGN D'ESPACE ?

Maël a obtenu le Bac S et Flavie un Bac ES suivi d'une année de fac d'histoire, ils ont ensuite poursuivi leur cursus en M.A.N.A.A pour intégrer le BTS Design d'Espace. Quant à Janie, elle a un Bac STD2A, suivi de l'école d'Architecture à Rennes, puis s'est réorientée en BTS Design d'Espace.

POURQUOI AVOIR CHOISI CE BTS ?

Janie trouve que les études en école d'archi sont bien trop longues. Le format court du BTS lui convient. Pour Maël, il voulait devenir architecte naval sur les conseils de ses parents, mais se rend aujourd'hui compte que c'est le dessin qui lui plaît vraiment et souhaite donc se réorienter en 3D.

Quant à Flavie, curieuse, elle a toujours eu envie de faire de la scénographie.

QUELS SONT LES PROJETS EN COURS ?

L'un des projets concerne justement la scénographie : le but est de mettre en valeur le travail d'un photographe en concevant le parcours lors d'une exposition. Il y a également un projet de reproduction de plans de maisons d'architecte. Puis le projet Borneo avec l'aménagement d'un espace de 3 m.

de large sur 10 m. de haut. Le but est d'y travailler la lumière afin qu'elle puisse être projetée harmonieusement dans l'ensemble de l'habitation.

Et pour finir, le projet de réinvention d'une ruelle semi-piétonne du centre-ville de Nantes, l'objectif étant de la rendre plus agréable, animée et sécurisée de jour comme de nuit. Le site doit être facilement démontable, sans structure lourde / non ancrée dans le sol, accessible 24h/24h. La structure sera autonome mais des intervenants extérieurs pourront s'y installer ponctuellement.

Ces multiples projets sont à produire en deux à six semaines.

QUEL EST VOTRE PROJET LE PLUS MARQUANT ?

Pour Flavie comme pour Janie, le projet le plus excitant est Borneo. Janie apprécie également le projet de reproduction de maison d'architecte car elle a déjà réalisé un travail similaire auparavant.

Du côté de Maël, le projet le plus

intéressant selon lui est à venir : la conception d'une maison individuelle! Ils travailleront bientôt sur les plans.

DES CONSEILS POUR CEUX QUI SOUHAIENT SE DIRIGER VERS CE BTS ?

D'après les élèves, il faut avant tout de l'organisation, et ce depuis la M.A.N.A.A. Le travail personnel est très important. De plus, Maël ajoute qu'il faut bien réfléchir aux métiers liés à l'architecture.

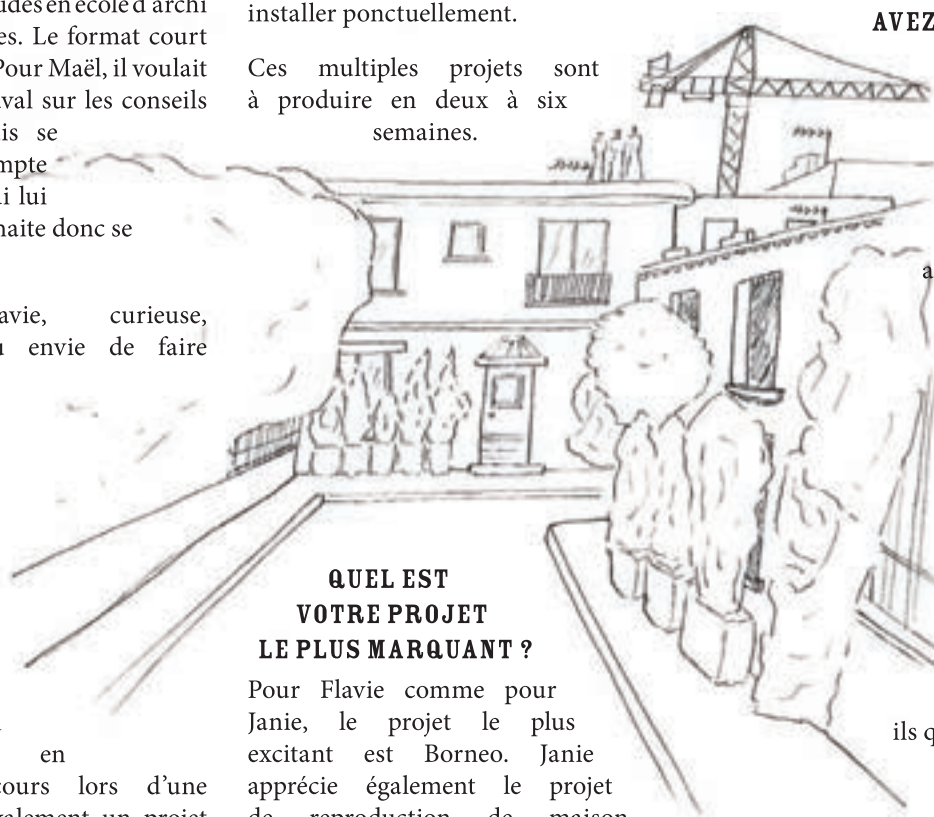
AVEZ-VOUS DES ANECDOTES QUI VOUS ONT MARQUÉS AU COURS DE L'ANNÉE ?

Ils nous confient alors quelques r u m e u r s ... Mme Aulnette et M. Houel seraient frère et sœur !

Mme Lenouvel aurait laissé seul un élève à la photocopieuse pour partir avec M. Tisserand...

Nous cacheraient-ils quelque chose ?

Dans leur classe de DE1, il n'y a qu'un seul garçon : Maël, le chouchou des professeurs. De la jalousie flotte dans l'air !



POUVREAU Inès, LECROQ Laurie, BOUFAGUA Myriam, DEPRAZ Coralie

PORTRAIT DE DEUX ÉTUDIANTES EN D.G. 1

Nous avons rencontré Clotilde et Lucinda, étudiantes en 1^{re} année de design graphique à l'ESMA, elles nous racontent leurs périples au sein de la formation.



CLOTILDE, SORTIE VICTORIEUSE D'UN BAC L OPTION HISTOIRE DE L'ART, A FAIT DEUX ANNÉES DE FAC DE LETTRES, PUIS SIX MOIS COMME FILLE AU PAIR EN ANGLETERRE. LUCINDA EST TITULAIRE D'UN BAC STL PUIS A FAIT UNE ANNÉE EN BTS BIOTECHNOLOGIE.

Actuellement en design graphique, elles décrivent cette nouvelle aventure comme intense et avec beaucoup de projets, ce qui permet de mieux appréhender le milieu professionnel.

Niveau pédagogie, Clotilde aime les cours de dessin avec Mme Lenouvel, alors que Lucinda a une préférence pour les cours de studio créa. 1, contenant

des cours de typographie, de mise en page et d'édition où ils ont dû réaliser leur C.V. graphique.

Niveau technique, Lucinda utilise le plus souvent la peinture avec l'aquarelle, l'acrylique et le posca. Clotilde travaille l'aquarelle, le posca, le promarker et l'encre. Numériquement, elles utilisent surtout les logiciels Adobe avec Photoshop, Illustrator et InDesign.

Durant l'année, elles ont eu pour mission de réaliser des carnets personnels, projet que Clotilde affectionne particulièrement en se focalisant sur la production de portraits. Elles abordent également les deux stages à suivre dans le milieu de l'impression, puis un domaine au choix en communication visuelle. Le premier durera une semaine au mois de février tandis que le second aura lieu en

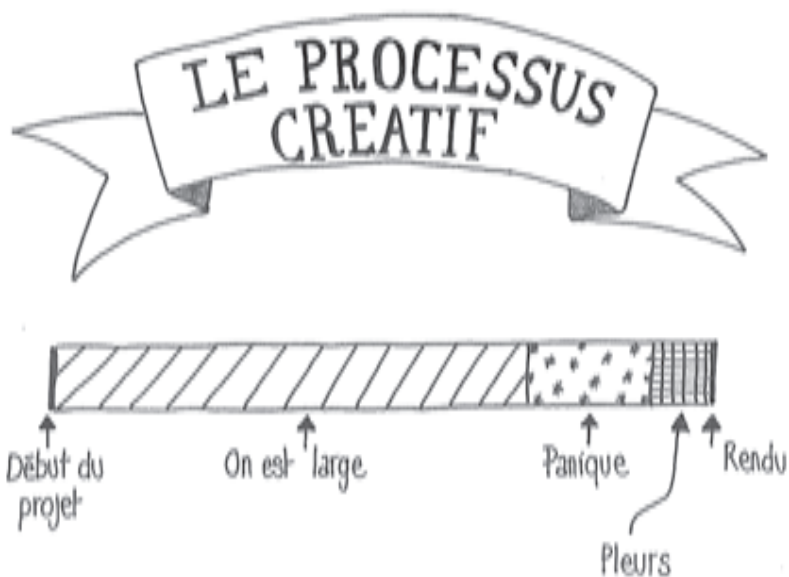
juin et pendant six semaines minimum.

