

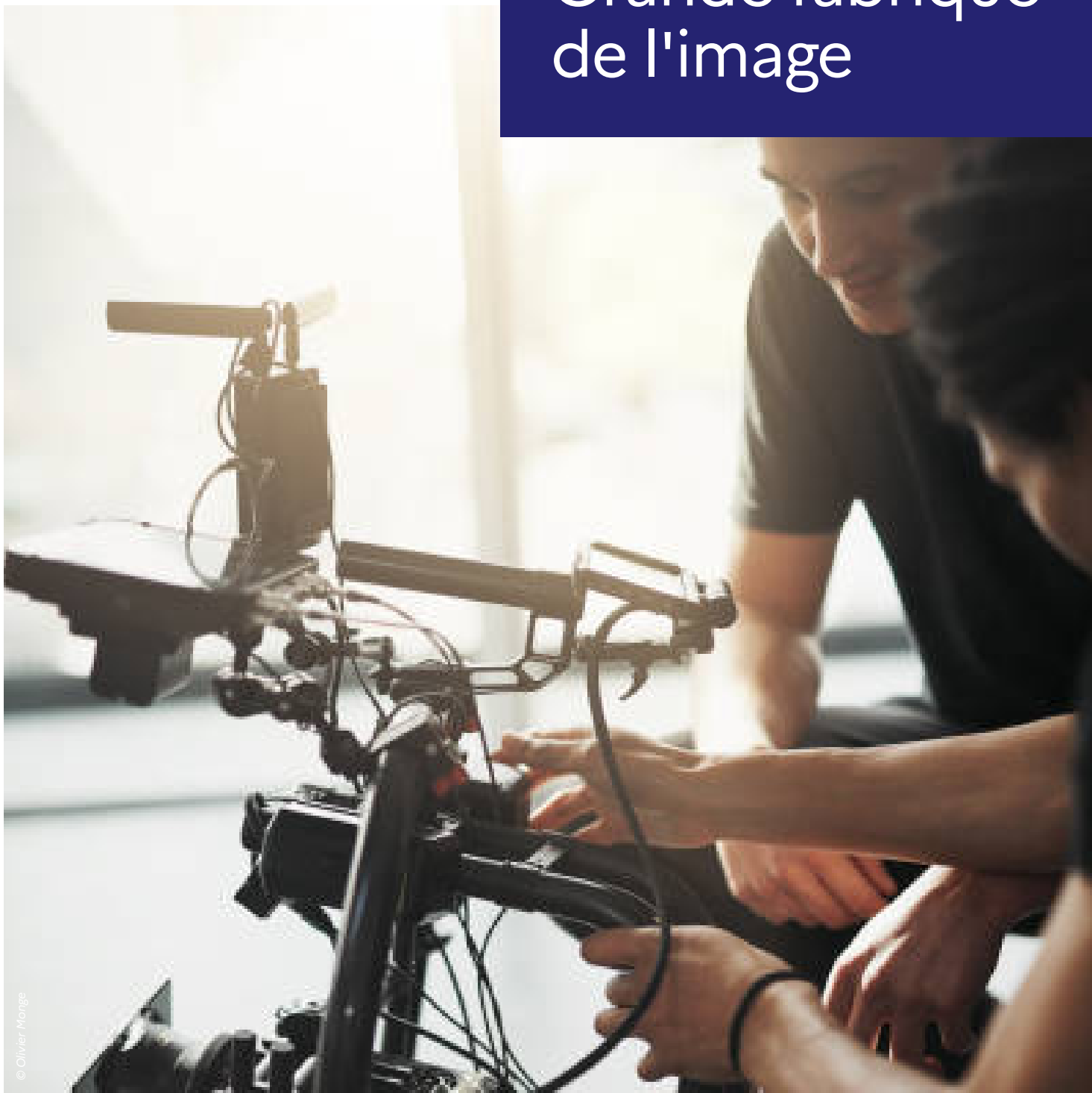


MINISTÈRE  
DE LA CULTURE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



# Grande fabrique de l'image



© Olivier Monge



**CNC**

**MAI 2023**

# Une ambition inédite pour les industries créatives françaises

En octobre 2021, le président de la République a dévoilé le grand plan d'investissement d'avenir « France 2030 » doté de 54 milliards d'euros pour faire de la France un leader de demain dans tous les secteurs stratégiques de l'économie.

Dans cette enveloppe, France 2030 consacre globalement 1 milliard d'euros à la culture, afin d'affirmer notre souveraineté technologique et culturelle dans un cadre national et européen.

Pour la filière du cinéma et de l'audiovisuel, il s'agit pour le Président de la République de « déployer avec les acteurs une stratégie d'investissement massive pour nos studios, la formation de nos professionnels et le développement de nos contenus créatifs. »

Après deux années marquées par la pandémie, l'année 2022 est venue confirmer la dynamique française : le secteur a investi 2,4 milliards d'euros dans la production française (cinéma et audiovisuel), auxquels s'ajoutent près de 600 millions d'euros de dépenses pour les tournages internationaux (+ 48% par rapport à 2021). Dans l'animation, l'emploi est à son plus haut niveau. Le marché français du jeu vidéo croît de 4% par an en moyenne depuis 2017, au même rythme que le marché mondial qui atteint 170 milliards d'euros en 2022, en tête des industries culturelles et créatives.

Toutes les projections le confirment : cette croissance du secteur va se poursuivre voire s'accroître, le volume des productions culturelles et créatives pourraient doubler d'ici 2030. Les perspectives et les opportunités sont sans précédent pour tous les acteurs de la création et de la production.

Cette dynamique, si elle est portée par les initiatives, le talent et l'ambition des acteurs de la filière, n'est possible que dans le cadre d'une politique publique unique au monde pour accompagner les professionnels du cinéma et de l'audiovisuel.

La France dispose d'un cadre réglementaire et de dispositifs de soutien sans équivalent en Europe et dans le monde :

— Un soutien par le Centre national du cinéma et de

l'image animée (CNC) de l'ensemble des maillons de la filière, de l'écriture à l'exploitation pour une moyenne de 700 millions d'euros annuels

- Des crédits d'impôts cinéma, audiovisuel et international compétitifs qui représente un investissement fiscal de 500 millions d'euros en 2022.
- Un cadre réglementaire qui a su intégrer dans le financement de la création l'arrivée des plateformes de diffusion en ligne. Grâce au combat européen porté par la France, la directive SMA a été adoptée par l'Union Européenne. Nous avons été les plus ambitieux dans notre transposition en obligeant les plateformes (Netflix, Amazon, Disney...) à investir au minimum 20% de leur chiffre d'affaires réalisé en France dans la création audiovisuelle et cinématographique française et européenne, ce qui va représenter environ 300 millions d'euros par an et générer de nombreux emplois.
- Des mesures fortes et rapides ayant permis au secteur de traverser la crise Covid (fonds d'indemnisation des tournages, aides transversales, aides spécifiques, mesures d'urgence, aides de relance), et de se relever rapidement, comme le montre le niveau exceptionnel de la production en France et le retour à la quasi normale de la fréquentation (19 millions de spectateurs pour le mois d'avril 2023 soit 3% de plus que la moyenne 2017-2019).

