

Produire un long métrage d'animation en France

Mémoire de fin d'études

Patrick Vuittenez

Département Production
26ème promotion – Luis Buñuel

Tutrice : Odile Perrin

Mai 2015

Sous la direction de Pascal Caucheteux, Christophe Rossignon
Jacqueline Borne et Christine Ghazarian

REMERCIEMENTS

Je tiens avant tout à remercier Odile Perrin qui m'a donné le goût de l'animation et de la production à l'école des Gobelins.

Merci également à toutes les personnes qui m'ont écoutées et soutenues sur ce mémoire: Jacqueline Borne, Christine Gazharian, Laurence Berreur, Frédéric Papon, Pascal Caucheteux.

Ainsi que toutes les personnes qui ont donné de leur temps pour répondre à mes nombreuses questions: Jacques Bled, Marc Bonny, Didier Brunner, Olivier Catherin, Ron Dyens, Guillaume Galliot, Guillaume Hellouin, Marc Jousset, Christie Molia, Valérie Schermann.

Et enfin à Jean-Aria Mouy pour son aide précieuse et Cécile Paysant pour son intarissable énergie créative.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	p3
PARTIE I – ESQUISSE D’UNE PROFESSION ET DE SON MARCHÉ.....	p9
1.1 Les spécificités du secteur du cinéma d'animation en France.....	p10
1.2 Parcours et visions des producteurs d'animation.....	p16
1.3 Le passage du court au long-métrage d'animation.....	p21
PARTIE II – LE SYSTEME DE FINANCEMENT, DU DEVELOPPEMENT	
A LA FABRICATION.....	p26
2.1 Financer le développement d'un film.....	p27
2.2 La recherche de financement.....	p30
2.3 Coproductions et délocalisations.....	p44
PARTIE III – REFLEXIONS ET CONCLUSIONS.....	p49
3.1 Retour d’expérience.....	p50
3.2 Réflexions au présent.....	p54
3.3 Perspectives d'avenir.....	p58
BIBLIOGRAPHIE.....	p59
ANNEXES.....	p60

INTRODUCTION

Le sujet

A travers ce mémoire, je souhaite aborder le marché du long métrage d'animation à partir de plusieurs regards de producteurs du cinéma d'animation français et celui du jeune producteur que je suis. Je considère ce document comme fondement d'une pensée permettant à chacun, étudiants ou professionnels, de comprendre les enjeux de ce milieu et la manière dont les producteurs essaient de l'approcher.

Je pense sincèrement qu'être producteur c'est être porté par un désir cinématographique ne pouvant exister qu'à travers des auteurs et leur vision du monde. Par définition nous ne pouvons exister qu'à travers eux et les accompagner jusqu'au bout du chemin. Les aider par différents moyens à développer leur histoire, leur propos et les entourer de personnes partageant la même vision artistique et technique pour s'assurer qu'au montage le film est là, que l'idée motrice qui les a poussés à croire à leur film et en eux se retrouve sur les quelques minutes imagées auprès des spectateurs.

Je sais aussi qu'en animation il s'agit d'un cadre bien différent qui implique des choix spécifiques que la fiction et le documentaire ne connaissent pas. Ainsi, l'objectif principal n'est pas de répondre à tout prix à une problématique concrète sur un aspect de la production mais au contraire de définir ce cadre et les marges de manoeuvre des producteurs d'animation aujourd'hui en 2015 à travers les visions et expériences données et vécues par les différents professionnels rencontrés.

A l'origine de ce mémoire

Les quatre années d'études à la Fémis s'achèvent bientôt. Demain je me retrouverai sur le marché du travail. Deux choix s'offrent à moi si je souhaite devenir producteur : entrer dans une société de production en tant que producteur junior ou accompagner des auteurs au sein de ma propre structure. Alors que le milieu est en pleine ébullition entre la fraîche convention collective et les décisions des assises pour la diversité du cinéma, j'ai décidé de créer ma propre structure avec un associé dès janvier 2015. Tout l'aspect

administratif et financier a déjà été réglé et des projets de courts, longs métrages de fiction et documentaires sont déjà en cours de développement.

Cependant, j'ai toujours été intéressé par le cinéma d'animation, la formation suivie à l'Ecole des Gobelins m'a ouvert des chemins que je souhaite emprunter pour un jour produire des longs métrages d'animation. On pourrait simplement se dire que produire un long métrage de fiction ou d'animation peut être la même chose sur le papier et que tout est une question de financement. Seulement encore aujourd'hui il s'agit d'un art et d'une industrie méconnue qui nécessite plus de préparation. Outre le scénario, il faut concevoir les designs graphiques des décors et personnages ainsi qu'un story-board et une animatique. Il faut également plus de temps et d'argent, avec en moyenne six années de production pour un long métrage.

Ainsi un producteur désireux de produire le meilleur film possible doit se préparer au mieux en amont pour jongler entre tous les curseurs à disposition tout en franchissant une à une toutes les étapes de production sans mettre en péril sa propre société. Un pari que peu osent faire si nous comparons le nombre de longs métrages d'animation produits à ceux de fiction ou documentaire¹. Certaines sociétés de production ont réalisé bons nombres de courts métrages, comme Sacrebleu Production dirigée par Ron Dyens, qui sortira son premier long métrage début 2016. Ou encore Olivier Catherin (ancien président des Trois Ours) qui a déposé le bilan de sa société fin 2014 alors qu'il coproduisait deux premiers longs métrages d'animation. D'autres se lancent directement dans le grand bain comme l'a fait Didier Brunner au sein des Armateurs en ouvrant une brèche dans le marché avec *Kirikou et la sorcière* en 1998. Aujourd'hui, fraîchement retraité, ce dernier a néanmoins créé la nouvelle structure Folivari avec ses enfants. Il y a aussi des sociétés de production déjà installées dans le marché du long métrage de fiction qui rencontrent parfois des auteurs d'animation à la recherche d'un producteur, c'est le cas de Nord-Ouest Production avec Michel Ocelot pour son film *Azur et Asmar* ou encore Why Not Productions avec Michaël Dudok de Wit qui réalise ici *The Red Turtle*, son premier long métrage d'animation. Ces dernières sociétés sont le plus souvent associées à des sociétés spécialisées dans l'animation pour en assurer la fabrication (Illumination MacGuff, Prima Linea Productions entre autres)

¹ En 2013, sur les 270 films agréés par le CNC, 6 étaient des films d'animation dont 4 d'initiative française.

Parmi toutes ces entreprises déjà installées, comment puis-je avoir l'idée de pouvoir un jour avoir une place sur le marché ? Il existe comme expliqué précédemment, plusieurs chemins pour parvenir à ses fins. Mais par où commencer ? Il n'y a pas de réponse concrète à la question, plutôt des choix à faire et une ligne à tenir pour se lancer et se préparer aux nombreux périls. C'est ce que je m'appête à faire avec ce mémoire pour connaître la situation du marché aujourd'hui en France et la manière dont les producteurs indépendants se lancent dans la production de leur long métrage d'animation.

Présentation des producteurs rencontrés et méthodes des entretiens

Outre les recherches que j'ai effectuées au sein des différents rapports présents au CNC, j'ai pu puiser sur mes notes des anciennes conférences suivies au festival d'Annecy entre 2012 et 2014, lieu de rencontres à ne pas rater pour tout producteur de l'animation. Ces informations m'ont permis d'entamer des discussions plus poussées avec certains professionnels. J'ai donc choisi d'interviewer plusieurs producteurs afin de croiser leur vision du marché de l'animation et leur manière de produire des longs métrages. Dont :

Ron Dyens, gérant et producteur de la société Sacrebleu Productions

Après un Magistère de communication au CELSA et un DEA de Lettres Modernes, Ron Dyens devient en 1999 Directeur du cinéma l'Archipel Paris Ciné (2 salles dans le 10ème Arrondissement). Il crée parallèlement Sacrebleu Productions. Une cinquantaine de films ont été produits depuis cette date, sélectionnés dans plus de 1000 festivals nationaux et internationaux.

Sacrebleu Productions a reçu entre autres les distinctions suivantes : Palme d'Or à Cannes 2010, pour *Chiienne d'Histoire* de Serge Avédikian, le Prix Procirep 2010 du meilleur Producteur, le Lutin du meilleur film d'Animation 2010 pour *Madagascar, Carnet de Voyage* de Bastien Dubois, un Ours d'Argent 2012 pour *The Great Rabbit* d'Atsushi Wada, une nomination aux Oscars 2011 pour *Madagascar, Carnet de Voyage*, le Cristal à Annecy 2012 pour *Tram* de Michaela Pavlatova.

Sacrebleu finalise par ailleurs la production de son premier long métrage d'animation, *Tout en Haut du Monde* réalisé par Rémi Chayé qui sortira début 2016.

Olivier Catherin, ancien gérant et producteur de la société Les Trois Ours

Après avoir suivi des études d'ethnologie, il devient cadre dans une société de service. En 1997, il se reconvertisse en suivant un master d'économie de gestion culturelle. Administrateur à l'AFCA en 2000, Olivier Catherin est un des initiateurs de la journée mondiale du cinéma d'animation. En 2008, avec Serge Elissalde et Jack Wang, il fonde les Trois Ours, sa propre maison de production. Désireux de mettre en lumière des créations originales, les 3 amis ont déjà produit ou participé à l'élaboration d'une vingtaine de courts métrages dont *Betty's Blues* et *Mademoiselle Kiki et les Montparnos*. Récompensé par de nombreux prix dont le César du meilleur court-métrage d'animation en 2014.

Depuis fin 2014, la société Les Trois Ours est en cours de liquidation. Certains projets en développement ont été abandonnés, d'autres ont été repris par des sociétés. Deux longs métrages étaient alors en cours de financement.

Didier Brunner, ancien président de la société Les Armateurs

En 1987, Didier Brunner crée la société Trans-Europe Film avec laquelle il produit entre autres la série *Des Chats*, adaptée de l'œuvre de l'artiste Théophile Alexandre Steinlen, puis *Teletoon* un magazine sur l'animation et en 1991 le téléfilm animé *Les contes de la nuit* de Michel Ocelot. En 1994, Didier Brunner quitte Trans Europe Film et fonde Les Armateurs. Il produit le court-métrage *La Vieille Dame et les Pigeons* de Sylvain Chomet, nommé aux Oscar puis, en 1998, son premier long métrage d'animation, *Kirikou et la Sorcière*, réalisé par Michel Ocelot, considéré comme le film qui relance l'animation française. Il produit en 2003, *Les Triplettes de Belleville* de Sylvain Chomet, *Brendan et le secret de Kells*, de Tomm Moore, en 2009 et *Ernest et Célestine* en 2012 (César du meilleur film d'animation), tous trois nommés aux Oscar.

Après avoir quitté Les Armateurs, il fonde en 2014 une nouvelle société de production, *Folivari*, avec ses deux enfants, Emmanuel Delétang et Thibaut Ruby.

Valérie Schermann, gérante de la société Prima Linea Productions

Après avoir fondé Prima Linea, une agence de représentation d'artistes et d'auteurs graphiques, Valérie Schermann se lance avec Christophe Jankovic dans la production de film d'animation en 2003 avec sa société Prima Linea Productions. Installé à Angoulême, la société possède son studio de fabrication permettant également d'assurer la production

exécutive de ses projets parmi lesquels nous pouvons compter : *Loulou et autres loups* de Solotareff, Elissalde, Fromental, McGuire, Caillou, Chalet et Petit-Roulet en 2003. *U* de Grégoire Solotareff et Serge Éliassalde en 2006. *Peur(s) du noir*, un film d'animation collectif en 2008, *Zarafa*, de Rémi Bezançon et Jean-Christophe Lie en 2012 et *Le Secret de Loulou* réalisé par Eric Omond qui obtient en 2014 le César du Meilleur Film d'animation.

La société poursuit sa route dans le long métrage d'animation avec le film de Lorenzo Mattoti, *La Fameuse Invasion de la Sicile par les Ours*. En parallèle, la société assure la production exécutive du premier long métrage d'animation de Michaël Dudok de Wit (réalisateur et animateur de courts métrages récompensé par un César et un Oscar en animation) qui s'intitule *The Red Turtle*, produit par Why Not Productions.

Les entretiens

Il était important pour moi que ces producteurs n'aient pas le même profil ni même la même place aujourd'hui au sein du marché de l'animation. Chacun représente une voix différente. J'ai également rencontré d'autres personnes qui m'ont aidé à développer mes recherches sur le financement en particulier Christie Molia (productrice chez Moteur s'il vous plaît et Jacques Bled (président d'Illumination MacGuff). Enfin j'ai pu m'entretenir par téléphone avec d'autres pour étayer certains propos tels que Marc Jousset (producteur de *Je Suis Bien Content*), Marc Bonny (Distributeur chez Gébéka films), Guillaume Hellouin (producteur chez TeamTO) et Guillaume Galliot (Label Anim).

J'ai ainsi pu interviewer ces différentes personnes entre le mois de janvier et mai 2015. Les prises de rendez-vous furent très longues à cause de leur emploi du temps pris par la préparation des différents carrefours de l'animation entre le *Cartoon Movie* à Lyon en mars, Cannes en mai et Annecy en juin. Evidemment j'ai essayé de contacter certaines personnes mais sans aboutir à une rencontre, notamment Clément Calvet (producteur de la société Superprod) et Marc du Pontavice (Producteur chez Xilam). Ces rencontres auraient certainement renforcé ma démarche et étayé les propos soutenus par d'autres mais j'ai eu la chance de pouvoir nourrir ma curiosité auprès des producteurs rencontrés.

En outre, chaque entretien était mené de la même manière, lors de la prise de contact je les informais sur l'orientation de mes questions et les rencontrais pour la plupart au sein de leur société. Les questions étaient travaillées en amont de sorte à cerner le marché de

l'animation du point de vue du producteur, en essayant de pointer les éléments clefs d'un processus de production. Pour cela, je suis parti des impressions et des interrogations qui avaient mûri au cœur de la Fémis depuis ma sortie des Gobelins concernant la manière d'accompagner les différents auteurs (scénariste, graphique, réalisateur), de développer les projets et de trouver le moyen de les financer.

Ces entretiens m'ont permis d'organiser les deux premières parties de ce mémoire. Ainsi pour résumer, la première partie englobe les producteurs au cœur du marché de l'animation (dont je présenterai les grandes lignes) par rapport à leurs parcours, la relation avec leurs auteurs mais aussi leurs points de vue sur le court-métrage et surtout la manière dont ils sont passés au long métrage.

La seconde partie, quant à elle, aborde le financement des longs-métrages du développement à la distribution notamment sur l'important investissement que constitue le développement du projet, la lourdeur de fabrication à partager ou non avec un autre studio et une manière de produire plus complexe au niveau du montage financier qui s'oriente vers l'international.

Choix concernant la partie «REFLEXIONS ET CONCLUSIONS »

Ce dernier segment, j'ai décidé de l'aborder d'une manière plus personnelle mêlant à la fois le produit de ma réflexion sur des questionnements et les réponses données par les interlocuteurs. Chaque question qui m'a poussé à faire ce mémoire est abordée, parfois clairement, d'autres moins car la distance qui me sépare de la rédaction est encore trop fraîche. Sans doute changerais-je d'avis à l'avenir avec plus d'expérience. Après avoir, je l'espère, produit un premier long métrage d'animation.

PARTIE I

ESQUISSE D'UNE PROFESSION ET DE SON MARCHÉ

Le marché de l'animation, en particulier celui du long métrage et du court métrage est un marché complexe, diversifié et spécifique. Force de l'exportation, durée et décentralisation de la fabrication, devis élevés etc. Une première esquisse de l'état de la production permettra de mieux rendre compte des enjeux auxquels font face chaque jours les producteurs.

Les divers entretiens que j'ai menés avec ces professionnels témoignent à la fois de la diversité du marché mais surtout d'une conscience aigüe des difficultés de fabrication, de financement mais aussi de la spécificité artistique de ce processus au travers notamment de leur relation avec le réalisateur. Ce sera aussi l'occasion d'évoquer leur parcours, leur vision du court-métrage, de questionner le difficile passage du court au long métrage.

1.1 Les spécificités du secteur du cinéma d'animation en France

Il me semble important d'aborder succinctement le marché de l'animation avant de rentrer dans des questionnements propres aux producteurs. Je me suis basé sur les données du CNC qui depuis 2005 effectue des rapports sur l'animation. Comme ne cessent de le scandaler la presse et les rapports du CNC, la France est la première productrice de films d'animation en Europe et troisième dans le monde. Pourtant en Europe, le cinéma d'animation ne représente pas un marché très important à côté des Etats-Unis et du Japon. Cette réussite, elle la doit essentiellement au contexte européen. Depuis trente ans, les pouvoirs publics encouragent les producteurs et diffuseurs à coopérer dans le domaine de l'animation. Rappelons en aparté que le CNC rend éligible les films d'animation à l'avance sur recette depuis 2004 et qu'il est surnommé Centre national du cinéma et de l'image animée que depuis le décret du 11 juin 2010. Mais cette réussite est également liée à la richesse culturelle et du savoir-faire acquis depuis la naissance de l'animation par Emile Reynaud en France en 1892, soit trois ans avant la naissance du cinéma.

a. Etat de la production de longs métrages d'animation

Ainsi entre 2004 et 2013, 74 films d'animation ont été agréés, soit 3,1 % de l'ensemble des films agréés, tous genres confondus. Six films d'animation sont agréés en 2013², soit six titres de moins qu'en 2012³. Quatre des six films d'animation agréés en 2013 sont d'initiative française dont deux premiers films et un deuxième film.

Longs métrages d'animation agréés en 2013

titre	réalisateur	pays coproducteurs ¹	devis (M€)
Petit Prince (Le)	OSBORNE Mark	Fr-100	59,60
Un monde truqué	EKINCI Franck / DESMARES Christian	Fr-68 / Can-18 / Belg-13	9,18
Gus	MONFERY Dominique / DE VITA Christian	Fr-100	8,69
Iqbal, histoire d'un enfant qui n'avait pas peur	PAYAMI Babak / FUZELLIER Michel	It-52 / Can-28 / Fr-20	6,40
Blessent mon coeur	VUONG Pascal	Fr-100	3,60
Moomins on the riviera	PICARD Xavier	Fin-70 / Fr-30	3,58

¹ Belg : Belgique ; Can : Canada ; Fin : Finlande ; Fr : France ; It : Italie.
Source : CNC.

Sur les six films agréés en 2013, trois sont entièrement produits en France. La production des six films d'animation agréés en 2013 a coproduit avec cinq pays différents. On remarque le budget élevé du film *Le Petit Prince*, produit par Dimitri Rassam, fils de feu Jean-Pierre Rassam, dont le devis le plus important agréé par le Centre national du cinéma

² Le rapport du Marché de l'animation en 2014 ne sera édité qu'en juin 2015.

³ Il convient de signaler que 2012 était une année exceptionnelle en termes de production de films d'animation.

en 2013. C'est une exception car afin de rassembler les 60 millions d'euros nécessaires pour monter deux studios d'animation à Paris et Montréal, il a fallu sortir des frontières de l'Hexagone. Aux côtés des acteurs traditionnels comme le groupe M6, Canal+ et Orange studio, on retrouve donc des poids lourds internationaux comme Paramount et Warner Bros qui assurent la distribution dans le monde entier. Au total, 80 % du financement vient de l'international.

On peut affirmer clairement que la production de films d'animation mobilise des devis en moyenne beaucoup plus importants que les films de fiction ou les documentaires.

Devis moyen et devis médian des longs métrages d'animation agréés (M€)

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
devis moyen	22,32	8,39	9,57	8,02	20,12	9,41	10,29	7,18	11,48	15,18
évolution	+250,8%	-62,4%	+14,1%	-16,2%	+150,7%	-53,2%	+9,4%	-30,2%	+59,9%	+32,2%
devis médian	9,64	6,00	10,34	7,30	8,55	8,88	6,90	7,10	6,33	7,54
évolution	+117,3%	-37,7%	+72,1%	-29,4%	+17,2%	+3,8%	-22,3%	+2,9%	-10,8%	+19,1%

Source : CNC.

Entre 2004 et 2013, le devis moyen des films d'animation s'établit à 11,97 M€ (contre 5,23 M€ pour l'ensemble des films agréés). Ainsi en 2013, le devis moyen des films d'animation est 3,3 fois plus important que celui de l'ensemble des films agréés (4,65 M€). Alors que le devis médian des films d'animation agréés en 2013 s'élève à 7,54 M€ contre 2,50 M€ pour l'ensemble des films agréés.

b. Les longs métrages d'animation bénéficient d'une large exposition en salles

Outre les devis plus élevés en animation, les films bénéficient à la fois d'importants frais d'édition et de larges combinaisons de sortie. En moyenne, l'investissement publicitaire brut tarifé d'un film d'animation s'élève à 1,36 M€ en 2013, contre 0,86 M€ tous genres confondus.

En 2013, un film d'animation est distribué en moyenne dans 321 établissements en première semaine, contre 139 établissements tous genres confondus. Par conséquent les films d'animation bénéficient d'une durée moyenne de vie en salles supérieure à celle de l'ensemble des films. La fréquentation des films d'animation est de plus en plus concentrée sur les premières semaines. Ils réalisent 87,3 % de leurs entrées au cours des cinq premières semaines de leur exploitation (contre 90,9 % tous genres confondus). Parallèlement, les films français d'animation présentent une durée de vie moyenne supérieure à celle des films américains.

