

# Écran total

Hors-série  
Industries Techniques

# Les artisans du rêve

- ★ CNC, Ficam, Film France, CST, Audiens, AFC, Afsi ★
- ★ 10 talents à suivre ★ Aides et financements ★
- ★ Captation : aux sources de l'image ★ Les prestataires de location ★
- ★ L'offre de tournage en studio ★ Les architectes du son ★
- ★ Les prestataires de postproduction ★ La magie des effets visuels ★
- ★ Outils logiciels et nouveaux services ★

# 10 talents à suivre

Entre transmission, esprit d'équipe et talent d'innovation, parcours de **dix jeunes professionnels de 25 à 41 ans**. Cinq hommes et cinq femmes qui inventent les outils de demain et perpétuent le savoir-faire français en l'animant de leurs personnalités singulières.

Par Caroline Castelain et Véronique Viaud

## Aurélien Charrier

Créateur et designer du logiciel 3D d'animation et rigging Akeytsu, Nukeygara, 41 ans

★ Pour Aurélien Charrier, le logiciel Akeytsu est clairement l'outil qu'il aurait rêvé d'avoir pour travailler pendant les douze premières années de sa carrière passées dans l'animation et la production de jeux vidéo.

Le diplômé des Gobelins, promo 99 section animation 2D, commence son parcours chez France Animation, non pas en tant qu'animateur, mais comme assistant réalisateur auprès de Jeff Galataud sur *Wheel Squad*, une série jeunesse.

Avec l'envie d'animer à nouveau lui-même, il intègre ensuite Infogrames (devenu Atari), la célèbre société lyonnaise de jeux vidéo. *"Avec l'arrivée de la PS1 et de la PS2, c'était le début de l'âge d'or du jeu vidéo en 3D."*

Un an plus tard, Aurélien rejoint Eden Games et travaille en tant qu'animateur, puis responsable animation, notamment sur *Kya: DarkLineage* ou *Alone in the Dark*. La 3D le passionne mais la complexité des outils généralistes du marché *"très puissants mais créés pour des techniciens, pas pour des artistes"*, ne le satisfait pas. *"Est-ce que l'on doit tous apprendre à coder pour faire de l'animation ? J'espère bien que non ! lance-t-il. J'ai pourtant un Bac S, mais je n'ai pas fait les Gobelins pour ça !"*

Alors, il décide de concrétiser l'idée qui lui trotte dans la tête depuis

longtemps : concevoir l'outil qui permettra aux animateurs de s'affranchir enfin des lourdeurs techniques pour se consacrer entièrement au plaisir d'animer. En 2014, il crée à Lyon sa société, Nukeygara, pour développer de zéro *"le soft keyframe le plus simple du marché"*, selon sa définition.

*"Une aventure dingue"*, mais l'environnement en France est propice. *"Il existe une véritable effervescence ici autour de l'animation. Nous avons parmi les meilleures écoles et le plus grand Festival au monde avec Annecy, une diversité incroyable de talents. Je crois à la French Touch."* Akeytsu, dans le fond comme dans la forme, possédera cette patte française selon Aurélien Charrier : intuitivité, facilité et simplicité, *"le tout construit autour d'un design fonctionnel et graphique très fort"*. *"Un travail énorme"*, mais les choses vont vite et les rencontres, très bienveillantes, s'enchaînent. Dès 2014, il montre un prototype à Annecy où René Broca et Christian Jacquemart l'invitent à participer à une des conférences techniques qu'ils organisent pour le Marché international du film d'animation. Puis, toujours la même année, c'est le Siggraph à Vancouver avec Stéphane Singier, expert chez Cap Digital. Là-bas, des poids lourds du marché l'encouragent. *"Les retours sont très bons"*, mais ce n'est que le début et la prochaine étape est la version Bêta qu'il présente l'année



suivante aux mêmes rendez-vous. La V1, *"très bien accueillie"*, sort en octobre 2017 soutenue par le réseau Recherche et innovation en audiovisuel et multimédia (Riam) du CNC.

La suite : sortir une V2 au premier semestre 2019 avec, entre autres, de nouvelles fonctionnalités pour l'animation faciale et une version Mac Os.

Aurélien veut pouvoir proposer son produit à d'autres utilisateurs que les studios de jeux vidéo, ses principaux clients. Il espère notamment qu'Akeytsu sera rapidement adopté par les écoles pour faciliter, particulièrement aux 1<sup>ères</sup> années, l'apprentissage de l'animation 3D. Quant à son objectif à termes : *"Faire le meilleur soft du monde"*, tout simplement !