Comme l'a affirmé la ministre de la Culture, Rima Abdul Malak, « la France a besoin de développer des pôles forts pour les tournages, la post production et la formation. Dans chaque région, ils seront vecteurs d'attractivité, d'emploi et de dynamisme, tout en étant vertueux sur le plan écologique. Notre ambition est d'élargir et de diversifier le vivier de talents, aussi bien créatifs que techniques, de développer les compétences de la filière et d'offrir à la jeunesse l'opportunité de porter de nouveaux récits pour nourrir nos imaginaires. »

Il ne s'agit pas seulement d'un enjeu économique

et industriel mais de défendre le modèle d'indépendance, de diversité, de liberté de création et de souveraineté culturelle.

**L'appel à projets «La grande fabrique de l'image» du plan «France 2030», doté d'un budget de 350 millions d'euros, entend accompagner les forces vives du secteur à franchir un changement d'échelle au profit de la création française**, et faire de la France un leader des tournages et de la production numérique.

Il s'agit de financer des projets ambitieux et innovants sur l'ensemble du territoire réunissant le meilleur des studios, des formations et des compétences. Si toutes les régions métropolitaines et d'Outre-mer sont concernées, l'Ile-de-France, l'arc méditerranéen et le Nord ont été identifiés comme des territoires portant des enjeux de développement particulièrement stratégiques.

## Méthode retenue pour la sélection

Un appel à projets a été publié entre mars et fin octobre 2022 pour susciter des candidatures dans les différents domaines du dispositif «La grande fabrique de l'image».

Deux comités de sélection indépendants ont été constitués, l'un pour les tournages, l'autre pour le numérique (la liste des membres est en annexe 2), les deux jurys analysant par ailleurs les projets de formation reliés à leur domaine respectif.

Un travail technique a été opéré par le CNC et la Caisse des dépôts et consignations, qui ont notamment vérifié la solidité des financements privés et les conditions d'accès au foncier. Les comités se sont ensuite réunis pour sélectionner une liste de dossiers répondant le mieux aux critères du cahier des charges et à l'ambition de France 2030.

### Critères de sélection

Les projets ont été sélectionnés en considération d'une combinaison de critères techniques, fonciers, économiques, financiers, sociétaux et environnementaux :

- Capacité à répondre aux besoins et aux enjeux d'internationalisation des filières
- Capacité à articuler des enjeux de production et de formation.
- Capacité à renforcer l'écosystème local dans lequel le projet s'inscrit.

- Capacité à s'engager dans un processus stratégique global de transition environnementale.
- Solidité financière de l'organisme porteur du projet.
- Pour les studios de tournage : maîtrise foncière du projet ; qualité technologique ; adéquation des moyens techniques et logistiques avec les besoins du secteur ; pertinence du modèle économique ; crédibilité de la stratégie d'investissement sur 10 ans ; effet de levier permis par l'octroi d'une subvention sur les autres financements escomptés ; mesure de l'impact carbone et de sa réduction, capacité à intégrer les profils issus des organismes de formation (apprentissage, alternance).
- Pour les studios de production numérique (animation, effets spéciaux, jeu vidéo) : caractère innovant du projet et inscription de celui-ci dans une stratégie d'innovation de long terme ; pertinence du modèle économique ; politique de sobriété numérique ; capacité à intégrer les profils issus des organismes de formation
- Pour les opérateurs de formation : qualité pédagogique et adéquation avec les besoins du secteur ; capacité à travailler dans un environnement international ; pertinence et pérennité du modèle économique ; prise en compte des enjeux du développement durable.

## Impact à horizon 2030

Grâce aux projets sélectionnés par les comités indépendants, «La Grande Fabrique de l'image» permettra :

- **un saut industriel qui double la surface de plateaux de tournage pour atteindre 153 000m<sup>2</sup> et quasi-quadruple la surface de backlots (décors extérieurs permanents) pour atteindre 187 000 m<sup>2</sup>**, ce qui placera la France en tête de l'Europe continentale et projetera la filière vers les technologies d'avenir ;
- **une accélération et une ouverture sans précédent sur la formation** dans les métiers de la création audiovisuelle ;
- **une réduction de l'empreinte carbone** de la filière et le développement d'activités écoresponsables ;
- **une consolidation territoriale** autour de pôles d'excellence ;
- **un développement des créations d'emplois, des retombées économiques et de l'attractivité touristique des territoires.**

# Focus

## Les retombées économiques d'un tournage en France

Un tournage génère de nombreuses externalités positives. Le sursaut de dépenses constaté depuis 2019, atteignant le chiffre record de 3Mds € en 2022, génère ainsi des recettes sociales et fiscales supplémentaires pour l'État.

En 2021, on recense 195 747 effectifs travaillant sur un tournage de fiction, soit 50 000 de plus par rapport à 2019. L'activité générée par les œuvres de fiction bénéficiaires des crédits d'impôt est particulièrement soutenue en dehors de l'Île-de-France avec plus de 30 000 emplois directs supplémentaires entre 2019 et 2021 (+48%). L'Île-de-France comptabilise, elle, 16 000 effectifs supplémentaires (+21%). Ainsi les tournages cinématographiques et audiovisuels sont **un vecteur fort de développement de l'activité économique sur l'ensemble du territoire.**



Par ailleurs, en dehors des dépenses directes issues du tournage, l'ensemble du territoire bénéficie de retombées économiques indirectes plus importantes : parc hôtelier, lieux de restauration, ciné-tourisme. Ainsi, les trois quarts des visiteurs étrangers interrogés déclarent qu'une œuvre représentant la France leur donnent envie de visiter le pays.

Après la sortie de *Dunkerque* de Christopher Nolan, 28% des visiteurs de Dunkerque déclarent que le film a joué un rôle dans le choix de leur destination. Le musée sur l'opération *Dynamo* où une exposition autour du film a été organisée a vu sa fréquentation multipliée par deux à l'été 2017.

### UNE ILLUSTRATION

Le tournage des « *Trois Mousquetaires* » a nécessité plus de 120 jours de tournage répartis dans trois régions (Île-de-France, Bretagne et Hauts de France), et réunissant 2 000 personnes. Le tournage de la saison 2 de « *Emily in Paris* » représente 13 M€ de dépenses réalisées en France, soit 63 jours de tournage sur lesquels ont travaillé 500 techniciens et intermittents français (hors figuration). Pour le film « *Délicieux* », ce sont 39 jours de tournage, dont 29 en Auvergne-Rhône-Alpes, qui ont nécessité le recrutement de nombreux techniciens, majoritairement issus du territoire. *Novembre* de Cédric Jimenez : budget de 16 M€ dont 15 M€ dépensés en France pour 55 jours de tournage en Île-de-France.