Il est cependant important de noter la différence entre les films français et étrangers de sorte à mieux visualiser la part de marché du cinéma français :

On remarque donc en 2013 qu'en moyenne un film français sort sur 178 écrans pour générer 154 000 entrées, loin des mastodontes américains qui dépassent les 600 copies pour des entrées moyennes à 2 millions. Par ailleurs, le top des films de 2013 en nombre d'entrées sont⁴ :

1. La Reine des Neiges – 5,15 M d'entrées (sortie 04/12/14) ;
2. Moi moche et méchant 2 – 4,65 M d'entrées (sortie 26/06/14) ;
3. Turbo – 2,47 M d'entrées (sortie 16/10/14) ;
4. Les Croods – 2,35M d'entrées (sortie 10/04/14) ;
5. Les Schtroumpfs 2 – 2,26 M d'entrées (sortie le 31/07/14).

Nous retrouvons évidemment cinq films américains. Le premier film français, *L'Apprenti Père Noël et le flocon magique*, un film pour enfant arrivant ainsi en 76ème position avec 632 760 entrées. Puis un second en 190ème position, *Le Roi et l'Oiseau version restaurée* avec 183 893 entrées. Ainsi les deux longs métrages d'animation français ayant fait le plus d'entrées étaient un film de commande produit par Gaumont Alphanim et une ressortie du chef d'oeuvre de Paul Grimault réalisé en 1953. Un constat assez difficile comparé à l'année 2012 qui voyait *Ernest et Célestine* de Benjamin Renner, Vincent Patar et Stéphane Aubier atteindre les 884 209 entrées et de multiples récompenses (n'oublions pas que Didier Brunner en est le producteur). Quant au César du meilleur film d'animation *Loulou, l'incroyable secret* sorti fin 2013 et produit par Prima Linea, il n'attira que 175 466 personnes.

c. Le public des films d'animation est diversifié

Le public des films d'animation est composé presque à parts égales d'enfants et d'adultes car en général chaque enfant est accompagné par un adulte pour une séance de cinéma. Cette combinaison de parent-enfant fait partie du principe même de la fabrication des films. L'animation est segmentée par rapport à un public, il faut choisir sa cible comme un produit que l'on désire vendre à une catégorie de personne. Ainsi les cibles les plus communes sont les enfants pour la plupart des grosses productions. Cependant en France,

⁴ Informations relevées d'après le site <http://www.jpbox-office.com/> (05/02/2015)

les auteurs s'essaient à l'animation dite pour adulte tel qu'*Aya de Yopougon*, *Renaissance*, *Persépolis*, *l'illusionniste* etc. Il s'agit en réalité plus d'une définition pour dire film d'auteur car même si leur ton ou leur sujet est plus orienté vers les adultes ces films ne comportent rien qui interdit leur visionnage par des enfants.

Côté statistiques, les femmes composent plus de la moitié du public des films d'animation. Sur la période 2004-2013, les films d'animation français cumulent plus de la moitié de leurs entrées à l'étranger (54,7 % exactement). Treize films français d'animation franchissent le seuil d'un million d'entrées à l'étranger sur la décennie. En 2013, 9 films d'animation français sont sortis en salles à l'international et 39 films sont exploités dans les salles étrangères. Les longs métrages d'animation français réalisent 2,36 millions d'entrées à l'étranger en 2013, soit 63,1 % de l'ensemble de la fréquentation des films français dans le monde. Ce qui signifie que l'animation est un genre qui s'exporte mieux que la fiction ou le documentaire. Cela pourrait s'expliquer par le fait que les deux tiers de ces films sont des coproductions internationales et que l'animation permet aussi un accès plus simple dans les 'territoires difficiles' du cinéma, tels que les marchés anglophones du Royaume-Uni et des Etats-Unis, ainsi que dans les pays dans lesquels le cinéma est en pleine expansion, tels que la Pologne, le Mexique ou la Turquie.

d. La singularité de l'animation française

Si l'on regarde le paysage actuel de l'animation française depuis sa création, il peut apparaître hétérogène. *Du Roi et l'oiseau* de Paul Grimault à l'aquarelle d'*Ernest et Célestine* en passant par la 3D de *Kaena et la prophétie* à l'univers de Sylvain Chomet et Michel Ocelot, le monde de l'animation française se distingue par sa diversité et la grande originalité de ses productions. Le public français aussi s'est diversifié : « Les générations qui arrivent ont été nourries aux images avec la bande dessinée, les dessins animés et les jeux vidéo » estime Valérie Schermann.

De ce fait, l'animation française se tourne de plus en plus vers un public large que celui de l'enfance, ce qui induit une plus grande exigence ou une exigence différente dans l'écriture du scénario et dans les références graphiques. « L'idée selon laquelle l'animation serait réservée aux enfants a longtemps été une malédiction » ajoute Didier Brunner, et de poursuivre : « la première règle c'est de ne pas écrire pour les enfants, ils apprécient qu'on ne les prenne pas pour des imbéciles. Même s'ils ne comprennent pas tout, ce n'est pas

grave. » Une exigence qualitative dans le scénario et des univers foncièrement originaux sont les caractéristiques principales de l'animation à la Française qui la distingue des modèles standardisés des productions *blockbusters* dont les américains sont les chefs. S'il y a une volonté générale de faire des choses différentes et qui correspondent à l'univers personnel des auteurs, il y a de fait peu d'uniformité dans les rendus des œuvres modernes de l'animation à la française. Finalement, c'est cette disparité qui fait sa particularité, même si elle reste encore un peu trop confinée dans les frontières nationales.

En outre, chaque œuvre française contient indépendamment en elle des caractéristiques typiques de la culture française, avec les codes culturels et les références locales propres. Cela est valable pour les sujets originaux, mais ces références sont évidentes quand l'animation adapte des standards d'autres formes artistiques. En effet les sujets des œuvres d'animation ne sont pas toujours des concepts originaux et viennent souvent d'œuvres préexistantes comme *le Petit Prince* par exemple. Pour cela le patrimoine culturel français est une mine d'inspiration du fait qu'il dispose d'un nombre important d'œuvres susceptibles d'être adaptées en film d'animation. Depuis toujours, les producteurs français ont puisé dans le vivier de la bande dessinée et de la littérature enfantine. On peut estimer que les trois quarts de la production française sont aujourd'hui issus de ces deux secteurs. Pour les producteurs dotés de peu de fonds propres et qui ont donc des moyens limités à investir dans le développement, ils constituent de formidables laboratoires de recherche aussi bien au niveau du contenu que du graphisme. Dans les années à venir, les relations entre le monde de la bande dessinée et celui de l'animation devraient encore prendre une nouvelle dimension avec le recours de plus en plus systématique aux auteurs et illustrateurs de BD pour créer des concepts originaux. Parallèlement les diffuseurs ont été jusqu'ici très demandeurs des adaptations d'œuvres qui bénéficiaient déjà d'une certaine notoriété.

En effet, la littérature classique et la littérature enfantine offrent des personnages et sujets qui ont connu une première renommée internationale par l'édition du livre ou de bandes dessinées comme *Ernest & Célestine*, *Les Hirondelles de Kaboul*⁵, *Autobiographie d'une courgette*⁶, etc. Certains de ces personnages sont très fédérateurs, réunissant les parents et

⁵ Livre écrit par Yasmina Khadra et adapté en film d'animation par les Armateurs réalisé par Zabou Breitman et Eléa Gobbé-Mévellec. <http://www.lesarmateurs-lesite.fr/fiches/39-les-hirondelles-de-kaboul.html> (06/03/2015)

⁶ Roman de Gilles Paris, adapté par Céline Sciamma, produit Blue Spirit Productions / Gebeka Films / Rita Productions et réalisé par Claude Barras. <http://ritaproductions.com/films/ma-vie-de-courgette/> (06/03/2015)

les enfants et représentant des valeurs sûres et des arguments de poids pour convaincre les producteurs. Outre des personnages marquants, l'adaptation peut être facilitée par le succès public d'une œuvre de littérature. C'est le cas du dernier projet de Valérie Schermann, *La fameuse Invasion de la Sicile par les Ours* de feu l'écrivain Dino Buzzati et réalisé par le peintre, illustrateur et auteur de BD reconnu Lorenzo Mattotti.

e. En aparté

Enfin, il est important de constater que l'industrie du jeu vidéo commence à entrer dans le champ de vision des sociétés de production de fiction comme de l'animation. Si Ridley Scott achetait en 2000 les droits du jeu vidéo *Dark Earth* développé par Kalysto en France pour en faire une série qui n'a pu aboutir, ce dernier ne s'est pas privé d'utiliser des éléments de narration du jeu pour réécrire son film *Prometheus*. En parallèle, Microsoft Studio et Ubisoft adaptent des courts et longs métrages d'animation à partir de leurs propres créations. Notamment pour la sage *HALO* et *Assassin's creed*. Pour résumer, la France regorge de jeux vidéo originaux et chéris par des fans depuis les années 80 qui n'attendent qu'à être adaptés tel *Another World* d'Eric Chahi. Jeu-vidéo devenu culte depuis sa sortie⁷, qui enchaîne les éditions spéciales dont celle à l'occasion de ses 20 ans en 2014.

Maintenant que nous avons globalement présenté le marché de l'animation français, qui se porte bien malgré la domination américaine sur nos écrans, il est à présent intéressant de découvrir ce marché aux yeux des principaux acteurs que sont les producteurs et ainsi de comprendre la place qu'ils y tiennent.

⁷ Par exemple, *Another World* est deuxième dans la liste établie par Jeuxvidéo.com des 100 plans grands jeu de tous les temps. *Another World* fait aussi partie de la sélection du MOMA de New York des jeux vidéo représentant l'art vidéo-ludique.

<http://www.lefigaro.fr/jeux-video/2012/12/04/03019-20121204ARTFIG00674-le-jeux-video-rentrent-au-moma-qui-le-hisse-au-rang-d-art.php> (02/02/2015)

1.2 Parcours et visions des producteurs d'animation

Le parcours et l'approche singulière de chaque producteur rencontré lors des entretiens me poussent à traiter cette partie par des témoignages concrets et sincères. J'ai ainsi décidé de l'étayer via deux entretiens particuliers menés avec deux producteurs de générations différentes. Le premier, Olivier Catherin, ancien producteur des *Trois Ours*. Et Didier Brunner, considéré comme le 'père'⁸ de l'animation française d'aujourd'hui, ancien président des *Armateurs* qu'il a fondé. J'aurai pu choisir Ron Dyens, Valérie Schermann ou encore Jacques Bled, mais mon choix s'est porté sur deux personnes qui sont en pleine transition professionnelle. A savoir qu'Olivier Catherin a déposé le bilan de sa société fin 2014 alors qu'il développait ses premiers longs métrages et Didier Brunner a pris sa retraite de la société qu'il a fondé⁹, Les Armateurs, et a décidé de créer une nouvelle structure.

a. Des parcours divers et variés

Nous savons déjà qu'il n'y a pas de trajets déjà tracés pour devenir producteur, c'est ce que j'ai pu constater à nouveau avec Olivier Catherin et Didier Brunner. Olivier Catherin se rendit compte au moment de sa thèse en ethnologie qu'il n'était pas fait pour la recherche. Il était évidemment passionné par le cinéma d'animation depuis la découverte des films de Norstein. Mais ce n'est qu'à partir de son travail au sein de l'AFCA (Association Française du Cinéma d'Animation) qu'il songea de plus en plus à devenir producteur. Un jour il sauta le pas en rencontrant Serge Elissalde¹⁰ pour fonder la société Les Trois Ours.

Concernant Didier Brunner, bien qu'il fit des études d'histoire et de théâtre. Sa passion pour l'audiovisuel le pousse à devenir assistant-réalisateur pour la télévision. Il effleura l'ambition de devenir réalisateur avant d'exercer sa créativité dans le domaine de la production dans l'audiovisuel. L'animation est arrivée plus tard : « Je suis producteur de films d'animation depuis 87. Tout est parti de l'album *des chats* de *Steilen* que j'avais dans ma bibliothèque. Les planches de cet album sont comme des story-boards, des séquences de film d'animation. J'ai pensé que cela pourrait constituer une belle collection pour la

⁸ Producteur de *Kirikou et la Sorcière* en 1998 qui avec son succès a éveillé l'intérêt des financiers et des pouvoirs publics, permettant de financer plus de projets.

⁹ Suite au redressement judiciaire du groupe CARRERE en 2010 auquel *Les Armateurs* faisait partie, les parts ont été rachetées par le groupe HILDEGARDE présidé par Réginald de Guillebon qui maintenant assure la présidence du studio d'animation.

¹⁰ Serge Elissade est un réalisateur de films d'animation français et ancien producteur associé d'Olivier Catherin aux Trois Ours.

télévision, j'ai lancé et défendu cette idée, qui a finalement été financée grâce à la Sept¹¹ et au CNC. Nous avons ensuite travaillé avec de grands animateurs comme José Abel. Ensuite, j'ai continué à travailler dans l'animation. » Didier Brunner est un passionné d'arts graphiques, il considère l'animation comme un art à la croisée du cinéma, des arts plastiques et de la musique. D'après lui, un film d'animation doit être avant tout un film de cinéma, avec un scénario, géré comme un film de cinéma.

b. Vision(s) du métier

Il y a beaucoup de visions différentes du bon producteur comme du bon réalisateur. Selon moi, un producteur ne doit pas chercher à s'imposer, il doit accompagner les auteurs le mieux possible pour qu'ils puissent s'épanouir et arriver à finaliser leurs œuvres. L'accompagnement se fait aussi bien en amont dans la recherche d'idées que dans le développement et la production. Il y a un travail en aval également, pour soutenir et défendre leurs œuvres auprès des professionnels, critiques et public.

Dans toute production que j'ai pu vivre, à la fois des courts-métrages que j'ai produit ou longs métrages que j'ai eu la chance de suivre durant mes stages, les réalisateurs connaissent un moment de déprime et d'incertitude en cours de production. Ils ont besoin d'en parler et de mettre en avant leurs doutes pour que tout reparte. Didier Brunner en a fait l'expérience de nombreuses fois : « Une fois que le film est terminé, ils sont contents une semaine puis ne peuvent plus le voir la suivante. C'est donc à la production de le porter pendant ce temps, de faire en sorte qu'il soit vu. Je pense que globalement en France la plupart des producteurs essaient de bien porter leurs auteurs ».

Cette réflexion m'a poussé à le questionner sur sa vision du métier de producteur. Selon lui, il s'agit essentiellement d'initier des projets qu'il a choisis. Son travail de producteur de film d'animation se situe entre production et collection : la ligne éditoriale des *Armateurs* (la société qu'il avait fondé dont il ne fait plus partie aujourd'hui) visant à promouvoir des auteurs de qualité, il fallait rassembler et produire des auteurs qui avaient une véritable vision. « Mon métier, c'est de trouver ces gens-là et de les vendre, c'est-à-dire de monter un financement pour trouver les millions d'euros nécessaires à la réalisation de leur film, et en quelque sorte d'apporter à ce film une garantie de bonne fin en menant à bout l'entreprise. » Cela implique d'être un bon gestionnaire, de très bien connaître toutes les techniques de l'animation, au moins aussi bien que le réalisateur et les techniciens, de maîtriser les

¹¹ Société d'édition de programmes de télévision devenue en Arte en 1993.

process de fabrication (en 2D, en 3D, pour les effets spéciaux) afin d'être capable de les évaluer, de les chiffrer et de les financer. Même si le métier demande beaucoup d'implication, il s'occupe surtout du financement. Mais, dans la mesure où il initie les projets, il encadre et accompagne aussi le développement. Cela consiste également à faire naître un projet et à trouver un auteur sauf si l'auteur apporte lui-même le projet. Il faut ensuite développer le scénario, réaliser un story-board, et tout ce qui constitue l'essence d'un film d'animation.

Selon Olivier Catherin plus habitué aux courts métrages, le producteur suit le projet depuis son écriture jusqu'à sa diffusion. Effectivement, dans ce cas-là, le producteur a le temps d'assurer un double rôle. Dans un premier temps, il aide à l'éclosion du projet afin que l'auteur accouche du meilleur projet possible. Il arrive que ces derniers aient du mal à formuler l'idée qu'ils ont en tête et le producteur joue donc un rôle pour parvenir à l'extraire ou trouver des personnes compétentes pour l'accompagner. Ensuite il y a les aspects matériels et administratifs que le réalisateur n'a pas forcément envie de gérer. « Au niveau financier, je suis assez pour le fait de procéder de manière collégiale avec le réalisateur de façon à ce qu'il soit impliqué dans les dépenses et dans les choix qu'il faut faire à un moment donné. » Il est vrai qu'un auteur peut vouloir prendre une décision artistique qui a de lourdes conséquences budgétaires. S'il n'a pas conscience de conséquences financières de ses choix, il peut ne pas comprendre le refus du producteur ce qui peut entraîner des différends et des problèmes de communication entre les deux. Ainsi Olivier Catherin préfère impliquer ses réalisateurs. Cette façon de faire a aussi ses limites car les choix doivent se faire à deux et ce n'est pas toujours simple. Par ailleurs, pour certains réalisateurs, cet aspect matériel n'est pas concret du tout. Il faut prendre beaucoup de temps pour leur expliquer. Cependant ce temps est nécessaire car en moyenne à partir du moment où l'on met le film en production, une fois que le story-board est fait, que la pré production est terminée, que l'on passe à l'étape compositing, modélisation, colorisation pour la 2D¹², il faut de dix-huit mois à deux ans. Mais il est très difficile de tenir ces délais selon Didier Brunner : « Nous avons mis quatre ans pour *Kirikou et la Sorcière*, ainsi que pour *Les Triplettes de Belleville. L'Enfant qui voulait être un ours* n'a pris que vingt et un mois. » Quant au laborieux projet de *Pourquoi j'ai mangé mon père* réalisé par Jamel Debbouze, il a été initié par le scénariste Frédéric Fougère en 1989 puis

¹² Voir les *annexes* pour une explication succincte de ces étapes dans la chaîne de fabrication d'un film d'animation.

développé par la société Les Armateurs en 2000 avant d'être repris par Pathé. Si l'on compte la phase d'écriture alors la production aura duré presque 25 ans¹³ mais la fabrication *Motion Capture* a débuté mi-2012 et n'aura duré que vingt mois pour un budget total de 36 M€.

Ainsi, la création d'un film étant une aventure lourde, il est essentiel qu'auteur et producteur aient des affinités, qu'ils constituent un couple solide au départ.

c. Le développement des projets

Jusqu'en 2000, c'étaient surtout les producteurs qui choisissaient les auteurs d'animation, car il n'y avait pas d'auteur en position de choisir son producteur. Aujourd'hui, un auteur reconnu comme Michel Ocelot a moins de mal à trouver un producteur. Mais, quand il a commencé *Kirikou et la Sorcière*, il y avait peu de producteurs pour croire en lui. Didier Brunner a été le seul à penser que ce projet pouvait faire un film pour le cinéma et qu'il avait un public potentiel. Mais s'il y a cru c'est grâce à la relation de travail qu'ils avaient déjà tissés en 1992 lors du téléfilm *Les contes de la nuit* qu'ils avaient créé.

En général quand on décide de se lancer dans la production d'un film c'est qu'on est convaincu par le scénario. Olivier Catherin recevait des scénarios intéressants mais qui devaient être retravaillés, il y a des fois où les réécritures ne suffisaient pas et les projets étaient abandonnés. En principe on part donc d'un scénario mais aussi des éléments graphiques qui comptent aussi dans le choix. Le troisième élément important selon Olivier n'est autre que la personnalité du réalisateur : « Il est nécessaire que l'on se fasse confiance si l'on doit travailler ensemble pendant plusieurs années ! »

Parfois, le scénario arrive tout fait souligne Didier Brunner, comme pour *Kirikou et la Sorcière* ou *Les Triplettes de Belleville* d'une certaine façon : « pour ce dernier, le scénario avait beaucoup évolué entre le projet qui a bénéficié de l'avance sur recette et le film qui était sur les écrans. » La trilogie initiale était devenue une histoire unitaire. Soulignons aussi que son auteur, Sylvain Chomet, a une façon très particulière de travailler : il écrit, mais fait l'étape finale de scénarisation de façon visuelle sur son story-board. Le scénario définitif de Sylvain Chomet, est donc un story-board.

¹³ <http://www.premiere.fr/Cinema/Photos/Reportages/Pourquoi-j-ai-pas-mange-mon-pere-retour-sur-unfilm-qui-a-pris-un-quart-de-siecle-4159456> (15/02/2015)
Une aide au développement du CNC a été obtenue en 2003.

Cette remarque n'est pas surprenante car de nombreux producteurs pensent également que le scénario ne prime pas, mais qu'il est essentiel pour trouver des financements. En animation, le film s'appuie sur deux piliers : le scénario et l'univers graphique. On travaille soit sur un projet scénaristique à partir duquel il faut créer un univers graphique, soit lorsque l'on travaille avec un auteur sur un ensemble constitué d'un scénario et d'un univers graphique. Au final, cela dépend du film et de son auteur : « Sur *Les Triplettes de Belleville* et déjà sur *Kirikou et la Sorcière*, Michel Ocelot avait apporté un projet graphique totalement achevé, en cohérence avec le scénario. »

A propos de l'univers graphique, l'avantage des auteurs français c'est que contrairement aux studios d'animation japonais ou à ceux du genre Disney, qui ont déjà des conventions graphiques fortement établies, chaque film possède ses propres codes. Toujours selon Didier Brunner, cette spécificité française et européenne est une richesse qu'il faut absolument sauvegarder, car c'est elle qui fera la différence avec le cinéma d'animation 'hollywoodien'.

