

Août 2022

SEMAINE DE LA CRÉATION ANIMÉE EN NORMANDIE

16-21 mai 2022 / Trouville



*Synthèse des premières rencontres interprofessionnelles
pour échanger sur l'avenir, à court et moyen termes, de la filière régionale
de la création cinématographique/audiovisuelle/interactive animée*

Bilan, perspectives, préconisations et actions en cours

proposée par

Studio | Off-Courts
FABRIQUE DE CULTURE EN NORMANDIE

NORMANDIE
ANIMATION

en partenariat avec



SOMMAIRE

Grandes lignes et objectifs de la première «Semaine Animai»	1
Programme de la «Semaine Animai»	2-3
Les aides régionales en discussion	4-5
La production régionale d'animation	6-7
Enjeux technologiques à surveiller et à anticiper	8-9
Éducation à l'image et animation	10
Futurs professionnels normands : une vague qui arrive ?	11
Actions en cours et perspectives	12
Crédits et remerciements	13

Pages annexes :

- Tableaux détaillés des aides territoriales à l'animation en 2021
- Analyse du classement à l'aune de la filière normande
- Carte de France des soutiens territoriaux cinéma/audiovisuel et animation en 2021

GRANDES LIGNES ET OBJECTIFS DE LA SEMAINE «ANIMAI»

Normandie Animation et le Studio Off-Courts s'engagent depuis longtemps en faveur de la filière régionale de la création animée. Cette dernière se structure progressivement depuis quelques années et devrait connaître prochainement un fort développement, dynamisé notamment par les écoles et établissements de formation technique présents sur le territoire. Il nous apparaît essentiel d'accompagner autant que possible ce développement.

A la faveur de l'appel à projet culturel lancé par le département du Calvados, remporté en mars 2022 par le Studio Off-Courts en collaboration avec Normandie Animation, nous avons conjointement décidé, en dépit de délais très courts, d'initier un premier événement, étalé sur six journées consécutives et constitué de deux types de rendez-vous adressés à différentes catégories de publics :

- **ateliers d'initiation aux techniques d'animation et d'éducation à l'image** (scolaires et grand public),
- **ateliers de réflexion collectifs et participatifs** (professionnels et futurs professionnels du secteur de la création animée).

A cela, se sont ajoutés des moments d'**échanges informels et de réseautage** indispensables aux acteurs de la filière, lesquels sont dispersés sur les cinq départements normands. A ce titre, la situation privilégiée de Trouville, à équidistance entre les deux principales «métropoles normandes», demeure un véritable atout pour ce type d'événement.

Plusieurs objectifs raisonnables étaient visés :

- **sensibiliser un large panel de publics** (scolaires, enseignants, curieux) à différents aspects techniques ou inhérents à l'exercice professionnel de la création animée (cinéma/audiovisuel/jeux vidéos/XR...),
- **recueillir la parole et les idées des professionnels et futurs professionnels** sur trois aspects du développement de la filière régionale (et nationale) de la création animée :
 - les **soutiens à l'animation en Normandie**,
 - les **spécificités de la production de contenus animés**,
 - la filière face aux **enjeux technologiques actuels**.

Ces objectifs ont majoritairement été atteints.

Une partie des propositions issues des échanges interprofessionnels se concrétisera à partir de septembre 2022.

Nous livrons ici une synthèse de cette semaine inédite, appelée inéluctablement à se reproduire.

Jean-Christophe Perrier
Président du réseau Normandie Animation

PROGRAMME DE LA SEMAINE «ANIMAI» 2022

Ateliers d'initiation et rencontres d'éducation à l'image

Sensibilisation aux techniques d'animation, à la scénarisation et aux métiers du jeu vidéo

Lundi 16 mai 2022

Atelier d'initiation en milieu scolaire - école Coty / Trouville-sur-Mer

Dessins d'animation sur tablette

avec Sidonie Bourguignon

Mercredi 18 mai 2022

Atelier d'initiation - école Coty et MJC / Trouville-sur-Mer

Papiers découpés, scénarisation vidéo-ludique et dessins animés sur tablette

avec Camille Tardieu, Thomas Lesourd, Sidonie Bourguignon

Jeudi 19 mai 2022

Atelier d'initiation en milieu scolaire - école Coty, collège Mozin, lycée Marie-Joseph / Trouville-sur-Mer

Papiers découpés, scénarisation vidéo-ludique, dessins animés sur tablette et métiers du jeu vidéo

avec Camille Tardieu, Thomas Lesourd, Sidonie Bourguignon, Raoul Barbet et Jean-Christophe Perrier

Vendredi 20 mai 2022

Atelier d'initiation en milieu scolaire - collège Mozin et lycée Marie-Joseph / Trouville-sur-Mer

Papiers découpés et métiers du jeu vidéo

avec Camille Tardieu, Raoul Barbet et Jean-Christophe Perrier

Samedi 21 mai 2022

Première "Journée de l'animation normande", accessible à tous les publics - MJC de Trouville

Demos et ateliers d'initiation, rencontres et réseautage

avec Andréa Leboucher et Alex Doléans (élèves de Lanimea), Thierry Soto, Camille Tardieu, Thomas Lesourd, Sidonie Bourguignon, Sven Laurent, Anthony Gandais



PROGRAMME DE LA SEMAINE «ANIMAI» 2022

Ateliers participatifs interprofessionnels *Réflexions collectives*

Mardi 17 mai 2022

Atelier participatif (living lab) - 14h - Studio Off-Courts /Trouville

Premier soutien régional au développement de projet d'animation

Grandes lignes du règlement, conditions d'accès et préconisations d'évolution

Rencontre thématique - 16h30 - Studio Off-Courts /Trouville

La production de contenus animés en Normandie

État des lieux, montée en gamme, enjeux de développement

Rencontre informelle "Films en Normandie" (apéro dînatoire) - 18h30 - Studio Off-Courts /Trouville

Union des associations représentatives de la filière régionale "cinéma/audiovisuel/numérique"

Jeudi 19 mai 2022

Rencontre thématique - 14h - Studio Off-Courts /Trouville

Premier soutien régional au développement de projet d'animation (séance de rattrapage)