## UNE ILLUSTRATION

### Tournage de *The Serpent Queen* en Centre-Val de Loire et Provence-Alpes-Côte d'Azur : la série qui bat des records de retombées économiques

Adaptée du roman britannique *Catherine de Medici: Renaissance Queen of France* de Leonie Frieda, la série *The Serpent Queen* créée par Justin Haythe (*Les Noces rebelles*, *Lone Ranger*, *Naissance d'un héros*) met en scène l'adolescence malheureuse puis le règne féroce de Catherine de Médicis à la cour de France.

Diffusée en septembre 2022 sur la chaîne américaine Starz, l'œuvre met en avant un pan de l'Histoire de France mais aussi le patrimoine architectural français.

Tournée à partir d'avril 2021 en Centre-Val de Loire et en Provence-Alpes-Côte d'Azur, elle présente à l'écran des lieux emblématiques de ces deux régions comme les châteaux de Chambord (Loir-et-Cher), Villandry (Indre-et-Loire), Tarascon (Bouches-du-Rhône) ou encore la cathédrale Saint-Étienne de Bourges (Cher).

Le tournage alterne des scènes en décors naturels avec d'autres tournées chez Provence Studios à Martigues (Bouches-du-Rhône). Pour les besoins de la série, les studios ont accueilli pas moins de 450 professionnels et acteurs et un millier de figurants. Ce tournage offre à Provence Studios une visibilité inédite qui ouvre la voie à de futures collaborations de grande ampleur. La production de la série représente, avec 34 M€ de dépenses prévues sur le territoire, un nouveau record pour une série de fiction étrangère tournée en France.

Au-delà de ces dépenses de tournage, d'importantes retombées économiques indirectes sont attendues. Déjà comparée à *Game of Thrones*, *The Serpent Queen*, portée par un casting international et tournée en anglais, pourrait renforcer le ciné-tourisme dans les régions portées à l'écran et donner envie à des milliers de spectateurs de venir visiter ces lieux, dans la lignée de « l'effet Dunkerque ».

*Pour l'ensemble des chiffres: source rapport sur les crédits d'impôt du CNC*



# Les chiffres clés de la « Grande fabrique de l'image »

Les deux commissions (tournage & numérique), composées d'experts indépendants (cf. Annexe 2)

68 projets soutenus

11

studios de tournage

12

studios d'animation

6

studios de jeu vidéo

5

studios d'effets spéciaux  
et post-production

34

organismes de formation

La liste complète  
des projets retenus  
par région est présentée  
en annexe 1.



# Studios de tournage et studios numériques: un saut industriel qui double la capacité de la France et la projette vers les technologies d'avenir



## Studios de tournage

**En matière de studios de tournage, les 11 projets labellisés permettent un véritable saut industriel** et ont pour effet de doubler la surface de plateaux de tournage de la France, avec 153 000 m<sup>2</sup> de plateaux (contre 60 000 m<sup>2</sup> en 2019 au moment du diagnostic établi sur les studios) et quasi-quadrupler la surface de backlots (décors extérieurs), avec 187 000 m<sup>2</sup> (contre 50 000 m<sup>2</sup> en 2019). Ce bond – si la totalité des projets vont à leur terme – placerait la France en tête de l'Europe continentale, et juste derrière le Royaume-Uni.

### UNE ILLUSTRATION

**Bry-sur-Marne: un studio historique au cœur d'un nouveau pôle image exemplaire réunissant le meilleur du tournage le meilleur de la formation.**

Le mythique studio de Bry-sur-Marne, prisé par Jean-Jacques Annaud ou Jean-Pierre Jeunet, qui a récemment accueilli le tournage de «*Astérix et Obélix: l'Empire du Milieu*» ou la série événement «*Marie-Antoinette*», va se moderniser et s'agrandir (14 plateaux à terme). Idéalement situé aux portes de Paris, le studio travaille en étroite collaboration avec son voisin immédiat l'Institut National de l'Audiovisuel (INA) pour former un nouveau pôle image, réunissant le meilleur du tournage et de la formation.

PROJET	RÉGION	COMMUNE	SURFACE TOTALE DE PLATEAUX (M <sup>2</sup> )	DESCRIPTION
<b>STUDIOS DE BRY</b>	Île-de-France	Bry-sur-Marne	14 000	Le projet de développement des « Studios de Bry » conjuguera la rénovation du site actuel aux meilleurs standards environnementaux, le doublement de sa capacité de production et la création d'un écosystème dédié sur 12 hectares à 9 kilomètres de Paris, en partenariat avec le projet de formation de l'INA (plus de 1500 étudiants à terme).
<b>STUDIOS DE BAILLY</b>	Île-de-France	Bailly-Romainvilliers	27 000	L'ambition du projet des Studios Bailly est de construire un studio sur un parc paysager de 30 hectares, avec 12 plateaux de cinéma dont 2 plateaux de très grandes dimensions (5000 m <sup>2</sup> ) uniques en France, des backlots et un pôle d'innovation. Labellisé bas carbone, le design des bâtiments met l'accent sur la qualité de vie et sur la limitation de l'impact environnemental.
<b>STUDIOS DE LA MONTJOIE</b>	Île-de-France	Saint-Denis	8 750	Le site de La Montjoie à Saint-Denis a été repris en 2020 pour accueillir les tournages de films et de séries dont Christian Carion, Katell Quillévéré, Jacques Audiard et la série Franklin avec Michael Douglas. Le projet de ce studio urbain vise à doubler le nombre de plateaux de tournages et la surface des ateliers pour répondre à cette nouvelle demande.
<b>TSF STUDIOS 77</b>	Île-de-France	Coulommiers	16 000	Le Groupe TSF, acteur historique du secteur, propose un projet de grands studios et de backlots sur 50 hectares de terrain dans l'Est parisien, incluant la construction de vastes décors extérieurs (dont des rues de Paris) ainsi que de 12 grands studios (16.000 m <sup>2</sup> ) et annexes (14.000m <sup>2</sup> ).
<b>DARK MATTERS</b>	Île-de-France	Tigery	4 000	Dark Matters propose un campus novateur de 5 plateaux, des dispositifs de tournages virtuels équipés en LED et l'un des plus grands plateaux européens de motion capture, afin de permettre aux productions tournées en France d'accéder aux dernières technologies.
<b>TERRALAB SOLUTIONS</b>	Grand Est	Reims	12 600	Ce projet de transformation de l'ex-base aérienne 112 en site de production cinématographique et audiovisuelle de 47 hectares a, au cours des derniers mois, consolidé son ambition pour répondre aux enjeux d'une demande nationale et internationale grandissante par la création de 12 plateaux et de backlots aménagés.
<b>PROVENCE STUDIOS MARSEILLE PROVENCE STUDIOS MARTIGUES</b>	Provence-Alpes-Côte d'Azur	Marseille Martigues	6 740 21 000	Les Studios de la Méditerranée à Martigues prévoient un agrandissement du site historique du groupe, afin d'augmenter les capacités de tournage actuelles pour atteindre 19 plateaux, l'acquisition de nouveaux équipements innovants et la mise au point des espaces de post-production. Ils seront complétés par un second volet urbain dans le 15 <sup>e</sup> arrondissement de Marseille ajoutant notamment un bassin de tournage sous-marin et des organismes de formation.
<b>LA VICTORINE</b>	Provence-Alpes-Côte d'Azur	Nice	8 600	Le projet a pour objectif le renforcement d'un véritable écosystème de l'image à La Victorine à même de rayonner sur toute la Côte d'Azur, terre de tournage. Il est prévu de poursuivre la modernisation du site et d'accueillir davantage d'entreprises innovantes et de formations pratiques aux métiers de l'image.
<b>PICS STUDIO</b>	Occitanie	Saint-Gély-du-Fesc / Fabrègues	16 500	Aux plus hauts standards environnementaux, Pics studio ambitionne la création d'un projet de structuration industrielle, novateur et d'envergure internationale autour de Montpellier. Leur projet a la particularité de se déployer sur 3 villes (Fabrègues, Pérols et Saint-Gély-du-Fesc), et propose notamment des studios à destination des productions internationales, un campus étudiant et des backlots naturels.
<b>FRANCE TV.STUDIO</b>	Occitanie	Vendargues	8 000	Le projet de création par France.tv studio d'un hub créatif de 8 ha sur le territoire de la métropole de Montpellier comprend un studio ouvert à l'ensemble des acteurs nationaux et internationaux, à la pointe des technologies et des critères environnementaux, tant dans sa conception que dans son exploitation.
<b>UNION STUDIOS</b>	Hauts-de-France	Tourcoing	4 000	Les studios de l'Union, issus de la reconversion industrielle d'une friche centenaire à Tourcoing, comprendra notamment des plateaux de tournage et ateliers, un studio numérique, et un auditorium. Le projet vient compléter un écosystème regroupant l'ensemble des métiers de l'image, des écoles de formation de dimension internationale, ainsi que des Festivals de renommée internationale comme Séries Mania.
<b>TOTAL PRÉVU PAR LES PROJETS</b>			<b>152 474</b>	