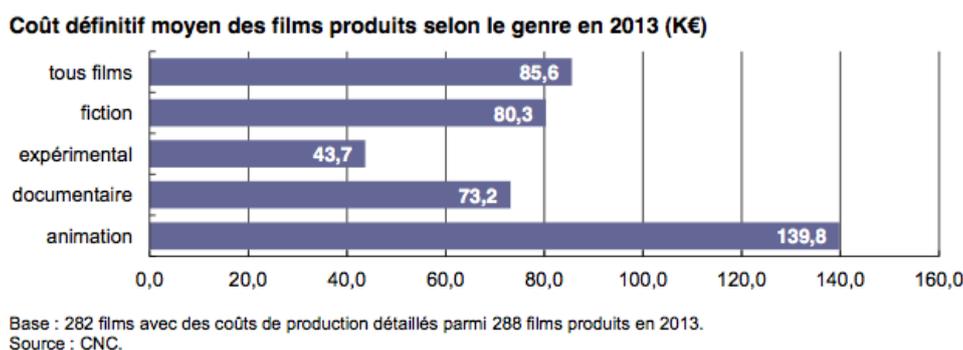
Cependant sur les longs métrages d'animation en écriture, certaines productions se contraignent à écrire pour un public pour ne pas dire « cibles ». Cette contrainte qui tend à disparaître pour le cinéma d'animation d'auteur (même si on le caractérise souvent par 'adulte') permet aux chaînes de se retrouver dans leurs cases de programmation et également de toucher un public plus large de sorte à rentabiliser les budgets colossaux des projets. A noter que produire un film d'animation sans chaîne est voué à de grandes difficultés de financement aujourd'hui¹⁴. A contrario, cette contrainte n'aide pas à affirmer l'animation comme un art pour tous et pas seulement réservé à la jeunesse car beaucoup de gens pensent encore que l'animation est réservé aux enfants uniquement alors que nous oublions que de nombreux auteurs-illustrateurs se distinguent par leurs dessins et propos dont font partie Tomi Ungerer, Quentin Blake ou encore Art Spiegelman. Enfin, pour contredire le tout, il n'est pas plus légitime de faire du cinéma d'animation pour enfants que pour adultes, l'essentiel est de ne pas prendre son public pour un imbécile comme le dirait Valérie Schermann. Une remarque que l'on pourrait se faire aussi bien en fiction.

Maintenant que nous avons esquissé les contours du métier de producteur d'animation en France et leur manière d'accompagner les auteurs, il est intéressant de comprendre la démarche qui les pousse à produire des longs métrages d'animation.

¹⁴ Nous reviendrons sur cette remarque dans la seconde partie de ce mémoire.

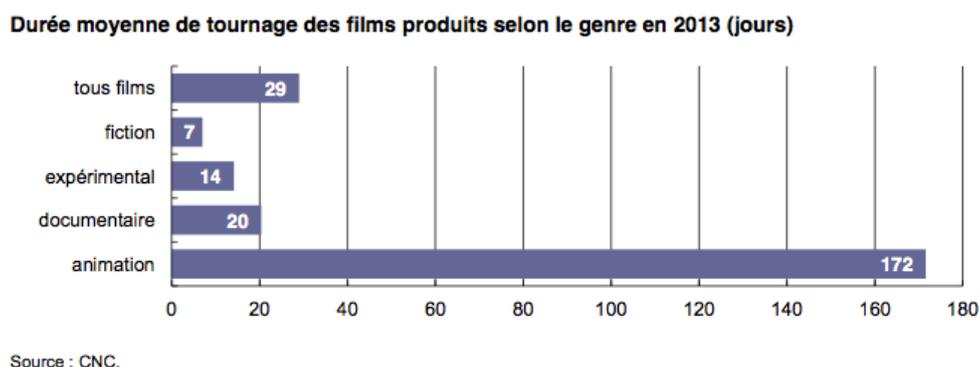
1.3 Le passage du court au long-métrage d'animation

Un court-métrage d'animation est loin d'être économique : un budget minimum tourne aux alentours de 140 000 euros pour un court de 6 à 7 minutes. Un court-métrage requiert également des subventions et une équipe complète engagée à plein temps sur plusieurs mois dès le développement contrairement aux films de prises de vue réelle¹⁵ qui comprennent essentiellement un scénario et une équipe sur une à deux semaines.



a. Cas d'école

Pour prendre un exemple avec mon travail de fin d'études, *Wellington Jr*, la préparation du film a débuté le 1er août 2014 et s'est achevée uniquement à la fin du tournage le 18 décembre 2014 car il a fallu construire les décors et fabriquer des marionnettes en même temps que l'on tournait au maximum sur 3 plateaux. Le tournage a duré 55 jours (des journées étudiantes comptant en moyenne 13h de travail par jour). L'équipe au complet ne compte pas moins de 60 personnes qui nous ont prêtées mains fortes. Si le projet avait été produit en dehors de la Fémis en respectant le code du travail, il aurait fallu doubler le temps du tournage et donc multiplier notre budget initial de 12 400€ par 20. En moyenne un court métrage d'animation a une durée de tournage de 172 jours :



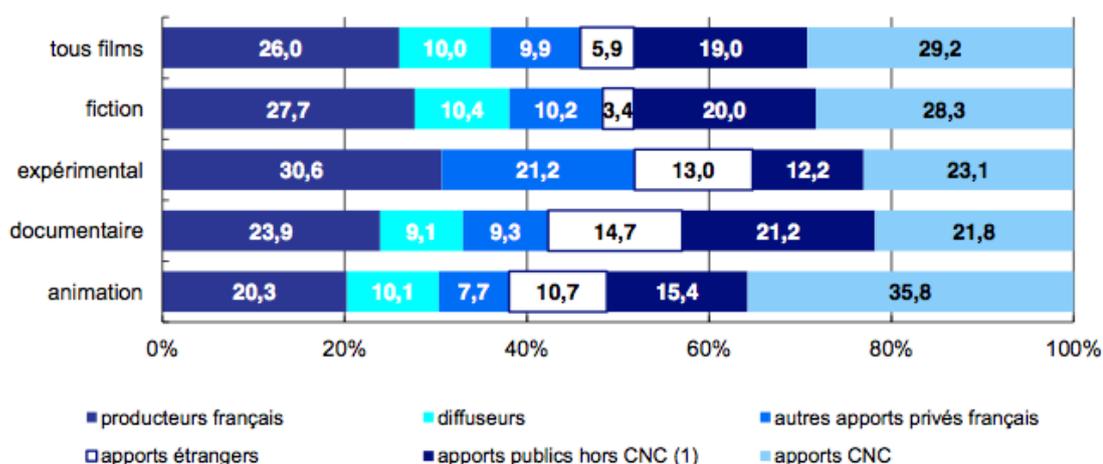
¹⁵ Expression banalisée par le milieu pour définir tous les films qui ne sont pas de l'animation.

Il s'agit donc de lourds budgets pour si peu de minutes utiles. Pour notre film, il fallait compter en moyenne 8 secondes d'animation (sur une base de 12 images par seconde) par jour par personne, ce qui nous a valu de travailler sur plusieurs plateaux donc de manière non linéaire pour arriver à rentrer dans les 55 jours. Evidemment si l'on veut une meilleure qualité, il faut plus de temps ! Par exemple, un film en 2D traditionnel¹⁶ produit par les studios Disney compte en moyenne 2 secondes d'animation (à 24 images secondes) par semaine par animateur. A noter que tout dépend de la technique d'animation utilisée, du nombre d'animateurs et au final de l'argent qui reste l'élément qui contraint le plus souvent les workflows¹⁷.

b. Le " marché " du court-métrage

Cependant malgré le budget élevé, il y a une réelle possibilité de produire correctement des courts en France. Les différents financements et aides apportés par l'état permettent d'entretenir un écosystème d'animateurs et de techniciens talentueux. Le CNC apporte une contribution financière à hauteur de 36% du financement d'un court-métrage d'animation, le producteur souvent en coproduction apporte un autre tiers du budget et le reste est financé par les régions, les préachats des chaînes de télévision ou d'autres aides comme la Procirep. Evidemment, un creux dans les différents guichets peut directement mettre le projet en péril.

Répartition des financements des films produits selon le genre en 2013 (%)



(1) Y compris contribution du CNC dans le cadre du dispositif « 1 € du CNC pour 2 € des collectivités territoriales ». Base : 282 films avec un financement détaillé parmi 288 films produits en 2013. Source : CNC.

¹⁶ Voir *Annexes* pour une brève explication du processus de fabrication 2D traditionnelle

¹⁷ Le *workflow* sert à décrire le circuit de validation, les tâches à répartir entre les différents acteurs d'un processus, les délais, les modes de validation, et à fournir à chacun des acteurs les informations nécessaires à l'exécution de sa tâche.

Le court-métrage a une carrière commerciale très restreinte. Généralement, les ventes réalisées représentent à peine 10% du budget qu'on lui a consacré. Il est donc très hasardeux de compter sur elles pour rentrer dans ses frais. Ainsi, même si les producteurs trouvent dans le court-métrage un laboratoire de pure création, ils rêvent néanmoins de produire du long métrage car il existe un marché et des publics qui permettent d'avoir un modèle économique viable. Selon Ron Dyens de *Sacrebleu Productions*, le court-métrage est un espace de liberté sans égal pour un cinéaste. Il permet des expérimentations impossibles dans les autres formats de l'image qui ont des contraintes économiques plus fortes. Par contre il doit rester dense et ne pas avoir vocation à devenir un moyen ou un long métrage : « Pour moi, la mode qui consiste à faire des courts métrages de 45 minutes est un contresens. De façon générale, les personnes à l'origine de ces projets désirent simplement réaliser un long métrage avec un budget de court-métrage. » Ron Dyens distingue à sa façon les deux réseaux distincts et ne souhaite pas les mélanger car ce ne sont pas les mêmes enjeux que l'on retrouve des deux côtés. Essayer de joindre les deux formats donnerait un juste milieu qui trouverait difficilement sa place en festival de courts et n'aurait pas la suffisance d'être forcément acheté par un distributeur et projeté sur grands écrans.

A noter qu'il y a un réseau important d'écoles, permettant de pérenniser cette volonté d'avoir une production d'auteurs sur les courts. A contrario des Etats-Unis qui malgré la puissance commerciale d'Hollywood n'ont pas un système permettant de monter du court-métrage d'animation de qualité indépendant. Il faut postuler à des bourses de certains organismes, souvent dures à obtenir, et le plus souvent réaliser son film dans son temps libre. La France est donc un vivier de talents qui voit ses meilleurs éléments partir souvent à l'étranger pour des postes d'animateurs dans de grands studios comme Pixar ou Dreamworks. A moins qu'un producteur puisse les remarquer à temps et leur propose de développer des projets personnels.

c. Les courts au long cours

Ainsi le court-métrage n'aide pas nécessairement à passer au long métrage. Simplement car ce n'est pas un marché et que le financement n'est absolument pas le même. Et surtout ce n'est pas le même réseau. La liquidation de la société *Les Trois Ours* fondé par Olivier Catherin montre une réalité, le court-métrage n'est pas une économie viable. La société qui possédait un modèle économique particulier basé uniquement sur des subventions

régionales a mis la clef sous la porte fin 2014 : « Il est arrivé par deux fois que la commission régionale valide un projet, mais que les élus refuse cette décision par la suite. Et que l'on découvre trop tard que l'on ne toucherait rien. ». On aurait pu penser que le César obtenu en février 2014 avec *Mademoiselle Kiki et les Montparnos* allait redonner un souffle à l'entreprise. Mais fort est de constater que l'obtention de prix n'a pas de retombées économiques.

d. Le premier long-métrage

Pour les longs métrages c'est une tout autre aventure, les investisseurs privés ne connaissent pas le court-métrage. Il faut donc aller à leur rencontre et leur montrer le projet de long-métrage mais pas de n'importe quelle manière. Ils veulent voir des images animées, d'où l'intérêt d'avoir un bon dossier pour les démarcher et par définition un développement abouti. Par investisseur j'entends principalement les chaînes qui financent l'animation (tous publics confondus) à savoir Arte avec 1 projet par an, France 3 Cinéma et CANAL +. Il faut développer au maximum les projets pour les rencontrer, notamment au *Cartoon Movie* et au *Work In Progress* d'Annecy. Ce sont deux rendez-vous très importants pour mettre en avant ses projets, c'est là que se trouvent les principaux investisseurs du cinéma d'animation à savoir les chaînes, les régions et les éventuels coproducteurs. Ce sont des rencontres qui permettent d'évaluer le potentiel de son projet sur le marché.

Paradoxalement, le court-métrage peut servir de caution artistique. C'est souvent plus intéressant pour les investisseurs de suivre un projet porté par un réalisateur ayant déjà eu des prix. Notamment pour les premiers films, il faut mettre toutes ses chances de son côté (comme Sacrebleu Productions réputée pour avoir produit de nombreux courts métrages à succès ou encore *L'Homme à la Gordini* produit par Prima Linea qui a permis de découvrir le talent de Jean-Christophe Lie). Mais en général, les cinéastes d'animation sont méconnus, ce n'est pas parce qu'ils ont fait un succès qu'ils arrivent facilement à continuer à faire un film. Pour Valérie Schermann, productrice du long métrage *Loulou l'incroyable secret* Césarisé en 2014, elle explique que la statuette a quelques vertus. « Ça met en valeur le film, ça joue un peu sur les ventes en vidéo et pour nous, c'est un argument à mettre en valeur. »

Un certain nombre de studios d'animation commencent par la série animée avant de produire des longs métrages de cinéma. Xilam par exemple, pourtant une ancienne branche de Gaumont, qui n'a lancé une création longue originale qu'en 2001 avec *Kaena, la*

prophétie qui ne rencontra pas le succès escompté. Il a fallu attendre ensuite *Lucky Luke*, *Tous à l'Ouest*, et *Oggy et les Cafards* en 2013 pour que Xilam ne se sorte de nouveaux longs métrages à partir de leurs séries. Marathon Media convertit sa série *Totally Spies* en long métrage, tandis que Blue Spirit produit un film original réalisé par Jean-françois Laguionie, *Le Tableau*. Il y a donc 3 grands types de films d'animation : adaptation d'une livre ou d'une bande dessinée ; adaptation d'une série télévisée ; création originale. Cette dernière catégorie est sans nul doute la plus risquée, et s'appuie d'avantage sur le talent et le nom d'un créateur que sur celui de sa licence.

Quelques rares réalisateurs passent rapidement au long métrage : Michel Ocelot, qui commence avec plusieurs courts métrages avant de rencontrer son premier succès public et critique en 1998 avec *Kirikou et la Sorcière* (au terme de son exploitation en France, le film a cumulé 1,4 millions d'entrées). Ce film lui ouvre la voie à d'autres productions originales : *Princes et Princesses*, *Azur et Asmar*, *Les Contes de la Nuit*, *Kirikou et les Bêtes Sauvages*, *Kirikou et les Hommes et les Femmes...* Dans un style très différent, Sylvain Chomet, venu de la bande dessinée et du court métrage, réalise *Les Triplettes de Belleville* en 2003. Ce succès lui permet en 2010 d'adapter un scénario de Jacques Tati pour le cinéma : *L'Illusionniste*.

e.« *Le marché de l'animation n'est pas grand mais il est vaillant !* »¹⁸

Comme nous l'avons vu, le marché de l'animation représente encore une goutte dans l'océan de la production de films. La France possède néanmoins un avantage pour produire des œuvres de qualité avec des viviers de talents que sont les écoles d'animation (considérées comme les meilleures du monde) et des références littéraires et graphiques d'auteurs talentueux qui les précèdent. Le marché maintient sa bonne santé malgré les sorties des mastodontes américains devenus rois du divertissement animé. Cette réussite est due principalement aux producteurs de films d'animation qui se mettent en danger sur chaque nouveau projet comme l'a fait Didier Brunner en 1998 pour le premier opus de *Kirikou*, permettant un renouveau du cinéma français. Nous allons à présent étudier d'une manière plus détaillée les outils et marges de manœuvres possibles du producteur pour parvenir à produire des films dans le cadre qui lui est donné. Pour ce faire nous allons aborder la complexe machine du système de financement de films.

¹⁸ Hommage au personnage *Kirikou* de Michel Ocelot : « Kirikou n'est pas grand, mais il est vaillant ».

PARTIE II
**LE SYSTEME DE FINANCEMENT, DU DEVELOPPEMENT
A LA FABRICATION**

Le cinéma français d'animation se caractérise par sa grande diversité, sur le plan éditorial aussi bien qu'en termes d'économie de projets.

Alors qu'on assiste à une forte croissance du nombre de films de longs-métrages en développement et en production, la question du financement se situe bien au cœur de la problématique actuelle du secteur de l'animation. Chaînes, mécanismes du compte de soutien, crédit d'impôt, mandats, SOFICA... participent à cette économie mais les investissements nécessaires à ces productions s'avèrent difficiles à réunir alors même que le développement du secteur nécessite un besoin accru de financement.

2.1 Financer le développement d'un film

« Ce qui n'est pas normal c'est que les aides au développement¹⁹ ont les mêmes enveloppes pour de la fiction ou animation alors qu'il y a plus de développement en animation. Je comprends qu'on veuille voir à quoi ressemble le visuel mais il faudrait donner plus d'argent en conséquence » d'après Valérie Schermann.

En-deçà de 150 000 €, hors scénario, il est difficile de développer correctement un film d'animation et c'est sans prendre en compte le story-board et l'animatique²⁰ qui font partie de la phase de préparation. Après, le coût du développement varie suivant ce que l'on compte faire : par exemple s'il s'agit de recherches graphiques et de trouver les personnages et décors c'est le minimum. Mais si l'on veut animer les personnages pour trouver la technique à adopter c'est beaucoup plus cher et peut coûter jusqu'à 500 000 €. Enfin s'il y a des droits en plus, on peut atteindre jusqu'à 1 million.

C'est le cas du prochain projet de Valérie Schermann réalisé par Lorenzo Mattoti adapté d'une œuvre de Dino Buzzati, *La fameuse Invasion de la Sicile par les Ours*. Le développement atteint le million d'euro principalement avancé par la production. Les régions, le CNC et MEDIA réunis peuvent combler presque un tiers du développement. En moyenne pour les aides au développement, le CNC sert mieux les films d'animation que les autres genres. Ainsi, l'enveloppe peut aller exceptionnellement jusqu'à 120 000 € mais nécessite d'avoir produit au moins un long métrage ou plusieurs courts métrages pour être éligible à l'aide sélective aux programmes et il en est de même avec les fonds MEDIA avec un plafond à 60 000 € (et un long métrage produit dans les deux années précédentes). Il y a également des aides spécifiques car la stéréoscopie (film en relief à ne pas mélanger avec la 3D qui désigne de la modélisation) permet d'être éligible à l'aide à l'innovation proposée par le CNC.

Cependant, le crédit d'impôt est impossible à obtenir en développement de long métrage d'animation car il impose un délai de 6 mois entre l'envoi de la lettre de demande et le dépôt de l'agrément des investissements, ce qui est bien évidemment trop court pour

¹⁹ Le développement est la première étape de la réalisation d'un film pendant laquelle le projet est initié, étoffé, et le scénario écrit. Et en animation, il y a également des recherches graphiques allant du choix de la technique jusqu'au dessin final des personnages et décors.

²⁰ L'animatique est un enregistrement du storyboard synchronisé sur la bande-dialogues.

l'animation : « Pour un développement d'animation (recherche scénario, graphiques, planning et devis...) il faut plus de 6 mois et donc les dépenses du développement sont constamment perdues sauf les droits d'auteurs qui sont rétroactifs mais c'est tout. C'est à dire que si j'envoie la lettre pour une demande de crédit d'impôt en avril 2014, j'ai 6 mois pour déposer la demande des investissements avec justificatifs du financement et toutes mes dépenses depuis Avril seront éligibles au crédit d'impôt. Il faudrait financer le film tout en le développant ce qui paraît insensé. » Du coup la production ne peut se rembourser à hauteur des 25% des dépenses éligibles (30% pour un budget inférieur à 7 M€ en animation²¹), ce qui représenterait une somme conséquente. La négociation qui a eu lieu sur le crédit d'impôt ne devait pas se porter uniquement sur le pourcentage des dépenses éligibles mais principalement sur la question des 6 mois avant l'agrément des investissements, du moins pour les films d'animation principalement de sorte à le porter jusqu'à 12 mois au minimum.

Ainsi la société Prima Linea Productions est obligée d'avancer davantage de fonds de soutien généré par son précédent long-métrage, de négocier avec des SOFICA et envisager une coproduction internationale. Pour ce projet ambitieux cumulant la modélisation 3D et un traitement en relief, c'est évident qu'il faut coproduire avec l'international pour réussir à réunir la somme totale de 19 M€. C'est un projet très cher en raison de ses auteurs et de sa technique d'animation. En 2D il aurait coûté 10-12 M€ maximum en très bonne qualité. Mais le passage à la 3D, à qualité constante, impliquait un coût de 30M€. Sauf qu'à ce prix pour cet auteur il n'aurait pas été financé. D'où la nécessaire réduction de devis à un montant plus facilement finançable. Pour monter à un tel budget il faut financer obligatoirement en coproduction internationale sur le nom de l'auteur. Il fallait donc repenser le projet pour tenir 19 M€. Toujours selon Valérie Schermann, un petit budget en animation c'est 4,5 millions d'euros mais avec d'énormes sacrifices sur le *workflow* qui consisterait à tout sous-traiter à l'étranger et tout mettre en participation (ce qui se fait généralement).

