



L'emploi dans les effets visuels numériques

Janvier 2023

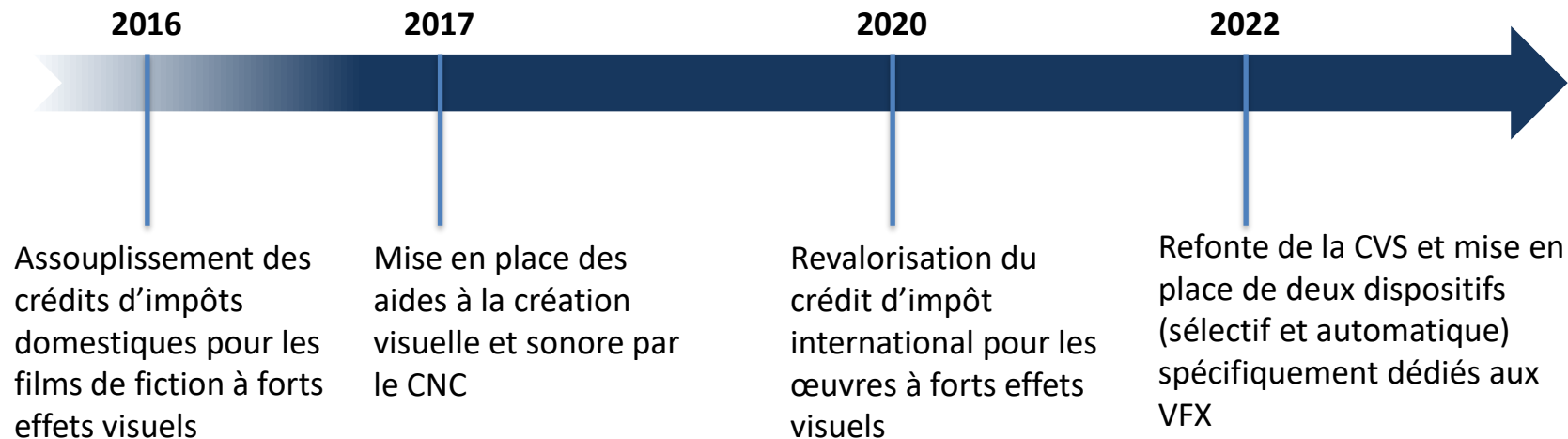
PIDS
ENGHIEN
LE FESTIVAL DES EFFETS SPÉCIAUX



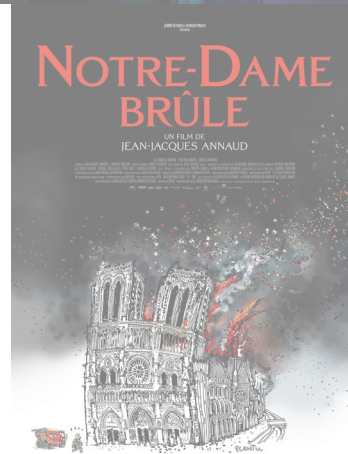
Contexte

Une montée en puissance des
VFX français

- Depuis 2016 (rapport Gaillard), déploiement de dispositifs publics visant à accompagner la structuration du secteur des VFX.
- 3 objectifs principaux : **renforcer l'usage** des VFX dans les productions cinématographiques et audiovisuelles françaises, **relocaliser les dépenses** en France et **développer l'attractivité** internationale de la filière.



- Après une année 2020 perturbée par la pandémie de Covid-19, **9 M€** accordés par le CNC à des projets VFX en 2021 dont 70 % accordés à des projets de long métrage.
- **63 projets** aidés dans le cadre de la CVS et de la CVSA en 2021, pour **35 M€** de dépenses éligibles prévisionnelles en prestations VFX.