Ces projets permettront de proposer des **infrastructures à des niveaux de standards très élevés** qu'il s'agisse de conception, d'équipement ou d'empreinte environnementale, qui positionneront la France parmi les meilleurs acteurs mondiaux du tournage en studios.

Ces projets se concentrent dans les 3 zones prioritaires définies en amont (à l'exception d'un projet situé à Reims mais s'appuyant sur l'écosystème francilien) et concernent à la fois :

- **l'extension et la modernisation d'infrastructures existantes** qui ont des taux d'occupation élevés, permettant ainsi d'accélérer leur développement et d'accroître leur attractivité, à l'image des projets de Bry-Sur-Marne (Île-de-France), de la Montjoie (Ile de France) ou de Martigues (PACA)
- **de nouveaux entrants** qui viendront dynamiser l'ensemble de la filière nationale et consolider des zones stratégiques sur l'arc méditerranéen (PACA et Occitanie), en Île-de-France et dans le Nord. Par ailleurs, des accords de mutualisation et/ou d'alliances commerciales ont débuté entre certains projets, afin de renforcer l'attractivité et la complémentarité des sites, notamment vis-à-vis des productions internationales.

## Studios de production numérique (animation, jeu vidéo, vfx, post-production)

**En matière de studios de production numérique, les 23 projets labellisés sont majoritairement situés hors Île-de-France et renforcent des pôles territoriaux préexistants**, notamment en Occitanie autour de Montpellier, dans le Nord autour de Lille/Tourcoing, et en Auvergne-Rhône-Alpes autour d'Annecy et Valence.

Ces projets comportent, conformément aux attendus de France 2030, une forte dimension d'innovation et permettent d'aborder avec ambition les enjeux des technologies de l'intelligence artificielle ou du temps réel qui seront une des clés pour forger les champions des prochaines années.

S'agissant spécifiquement de la filière animation déjà très attractive, les 12 projets soutenus ont le potentiel de renforcer durablement les entreprises françaises sur le plan international grâce à des augmentations de capacité et un soutien vers des leaders industriels (Xilam, TeamTo, Mikros/Technicolor), des studios créatifs en forte croissance (Miami 1, Fortiche) des projets à forte connotation technologique (investissement dans des pipelines de production et des technologies de 3D temps réel) ou vers des projets positionnés sur des filières de niches stratégiques au niveau international (stop-motion).

### UNE ILLUSTRATION

#### **TAT studio: un fleuron de l'animation indépendante basé à Toulouse.**

En vingt ans, le groupe TAT est parvenu à atteindre son objectif de produire, de manière indépendante, des longs-métrages à vocation internationale (« *Les As de la jungle* », « *Pil* », « *Pattie et la colère de Poséidon* »). Reconnu pour son excellence technique et artistique, ce fleuron de l'animation basé à Toulouse est en train de doubler ses capacités de production, dans des conditions écoresponsables et au bénéfice du renforcement de l'écosystème local.

PROJET	RÉGION	COMMUNE	DESCRIPTION
<b>Teamto</b>	Auvergne-Rhône-Alpes	Valence	Vente des services techniques de pipelines et outils sur une plateforme « verte » de fabrication
<b>Foliascope</b>	Auvergne-Rhône-Alpes	Bourg Les valence / St Péray	Développement d'un hub autour de la stop-motion
<b>Studio Personne n'est parfait</b>	Bretagne	Rennes	Création d'un studio de fabrication et de tournage pérenne pour des œuvres en animation stop-motion de tous formats en Bretagne
<b>Kazoo Animation</b>	Hauts-de-France	Tourcoing	Création d'un studio de fabrication de séries et long-métrages en 3D
<b>Cybergroup Studios</b>	Hauts-de-France	Roubaix	Développement durable sur 5 ans d'un studio d'animation temps réel à Roubaix
<b>Xilam Animation</b>	Île-de-France	Paris	Après la production de « J'ai perdu mon corps », Xilam Animation souhaite renforcer fortement ses capacités de production dans le domaine de l'animation pour adultes.
<b>Mikros Image</b>	Île-de-France	Paris	Développement du studio et création de nouveaux cours pour les besoins spécifiques de l'animation (squelettage, lumière, animation, effets visuels).
<b>Miam! Animation</b>	Île-de-France	Paris	Utiliser la puissance de l'image pour déployer une stratégie d'innovation technologique qui repose sur la 3D temps réel
<b>Superprod</b>	Île-de-France	Paris	Le projet « Premium » prévoit le déploiement de Superprod - acteur reconnu de la filière - en studio d'animation d'excellence au niveau mondial
<b>Fortiche Production</b>	Île-de-France	Paris	Fort du succès rencontré par Arcane, Fortiche Production souhaite évoluer vers la production déléguée et: la maîtrise des propriétés intellectuelles
<b>Solidanim</b>	Nouvelle-Aquitaine	Angoulême / Bordeaux	Investir en matériel pour augmenter ses capacités de tournage motion capture en multisites.
<b>TAT Studio</b>	Occitanie	Toulouse	TAT Studio ambitionne de devenir un leader européen en doublant ses capacités de production. Le projet aura un impact positif sur la création d'emploi et donc le renforcement de l'écosystème local toulousain.