En général pour le développement en animation il n'y a pas de règles. Le développement est terminé quand les producteurs sont capables de valider un devis et un planning de

²¹ <http://www.idf-film.com/actualites/renforcement-des-credits-d-impot-en-faveur-de-la-production-cinematographique-et-audiovisuelle.html> (28/03/2015)

fabrication. A Prima Linea Productions par exemple, la technique²² est adaptée aux dessins des auteurs quand ils existent de sorte à être le plus fidèle à l'oeuvre originale. Puis, la conception d'un story-board et un d'animatique sont lancés une fois le financement du film bouclé.

En parallèle du développement, un pilote est souvent réalisé. Il se fait souvent pour 2 raisons : pour un premier long métrage (d'une société ou auteur) afin de rassurer les investisseurs de la qualité de production ou pour justifier une technique d'animation particulière qui nécessite des tests et visuels ou enfin pour étendre sa recherche de financement à l'international. La plupart des producteurs ne veulent pas faire de pilote car sa réalisation demande un budget à part entière et les éléments produits ne font pas forcément partie du film final. C'est le cas pour le film de Valérie Schermann qui n'en fait que très rarement car sa société a déjà prouvé qu'elle était capable de produire des films d'animation de qualité. Cependant pour cette technique 3D à relief, elle doit montrer aux différents investisseurs, dont le CNC fait partie, le rendu des recherches effectués pour comprendre le coût du film. Pour son prochain film, Prima Linea Productions a investi 200 000 € dans le pilote, ce qui est une somme importante si l'on compare aux budgets de développements de longs métrages de fiction.

Aujourd'hui, on peut donc affirmer qu'il existe un souci de financement au développement de long métrage d'animation et que certains points doivent encore être réglés par les syndicats, je pense notamment au crédit d'impôt qui peut jouer un grand rôle dans ce manque à gagner. Néanmoins, une des solutions la plus envisagée est de coproduire avec un studio français ou étranger à la fois pour l'apport financier mais surtout technique car l'animation requiert de grands espaces.

Nous allons de fait nous intéresser à la recherche de financement de la préparation et fabrication des films afin de comprendre en détails les rouages du système français et de découvrir les possibilités qu'ils offrent aux producteurs français.

²² C'est-à-dire le processus et la matière de fabrication qui serviront à provoquer une illusion du mouvement. Ce peut être du dessin animé (papier, pellicule, acétates), des objets en volume 2D et 3D (marionnettes, pâte-à-modeler, peinture, écran d'épingle, pixilation...) ou encore des images de synthèse (en 2D/3D numérique, Motion Capture...)

2.2 La recherche de financement

Que ce soit en fiction ou en animation, les investisseurs restent les mêmes. Cependant les sommes allouées varient chaque année. Selon Valérie Schermann les investisseurs essentiels à la faisabilité d'un long métrage d'animation sont en premier lieu le producteur (PROCIREP-ANGOA²³, CIC²⁴), les mandats des distributeurs (salles, vidéos, ventes internationales), les chaînes hertziennes et payantes, les aides sélectives et automatiques (CNC, MEDIA, EURIMAGES), les aides locales (fonds de soutien régionaux et/ou départementaux) et enfin les producteurs étrangers.

Financement des longs métrages d'animation agréés

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
M€										
apport des producteurs français ¹	29,87	19,71	12,36	4,86	39,25	16,08	41,03	18,54	26,80	25,38
apport des SOFICA	0,50	2,12	0,32	0,15	5,46	1,57	0,87	1,13	3,19	0,76
soutien automatique ²	3,66	2,16	0,09	0,47	7,21	1,00	5,06	0,93	7,62	0,27
aides sélectives et régionales ³	1,34	5,24	1,93	1,64	3,59	0,35	4,62	3,01	2,02	2,21
chaînes TV	9,29	12,25	5,18	4,47	19,54	6,63	15,07	8,30	24,17	4,46
mandats	38,33	11,35	5,04	2,24	106,61	12,23	16,60	6,67	30,02	47,44
apports étrangers	6,32	14,30	22,95	26,29	19,51	9,16	9,32	33,18	43,91	10,53
total	89,30	67,12	47,85	40,12	201,18	47,03	92,57	71,76	137,73	91,05
%										
apport des producteurs français ¹	33,4	29,4	25,8	12,1	19,5	34,2	44,3	25,8	19,5	27,9
apport des SOFICA	0,6	3,2	0,7	0,4	2,7	3,3	0,9	1,6	2,3	0,8
soutien automatique ²	4,1	3,2	0,2	1,2	3,6	2,1	5,5	1,3	5,5	0,3
aides sélectives et régionales ³	1,5	7,8	4,0	4,1	1,8	0,7	5,0	4,2	1,5	2,4
chaînes TV	10,4	18,3	10,8	11,1	9,7	14,1	16,3	11,6	17,5	4,9
mandats	42,9	16,9	10,5	5,6	53,0	26,0	17,9	9,3	21,8	52,1
apports étrangers	7,1	21,3	47,9	65,5	9,7	19,5	10,1	46,2	31,9	11,6
total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

¹ Le poste des apports des producteurs français est calculé par déduction : devis – somme des financements identifiés.

² Soutien automatique du CNC mobilisé sur les films au cours de l'année de leur agrément.

³ Aides régionales incluant les apports du CNC.

Source : CNC.

a. Les chaînes en clair

Si ces différents investisseurs sont clairement identifiés, certains sont moins présents que d'autres dans les sources de financement et, en premier lieu, les chaînes hertziennes. Seules France 3 Cinéma et Arte financent aujourd'hui et il s'agit seulement de trois ou quatre films par an.

Longs métrages d'animation agréés bénéficiant de l'investissement d'une chaîne nationale en clair

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
TF1	1	-	-	-	2	-	-	-	-	-
France 2	1	1	-	-	1	-	-	1	-	-
France 3	2	4	2	2	1	2	6	4	4	-
M6	-	2	-	-	-	-	-	-	2	1
Arte	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
TNT	-	-	-	-	-	-	-	-	4	1
total	4	7	2	2	4	2	6	5	8	3

Source : CNC.

²³ Aide à l'écriture, remboursable à 50%

²⁴ Crédit d'Impôt Cinéma

Entre 2004 et 2013, le groupe France Télévisions est particulièrement engagé et finance 31 des 43 films préachetés par au moins une chaîne en clair. France 3 est la chaîne la plus active en finançant 27 films alors que France 2 participe au financement de quatre films d'animation sur la même période. En 2013, M6 et Arte participent au financement d'un film d'animation chacune : respectivement *le Petit Prince* (1,80 M€) et *Un monde truqué* (0,5 M€). Une chaîne de la TNT (Gulli) investit également dans un film d'animation de la société TeamTO : *Gus Petit oiseau, grand voyage* à hauteur de 0,1 M€.

On constate donc qu'hormis France 3, il y a une absence presque complète des autres chaînes dans ce paysage. Rappelons que M6 ne finance que ses licences (de séries TV) et que TF1 ne finance plus de films d'animation depuis la trilogie *Arthur et les Minimoys* en 2008. Quant à Arte, ce n'est que depuis fin 2012 que la chaîne coproduit un film d'animation par an. Concernant la TNT, les sommes sont dérisoires et atteignent en 2013 un investissement de 100 000€. Enfin, il est intéressant de noter que cette même année, 3 films ont été agréés sans chaîne de télévision soit la moitié.

b. CANAL+ et la segmentation

CANAL+ est la première chaîne payante à rencontrer pour une diffusion en première fenêtre du fait qu'ils ont une enveloppe beaucoup plus importante à investir dans les films. Entre 2004 et 2013, Canal+ investit 50,75 M€ dans la production de 44 longs métrages d'animation. Le genre représente 3,3 % des films préachetés par la chaîne. L'apport moyen par film est de 1,15 M€. Parmi ceux-ci, on peut citer *Astérix et le Domaine des dieux* en relief, *Pourquoi j'ai (pas) mangé mon père* dans la catégorie animation de divertissement. Ainsi que de nombreux films d'auteur : *Kirikou et les Hommes et les Femmes*, *Ernest et Célestine*, *Aya de Yopougon*, etc. Rappelons que dans le secteur du long métrage d'animation, on distingue deux types corrélés au public visé. Par essence, le film d'animation est une œuvre jeunesse, destinée à la famille. Mais une distinction est effectuée entre film d'auteur et film de divertissement.

C'est une chaîne incontournable qui reste néanmoins exigeante face à ses besoins en programmation. Selon Valérie Schermann, CANAL+ est devenue difficile à obtenir car la chaîne aurait statué que l'animation ne faisait pas d'audience. Du coup leurs pré achats ne dépassent pas le million d'euros. A moins que ce ne soit un film de première partie de soirée le dimanche soir. En effet, CANAL+ affirme que la segmentation du film influe sur le financement, pour ce faire ils pré-éditorialisent leurs préachats. C'est-à-dire qu'ils

n'achètent pas pour une autre raison que le placement des films dans une case bien définie. C'est donc restreindre l'offre à un cinéma d'animation particulier. Selon le film et son audience en salle, les films d'animation peuvent parfois changer de grilles et être sur différentes déclinaisons de la Premium même si c'est très rare car tout est réellement déterminé en amont par les décisionnaires de la chaîne. Par exemple, *Le Chat du rabbin* a été diffusé dans la même case que *Des hommes et des dieux* et *Le Tableau* de Jean-François Laguionie n'a finalement pas été diffusé sur CANAL+ FAMILY²⁵ mais sur Cinéma. Notons que la récente mouvance de CANAL+ est que le cinéma d'auteur jeunesse ne fonctionne pas dans ses grilles. À titre d'exemples, *Le chat du rabbin* de Joann Sfar, adapté de sa bande dessinée, a réalisé le faible score de 0,5 de part d'audience sur la case "Vendredi Box-office" de CANAL+ FAMILY.

Cette part d'audience de la chaîne est entièrement liée de fait au pourcentage plus faible d'investissement en animation qu'en fiction. Comme CANAL+ FAMILY ne représente seulement un quart de l'audience attendue sur Premium, sa participation n'excède pas plus de 10% du devis en animation contre 20% en fiction. Ainsi les principaux critères de financement avancés pour un guichet comme CANAL+ résident dans la valeur fédératrice et d'*entertainment* de l'œuvre ou dans un soutien à la création dans le cas d'un film d'auteur. Tout est une question d'image de marque.

c. Autres chaînes payantes

Cine+ appartient aussi au groupe CANAL+, la diffusion était fréquemment assurée en deuxième fenêtre jusqu'en 2012, depuis Cine+ essaie d'avoir ses propres films en 1ère fenêtre mais leur enveloppe est beaucoup plus faible que celle de CANAL+ et intéresse peu les producteurs. Les préachats ne sont donc pas forcément répartis entre les deux chaînes voire trois avec Canal J si le film touche la cible des 7-14 ans²⁶. Entre 2005 et 2013 la chaîne préachète 23 films d'animation préachetés pour un montant total de 3,46 M€. L'apport moyen par film s'élève à 150 500 €.

L'engagement d'Orange Cinema Séries (OCS détenu par le groupe CANAL+ également à hauteur de 33,3%)²⁷ dans l'animation commence en 2010. Entre 2010 et 2013, la chaîne

²⁵ Canal+ Family est une chaîne de télévision française privée à péage consacrée à la diffusion de programmes familiaux et appartenant au bouquet Les Chaînes Canal+

²⁶ http://fr.wikipedia.org/wiki/Canal_J (01/04/15)

²⁷ <http://bfmbusiness.bfmtv.com/entreprise/avenir-chaines-cinema-dorange-356008.html> (02/04/2015)

investit 1,10 M€ dans quatre films d'animation, soit un apport moyen de 275 000 € par film.

A titre d'exemple, le film *The Red Turtle* de Michael Dudok de Wit affiché à 10,38 M€ est coproduit par Arte France Cinéma en chaîne hertzienne, préacheté par Canal + et Ciné+. Alors que le film *Adama* de Simon Rouby estimé à 3,70 M€ a seulement été coproduit par France 3 Cinéma et préacheté par OCS.

d. Le CNC, un guichet aux offres spécifiques

Le CNC représente un interlocuteur de poids dans le financement d'une œuvre. Il existe des aides à la production cinématographique (développement, avance sur recettes, soutien automatique, "passerelle cinéma") et des aides à la distribution (soutien automatique et aide sélective) susceptibles d'être accordées pour des longs métrages d'animation (jeune public entre autre)²⁸. L'aide la plus récurrente et convoitée pour le long métrage n'est autre que L'Avance sur Recettes. Il s'agit d'une aide qui en théorie doit être remboursée mais en réalité une majeure partie ne l'est pas car les films ne génèrent pas assez de recettes pour rembourser son intégralité.

Le montant moyen de l'aide relative à l'avance sur recettes est de 450 000 €. Sur un film comme *La fameuse Invasion de la Sicile par les Ours*, produit par la société Prima Linea Productions, l'enveloppe a atteint exceptionnellement 650 000 €. *Tout en haut du monde* produit par Sacrebleu Productions avait atteint 600 000 €. Ainsi le CNC commence à prendre en compte l'ampleur d'un budget d'animation et augmente son enveloppe en conséquence. Cependant 2 films d'animation présentés à une même session ne peuvent pas être financés, le second projet (souvent de très bonne facture en animation) est alors ajourné à la session suivante. Ce fut le cas pour les deux films cités ci-dessus. Le projet de Sacrebleu Productions fut reconduit à la session suivante avant d'être accepté.

Pour les sociétés ayant déjà produit un long métrage qui a généré du fonds de soutien, il est possible d'accéder au soutien automatique à la production de long-métrage. Par ailleurs, si le soutien n'a pas été réinvesti dans les 5 années, il est supprimé.

Il existe aussi un dispositif spécifique, la "passerelle cinéma". Les producteurs disposant d'un compte de soutien aux programmes audiovisuels peuvent, sous certaines conditions, l'investir pour développer un long métrage cinématographique d'animation. Cette exception

²⁸ <http://www.cnc.fr/web/fr/aide-selective-a-la-distribution-de-films-pour-le-jeune-public> (03/04/15)

au principe de séparation des comptes de soutien cinéma et audiovisuel a été mise en place pour aider les producteurs de programmes audiovisuels à financer le développement de longs métrages d'animation alors qu'ils n'ont pas encore de soutien automatique cinéma et qu'ils disposent d'un compte audiovisuel généré par les programmes (séries d'animation le plus souvent) qu'ils ont déjà produits. Tels que *le Tableau* de Jean-François Laguionie produit par Blue Spirit qui a pu utiliser son COSIP²⁹ généré par ces séries télévisés comme "passerelle" pour financer le film. Même chose pour les Armateurs avec *Ernest & Célestine* ou plus récemment *Gus Petit oiseau, grand voyage*, produit par TeamTO qui a également obtenu la première aide aux nouvelles technologies du CNC pour son traitement en relief.

A noter que le cosip ne peut être investi qu'à défaut de soutien automatique cinéma disponible pour la société elle-même ou pour une société du même groupe. Dans le cas où l'entreprise de production ou une société du même groupe dispose de soutien cinéma, celui doit être investi préalablement pour la préparation du film. Aussi, la possibilité d'investir du soutien pour la préparation d'un film d'animation est limitée à 400 000 € par film, soit 400 000 € venant du cosip, soit 320 000 € hors majoration de 25% sous forme de soutien cinéma ou répartis en cosip et en soutien cinéma si le montant de soutien cinéma disponible est inférieur à 400 000 €.

e. Les collectivités territoriales

Côté régions, les territoires les plus impliqués sont le Poitou-Charentes (avec le département de la Charente) avec une subvention à hauteur de 300 000 par projet³⁰, leader dans le financement du genre. Mais surtout la région Rhône-Alpes qui coproduit les films et donc reçoit une part dans les RNPP. Par ailleurs depuis 2009, la région a créé l'enseigne Rhône-Alpes Studios pour gérer ses activités de location de studios de tournage (trois plateaux de tournage, le Studio 24 et les Studios Lumière 1 et 2, construits sur le Pôle PIXEL) pour des sociétés du cinéma. Actuellement le tournage du film en volume *Ma vie de Courgette*³¹ s'achève dans les studios PIXEL. Et enfin la région Île-de-France qui clôt

²⁹ Compte de soutien à l'Industrie des Programmes Audiovisuels

³⁰ <http://www.poitou-charentes.fr/services-en-ligne/guide-aides/-/aides/detail/117> (03/04/15)

³¹ Produit par Armelle Glorennec pour Blue Spirit Productions avec Gebeka Films (qui assurera la distribution dans les salles françaises) et les Suisses de Rita Productions, *Ma vie de Courgette* est coproduit par France 3 Cinéma et a aussi été préacheté par Canal+, Ciné+ et la RTS. Soutenu également entre autres par l'avance sur recettes du CNC et par Eurimages, le long métrage qui sera prêt au second semestre 2015 est vendu à l'international par Indie Sales.

les régions les plus impliquées, la région avait entre autre aidé le film de Marjane Satrapi *Persépolis*. En outre le montant cumulé versé par les collectivités territoriales entre 2004 et 2013 s'élève à 10,02 M€, soit un apport moyen par film de 313 200 €.

*f. Les SOFICA*³²

Rappelons que les SOFICA (sociétés de financement de l'industrie cinématographique et de l'audiovisuel) ne sont ni des coproducteurs, ni des distributeurs, ni des diffuseurs, mais un instrument de financement du cinéma et de l'audiovisuel. C'est une société de droit français de capital-investissement spécialisée dans les œuvres cinématographiques ou audiovisuelles bénéficiant d'avantages fiscaux (réduction d'impôt des contribuables). En contrepartie de leurs interventions, elles bénéficient de droits à recettes sur les différents supports d'exploitation des œuvres dans lesquelles elles investissent. Elles arrivent souvent après coup dans l'élaboration du plan de financement car ils ont un couloir prioritaire sur les remontées de recettes et au-delà de la phase de récupération par la SOFICA de son investissement initial, elle aura droit à un couloir de recettes résiduel appelé bonus.

En 2013, les SOFICA ont investi dans deux longs métrages d'animation pour un total de 0,76 M€. L'investissement moyen par film atteint 378 000 €. *Gus Petit oiseau, grand voyage*, produit par TeamTO a été financé par B Media Export et B Media Kids et *Un monde truqué*, produit par Je suis bien content, par Cofinova et La Banque Postale Image.

L'avantage des SOFICA c'est qu'elles peuvent soutenir un film dès son développement sous forme de souscription au capital de sociétés de réalisation, ce fut le cas pour le film *Minuscule* avec la SOFICA B-Media : 175 000 € sur le développement et 600 000 € en début de production, sur un budget de 19 M€.

g. Les mandats des distributeurs

Les distributeurs et vendeurs jouent un rôle primordial dans la production des longs métrages, ils apportent le plus souvent les plus gros minimums garantis tout en négociant

³² <http://www.cnc.fr/web/fr/SOFICA> (05/04/2015)

Les 10 premiers distributeurs de films d'animation inédits entre 2004 et 2013¹

distributeurs	part de marché (%)	films inédits distribués
1 Walt Disney Pictures	27,9	34
2 Paramount Pictures	22,0	24
3 Twentieth Century Fox	16,0	15
4 Sony Pictures Releasing	7,3	8
5 EuropaCorp	5,6	4
6 Universal Pictures International	3,8	7
7 Warner Bros	2,8	13
8 Gébéka Films	2,4	32
9 StudioCanal	2,1	8
10 Pathé Distribution	1,7	7

¹ En termes d'encaissements distributeurs.

Source : CNC.

les territoires, la durée, la date de sortie du film ainsi que leur commission (souvent 30% avant amortissement) et les frais d'éditions qui sont par ailleurs supérieurs à ceux de l'ensemble des films. En moyenne en France, les investissements publicitaires pour un film d'animation américain de 2013 sont valorisés à 3,37 M€ bruts soit un budget promotionnel près de 11 fois supérieur à celui d'un film français.

A titre d'exemple³³, *Tout en haut du monde* réalisé par Rémi Chayé et produit par Sacrebleu Productions à un budget de 6,13 M€ sera distribué par Diaphana Distribution qui a négocié un MG de 280 000 € pour le mandat salle France (et Outremer, Monaco, Andorre) avec des frais d'éditions entre 350 000 et 650 000 €. Quant à l'exploitation vidéo et VOD, un MG de 200 000 € a été négocié contre un pourcentage sur les RNPP. Les ventes internationales seront assurées par Urban Distribution International. Quant au film *Un monde truqué* réalisé par Christian Desmares et Franck Ekinci et produit par la société Je Suis Bien Content à un budget de 9,18 M€, c'est Studiocanal qui distribuera, vendra à l'international et s'occupera de l'exploitation vidéo. Pour un MG d'exploitation en salle à 300 000 € et des frais d'éditions entre 600 000 et 1,5 M€ sur un territoire s'étendant sur le monde, un autre MG de 400 000 € pour le monde hors France, Belgique, Suisse et Allemagne dont les frais d'exploitation sont plafonnés à 150 000 €. Et enfin un dernier MG de 400 000 € pour l'exploitation vidéo et VOD.

