ESTHÉTIQUE DE L'ANIMATION · COMPLÉMENT 13

L’économie et le travail, aujourd’hui

Complément de la fiche 13. Les cours d’histoire de l’animation s’arrêtent en général aux années 1990, au moment où la 3D s’installe. Ce complément prend la suite, avec les chiffres publics les plus récents et avec ce qu’en disent les gens qui travaillent dans le secteur.

1. L’état du secteur en 2025

Source : l’étude annuelle du CNC, *Le marché de l’animation en 2025*, dix-septième édition.

La production

- **282 heures** de production audiovisuelle d’animation aidée, contre 313 en 2024, soit **-10 %**. C’est en dessous de la moyenne de la décennie, qui est de 308 heures par an.
- Mais le **coût horaire reste très élevé : 896 600 euros**, deuxième plus haut niveau historique, et **+35,8 % en dix ans**. Les programmes sont plus ambitieux et plus chers.
- Les apports horaires des **diffuseurs (222 300 euros) et du CNC (171 100 euros)** atteignent tous deux leur plus haut niveau historique. Autrement dit, **l’argent public et celui des chaînes montent au moment où le volume baisse**.
- En cinéma, **16 films agréés**, record pour la production d’initiative française. Sur dix ans, 114 films agréés, pour un coût moyen de **10,49 millions d’euros**, contre 4,94 millions pour la fiction et 720 000 euros pour le documentaire. **L’animation est le genre le plus cher du cinéma français.**

La dépendance à l’international

- **69,7 %** des films d’animation agréés des vingt dernières années ont été coproduits avec l’étranger, contre 43,7 % pour la fiction. Vingt-huit pays y ont participé, et la **Belgique** est le premier partenaire, avec 65 films.
- Mais les apports étrangers s’effondrent : **19,5 % des devis** en audiovisuel, leur plus bas niveau depuis 2000, soit 49,3 millions d’euros, **-34 %** en un an. Aucune coproduction minoritaire en cinéma en 2025.
- La **prestation pour l’étranger** recule aussi : 39 œuvres bénéficiaires du crédit d’impôt international, contre 47 en 2024 et 63 en 2023, pour des dépenses en France tombées à 136,8 millions d’euros, contre 229,9 millions en 2023.
- Au niveau mondial, 593 commandes de programmes d’animation sur douze mois, **-10 %**, par désengagement des plateformes et des diffuseurs payants.
- Malgré tout, **la France reste le troisième producteur mondial**, derrière le Japon et les États-Unis, devant le Canada. Et l’école Les Gobelins domine le classement Animation Career Review 2025 hors États-Unis, avec sept écoles françaises dans le Top 50.

2. L’emploi, et c’est là que la crise se voit

- **206 sociétés** actives, **9 149 salariés**, 230,1 millions d’euros de masse salariale.
- **-8,1 % d’effectifs** et -10,1 % de masse salariale en un an.
- **82 % des effectifs sont des intermittents**, soit 7 666 personnes, en recul de 9,1 %.
- Le volume de travail recule plus vite que les effectifs : **-11,9 % d’heures travaillées**, à 8,1 millions d’heures, soit **777 heures par intermittent contre 923 en 2023**.
- **Les primo-entrants chutent de 27,7 %**, à 798 personnes.

Ce dernier chiffre est le plus important pour des étudiants : **ce sont les nouveaux qui paient la crise**, dans un secteur dont les écoles continuent de diplômer au même rythme. L'emploi semble se stabiliser sur 2025 et le premier trimestre 2026, mais à un niveau plus bas.

3. Ce que l'informatique a fait aux métiers, et aux femmes

Cette partie vient d'un mémoire de 2025 fondé sur des entretiens inédits avec des professionnels. Elle prolonge directement ce que le cours dit du Plan Image et de la sous-traitance.

La disparition d'un métier

La trace-gouache était un métier à 90 % féminin en France. Il disparaît vers 2000, avec la mise en couleur par ordinateur.

