

L'ANIMATION FRANÇAISE AU TOP MONDIAL

Les écoles hexagonales alimentent les studios de création. En France, le secteur emploie déjà 6 200 personnes et les salaires sont en hausse.

PAGE 6

Le cinéma d'animation, une success story à la française

Le secteur est un des fers de lance de la French tech et attire les maisons de production étrangères. Chose rare : emplois et salaires y sont en augmentation

On peut être artiste et en vivre. La production de films d'animation et d'effets visuels est aujourd'hui quasiment le seul secteur artistique dans lequel, depuis 2000, les salaires ont augmenté en même temps que l'activité. Porté par l'engouement pour les dessins animés dans le monde, ce petit secteur connaît aujourd'hui une très forte croissance, y compris en France, troisième producteur mondial. Il recrute massivement dans tous les métiers, de la préproduction (scénariste, *story boarder*, *character designer*) à la postproduction (effets spéciaux), en passant par tous les métiers techniques de la 3D (modèleur, *rigger*, animateur, directeur technique, etc.). « Alors que les difficultés de recrutement sont apparues dans la 3D depuis plusieurs années, même la production 2D a du mal aujourd'hui à trouver des animateurs expérimentés », selon Christophe Jankovic, directeur de production chez Prima Linea, spécialisé dans les longs-métrages d'animation en deux dimensions.

De 5 500 à 6 200 salariés

La réforme du fonds de soutien à l'animation en 2015 et l'augmentation des crédits d'impôts pour le cinéma, y compris pour les œuvres étrangères, ont contribué à relocaliser massivement les tâches créatives et la fabrication. Comme chez Gaumont, Monello

Productions, Mikros Image Animation et surtout chez le leader, le franco-américain Illumination Mac Guff, qui a localisé en France toutes ses productions. Sachant qu'un film en 3D, c'est 300 personnes pendant au moins deux ans, ce studio est passé en dix ans de 100 à 900 collaborateurs. Il travaille actuellement sur trois films : *Les Minions 2*, *Tous en scène 2* et *Comme des bêtes 2*.

Alors qu'il y avait cinq ou six grands longs-métrages d'animation en production chaque année, il y en a plus de dix aujourd'hui en France qui aspirent les graphistes les plus expérimentés. Entre 2015 et 2016, le secteur est passé de 5 500 à 6 200 salariés, dont plus de 80 % en « CDD d'usage » (contrat d'extra). Il devrait rapidement dépasser les 7 000 salariés. « Ce transfert d'activité des Etats-Unis vers les studios français témoigne de leur confiance dans l'efficacité française », dit Vincent Chiarotto, coordinateur du cursus animation à l'ECV, une école qui a trois antennes animation à Bordeaux, à Lille et depuis peu à Paris.

Les diplômés des écoles d'animation françaises sont très appréciés pour leur polyvalence, leur culture, leur capacité à acquérir une spécialisation de plus en plus pointue et à intégrer des logiciels

toujours plus nombreux dans ce secteur. Même si, lors des Rencontres animation formation (RAF) d'Angoulême, en 2016, les studios criaient à la pénurie pour les

postes d'encadrement technique.

« Il n'y a pas assez d'animateurs expérimentés, capables de s'insérer rapidement dans des équipes, et à la sortie de l'école, ils ne sont pas assez spécialisés », estime Jacques Bled, patron d'Illumination Mac Guff. Néanmoins, cette formation est reconnue et permet d'envisager des carrières nomades pour les jeunes diplômés, souligne Julien Deparis, ancien directeur du MOPA qui vient de fonder l'Ecole des nouvelles images à Avignon : « Ils démarrent souvent en France, à Londres et au Canada où ils se créent une spécialisation qui leur permettra ensuite d'aller travailler dans les grands studios américains pour faire de la 3D, ou japonais ou scandinaves pour les grands longs-métrages en 2D. » Ainsi aguerris, ces créatifs « reviennent en France vers l'âge de 40 ans », complète Christophe Jankovic. Et peuvent obtenir des rémunérations assez élevées pour un secteur artistique.

