

Peut-on relocaliser une filière comme celle du dessin animé en France ?

La filière de l'animation en France est plutôt florissante, en témoigne les exportations françaises qui ne cessent d'augmenter sur un marché dominé par les Etats-Unis. Le volume de production a progressé de 11% en 2011, 355 heures.¹ L'industrie française se situe au 3e rang mondiale, derrière les Etats-Unis et Japon, et au 1er rang en Europe, représentant 40% de la production européenne. Il s'agit du seul secteur de l'audiovisuel qui exporte plus qu'il n'importe.² Afin d'être rentable, il est primordial pour ces oeuvres françaises d'être exportées. « Dans l'audiovisuel, l'animation est le seul genre qui exporte plus qu'il n'importe »³, souligne le producteur de cinéma français et fondateur du studio Xilam, Marc du Pontavice.

Certes, il s'agit d'un secteur soutenu par la CNC grâce à de nombreux mécanismes. Mais les modes de financements sont souvent divers. Les mécanismes du CNC seront abordés et brièvement décrits ici. La question de la délocalisation de cette filière artistique est étroitement liée à la question de la structure de la production en France. Cette question est liée aux financements et à celle plus large du modèle économique de cette filière. Le financement d'un film se fait très souvent grâce à de multiples sources qui obligent à prendre en compte l'exigence de rentabilité. En ce sens, l'audience constitue un élément important en ce qu'elle a un réel pouvoir : sur la rentabilité d'un film et donc sur la possibilité de continuer à produire (après un succès ou un échec).

La question de la délocalisation est intéressante en ce qu'elle permet de mettre à jour des problèmes structurels et les particularités de la filière de l'animation française. C'est ce que ce dossier va chercher à explorer, tout en soulignant quelques pistes paraissant prometteuse quant à l'avenir de la filière.

Avant tout : pourquoi délocaliser ?

¹ Poussielgue Grégoire, *L'insolente vitalité du dessin animé à la Française*, 22/04/02 Les Echos.fr

² Rousse-Marquet Jennifer, *Les séries d'animation françaises ne connaissent pas la crise*, le 24/09/2012 Inaglobal.fr

³ Poussielgue Grégoire, *L'insolente vitalité du dessin animé à la Française*, 22/04/02 Les Echos.fr

La sous-traitance se fait en raison du coût mais a lieu également car il est difficile de réunir les équipes nécessaires à la production en France.

Le choix de ne pas sous-traiter peut avoir à voir avec le souci de maîtriser complètement la production du film, ce qui est plus facile lorsque celle-ci s'effectue près. Néanmoins, la diffusion des tablettes et l'arrivée d'internet ont d'une certaine manière facilitée la sous-traitance et sa supervision. L'évolution des techniques et la demande de compétences spécifiques peuvent entraîner un mouvement de relocalisation si la France est plus avancée (et étant donné que la formation est excellente) néanmoins ces mouvements de relocalisation restent périodiques. C'est ce qui a pu se passer au début de l'utilisation du logiciel Flash.

Néanmoins, il s'agit très souvent d'un arbitrage entre la vitesse d'exécution et la qualité, ces deux données étant étroitement liées entre elles, mais également au format.

La décision de sous-traiter est donc le fait d'un arbitrage entre qualité, vitesse de conception, budget, et volonté de superviser au plus près la production du film.