Grandes lignes du règlement, conditions d'accès et préconisations d'évolution

Rencontre thématique - 16h30 - Studio Off-Courts /Trouville

Création animée et technologies numériques

Les innovations technologiques qui impactent et impacteront profondément la fabrication des contenus animés à court et moyen termes

Apéro-dînatoire - 18h30 - Studio Off-Courts /Trouville



LES AIDES RÉGIONALES À L'ANIMATION EN NORMANDIE : ÉTAT DES LIEUX

Synthèse des échanges et préconisations interprofessionnels des mardi 17 et jeudi 19 mai 2022

D'emblée, une mise au point d'ordre lexical souligne le caractère éminemment hybridé de la création animée contemporaine. Les types de création cinématographique et audiovisuelle catégorisés officiellement étant les suivants, « **fiction** » (filmage de vues en continu), « **documentaire** » (filmage de vues en continu), « **animation** » (filmage de vues image-par-image), **à quelle commission de soutien soumettre un récit de type « docu-fiction » mélangeant 50% de séquences animées à caractère documentaire (reconstitution du réel) avec 50% d'images en vues continues fictionnelles et images d'archives ?**

Les [soutiens existants en 2021* au titre du fonds d'aide régional](#) concernent :

- la **production de court métrage** (fiction et animation), portée par une société de production,
- la **production de court métrage documentaire**, portée par une société de production,
- la création de **musique originale de film** (fonds complémentaire SACEM), projets ayant bénéficié du fonds d'aide au court métrage,
- l'**écriture/réécriture de long métrage** (fiction, documentaire et animation), pour auteurs ayant écrit ou réalisé au moins une œuvre cinématographique ou audiovisuelle,
- la **production de long métrage** (fiction, documentaire et animation), portée par une société de production,
- l'**écriture documentaire** (cinéma, audiovisuel, web), portée par une société de production,
- la **production documentaire** (audiovisuel, web), portée par une société de production, pour première diffusion.

S'ajoutent trois autres soutiens :

- au **développement structurel des sociétés de production** (normandes), pour une société de production sur la base d'un portefeuille de trois projets en cours d'élaboration,
- au **codéveloppement de projets à l'international**, porté par une société de production,
- une **bourse d'initiative au court métrage amateur**, pour projet porté par un réalisateur ou une association.

Les [aides régionales normandes bénéficiant plus ou moins à l'animation en 2021*](#) ont été de :

- 25 000 € (5 000 + 20 000 €) pour deux sociétés de production normandes dont le catalogue de projets est partiellement animé
> dans le cadre de l'aide au « Développement structurel des sociétés de production »
- 10 000 € attribués à une autrice-réalisatrice normande
> dans le cadre de la « bourse d'initiative au court métrage amateur »
- **Sur les trois commissions tenues en 2021**, pour les différents fonds d'aide « écriture et production », **aucun projet d'animation n'a été aidé.**

Voir l'analyse du classement des aides territoriales 2021 en annexe.

* sources : [site Internet de l'agence régionale Normandie Images](#), mai 2022

Synthèse des échanges et préconisations interprofessionnels des mardi 17 et jeudi 19 mai 2022

Préconisée et réclamée par Normandie Animation depuis 2018, une [première aide au développement de projets d'animation](#) a été validée en juillet 2022 et ouverte selon les modalités suivantes :

- dépôt des dossiers du 18 juillet au 15 août 2022,
- première commission plénière (audition des porteurs de projets pré-sélectionnés) le 14 septembre 2022,
- «aide à l'industrie» réservée aux projets portés par des sociétés de production françaises,
- soutien aux courts et longs métrages, séries, pilotes (épisode-test), unitaires (téléfilms),
- réservée aux œuvres de cinéma, audiovisuelle, de web création, de fictions et documentaires en vues continues ,
(à la condition que ces derniers contiennent plus de 50% d'animation sur leur durée totale),
- montant global de l'enveloppe : 30 000 €/an, aide plafonnée à 20 000 € par projet.

Sur la base de ces différentes informations, les participants de l'atelier, réunis en petits groupes, ont été invités à formuler leurs interrogations et leurs préconisations pour favoriser le développement des soutiens régionaux à la filière animée normande.

Les constats suivants émanent de ces échanges :

- la **méconnaissance générale de l'existence même des différents soutiens** mis en œuvre en Normandie est généralisée. Une **communication ciblée, vulgarisée et pédagogique**, à destination des étudiants des différents établissements formant aux métiers du cinéma et de l'audiovisuelle (dont Lanimea, Brassart, l'université de Caen, représentés dans cet atelier) est fortement demandée. Les professionnels présents ont émis eux-aussi la même recommandation.
- Un **sentiment d'abandon des étudiants de la part de la Région**, traduit notamment par la question de la Contribution Vie Étudiante et de Campus (CVEC), dont les avantages concrets sont peu lisibles et peu utilisés par les étudiants. Plus globalement, ce point a soulevé une **hypothèse de prise en charge, partielle ou intégrale, des frais de scolarité très élevés des étudiants**. La réflexion mérite d'être engagée dans la mesure où, leurs études terminées, les néo-entrants sur le marché de l'emploi constituent des ressources et compétences propices à la création de valeurs culturelles et patrimoniales, sur le territoire régional.
- L'**absence de débouchés professionnels sur le territoire normand pour les étudiants diplômés en animation** est parfaitement intégrée par tous. Il s'agit de **stimuler la création et l'implantation de studios de fabrication en Normandie**. Ceux-ci sont pourvoyeurs d'emplois durables et non-délocalisables, donc facteurs d'attractivité économique.
- La **proximité de la Normandie avec la région parisienne et la capitale anglaise** (deux épicentres de la production mondiale de contenus animés) a plusieurs fois été mentionnée comme un atout inexploité. **Le développement de la filière normande gagnerait à favoriser les transversalités**, y compris avec les régions limitrophes (Bretagne et Nord), deux autres territoires aux filières animées très dynamiques.