LUCINDA SOUHAITE DEVENIR GRAPHISTE DANS LE MILIEU DE LA MUSIQUE TANDIS QUE CLOTILDE AIMERAIT SE LANCER DANS L'ÉDITION DE MAGAZINE.

Lucinda décrit aujourd'hui ce début de BTS Design Graphique comme « chargé, avec beaucoup de découvertes : identité visuelle, typographie, travaux d'artistes, suite Adobe, etc. » et nous affirme que cela les prépare bien à leurs futurs projets.

Pour finir, nous avons insisté pour obtenir une petite anecdote de ce début de périple. Clotilde a directement pensé à une publication Facebook, partagée par Lucinda, relatant la manière de travailler d'un designer graphique. Elle est à découvrir ci-dessous !

ROUZINEAU Déborah, DIEP Karine



CONTES ET LÉGENDES EN D.G. 2

La section design graphique 2^e année est la dernière année du cursus pour ces joveaux, en plein labeur pour leurs projets de fin d'année. Cette promotion promet un cru formidable. La jeune donzelle Bénédicte nous a conté ce qui se déroulait au sein de son groupe.

D'après ses dires, cette seconde année est une année plutôt compliquée, rythmée par des heures intensives de cours et du travail à foison.

Mais qu'importe la dizaine de cours différents, Bénédicte arrive à prendre du bon temps. L'inspiration se trouve en décompressant. On sous-estime le pouvoir créatif d'un verre en terrasse.

Côté planning, malgré son dégoût certain pour les sciences, Bénédicte ne trouve aucunement qu'il y ait de cours superflus.

Elle affiche une certaine aisance dans le cours de studio de création, où elle produit des projets personnels et concrets pour la fin d'année.

Bénédicte nous présente d'ailleurs l'un d'eux : la présentation d'une exposition (fictive) du nom de « Cheval Artiste » au Domaine de Chantilly. L'équitation, c'est sa passion ! Bénédicte s'investit dans l'identité visuelle du projet, notamment



dans la réalisation d'affiches, afin d'en présenter la finalité face à un jury de pros du design graphique. Il faudra convaincre par l'aspect visuel bien sûr, mais également par le sens.

NOUS L'AVONS DEMANDÉ DE NOUS EXPLIQUER LES COMPÉTENCES NÉCESSAIRES POUR ACQUÉRIR LE DROIT DE REJOINDRE LE CLUB DES D.G.

Sa réponse est immédiate : créativité, curiosité et ouverture d'esprit sont les maîtres mots.

La concurrence pouvant s'avérer rude, il est nécessaire de se préparer au mieux, notamment par la curiosité, l'envie et la pratique d'activités graphiques (dessin, photo, conception de logos, etc.).

Après avoir voué corps et âme à sa formation, nous espérons que la conquérante Bénédicte sera sollicitée par les agences de communication !

THIBAUT Valentin, CHAUVET Chamsin

RENCONTRE AVEC DES D.E. 2

Nous avons approché les élèves et professeurs de design d'espace en 2e année. Blandine Aubineau, Sophie Pageau et Laura Reulet ainsi que Mme Aulnette nous font ainsi découvrir leur quotidien au sein de l'ESMA.

BLANDINE AUBINEAU NOUS CONFIE QUELQUES INFORMATIONS SUR SON PROJET :

« Pour mon projet pro, je dois transformer un ancien abattoir en atelier de sculpture, le client est une association de sculpteurs. ». Blandine veut obtenir un gain de lumière dans ce lieu très sombre, mais aussi repenser l'organisation de l'espace, étroit et peu pratique.

« Pour le rendu final, on doit rendre des maquettes d'études, des croquis, une ossature de site et une maquette finale. Pour le diplôme, on doit rendre plusieurs planches A3 en fonction de nos projets et de ce que l'on souhaite, avant juin 2017. »

SOPHIE PAGEAU NOUS PARLE EGALEMENT DE SON PROJET :

« Mon projet pro consiste

à réhabiliter un ancien château abandonné à Chateaubriand pour accueillir une résidence pour personnes âgées indépendantes. Je voudrais créer un lieu où il fait bon vivre, une sorte de petit village avec tout le nécessaire pour les résidents : une salle commune, une d'activité, une de sport, et des petits commerces. »

PUIS LAURA NOUS A PRÉSENTÉ UN PROJET QU'ELLE AFFECTIONNE TOUT PARTICULIÈREMENT :

« C'est celui qu'on fait en ce moment, un projet à Borneo, une ancienne zone portuaire d'Amsterdam au bord de l'eau, l'idée est de réhabiliter un bâtiment qui est plutôt atypique dans ses proportions, 18m de large ; 3m de long ; et 9m de haut ».

ENFIN, NOUS SOMMES ALLÉS À LA RENCONTRE DU PROFESSEUR DE DESIGN D'ESPACE : MME AULNETTE.

Jessica Aulnette a multiplié les projets pros avant d'enseigner à l'E.S.M.A. Après un bac S, elle a passé 6 ans à l'école d'architecture de Rennes. Puis, un an à Montréal, en échange Erasmus, pour réaliser du design d'événements. Après avoir obtenu son diplôme d'Etat, notre professeur n'a pas chômé : entre son stage à Paris et son séjour à la maison des îles, de Tahiti, elle a travaillé 5 ans. La voici, aujourd'hui, à l'E.S.M.A, tout en gérant sa propre agence à Nantes.

Notre professeur ne manque pas de ressources pour réaliser ses réhabilitations, entre le style de Zaha Hadid et Frank Gehry.

MME AULNETTE NOUS PARLE DE SES ELEVES :

Il règne une bonne cohésion dans la classe et les rendus sont en nette progression. Les DE2 ont donc tout pour réussir, par leur sérieux, gentillesse et humour. Comme le dit si bien Mme Aulnette : « On ne peut pas les blâmer ces petits ! ».

EPIPHANA

Mazarine,

NOGUE

Antoine,

TRILLARD Julie



LA TALONNETTE

la chaussure de la sorcière moderne



Vendue partout sur le chemin de traverse

Informations dans la chambre des secrets de l'ESMA

ENTREVUE AVEC LES BÊTES NOCTURNES DE 3D 3

La légende raconte que l'on prend les 3D3 pour des monstres nocturnes. Un après-midi (de pleine lune), nous avons rencontré 3 spécimens, blêmes comme des vampires, odorants comme des trolls et grognons comme des loup-garous.

NOUS AVONS RÉUSSI À NOUS EXTIRPER DE LEURS GRIFFES AVEC QUELQUES INFORMATIONS.

Actuellement, leur formation se déroule sur trois années : ils n'auront pas la quatrième année des futurs 3D2 de 2017 et des promotions suivantes.

La première année est une année de découverte : « On apprend plein, plein de choses. ». C'est une année difficile car il faut tout assimiler, découvrir le travail et comprendre le fonctionnement des logiciels. Le travail se fait d'abord sur des images fixes, avec des logiciels comme Photoshop et Maya "c'est un apprentissage intensif" ! La transformation en bête commence pendant la première année.

La deuxième année est moins dépayssante : « on approfondit les choses ». On finit par être calé et se concentrer sur un aspect de l'animation comme l'éclairage, l'animation ou les décors. On découvre également le character-design, et on commence l'animation de personnage avec le logiciel Maya. C'est une année de spécialisation dans sa transformation.

La troisième année est centrée autour du projet final, les étudiants sont à la fin de leur transformation en démons de minuit et sont maintenant plus libres : « On s'organise comme on veut », ils sortent de leurs cages. Les 6 derniers mois sont plus intensifs, chaque groupe travaille sur son court-métrage de fin d'étude, même au plus profond de la nuit !

ILS ONT UN POINT DE VUE POSITIF PAR RAPPORT À L'AJOUT D'UNE QUATRIÈME ANNÉE. ILS EXPLIQUENT QUE CE SERA UN AVANTAGE POUR LES 3D À VENIR.

L'emploi du temps sera optimisé pour approfondir l'apprentissage et les temps de travaux seront allongés pour le confort des élèves. Ces 3 étudiants auraient justement préféré cette possibilité pour approfondir certains sujets. Martin déclare : « Les cours de VFX et effets spéciaux [en deux semaines], demandent une sacrée réactivité ! ».

NOUS AVONS ENSUITE ABORDÉ LES STAGES, CE QUI LES A FAIT TOUT DE SUITE SOURIRE.