Différences entre série et film d'animation

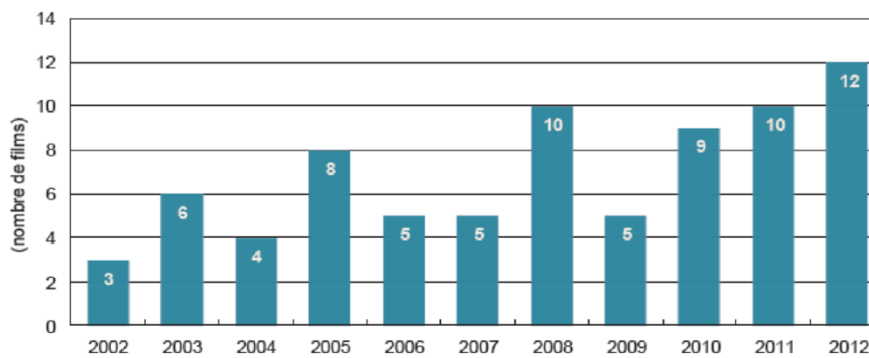
En France, dans les années 1980, ont été produites de nombreuses séries TV, notamment suite à l'affluence et l'influence des séries japonaises. Le « plan image » de 1982 a marqué cette volonté politique de créer une industrie nationale de l'animation. Ces 15 dernières années ont vu l'émergence de longs métrages qui marquent la rencontre de l'artistique et de l'industrie et qui sont reconnus internationalement.

La production d'une série se fait plutôt de manière industrielle. Le long métrage quant à lui s'apparente plutôt à un artisanat. Les modes de financements de ces deux types de production varient selon les périodes. Cette différenciation est nécessaire car il existe des incidences structurelles. En effet, la commande en matière de série est plus régulière que celle en matière de film d'animation. La structure de la production peut donc perdurer (et ne pas être reconstruite à chaque fois) pour les séries, contrairement aux films d'animation. Par ailleurs, les séries sont pour la plupart sous-traitées. Pour les séries TV on sait dès le départ l'argent qu'on a, ce qui concernant les films est plus compliqué. Il est donc important de trouver l'adéquation entre l'économie de fabrication et le résultat qu'on va obtenir

Incidences structurelles

La réalisation d'un film d'animation pose un problème structurel, car ce n'est pas une économie de prototype, contrairement aux séries. À chaque nouveau film, il faut une nouvelle idée. Si de nombreux films peuvent sortir telle année, cela peut être totalement différent l'année suivante. C'est donc une économie d'intermittence. Il faut savoir gérer l'inter-projet et des besoins en main d'oeuvre qui sont donc ponctuels et intermittents.

Évolution du nombre de longs métrages d'animation français



Ce graphe montre que le nombre de films produits fluctue selon les années, bien que l'on puisse remarquer une légère tendance à l'augmentation.

Le cas de du film Persépolis

Très souvent, les structures bâties pour la production d'un film sont démontées à la fin de la réalisation de celui-ci. La réalisation du film **Persépolis** par Vincent Paronnaud et Marjane Satrapi nous en offre un exemple. Le film, en 2D, a été entièrement fabriqué en France. Afin de réaliser ce film « à l'ancienne », un studio a été ouvert pour l'occasion. Marc-Antoine Robert (2.4.7 Films) explique dans une interview⁴ que « *l'idée du studio a été envisagée dès qu'on a eu les premières réponses de financement. C'est presque comme si le côté autobiographique de l'oeuvre le rendait incontournable. On s'est dit qu'il fallait que tous les animateurs et les dessinateurs puissent parler à Marjane et Vincent au jour le jour... Tous les deux ont été au coeur du studio et à la disposition de l'équipe.* » Deux idées intéressantes peuvent être dégagées de ces propos. Non seulement dans ce cas précis, la volonté de garder un contrôle fort sur la réalisation grâce à la proximité a été exprimé mais également le financement, ce qui paraît logique, influe sur les décisions de production : après avoir eu les financements nécessaires, il a été décidé de mettre en place un studio pour faire un film de la qualité voulue, et d'avoir recours à une méthode de fabrication « à l'ancienne ». De plus, le studio a été démonté après la fin de la réalisation du film.

⁴

http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CDUQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.festival-cannes.fr%2Fassets%2FImage%2FDirect%2F021989.pdf&ei=37dtUdnJEKvB7AanpIGIBA&usg=AFQjCNGDK45-GndZi26TgS_vAirMBR_FGg&sig2=QsZLQy2HJrGeaOGsoTEktg&bvm=bv.45218183,d.ZGU

Il n'y a donc pas de garantie de trouver des studios et la main-d'oeuvre nécessaire, si telle année la production de nombreux films d'animation est en cours. De plus, le besoin en main-d'oeuvre pour réaliser un film est immense. Ceci soulève le problème des structures de production disponibles et à vrai dire, il n'existe pas réellement d'industrie du dessin animé, ou plutôt du film animé.