Concernant le **jeu vidéo**, les experts ont retenu les 6 projets les plus structurants avec des studios en forte croissance comme Don't Nod ou Shiro Games.

#### UNE ILLUSTRATION

##### **Don't Nod Entertainment: la « French Touch » du jeu vidéo à la conquête du monde.**

Avec la franchise au succès mondial « *Life is Strange* », Don't Nod s'est imposé à l'international comme un studio de référence dans le domaine du jeu narratif. Après être devenu éditeur de ses jeux dans le but de renforcer son indépendance, Don't Nod développe désormais un outil innovant de création nourri de son expertise et adapté aux spécificités des jeux à forte composante narrative et qui permet d'accélérer ces productions. Cet outil pourra contribuer à un écosystème capable de fédérer d'autres studios et organismes de formation.

PROJET	RÉGION	COMMUNE	DESCRIPTION
<b>Don't Nod Entertainment</b>	Île-de-France	Paris	Développer un logiciel de création destiné aux studios de jeu vidéo et aux entités de formations pour créer des jeux vidéo narratifs de référence aux univers forts et porteurs de sens
<b>New Tales</b>	Île-de-France	Paris et Versailles	Editer des franchises majeures et internationales à fort potentiel communautaire et développer en interne des franchises autour d'une forte innovation technologique.
<b>Hawkswell</b>	Île-de-France	Paris	Créer des récits épiques accessibles à toutes et à tous via la mise à disposition d'outils avancés de génération narrative.
<b>Shiro Games</b>	Nouvelle-Aquitaine	Bordeaux	Proposer dès 2024 des nouveaux MMO games accompagnés d'une évolution structurelle significative impliquant une augmentation importante des effectifs du studio.
<b>The Game Bakers</b>	Occitanie	Montpellier	Doublement des lignes de production et positionnement stratégique sur des jeux AAA. Cette croissance s'inscrit dans une démarche active pour la diversité du secteur.
<b>Endroad</b>	Pays de la Loire	Nantes	Mettre à disposition du jeu vidéo indépendant notamment français une suite d'outils permettant de faciliter la mise en place de systèmes complexes traditionnellement associés aux grosses productions.

Enfin pour les effets visuels numériques et la post-production, une consolidation forte autour de Montpellier et Paris avec, pour les effets spéciaux, 2 studios d'envergure internationale Mathematic et The Yard en Occitanie, et Unit Image en Île-de-France.

#### UNE ILLUSTRATION

##### **The Yard: un jeune studio d'effets spéciaux à l'état de l'art.**

Fondé en 2014 par Laurens Erhmann, Cesar 2022 des meilleurs effets visuels pour « *Notre-Dame Brûle* » de Jean-Jacques Annaud, The Yard ne cesse de grandir et de s'imposer comme une référence non seulement en France mais aussi à l'international (« *Indiana Jones et le Cadran de la destinée* », « *The Gray Man* », « *John Wick 4* », « *The Princess* »). Ce studio parisien s'implante actuellement à Montpellier, Rennes et Angoulême, au plus proche des meilleures écoles comme ArtFX ou Creative Seeds.

PROJET	SECTEUR	RÉGION	COMMUNE	DESCRIPTION
<b>Unit Image</b>	Effets spéciaux	Île-de-France	Paris	Changer d'échelle pour répondre aux besoins du marché international sur les contenus longs visant un public de jeunes adultes et d'adultes.
<b>Mathematic</b>	Effets spéciaux	Occitanie	Montpellier	Création d'un studio Mathematic à Montpellier en lien avec 4 écoles des métiers de l'art et de l'image
<b>The Yard</b>	Effets spéciaux	Occitanie	Montpellier	Ouverture d'antennes en région à Montpellier, Rennes et Angoulême afin de se positionner comme leader français premium de la filière sur le plan international
<b>Polyson Post-Production</b>	Post-prod	Île-de-France	Paris	Devenir un studio intégré de post production de l'image et du son de taille internationale
<b>Titra Films</b>	Post-prod	Île-de-France	Saint-Ouen sur Seine	Solution innovante du traitement artistique et technique des éléments média pour la réalisation des œuvres

# Formations: un effort massif au soutien de l'industrie conjugué à une volonté d'ouverture sociale sans précédent

En matière de formation, les 34 projets labellisés (18 dans les domaines cinématographiques et audiovisuels et 16 sur les domaines numériques) viennent directement au soutien de la filière industrielle en s'implantant dans des zones où ces secteurs sont en forte croissance et en renforçant les liens avec les structures de production. Ils participent aux ambitions globales de France 2030 de former 1 000 000 de diplômés dans les métiers d'avenir.

Les projets retenus auront un impact particulièrement fort **sur le sujet de l'ouverture sociale indispensable au renouvellement des talents dans la filière**, à la fois en soutenant largement des projets d'associations proposant souvent des formations gratuites et/ou accessibles sans qualification (17 projets dont Cinéfabrique Lyon, Kourtrajmé Montfermeil, Marseille et Caraïbes, Simplon), des formations publiques (6 projets dont la FEMIS, ENJMIN pour le jeu vidéo, Université Aix-Marseille) ou en conditionnant le soutien à des écoles privées d'excellence à la mise en place de bourses (11 projets dont ArtFX, Isart).

## UNE ILLUSTRATION

### La CinéFabrique et l'école Georges Méliès : l'excellence accessible à tous.

Créée en 2015 à l'initiative de Claude Mouriéras, la CinéFabrique est un établissement d'enseignement public qui forme en trois ans aux différents métiers du cinéma. Le projet de l'école se fonde sur une politique de mixité sociale et culturelle qui ne requiert aucun diplôme au stade de l'admission. Sur son site historique de Lyon, l'école s'adapte à l'évolution des métiers du cinéma et crée de nouvelles formations sur les métiers du décor, des effets spéciaux ou encore du son.

Fondée en 1999 par son directeur général Franck Petita, et localisée à Orly à l'endroit même où Georges Méliès a terminé sa vie, l'école Georges Méliès forme à tous les métiers de la création numérique (animation, jeu vidéo, effets visuels). En collaboration avec l'INA et l'UPEC, Méliès projette de doubler en 5 ans le nombre de personnes formées, en adaptant continuellement sa pédagogie aux évolutions technologiques, et en poursuivant un double objectif d'inclusion et de décarbonation.