Certains ont rencontré quelques pépins dans leurs recherches de stage : « C'était galère » nous dit Elise. Elle a mis du temps à obtenir des réponses des entreprises, et quand l'agence qu'elle désirait a accepté, elle a dû refuser car elle avait déjà accepté un stage dans une autre boîte. Martin a eu plutôt des problèmes d'ordre administratif. Il était accepté en stage chez Sony Pictures, mais c'est un problème de visa pour le Canada qui l'a forcé à trouver un autre stage. Bref, l'aventure !

PARLONS MAINTENANT UN PEU TECHNIQUE :

Les logiciels qu'ils ont utilisés en 3D1 étaient Photoshop et Maya pour la découverte de la 3D. C'est une année d'assimilation où l'on apprend la 3D sur des images fixes. La deuxième année a permis de découvrir les logiciels Mental Ray, qui est un bon moteur de rendu, ou encore Nuke, qui permet de faire du compositing, c'est-à-dire assembler les différents éléments du décors, personnages et objets pour finaliser les plans du film d'animation. Depuis, les programmes d'études ont quelque peu changé. On commence à découvrir l'animation dès la première année. La quantité de travail est plus importante en 3D1 et l'attente des professeurs se fait plus forte en 3D2 par une qualité de travail encore plus exigeante.

Après avoir questionné les demoiselles de 3D, l'une déclare : « Nous sommes déjà casées ! » pour ensuite nous répondre plus sérieusement que ce n'est pas un milieu de princesses mais d'animaux fantastiques et que le nombre de femmes continue d'évoluer progressivement. Cela se voit chaque année dans les nouvelles promotions de l'ESMA et jusqu'en fin de formation avec le court-métrage en équipe. Ces équipes sont composées de six membres, chacun performant dans son domaine, pour obtenir des courts métrages de fin d'année de très haute qualité. Fin septembre 2017 sortiront les vidéos de la promotion de 2016-2017.



**QUI DU DRAGON QUI NE PEUT PAS
CRACHER DE FEU OU DU ZOMBIE
QUI RÉCHAUFFE LES CŒURS,
GAGNERA UN PRIX CETTE ANNÉE ?**

En tout cas, toutes les équipes de 3D3
sont très motivées dans leur travail et

profitent de leurs pauses pour s'affronter
entre bêtes guerrières lors de grandes
batailles à coups de pistolets Nerf.

Après le festival d'Annecy, dernier
donjon pour les 3D3, chacun prendra
son envol dans une direction. Certains
prévoient de partir loin, Londres voire

même le Canada, dans les entreprises qui
les ont déjà accueillis pour leurs stages
ou des boîtes qui les ont repérés après
avoir vu leurs courts-métrages.

Le but final : trouver un bon poste dans
l'animation dans une boîte renommée
comme Pixar, Dreamworks ou Disney !

CORBILLIER Louis, FIMBEL Nicolas



PORTRAIT DE LA DÉLÉGUÉE

DES 3D 1

Portrait d'Audrey Rioux, déléguée de classe des 3D1A

AVANT DE DÉBUTER TA QUÊTE DANS LE MONDE DE LA 3D, QUE FAISAIS-TU ?

J'ai eu mon BAC scientifique. J'ai ensuite intégré la FAC, mais après deux ans, je m'en suis lassée, car le cursus était trop large. Je ne m'amusais qu'en biologie animale, car il fallait les dessiner. J'ai alors choisi d'intégrer l'ESMA.

POURQUOI UN COUP DE COEUR POUR L'ESMA ?

Le blason de l'école est reconnu au-delà de notre contrée : il l'est mondialement ! J'ai découvert les courts métrages des élèves sur Youtube et j'ai adoré le style de moult productions.

QUELLES SONT LES DIFFÉRENTES JOUTES ENSEIGNÉES ?

De l'animation, où nous apprenons à faire vivre un objet. Plutôt que de se servir d'un grimoire, nous utilisons des armatures. Nous avons débuté par des exercices simples comme animer une balle rebondissante, pour s'orienter vers plus complexe.

Des cours de dessins ;

Des arts visuels avec l'étude des tableaux, films et la littérature ;

Du modeling ;

Du lighting, où on crée un volume

par sa couleur, ses textures ;

De la retouche avec Photoshop, pour la métamorphose. J'ai, par exemple, récemment appris à mettre le visage de la manante Nicky Minaj sur un corps de phoque.



QUELLE EST TA PRÉFÉRÉE ?

L'animation. C'est dans cette matière que nous créons et décomposons le mouvement: Merlin ne ferait pas mieux ! C'est ce que nous avons de plus concret en termes de production. Nous avons pour quête d'animer un humain que nous pouvions nous permettre de faire twerker. Ce qui n'est pas possible dans tous les milieux d'études !

QUELS LOGICIELS AS-TU À TON ARSENAL ?

Principalement Maya et Photoshop. Maya est tourné vers l'espace 3D, c'est grâce à celui-ci que l'on peut créer nos

films. Photoshop est destiné à la pré/post-production, on s'en sert pour la création de textures, d'ambiances mais également de « fourberies ». Pardon ! Trucages...

QUELLES SONT LES PRODUCTIONS CONCRÈTES AUXQUELLES VOUS ÊTES ARRIVÉS ?

Nous avons modélisé une scène de bureau et une scène de Noël pour les cours de lighting. Nous avons aussi animé un cactus, des balles qui rebondissent et un chef d'orchestre. J'ai également dû réaliser le mariage de cigarettes et de boules de billard dans une église. Nous avons aussi fait beaucoup de perspectives ainsi que des dessins anatomiques.

QUELLE EST L'IMPORTANCE DU NIVEAU EN DESSIN ?

Le niveau n'a pas de lien direct avec la 3D en première année, car nous basons surtout sur des références photos. Toutefois, il apporte une certaine vision des choses, par exemple, il me sert beaucoup pour l'animation, afin de décomposer le mouvement, ou pour le charadesign.

QUELLE EST L'AMBIANCE DE LA CLASSE ?

Je suis la déléguée de la classe A, je la résumerai à « cohésion » et « entraide ». Entre les bruits d'animaux qui s'élèvent dans la classe, il y a une réelle bonne entente. Nous avons également créé une page Facebook et une conversation Messenger afin de s'entraider.

HASSINI Anaële, PASSEMART Joanna, TEILLET Martin

RENCONTRE AVEC LES 3D 2

Le rendez-vous nous a été donné aux alentours de 17 heures. La nuit commençait à tomber quand Alexia est apparue, la tête un peu embrumée mais souriante.

Elle nous invite à la suivre et nous emmène dans une salle informatique faiblement éclairée, encore habitée par quelques élèves de deuxième année en animation 3D. La plupart sont sur le point de rentrer, d'autres traînent à sauvegarder leurs travaux. Parmi eux, Andréa nous rejoint et se charge de nous parler de son année.

Malgré l'idée que l'on peut se faire des « 3D-istes », ce ne sont pas « seulement » de gros ours solitaires, de jour comme de nuit enfermés avec leur ordinateur. Alexia et Andréa sont en fait très sympas et aptes à la sociabilisation. Nous faisons rapidement connaissance et commençons à parler de 3D et donc, en premier lieu, de leurs outils de travail.

« QUELS LOGICIELS UTILISEZ-VOUS ? », EST LA QUESTION LA PLUS USUELLE QUAND ON PARLE DE 3D, ET LEUR RÉPONSE ÉTAIT ATTENDUE :

Maya permet de créer une image de synthèse en passant par la modélisation d'objets en trois dimensions, l'élaboration de textures et de matériaux ;

Le « rigging » qui consiste à créer une sorte de squelette permettant d'animer les objets, la gestion des lumières ainsi que le rendu et encore bien d'autres choses un peu compliquées ;

Renderman, logiciel développé par Pixar, est utilisé pour le rendu : une étape de calcul nécessaire et

horriblement longue qui consiste à convertir une scène 3D en image 2D ;

Nuke sert à la post-production, la colorimétrie, le cadrage ou les effets spéciaux ;

Mudbox pour la sculpture numérique ;

Houdini pour les VFX, la gestion des fluides et des particules ;

Et enfin, un peu de Photoshop, de temps en temps.

LES NÉOPHYTES.