Christian Davin (président du syndicat français des producteurs d'animation) souligne cette nécessité de créer des studios spécialisés lorsqu'il indique qu' «*il faut parvenir à stabiliser le personnel artistique et technique du long métrage autour d'outils adaptés.* »⁴ De la même manière, Luc Froehicher (cofondateur de la Maison) explique qu' «*un projet est bon quand tout le monde y a apporté quelque chose. Avec le temps, on acquiert une expérience commune des contraintes, une manière de travailler et une analyse des détails importante. Je regrette, sur un projet comme Kaena, qu'une fois fini, l'équipe se dilue. Cela fait des individualités fortes, mais il manque un deuxième projet pour capitaliser sur cette expérience de groupe.* »⁵ Ces déclarations expriment bien ce problème structurel, liés à la nature même de cette économie de l'intermittence, portant cette difficulté à pérenniser les structures de production, les studios et équipes sur plus d'un projet.

La délocalisation est également étroitement liée au résultat, à la vitesse d'exécution exigée. Cela dépend donc en grande partie du budget et de la qualité attendue. Il existe ici encore, une différence entre la série et le film d'animation. La production des séries est plus délocalisée, mais également plus rapide. La production de films animés, quant à elle, souvent exigeance d'une plus grande qualité. Le format joue également un rôle central, en tant qu'il conditionne cette exigence de qualité. Ceci est le cas pour les séries animées. La production de celles-ci est également plus institutionnalisée puisque les télévisions jouent un rôle central. Ainsi, entre 2002 et 2011 Canal+ est par exemple intervenu dans 58,5 % des films d'animation agréés par le biais du préachat et 29 millions sont injectés annuellement par France Télévisions dans la production de séries d'animation⁶. Cet investissement massif des télévisions (en particulier de France Télévisions) permet en réalité de garantir une filière, d'autant plus, comme nous l'avons précisé plus haut, il s'agit beaucoup plus d'une économie de prototype (multitude d'épisodes et donc d'heures de programmes et donc de revenus... contrairement aux films d'animation). En ceci, tel ou tel format (par exemple le 26*26 qui consacre 4 minutes de publicité), permet de générer de nombreux revenus, d'où l'investissement massif des télévisions. Il ne faut pas oublier que comme pour les films, cet investissement des télévisions a un revers : une attente, en terme de marketing et retour sur investissement pouvant engendrer un formatage des produits animés fabriqués.

La question du public : l'exportation des films français et les financements par le biais de coproductions.

L'animation a l'avantage d'offrir un accès plus simple dans les territoires considérés comme «*difficiles* » du cinéma tels que les marchés anglophones du Royaume-Unis, Etats-Unis et dans les pays où le cinéma est en pleine expansion, la Pologne, le Mexique ou la Turquie.⁷

Ainsi, sur la période 1998-2010, les films français représentaient 41% des entrées de films étrangers en Europe occidentale, 22,6% en Amérique du nord, 11,2% en Amérique latine et seulement 6,4% en Asie (surtout au Japon).⁸

⁴ Paquier Elisabeth, Le secteur du film d'animation en France, 2003-2004 (mémoire)

⁵ Idem

⁶ Rousse-Marquet Jennifer, *Les séries d'animation françaises ne connaissent pas la crise*, le 24/09/2012 Inaglobal.fr

⁷ *Le film d'animation français s'exporte bien*, 10/06/2011 next.liberation.fr : <http://next.liberation.fr/cinema/01012342579-le-film-d-animation-francais-s-exporte-bien>

⁸ Idem

Un bon moyen de financer un film est également d'établir une coproduction. Ainsi, 2/3 des films seraient des coproductions. Un film peut difficilement se financer uniquement sur le sol français, d'où un volet d'aides françaises, mais également un d'aides européennes voir internationales (par le biais des programmes Mundus et Média Munuds.) En 2011, le financement d'origine étrangère des longs métrages d'animation s'élevait à 46,2% du total des sommes investies. Ceci était dû à un nombre élevé de coproduction.