Les différentes équipes de réflexion ont émis tour-à-tour des propositions concrètes :

- **Étudiants comme néo-professionnels se sentent démunis** une fois entrés sur le marché de l'emploi, par exemple **pour aller à la rencontre d'un producteur** et développer un projet avec lui. Le constat d'un déficit d'accompagnement a été dressé, en appelant à la **mise en place d'un système de mentorat pour mieux comprendre les prérequis au dépôt d'un dossier de financement ou simplement apprendre à concevoir un dossier solide**.
- **Multiplier les rencontres et autres échanges interprofessionnels** au sein de la filière cinéma/audiovisuel/numérique pour valoriser publiquement et consolider un écosystème vertueux dans lequel les pros de l'animation pourraient s'épanouir. Festivals thématiques, journée/soirée dédiée aux étudiants pendant le Festival Off-Courts, diffusion des films d'études produits en Normandie, ateliers de retours d'expériences professionnelles, ...
- Pour **palier la «peur d'oser aborder ou de déranger les professionnels»**, différentes suggestions ont été évoquées. Si certaines existent déjà (cf. site web de Normandie Animation), elle ne sont visiblement pas assez valorisées et connues. Parmi les propositions émises, se dégagent un **face-à-face entre futurs professionnels et professionnels en exercice**, un **centre de ressources professionnalisantes** pour les néo-entrants, les lycéens, les enseignants et les agences de Pôle Emploi (peu informées des débouchés et perspectives du secteur de la création animée), une **formation des professionnels de la filière globale «cinéma/audiovisuel/numérique» aux spécificités de la création animée**, **l'intégration au sein des cursus de formation de cours sur les fonds d'aide et sur les démarches de professionnalisation** (relations avec les producteurs, par exemple), la **création d'une «hot line» de la filière**, ...

Pour rappel :

Normandie Animation propose déjà, dans la limite de ses moyens humains très réduits :

- différents types de [ressources, directement en ligne ou mises à disposition sur demande](#),
- des rendez-vous téléphoniques personnalisés pour trouver un stage, concevoir un dossier de projet, émettre des avis sur un scénario, communiquer et valoriser ses compétences, ...
- des mises en relation avec des professionnels exerçant dans l'écosystème animé régional et national,
- des [opérations de diffusion des films produits ou réalisés en Normandie](#),
- des conseils aux lycéens et à leurs parents pour l'orientation vers les [métiers de la création animée](#),
- des ateliers d'échanges interprofessionnels.

LA PRODUCTION D'ANIMATION EN NORMANDIE ET AU-DELÀ : ÉTAT DES LIEUX

Synthèse des échanges et préconisations interprofessionnels des 17 et 19 mai 2022

Cet atelier donnait l'occasion de s'interroger collectivement sur la production de contenus animés* dans la région. Compte tenu de l'hétérogénéité du public présent (professionnels et non-professionnels), des questions simples ont été posées en introduction : que signifie et englobe le terme «production» ? Quels sont les différents métiers de la production ? Quelles sont les spécificités de la production animée ? La coexistence de la production et de l'auto-production a été mentionnée, tout comme le rapport entre auteurs/réalisateurs et producteurs.

Les métiers de la production animée (sources croisées : CNC/AFDAS/Audiens)

- Métiers et sous-métiers : **production** (responsable de production), **production déléguée** / **production exécutive**, **chargé.e de production** (administration de production), **assistance de production**.
- **Gestion de production audiovisuelle et transmédi**as : de l'organisation administrative, financière et logistique à la coordination et la fabrication d'un film/programme/contenu.
- **Profil des postes** : relatif équilibre hommes-femmes, moyenne d'âge 38 ans, polyvalence professionnelle (écriture, conception, distribution, édition), «**déficit fou sur les administrateurs de production !**»
(source : [Étude des besoins et métiers, «France 2030»](#), Zoom 6, p.20)

Les questions (toujours) fréquemment posées :

Quelles sont les interactions concrètes entre les différents professionnels de la chaîne de fabrication d'animation et le producteur ?

Développement artistique du projet, participation à la recherche de financements, interventions lors de la fabrication

Comment favoriser les rapprochements entre jeunes artistes/techniciens de l'animation et producteurs ?

Savoir valoriser sa créativité, ses compétences techniques, savoir défendre un projet (à l'oral et à écrit)

Quelles raisons empêchent les producteurs normands (de fiction et documentaire en vues continues) de passer à l'animation ?

Freins techniques ou financiers ? Méconnaissance des spécificités de la production animée ?

Méconnaissance de l'animation à caractère documentaire ?

* Films ou séries pour le cinéma, la télévision, les plateformes, l'Internet, le *motion design* (graphisme animé), effets spéciaux numériques (VFX), jeux vidéos, contenus immersifs (XR), ...

LA PRODUCTION D'ANIMATION EN NORMANDIE : PRÉCONISATIONS

Synthèse des échanges interprofessionnels des 17 et 19 mai 2022

Le *timing* de cette première semaine animée, organisée dans un délai très court entre la fin mars et la mi-mai 2022, n'a pas permis de mobiliser sur place les rares producteurs normands d'animation et les représentants de sociétés de production actives au sein de Normandie Films (association des producteurs normands), majoritairement spécialisées dans la fiction en vues continues et le documentaire. Néanmoins des interactions parallèles entre ces sociétés et Normandie Animation, en amont et en aval de la «Semaine Animai», ont permis de dégager les pistes suivantes :

- **publier des informations pédagogiques et échanges d'expériences** semblent souhaitable de manière permanente, par l'intermédiaire de rencontres interprofessionnelles ou diffusion d'informations émanant directement des associations représentatives locales.
- **Systématiser les interventions de producteurs, voire dédier des heures de cours, au sein des établissements de formation aux métiers de la production animée.** Cette vulgarisation publique des tenants et aboutissants des métiers de la production serait aussi très pertinente dans les établissements de formation aux métiers des ressources humaines, de la gestion d'entreprise, de la comptabilité, du développement informatique.
- **Publier et diffuser des ressources pédagogiques pour fluidifier les relations entre auteurs/scénaristes/réalisateurs et producteurs.** La méconnaissance généralisée du travail des uns et des contraintes des autres est souvent préjudiciable à l'aboutissement des projets.
- **Optimiser les retours critiques des jurys de commissions plénières à l'attention des porteurs de projets déboutés.** Plus de transparence et plus de précision de la part des structures d'accompagnement favoriseraient la montée en gamme des projets.
- **Faciliter l'accès aux compétences professionnelles spécifiques présentes sur le territoire normand.** Par exemple, pour rendre accessible aux producteurs-demandeurs les compétences d'un animateur spécialisé dans les images de synthèse en matière de *rigging* («squelettisation» d'un personnage virtuel), de *lighting* (éclairage virtuel), de texturage 3D, de fabrication et d'animation objets articulés en volume, etc.

