



La Cité internationale de la BD et de l'image a accueilli les Radi et les RAF.

# La question de l'emploi au cœur des RAF

## Animation

Les Rencontres animation formation (RAF), organisées par le Pôle Image Magelis, ont été l'occasion de revenir sur la problématique de l'emploi, alors que plusieurs mesures majeures entrant en vigueur le 1<sup>er</sup> janvier 2016 favoriseront la création de postes.

★ Depuis 2009, à Angoulême, se déroulent les Rencontres animation formation (RAF), un événement organisé par le Pôle Image Magelis, en partenariat avec le CNC, le Syndicat des producteurs de films d'animation (SPFA), l'Afdas (Fonds d'assurance formation des secteurs de la culture, de la communication et des loisirs), la

Commission paritaire nationale emploi et formation de l'audiovisuel (CPNEF-AV), Audiens (groupe de protection sociale dédié aux professionnels de la culture, de la communication et des médias) et la Fédération des industries du cinéma, de l'audiovisuel et du multimédia (Ficam). Le but de ces rencontres est de permettre aux acteurs du secteur de l'animation – écoles, professionnels et institutionnels – de bénéficier d'un espace pour dialoguer autour de sujets communs. Leur 7<sup>e</sup> édition s'est tenue les 19 et 20 novembre, et ont rassemblé plus de 230 participants (+ 10 % par rapport à l'année précédente). La problématique de l'emploi a été au cœur de ces deux jours, car elle reste une préoccupation capitale.

## Succès pour la première édition des Radi

En préambule des RAF, le Pôle Image Magelis a organisé pour la première fois cette année les Rencontres animation développement innovation (Radi), qui se sont tenues le 18 novembre. Cet événement consacré à la recherche et au développement (R&D), aux nouvelles technologies et aux nouveaux logiciels, et qui proposait plusieurs tables rondes, a rassemblé environ 180 participants. Il a mis en avant l'importance de la R&D pour les studios – par exemple, Illumination Mac Guff, à qui l'on doit le long métrage à succès *Les Minions*, y consacre en moyenne 3 M€ par an – et est revenu sur les avantages et inconvénients des logiciels libres, comme Blender. Sur ce dernier point, il est notamment ressorti que si la gratuité de ces logiciels constitue évidemment un atout, il est malgré tout important de souligner qu'il existe des coûts annexes : il faut notamment rémunérer des personnes capables de former au logiciel. Par ailleurs, concernant Blender, peu de professionnels le maîtrisent encore, ce qui rend difficile la mise en place d'équipes rapidement opérationnelles pour des productions recourant à ce logiciel. Enfin, les Radi ont permis de faire le point sur les dispositifs de soutien à la recherche et à l'innovation ou encore de présenter les particularités de neuf logiciels, parmi lesquels Golaem et Toon Boom.

Le constat fait ces dernières années est celui d'une saturation du marché de l'emploi dans le secteur de l'animation. En effet, alors que ce dernier regroupe seulement un peu plus de 5 000 professionnels, il doit accueillir chaque année environ 500 nouveaux diplômés qui sortent des 25 écoles appartenant au Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (Reca), ainsi que de nombreux autres diplômés des autres formations qui ne font pas partie du Reca. La proportion de nouveaux entrants sur le marché est donc importante au regard de la taille du secteur et alors que le nombre d'emplois est limité, car, même si plusieurs sociétés de production ont fait le choix de produire à 100 % en France, beaucoup d'autres, pour des raisons économiques, délocalisent encore à l'étranger toute ou une partie de la fabrication de leurs programmes et de leurs films.

Toutefois, les RAF ont été l'occasion de rappeler que des initiatives majeures vont permettre de créer davantage d'emplois dans l'Hexagone. La première, c'est celle de la réforme du Cosip animation (Compte de soutien à l'industrie des programmes audiovisuels), qui entrera en vigueur le 1<sup>er</sup> janvier 2016. Cette réforme a plusieurs objectifs, dont celui de mieux soutenir les producteurs qui effectuent leurs dépenses de production en France. Cette mesure va ainsi entraîner un phénomène de relocalisation de la fabrication et donc favoriser la création d'emplois.