Les aides institutionnelles

L'animation est une industrie fortement soutenue par les pouvoirs publics. Il existe beaucoup de dispositifs de soutien (subvention, incitations fiscales, garanties bancaires ou co-financement).

Aides du CNC

- § Le CNC intervient aux différentes étapes de la réalisation d'un film d'animation, que ce soit l'écriture, le développement ou encore la production.
- § Il existe ainsi des aides au développement, à la production, aux pilotes d'animation mais également un fond spécifique pour la création d'oeuvres à caractère innovant qui agit en soutenant l'écriture et le développement de projets.

COSIP

L'aide du COSIP, créée en 1986 a été modifiée récemment en 2004 : Pour être éligible, un projet présenté **doit faire l'objet d'une participation financière sous forme d'un pré-achat ou d'une co-production**. Le programme doit être **financé par une participation française d'au moins 30 % et 30 % des dépenses afférentes à l'oeuvre** doivent être effectuée en France. Cette aide constitue un levier de développement pour les studios français, incitation forte en termes de concurrence internationale.

Mécanisme du « compte automatique » :

Il s'agit d'une aide réservée aux producteurs dont une oeuvre référencée par le CNC a été diffusée l'année précédente. Cette première limite restreint déjà le nombre de candidats, évacuant tout candidat dont les oeuvres n'ont auparavant pas été aidées, mais aussi tout les producteurs dont il s'agit du premier film. L'aide est calculée en multipliant la durée de l'oeuvre diffusée par un montant forfaitaire d'aide par minute et par un coefficient multiplicateur. Le montant forfaitaire est arrêté chaque année par le CNC, le coefficient multiplicateur étant déterminé par la structure du financement de l'oeuvre. **A priori, plus le dessin animé est réalisé en France, plus la subvention sera élevée.**

Le Programme MEDIA

(Mesures pour encourager le développement de l'industrie audiovisuelle). Il s'agit d'un programme de l'Union européenne destiné à aider les sociétés de production cinématographique et audiovisuelle à faciliter et encourager le développement du secteur de l'industrie audiovisuelle européenne, en renforcer la compétitivité, préserver et mettre en valeur la diversité culturelle cinématographique, audiovisuelle, accroître la circulation et l'audience du secteur audiovisuel européen.

Le programme MEDIA pour la période de 2007 à 2013 est doté d'une budget de 755 millions d'euros.

Le Programme Media Mundus

Ce programme possède une enveloppe de 15 millions d'euros pour la période de 2011 à 2013. Il a pour but de renforcer la collaboration entre les professionnels européens et non-européens de l'audiovisuel, et vise entre autres à faciliter l'accès au marché, la recherche de partenaires pour des co-productions ou la distribution, la circulation et l'exportation internationale des films réalisés.

Le financement des longs métrages d'animation agréés (%)

	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
apport des producteurs français	27,0	20,9	37,5	32,3	25,7	13,3	23,1	36,3	48,6	24,0
apport des SOFICA	-	4,3	0,6	3,2	0,7	0,4	2,7	3,3	0,9	1,6
aides sélectives et régionales	1,9	6,1	1,5	7,8	4,0	4,1	1,8	0,7	6,2	7,3
chaînes TV (coproductions + préachats)	17,2	7,2	10,4	18,3	10,8	11,1	9,7	14,1	16,3	11,6
mandats d'exploitation	7,4	34,0	42,9	17,2	10,8	5,6	53,0	26,0	17,9	9,3
apports étrangers	46,4	27,5	7,1	21,3	47,9	65,5	9,7	19,5	10,1	46,2
total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Source : CNC.

4 types d'initiatives sont soutenues : les formations, les projets visant à faciliter l'accès aux marchés internationaux, les projets de distribution et circulation des et de manière générale les projets de nature transversale qui touchent plusieurs de ces priorités.