## Organisme de formation cinéma / audiovisuel

PROJET	RÉGION	COMMUNE	DESCRIPTION
<b>Cinéfabrique</b>	Auvergne-Rhône-Alpes	Lyon	Développement de la CinéFabrique Lyon vers de nouvelles formations en lien avec l'évolution des besoins des industries créatives et culturelles, en créant des formations autour des décors, des VFX, des filières son ou encore des nouvelles écritures
<b>Ardèche Images</b>	Auvergne-Rhône-Alpes	Lussas	Accompagner les transformations de la filière documentaire en développant et en renforçant l'offre de formation
<b>Groupe Ouest</b>	Bretagne	Plouénour Brignogan plage	Acteur majeur du coaching d'auteurs et des scénaristes en résidence et de la formation professionnelle dédiée au scénario de fiction pour le cinéma en prise de vue réelle, le cinéma d'animation et l'écriture de séries.
<b>Kourtrajme Karaïbes</b>	Guadeloupe	Pointe-Noire	Création d'une école de cinéma indépendante, gratuite, inclusive, favorisant l'insertion professionnelle sur les territoires de la Guadeloupe, de la Martinique et de la Guyane.
<b>Polytechnique Hauts-de-France</b>	Hauts-de-France	Arenberg	Le projet Talented Broadcaster's Academy articule les Studios à haute valeur ajoutée technologique d'Arenberg Creative Mine à une Grande École des Métiers.
<b>Series Mania</b>	Hauts-de-France	Lille	Series Mania Institute, intégralement dédié à la formation aux métiers des séries veut devenir le leader européen dans les formations dédiées aux séries
<b>INA Projet Studio Campus</b>	Île-de-France	Bry-sur-Marne	Créer un campus qui pourra accueillir jusqu'à 1 625 apprenants simultanément au sein d'écoles publiques et privées partenaires couvrant l'ensemble des métiers de l'audiovisuel et du cinéma, en symbiose avec les Studios de Bry.
<b>Cité des Arts Visuels</b>	Île-de-France	Montfermeil	L'École Kourtrajmé de Montfermeil a créé et développé un modèle de formation expérimental unique en proposant des parcours de formation professionnalisants gratuits et en allant à la rencontre des talents techniques et artistiques de demain
<b>ESRA</b>	Île-de-France	Paris/Nice/ Cannes	Création ou extension de nombreuses formations initiales et professionnelles – dans les secteurs audiovisuels et cinématographiques, mais aussi des VFX, de l'animation et du jeu vidéo
<b>ENS Louis Lumière</b>	Île-de-France	Saint-Denis	Ouvrir à la Cité du cinéma un vaste programme de formations qualifiantes (sur les métiers de techniciens de plateau et les nouvelles narrations numériques) et un studio de tournage/ captations en partenariat avec les Studios de Paris
<b>Nouvelles Ecritures</b>	Île-de-France	Saint-Denis	Doubler d'ici 2025 le nombre de jeunes personnes formées aux métiers de la série (scénaristes, métiers techniques) ; en formation continue mais aussi initiale.

## Organisme de formation cinéma / audiovisuel (suite)

PROJET	RÉGION	COMMUNE	DESCRIPTION
<b>La Fémis</b>	Île-de-France	Paris	Création de deux nouvelles formations pour répondre à des tensions sur les métiers du décor en lien avec les nouvelles technologies et de scénaristes de séries issus de la diversité sociale.
<b>Ecoprod</b>	Île-de-France	Paris	Conception et diffusion de programmes pédagogiques dédiés à l'éco-production à destination prioritairement des métiers cibles de l'appel à projets dans les secteurs du cinéma/audiovisuel et de l'animation.
<b>Le Conservatoire Européen d'Écriture Audiovisuelle</b>	Nouvelle-Aquitaine	La Rochelle	Ouverture du CEEA La Rochelle, en partenariat avec le Festival de la fiction de La Rochelle
<b>Société Economie Mixte du Périgord</b>	Nouvelle-Aquitaine	Sarlat-la-Canéda	Transformation de la formation professionnelle au profit des métiers techniques et ouvriers du cinéma et de l'audiovisuel sur la friche industrielle de Sarlat-La-Canédat.
<b>Travelling</b>	Occitanie	Montpellier / Sète	Renforcement de l'offre existante de formations en production traditionnelle, et création de modules de formation à la production virtuelle.
<b>D.E.F.I Production - Dire. Ecrire. Filmer. Imaginer.</b>	Occitanie	Toulouse	Structure associative en Occitanie permettant un accès la formation aux métiers ouvriers et techniques du cinéma à un public d'origines sociales et territoriales diverses.
<b>Les Ateliers de l'Image et du Son</b>	Provence-Alpes-Côte d'Azur	Marseille	Développement de dix nouvelles formations et augmentation du taux d'insertion professionnelle incluant l'ouverture des cursus à plus de diversité sociale et culturelle.
<b>Université d'Aix-Marseille</b>	Provence-Alpes-Côte d'Azur	Marseille	Développements sur les métiers techniques de la post-production (création des VFX et des décors virtuels, mixage immersif...), mais également sur les métiers de la direction de post-production et ceux de la production déléguée et de la réalisation.
<b>Kourtrajme Marseille</b>	Provence-Alpes-Côte d'Azur	Marseille	Renforcer l'accompagnement, élargir et certifier l'offre de formation et augmenter le volume d'étudiants insérés. L'école vise la mise en place d'un parcours certifiant et la garantie d'une mixité des publics.

# Organismes de formation numérique

PROJET	RÉGION	COMMUNE	DESCRIPTION
<b>Ecole Cartoucherie Animation Solidaire</b>	Auvergne-Rhône-Alpes	Valence	Le projet ambitionne de muscler ses capacités de formation en intégrant et en élargissant son offre (compositing, méthodologies, éco-responsabilité)
<b>Ogec Lycee Et Institut Montplaisir</b>	Auvergne-Rhône-Alpes	Montplaisir	Développer une filière de formation supérieure gratuite et former sur le territoire et la région 100 spécialistes de l'animation 2D
<b>Films en Bretagne</b>	Bretagne	Lorient / Rennes/	Projet de formation ambitieux visant à renforcer et à significativement renouveler les ressources humaines de l'animation stop-motion en France
<b>Creative Seeds</b>	Bretagne	Rennes / Cesson-Sévigné	Constituer un hub des compétences des arts vidéoludiques à destination des professionnels et étudiants, proposer une librairie de contenu pédagogiques solides et être un espace de découvertes et d'immersion pour le grand public.
<b>Institut Georges Méliès</b>	Île-de-France	Orly	Doubler en 5 ans le nombre de personnes que le consortium (avec l'INA et l'UPEC) forme chaque année, tout en adaptant les contenus des formations aux nouvelles compétences et nouveaux métiers du domaine de l'image (plateaux virtuels, capture volumétrique, pipeline temps réel...)
<b>Simplon.Co</b>	Île-de-France	Montreuil	Simplon propose de former 250 personnes éloignées de l'emploi et/ ou sous-représentées dans les métiers du jeu vidéo. Les parcours seront gratuits pour les apprenants afin de garantir un impact fort de diversité et inclusion.
<b>Creative Handicap</b>	Île-de-France	Asnières / Nanterre	Le projet de formation gratuite CIARA se fixe pour but de favoriser l'inclusion socio-professionnelle des jeunes en situation de handicap et décrocheurs scolaires par le biais des nouvelles technologies du numérique (Design graphique 2D et 3D, programmation visuelle)
<b>Kreanim (Rubika Réunion)</b>	La Réunion	Saint Paul (prévisionnel à ce stade)	Kreanim est une association fondée par des acteurs réunionnais (Gao Shan Pictures, Studio Pitaya, Seeds et Rubika) ayant pour objectif premier de créer une formation d'excellence dans les métiers de l'Animation et du Jeu Vidéo : Rubika Réunion.
<b>Parallel 14</b>	Martinique		Première académie privée de la Caraïbe, formant aux domaines innovants du cinéma d'animation 3D, des effets spéciaux numériques, du jeu vidéo. Le projet a pour ambition d'augmenter l'offre des activités en Martinique afin de couvrir tout le territoire et s'implanter durablement. Ce projet a également pour ambition de se développer en Guyane et à la Guadeloupe
<b>CNAM-ENJMIN</b>	Nouvelle-Aquitaine	Angoulême	Le CNAM-ENJMIN souhaite proposer une offre qui s'adapte à la demande industrielle du secteur des jeux vidéo et plus généralement des ICC, tant au niveau national que régional et ambitionne de démultiplier leur impact international.
<b>Audio Workshop</b>	Occitanie	Montpellier	Créer le premier centre de formation d'excellence aux métiers du son pour l'image et le jeu vidéo grâce aux formations déjà existantes et le lancement de nouvelles formations (podcast et contenu audio, programmation audio, mixage dolby atmos, assistanat son sur plateau)