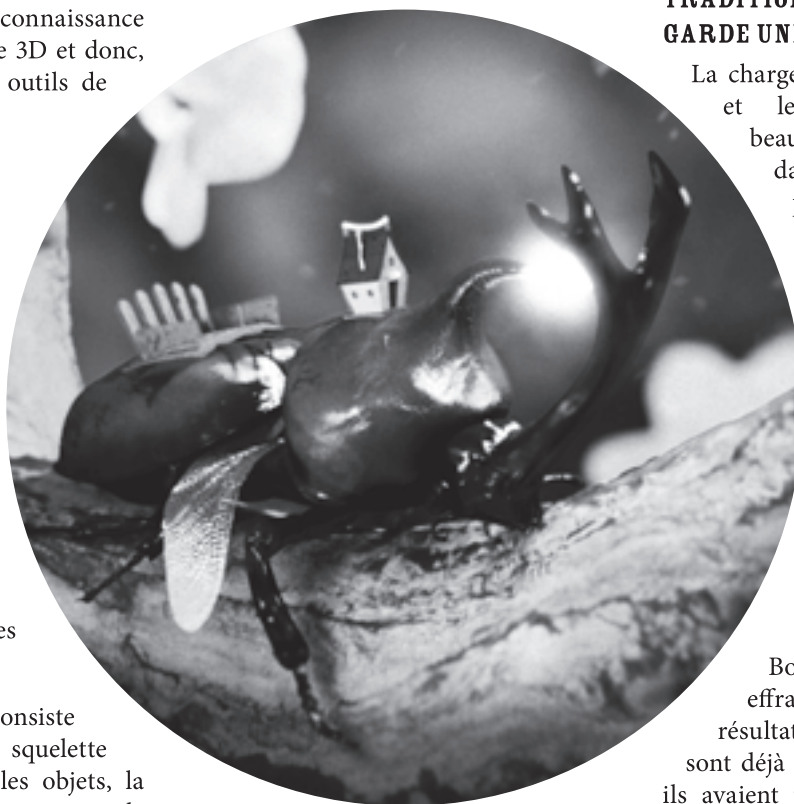
Nous voulons savoir comment se passe une deuxième année de 3D à l'ESMA, quels sont leurs projets, leurs compétences et est-ce qu'ils ont déjà enterrés leur vie sociale ? Entre temps, Ily et Alan, eux aussi en deuxième année de 3D, nous rejoignent et apportent de la richesse aux projets.

ALORS QUE L'APPRENTISSAGE RESTE LARGE EN PREMIÈRE ANNÉE, LA DEUXIÈME ANNÉE EST PLUS CONCRÈTE; LE DESSIN TRADITIONNEL SUBSISTE ET GARDE UNE PLACE IMPORTANTE.

La charge de travail est conséquente et les élèves disposent de beaucoup plus d'autonomie dans la réalisation de leurs projets. Forcément, des qualités d'adaptation et d'organisation sont requises.

Notamment pendant les périodes de « rushs » où il est préférable de ne pas compter les heures, ni les nuits qui se raccourcissent étrangement et où les moments pour soi se font encore plus rares.

Bon, dit comme ça, ça paraît effrayant, mais quand on voit le résultat, on se dit que ces gens-là sont déjà un peu des pros. D'ailleurs, ils avaient tous bonne mine (plus ou moins) alors que les fêtes approchaient, de même que leur premier gros rendu.



VOILÀ POUR LA PARTIE « TECHNIQUE », BIEN SOUVENT DIFFICILE À APPRÉHENDER POUR

DEPUIS LE DÉBUT DE L'ANNÉE, ILS ONT POUR PROJET DE CRÉER UN INSECTE, RÉEL OU FICTIF, EN PASSANT PAR TOUTES LES ÉTAPES DE CRÉATION.

C'est-à-dire les dessins, croquis et esquisses préparatoires. Puis la réalisation en 3D : modeling, unwrapping, rigging, texturing, shading, lighting, rendering et compositing. C'est également leur premier sujet de modélisation « organique » ce qui a été un peu perturbant pour la plupart.

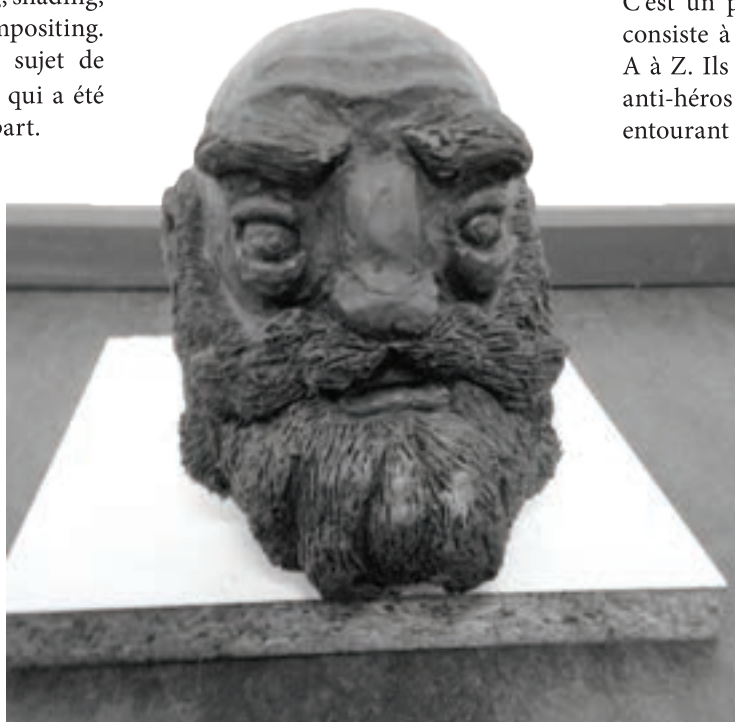
Certains d'entre eux, notamment Alan, n'hésitent pas à profiter de leur temps libre pour apprendre et utiliser d'autres logiciels complémentaires tels que Zbrush pour de la sculpture numérique avancée ainsi que Substance Painter, un logiciel de « texturing » qui permet de peindre directement sur le modèle 3D et en avoir un aperçu en temps réel.

MALGRÉ LEUR MOTIVATION ET LEUR ENVIE D'EN APPRENDRE TOUJOURS PLUS, IL EST NÉCESSAIRE DE BIEN

S'ORGANISER ET DE BIEN DORMIR POUR MENER À BIEN SES PROJETS.

Cette année, chaque élève va devoir commencer à rentrer dans le monde professionnel de la « CGI » en créant leurs propres « Demoreel ».

Cette vidéo, courte et rythmée, de 3 à 5 min, regroupe les



meilleurs projets de chaque artiste, et leur sert de book et de C.V. La plupart

du temps, elle présente un projet, puis un making-off permettant de montrer ses propres capacités techniques.

APRÈS AVOIR ACQUIS TANT DE COMPÉTENCES, IL SERA TEMPS POUR EUX D'ENTAMER LE PROJET FINAL DE LA DEUXIÈME ANNÉE 3D.

C'est un projet en groupe de deux qui consiste à réaliser une mini histoire de A à Z. Ils doivent créer un héros ou un anti-héros et concevoir tout un univers entourant leur personnage.

Pour mener à bien le projet, l'organisation, la répartition des tâches et la solidarité vont être primordiales pour pouvoir respecter la deadline. Le modeling, le rigging et l'animation d'un personnage sont des étapes rigoureuses et complexes, cela développe leurs capacités à pouvoir réaliser un court-métrage.

Une fois le projet et l'année terminés, ils vont devoir trouver un stage de deux mois en entreprise pour acquérir une expérience professionnelle et seront enfin prêts pour intégrer la troisième année.

CHAILLOT Mathieu, DUBOIS Emmanuel-Xuân



HOROSCOPE

Votre journée d'après le professeur Trelawney, fiable à presque 100% !



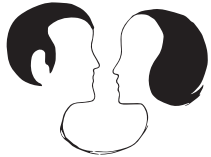
Bélier

Les trolls de votre famille seront grognons, évitez le contact.



Taureau

Visite d'une école pour une porte ouverte ? Rencontre surprenante à prévoir sur le chemin de traverse.



Gêmeaux

Vous attirez les Nargols aujourd'hui. Ne soyez pas négatif, souriez et soyez positif.



Cancer

N'oubliez pas de passer à Gringotts aujourd'hui, les gobelins seront enjoués de vous voir.



Lion

Attention derrière vous !



Vierge

Surveillez vos poches, notre snifleur s'est échappé.



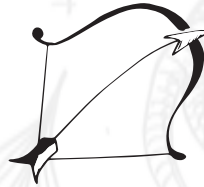
Balance

Pas de chance dans les prochaines heures, buvez votre chance liquide vendue à l'ESMA.



Scorpion

Une forte perte d'orientation est à prévoir, pensez à prendre votre carte du Maraudeur.



Sagittaire

N'oubliez pas vos devoirs, vous avez une potion à rendre au professeur Rogue dans 2 jours.



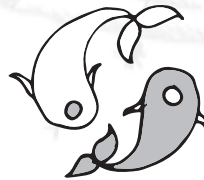
Capricorne

Vous allez être toute la journée en retard, gros trafic de Dambals sur l'île de Nantes.