Leur succès est tel sur ce marché qui, fonctionnant par projets, connaît structurellement un fort *turnover*, que les gros studios cherchent à pérenniser leurs équipes, en distribuant des primes indexées sur le succès du box-office mondial. Ainsi, Illumination Mac Guff a distribué 23 millions d'euros de primes à 450 collaborateurs, représentant 3 à 4 mois de salaires supplémentaires. Mais cela ne suffit pas toujours à trouver tous les talents, de plus en plus



recherchés dans l'architecture, l'imagerie médicale, la muséographie et la communication.

Jusqu'à 200 euros bruts par jour

Autre raison de ces rémunérations hors normes : à la différence des jeux vidéo, les films d'animation ont une convention collective avec des minima de branche. A Paris, un graphiste démarre autour de 110 euros bruts par jour, avec un statut d'intermittent lui permettant de passer d'un projet à l'autre, voire de développer ses propres projets. Il grimpera à 130 euros au bout d'un an et se stabilisera à 150/160 euros par jour au bout de deux ou trois ans.

« Mais celui qui s'est créé une spécialisation très pointue et qui a du talent négocie facilement ses tarifs », dit Christophe Pauly, de la CFDT. Et s'il évolue vers des postes de management, comme directeur technique, directeur artistique ou superviseur 3D, le graphiste de départ gagnera jusqu'à 200 euros bruts par jour.

Reste que l'allongement de la durée de la formation, en cinq ans pour la faire coïncider avec la durée des Masters, est aujourd'hui très questionné. S'il s'explique par une élévation continue du niveau technique requis, cet allongement a considérablement renchéri le

coût des formations qui, sur cinq ans, avoisinent les 40 000 euros, excluant de fait nombre d'étudiants. « Le coût d'entrée dans le secteur a beaucoup trop augmenté par rapport aux salaires de démarrage », dénonce Christian Pauly. « Trois ans suffiraient pour s'engager dans le secteur professionnel, estimait Lionel Fages, de Cube Creative, lors des dernières RAF d'Angoulême. Dans nos domaines comme ailleurs, c'est la pratique qui va rapidement primer, et non le diplôme. A moins de vouloir réellement se spécialiser. » ■

VALÉRIE SECOND

Les 13 écoles les plus cotées

La French tech de l'animation s'internationalise, avec les Gobelins en figure de proue. Rubika, à Valenciennes, a ouvert deux campus à l'étranger. L'ESMA, elle, enseigne en anglais. ArtFX se targue d'être la « première école européenne et la quatrième mondiale » pour les effets spéciaux, et des étudiants de l'IIM ont été primés aux Games Awards 2017 de Los Angeles et à la Paris Games Week. Voici la liste des écoles françaises d'animation préférées du secteur.

Ecole de l'image Gobelins, Paris : du scénario aux techniques d'animation. **MOPA (ex-Supinfocom)**, Arles : animation, images de synthèse. **Rubika (ex-Supinfocom)**, Valenciennes : design, animation, jeux vidéo. **Ecole supérieure des métiers**

artistiques (ESMA), Montpellier : cinéma 3D. **IIM Léonard de Vinci**, Paris : Internet, design, jeux vidéo, animation 3D. **Ecole Georges-Méliès**, Orly : cinéma d'animation, effets spéciaux. **Ecole Emile-Cohl**, Lyon : dessin 2D, jeux vidéo, BD, dessin animé... **ArtFX**, Montpellier : effets spéciaux, image de synthèse 3D, animation 3D, jeux vidéo. **Ecole Pivaut**, Nantes : dessin narratif, graphisme, design, concept art. **Ecole des métiers du cinéma d'animation (EMCA)**, Angoulême. **L'Atelier**, Angoulême : illustration, BD, animation, concept art. **ISART Digital**, Paris : jeux vidéo, animation 3D, formations en alternance. **Université Paris-VIII** : post-production numérique, jeux vidéo, réalité virtuelle, effets spéciaux... (Source : *L'Étudiant*)