Modèle économique et financements :

Ainsi, chaque film doit trouver son public, et le financement et s'adapter en conséquence. Il est important de trouver l'adéquation entre budget du film et son public, ou plutôt entre le budget d'un film et son ambition. Comme il a été possible de le voir au-dessus, le secteur du film d'animation obéit à une économie qui n'est pas celle du prototype, mais plutôt de la flexibilité. Il n'y a jamais une unique source de financement pour un film, mais plutôt une combinaison de sources de financement, et la structure, la manière de financer varient d'un film à l'autre, mais également beaucoup d'une année sur l'autre pour les films dans leur ensemble. 10

Les producteurs français ont l'apport le plus important, d'où un grand besoin de trouver des fonds par eux mêmes.

Ainsi, bien que les mécanismes mis en place par le CNC soient déjà importants et permettent de produire ou participer à la production de nombreux films, la première source de financement des longs métrages agréés reste les producteurs français ou les apports étrangers (la structure variant selon les années). Il n'est donc pas possible de compter forcément sur ces aides. La coproduction semble un moyen quasi inévitable de financer un film. Le chat du rabbin d'Antoine Delesvaux et Joann Sfar a été financé sans l'aide du CNC et entièrement produit en France pour maîtriser le coût (exemple : envoyer des superviseurs est coûteux..)

La nécessité de mécanismes unificateurs

En réalité, il semblerait que ce dont a besoin l'animation française, c'est d'un regain de mécanismes unificateurs, afin non seulement de trouver des financements plus facilement, mais également de construire un tissu industriel de l'animation et de ce fait d'assurer une pérennité à la filière. L'exemple du Cartoon Forum en tant que lieu de rencontre devenant peu à peu incontournable de l'animation européenne est sur ce point très intéressant.

Exemple du Cartoon Forum

Un lieu commun de rencontre et créateur de synergies : pour présenter les projets et trouver des financements. Cette année, sur les 70 projets présentés au Cartoon Forum de Toulouse, plus du tiers sont français.¹¹ les producteurs à rivaliser

¹⁰ Rapport annuel du CNC ,2011 - Les SOFICA (sociétés de financement de l'industrie cinématographique et de l'audiovisuel) ont été créées par la loi du 11/07/1985. Ce sont des sociétés qui collectent des fonds auprès de particuliers et qui les investissent exclusivement dans le secteur de la production cinématographique et audiovisuelle. Les SOFICA ne sont ni des coproducteurs (pas d'accès au soutien automatique), ni des distributeurs, ni des diffuseurs ; en contrepartie de leurs investissements, elles bénéficient de droits à recettes sur l'exploitation future des oeuvres.

¹¹ Poussielgue Grégoire, *L'insolente vitalité du dessin animé à la* d'ingéniosité pour trouver de l'argent, en allant sonner à toutes les portes. « *Aucun projet ambitieux et onéreux ne peut se financer sur le seul territoire français* », confirme Pierre Siracusa, directeur délégué à l'animation chez France Télévisions. D'où l'effet bénéfique du Cartoon Forum, qui bénéficie du soutien de la Commission européenne. « *La difficulté du marché européen étant l'éclatement du financement, il y avait une vertu à trouver un lieu commun pour l'ensemble de la production et les diffuseurs, pour que justement ces derniers se voient présenter l'essentiel des productions européennes en cours* », poursuit Pierre Siracusa.

La 15^e édition du forum a eu lieu cette année. Le Cartoon Forum est présenté comme le rendez-vous incontournable pour le marché du long métrage d'animation. Plus de 700 professionnels européens, plus de 100 distributeurs et agents de ventes. Cette manifestation est vraiment conçue pour créer une synergie entre producteurs, investisseurs et distributeurs de longs métrages animés. Il s'agit en quelque sorte d'un forum de coproductions du long métrage d'animation.

L'objectif est de multiplier les coproductions et coopérations transfrontalières, accélérer le montage financier et le processus de production, assurer une distribution paneuropéenne. « *chaque année au mois de mars, pendant deux jours intenses, les producteurs européens ont l'opportunité de présenter devant un public de 700 professionnels leur projet d'animation afin de pouvoir négocier des financements, trouver des coopérations et intéresser les distributeurs.* »¹²

Il est avant tout un lieu de rencontre entre réalisateurs et commerciaux et permet en cela de trouver des financements plus facilement, mais également d'établir plus de liens entre les différents acteurs de la filière.