ENJEUX TECHNOLOGIQUES À SURVEILLER ET À ANTICIPER

Synthèse des échanges interprofessionnels du jeudi 19 mai 2022

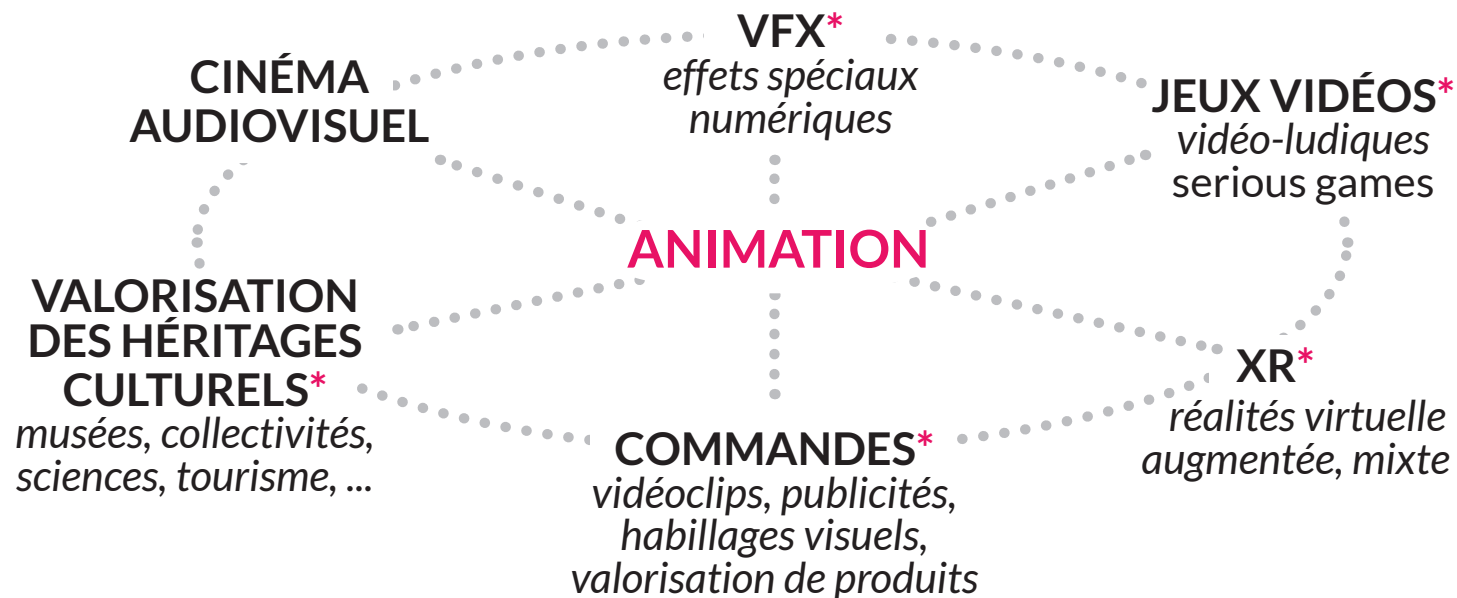
Quelles sont les domaines technologiques qui bouleversent et métamorphoseront toute la chaîne de fabrication de contenus animés à court et moyen termes ?

Pour répondre à cette question, il faut d'abord rappeler en quoi consiste le savoir-faire d'un animateur et au centre de quels enjeux professionnels ce savoir-faire se situe.

La compétence fondamentale de l'animateur est sa capacité à créer de mouvements plausibles - réalistes ou fantaisistes, avec son imagination, sa main et l'assistance d'outils numériques (appareils de captation, ordinateurs, ...).

Il n'est donc pas surprenant de trouver ce savoir-faire à la croisée de la plupart des registres de création.

On peut parler d'**hyper-transversalité des compétences de l'animateur**.



* secteurs d'activités d'ores et déjà concernés par les enjeux inhérents au *metaverse* (univers virtuels interconnectés)

ENJEUX TECHNOLOGIQUES À SURVEILLER ET À ANTICIPER

Synthèse des échanges et préconisations interprofessionnels du jeudi 19 mai 2022

La création animée, domaine d'expression transversal par excellence, intègre déjà pleinement la programmation informatique (logiciels, automatisation, algorithmes d'intelligence artificielle, ...), l'architecture, l'exploitation et la gestion de *pipelines* (réseaux) de production, la Recherche & Développement (artistique, logistique, technique), les moteurs de calcul en « temps réel » (≠ des images pré-calculées) des contenus visuels en trois dimensions.

Cette **hyper-digitalisation de la création animée** est aussi synonyme de dépendance quasi-totale aux technologies numériques (appareils, logiciels, applications, Internet, ...) et aux importantes sources d'énergie qu'elles requièrent pour fonctionner.

Cf. [Étude des besoins Formations & métiers «France 2030»](#), Zoom 5, p.19)

Green IT (écologie numérique) / Soutenabilité

Cet enjeu, actuellement absent des préoccupations des acteurs de la filière régionale, est pourtant déjà incontournable. Il s'agit ni plus ni moins d'anticiper la réduction de l'empreinte écologique des produits ou services générés dans l'écosystème de la création animée, d'adapter les infrastructures, matériels, *process*, *pipelines* de fabrication aux contraintes imposées par les crises environnementales à court, moyen et long termes.