Verseau

Votre griffon de l'amour est auprès de vous, bonne rencontre en perspective à 18h34.



Poisson

Aujourd'hui votre imagination va vous jouer des tours et des sortilèges.

INTERVIEW DES 3D 3

Après avoir interviewé Martin Portais, Elise Carret, Lucas Boutrot et Maoris Creantor, quatre élèves de 3D3, voici un compte-rendu de leur histoire à l'ESMA.

Le parcours des étudiants, avant de rentrer en 3D, est différent selon les élèves. La plupart du temps, ils font une M.A.N.A.A. (Mise à niveau en Arts Appliqués) à l'ESMA avant de partir en 3D, comme Elise et Maoris. D'autres viennent de différentes écoles telles que Pivaut, comme l'a fait Martin, ou suivent des études comme un DUT informatique, en pratiquant le dessin et la 3D en autodidacte en parallèle.

ACTUELLEMENT, LES ÉLÈVES DE 3EME ANNÉE RÉALISENT UN COURT-MÉTRAGE POUR VALIDER LEUR DERNIÈRE ANNÉE D'ÉTUDE.

Ils doivent travailler sur plusieurs types de projets tout au long de la formation : long-métrages (animation et prise de vue réelle), courts-métrages d'environ 10 minutes, publicités... Les projets diffèrent selon les années, en commençant par des images fixes en 1^{re} année, puis de l'animation la 2^e année.

En ce qui concerne le matériel et les outils informatiques, l'utilisation d'un

ordinateur, avec un minimum de 16 Go de RAM, c'est-à-dire, de mémoire, est recommandé par les élèves et la présence d'une bonne carte graphique aussi. Il faut compter au moins 1.000 €, et choisir de préférence, un ordinateur fixe, pour supporter correctement les logiciels utilisés tels que MAYA, la suite Adobe, ou Nuke.

LES PROJETS PEUVENT PRENDRE PLUSIEURS SEMAINES.

Plus le projet est conséquent, plus l'importance de travailler en équipe est élevée. C'est pourquoi durant cette dernière année de formation, ils composent des équipes de 5 à 6 personnes pour finaliser leur film.

Pour leur projet de fin d'année, une bonne partie du temps est consacrée au dessin sur papier, durant la pré-production de septembre à décembre. Puis, dès janvier, la production se fait entièrement en 3D sur ordinateur et ce jusqu'en septembre prochain.

Certains élèves trouvent le temps de faire des activités en dehors des cours. Il arrive également

étudiants de réaliser des projets personnels sans pour autant desservir leurs travaux à l'ESMA.

Pour rentrer en cursus 3D, il faut une certaine motivation concernant les techniques informatiques, ainsi que de la culture générale en rapport avec le cinéma et l'animation. Certains élèves souhaitent intégrer de grands studios mais doivent faire leurs preuves sur le terrain.

Les étudiants interviewés préfèrent aller en studio d'animation à leur sortie de l'école (l'ESMA étant plutôt dirigée vers ce domaine) mais il arrive que d'autres s'orientent dans le domaine de l'architecture ou de la publicité.

Enfin, les étudiants ont eu l'occasion de visionner les films d'animation des années précédentes et les trouvent, pour la plupart, très réussis et très impressionnants compte tenu du travail fourni derrière. Maintenant, ils ont hâte de montrer de quoi ils sont capables et planchent, actuellement, sur leur propre court-métrage.

DÉCOUVREZ LES TRAVAUX EN LIGNE DE QUELQUES ÉTUDIANTS EN 3EME ANNÉE DE 3D !

Martin Portais : https://www.artstation.com/artist/martin_portais

Elise Carret : <http://elisecarret.wixsite.com/elise-carret-art>

Lucas Boutrot : <https://www.artstation.com/artist/thornydre>

LAFFAIRE Chloé, RENAUD Sarah, MAHIEUX Aude



ENQUÊTE SUR LES FUTURS ET MYSTÉRIEUX 3D 4

Avant d'être professeur-chevalier au sein de E.S.M.A., M. Voisin a tout d'abord commencé comme freelance-écuyer dans la publicité à Paris. Il travaille ensuite dans l'habillage TV de M6 et W9, puis sur des jeux tels que les Lapins Crétins.

C'est grâce au bouche à oreille et à son réseau qu'il fut appelé pour travailler sur différents films. En 2010 commence alors sa carrière dans le cinéma en travaillant sur «Moi, moche et méchant», «Le Lorax», «Moi, moche et méchant 2» et pour finir, «les Minions».

FINALEMENT, EN 2015, IL DÉCIDE DE DEVENIR PROFESSEUR DE 3D À L'E.S.M.A OÙ IL S'OCCUPE DU SUIVI DE PROJETS ET DES COURS DE

COMPOSITING DES 3E ANNÉE.

Son parcours est un plus pour les étudiants, car ayant déjà travaillé en studio, il sait ce qui est attendu des élèves. De même pour le déroulé d'un projet, les différents postes et surtout les temps de réalisation et les logiciels utilisés. Étant encore dans le milieu professionnel, il est un atout majeur pour les étudiants de 3D.

Les films présentés par les élèves n'ont pas de thèmes imposés. Le scénario est travaillé avant la rentrée par chaque élève

pendant 2 semaines puis est revu avec les professeurs pendant 2 autres semaines.

Ensuite, le film fera face à un jury qui validera les meilleurs scénarios afin de les attribuer à différents groupes.

Ils seront alors retravaillés par les groupes qui pourront ensuite commencer les storyboards. S'en suit des validations de travail toutes les semaines avec M. Voisin puis tous les mois (ou mois et demi) lors de jurys où l'on croise M. Raucoules.

Chaque équipe est composée de 5 à 6 élèves pour travailler sur un film de 5 minutes maximum. Ce temps est imposé aux étudiants car au-delà, les films ne sont pas reçus en festivals.

Chaque étudiant a une spécialité propre dans la réalisation du film, mais il n'empêche qu'ils se mélangent tous dans leur poste avant d'éviter la redondance ou pour avancer plus vite. Ils sont formés à porter plusieurs casquettes.

CETTE PARTICULARITÉ LEUR PERMET DE COMMUNIQUER PLEINEMENT ENTRE EUX, SANS INCOMPRÉHENSION, MAIS AUSSI DE S'ENTRAIDER.

Une fois le scénario validé, le projet passe à l'étape suivante : la recherche de design. Les étudiants travaillent pendant trois mois sur le charadesign, les décors et l'ambiance de leur film.

Jusqu'à Noël, les élèves commencent l'animation 2D du film. Dès qu'une partie du film est validée,

elle est directement travaillée en 3D. Plus l'année avance, plus la 3D évolue et se peaufine.

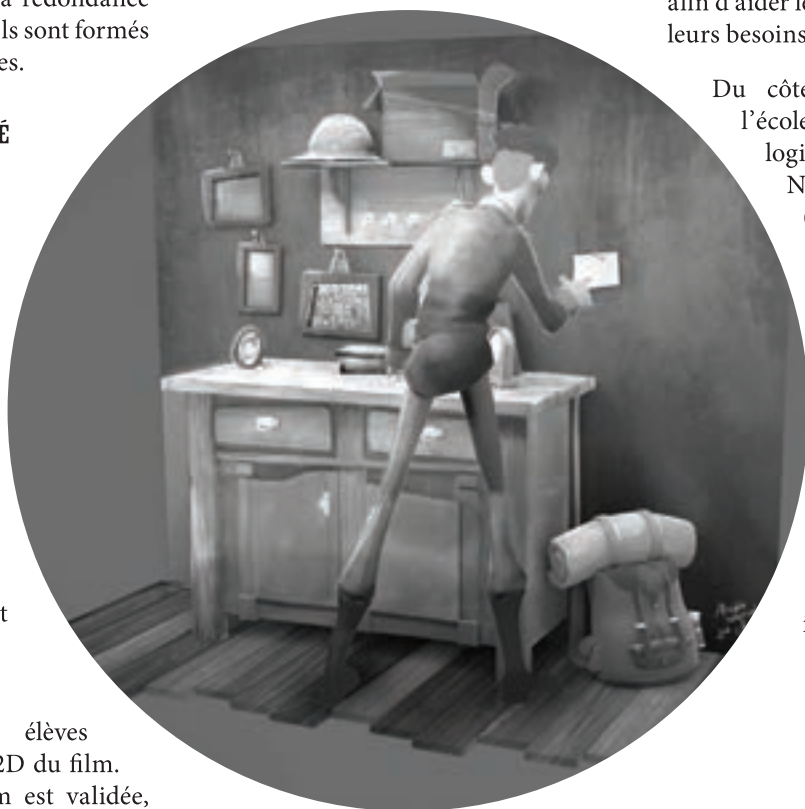
En janvier, les étudiants passent à la vitesse supérieure : adieu les soirées et les week-ends en boîte, ciao lumière du jour !