Le Cartoon Movie a également pour ambition de créer des ponts entre les secteurs de l'animation et des jeux vidéo. Notamment avec le pôle Imaginove (pôle de compétitivité des filières de l'image en mouvement). Cela nous mène au sujet des synergies inter-secteurs.

Des frontières perméables entre les différents métiers de l'image

Entre les différents secteurs de l'image, que ce soit le cinéma, la télévision, les jeux vidéos, les frontières sont assez étanches. La télévision représente le secteur le plus porteur et le plus financé, par le biais de l'obligation des chaînes TV. Cela peut constituer un atout important et être à l'origine de nombreuses synergies. De ce point de vue, deux exemples ont semblé intéressants, celui de l'entreprise Ankama, qui s'est

développé autour du jeu vidéo Dofus, mais également l'essai de création du pôle Magelis à Angoulême. Ces deux projets, en tant qu'ils ont une stratégie transmédia créatrice de synergies fortes pour l'un, et un projet territorial rassemblant des talents

Française, 22/04/02 Les Echos.fr

¹²Cartoon Movie 2013 : forum des longs métrages, 22/05/2013 [economie.grandlyon.com](http://www.economie.grandlyon.com),:

<http://www.economie.grandlyon.com/evenement-agenda-economie-lyon.204+M50f6226d7bc.0.html>

et savoir-faire également créateur de synergies pour l'autre, nous paraissent proposer des solutions pour un développement de structures plus fortes en France.

Ankama et la Plaine Images

L'entreprise est très connue grâce au succès mondial de son jeu vidéo multi-joueurs Dofus, que lui a permis de se développer de manière impressionnante. Aujourd'hui l'entreprise Ankama comprend à la fois un studio de jeux vidéos, une maison d'édition de BD mais également un studio d'animation. Les synergies possibles entre les différents secteurs et supports ont été utilisées, permettant de créer une stratégie transmédia, comme l'explique indique Anthony Roux, 35 ans, co-fondateur et directeur artistique d'Ankama: "*La recette de notre développement repose notamment sur notre stratégie transmédia. En clair, nous arrivons à faire évoluer nos différents personnages sur des supports multiples, mais sans jamais raconter la même histoire.*"

L'entreprise a réussi, grâce notamment à cette stratégie, son développement puisqu'elle emploie aujourd'hui plus de 500 personnes. La série est ainsi entièrement effectuée en France. Elle est installée au cœur de **la Plaine Images de la zone de l'Union**. Il s'agit d'un cluster dédié aux industries créatives de l'audiovisuel, situé dans la métropole lilloise et concentre sur 5 hectares plus de cinquante entreprises, des labos de recherche et des projets artistiques, des studios de tournage, des services d'incubation. Il s'agit de favoriser le développement d'un pôle d'excellence, dédié à l'image et de stimuler la convergence des savoir-faire dans ce domaine, mais participe également à une dynamique de développement économique de la région.

Que ce soit Ankama, ou l'ensemble des entreprises créées sur le domaine, ces sociétés ont réussi à créer un tissu industriel, un microcosme économique et artistique permettant l'émulation. La Plaine Image a été classée Zone Franche Urbaine (ZFU) jusqu'au 31 décembre 2011, permettant aux entreprises qui s'y implantent de bénéficier d'un statut fiscal et social très attractif.

Le Pôle Magelis à Angoulême

Un essai de création de synergies inter-secteurs

La ville d'Angoulême est déjà célèbre dans le monde de l'image pour son festival de bandes-dessinées. La création du pôle Magelis en 1997 à Angoulême participe à l'essai de reconversion industrielle de la ville, et a notamment bénéficié d'investissement du département a investi dans ce projet.

Fondé dans l'optique de mettre en place un programme de développement économique fondé sur les industries, les technologies et les métiers de l'image dans la région, le pôle image réuni une trentaine d'entreprises spécialisées dans la création d'images et plus de 600 professionnels au sein de 80 structures.