Il va de soi que les frais d'éditions et MG sont plus élevés auprès des grandes structures, comme pour le film *Un monde truqué* avec Studiocanal qui a par ailleurs été préacheté par Canal+ à hauteur de 700 000 €. C'est sans surprise que les américains dominent la distribution des films d'animation en France. Cependant de nombreux distributeurs

³³ <http://www.cnc-rca.fr/Pages/PageAccueil.aspx> (05/04/2015)

indépendants français participent à la distribution d'œuvres tels que Haut et Court, Les Films du Préau, Océan Films, etc.

Dont voici un aperçu des prochaines sorties de l'année 2015³⁴ :

13 Mai - *Naruto The Last* distribué par EuroZoom.

17 Juin - *Vice Versa* réalisé par Pete Docter et distribué par Disney.

08 Juillet - *Les Minions* de Kyle Balda, Pierre Coffin, par Illumination Mac Guff.

29 Juillet - *Le Petit Prince* distribué par Paramount Pictures.

02 Septembre - *Miss Hokusai* distribué par EuroZoom.

23 Septembre - *Petites Casseroles* distribué par Les Films du Préau.

07 Octobre - *Hotel Transylvania 2* distribué par Sony Pictures.

14 octobre - *Un Monde Truqué* distribué par StudioCanal.

14 Octobre - *Phantom Boy* distribué par Diaphana Distribution.

14 Octobre - *Mune, Le gardien de la Lune* distribué par Paramount Pictures.

21 Octobre - *Adama* distribué par Océan Films.

16 Décembre - *Snoopy et les Peanuts - Le film* distribué par 20th Century Fox.

23 Décembre - *The Boy and The Beast* distribué par Gaumont Distribution.

h. Chronologie des guichets

Le distributeur ou le diffuseur ? Selon les producteurs, ce n'est pas la même priorité. Pour Valérie Schermann, le diffuseur est le principal guichet car la coproduction d'une chaîne en clair et sa part antenne sont une source de financement des plus conséquentes et permet une visibilité plus grande pour la promotion du film. Pour Guillaume Galliot, producteur chez Label Anim du premier long métrage *Ma maman est en Amérique, elle a rencontré Buffalo Bill*, c'est le distributeur salle qui est le plus important car selon lui, il est possible de monter financièrement un film sans chaîne hertzienne, même si c'est difficile au niveau du budget, ce qu'il a par ailleurs fait pour ce premier film estimé à 3,74 M€ : « Cela ouvre le champ des possibles, et évite l'intervention de la chaîne de façon trop prononcée à un stade trop prématuré. » Même si Label Anim a réussi à monter financièrement son film sans chaîne hertzienne (mais néanmoins avec la chaîne privée Gulli et le groupe SND aux ventes internationales), sorti par Gébéka Films fin octobre 2013 en attirant 105 521 entrées. Pour ma part, je ne pense pas que ce soit la meilleure solution pour des budgets plus conséquents, il est indéniable que l'investissement d'une chaîne hertzienne donc Arte

³⁴ <http://www.filmsanimation.com/news/11367> (06/04/2015)

France ou France 3 Cinéma est important. Pour ce premier film au budget peu élevé lié à la technique d'animation 2D numérique où la fabrication a été délocalisée par ailleurs en Belgique, l'apport d'une chaîne hertzienne aurait permis de faire le film entièrement en France. Valérie Schermann avait déjà expérimenté ce genre de montage financier avec *Peur(s) du noir* en 2007, cela s'est avéré être une opération à haut risque qui a eu des conséquences sur la santé financière de Prima Linea Productions.

S'il est certain qu'il faille un distributeur salle pour pouvoir exploiter son film, cela l'est moins pour le diffuseur car les places sont très chères et comme le souligne Guillaume Galliot, la chaîne hertzienne étant en coproduction elle possède un droit de regard sur l'oeuvre qui peut créer des conflits avec la vision de l'auteur. Quel que soit le partenaire choisit, il n'en reste pas moins qu'il faut aller à leur rencontre. Les carrefours de l'animation tels que le *Cartoon Movie* à Lyon en mars, le festival d'Annecy en juin... sont des lieux de rendez-vous primordiaux pour attirer l'attention et se démarquer avec son projet, le plus souvent avec un pilote.

Pour Didier Brunner, ancien producteur des Armateurs, tout est une relation de confiance avec les diffuseurs : « Nous avons des partenaires qui ont confiance en nous et avec qui nous travaillons de façon régulière, comme France Télévision et CANAL + ». Ensuite, viennent les aides sélectives, comme celles du CNC, et les aides plus spécifiques, régionales ou départementales, les financements des distributeurs tels Diaphana ou Pathé (pour les Armateurs), les aides des SOFICA (qui ne sont pas ses "préférées", car les conditions sont souvent dures selon lui), puis des investisseurs sur des minima garantis pour les ventes internationales, et évidemment des coproducteurs européens essentiellement. Didier Brunner a entre autre beaucoup travaillé avec la Belgique et le Canada car les pays sont francophones et permettent une meilleure communication entre les différents intermédiaires. A cela, on peut aussi ajouter des motifs plus financiers comme *tax shelter*³⁵ avantageux de ces pays.

³⁵ Le *tax shelter* est un incitant fiscal permettant à toute entreprise de bénéficier d'une exonération fiscale d'un montant investi dans une production audiovisuelle. A ce jour plus intéressant pour les délocalisations économiques européennes liées à un meilleur taux des dépenses éligibles et de l'argent plus rapidement donné aux productions (comme pour la Belgique par exemple ou le Luxembourg)

i. Convaincre les investisseurs

En général, l'expérience du producteur permet au fil des années de se créer son propre réseau de professionnels avec qui il est habitué à travailler. Il se sert de son carnet d'adresses et de la confiance des investisseurs en ce qui concerne la ligne éditoriale de sa société. Pour l'animation il est préférable de fréquenter davantage France 3 Cinéma, Arte et CANAL +. C'est ce que font une partie des sociétés productrices de programmes audiovisuels tels que Xilam, Bluespirit Productions, TeamTo, les Armateurs, etc. Certaines essaient également de créer des partenariats avec France Télévision, Pathé, Gaumont, qui entrent en minimum garanti sur la salle, sur l'international, ou en coproduction. Enfin, il existe aussi des sociétés qui sont rachetées par une société mère pour accroître leurs capitaux. C'est ce qu'a fait Didier Brunner avec Carrère Group à hauteur de 49% des parts (à l'époque considéré comme n°2 de la production française de fiction), venue renforcer les fonds propres des Armateurs. Hélas l'inconvénient c'est que si la société mère se met à disparaître, les filiales peuvent en pâtir et disparaître également si les parts ne sont pas rachetées (voire bradées). Ce fut le cas pour les Armateurs. Carrère Group a été liquidée en 2010. Les parts de la société ont été rachetées par le groupe Hildegard présidé par Réginald de Guillebon (détenteur du film français et de l'école privée ESEC) à hauteur de 400 000 €.

Pour des auteurs reconnus comme Michel Ocelot ou Sylvain Chomet, cela ne présentait aucune difficulté de financer le film selon Didier Brunner. Pour des auteurs moins ou peu connus, c'est une toute autre question. Il faut convaincre les partenaires sur la base d'un scénario, d'un dossier graphique, éventuellement d'un pilote. Cela se fait au cours de la phase de développement et de préproduction. Cette dernière est une phase essentielle qui permet de prévisualiser le potentiel des éléments scénaristiques et artistiques, et de préparer les bons arguments qui serviront à convaincre les différents partenaires. Un bon projet doit trouver son financement et les différentes étapes de fabrication sont des indicateurs de la viabilité du projet sur le marché. Notamment les retours des investisseurs principaux que sont les diffuseurs et le distributeur.

j. Boucler un financement

Certains projets essaient de se faire malgré le manque d'investisseurs. Plusieurs questions se posent après avoir mis la part production et les frais généraux en participation. Chercher une SOFICA si ce n'est déjà fait ? S'engager sur une coproduction en fin de parcours qui

peut coûter cher en RNPP³⁶ ? Ou simplement abandonner le projet. Des choix qui se pensent à l'avance mais ne peuvent se régler une fois devant le fait accompli. En mettant leurs salaires et frais généraux en participation, le rendement est donc voué à l'échec car il y a tellement de financeurs que le producteur ne perçoit presque rien (comme pour des films tel que *le jour des corneilles*). Prenons comme exemple *Tout en haut du monde* de Rémi Chayé. Le budget estimé à 8 M€. Produit par Ron Dyens pour Sacrebleu Productions, il s'agit du premier long métrage de la société qui avait dévoilé un pilote de deux minutes au *Cartoon Movie* 2012. *Tout en haut du monde* est coproduit par Maybe Movies (coproducteur d'*Ernest et Célestine*, par le studio danois Norlum et par France 3 Cinéma. Préacheté par Canal+ et Ciné+, le film est aussi soutenu entre autres par l'avance sur recettes du CNC, la Sofica Palatine, la fondation Gan, les régions Lorraine, Alsace et Aquitaine, la Communauté Urbaine de Strasbourg, la Procirep et le programme Media. La distribution dans les salles française est assurée par Diaphana Distribution et les ventes à l'étranger par Urban Distribution international (UDI). Au final, malgré toutes ces aides, le budget est finalement tombé à 6,1 M€ lié aux faibles MG proposés par le distributeur. Même s'il n'y a plus aucun couloir de recettes pour le producteur, l'expérience de ce premier film permettra sans doute de débloquent davantage de fonds lors d'un second film. Reste à garder l'énergie et espérer équilibrer ses comptes pour se lancer dans le film suivant.

En fiction on peut produire des films à petit budget plus facilement dans le sens où il n'y a pas d'univers à recréer de toute pièce comme dans l'animation (mettons de côté la pixilation³⁷ qui représente davantage une forme expérimentale). Il existe bien évidemment des exceptions mais faire un film à petit budget de bonne qualité requiert dans ce cas énormément de temps. Lorsque l'on doit compter 6 ans de l'idée à l'exploitation d'un film d'animation, ce n'est pas le scénario qui influe sur le budget mais bel et bien les choix graphiques car avoir de la qualité implique de mettre l'argent dans la fabrication. De même le choix de la technique, corrélat du choix graphique, implique des contraintes différentes suivant la méthode de fabrication et donc des coûts différents.

³⁶ Ensemble de toutes les recettes réalisées et encaissées par le producteur en raison de l'exploitation du film ou de tout ou partie de ses éléments dans le monde entier, sous déduction de certains frais entraînés par ladite exploitation.

³⁷ La pixilation est une technique d'animation en volume, où des acteurs réels ou des objets sont filmés image par image.

La société de production d'animation française TeamTO n'a pas réussi non plus à boucler le financement de son premier long métrage en 3D relief, *Gus petit oiseau, grand voyage*, car les MG de Haut et Court n'étaient pas assez conséquents et parce qu'aucune chaîne hertzienne n'a soutenu le projet. La production a donc décidé de mettre des fonds propres pour terminer la fabrication du film : « Nous avons la chance en France de pouvoir lever un niveau assez important de financement. Pour *Gus petit oiseau, grand voyage*, nous voulions réellement être les seuls maîtres à bord. Mais cela a nécessité un gros investissement pour TeamTO. Si notre budget est de 8,5 M€, c'est que nous ne pouvions récupérer davantage. Alors, la question d'une distribution internationale se posera peut-être pour une prochaine production, mais nous ne travaillerons pas avec une autre société de production. » Un geste certes courageux car témoignant d'une grande intransigeance et exigence artistique, mais d'un certain point de vue déraisonnable compte tenu de la position de son distributeur et des mauvais retours que le film a eu lors des carrefours de l'animation. Au final, le résultat ne s'est pas révélé payant pour les producteurs. En moyenne, un film à 6-7 M€ vise en théorie les 500 000 spectateurs selon Valérie Schermann, à condition que le film soit bon, bien distribué et convenablement exploité mais l'on arrive plutôt à 300 000 entrées qui semblent correctes selon Marc Bonny. Dans ce cas précis, le film a généré 282 054 entrées pour un budget de 8,69 M€ mais leur participation financière pour combler le budget aurait demandé de générer beaucoup plus d'entrées car le producteur ne récupère que peu de recettes en bout de course. Ainsi les derniers 20% mis par la société TeamTO sont impossibles à récupérer avec si peu d'entrées. Il aurait fallu que le film soit un véritable succès pour rembourser ne serait-ce que les frais d'éditions. Peut-être aurait-il été plus avisé de mettre de côté la fabrication en relief qui en général gonfle les budgets de fabrication.

Dans le même cas de figure, William Picot de la société FINALEMENT a produit *Le jour des Corneilles* (2012) avec le producteur exécutif Marc Jousset. Après toutes leurs recherches, y compris 3 coproductions (Luxembourg, Canada et Belgique) il y avait toujours un manque dans le budget. Faute d'un diffuseur hertzien, l'équipe a réussi à terminer le film non sans mal en réduisant le devis initial estimé à 7,5 M€ à 6,61 M€. *Le Jour des corneilles* est sorti dans les salles en France et en Belgique le 24 octobre 2012. Distribué par Gebeka Films, il a été exploité en France sur 186 copies. En France, le film rassemble 68 775 entrées en première semaine, puis un peu plus de 197 000 entrées en

trois semaines. Le cumul des entrées au 31 décembre 2013 est de 401 000 entrées. Le film rentre tout juste dans ses frais grâce à une exploitation dans la durée.

k. L'exploitation salle en demi-teinte

Il est important de signaler que les films d'animation sortent sur des créneaux définis pendant les vacances. Un problème majeur cependant, ils ne sont pas exploités toute la journée contrairement aux autres 'genres'. L'animation considérée comme films qui ciblent des enfants n'a pas de séances de 20h et 22h.

Selon Marc Bonny, distributeur chez Gébéka Films, aujourd'hui un film qui fait 250 à 300 000 entrées peut être considéré comme un succès (contre 500-600 000 entrées il y a dix ans). Ce qui représente beaucoup moins de recettes forcément pour des budgets qui restent encore assez élevés. Mais il ne faut pas perdre de vue que le potentiel d'un film d'animation car sa carrière ne se joue pas dans les trois premières semaines de sa sortie mais sur une plus longue durée. Les rapports du CNC indiquent avec précision qu'après six semaines d'exploitation, les films d'animation ont déjà atteint le seuil de 90 % de leurs entrées totales tandis que les films Art et Essai en ont réalisé 68,0 %. En moyenne, les films d'animation recommandés Art et Essai n'atteignent pas le seuil de 90 % de leurs entrées totales après 26 semaines. Mais l'avantage de certains films Art et Essai est l'exploitation parallèle faite grâce à des projections scolaires et des salles d'art et d'essai. C'est ce qui est arrivé entre autre au film *Le tableau* de Jean-françois Laguionie produit à 4,6 M€ qui a pu atteindre les 300 000 entrées grâce à ces dispositifs.

Ce résultat pourrait paraître minime comparé aux millions d'entrées générées par *Kirikou* ou *Minuscule*, pourtant le résultat est considéré à juste titre comme un succès car la production du film est homogène entre sa technique, son propos et son budget. Dans la lignée des échecs de l'animation, la profession se souvient principalement du film *Cendrillon au far west* produit et réalisé par Pascal Hérold qui détient le triste record du film le moins rentable de l'année 2012 avec au total 22 031 spectateurs pour 11 M€ de budget.

Enfin, il est intéressant de signaler que depuis 2014, l'état a mis en place une offre spécifique aux spectateurs de moins de 14 ans qui voient leur place de cinéma coûter 4€. Ce procédé encore récent semble attirer davantage de spectateurs (enfants et parents) selon

les études du CNC³⁸. Il serait intéressant de suivre son évolution avec le temps et de calculer la différence sur les remontées de recettes.

l. L'exploitation VàD et vidéo physique

L'exploitation salle permet d'estimer des recettes sur l'exploitation vidéo dématérialisée et physique. Concernant la vidéo physique (DVD, Blu-Ray), en 2013 les longs métrages d'animation réalisent 16,9 % du chiffre d'affaires salle en vidéo physique³⁹. Un film d'animation français dégage 1,19 M€ de recettes éditeur en moyenne pour 138 000 unités éditées alors qu'un film d'animation américain est édité sur 3,9 fois plus de supports. Parallèlement, les ventes d'un film d'animation américain en vidéo rapportent 4,6 fois plus à son éditeur que celles d'un film français.

Même si l'animation française possède une plus grande exploitation VàD et vidéo physique, le chiffre d'affaire (sur une année) n'est pas assez important pour combler une mauvaise sortie salle. Notons que les mandats de ces exploitations font partie intégrante des négociations avec les distributeurs. La somme varie toujours selon le potentiel commercial du film en salle qui reste le principal indicateur.

Ainsi, l'industrie de la production de films en France s'appuie dans une très faible proportion sur des fonds propres, ce qui nécessite de bien les financer en amont. Et cette difficulté est encore plus prégnante concernant les films d'animation. Valérie Schermann et Didier Brunner estiment que les dispositifs en place, bien que positifs, pourraient être améliorés et c'est ce que nous avons vu : montants attribués trop faibles, difficultés d'accéder au crédit d'impôt, exploitation particulière. L'importance des chaînes nationales en clairs dans le financement se fait beaucoup ressentir sur les bouclages de budgets. De plus, le coproducteur étranger est encore perçu comme un mal nécessaire ou au mieux un simple financier lié au fait que les producteurs préfèrent faire un film entièrement en France. Cependant la question de délocalisation se pose plus fréquemment dès lors que le financement est insuffisant. Ce choix qui doit se faire le plus tôt possible permettrait d'entamer de bonnes coproductions dès le développement et éviter que la fabrication du film n'en pâtisse avec des délocalisations difficiles. C'est ce que nous allons étudier dans le point suivant.

³⁸ <http://www.cnc.fr/web/fr/publications/-/ressources/5563143> (05/04/2015)

³⁹ Cf Marché de l'animation en 2013 du CNC

2.3 Coproductions et délocalisations

L'industrie de l'animation s'est construite en grande partie sur la délocalisation. La particularité de ce type de cinéma comme nous l'avons vu c'est qu'il coûte très cher notamment en salaire. Il y a 25 ans quand l'animation se fait en 2D traditionnel⁴⁰, il y avait beaucoup de petits ouvrages dans ce domaine: la trace, la gouache par exemple, qui ne demandait pas de compétences énormes mais qui nécessitait un temps de travail conséquent. Très vite les producteurs français, américains, japonais se sont rendu compte qu'ils pouvaient faire des économies substantielles en sous-traitant ce type d'activités dans des pays où la main-d'œuvre est beaucoup moins chère. A partir de la fin des années 80-90, époque à laquelle la production animée française était en pleine expansion (séries, longs métrages), les délocalisations se sont accrues. En Europe centrale dans un premier temps, puis en Asie : Chine, Corée du Nord, là où les tarifs étaient plus bas.

Au fil des années, l'Etat s'est rendu compte des pertes liées à ce phénomène car à part l'activité de création il n'y avait plus de travail en France dans ce secteur et la qualité n'était pas au rendez-vous. Des solutions ont donc été cherchées pour rapatrier les capitaux en France. En parallèle, les progrès technologiques ont commencé à freiner les délocalisations car tout devenait numérique et nécessitait des techniciens compétents. Ils ont permis d'alléger et de relocaliser certaines tâches considérées non créatives notamment les intervallistes⁴¹. Enfin, l'instauration en 2004 d'un crédit d'impôt a encouragé les entreprises à conserver la chaîne de fabrication sur le territoire français.

a. Le crédit d'impôt cinéma (CIC) et le tax shelter

Le crédit d'impôt pour les dépenses de production d'œuvres cinématographiques a été créé en janvier 2004 pour inciter à la localisation des tournages des films français en France. Il permet à une société de production, sous certaines conditions, de déduire de son impôt sur les sociétés une partie de ses dépenses de production. Le crédit d'impôt cinéma s'élève à 25 % du montant total des dépenses éligibles (30% pour un budget inférieur à 7 M€) en animation. Il ne peut avoir pour effet de porter le montant total des aides publiques à plus de 50 % du coût de production du film. Sont éligibles au crédit d'impôt cinéma les films remplissant les conditions d'accès au soutien financier automatique à la production du

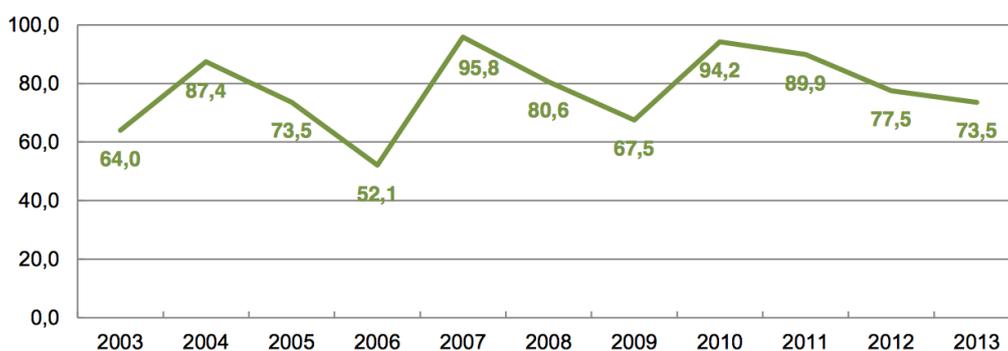
⁴⁰ Voir *Annexes* pour une brève explication du processus de fabrication de la 2D traditionnel

⁴¹ Le travail de l'intervalliste consiste à dessiner les dessins manquants pour assurer un mouvement fluide lors de l'animation.