Les femmes qui l'exerçaient doivent se reconvertir. Beaucoup accèdent à cette occasion à des postes considérés comme plus créatifs, ce qui produit un effet paradoxal : **la suppression de leur métier a déplacé une partie d'entre elles vers le haut de la chaîne**.

Pendant ce temps, selon le même témoignage, « les hommes restaient dans le papier et généralement dans le noir et blanc », c'est-à-dire dans des métiers eux aussi menacés et délocalisables. Leur passage à l'ordinateur se fait plus tard, **vers 2010, et par le storyboard**, parce que des logiciels dédiés apparaissent et que les storyboardeurs étaient essentiellement des hommes.

Aujourd'hui, la **gestion de production** compte **65,3 % de femmes** : c'est le métier le plus féminisé de l'animation, et c'est précisément le premier qui a accueilli l'ordinateur, pour des tâches administratives.

La délocalisation suit la même logique

Dès la fin des années 1980, les studios délèguent une partie du travail à des entreprises d'Europe centrale, puis d'Asie, où la main-d'œuvre est moins chère. La pratique se systématise vers 2002, avec la Corée du Sud, les Philippines et l'Inde.

Ce qu'on délocalise d'abord, ce sont les tâches **répétitives et techniques**, qui ne demandent ni compétence artistique forte, ni compatibilité culturelle, ni gros travail de transmission. Donc la trace-gouache. Donc, encore une fois, les femmes.

La perte d'emplois a été partiellement compensée par la croissance du volume produit, mais dans d'autres métiers que ceux qui disparaissaient.

4. Ce que les écoles n'enseignent pas

Les associations **Les Intervalles** et **Cellofan'**, ainsi que le Collectif 50/50, reprochent aux écoles d'habituer leurs élèves à l'obéissance et aux valeurs d'entreprise, et de ne pas leur transmettre leurs droits.

Un témoignage de 2025 le résume : des étudiants de dernière année demandent une heure d'intervention sur les statuts, intermittent, artiste-auteur, freelance, et s'entendent répondre qu'il n'y a pas le temps, qu'il faut finir les courts métrages. Tout s'apprend ensuite sur le premier emploi, par les collègues.

À l'inverse, plusieurs témoignages notent que **la génération suivante remet la hiérarchie en question** et « accepte moins de choses » que la précédente.

5. Une singularité française à valoriser

Contrairement au cinéma de prise de vue réelle, très centralisé à Paris, **l'animation est un secteur décentralisé** : écoles et studios sont répartis en région, à Angoulême, Bourg-lès-Valence, Rennes, Valenciennes, Rouen, Montpellier.

Deux dates : **La Poudrière** est créée en 1999 à Valence, à l'initiative de Jacques-Rémy Girerd, fondateur du studio Folimage ; **l'EMCA** est créée la même année à Angoulême.

6. Le public a changé, lui aussi

Deux chiffres de 2025 qui contredisent l'idée d'un genre exclusivement enfantin :

- **54 films d'animation sortis en salle**, troisième plus haut niveau historique, mais **19,5 millions d'entrées, -35,5 %**, une chute presque entièrement imputable aux films américains, qui reculent de 51,4 %.
- Dans le top 10 de l'animation, **deux films destinés à un public adolescent ou adulte** : *Demon Slayer : la forteresse infinie* (1,69 million d'entrées, deuxième) et *Chainsaw Man : l'arc de Reze* (370 000, dixième). Et le premier film tous genres confondus de l'année est un film d'animation, *Zootopie 2*, avec 6,55 millions d'entrées.

Sources

CNC, *Le marché de l'animation en 2025*, étude prospective, présentée en novembre 2025 aux RADI-RAF d'Angoulême, en accès libre sur cnc.fr. Mei Caouissin, *La place des femmes dans la production d'animation en France : état des lieux du secteur et perspectives concrètes pour l'inclusion*, mémoire, 2025, en accès libre. Pour l'histoire longue : Cécile Noesser, *La Résistible Ascension du cinéma d'animation*, L'Harmattan.

Attention : ces chiffres sont un instantané. Un cours qui les utilise doit les redater chaque année, l'étude du CNC paraissant à l'automne.