

## Une cellule Animation se crée au sein du Groupe 25 Images

Le Groupe 25 images est heureux d'annoncer en son sein la constitution d'une cellule Animation, qui fédère pour la première fois en France, les auteurs-réalisateurs(trices) de ce secteur, au premier rang des exportations de l'audiovisuel français.

Forte d'ores et déjà de 25 membres en activité, cette cellule est représentative de tous les formats et techniques d'animation du paysage audiovisuel.

Elle se donne pour objectif de représenter, défendre et promouvoir les intérêts de ses membres, d'encourager le dialogue entre les métiers et de valoriser le secteur de l'Animation dans toutes ses composantes : création, production, innovation.

Au carrefour de tous les métiers, chefs d'orchestre et garant(e)s de la vision d'auteur du projet, les réalisateurs et réalisatrices sont les mieux à même de comprendre les enjeux et les contributions de chacun dans la chaîne de valeur.

Groupe 25 Images/Animation s'impose désormais comme l'interlocuteur privilégié des différentes associations représentatives, syndicats et institutions publiques, afin d'aider à soutenir l'excellence de notre secteur d'activité.

### Sont déjà membres :

Claude ALLIX, Stéphane BERNASCONI,  
Marc BOREAL, Olivier BRUGNOLI,  
Eric CAZES, Pierre-Alain CHARTIER,  
Fabien DAPHY, Pascal DAVID,  
Sandra DERVAL, Olivier DERYNCK,  
Fabrice FOUQUET, Jean-Luc FRANÇOIS,  
Xavier GIACOMETTI, Céline GOBINET,  
Eric GOSSELET, Ahmed GUERROUACHE  
Eric GUTERRIEZ, Virginie JALLOT,  
Daniel KLEIN, Jeanne MEISTER,  
Jérôme MOUSCADET, Xavier PICARD,  
William RENAUD, Prakash TOPSY,  
Pascal VALDES, Charles VAUCELLE,  
Philippe VIDAL, Romain VILLEMAINE.

### Leurs dernières réalisations :

*Martine, Les P'tits Diables, Petit Poilu, Les Dalton,  
Vic le Viking, Arthur et les Minimoys, Paf le chien,  
Marcus Level, Psammy & nous, Magiki, Taffy,  
Le Petit Prince, Mr.Carton, Tib et Tatoum,  
Nos voisins les pirates, Les Triplés, Calimero  
Les Mystérieuses Cités d'Or, Grabouillon, Yakari,  
Squish, Trulli Tales, Anatole Latuile, Miru Miru,  
Mily, Miss Questions, Heidi, Lapins crétiens,  
Gardfield, Oum le dauphin blanc, Eliot Kid, Popples,  
Get Blake !, Maya l'abeille, Magic, Calimero,  
Les Légendaires, Les Moomins, Ricky Zoom,  
Bienvenue chez les Ronks, Mlle Zazie...*

La cellule animation au sein du Groupe 25 Images est toute neuve, et s'est constituée en l'espace de quelques mois, suite à la réforme de la répartition pour les séries, des droits d'adaptation gérés par la SCELFF\*. Les réalisateurs avaient besoin depuis un moment d'être regroupés et de discuter dans un espace qui leur soit dédié. Si l'animation a ses spécificités, les échanges que l'on peut avoir avec les réalisateurs de fiction montrent que le travail de création à partir du scénario est le même, les problématiques de production sont très semblables et les enjeux identiques.

Cette réforme des droits SCELFF qui s'annonçait comme une négociation tourne un peu au combat, mais la représentation au sein du Groupe 25 Images permet maintenant une vraie reconnaissance de la profession parmi les trois groupes d'auteurs d'animation (réalisateurs, scénaristes et auteurs graphiques). Si les ententes se font assez naturellement avec l'AGRAF\*\* (qui rassemble ces trois groupes d'auteurs), il y a encore du travail pour que le métier de réalisateur d'animation soit compris de la part de toute la profession.

Une part de bible pour le réalisateur est un point qui semble acquis : ainsi, le réalisateur est reconnu comme ayant sa place dans le processus de création d'une série. Il y est associé avec le scénariste et l'auteur graphique. Si sa place est identifiée pendant la production, son rôle n'est pas toujours compris pour toutes les phases de préparation en amont. Cette part dans la bible est une petite victoire.

Mais d'autres chantiers nous attendent.

La réforme de France Télévisions est parmi les plus importants.

Les récentes annonces concernant la disparition de France 4 en diffusion hertzienne nous arrivent alors que l'animation est en pleine croissance.

Certes, on ne regarde plus la télévision comme avant, la diffusion sur internet est devenue naturelle, particulièrement pour l'animation avec ses formats courts. Là où il y a encore quelques années seulement, l'animation (et l'audiovisuel en général) se contentait d'une petite poignée de canaux et de supports, aujourd'hui les télévisions, ordinateurs, tablettes, smartphones, via des plateformes avec ou sans abonnement sont autant de fenêtres au travers desquelles on peut regarder.

Il va falloir réfléchir (et vite) à de nouveaux modes de production et de diffusion, pour que les auteurs puissent continuer à vivre de leur création.

On peut espérer que ce soit une opportunité pour rebattre les cartes.

- Considérer que le réalisateur doit être présent dès le développement d'un projet, et pas convoqué une fois que la table est mise, quel que soit le menu.
- Valoriser la création originale, pour donner plus de visibilité aux auteurs graphiques de talent qui périclitent sous la vague des adaptations.
- Revoir les processus de développement et les délais infinis de réponses et de validations qui lessivent et démotivent les auteurs de projets.
- En finir avec l'idée que l'animation ne serait que pour un public enfant, tout comme le polar serait le seul genre adulte viable...

Que la télévision ait besoin de changer est une évidence, mais cela signifie que c'est aussi à nous créateurs de changer nos modes de création, nos modèles et nos références.

De belles discussions et de beaux échanges en perspective, certainement très animés !

\* SCELFF : Société française des éditeurs de livres

\*\* AGRAP : Auteurs groupés de l'Animation Française