C'est aujourd'hui le 2nd centre de production d'images animées en France. S'en est suivi la mise en place d'un « Campus de l'image » avec 7 écoles. Des producteurs et des studios (animation, multimédia..) se sont installés dans la région.

Le Studio Hari, fondé en 2006, a choisi de s'installer à Angoulême expliquant que *"Dans un secteur d'activité où choix artistiques, choix techniques et choix économiques sont interdépendants, une fabrication entièrement réalisée en interne est la garantie d'un résultat en phase avec les intentions artistiques initiales, dans le cadre d'un pipe-line de production maîtrisé."* Cela nous offre un exemple supplémentaire de la conscience que les réalisateurs, producteurs de dessin animé ont de la synergie que peut créer le rapprochement entre acteurs de la filière, mais également l'importance de l'« uniterritorialité ».

Cette exemple, mais également celui du Pôle images dans la métropole lilloise, montrent que le secteur de l'animation en général, mais celui du film d'animation (ou même de la série) en particulier, ont tout à gagner à s'organiser autour de pôles, permettant de partager et échanger des compétences, de créer des synergies et engendrer de l'attractivité. Ce genre d'initiative peut permettre d'ébaucher des microcosmes industriels dynamiques en France.

Annexes

Manière dont la sous-traitance se fait : Différence entre la 2D et 3D :

la filière 2D – demande une pâte artistique puisqu'il n'y a jamais deux fois le même dessin. Ainsi en cas de sous-traitance, celle-ci se fait par pans : méthode du saucissonnage (la colorisation, le contour etc.)

filière 3D - effets spéciaux - utilisation de marionnette, ce qui permet de maîtriser l'artistique et ainsi de partager le travail sans nuire à la qualité.

Remerciements à Antoine Delesvaux qui m'a donné de précieuses informations sur le fonctionnement d'ensemble de la filière et les problèmes structurels que celle-ci pouvait rencontrer.

Bibliographie

Etudes et mémoires

Etat des lieux chiffrés du cinéma d'animation, par le CNC et le SPFA :
<http://etatsgenerauxcinemadanimation.wordpress.com/about/>

Le marché de l'animation en 2011 – Une étude de juin 2012 du CNC :

Paquier Elisabeth, Le secteur du film d'animation en France, 2003-2004 (mémoire)

Presse

Ankama, le studio d'animation lillois qui ne connaît pas la crise, Metrofrance.com :
<http://www.metrofrance.com/lille/ankama-le-studio-d-animation-lillois-qui-neconnaît-pas-la-crise/mlf!ijKFGblGOkESe/>

Les desseins animés d'Angoulême, 20/01/2000 Stratégies.fr :
<http://www.strategies.fr/etudes-tendances/dossiers/r10594/les-desseins-animés-dangouleme.html>

Poussielgue Grégoire, *L'insolente vitalité du dessin animé à la Française*, 22/04/02 Les Echos.fr : <http://m.lesechos.fr/tech-medias/l-insolentevitalite-du-dessin-anime-a-la-francaise-0202266537364.htm>

Rousse-Marquet Jennifer, *Les séries d'animation françaises ne connaissent pas la crise*, le 24/09/2012 Inaglobal.fr : <http://www.inaglobal.fr/television/article/les-series-d-animation-francaises-neconnaissent-pas-la-crise>

Le film d'animation français s'exporte bien, 10/06/2011 next.liberation.fr :
<http://next.liberation.fr/cinema/01012342579-le-film-d-animation-francais-s-exportebien>

Sites officiels :

Pôle Magelis, charente-developpement.com :
http://www.charente-developpement.com/fr/pages/entreprises_image_magelis.html Cartoon
Movie 2013 : forum des longs métrages, 22/05/2013 economie.grandlyon.com, :
<http://www.economie.grandlyon.com/evenement-agenda-economielyon.204+M50f6226d7bc.0.html>

Newletter Maglis, *Studio Hari s'installe à Angoulême* : <http://newsletter.magelis.org/index-module-newsletter-page-viewArticle-idArticle997.html>