## Organismes de formation numérique (suite)

PROJET	RÉGION	COMMUNE	DESCRIPTION
<b>Idem Formation</b>	Occitanie	Perpignan	Fabriquer des studios audiovisuels, VFX, Jeu Vidéo et XR d'application pour la formation de nouveaux talents, en partenariat avec des entreprises du secteur afin que ces studios soient un lieu de mixité entre professionnels et apprenants.
<b>Artfx</b>	Occitanie	Montpellier / Lille / Paris	Reconnue comme l'une des meilleures écoles françaises depuis 10 ans, notamment sur le secteur des VFX. Le projet est implanté sur trois sites : Montpellier, Lille et Paris, avec l'extension des écoles existantes et de nouvelles offres pédagogiques.
<b>La Plateforme</b>	Provence-Alpes-Côte d'Azur	Marseille	Dispositif de sourcing, de formation et de débouchés professionnels pour les jeunes talents dans le domaine de l'image numérique. Les formations sont gratuites, accessibles à tous, sans pré requis de diplôme avec une vocation inclusive et de mixité des publics.
<b>Ecole des Nouvelles Images</b>	Provence-Alpes-Côte d'Azur	Avignon	L'école ambitionne de réduire rapidement les tensions sur certains métiers tels que Directeur Technique, Animateur 2D/3D, Technicien Layout, Storyboarder, Technicien Lighting ou encore Technicien Rig.
<b>Isart Digital</b>	Provence-Alpes-Côte d'Azur	Paris/ Nice	ISART Digital ambitionne une accélération importante de son activité, reposant notamment sur la création d'un cursus Ingénieur à Paris et d'un cursus Management à Nice comprenant la création ex nihilo d'un Campus entier.

## Un puissant levier pour la décarbonation de la filière et le développement d'activités responsables

Conformément aux ambitions initiales de l'appel à projets et à l'ambition de France 2030 de consacrer 50% de ses dépenses à la décarbonation de l'économie, en lien direct avec les enjeux portés par la Caisse des dépôts, opérateur avec le CNC de cette action, les projets accompagnés seront moteurs dans la décarbonation des filières de l'image et devront promouvoir des solutions responsables en matière de préservation de l'environnement et de la biodiversité, de gestion raisonnée de la ressource en eau et/ou des déchets et en termes de sobriété énergétique :

- Pour les studios de tournage et de production numérique, en imposant des contreparties exigeantes dans les conventions en matière énergétiques, de limitation d'artificialisation des sols, de mesure de l'empreinte globale du site et de désignation d'un référent dédié ;
- Pour les organismes de formation, en gérant de manière responsable leurs sites et en imposant la mise en place d'un module obligatoire fondé sur le rapport Jouzel de février 2022, et la formation de l'intégralité du personnel pédagogique.

# Un plan au service des territoires, de la création d'emploi, de la diversité et de l'inclusion

Les résultats de l'appel à projets « Grande fabrique de l'image » permettent une structuration industrielle de l'ensemble du territoire autour de grands pôles d'activité réunissant le meilleur des studios et le meilleur de la formation.

En tout le plan permet d'accompagner des projets situés dans **12 régions différentes dont 3 territoires d'outre-mer** (La Réunion, Martinique, Guadeloupe).

**Les deux tiers des projets retenus le sont en dehors de l'Île-de-France** (26 projets), notamment en Occitanie (11 projets), Provence-Alpes-Côte-d'Azur (8 projets dont la moitié à Marseille), Auvergne-Rhône-Alpes (6 projets), Nouvelle-Aquitaine (5 projets), Hauts-de-France (5 projets).

Ces pôles ont vocation à créer de l'emploi et d'orienter les talents vers ces nouveaux métiers à fort potentiel de croissance où les freins au développement peuvent être la pénurie de compétences, notamment dans les champs techniques. Enfin, un des critères pour les formations sélectionnées, porte sur la diversité et la capacité des programmes à s'adresser à des publics en général plus éloignés de ces métiers ; ces programmes visant alors à favoriser plus d'inclusion et de diversité dans ces métiers d'image très porteurs d'avenir.

## Répartition territoriale





«Visitors». Photo de plateau © Nicolas Auproux

## Prochaines étapes: un suivi pluriannuel jusqu'à l'aboutissement des projets

Chaque projet labellisé doit signer une convention avec la Caisse des dépôts qui précisera :

- **Le niveau et les modalités d'intervention publique.** Ceux-ci dépendront non seulement des caractéristiques propres à chacun de ces projets, mais aussi des contraintes juridiques notamment du cadre européen en matière d'aides d'Etat.
- **Les conditions attachées au conventionnement et au versement des aides,** le plan fixant des contreparties exigeantes notamment en matière :
  - Environnementale, en y intégrant l'enjeu de formation des jeunes et des professionnels et pas seulement la décarbonation de l'infrastructure, conformément aux conclusions du rapport Jouzel rendu en février 2023 ;
  - D'ouverture sociale pour les projets de formation (en travaillant à des politiques de bourses ou de frais de scolarité variables) et des indicateurs d'emplois de jeunes en sortie d'école, etc. ;
  - De maintien d'un actionnariat européen.

Les projets seront suivis jusqu'à aboutissement par la Caisse des dépôts et le CNC.