Entre autres exemples, de solutions concrètes déjà expérimentées en France :

- la **décentralisation/externalisation régionale des compétences** du studio de fabrication de contenus (télétravail, VPN),
- la **mutualisation et/ou recyclage de l'énergie émise par les parcs informatiques** (serveurs, fermes de rendu),
- le **développement de produits dérivés vertueux** (cf. série «Tobie Lolness») affranchis de toute pollution plastique.

Metaverse ?

Cet ensemble d'univers virtuels interconnectés, au sein duquel nous naviguerons massivement (avant 2030 selon les prévisions les plus optimistes) pour consommer des marchandises mais aussi des produits et biens culturels, se développe dans une indifférence presque totale, à l'exception du microcosme des professionnels avisés.

La conception de ce méta-univers sans limites, nécessitera - pour le rendre plausible, désirable et attractif, autrement dit utilisable par le commun des mortels - des ressources humaines considérables, notamment en matière de modélisation 3D, d'éclairage et de texturage virtuels, mais aussi de design graphique et d'animation pour conférer réalisme et esthétique aux environnements immersifs et aux personnages (avatars) par le biais desquels les utilisateurs interagiront au sein du *métavers* (*metaverse*, en anglais). Ce secteur d'activités va constituer un réservoir infini de débouchés professionnels.

Soutenir individuellement la R&D-i ?

La question de l'aide directe à la Recherche & Développement-Innovation, différente de l'aide au développement de projet, a été évoquée. La pertinence de ce type de soutien n'est pas systématiquement démontrée. Si ces aides permettent d'améliorer significativement les performances économiques des entreprises bénéficiaires (majoritairement des PME) et ont des retombées positives sur l'investissement en R&D (nombre de brevets déposés, licences octroyées ou produits innovants mis sur le marché), leurs effets à moyen terme s'avèrent plus prégnants sur les TPE (cf. [Plan d'évaluation des aides à la RDI - Octobre 2020 / p. 10-13](#)).

ÉDUCATION À L'IMAGE ANIMÉE

Ce champ d'activités demeure assez peu connu des publics, en dehors des milieux éducatifs (élèves et enseignants) qui en bénéficient depuis le milieu des années 90.

Le [Studio Off-Courts](#) et [Normandie Animation](#) se rejoignent depuis longtemps sur l'impérieuse nécessité d'élargir la portée de ce domaine pédagogique et culturel à tous les publics, au-delà des dispositifs existants, au-delà de leur cadre scolaire.

Autrement dit, il s'agit de vulgariser le plus librement possible l'initiation - théorique et pratique - à la création ciné-graphique.

Le Festival Off-Courts le fait chaque année depuis sa création en 1999.

Normandie Animation aussi, depuis 2015, via ses «ateliers sauvages».

Intégrer à la première «Semaine Animai» une forte colonne vertébrale d'actions d'initiation aux techniques et métiers de la création animée tombait sous le sens.

Les différents ateliers et rencontres proposées ont permis de :

- **sensibiliser les publics de tous âges par la mise en pratique directe**, favorisée par des matériels de plus en plus intuitifs et par des professionnels aguerris à la pédagogie de l'imagerie,
- **informer les publics**, enfants et adultes, néophytes ou avisés, professionnels ou prédisposés à le devenir,
- **détecter les prédispositions et les talents en devenir**,
- ou **simplement s'émerveiller** devant le résultat d'une suite de dessins, laborieuse à réaliser mais si jubilatoire à regarder.

Une convergence de plus-values éducatives à plusieurs niveaux :

- une **diversité de techniques et d'approches pédagogiques**,
- la **scénarisation de contenus ludo-interactifs** autour du projet «Dragons Normands» de Thomas Lesourd,
- un **parc matériel pluri-disciplinaire** : le stand de Lanimea (tables lumineuses d'animation, banc-titre, concours des étudiants), les jeux d'optiques géants de Sven Laurent, le plateau d'animation de volumes (*stop motion*) d'Anthony Gandais, les logiciels d'animation intuitive pour smartphone et tablette manipulés par Camille Tardieu et Sidonie Bourguignon-Bertheuil,
- un **éclairage inédit sur la conception vidéo-ludique** grâce aux interventions en classe de lycée de Raoul Barbet, animateur et réalisateur de jeux vidéos et de films d'animation (Studio Capsule).

FUTUR.ES PROFESSIONNEL.LES DE L'ANIMATION EN NORMANDIE

En amont de la Semaine Animai, un mini-sondage a été réalisé avec la collaboration d'Andréa Leboucher, étudiante en 2^e année à [Lanimea](#) et présidente du bureau des étudiants de l'école de Caudebec-lès-Elbeuf, auprès d'une dizaine d'élèves répartis sur les quatre niveaux d'études présents dans l'établissement.

En voici les principaux enseignements. Bien qu'il faille les relativiser compte tenu de la jeunesse de l'école d'animation normande, ouverte depuis 2019, ils corroborent une tendance générale déjà bien identifiée.

- Une **méconnaissance de la filière régionale de l'animation**, et plus globalement de la filière «cinéma/audiovisuel/numérique». Aucun studio d'animation n'existant en Normandie, les solutions alternatives, notamment dans la perspective du stage en milieu professionnel nécessaire à la validation de leur diplôme, sont inconnues d'une majorité d'élèves.
- Une **volonté affirmée de travailler en Normandie à moyen et long terme** est pourtant bien exprimée, non sans une certaine fatalité face à l'absence d'un écosystème industriel normand de production d'animation, ailleurs pourvoyeur d'emplois durables et non-délocalisables. Pour rester sur le territoire, le travail en *freelance* (travail en indépendant) est envisagée par certains.
- Une **ignorance des mécanismes de soutien et d'accompagnement régionaux**, tant au niveau de leurs modalités d'accès que de leur existence même. Plus globalement, les étudiants gagneraient à connaître, le plus tôt possible au cours de leur cursus de formation, la réalité de l'exercice professionnel (salarial vs indépendance, droits du travail, droits d'auteurs, relations avec producteur, veille technologique).

Données prospectives 2023-2024 : une vague qui arrive ?

