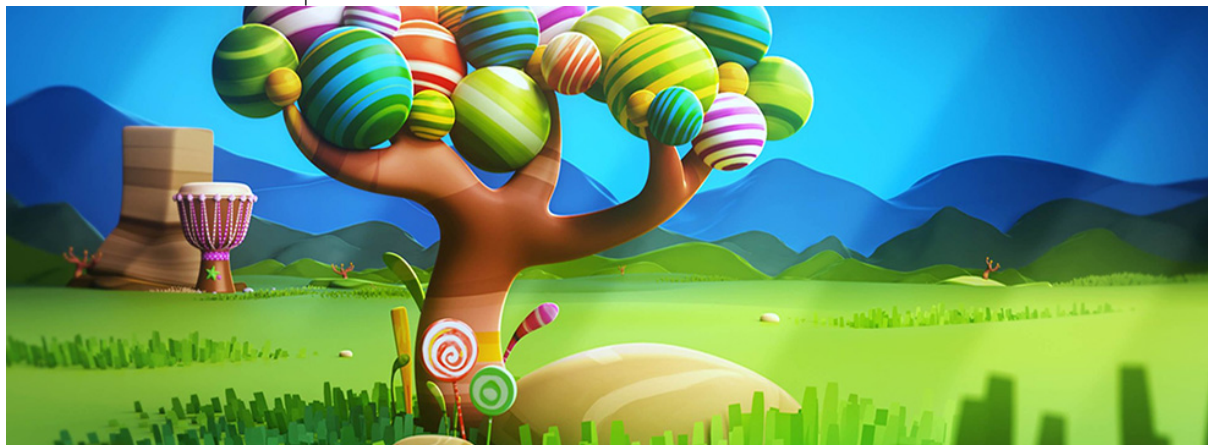


"Depuis 3 ans, l'accélération des recrutements dans l'animation est très nette" - Interview RECA

Modifié le 20/01/2020 | Publié le 09/01/2020



Avec l'émergence des nouvelles technologies et le développement des moyens numériques, le secteur de l'animation attire de plus en plus de jeunes. Mais quelles formations offre-t-il, quels sont les débouchés et comment savoir si ce secteur est fait pour vous ? Aymeric Hays-Narbonne, responsable pédagogique et directeur adjoint de l'École Émile Cohl et président du RECA, Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation, nous éclaire. Propos recueillis par [Julie Mleczko](#)

[Découvrir les formations et leurs établissements](#)

Pouvez-vous nous présenter le RECA ?



"La vocation du [Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation](#) est d'apporter une information fiable sur [l'offre de formation en animation](#) au grand public et aux acteurs de l'orientation. **Le contexte est devenu si concurrentiel** – il existerait actuellement près de 90 écoles d'animation - que les jeunes et leurs familles ont besoin d'outils pour s'assurer du contenu des enseignements, de **la qualité des formations** et des perspectives d'insertion professionnelle.

Le RECA est une association Loi 1901 créé il y a une dizaine d'années à l'initiative du **Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC)**, du Pôle Image Magelis d'Angoulême et des syndicats d'employeurs représentatifs du secteur : le Syndicat des producteurs de films d'animation (SPFA) et la Fédération des industries du cinéma, de l'audiovisuel et du multimédia (FICAM).

Il regroupe 28 écoles qui font l'objet d'une reconnaissance incontestable par le milieu professionnel, en France et à l'international. Toutes s'engagent à **délivrer une information claire et vérifiée** sur les contenus et modalités de leurs formations.

Au sein du RECA, nous réalisons des enquêtes sectorielles, des fiches métiers pour la branche. Nous organisons des job fairs pour [l'emploi de nos étudiants](#) et des conférences sur l'évolution des métiers."

Ne ratez pas une occasion unique de découvrir les nombreux métiers de l'animation et les formations qui y mènent : [le Salon des Formations Arts-Mode-Design et Luxe](#).

Vous préparez l'entrée des écoles d'arts appliqués "privées" sur Parcoursup. Pourquoi est-ce si important selon vous ?

"Précisons que **ce ne sont pas les écoles, mais les formations qui sont admises** ou pas [sur cette plateforme](#), en particulier celles sous tutelle du ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche.