«Le Code». Photo de plateau © Gilles Gustine

# Annexe 1

## Liste des projets soutenus par région

### Auvergne-Rhône-Alpes

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Studio d'animation	Teamto	Valence
Studio d'animation	Foliascope	Bourg Les valence / St Péray
Formation Tournage	Cinéfabrique	Lyon
Formation Tournage	Ardèche Images	Lussas
Formation Tournage	Ecole Cartoucherie Animation Solidaire	Valence
Formation Tournage	Ogec Lycee Et Institut Montplaisir	Montplaisir

### Bretagne

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Studio d'animation	Studio Personne n'est parfait	Rennes
Formation Tournage	Groupe Ouest	Plouénour Brignogan plage
Formation Numérique	Films en Bretagne	Lorient / Rennes
Formation Numérique	Ecole et formation Creative Seeds	Rennes / Cesson-Sévigné

## Grand Est

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Studio Tournage	Terralab Solutions	Reims

## Guadeloupe

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Formation Tournage	Kourtrajme Karaibes	Pointe-Noire

## Hauts-de-France

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Studio Tournage	Broadway	Tourcoing
Studio d'animation	Kazoo Animation	Tourcoing
Studio d'animation	Cybergroup Studios	Roubaix
Formation Tournage	Polytechnique Hauts-de-France	Arenberg
Formation Tournage	Series Mania	Lille

## Île-de-France

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Studio Tournage	Bry-sur-Marne	Bry-sur-Marne
Studio Tournage	Studios de Bailly	Bailly-Romainvilliers
Studio Tournage	Studios de La Montjoie	Saint-Denis
Studio Tournage	TSF Studios 77	Coulommiers
Studio Tournage	Dark Matters	Tigery

## Île-de-France (suite)

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Studio d'animation	Xilam Animation	Paris
Studio d'animation	Mikros Image	Paris
Studio d'animation	Miam! Animation	Paris
Studio d'animation	Superprod	Paris
Studio d'animation	Fortiche Production	Paris
Studio Jeu Vidéo	Don't Nod Entertainment	Paris
Studio Jeu Vidéo	New Tales	Paris et Versailles
Studio Jeu Vidéo	Hawkswell	Paris
Studio d'effets visuels	Unit Image	Paris
Studio Post-Prod	Polyson Post-Production	Paris
Studio Post-Prod	Titra Films	Saint-Ouen sur Seine
Formation Numérique	Institut Georges Méliès	Orly
Formation Tournage	INA Projet Studio Campus	Bry-sur-Marne
Formation Tournage	Cité des Arts Visuels	Montfermeil
Formation Tournage	ESRA	Paris
Formation Tournage	ENS Louis Lumière	Saint-Denis
Formation Tournage	Nouvelles Ecritures	Saint-Denis
Formation Tournage	La Fémis	Paris
Formation Tournage	Ecoprod	Paris
Formation Numérique	Simplon.Co	Montreuil
Formation Numérique	Creative Handicap	Asnières / Nanterre
Formation Numérique	ISart	Paris/Nice

## La Réunion

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Formation Numérique	Kreanim (Rubika Réunion)	Reims

## Martinique

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Formation Numérique	Parallel 14	Pointe-Noire

## Nouvelle-Aquitaine

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Studio d'animation	Solidanim	Angoulême / Bordeaux
Studio Jeu Vidéo	Shiro Games	Bordeaux
Formation Tournage	Le Conservatoire Européen d'Écriture Audiovisuelle	La Rochelle
Formation Tournage	Société Economie Mixte du Périgord	Sarlat-la-Canéda
Formation Numérique	CNAM-ENJMIN	Angoulême

## Occitanie

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Studio Tournage	Pics Studio	Saint-Gély-du-Fesc / Fabrègues / Pérols
Studio Tournage	France.Tv Studio	Vendargues
Studio d'animation	TAT Studio	Toulouse
Studio Jeu Vidéo	The Game Bakers	Montpellier
Studio d'effets visuels	Mathematic	Montpellier

## Occitanie (suite)

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Studio d'effets visuels	The Yard	Montpellier
Formation Tournage	Travelling	Montpellier / Sète
Formation Tournage	D.E.F.I Production - Dire. Ecrire. Filmer. Imaginer.	Toulouse
Formation Numérique	Audio Workshop	Montpellier
Formation Numérique	Idem Formation	Perpignan
Formation Numérique	Artfx	Montpellier

## Pays-de-la-Loire

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Studio Jeu Vidéo	Endroad	Nantes

## Provence-Alpes-Côte-d'Azur

PROJET	OPÉRATEUR	COMMUNE
Studio Tournage	Provence Studios Martigues et Marseille	Marseille
Studio Tournage	Provence Studios Martigues et Marseille	Martigues
Studio Tournage	Studios de la Victorine	Nice
Formation Tournage	Les Ateliers de l'Image et du Son	Marseille
Formation Tournage	Université d'Aix-Marseille	Marseille
Formation Tournage	Kourtrajme Marseille	Marseille
Formation Numérique	La Plateforme Formation	Marseille
Formation Numérique	Ecole des Nouvelles Images	Avignon
Formation Numérique	Isart Digital	Paris/ Nice



# Annexe 2

## Composition des commissions d'experts indépendants

### Collège tournage

Présidé par **Cédric JIMENEZ**, réalisateur, scénariste et producteur  
**Rémy CHEVRIN**, directeur de la photographie  
**Matthieu DARRAS**, directeur de Tatino Films  
**Isabelle DEGEORGES**, présidente de Gaumont Télévisions France  
**Ségolène DUPONT**, déléguée générale de la Commission paritaire nationale emploi et formation (CPNEF) de l'audiovisuel  
**Laurence DUTOUR**, directrice générale adjointe du groupe Elephant

**Roxane FECHNER**, superviseuse et productrice effets visuels  
**Kira KITSOPANIDOU**, professeure à l'Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, membre du laboratoire IRCAV  
**Clémence LACHARME**, experte environnementale, consultante chez Carbone 4  
**Stéphane MARCHI**, président de N9NE  
**Pascal MOGAVERO**, directeur général adjoint M&A, stratégie et opérations de Ymagis Group / Eclair

**Christine RASPILLERE**, directrice de production  
**Stéphane RIGA**, directeur de production  
**Bernard SAINT-GIRONS**, professeur des universités, agrégé de droit public, ancien président du PRES Université Paris-Est  
**Dan WEIL**, chef décorateur

### Collège numérique

Présidé par **Muriel TRAMIS**, créatrice de jeux vidéo  
**Etienne-Armand AMATO**, maître de conférence à l'Université Gustave Eiffel, membre du laboratoire DICEN Ile-de-France  
**Jacques BLED**, PDG du studio Illumination  
**Catherine CONSTANT-GRISOLET**, ex directrice de l'institut supérieur des arts appliqués

**Isabelle DEPAIX**, experte comptable associée, Cap In Prod  
**Emilien DESSONS**, directeur de postproduction, directeur des effets spéciaux  
**Maxime EFOUI HESS**, expert environnemental, chef de projet chez The Shift Project  
**Patrick EVENO**, consultant cinéma d'animation  
**Marie-Anne FONTENIER**, fondatrice de l'école

Supinfocom, présidente de la NEF animation  
**Emmanuel FORSANS**, directeur de l'Agence Française pour le Jeu Vidéo  
**Guillaume GOURAUD**, directeur de relations avec les studios de développement, Dimenco  
**Odile LIMPACH**, co-fondatrice de SpielFabrique, enseignante à l'Université de Cologne

**Contact presse**

Ministère de la Culture

Délégation à l'information et à la communication

Tél. : 01 40 15 83 31

Mél : [service-presse@culture.gouv.fr](mailto:service-presse@culture.gouv.fr)