LE FILM DOIT ÊTRE FINI POUR LE 6 SEPTEMBRE. LES ÉTUDIANTS TRAVAILLENT DONC SUR LA 3D FINALE, PUIS AJOUTENT LA LUMIÈRE ET POUR FINIR, LES EFFETS SPÉCIAUX.

Ceux-ci sont réalisés à la toute fin. Un intervenant vient 4 à 5 fois durant l'année afin d'aider les élèves au mieux et suivant leurs besoins.

Du côté matériel, les élèves de l'école ont accès à de nombreux logiciels tels que Maya (3D), Nuke (compositing), Mari (texturing), ToonBoom (storyboard), Renderman (moteur de rendu), Peregrine Yeti (cheveux), Houdini (VFX) et Marvelous (vêtements).

Tous ces logiciels sont utilisés par les professionnels de l'animation ; de ce fait, les étudiants qui entrent sur le marché du travail sont déjà idéalement formés.



Pour faire tourner tout ça, il faut des ordinateurs ! L'école est équipée de trois salles informatiques spécialement dédiées aux 3D. Par conséquent, les étudiants qui ne possèdent pas encore d'ordinateur chez eux peuvent les utiliser après les cours. Bien-sûr, tout bon étudiant se doit d'avoir sa propre machine ! Sinon, espérez que le Père Noël soit généreux...

QUI DIT FILM, DIT MUSIQUE (ET VOIX) ! L' E.S.M.A POSSÈDE UNE LISTE DE DOUBLEURS AVEC QUI ILS ONT DÉJÀ TRAVAILLÉ LORS DES PRÉCÉDENTS FILMS.

Il arrive également que les élèves fassent appel à leurs proches ou bien qu'ils doublent eux-même leur film. Concernant la musique et les bruitages, l'établissement collabore avec le studio des Aviateurs et leur fameux représentant : José.

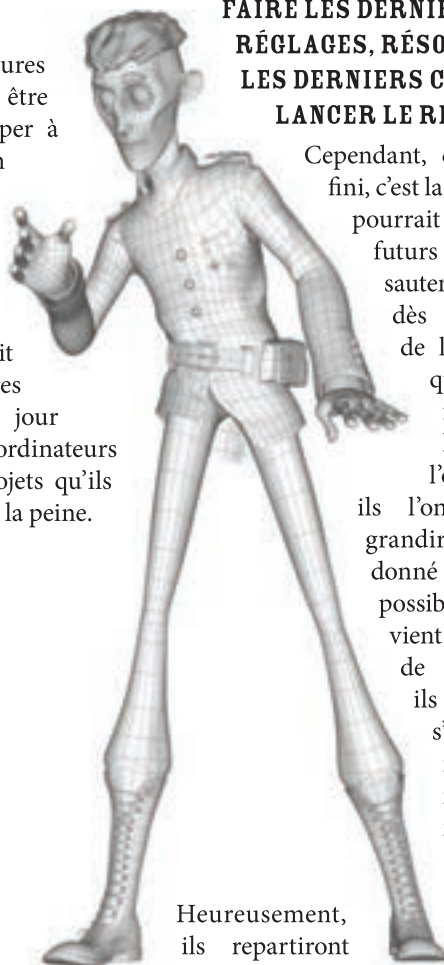
Les enregistrements ont lieu à Paris au studio Bonzaï et se déroulent sur trois ou quatre jours. Seulement 1 voire 2 étudiants par groupe peuvent y aller, accompagnés de José, pour vérifier que tout est raccord avec les intentions du film.

LA VIE D'UN ÉTUDIANT DE LA FIN DE L'ANNÉE EST SYNONYME DE DERNIÈRE ANNÉE DE 3D N'EST PAS SIMPLE !

Fatigués par le peu d'heures de sommeil, le café semble être le seul remède pour échapper à une « zombification ». A un point tel que l'on pourrait se demander si leur sang n'a pas été remplacé par du café. En plus, de ressembler à des zombies « hypercaféinés », on pourrait les comparer à des vampires qui fuient la lumière du jour dans leur antre remplie d'ordinateurs en surchauffe ! Mais les projets qu'ils préparent en valent vraiment la peine.

LA FIN DE L'ANNÉE EST SYNONYME DE STRESS INTENSE : IL FAUT FAIRE LES DERNIERS RÉGLAGES, RÉSOUDRE LES DERNIERS COUACS ET LANCER LE RENDU !

Cependant, quand tout est fini, c'est la délivrance ! On pourrait croire que ces futurs professionnels sautent au plafond dès la projection de leur film. Mais que nenni, ce film, c'est leur bébé ! Ils l'ont fait naître, ils l'ont nourri, vu grandir puis lui ont donné tout l'amour possible. Alors quand vient le moment de la séparation, ils ne peuvent s'empêcher de ressentir un mélange de nostalgie et de mélancolie.



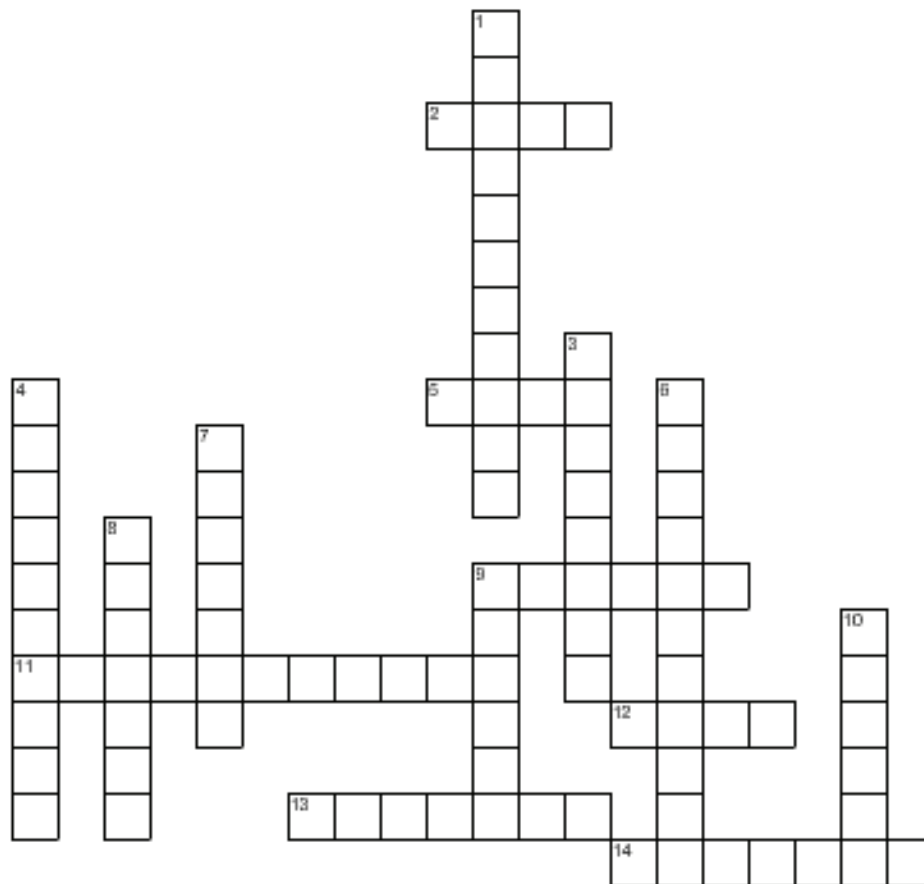
Heureusement, ils repartiront de nouveaux pour de nouvelles pleines d'excitation et de tasses de café ! tous à bord projets, aventures

MOKILI Jasmine, RODRIGUEZ Jenny



MOTS CROISÉS

Ecoutez bien pendant votre visite, ça pourrait vous aider... peut-être...