CNC, réalisés intégralement ou principalement en langue française et contribuant au développement de la création cinématographique française et européenne.

Depuis sa mise en application début 2004, le crédit d'impôt cinéma a bénéficié à 56,3 % des films d'initiative française produits. Ce taux d'adoption varie selon les genres concernés. Le crédit d'impôt cinéma est notamment devenu un outil majeur dans le domaine de l'animation puisque 76,7 % des œuvres de ce genre y ont recours.

Part de dépenses réalisées en France pour les films français d'animation (%)

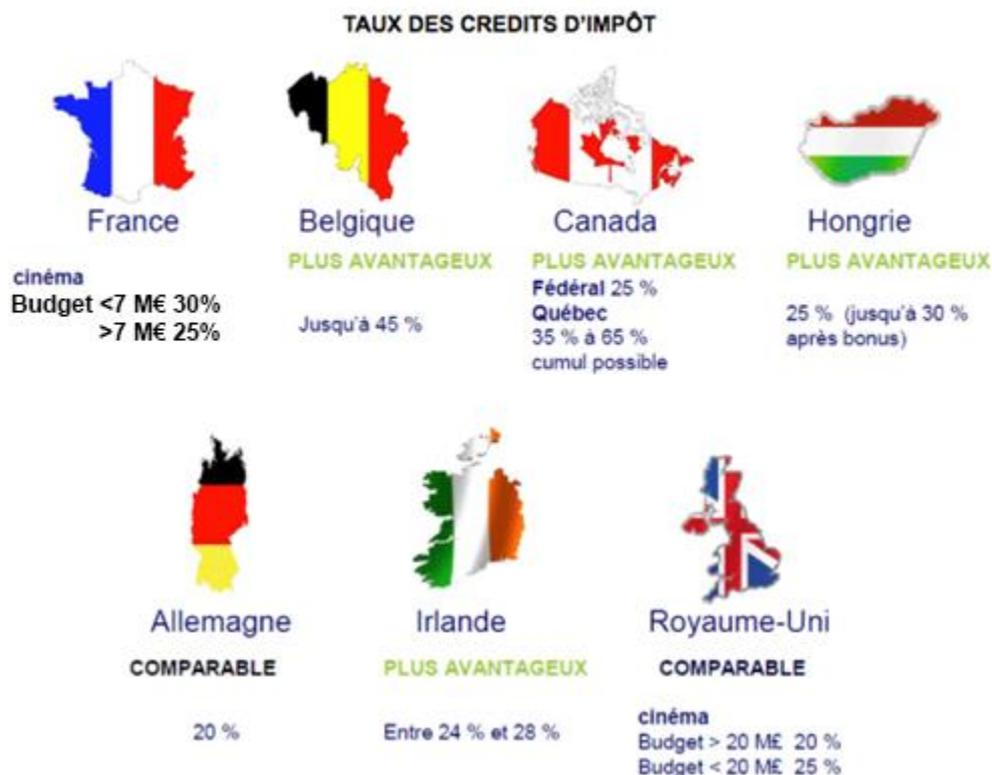


Source : analyse EY à partir de données CNC

Le crédit d'impôt cinéma a permis une relocalisation très importante des œuvres d'animation sur le territoire français. En 2003, avant la mise en œuvre du CIC, la part des dépenses en France pour les œuvres d'animation s'élevait à 64 %. Sur la période 2004-2013, ce taux s'est élevé en moyenne à 82 %, dépassant même les 90 % en 2011. Comme dans la fiction, un regain de délocalisation se dessine ces dernières années, la part des dépenses en France chutant à 77 % en 2012 puis 74 % en 2013. Les aménagements apportés au dispositif début 2013 n'ont pas encore porté leurs effets. Cela peut s'expliquer en partie par une durée de production plus longue en animation que dans les autres genres, et par le fait que les œuvres d'animation finalisées entre 2013 et 2014 ont été produites avant la mise en place des aménagements récents (à savoir remonter le pourcentage des dépenses éligibles jusqu'à 30% au lieu de 20%. Le CIC a également permis aux sociétés de production d'augmenter leurs apports dans le financement des films. Ces apports ont augmenté passant de 24,8 % du financement total des films en 2003 à 28,8 % en 2013⁴². Les producteurs français maximisent ainsi le niveau de leurs recettes d'exploitation en cas de succès du projet. Ces recettes facilitent le développement de nouveaux projets.

⁴² Source CNC, La production cinématographique en 2013

Cependant, malgré les réformes dont il a pu faire l'objet depuis 2011, le dispositif fiscal de crédit d'impôt français est à ce jour le moins attractif sur des critères strictement financiers avec un taux parmi les plus faibles à 25 % des dépenses éligibles (30 % pour les budgets de moins de 7 M€), contre 38 % à 45 % des dépenses éligibles en Belgique, 35 % à 65 % des dépenses éligibles au Québec, 24 % à 28 % en Irlande et 25 % à 30 % en Hongrie.⁴³ Il demeure également le plus contraignant puisqu'il est quasiment incompatible avec les autres dispositifs et impose que le tournage, sauf raisons justifiées par le scénario, et la post-production principalement soient effectués sur le territoire français. Néanmoins le dispositif *tax shelter* belge, du fait de l'assiette très large de dépenses éligibles, et les crédits d'impôt canadiens sont théoriquement compatibles avec le dispositif français. En outre, les systèmes étrangers sont largement compatibles entre eux. Le crédit d'impôt français ne représente que 7,9 % en 2013 (8,8 % en 2012) du coût de production des films d'initiative française agréés. En Belgique, depuis la mise en œuvre du dispositif en 2013, le financement sous la forme *tax shelter* représente 18,9 % du budget des longs métrages concernés. Au Canada, la production cinématographique a été financée à 27 % par les crédits d'impôt fédéraux et provinciaux.



⁴³ Source CNC, étude comparative des crédits d'impôts en Europe et au Canada en Octobre 2014)

De fait, les producteurs n'hésitent pas à aller chercher l'argent à l'étranger pour financer leurs projets. William Picot pour *Le Jour des corneilles* a élaboré un montage entre la France, la Belgique, le Canada et le Luxembourg. Par ailleurs pour rester dans les clous du budget de 6,61 M€, William Picot a délocalisé certaines tâches longues et fastidieuses en Corée du Sud où la main-d'œuvre est moins coûteuse.

Avec des budgets allant jusqu'à 60 M€, le financement des longs métrages européens passe par une nécessaire coproduction avec trois à quatre autres pays. Seul *Tout en haut du monde* de Sacrebleu Productions a été entièrement fabriqué sur le territoire français. Même si la production de TeamTO, avec *Gus Petit oiseau, grand voyage* a choisi de réaliser toute l'image en France, le son étant délocalisé en Belgique. Conscient que la France est un pays où il est plus aisé d'obtenir un bon niveau de financement, Guillaume Hellouin ne ferme pas la porte à des interventions internationales, mais pas sur la production, plutôt sur la partie distribution. Ainsi la majorité des productions françaises se font en coproduction. *Ma maman est en Amérique, elle a rencontré Buffalo Bill, Le jour des Corneilles, Un monde truqué, Le chant de la mer, Le petit Prince...* ont tous choisi de délocaliser la fabrication du film en fonction des investissements financiers. Pour ce dernier film, les producteurs ont réussi à lever 60 M€ grâce à Paramount et Warner Bros qui ont apporté des MG qui totalisent 53 M€ (la part française est estimée à 7 M€). Pour ce faire, Method Animation, Onyx Films et Chapter 2 ont fusionné pour donner naissance à On Entertainment, une société de production française basée sur le modèle d'EuropaCorp lors de son initiative (qui s'est finalement désengagé du marché de l'animation) de produire de l'animation française avec des investissements américains sur la trilogie des *Minimoys*. *Le petit Prince* est finalement conçu à Montréal par le studio Mikros Image Canada.

Si toutes ces sociétés ont préféré délocaliser des étapes de production pour des coûts moindres et des propositions fiscales plus élevées, c'est que le crédit d'impôt bien qu'il soit intéressant, n'est pas encore assez efficace pour boucler le financement des films d'animation. Le film de Sacrebleu Productions est l'exception qui confirme cette règle car la fabrication de leur film a été compliquée.

b. Les limites de la délocalisation

« Sauf exception, les producteurs français parviennent difficilement à financer un film seuls au-delà de 5 M€, ce qui implique une coproduction étrangère » explique Valérie Schermann. Même si le dispositif *tax shelter* permet de délocaliser d'un point de vue

économique les étapes de fabrication, engager une coproduction, ce n'est pas juste obtenir une ligne budgétaire supplémentaire. C'est éclater une fabrication et investir du temps, des déplacements et des outils de gestion de *workflow*. Les conséquences sont également un impact négatif sur le fonds de soutien du film et donc aussi, sur le financement du prochain. Il existe des risques intrinsèques liés à la production d'une œuvre en coproduction avec un pays étranger en termes de qualité, en raison de l'éclatement des moyens de production dans des lieux géographiquement éloignés. La plupart des producteurs évoquent souvent leurs difficultés structurelles à trouver des partenaires et des prestataires pérennes et fiables, tant sur le plan artistique que logistique et technique. Ils soulignent également le problème des coûts inhérents à ces montages (frais administratifs, matériels d'exploitation, éventuellement de doublage/sous-titrage, rémunération du coproducteur, etc.) En outre, une coproduction oblige le producteur français à céder une part significative des droits de copropriété et des droits à recettes de l'œuvre, à délocaliser une partie des travaux (tournage et/ou post-production) et donc à perdre le contrôle total de la fabrication de l'œuvre et à devoir instaurer parfois difficilement une relation de confiance avec les coproducteurs.

c. Retour sur le système de financement

Si ça ne tenait qu'aux producteurs et auteurs, tous préféreraient faire un film sur le territoire français car produire entièrement en France c'est s'assurer du suivi de qualité du projet et de ses intermédiaires. Mais les différents cas étudiés nous montrent qu'il est presque impossible d'y arriver à moins d'avoir des MG des distributeurs conséquents et une chaîne publique en coproduction. En outre, il faut repenser le Crédit d'Impôt Cinéma pour les œuvres d'animation. Un premier pas serait de pouvoir changer le délai entre l'agrément des investissements et la lettre de demande pour y avoir accès dès le développement. En attendant, une solution souvent envisagée est celle de sous-traiter les tâches industrielles de l'animation et la post-production sonore. Mais cette question de coproduction doit se penser bien en amont, selon la possibilité de financement sur le territoire français, notamment la participation ou non d'une chaîne hertzienne. Il paraît judicieux d'engager une coproduction si aucune chaîne ne participe au projet mais même quand ces dernières font partie du plan de financement, il reste un *gap* à assouvir. Ce qui est certain c'est qu'il n'y a pas de formules pouvant s'appliquer à chacun des films.

PARTIE III

REFLEXIONS ET CONCLUSIONS

Les recherches et entretiens que j'ai pu effectuer ont permis d'aiguiser mon regard sur le cinéma d'animation en France aujourd'hui. Mais de nouvelles questions ont alors émergé, beaucoup plus personnelles, sur les différentes perspectives d'avenir. Même si je m'intéresse de prime abord à la production de films de fiction, je garde également cette envie de pouvoir produire un jour un film d'animation. De fait, cette dernière partie va essentiellement se concentrer sur des réflexions pour tenter de répondre à cette question : Comment bien se préparer, en tant que nouvel entrant sur le marché et fraîchement diplômé de la Fémis, dans la production d'un long métrage d'animation en France ?

3.1 Retour d'expérience

« Je dessinais.
Mon ami sourit gentiment, avec indulgence:
- Tu vois bien...ce n'est pas un mouton, c'est un bélier. Il a des cornes...
Je refis donc encore mon dessin. Mais il fut refusé, comme les précédents:
- Celui-là est trop vieux. Je veux un mouton qui vive longtemps. »

Le Petit Prince, Antoine de Saint-Exupéry

a. Le développement en animation

Le développement est une étape cruciale en animation comme nous l'avons vu dans la seconde partie de ce mémoire. En quatre années à la Fémis, j'ai eu le temps d'apprendre de bonnes bases pour développer un projet de court et long-métrage de fiction ou documentaire, mais s'il y a bien une chose qui reste encore nébuleux pour moi c'est le développement graphique des personnages, décors, ambiance. Aussi n'ai-je pas hésité à questionner bon nombre de mes interlocuteurs : Comment juge-t-on un bon personnage, un bon décor ? Y a-t-il des codes spécifiques à apprendre et appliquer ? La réponse était aussi simple que la question pour la majorité d'entre eux, il suffit seulement de dire tout haut ce que l'on pense du dessin, sur ce que l'on imaginait à la lecture du scénario et la fiche d'un personnage par exemple. Ensuite il est évident que tout ce qui a trait à la technique demande le regard de professionnels et qu'un bagage en arts graphiques apporte plus d'expérience. Mais un producteur qui n'a pas d'expérience peut apporter une distance tout aussi intéressante. Le plus important c'est de chercher des professionnels pour pallier au manque de compétences.

b. La mutualisation de compétences

C'est exactement ce qu'a fait Christie Molia de la société Moteur S'il Vous Plaît. Ce fut la dernière mais néanmoins précieuse interlocutrice que j'ai rencontré. Précieuse car sa situation ressemble beaucoup à celle que j'aurai certainement les années à venir, de fait cet échange m'a beaucoup apporté. Christie Molia est une ancienne étudiante de la Fémis en scripte qui a décidé de produire des films. Elle a créé une structure qui produit des longs métrages de fiction depuis dix ans (Moteur S'il Vous Plaît) à petits budgets: *Huit fois debout* et *Les Conquérants* entre autre. Pour son dernier film, *Beausoleil*, elle a décidé de se lancer dans un long métrage d'animation en 2D numérique, écrit et réalisé par Xabi Molia. Devant son manque d'expérience, elle a eu la bonne idée de chercher de suite un co-producteur spécialisé en animation, Marc Jousset de Je Suis Bien Content, qui a su en

même temps lui apprendre des éléments clefs de la production d'animation tout en réfléchissant sur le projet qu'elle développait. Pour le développement de son film, elle n'est partie d'aucun fond de soutien de sa société. Le scénario n'était pas même terminé qu'un pilote (financé par les aides au développement) était lancé pour être prêt pour le *Cartoon Movie* de Lyon en mars 2015. Ce carrefour de l'animation est un des plus importants qui a permis à la fois de tester le projet auprès des investisseurs et son potentiel commercial. L'engouement autour du film a permis d'avoir une estimation du plan de financement. Christie Molia est actuellement en plein financement de son film. Mais il paraît insensé pour elle de produire le film uniquement sur le territoire français à cause du faible MG proposé par le distributeur, du préachat de CANAL+ et la chaîne hertzienne. Une coproduction sera donc de mise avec la Belgique et peut-être le Canada.

Ainsi, j'ai la certitude qu'il est nécessaire de se mettre en coproduction avec un producteur exécutif qui saura nous guider et penser les meilleurs choix en matière de fabrication que l'on soit une petite structure comme Moteur S'il Vous Plaît ou une plus grande comme Nord-Ouest Production et Why Not Productions qui ont respectivement travaillé avec les studios Mac Guff et Prima Linea Productions. Il est préférable de le faire bien en amont lors du développement pour profiter au maximum de leur expérience.

c. Faire du long-métrage

Certaines personnes aiment le court-métrage grâce aux libertés que peuvent prendre les auteurs, l'absence de marché permet cela. Pour ma part, je ne peux concevoir le cinéma sans un format long, peut-être attache-je trop d'importance à l'histoire et son propos véhiculé par les personnages qui ne peuvent atteindre une certaine profondeur que sur la durée. Ce qui est sûr en tout cas c'est qu'il n'existe pas de marché du court-métrage et de fait pour que la société puisse (sur)vivre, il faut l'alimenter continuellement de longs-métrages. L'expérience d'Olivier Catherin me conforte dans cette idée. Cependant, je ne pense pas que les producteurs d'animation ne veuillent produire que des courts-métrages, il s'agit plutôt d'attendre le moment le plus opportun et de ne pas le rater, comme la fait Ron Dyens à Sacrebleu Productions.

d. Avec une coproduction internationale

Les producteurs veulent tous produire uniquement sur le territoire français c'est un fait. Mais peu y arrivent c'est un constat. Ron Dyens a courageusement essayé pour son premier

long-métrage, *Tout en haut du monde*, et la difficulté fut de taille car le budget ne suffisait pas à entamer une fabrication convenable notamment à cause des faibles mandats. Au final, le projet existe quand même, mais la production a dû revoir son budget à la baisse pour entrer dans les temps. Les salaires étaient déjà mis en participation, du coup la variable d'ajustement s'est trouvé davantage dans la réduction du temps de tournage.

Il est clair qu'il est plus intéressant aujourd'hui de coproduire avec l'international. De préférence les pays francophones qui offrent de bons taux pour de faibles obligations de *Tax Shelter* comme la Belgique, le Canada, le Luxembourg. Ces coproductions obligent néanmoins les producteurs et réalisateurs à éclater la chaîne de fabrication sur les territoires. Par exemple il est possible d'effectuer toutes les recherches graphiques en France, de faire l'animation au Canada et la post-production sonore en Belgique. Voici un exemple dans le meilleur des cas évidemment car certains peuvent essayer d'aller plus loin en Asie pour sous-traiter les tâches les moins créatives à des prix très bas. Cependant, la qualité n'est pas forcément au rendez-vous et ces manipulations peuvent coûter aussi cher si elles ne sont pas bien encadrées par des professionnels. Aussi, la pratique la plus intéressante mise en place par de nombreux producteurs consiste à effectuer un casting d'animateurs dans les pays et de les former pendant deux mois pour s'habituer aux dessins et être plus efficace sur la fabrication.

e. La chaîne publique est une priorité

Même si le distributeur reste la plus grande des priorités pour voir son film sortir en salle, chaque film trouve finalement son compte auprès des distributeurs malgré des MG qui se négocient durement. Cependant, la chaîne publique apporte beaucoup au financement du projet et je comprends Valérie Schermann qui défend la nécessité de coproduire avec une chaîne en clair car les places sont chères. Notons aussi qu'il n'y a pas d'obligation de quotas pour investir dans l'animation. S'il existait un autre investisseur du même gabarit, c'est évident que les producteurs iraient le chercher mais pour le moment ils sont obligés de chercher à convaincre une chaîne publique (France 3 Cinéma ou Arte) qui via sa part antenne et sa mise en coproduction apporte une somme considérable. La participation de la chaîne est assez décisive sur la suite de la production. Sans son soutien, il est certain que le projet doit être remis en cause, du moins la qualité de l'animation.

f. Et le Crédit d'Impôt Cinéma ?

Les longs métrages d'animation ne représentent qu'une goutte dans l'océan de la production de films en France. Rappelons-le en chiffre avec en 2013, quatre films d'initiatives françaises pour un total de 270 films agréés. Changer les termes du crédit d'impôt pour l'animation forcerait les syndicats à le modifier également pour la fiction. Depuis le début de l'année, le CIC a été revalorisé pour tous les genres de films. Mais l'animation se retrouve toujours sur la sellette car le fait de rapporter les dépenses éligibles à 30% pour des budgets en-dessous de 7 M€ (précédemment 4M€) c'est obliger les producteurs à fabriquer pour moins cher surtout quand le devis médian se situe à 7,54 M€⁴⁴. Il aurait de fait fallu augmenter le maximum à 8M€.

Mais le principal problème comme nous l'avons relevé précédemment, c'est l'agrément des investissements qui doit être déposé dans les 6 mois suivant la demande du CIC, ce qui paraît impossible, forçant les producteurs à avancer la majorité de leurs frais de développement. Le Syndicat des Producteurs de Films d'Animation s'est penché sur la question mais toujours sans aboutir à une modification aujourd'hui. Augmenter ce délai à 12 mois permettrait aux producteurs une plus grande marge de manœuvre pour établir en détails leur plan de financement.

⁴⁴ Cf marché de l'animation en 2013 (www.cnc.fr)

3.2 Réflexions au présent

*« Vous qui entrez, abandonnez toutes espérances.
Ces paroles de couleur sombre, je les vis au-dessus d'une porte, aussi je dis:
- Maître leur sens m'est dur
Et lui à moi, en homme qui savait mes pensées:
- Ici, il convient de laisser tout soupçon
Toute lâcheté ici doit être morte. »*

Dante Alighieri, La Divine Comédie, L'Enfer chant III

a. Le personnage du producteur d'animation

Qu'est-ce qu'un producteur ? Une question simple que l'on se pose tous avant de nous lancer dans ce métier. Au début, on ne cherche pas à comprendre plus que ce que la loi nous prodigue. Aux Gobelins, je gardais en tête que le producteur délégué est un responsable financier, juridique et artistique d'une oeuvre et qu'il doit en assurer la bonne fin. Une définition assez généraliste et clinique. Pour le concours de la Fémis, ma définition avait déjà changé, je répondais à la question du comité: « la production est une Divine Comédie, un producteur c'est le garde-fou de l'auteur, il incarne la raison tel Virgile accompagnant Dante en Enfer pour accéder au Paradis ». Mais je n'avais pas encore vécu d'expériences concrètes pour croire en ces mots. Il aura fallu quatre années pour que je puisse vivre toutes sortes d'expérience avec différents auteurs pour comprendre l'importance du relationnel dans le travail et l'implication émotionnel dans chacun des projets.