Lanimea atteindra en 2024 son rythme de croisière de 80 élèves formés chaque année sur les quatre niveaux (prépa, 1^{ère}, 2^e et 3^e années) proposés au sein de l'école d'animation de Caudebec-lès-Elbeuf.

A raison d'une vingtaine d'élèves par promotion, potentiellement diplômés à l'issue de leur cursus, ce sont autant de nouveaux professionnels qui arriveront chaque année sur le marché du travail.

L'antenne caennaise de l'école Brassart (campus de 300 d'étudiants) propose depuis septembre 2021 une [formation aux métiers de l'animation 3D et imagerie numérique appliquée aux effets visuels numériques et aux jeux vidéos](#).

Elle vise entre 20 et 25 diplômés par an.

Un troisième établissement de formation orientée animation 3D et codage se profile à Caen à horizon 2024-2025.

«Les écoles attirent les studios qui attirent les écoles qui attirent les studios, et ainsi de suite.» Sans doute est-il temps de mettre en œuvre des dispositifs incitatifs à la création ou à l'implantation de sociétés de fabrication de contenus animés.

ACTIONS EN COURS ET PERSPECTIVES

A l'issue des premières rencontres interprofessionnelles des 17 et 19 mai, de nombreuses idées ont émergé des échanges entre les participants. Certaines étaient déjà mises en œuvre mais nécessitent un déploiement et une communication plus efficiente (cf. page 7) auxquels le réseau Normandie Animation va continuer de s'employer.

Trois propositions ont retenu notre attention et se voient concrétiser dès le début du mois de septembre 2022, à l'occasion de la 23^e édition du [Festival Off-Courts](#).

- **Journée dédiée aux étudiants en cinéma**

Rencontres et discussions inter-écoles, *masterclasses*, pique-nique et apéro dînatoire propices au réseautage entre étudiants de cursus différents, projections de films d'études, projection dédiée (« programme « [la crème de la crème du cinéma d'animation](#) » proposé par le réseau MaCaO 7^e art), concert.

- **Documents évolutifs d'aide à la conception de dossier de projet animé**

Publication de trois modèles de grilles d'auto-évaluation pour les projets de courts métrage animé (scénario seul, scénario et recherches graphiques, scénario, graphismes et storyboard) [en ligne sur le site Internet de Normandie Animation](#).

- **Organisation de « commissions blanches »**

Elles visent à placer les porteurs de projets animés qui le souhaitent en condition d'audition face à un jury de professionnels. Une réunion proposée par Normandie Animation le 8 septembre à Trouville, permettra d'avancer sur la constitution d'un premier jury et sur la date d'une première commission blanche.

La filière normande de la création animée se structure laborieusement. Les deux années de crise COVID ont fragilisé son développement et ont très nettement démobilisé les professionnels, contraints de se recentrer sur leurs activités et considérations individuelles. La dynamique collective entretenue par le réseau Normandie Animation s'est essoufflée.

La première *Semaine de la création animée en Normandie* aura aussi contribué à remettre les troupes - et la « jeune garde » en particulier - en mouvement. La cohésion de groupe, les vertus de l'évaluation participative, le simple réseautage ont rappelé leur implacable efficacité en matière de coconstruction au bénéfice de tous.

Le renouvellement, voire la pérennisation, de ce type d'initiative, à Trouville et ailleurs dans la région, paraît aussi souhaitable qu'inévitable.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

La «Semaine de la création animée en Normandie» a été organisée par le Studio Off-Courts, en collaboration avec Normandie Animation.

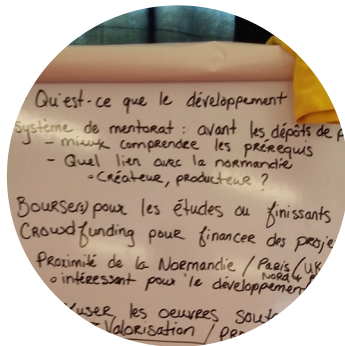
- **Samuel Prat**, coordinateur général de Off-Courts
- **Émilie Moreault**, coordinatrice Québec de Off-Courts
- **Isabelle Le Guern**, administratrice
- **Justine Lemaire**, assistante de communication
- **Léon Gains Babakila**, régie
- **Gabriel Acrémant**, repas
- **Jean-Christophe Perrier**, préparation, modération, réalisation du document de synthèse

Merci aux professionnels et non-professionnels qui sont intervenus dans l'organisation et l'animation des différents ateliers :

Raoul Barbet (Studio Capsule), **Sidonie Bourguignon-Bertheuil**, **Christine Chedeville** et **Yann Dantzer** (enseignants au lycée Marie-Joseph), **Alex Doléans** (étudiant à Lanimea), **Anthony Gandais**, **Anthony Gendron** (école Coty), **Florent Haupais** (collège Mozin), **Sven Laurent**, **Andréa Leboucher** (étudiante à Lanimea), **Thomas Lesourd**, **Hélène Moinerie** (directrice de Lanimea), **Jean-Christophe Perrier** (studio *anima D&A*), **Thierry Soto** (administrateur de Lanimea), **Camille Tardieu** et l'équipe de la Maison des Jeunes de Trouville.

Merci aux partenaires qui ont permis le tenue de cette manifestation inédite : **Carole Chevallier** (directrice de la MJC de Trouville), **Laniméa - Tisseurs d'images**, la **Ville de Trouville**, le **Conseil départemental du Calvados**, le **Studio Off-Courts** et **Normandie Animation**.

Merci enfin aux participants des ateliers de réflexion, venus parfois de loin pour apporter leur contribution aux débats !