En outre, toujours à partir du 1<sup>er</sup> janvier 2016, vont être appliquées les nouvelles réformes des crédits d'impôts. Le taux du crédit d'impôt audiovisuel va ainsi passer de 20 % à 25 % et celui du crédit d'impôt cinéma devrait passer de 20 % à 30 % pour tous les films, quels que soient leurs budgets. Le taux du crédit d'impôt international, lui, va passer de 20 % à 30 %. L'ensemble de ces réformes vont permettre là aussi aux sociétés de production de maintenir davantage la fabrication en France et d'assurer beaucoup plus la production exécutive de productions étrangères. "De nombreux adhérents du SPFA m'ont fait part de leur souhait d'ouvrir des studios et d'embaucher en 2016", a rapporté Jack Aubert, qui est notamment délégué aux affaires sociales du SPFA.

## Accroître le volume de production

Néanmoins, si ces initiatives vont inévitablement avoir des effets bénéfiques, il reste encore des freins au dynamisme de l'emploi. Le premier concerne la stagnation depuis 10 ans du nombre d'heures de programmes produites chaque année. Selon l'étude sur le marché de l'animation en 2014 du CNC, dévoilée en juin au Marché international du film d'animation (Mifa) d'Annecy, le volume moyen annuel produit entre 2005 et 2014 est de 314 heures. "On a atteint un plafond de verre en termes de production audiovisuelle d'animation. Un des enjeux majeurs dans les années à venir, c'est

d'essayer de retrouver une dynamique de croissance. L'emploi va être « boosté » par l'effet de relocalisation, mais il doit aussi être « boosté » par un effet d'accroissement du volume de production", a indiqué Stéphane Le Bars, délégué général du SPFA.

"Nous devons créer en France les conditions d'un succès pour le long métrage comme nous avons pu le faire du côté de la production TV."

**Stéphane Le Bars,**  
délégué général du SPFA

Le second frein, c'est le sous-financement des films d'animation. "La grosse difficulté du long métrage d'animation français, c'est la faiblesse de son financement national, et notamment des financements encadrés [chaînes TV, aides locales, etc., NDLR]", a rappelé Stéphane Le Bars. Ainsi, face à cette carence de financements français, beaucoup de producteurs n'ont pas d'autre choix que de coproduire avec un ou plusieurs pays et donc de délocaliser toute ou une partie de la fabrication de leurs longs métrages. Le Canada, qui dispose de systèmes d'incitation fiscale performants, a ainsi accueilli ces dernières années la fabrication de beaucoup de films d'animation français à gros budget.

Autre conséquence de ce manque de financement : le secteur du long métrage d'animation devient "bicéphale", comme l'a fait remarquer Stéphane Le Bars. D'un côté, il y a des films à très petit budget (5-6 M€), qui se font dans des conditions précaires et, de l'autre, il y a des films à gros budget (plus de 15 M€), qui sont donc fabriqués majoritairement à l'étranger. Les "films du milieu", dont les budgets sont compris entre 7 M€ et 15 M€, sont particulièrement difficiles à financer. "Il faut que nous parvenions à faire exister de nouveau ces films, qui peuvent être fabriqués dans de bonnes conditions sur le territoire français et avoir une ambition artistique qui a les moyens de s'exprimer", a précisé Stéphane Le Bars, qui a affirmé que l'une des priorités du SPFA est aujourd'hui de favoriser le développement du long métrage dans l'Hexagone. "Nous devons créer en France les conditions d'un succès pour le long métrage comme nous avons pu le faire du côté de la production TV", a-t-il ajouté.

**Lucas Fillon**

## Le secteur de l'animation en 2014

**108** entreprises  
**4,5 millions** d'heures travaillées  
**100 M€** de masse salariale brute  
**4 570** techniciens intermittents  
**565** salariés permanents

SOURCE : AUDIENS