En animation, c'est la même chose. Il n'est pas demandé d'être dessinateur pour produire un film, ni maîtriser à la fois les finances, la communication et l'artistique pour devenir producteur. Il faut s'y intéresser car le cinéma englobe toutes ces notions, l'important c'est de savoir déléguer les différentes tâches à des gens de confiance. Si un doute survient ou qu'on ne sait pas faire, alors il ne faut pas hésiter à chercher comment les autres ont fait. Mais une des principales forces d'un bon producteur c'est d'anticiper tous les doutes pour minimiser le risque surtout dans le cinéma d'animation qui requiert en moyenne six années de production.

b. La foi qui déplace les montagnes

Pour réussir à mener le projet à bon port, il faut une foi inébranlable et une relation de confiance avec l'auteur. Lorsque je demandais à Ron Dyens, comment réussissait-il à se lancer dans la fabrication de son film sans réunir tous les financements, il me répondait simplement qu'il avait la foi dans son projet, que les investissements allaient tomber car

c'est un très beau film. Une réponse des plus subjectives mais juste. Si un producteur devait baisser les bras dès lors qu'il rencontre un souci de financement alors la majorité des films ne se ferait pas. Si un problème devait survenir alors des mesures seraient prises pour pouvoir mener la barque à bon port.

Sur mon travail de fin d'études, j'ai dû faire face à de nombreux choix sans savoir où me diriger. Comment gérer un planning de travail d'animation en volume dans un temps limité et calculer le temps de travail sur les armatures, costumes, visages, décors... Si je devais laisser parler la raison à ce moment, alors la peur de ne pas faire prendrait le dessus. Mais l'engouement que porte le réalisateur permet de redoubler d'effort. Et inconsciemment cette envie de réussir prend le dessus quitte à travailler plus, à chercher de l'aide ailleurs, et dans l'urgence de mettre les mains dedans. Il faut mener à bien le projet même s'il faut par moment franchir les limites du cadre de manière officieuse. Le film passe avant tout y compris notre image sur l'instant de produire car le film met tout le monde d'accord au final. Et si on se trompe, alors il faut recommencer. Il n'existe pas de bonnes réponses à recopier aveuglément dans ce métier, de formules magiques, mais bel et bien des situations déjà vécues et de nombreux choix pris et assumés grâce à nos croyances et certitudes.

Il m'est arrivé aussi de produire un premier court-métrage sans réellement croire au réalisateur, mais je tenais à ce que le projet aboutisse pour avoir une première expérience en production. Le résultat fut très compliqué, le développement était des plus difficiles car nous ne voyons pas le film de la même manière et le tournage des plus chaotiques. Au final je me suis davantage impliqué avec beaucoup de rigueur au montage pour parvenir à sauver ce qui était possible. Aujourd'hui j'ai compris mon erreur et assume le film tel qu'il est, un galop d'essai.

c. Il n'y a pas de producteur sans auteurs

Le producteur ne peut exister qu'à travers ses auteurs. Un film c'est avant tout une rencontre, un point de départ d'une longue et fastidieuse aventure en animation. Un producteur aussi talentueux soit-il n'existe pas s'il n'est pas proche de ses auteurs, s'il ne les connaît pas. Ce n'est qu'à partir du moment qu'une confiance s'installe que le film peut commencer à se faire. Si la relation de travail n'est pas optimale, mieux vaut remettre en question le projet. Olivier Catherin en a déjà fait l'expérience : « A la base, nous étions dans une relation amicale et il y a tout de suite eu un déséquilibre qui s'est créé. On était plus dans un rapport de producteur à réalisateur mais dans un rapport où il y avait de

l'affectif. Sa demande ne correspondait pas à ce qui était possible, sans parler d'éléments plus personnels. Nous sommes allés jusqu'au bout du projet mais c'est vrai que les relations ont été très tendues pendant la production... Aujourd'hui je travaille de nouveau avec cette personne, ça s'est plutôt bien terminé. »

Je comprends parfaitement cette expérience vécue par Olivier Catherin. Il m'est arrivé également la même chose sur un des films que je produisais l'an dernier, un court métrage d'étudiant. La relation de travail était difficile car l'auteur ne me faisait pas confiance, il prenait chacune de mes remarques comme un moyen de l'empêcher de faire le film qu'il désirait. Après plusieurs mois, j'ai annoncé mon retrait du projet car je ne voyais pas comment la situation pouvait évoluer et donner un bon film. Je n'ai eu aucun regret à le faire car je n'avais plus rien à apporter au projet. Au final, le réalisateur a poursuivi sa préparation pour abandonner le tournage dès le premier jour. Même si la situation était des plus décevantes, j'avais une certaine satisfaction de savoir que mon instinct ne m'avait pas trompé, j'avais pris la bonne décision.

d. La promesse d'un film

En fiction, le scénario est un outil de travail. Un outil qui permet de financer le film auprès des investisseurs. Et qui apporte une histoire dans laquelle nous posons tous différentes images et émotions. Cette histoire est modifiée par le tournage et amplifiée ou non par la mise en scène et enfin réécrite au montage. De fait, il faut concevoir le scénario comme une promesse, un simple recueil des possibles.

En animation ce n'est pas suffisant, il faut que ce recueil soit visuel, la présence des auteurs est encore plus forte car nous interdisons au lecteur d'imaginer les personnages et décors. Tout est donné dans toutes les proportions possibles. La principale promesse qui existe en animation n'est autre que celle du pilote. Cet échantillon du film mettant en scène les personnages principaux au cœur de leur quête. Ces quelques secondes animées, colorisées et doublées qui donnent un aperçu de ce que sera le film. Mais cela reste une promesse car on ne peut pas tout attendre d'un pilote. Le but étant de donner envie aux investisseurs de financer le projet. On peut néanmoins y sentir le potentiel de l'histoire et les personnages qui la vivront. Et quand le pilote n'existe pas, il faut se baser sur les recherches graphiques et le scénario. Ce sont les premiers éléments montrés en développement par ailleurs.

Une fois la préparation lancée, le storyboard et l'animatique sont réalisés, ils donnent un aperçu très proche du résultat final du film car chaque image est consciemment fabriquée sur le modèle de l'animatique.

e. S'impliquer jusqu'au dernier cercle

Un producteur d'animation se doit d'être endurant. Entre l'idée et la sortie en salle, beaucoup d'années peuvent s'écouler. Jusqu'à vingt-six années pour le film *Pourquoi j'ai pas mangé mon Père*. Cette résistance mentale à l'épreuve du temps est une qualité que je respecte, car il m'est encore difficile d'imaginer ce que sera un projet sur six années. Le plus surprenant dans cette histoire ? Les sociétés de production de longs-métrages déjà installées essaient d'en développer au moins un tous les deux ans. Pour Ron Dyens qui arrive en bout de course de son premier long métrage, *Tout en haut du monde*, il faudra un peu de temps avant de relancer la machine qui lui a pris beaucoup d'énergie.

Mais n'oublions pas qu'il en est de même pour le réalisateur qui durant ces six années a le temps de passer par tous les états. Mais pas question pour le producteur de le laisser en proie aux doutes, il faut le protéger dans ces moments les plus vulnérables qui risqueraient de ralentir la fabrication. Le poids qui pèse sur les épaules du réalisateur est difficile à porter sur cette longue durée sans avoir certains passages à vide qui nécessitent un soutien du producteur. Par ailleurs, le producteur a aussi le droit de douter, mais il ne doit pas le montrer à son réalisateur. Il doit à mon sens s'impliquer dans le projet autant que dans sa relation avec l'auteur de sorte à le rassurer et lui redonner de l'espoir pour croire en son projet. C'est ce que j'ai essayé de faire lors de la production de mon travail de fin d'études. L'ambition était tellement grande que les journées semblaient interminables avec beaucoup d'heures en dépassement. La réalisatrice a plusieurs fois atteint ses limites physiques et mentales en cours de tournage. Face à ces situations, j'ai eu l'impression de devenir dur mais néanmoins rassurant. Je n'éprouvais pas d'empathie vis à vis de sa fatigue car nous savions que le projet allait être difficile. Pour moi c'était un contrat tacite que nous nous étions fixés. On ne pouvait pas s'arrêter là car nous savions tous deux que nous allions obligatoirement passer par cette phase d'incertitude et de fatigue. L'objectif de réussir prenait alors le dessus sur les doutes et le tournage continuait. Pourtant au fond de moi, j'étais en proie aux mêmes doutes mais le fait de rassurer l'auteur était comme me rassurer moi-même.

3.3 Perspectives d'avenir

A travers ce mémoire, j'ai voulu dessiner les contours de la production de long-métrage d'animation en France de manière empirique en y ajoutant des anecdotes, des appréciations générales et des points de vue personnels. Cette esquisse s'est révélée être des plus enrichissantes grâce aux différents interlocuteurs rencontrés qui ont su apporter de la profondeur à mon propos.

Ainsi, j'ai beaucoup apprécié les entretiens avec les différents producteurs de plusieurs générations, par ailleurs. Aucun d'eux ne m'a donné de leçons. Au contraire, ils expliquaient leur point de vue et étaient contents de pouvoir transmettre leur expérience à une nouvelle génération. Par moments j'ai eu l'impression de faire partie de leur projet et de leur apporter des idées et solutions. J'étais rassuré de pouvoir échanger des informations avec eux car au fond je me sentais à ma place en tant que jeune producteur désireux de recueillir des informations pour l'avenir.

Il aura fallu quatre années pour que je façonne ma vision du métier de producteur et de la relation à entretenir avec les auteurs. En animation il s'agit de la même vision, il n'y a que le marché qui change. Et alors que je m'appête à finir mes études, plusieurs mots me reviennent à l'esprit : le travail, la foi et la patience. Ce sont ces trois éléments qui à mon sens font que l'on acquiert une rigueur dans la manière de produire. Mais il ne faut toutefois pas oublier de rester ambitieux et audacieux et de savoir saisir sa chance pour trouver de nouvelles opportunités qui peuvent accélérer les choses.

Cependant, auprès des différents producteurs que j'ai rencontrés, j'ai relevé plusieurs inquiétudes envers l'avenir. Notamment sur le système de financement en perpétuel mouvement qui constitue un vaste chantier pour les syndicats à mesure que le nombre de films agréés augmente. Je vais bientôt me confronter à cette réalité à mon tour. Et même si la route est longue et que les périls sont nombreux, je décide d'entamer cette aventure, porté par une forte envie de découvrir des visions du monde. Et si je me retrouve à devoir rebrousser chemin ou tout recommencer, je garde ces quelques mots près de moi qui continueront de me porter :

Il est toujours trop tard. Mais il faut essayer quand même.

-Stewart Lindh, dernier étudiant de Roland Barthes.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

MOINS Philippe. *L'art de l'animation, le cinéma image par image*, Ed. Les Grignoux, Liège 1997.

JOUBERT-LAURENCIN, *La lettre volante, 4 essais sur le cinéma d'animation*, Presse de la Sorbonne nouvelle, Paris, 1997.

Publications

Rapport sur *le Marché de l'animation en 2012 et 2013* édités par le CNC

Rapport sur *la production cinématographique en 2012, 2013, 2014* édités par le CNC

Rapport sur *l'évaluation des dispositifs de crédit d'impôt* édité par le CNC (07/10/2014)

Rapport de René Bonnell, *Le financement de la production et de la distribution cinématographiques à l'heure du numérique* édité par le CNC (08/01/2014)

Dossier n°329, *le marché de la vidéo* édité par le CNC (03/2014)

Mémoire

BOSSARD Cécile, *Portrait en pointillé d'une profession: Producteur indépendant*. Mémoire de fin d'études en Production. La Fémis, 2007.

Internet

www.cnc.fr

www.annecy.org

www.awn.com

www.diplomatie.fr

www.afca.asso.fr

www.filmdeculte.com

www.lefilmfrancais.com

www.pixelcreation.fr

www.idf-film.com

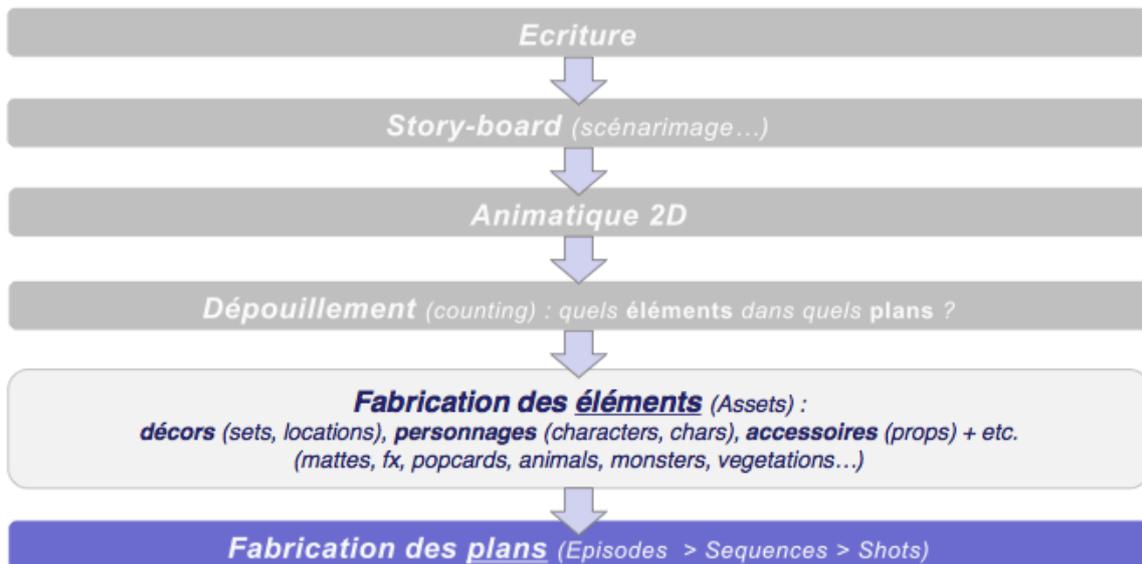
www.lesarmateurs-lesite.fr

www.unifrance.com

www.ritaproductions.com

ANNEXES

1. Explications des différentes étapes de fabrication



a. La Pré-production

La pré-production comprend les phases de conception et de préparation : l'écriture, la création des différents modèles ou *model sheets* (une planche technique permettant de voir les personnages sur tous les angles), le storyboard, l'animatique.

b. L'animatique

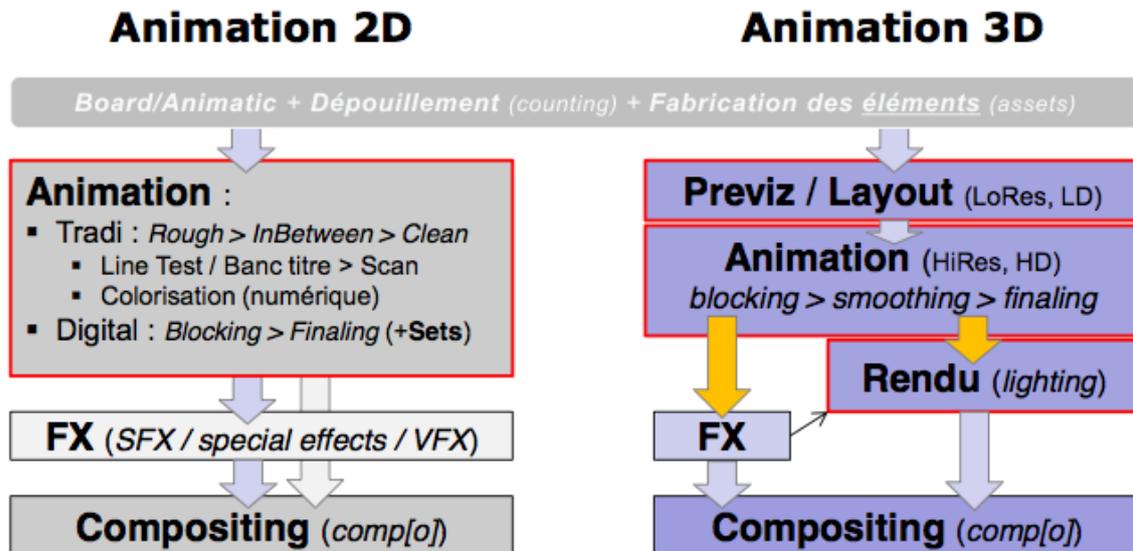
L'animatique est un enregistrement du storyboard synchronisé sur la bande-dialogues. Il s'agit d'une maquette permettant de prévisualiser le film tel qu'il sera dans sa version timée.

c. La feuille d'exposition

La feuille d'exposition est un document de communication prévue dans l'animation 2D qui synthétise et met à jour au fur et à mesure tous les éléments pertinents concernant le contenu et l'action de chaque plan. Ainsi, elle rassemble : dans une colonne des indications concernant le jeu des personnages, des croquis et des indications sur le timing de leurs actions (en regard des numéros d'images du plan); on trouve aussi des informations sur la

détection précise des dialogues (pour savoir comment les dessiner) et éventuellement des références de bouches correspondantes.

2. Explications d'une chaîne de production en Animation 2D traditionnel



a. Le layout

Il s'agit de dessins, taille réelle en cohérence avec le modèle, représentant chaque scène du storyboard en version animée. Cette étape permet de préparer chaque plan dans le bon cadrage. Le *layout* se décompose en trois parties destinées à délimiter dans le plan les grandes étapes de l'action et à délimiter la place du décor dans le plan :

- le *layout* du décor et des éléments fixes de la scène destiné aux animateurs et à l'équipe décor ;
- le *layout* de l'animation qui rassemble les dessins nécessaires à la description de l'action des personnages dans le plan (*posing*) à différents moments et actions clés ;
- le *layout* de cadrage définissant les mouvements de caméra et leur position par rapport au décor.

b. Le décor

Le décor est défini comme étant l'ensemble des éléments graphiques qui ne sont pas animés. Le travail du décorateur consiste à transférer le *layout* décor sur papier et le mettre en couleur.

c. L'animation

L'animation, qui est l'élaboration de l'action proprement dite (pas seulement des personnages mais tout élément animé comme les objets qui interagissent avec les personnages), se base sur les *layout* et la feuille d'exposition.

Cette étape proprement dite se déploie en trois temps :

- le *rough* soit le fait de dessiner, rapidement, les dessins clés pour avoir une idée de l'action et du mouvement (l'animateur l'indique aussi le nombre de dessins intermédiaires et leur cadence).
- la reprise de ces dessins et leur exécution aux normes, selon les *model-sheets*.
- l'exécution des dessins intermédiaires selon la cadence définie (ou intervalles).

Afin de procéder à la vérification de son animation, il existe une étape de *line-test*. Cette étape consiste à enregistrer image par image son animation et la visualisation ensuite dans la continuité afin de détecter des problèmes et envisager des corrections.

d. La mise au net/traçage (le clean)

Une fois l'animation validée des dessins des animateurs et intervallistes élimine les taches et autres traces non désirées et reprend le trait si besoin est. Ce travail prépare le transfert des dessins sur cellulo par photocopie ou traçage manuel.

e. Le gouachage

Il s'agit du processus de mise en couleur des dessins et décors. Pour ce faire, on remplit sur chaque cellulo la surface qui a été définie par le traçage en conformité avec les modèles couleur.

f. Le tournage

Une fois les différents éléments finalisés, le 'tournage' des images se fait à l'aide d'une un banc-titre qui équipé d'une caméra va opérer des enregistrements image par image de l'ensemble des images du film.

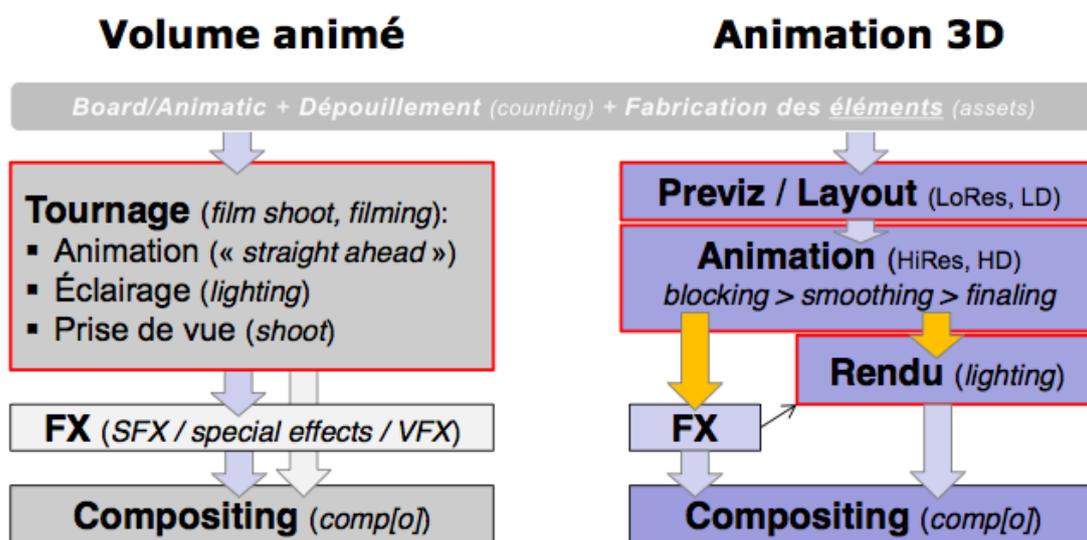
g. Informatisation du processus d'animation 2D

Avec l'arrivée de l'informatique un certain nombre de tâche ont vu leur usage optimisée. Une fois scannés, les dessins réalisés manuellement peuvent être mis en couleur plus efficacement grâce à divers logiciels. On peut ainsi par exemple affecter des couleurs

prédéfinies à des zones précisément circonscrites dans les dessins. Photoshop prévu à la base pour de la retouche photo est très souvent utilisé pour ce travail.