ANNEXE - AIDES TERRITORIALES ATTRIBUÉES À LA PRODUCTION D'ANIMATION EN 2021* 1/3

Collectivités territoriales	Montant total en 2021	Montant moyen/production	Nb PROJES soutenus	Courts	Longs	Séries / autres	**	Commentaires
Nouvelle-Aquitaine	1 986 000 €	35 464 €	56	x	x	x	↓	cumul possible
Charente	1 758 000 €	42 878 €	41	x	x	x	↓	cumul possible
Dordogne	24 000 €	4 800 €	5	x			↑	cumul possible
Total > animation	3 768 000 €		102					
Fonds d'aide global Région	7 627 000 €	26 % > animation						
Hauts-de-France	2 242 500 €	56 062 €	40	x	x	x	↓	
Total > animation	2 242 500 €		40					
Fonds d'aide global Région	8 660 000 €	25,8 % > animation						
Auvergne-Rhône-Alpes	1 334 000 €	44 467 €	30	x		x	↓	cumul possible
A-R-A Cinéma	20 000 €	20 000 €	1		x		↓	
Haute-Savoie	400 000 €	50 000 €	8	x	x	x	↑	cumul possible
Drôme / Valence Agglo.	300 000 €	21 429 €	14	x		x	↑	cumul possible
Total > animation	2 054 000 €		53					
Fonds d'aide global Région	3 628 000 €	36,7 % > animation						
La Réunion	1 454 000 €	121 167 €	12	x	x	x	↑	
Total > animation	1 454 000 €		12					
Fonds d'aide global Région	3 622 000 €	40,1 % > animation						
Île-de-France	1 344 500 €	89 633 €	15	x	x	x	↑	
Paris	80 000 €	20 000 €	4	x			↑	
Total > animation	1 424 000 €		19					
Fonds d'aide global Région	19 200 000 €	7 % > animation						

* Sources : [Ciclic/Panorama des aides territoriales \(base de données\)](#) ** Évolution du montant total des aides attribuées à l'animation, par rapport à 2020

ANNEXE - AIDES TERRITORIALES ATTRIBUÉES À LA PRODUCTION D'ANIMATION EN 2021* 2/3

Collectivités territoriales	Montant total en 2021	Montant moyen/production	Nb PROJES soutenus	Courts	Longs	Séries / autres	**	Commentaires
Grand Est	1 004 500 €	45 659 €	22	x	x	x	↑	cumul possible
Strasbourg	150 000 €	37 500 €	4		x	x	↓	cumul possible
Total > animation	1 154 500 €		26					
Fonds d'aide global Région	6 026 100 €	16,6 % > animation						
Bretagne	1 109 500 €	58 395 €	19	x	x	x	↑	
Total > animation	1 109 500 €		19					
Fonds d'aide global Région	4 090 000 €	27,1 % > animation						
Occitanie	710 000 €	41 765 €	17	x	x	x	↓	cumul possible
Toulouse	235 000 €	47 000 €	5	x			↑	cumul possible
Total > animation	945 000 €		22					
Fonds d'aide global Région	4 418 987 €	16 % > animation						
PACA	852 000 €	44 842 €	19	x	x	x	↓	
Total > animation	852 000 €		19					
Fonds d'aide global Région	6 974 000 €	12,2 % > animation						
Centre - Val de Loire	613 950 €	22 739 €	27	x	x	x	↓	
Total > animation	613 950 €		27					
Fonds d'aide global Région	1 944 000 €	31,5 % > animation						
Pays de Loire	120 000 €	30 000 €	4	x	x	x	↑	
Total > animation	120 000 €		4					
Fonds d'aide global Région	2 520 000 €	4,7 % > animation						

* Sources : [Ciclic/Panorama des aides territoriales \(base de données\)](#) ** Évolution du montant total des aides attribuées à l'animation, par rapport à 2020

ANNEXE - AIDES TERRITORIALES ATTRIBUÉES À LA PRODUCTION D'ANIMATION EN 2021* 3/3

Collectivités territoriales	Montant total en 2021	Montant moyen/production	Nb PROJES soutenus	Courts	Longs	Séries / autres	**	Commentaires
Martinique	10 000 €	10 000 €	1	x	x	x	+	
Total > animation	10 000 €		1					
Fonds d'aide global Région	1 325 300 €	0,07 % > animation						
Corse	7 000 €	7 000 €	1		x		↓	
Total > animation	7 000 €		1					
Fonds d'aide global Région	3 378 000 €	0,2 % > animation						
Guadeloupe	6 000 €	6 000 €	1	x	x	x	↓	
Total > animation	6 000 €		1					
Fonds d'aide global Région	650 000 €	0,9 % > animation						
Normandie	0 €	0 €	0				↓	
Total > animation	0 €		0					39k€ en 2020
Fonds d'aide global Région	2 265 000 €	0 % > animation (1,7 % > animation en 2020)						
Bourgogne Franche-Comté	0 €	0 €	0				=	
Total > animation	0 €		0					
Fonds d'aide global Région	1 730 000 €	0 % > animation						
Guyanne	0 €	0 €	0				=	
Total > animation	0 €		0					
Fonds d'aide global Région	608 000 €	0 % > animation						

NB : pas de données pour Mayotte

* Sources : [Ciclic/Panorama des aides territoriales \(base de données\)](#) ** Évolution du montant total des aides attribuées à l'animation, par rapport à 2020

ANNEXE - ANALYSE DE CE CLASSEMENT À L'AUNE DE LA FILIÈRE NORMANDE

Au national, baisse générale des crédits alloués à l'animation (7,8 M€ en 2021 contre 8,5 M€ en 2020) mais hausse du nombre de projets aidés (146 en 2021 contre 135 en 2020).

2022 devrait connaître une situation globalement en hausse, favorisée notamment par la très forte demande de contenus animés émanant des plateformes de streaming. Les investissements territoriaux générant de fortes retombées économiques (principalement en emplois durables et non-délocalisables), ceux-ci devraient opportunément augmenter.

Un signe parmi d'autres de cette tendance, lors de l'édition 2022 du Festival International du Film d'Animation d'Annecy, le département de [Haute-Savoie a annoncé le doublement de son aide annuelle en 2023](#), soit une augmentation de son fonds de soutien de 400 000 € à 700 000 €, auxquels s'ajoutent 100 000 € du CNC.

La Région Normandie est bonne dernière, *ex-æquo* avec les régions Bourgogne Franche-Comté et de la Guyanne française. 0% de son fonds d'aide (2 265 000 €/an) a profité à la production de films d'animation en 2021.

Une nouvelle [aide au développement de projet d'animation](#) a été actée en septembre 2021.