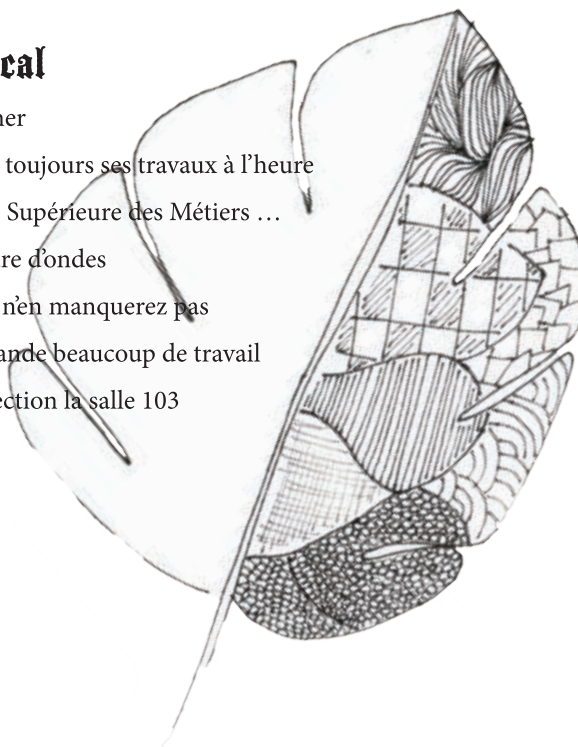
Horizontal

2. Identité visuelle
5. Vos travaux se finiront parfois pendant cette période
9. De bois ou de papier
11. C'est dans ta tête
12. Modélisation d'objets
13. Les animaux fantastiques ne sont pas domestiques
14. Observation et analytique

Aide et Solutions page 22

Vertical

1. Teacher
3. Rend toujours ses travaux à l'heure
4. Ecole Supérieure des Métiers ...
6. Mesure d'ondes
7. Vous n'en manquerez pas
8. Demande beaucoup de travail
10. Direction la salle 103



LA CONQUÊTE DU CHÂTEAU CINÉCRÉATIS

Après un Bac L, Marion décide de partir dans le monde du cinéma et intègre le bastion nantais nommé Cinécréatis. Pour elle, le cinéma est un univers qui englobe tous les métiers et qui fait rêver les gens en les éloignant de leur vie quotidienne.

Elle espère, un jour, parvenir à travailler dans le cinéma, un monde qui comporte tout un tas de métiers.

Pour le moment, elle et ses collègues travaillent sur un projet qui se nomme « A+B ». C'est un mini court-métrage qui se déroule en une minute seulement. Pour cela, ils sont six à la réalisation et se répartissent les tâches en fonction de leurs postes.

Pour sa part, Marion s'occupe du son. C'est un projet difficile car il est parsemé de contraintes à respecter. Le format peut paraître simple, mais c'est l'inverse : tout doit être rapide, clair, efficace. Chaque élément sonore doit avoir un sens. Cette création se passe idéalement, l'ambiance est très bonne et les apprentis réunis s'entendent bien, ce qui rend les projets communs agréables.

Marion et ses collègues se sont retrouvés à Nantes, un lieu qu'elle a choisi pour

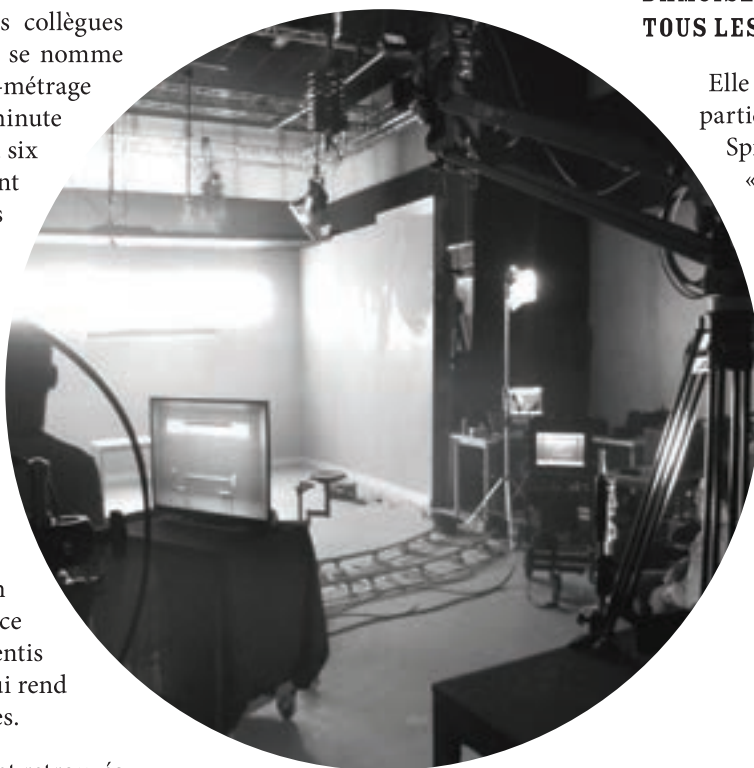
la grande cité, proche de sa contrée d'origine et où se trouve une partie de ses amis. Mais surtout pour Cinécréatis !

C'est une formation où les professeurs les laissent développer leurs idées, tout en les remettant dans le droit chemin.

DAMOISELLE MARION APPRÉCIE TOUS LES TYPES DE CINÉMA.

Elle aime, cependant plus particulièrement les maîtres Spielberg, Hitchcock et Scorese. « Shutter Island », « Une merveilleuse histoire du temps » et « La vie de David Gale » font partie des films qu'elle préfère.

Pour finir, elle nous fait part d'un conseil d'une grande pertinence : « Pour réussir, il faut maintenir un rythme de révisions régulier ». Un conseil qu'il serait bon de rappeler aux MANAA !



LEDUC Lucas, MATHIES Victoire

ENQUÊTE SUR LES CINÉ 2

Nous sommes parties à la rencontre des Cinécréatis en 2ème année et nous nous sommes intéressées à deux groupes qui travaillent sur un portrait documentaire.

Cet exercice de réalisation a pour but de choisir un sujet sociétal et de partir à la rencontre des personnes concernées. Dans « Le dernier lien », Olfa et Camille parlent des sans-abris ; Enzo et Noa, quant à eux, décident de porter leur attention sur l'alcoolisme avec « La maladie de mon père ». C'est en marchant dans la rue qu'Olfa remarque que personne ne prête attention aux sans-abris : « Étant petite mon père me disait toujours de ne pas m'approcher des SDF ».

C'EST À L'ÂGE DE 13 ANS QU'ELLE ENTAME UNE DISCUSSION AVEC UN SDF ET PREND CONSCIENCE QU'ILS ONT DES CHOSES À NOUS APPRENDRE.

Débuté alors une réflexion sur un préjugé ancré depuis trop longtemps dans les moeurs (le « choix de vie » des SDF), amenant à la création du court-métrage « Le dernier lien ». Camille, une autre étudiante, rejoint vite Olfa sur son projet en tant qu'assistante. Afin de



recueillir les informations au plus près, elles vont à la rencontre d'associations d'aide aux sans-abris et leurs animaux. Ces animaux sont le dernier lien avec l'humain. Elles y rencontrent Patrick et Romain pour plus d'informations puis vont sur le terrain afin de parler à des sans-abris.

Enzo est parti sur une autre thématique : l'alcoolisme et ses conséquences. Il réalise « La maladie de mon père » avec Noa, son assistante. Au cours de soirées on entend souvent les jeunes dire : « t'es vraiment un alcoolique », mais est-ce une simple plaisanterie ou une réalité ? Enzo

et Noa abordent le sujet sous cet autre angle et analysent où se situe la frontière entre soirée et alcoolisme.

Noa contacte alors des associations luttant contre l'alcoolisme dont « les Alcooliques Anonymes » et assiste à une réunion où elle fait la rencontre de Jérôme et Lucas, pères alcooliques.

Chaque équipe a deux semaines pour la réalisation du court-métrage, dont trois jours au tournage et huit au montage. L'école met à disposition le matériel nécessaire aux tournages tels que des lumières, filtres et caméras.

Pour le son, l'école fournit, entre autres, des perches, un casque et un enregistreur en plus du matériel de rangement classique (rallonges, multiprise, câbles, etc.) ainsi que les trépieds nécessaires

Les jeunes cinéastes ayant terminé leurs documentaires, ils se font une joie de nous raconter quelques anecdotes pour décompresser. Pendant le tournage de « La maladie de mon père » une des personnes de l'équipe a renversé la totalité de la salière dans l'eau des pâtes. Bon app.

LAMOUREUX Chloé, MEYER Camille



SILENCE ; MOTEUR ; ACTION : REPORTAGE SUR LES CINÉ 3

La légende raconte que les portes inébranlables de la mystérieuse «Cinécréatis» laissent parfois sortir quelques survivants. Nous avons eu la chance d'en rencontrer un : Romain Nerbusson, un troisième année. Il est à peu près quatorze heures et il est là, assis à une table, avec d'autres miraculeux survivants, en train de partager leurs aventures.

NOUS PROFITONS DE LEUR PRÉSENCE INESPÉRÉE, NOUS NOUS ASSEYONS ET COMMENÇONS À POSER DES QUESTIONS À ROMAIN, QUI ACCEPTE DE NOUS ÉCLAIRER SUR LA FAMEUSE TROISIÈME ANNÉE DE CINÉCRÉATIS ET SUR SON PARCOURS.