De même, grâce à l'image numérisée il devient possible de corriger certaines erreurs, d'ajouter des effets, de remodifier des cadrages, d'assembler des images issues de sources différentes (étape de compositing).

3. Explication d'une chaîne de production en animation 3D



a. Préproduction 3D

La préproduction de la 3D se fait de la même façon que les autres types d'animation. L'écriture, la recherche graphique, le storyboard sont réalisés sur papier. Cependant il est stratégique de pouvoir, dans la mesure du possible, de faire intervenir la 3D très tôt dans la préproduction même si des allers retours sont possibles.

On peut ainsi, dès l'étape de storyboard on peut respecter les proportions des éléments 3D qui auront été fabriqué en fournissant des *model sheets* 3D réalisés par des infographistes sur la bases des recherches designs. Cela est aussi valable pour les décors car contrairement à la 2D on ne fabrique pas un décor par angle mais au contraire on cadre le plan dans le décor ce qui suppose que la narration en respecte la structure.

En simplifiant quatre grandes étapes peuvent être évoquées : modélisation, animation, rendu, compositing. Mais il existe des différenciations plus fines et des subdivisions au sein de ces grandes catégories : modélisation, matières et textures, animations, lumières et caméras, effets, rendu et compositing.

b. Modélisation 3D

La modélisation tridimensionnelle est une étape en infographie consistant à créer grâce à un logiciel, un objet en trois dimensions. Ce travail de "sculptage" est opéré par un *modeler* ou artiste de modélisation, spécialisé soit en *hard surfaces* (objets, décors) ou "organique" (personnages, anatomie, etc). De nombreux logiciels (Maya, 3DSMAX etc) et techniques différentes sont possibles: modélisation en polygones (*mesh* ou maillage) ou en *Nurbs* (volume sculptés aux courbes parfaites).

c. Layout ou Scene build

En 3D, l'étape de fabrication de la scène ou de *layout* est une scène de mise en place des *posings* de personnage. Les *posings* sont réglés après la modélisation une fois que le *set up* du personnage est réglé (le *set up* est le modèle du personnage avec un squelette et des contrôleurs pour pouvoir l'activer tel un pantin). Lors de cette étape, les éléments de l'action et les caméras sont placés. Au cours de cette étape, au-delà de la fabrication 3D de la scène proprement dite, il peut y avoir tout un travail de composition de l'image dans afin de respecter l'animation, la réalité de la 3D et la vision du réalisateur. Il ne s'agit donc pas simplement de placer un personnage dans un décor.

d. Animation 3D

De son côté, le département animation a certaines spécificités par rapport à la 2D. Certains scripts par exemple peuvent calculer directement les mouvements de bouches ce qui évite d'avoir recours à une feuille d'exposition. De même l'animation en *keyframe* (ou pose clé) permet de gagner beaucoup de temps. Cette technique permet de sélectionner des éléments animés à un moment précis, c'est-à-dire à une image précise, et à sauvegarder une clé de cette pose. Le logiciel crée les intervalles sous forme d'interpolations modifiables entre deux poses clés ce qui fait gagner du temps.

e. Rendu, calcul, intégration

Après l'animation, une phase de préparation des lumières, puis l'ajustement plan à plan, appelé *lighting*, vise à affiner la lumière pour garantir la cohérence de la séquence, puis des

effets. Lorsque le plan est complet (modélisation, animations, rendus finalisés), il peut être calculé.

A cette étape, les modèles sont rendus 'texturés'. Il s'agit d'une image en deux dimensions (2D) que l'on va appliquer sur un volume en trois dimensions (3D) de manière à l'habiller. Il s'agit de son enveloppe extérieure. Le modeling définit les contours du modèle là où la texture en définit son « rendu » en couleur. Toutefois, ce travail de texture qui suit la modélisation n'est pas affiché avant la fin de fabrication afin de ne pas alourdir en calcul les étapes antérieures (*layout*, animation) qui ne nécessitent pas les rendus finaux.

Le calcul de chaque couche de rendu (ombres, personnages, décors etc) est alors lancé séparément pour gagner du temps et surtout pour avoir la latitude d'opérer des changements de dernière minute à l'étape de compositing.

f. Compositing

Le compositing est un ensemble de méthodes numériques consistant à mélanger plusieurs sources d'images pour en faire un plan unique qui sera intégré dans le montage. Qu'il s'agisse de la 2D informatisée, de la 3D ou de l'animation en volume, le compositing est un passage aujourd'hui obligé. Le compositing permet non seulement d'assembler les différentes couches produites mais aussi à travailler sur une image finale à la manière d'un "Photoshop animé" où chaque calque serait composé d'éléments tels que les décors, les personnages, certains FX ou effets de caméra ce qui permet de travailler sur chaque éléments de manière séparée, ce qui garantit plus de contrôle sur l'image final.

Bilan personnel de Patrick Vuittenez
Département Production – 26ème promotion – Luis Bunuel

Me voici déjà à rédiger un bilan personnel. C'est sans doute l'exercice le plus difficile qui m'est donné de faire par ailleurs. Sans doute parce que je n'ai pas l'habitude de replonger dans les événements passés, fort nombreux par ailleurs, ou simplement par mon manque d'esprit de synthèse. Commençons par notre situation initiale.

Tout commence par un nom sur une liste d'admis. Patrick Vuittenez était admis en production, une surprise à dire vrai car je ne comprenais toujours pas comment j'avais réussi à en arriver là. La persévérance et un brin de folie sans doute, sans quoi je serai aujourd'hui à l'armée de terre ou sur un des cinq océans. Mais cela est une autre histoire. Quand j'ai vu mon nom sur cette liste, je me suis fait une promesse, je voulais connaître tous les étudiants de l'école pour échanger des visions du monde et leur apporter un soutien autant que je le pouvais. Aussi niais que cela puisse paraître, je trouve mon bonheur à jouer les intermédiaires et passer beaucoup de temps à discuter de tout et n'importe quoi avec les gens. Il y a évidemment un besoin égoïste à nourrir que je revendique clairement, mais s'il permet aux autres d'avancer alors tout le monde est gagnant. Poursuivant les années à rencontrer tous les gens que je pouvais de manière tout à fait simple, j'ai décidé de m'impliquer dans la vie de l'école pour comprendre un autre pan de la fémis. Le seul moyen était de devenir le porte-parole des étudiants. Maintenant que j'étais délégué des étudiants et que je les connaissais tous, quoi faire ? Et bien découvrir si j'étais bien déterminé à devenir producteur, connaître mes qualités, mes défauts et trouver ce qui me plaisait dans le cinéma. Quels films ai-je bien envie de produire ?

C'est le cinéma de genre qui m'a donné les premiers saveurs du cinéma. Pas le genre que l'on qualifie vulgairement de film de comédie, western, science-fiction...ou encore pire, les films que l'on définit comme horreur, gore ou série B. Non. Je parle d'une oeuvre de l'esprit dont la forme épouse

parfaitement le fond, ce qui donne une oeuvre à la fois physique et mentale. Une forme qui amplifie le propos et ne tombe pas juste dans des codes narratifs et visuels que l'on applique cliniquement pour faire de l'effet. C'est ce manque de films qui m'a donné la force de vouloir changer les choses et faire découvrir aux gens ce qu'était le réel film de genre. D'où par ailleurs, mon investissement dans le cinéclub des nuits fantastiques de la fémis durant ces quatre années. Mais je n'étais pas fermé à toute forme cinématographique, j'ai certains goûts plus assumés comme chacun mais fermer la porte d'un certain cinéma quand on est étudiant n'est que prétention.

J'ai donc passé les deux premières années à écouter et comprendre ce qu'on attendait d'un producteur. Le mot qui revenait le plus souvent n'était autre qu'« auteur ». Difficile en deuxième année de comprendre l'importance des propos basés sur cette notion sans l'avoir réellement éprouvé, car il est simple d'incliner la tête en signe d'affirmation mais sans en cerner l'essence. C'est en troisième année que tout a changé. Je me suis retrouvé à produire cinq travaux de fin d'études différents: film expérimental, documentaire et fiction. Tous m'ont été proposés car j'avais instauré une relation de confiance avec les étudiants en question. Ils me connaissaient bien plus que ceux de leur promotion. Etrange constat quand même, mais une aubaine que je ne pouvais refuser. J'ai donc travaillé avec chacun d'entre eux de la même manière. J'accorde beaucoup d'importance au développement, j'adore écrire par ailleurs mais je sais garder une limite entre scénariste et producteur sauf évidemment quand nous décidons d'un commun accord d'écrire ensemble. Puis vient le tournage, une fois la préparation terminée je ne souhaite pas rester longtemps sauf cas exceptionnel si le réalisateur a beaucoup de doute (je parle seulement du cas TFE fémis car les étudiants doivent presque tous en réaliser un avec plus ou moins de compétences.) Et enfin mon étape préférée, le montage ! En tant qu'ancien monteur, j'affectionne cette réécriture commune. Finie pour moi la sacrée sainte vision de l'auteur à cette étape, l'objectif n'est autre que de faire le meilleur film possible. Ainsi en bout de course, trois films étaient

réussis selon moi. Mais un plus que les autres car il y a eu une véritable relation de travail avec la réalisatrice. On me dit souvent que je suis dur sur mes jugements et retours, je prenais ça pour une qualité. Au moins ceux qui me proposent leurs projets savent à quoi s'attendre et peu importe la personne, je sais supprimer les attaches émotionnelles quand il s'agit d'exigence. En parallèle des cinq films, il y avait le film de troisième année auparavant qui m'avait permis de me remettre dans le bain, comme pour le réalisateur. Décidé à ne pas avoir de vie en dehors de l'école (disons que vivre dans un 10m carré, aide à ne pas rester chez soi), je me suis également impliqué dans le cinéma d'animation. Ancien gobelins, j'avais tâtonné ce milieu sans pour autant en maîtriser les rouages. J'ai en parallèle du cursus co-écrit et produit un court métrage avec une étudiante en décor que je trouvais talentueuse. Après deux années de dur labeur à chercher des financements extérieurs, mais aussi convaincre des bénévoles, le film était là. Maladroit, avec plein de défauts mais plein de vie et une âme presque discernable pour des personnages inanimés. La somme de toutes ces expériences, couplée à plusieurs stages dont en troisième année l'Atelier Cinéfondation et un poste d'assistant auprès d'une petite structure, m'a fait réaliser qu'à part être fou de vouloir travailler autant, j'aimais ce que je faisais. J'avais enfin trouvé un métier où je ne pouvais pas m'ennuyer. Précisons, que je me lasse vite des choses. Je cherche par défaut la complexité. La dernière année fut cependant éprouvante, j'ai suivi de très beaux projets et je me suis impliqué autant que j'ai pu dans cette dernière ligne droite. En parallèle j'ai décidé de créer ma société, Stalker films, pour avoir un coup d'avance sur ma sortie d'école. Je ne l'aurai évidemment pas créée sans auteurs. Mais en quatre années, j'ai eu le temps de savoir avec qui travailler. La plus belle des surprises fut de travailler avec un ancien étudiant réalisateur de la fémis, Ruosong Huang. Je m'étais beaucoup rapproché de lui durant ma scolarité. A la rentrée il m'a proposé de produire ces films. Cet étudiant, que je considère très talentueux, me proposait de l'accompagner. Et bien je n'ai pas mis longtemps à réfléchir et la société a été

créée en janvier dernier. Nous avons produit un beau long métrage documentaire depuis à partir de rushs qu'il avait tourné. Le film a par ailleurs été très bien accueilli par salué par Jean Douchet et Alain Bergala, je cherche actuellement à le placer à Locarno. Ruosong vient de revenir de Chine et monte son dernier film documentaire. Nous développons en parallèle sa première fiction que j'essaie de coproduire avec la chine (Wen Wu ou Vincent Wang).

Et où en suis-je aujourd'hui ? Une question que je me pose tous les jours. Nous voici au mois de mai, je rédige ce bilan en plein stage à Cannes mais je n'ai toujours pas terminé mon film de fin d'études d'animation. Espérons que le jour ou vous lirez ces lignes, il sera achevé. De toute façon la machine est lancée et je ne peux plus l'accélérer avec les cases de fabrication de la fémis qui me sont allouées. La folie aura été pour ma part de me lancer dans un projet sur 10 mois alors qu'en dehors il aurait fallu 3 années. Mais je reste optimiste. Je me prépare à sortir de l'école avec de nouvelles idées et une nouvelle définition du métier de producteur. Vous l'aurez compris en lisant mon mémoire de fin d'études. Je ne me consacre pas plus à l'animation qu'à la fiction ou le documentaire dans un premier temps. D'ailleurs, il serait fou de se lancer de suite dans un long métrage d'animation. Peut-être un objectif qui me donnerait un défi de longue durée à relever. Quoiqu'il en soit, je suis à la recherche d'une société aujourd'hui pour me mutualiser et développer mes auteurs quitte à partager des fonds. J'ai décidé de ne pas devenir producteur junior de courts métrages et reprendre les auteurs d'une société. Je souhaite m'investir dans les projets auxquels je crois dès ma sortie d'école. C'est une décision que j'ai longuement mûri auprès de différents professionnels. Et si rien ne fonctionne, il y aura toujours quelque chose d'autres à faire. Je pense que l'on peut rarement s'ennuyer aujourd'hui. Pour conclure ces dernières lignes de manière banale, c'est la fémis qui m'a permis de pouvoir expérimenter et trouver tout ce dont j'avais besoin. Mais comme un incubateur, si l'étudiant n'a pas d'ambition alors elle n'apportera pas plus que

de la technique. C'est là la force de cette école, avoir le temps de tester les choses, de faire des erreurs, de recommencer et faire des rencontres décevantes ou surprenantes. Quatre années où l'on se teste continuellement. Il faut savoir par contre lever le pied, sinon l'on peut se retrouver au plus bas moralement par expérience.

Pour finir, certains pointerait des défauts dans l'école mais aucune institution n'est parfaite. Au contraire, il faut savoir saisir la chance de pouvoir vivre autant d'expérience et se focaliser sur un unique but, la recherche de soi. Et les défauts en font partie pour mieux nous tester. D'autant plus que dehors il faut savoir essayer bon nombre de refus et surmonter plus de difficultés, alors autant se préparer dès maintenant.

Patrick Vuittenez
107 boulevard magenta – 75010 Paris
06.37.52.92.26
patrick@stalkerfilms.fr

Formation

La Fémis - Fondation Européenne pour les Métiers de l'Image et du Son
Département Production, 2011 – 2015

GOBELINS, l'école de l'image
Licence professionnelle, Gestion de la Production Audiovisuelle, 2010 – 2011

Université Paris-Est Marne-la-Vallée
Master 1 & 2, Cinéma, Archives et Multimédia, 2008 – 2010

Université François Rabelais de Tours
Licence professionnelle, Techniques et Créations Audiovisuelles pour le Multimédia et l'Événementiel, 2006 – 2007

IUT de Dijon-Auxerre
DUT, Services et Réseaux de Communication, 2004 – 2006

Lycée Hippolyte Fontaine
BAC STI, Génie électrotechnique, 2002 – 2004

Expérience production

- **Janv 2015 – Oct 2015.** Production du documentaire, STARS & RAIN, réalisé par Ruosong Huang. **Documentaire – 52 min – Produit par Stalker films.**
- **Janv 2015 - Janv 2016.** Développement du court-métrage MARIANI, réalisé par Aurélien Peilloux. **Fiction – 40 min – Produit par Stalker films.**
- **Sept 2014 – Sept 2015.** Développement du long-métrage, BROUILLARDS, réalisé par Ruosong Huang. **Fiction – 90 min – Produit par Stalker films.**
- **Janv 2014 - Mai 2015.** Production du long-métrage, GRAND-MERE, réalisé par Ruosong Huang. **Documentaire – 62 min – Produit par Stalker films.**
- **Janv 2014 - Juin 2014.** Ecriture et Production du court-métrage, SON SEUL, réalisé par Nina Maïni. **Fiction – 15 min – Produit par la fémis**

Prix SACD, Meilleure 1^{ère} œuvre de fiction au festival de Clermont-Ferrand 2015
MyFrenchfilmfestival à Richmond 2015 (USA)

Brussels Short Film Festival 2015 (Belgique)
Washington DC International Film Festival 2015 (USA)
Festival Ptit Clap de Lezillois 2015
Kyiv International Short Films Festival 2015 (Ukraine)
Festival « Le Court Nous Tient » de Saint-Denis 2015

• **Sept 2012 – Décembre 2015.**

Ecriture et Production du court-métrage d'animation en volume, J. ET LE POISSON, réalisé par Cécile Paysant. **Animation – 8 min 30 – Produit par STALKER FILMS.**

Panorama et avant-première côté court à Pantin 2015
Festival Premiers Plans d'Angers en Plans animés.
International Short film Festival + Lago filmFest (Italie) 2015
Festival européen du film de Lille (du 10 au 17 avril) - 31ème édition
Festival du film d'Angoulême (9-11 avril) - 12ème édition – Prix de l'originalité
Festival du court-métrage pour jeune public – 25ème édition – du 13 au 17 avril 2015 – Stains
VAFI : Youth animation international film festival – 6e édition – du 21 au 26 avril 2015 - Croatie

• **Août 2014 - Mai 2015.**

Ecriture et Production du court-métrage d'animation en volume, WELLINGTON JR., réalisé par Cécile Paysant. **Animation – 9 min – Produit par la fémis**

• **Août 2014 - Mars 2015.**

Production du court-métrage, ESPCI. , réalisé par Aurélien Peilloux.
Fiction – 40 min – Produit par la fémis

• **Sept 2014 - Février 2015.**

Production du documentaire, SEA DOG, réalisé par Elisha Albert.
Documentaire – 22 min – Produit par la fémis

• **Sept 2014 - Février 2015.** Production du court-métrage, MIRAGE, réalisé par Maxence Dussère. **Fiction – 15 min – Produit par la fémis**

• **Mars 2014 - Juin 2014.** Production du court-métrage, TRANSMUNDIA EXPRESS, réalisé par Anne-Sophie DELSERIES. **Fiction – 8 min – Produit par la fémis**

• **Fev 2014 - Juin 2014.** Production du documentaire, SCRABBLE ON THE BEACH, réalisé par Colin Favre-Bulle. **Documentaire – 23 min – Produit par la fémis**

• **Fev 2014 - Juin 2014.** Production du documentaire, APRES NOUS LE DELUGE, réalisé par Olivier Voisin. **Documentaire – 28 min – Produit par la fémis**

• **Dec 2013 - Mai 2014.** Production du court-métrage, DES CIMES, réalisé par Lucile Mercier. **Fiction – 15 min – Produit par la fémis**
Sélectionné au concours Inrocks Lab

• **Sept 2013 - Avril 2014.** Production du court-métrage, PREMIERE, réalisé par Aurélien Peilloux avec Pascal Cervo, Laetitia Dosch, Pierre-Antoine Billon, Camille Rutherford et Michael Evans. **Fiction – 18 min – Produit par la fémis**

• **Sept 2012 - Avril 2013.** Production du documentaire, SPECTACLE, réalisé par Jérémie Sein.
Documentaire – 20 min – Produit par la fémis.

Mention Spéciale au festival Traces de Vie de Clermont-Ferrand 2013

Activités et associations : Délégué Général des Etudiants depuis 2012 de la fémis, Vice-Président du Bureau des Etudiants de 2011 à 2013, Organisateur du ciné-club LES NUITS FANTASTIQUES depuis 2012. Président de l'association LES FILMS SANS FIN. Membre d'un Observatoire CSA / médias-audiovisuels dirigé par Mémona Hintermann-Affejee.

Expérience professionnelle

Gérant de la société de production Stalker films

janvier 2015

Assistant Coordinateur au Festival de Cannes 2015 - ATELIER CINEFONDATION

mai 2015 - mai 2015 (1 mois)

Assistant de Production chez andolfi [Production]

juin 2014 - septembre 2014 (4 mois)

Assistant Coordinateur au Festival de Cannes 2014 - ATELIER CINEFONDATION

mai 2014 - mai 2014 (1 mois)

Agent d'accueil at Louxor, Palais du Cinéma

avril 2013 - septembre 2013 (6 mois)

Régisseur de l'espace des ventes internationales à REZO Films

avril 2013 - mai 2013 (2 mois)

Réalisateur / Monteur de films institutionnels La Fédération des Auto-Entrepreneurs

2009 - 2012 (3 ans)

Assistant de production / Responsable du pôle post-production à Eleganz

octobre 2010 - septembre 2011 (1 an)

Langues

Français (Bilingue ou langue natale)

Anglais (Compétence professionnelle)

Espagnol (Compétence professionnelle limitée)