Son règlement a été écrit en avril 2022, voté et validé par la Région Normandie en juin 2022, puis publié en juillet 2022.

La première session plénière de cette nouvelle aide se tiendra le 14 septembre 2022.

Ce fonds de soutien spécifique est de 30 000 €. Il est plafonné à 20 000 € par projet soutenu.

Deux sociétés de production basées en Normandie, dont le catalogue de projets contient une partie de projets animés, ont bénéficié de l'aide au développement de structure de production, à hauteur de 25 000 € (5 000 € + 20 000 €), en 2021.

Par ailleurs, une bourse d'initiative de 10 000 € a été attribuée à une autrice normande pour la réalisation de son premier court métrage d'animation.

Évolution de la Normandie dans le classement des aides territoriales à l'animation depuis 2018

Année	Montant total A°	Montant moyen/production	Nb projets soutenus	% du fonds d'aide	Position classement
2018	70 000 €	35 000 €	2	3,2%	11 ^e /13
2019	38 000 €	19 000 €	2	1,6%	11 ^e /13
2020	39 000 €	39 000 €	1	1,7%	12 ^e /13
2021	0 €	0 €	0	0%	13 ^e /13

Les deux premières commissions de 2022 montrent déjà l'[attribution de 20 000 € à un projet de long métrage en coproduction internationale](#). Suite à la première commission plénière de l'aide au développement de projet d'animation du 14 septembre, la filière animée normande serait déjà assurée de 50 000 € de soutiens financiers.

ANNEXE - CARTE DE FRANCE DES FONDS D'AIDE AU CINÉMA/AUDIOVISUEL ET DES AIDES À L'ANIMATION EN 2021*

Légendes

Montant total du fonds d'aide voté en 2021

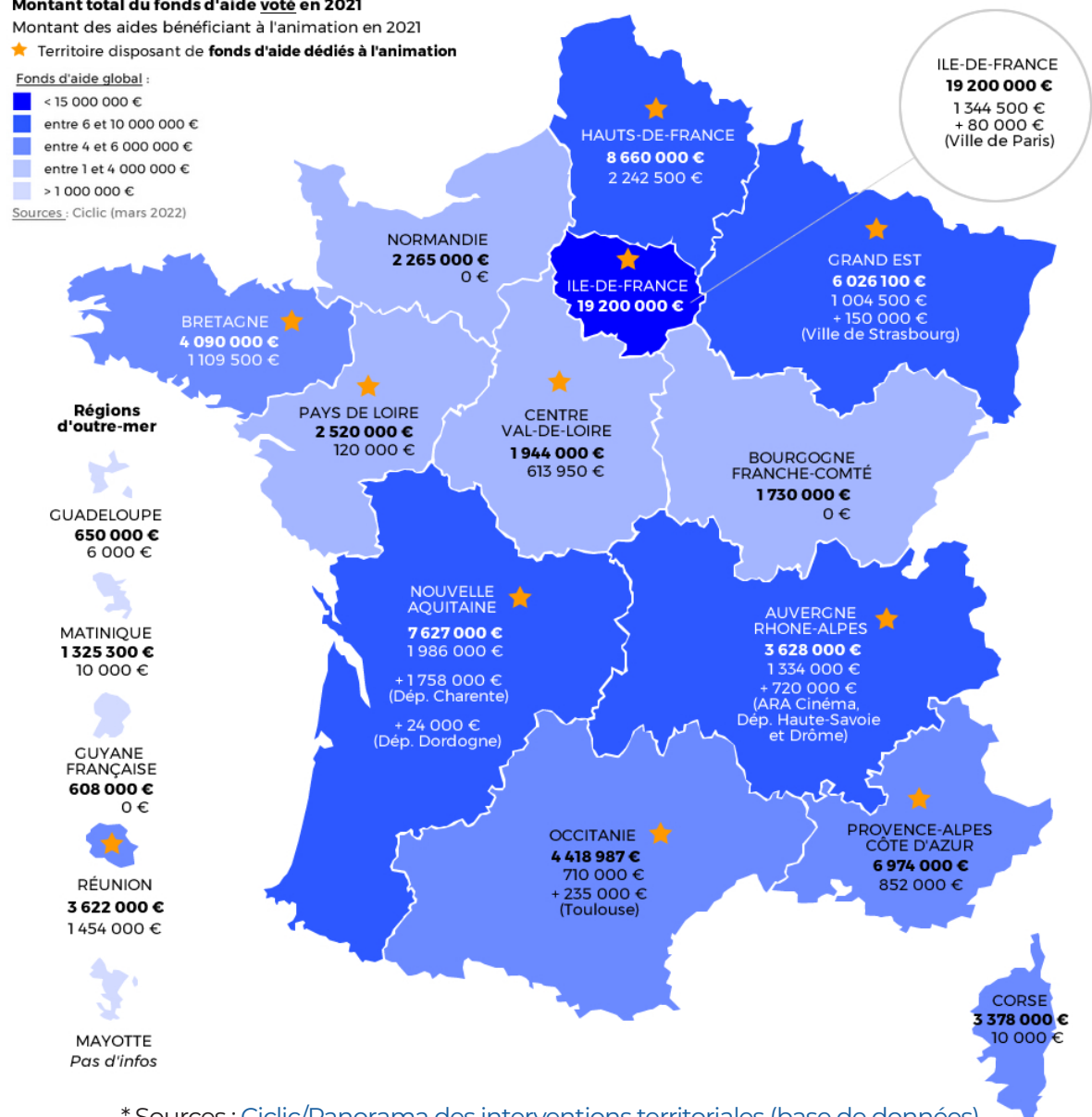
Montant des aides bénéficiant à l'animation en 2021

★ Territoire disposant de **fonds d'aide dédiés à l'animation**

Fonds d'aide global :

- < 15 000 000 €
- entre 6 et 10 000 000 €
- entre 4 et 6 000 000 €
- entre 1 et 4 000 000 €
- > 1 000 000 €

Sources : Ciclic (mars 2022)



* Sources : [Ciclic/Panorama des interventions territoriales \(base de données\)](#)