

LE FILM FRANCAIS – Mercredi 27 novembre 2019

Long métrage et 3D au coeur des choix des jeunes diplômés de l'animation

Une enquête menée par la première fois par le Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation dresse la tendance des aspirations des étudiants arrivant dans un marché de quasi plein emploi. Priorité des priorités : le projet sur lequel ils travailleront.

Quelles sont les "envies", les "souhaits" et/ou les "intérêts" des jeunes diplômés formés dans l'un des établissements du Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (Reca) ? Pour la première fois, l'association, qui regroupe à ce jour 28 établissements (cf.ci-dessous), a décidé de mener une enquête auprès de ses étudiants.

Celle-ci a été réalisée auprès des diplômés issus de cursus longs (quatre ou cinq ans), au mois de juin dernier. D'où un taux de réponse perfectible (40% des interrogés). A cette période, les étudiants sont accaparés par leurs films de fin d'études, entre autres, ont souligné Aymeric Hays-Narbonne (Ecole Emile Cohl) et Moïra Marguin (Gobelins), respectivement président et vice-présidente du Reca, lors de la présentation des résultats pendant les **Rencontres Animation Formation (RAF), organisées les 21 et 22 novembre par Magelis, à Angoulême.**

Pour autant, leurs réponses donnent une tendance très intéressante et très instructive pour les studios, en proie à des tensions importantes dans le recrutement, ces dernières années. La mise en place de différents crédits d'impôt et la réforme du fonds de soutien audiovisuel au CNC ont engendré une explosion de l'activité (en production déléguée ou exécutive), d'où un haut niveau de l'emploi dans l'industrie confirmé par les chiffres de 2018 dévoilés par Audiens aux RAF. Et, pour les jeunes diplômés, le luxe (la plupart du temps) d'avoir le choix du studio où ils iront travailler.

Premier enseignement de l'enquête du Reca, à la question "Où souhaitez-vous travailler dès la sortie de l'école ?", plus de la moitié des jeunes professionnels diplômés (54,39%) répondent la France. 23,56% se prononçant pour l'Europe (hors France), et seulement 22,06% en dehors de l'Europe. "Nous ne sommes pas surpris. Il existe une grande diversité des projets en France", commentent Aymeric Hays-Narbonne et Moïra Marguin. Or, le choix des diplômés est avant tout guidé par le projet, souligne l'enquête, confirmant un constat empirique qui circule déjà dans les studios.

Concernant la destination géographique, le Reca précise que 12% de ses étudiants sont étrangers, une donnée qui peut expliquer le poids de l'Hexagone, certains diplômés souhaitant par exemple prolonger leur expérience dans le pays.

Les métiers visés, par préférence à la sortie de la formation, plébiscitent la 3D. 50,13% des répondants se disent ainsi "très intéressés" et "intéressés" par l'animation 3D versus 45% par l'animation 2D. Précision pouvant là encore nuancer le résultat, dans les écoles qui ont répondu, beaucoup sont des établissements qui enseignent la 3D. Celle-ci n'en demeure pas moins plus attractive que l'animation 2D d'une manière générale.

Par ailleurs, le Reca relève un "avis relativement tranché sur certains métiers", tels la R&D

(développement d'outils...), le layout, le storyboard ou la gestion de production, ce qui est moins vrai sur les "métiers centraux" (animation, design). En outre, plus de 40% des jeunes diplômés se disent "intéressés" par des postes de management (directeur/responsable). La R&D, le rigging et le montage (image et son) arrivent en tête des métiers les intéressants, voire pas, en revanche.

Le cinéma arrive en tête des formats rêvés, à la sortie de l'école. "61,9% ont comme priorité de travailler sur du long métrage". Suivent le court métrage (47,37%) et la série (37%). "Ils ont le fantasme du long métrage", observent Aymeric Hays-Narbonne et Moïra Marguin. La citation du court creuse l'ambition de participer à un projet plus créatif et moins formaté que ne le serait une série, selon les étudiants.

En termes d'entreprise, rejoindre une petite structure est une priorité pour 41% d'entre eux, 32% se prononçant au contraire pour une grande structure. Mais comme mentionné auparavant, si la taille du studio, sa localisation, son ambiance (fait-il bon y travailler...) comptent dans les arbitrages, les jeunes privilégient le projet avant le reste, rappelle l'étude. Les délais (longs) de fabrication dans l'animation expliquent en partie ce parti pris. Quitte à travailler un an, voire plusieurs années sur une œuvre, autant qu'elle plaise, si on a le choix.

Enfin, "un petit tiers" des jeunes diplômés "ont comme priorité de travailler dans l'animation pour le jeu vidéo".

L'objectif du Reça est de réaliser cette enquête chaque année (en améliorant la méthodologie notamment, les questions...). La volonté est en outre de prolonger l'exercice par un questionnaire portant sur les besoins des studios (à court, à moyen et à long terme), toujours dans ce souci de continuer à nourrir les échanges avec les futurs employeurs potentiels des étudiants.

Les 28 écoles du Reça : Ariès Lyon, ArtFX, ATI, Bellecour, ECV, EMCA, Emile Cohl, ENSAD, ESAAT, ESRA Paris, ESRA Rennes, ESMA Montpellier, ESMA Toulouse, Estienne, Georges Méliès, Gobelins, ILOI, IIM, ISART Digital, La Poudrière, L'Atelier, L'IDEM, LISAA, MOPA, Pivaut, Pôle IIID, Sainte Geneviève, Supinfocom Rubika

Emmanuelle Miquet