Le cursus que propose Cinécréatis se centre sur la production de films, mais les élèves voient aussi un peu de marketing, le système de distribution, l'exploitation et le tournage d'un film.

Il nous explique qu'il s'attendait effectivement à la diversité des sujets et des domaines abordés lors de sa première année. Cela lui a permis d'appréhender les bases et d'en apprendre plus sur les métiers (souvent très spécialisés) du cinéma.

Marc nous précise même : « Je ne m'imaginai pas qu'il y avait à voir autant de choses dans le cinéma. Il y a



notre interview après un petit café.

ROMAIN SAVAIT QU'EN RENTRANT À CINÉCRÉATIS, IL Y AURAIT BEAUCOUP DE TRAVAIL.

La première année est assez imprévisible, le travail peut abonder durant une semaine, puis se calmer après et recommencer la semaine suivante, et ainsi de suite.

La deuxième année, la masse de travail augmente. En troisième année, les projets à développer sont longs et complexes : ils se font tout au long de l'année. Néanmoins, ils deviennent personnels, et par conséquent encore plus intéressants et plus motivants dans leur préparation. Romain, qui nous semble au premier abord calme, s'agite un peu en parlant de cette dernière année, ça le passionne, et il commence à parler plus vite.

Il nous répond qu'il a trouvé sa voie. Il semble heureux.

beaucoup à faire quand on fait un film, et on l'ignore souvent quand on est dehors ».

Autour de nous, les gens bougent, sortent et rentrent, car la pause est arrivée. Quelques rayons de soleil osent encore taper contre les baies vitrées de la cafétéria. Nous continuons le reste de

Nous savons que Cinécréatis bénéficie d'une bonne réputation et lui demandons comment il en est venu à s'inscrire dans cette école.

CE SONT D'ANCIENS ÉLÈVES, NOUS DIT-IL, QUI LUI EN ONT PARLÉ, ICI ET LÀ.

Nous cherchons à apprendre comment se passe son projet principal, mais nous savons, par une rumeur lointaine venue des terres sombres de la 3D, que les troisième année restent très discrets sur leur projet de fin d'année. Rien ne doit filtrer. Pas de spoil !

Domage, mais nous insistons tout de même à propos du tournage ! Il nous explique alors que la troisième année se sépare en deux semestres, le premier permettant de se documenter, de préparer le film ; le second étant entièrement consacré au tournage. Les équipes se partagent le matériel accordé par l'école, et tournent pendant huit jours avant d'alterner entre elles.

Avant de nous parler des tournages,

il insiste sur la phase de recherches à mener, souvent très fastidieuse. Mais cela est nécessaire, afin d'éviter des erreurs grossières, comme des anachronismes, et cela augmente l'efficacité lors du tournage, puisque tout a été préparé au préalable. Selon Romain, les tournages sont très formateurs, parce qu'ils permettent d'apprendre directement sur le terrain, de pratiquer. L'atmosphère est bon enfant, il y a de l'entraide, même durant les périodes de rush.

Cependant, chacun a un rôle assigné qu'il doit respecter, et ne doit pas empiéter sur celui des autres : chacun a ses propres responsabilités et s'y tient pour éviter les confusions et le désordre.

Il se met ensuite à nous parler du projet « Coeur de Chou », un moyen-métrage écrit par deux filles dont une qui est dans l'autre classe, Mélanie Dupuy-Roy. Romain a rejoint le projet en octobre / novembre 2016.

Il se charge d'une partie de la production et de la communication, et nous avoue estimer qu'il en aura jusqu'à juillet, puisque ce sont deux domaines qui prennent du temps. Le tournage se fera vers avril, semble-t-il. Sur les trois équipes qui se sont formées en Cinécréatis 3, ils filmeront donc en dernier.

Nous arrivons vers la fin de notre

interview, et nous savons que Romain doit bientôt retourner dans l'ancre de la bête, aussi enchaînons-nous les dernières questions.

Nous souhaitons savoir comment va se passer son examen de fin d'année et il nous répond qu'il devra passer devant un jury afin de leur présenter ce qu'il a réalisé durant l'année. Tout sera passé au peigne fin.

Et que compte-t-il faire plus tard, après être sorti de Cinécréatis ? Romain se voit bien dans la distribution de films, dans la communication ou le marketing.

Pour finir, Romain nous offre un conseil pour entrer à Cinécréatis : comme dans tous les domaines artistiques, il faut rester ouvert à tout, que ce soit la musique, le dessin, les films. Tout est complémentaire.

Nous le remercions et le laissons partir, le regardant rejoindre le groupe de braves s'appêtant à s'engouffrer de nouveau dans Cinécréatis.

ROY Sao-maï, MARQUIS Iris



AIDE ET SOLUTION

Comment ça, vous trichez ?! Je suis... choqué !



Aide

- | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|--|
| 1. QUOI, VOUS N'ÊTES PAS BILINGUE ? | 5. CONTRAIRE DE JOUR | 10. DEUX BTS DE L'ESMA EN PORTENT LE NOM |
| 2. TOUTES LES ENTREPRISES EN ONT UN | 6. LE TITRE DU JOURNAL | 11. AIDE POUR DESSINER |
| 3. UN LYCÉEN EST UN... | 7. CE QUE TU N'AIMES PAS FAIRE | 12. UN DES LOGICIELS DE 3D |
| 4. LE MOT ART MAIS EN PLUS LONG | 8. IMAGINATION | 13. CONTRAIRE DE DOMESTIQUE |
| | 9. ON DESSINE AVEC | 14. ON EN FAIT BEAUCOUP EN M.A.N.A.A. |

Solution

- | | | |
|----------------|--|-----------------|
| 1. PROFESSEUR | A black and white illustration of a cavewoman. She is wearing a simple tunic and a headband with a central ornament. She has a large, teardrop-shaped nose. She is holding a long spear in her right hand and a round, woven basket in her left. A speech bubble next to her head contains the text "SUS À L'ENVAHISSEUR". | 8. CRÉATIF |
| 2. LOGO | | 9. CRAYON |
| 3. ÉTUDIANT | | 10. DESIGN |
| 4. ARTISTIQUE | | 11. IMAGINATION |
| 5. NUIT | | 12. MAYA |
| 6. SISMOGRAPHE | | 13. SAUVAGE |
| 7. TRAVAIL | | 14. DESSINS |

BRÈVES



Des petits potins tout chaud, spécial M.A.N.A.A. !

M.A.N.A.A. *Claudel, bonjour !*
Devise de la classe, mais également phrase favorite de notre cher professeur de sciences.

Installation ou montage Photoshop ?
Les élèves mènent l'enquête. Un élève sème le doute lors d'un rendu d'expression plastique.

Distribution de décodeurs pour les cours de D.G. ! Il est difficile de suivre notre professeur avec son bel accent andalou.

Lors des jours de rendus, des épidémies prennent d'assaut les classes de M.A.N.A.A.

Trop de carnets tue le carnet !

La photocopieuse absorbera votre âme.

Mensonge sur les vraies vacances de Noël.

Passionné de Pokemon Go, un professeur tente de capturer un élève lors d'un exposé.

Top des expressions en M.A.N.A.A. :



C'est quand la pause ?

J'ai pas fixé mes planches !

T'as pas pris un format raisin ?

Tu peux me prêter ta carte d'impression ?

T'as fait dix dessins dans ton carnet ?

Il y avait quoi à faire pour demain ?

T'as dormi combien de temps ?

T'as fait ta maquette ?

T'as pas 30 centimes ?

Toi aussi t'es dans la merde pour le rendu d'hier ?

Il était une fois, une belle histoire de bromance qui débuta sur une simple maquette de table de ping-pong, et qui continue encore aujourd'hui sous les feux de la M.A.N.A.A.

Saint Matthew fait dans l'humanitaire en hébergeant un pauvre petit étudiant loin de chez lui.

MERCI À

- Xavier TISSERAND pour l'encadrement et le développement du projet en cours d'expression écrite.

AVERTISSEMENT : les fautes d'orthographe sont la propriété intellectuelle exclusive des élèves de M.A.N.A.A.

Ne les reproduisez pas sans autorisation.

- La M.A.N.A.A. CLAUDEL pour la rédaction des articles, la maquette intérieure et les illustrations.

Dédicace à Jenny RODRIGUEZ, mais aussi à la M.A.N.A.A. BASQUIAT pour la couverture du journal et la M.A.N.A.A.

MAGRITTE pour les cookies.

-Aux professeurs et étudiants de l'ESMA et CinéCréatis, pour toutes ces informations, photos et anecdotes !



**SI J'AURAI PAS LU,
J'AURAI PAS SU !**