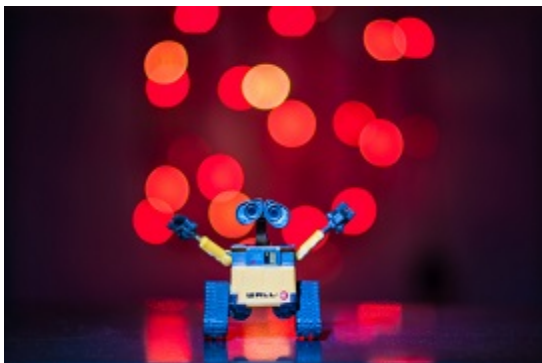
Jusqu'ici, assez peu de [formations artistiques](#) ont été sélectionnées pour y figurer, à moins d'avoir obtenu le Visa de ce ministère, ce qui leur confère **la même reconnaissance qu'un diplôme national**. L'école dans laquelle je travaille est concernée, car elle propose un diplôme visé, celui de **Dessinateur Praticien** (équivalent bac+3). Cette marque de

reconnaissance est importante et nous vivons **l'inscription de ce diplôme sur Parcoursup** comme une évolution logique de nos formations. [L'École Émile Cohl](#) a été créée il y a 35 ans. Elle s'institutionnalise, c'est le sens de l'histoire.

Il faut aussi avoir à l'esprit que c'est le Ministère de l'Enseignement supérieur qui invite les écoles faire à figurer leurs formations la plateforme. Il garde ainsi l'initiative de désigner les établissements certificateurs de son choix. On voit aussi que, d'année en année, **le Ministère élargit le périmètre des établissements concernés par Parcoursup**. Sa démarche ne dévalue donc pas pour autant la diversité et la **richesse des formations des écoles du RECA**, qui peuvent mettre en avant d'autres dispositifs de reconnaissance de leurs formations, comme l'inscription [des titres au RNCP](#)."

On prête des débouchés prometteurs aux métiers de l'animation. Pourquoi selon votre connaissance du marché actuel et à venir ? Où se situeront les emplois ?

"[Le cinéma d'animation](#) recrute de manière continue depuis quinze ans. Aux dernières **Rencontres animation formation d'Angoulême**, fin novembre 2019, l'organisme de protection sociale Audiens a annoncé que la population des techniciens de l'animation salariés en CDD d'usage (soit tous les métiers artistiques engagés pour la production d'un film ou d'une série) avait augmenté de 150 % depuis 2004, pour atteindre 6.518 personnes en 2018. Tous métiers confondus, le secteur de l'animation en France représente aujourd'hui 7.500 salariés. C'est **la troisième industrie au monde**, derrière les Etats-Unis et le Japon.



L'accélération des recrutements est très nette depuis trois ans. Dès 2016, les représentants d'employeurs avaient parlé de plein emploi, à la faveur de deux mesures prises alors par les pouvoirs publics : un crédit d'impôt pour les studios réalisant l'essentiel d'un film ou d'une série d'animation en France, ainsi qu'une politique d'aide à la création du CNC favorisant les projets générateurs d'emploi en France. Ces mesures ont stimulé les commandes, si bien que les studios se sont parfois trouvés **en pénurie sur certains métiers d'interface artistique**, comme le *storyboard* et le *layout*, ou d'artistes techniciens 2D/3D dotés d'**une solide culture du dessin**.

Où travaille-t-on dans l'animation ? Surtout en Ile-de-France, où se concentre **79 % de la masse salariale**, selon Audiens. Dans les régions, plusieurs départements tirent parti de la croissance, en particulier la Charente et la Drôme, mais aussi le Nord, l'Ille-et-Vilaine, la Haute-Garonne, l'Hérault, le Rhône et la Haute-Savoie, où le nombre de studios (de toutes tailles) est en développement. On compte près de **160 établissements en France, contre 115**

en 2008.

Au RECA, nous avons interrogé les étudiants sur **les choix d'insertion professionnelle**. Une majorité de répondants à notre enquête (près de 55 %) préfère **exercer dans un studio en France**, pour un projet de long métrage (62 %). En sortie de formation, ils visent en premier lieu [les métiers de l'animation 3D](#) (34.6 %) et du design de personnages ou de décors (33.6 %)... mais pas uniquement pour l'industrie du film : un petit tiers des étudiants du RECA (30 %) se destinent en effet à [l'animation pour le jeu vidéo](#) – autre secteur en développement.

Cette adaptabilité est intéressante : elle est le **signe d'une certaine polyvalence**, mais elle nous indique aussi que les métiers du dessin n'ont pas fini d'évoluer !"