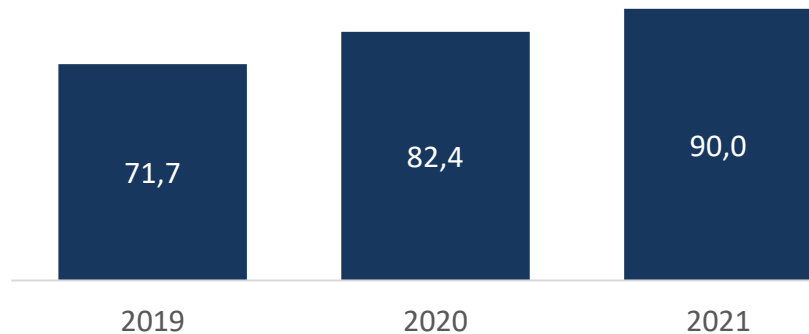
Méthodologie

- A partir de 2018, l'évolution de la composition des dossiers d'agrément du CNC permet d'isoler les dépenses de postproduction consacrées aux effets visuels numériques.
- La demande de l'agrément de production étant généralement corrélée à la sortie en salles des films, l'année de son obtention peut s'inscrire dans une temporalité postérieure à celle des dépenses. Pour cette raison, les dépenses déclarées pour les films de 2021 sont susceptibles de concerner des dépenses effectuées en 2020 et 2019. Le nombre et la typologie de films étudiés en 2021 pâtit par ailleurs des conséquences de la pandémie de Covid-19, la sortie d'un certain nombre de films ayant été reportée du fait de la fermeture prolongée des salles de cinéma et de l'application de contraintes sanitaires restrictives (jauges, port du masque et passe sanitaire).
- En 2021, les dépenses en effets visuels numériques sont connues pour 100 des 102 films de fiction agréés en production.

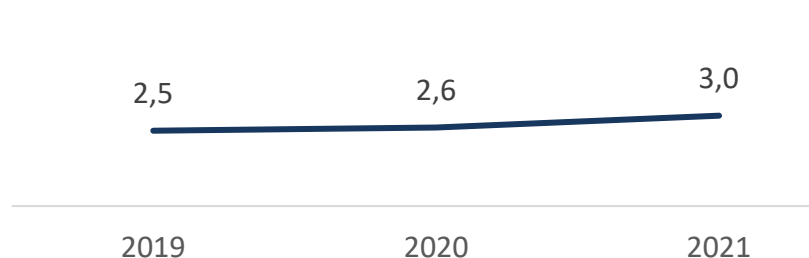
Un recours aux VFX généralisé, mais des budgets qui demeurent modestes

- En 2021, la quasi-totalité (**90 %**) des films de fiction ont effectué des dépenses en effets visuels numériques.
- Une généralisation du recours aux VFX à partir de 2,5 M€ de coûts.
- En 2021, **13 M€** de dépenses en VFX, un montant en baisse sur un an en raison d'un moindre nombre de films agréés.
- Au global, les dépenses en VFX représentent **3 %** des coûts totaux des films de fiction en 2021, une part stable sur 3 ans.

Part des films ayant recours aux VFX (%)



Poids des VFX dans les coûts totaux (%)



Base : 100 films de fiction d'initiative française.
Source : CNC.

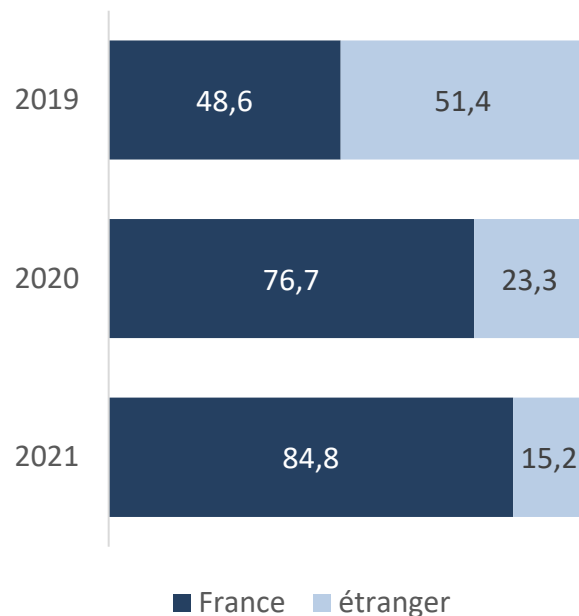
- En 2021, **4 films** consacrent plus d'1M€ en VFX et concentrent plus du tiers (**37 %**) des dépenses totales en VFX en 2021.



Relocalisation des dépenses en VFX des longs métrages d'initiative française

- En 2021, **33 %** des films ayant recours à des VFX effectuent des dépenses à l'étranger, une part proche de celle constatée les années précédentes (36 % en 2020 et 30 % en 2019).
- Les dépenses à l'étranger représentent **15 %** de l'ensemble des dépenses en VFX en 2021, contre **51 %** en 2019.
- Une relocalisation en France des projets les plus ambitieux : **99 %** des dépenses en VFX des films qui y allouent au moins 1 M€ en 2021 sont françaises (contre 83 % en 2020 et 14 % en 2019).

Localisation des dépenses en VFX (%)



Base : 100 films de fiction d'initiative française.
Source : CNC.

Une intégration croissante des VFX dans les productions audiovisuelles

- Une reconnaissance du savoir-faire français et une acculturation des producteurs audiovisuels et des diffuseurs aux effets visuels numériques

« Avec la majoration du crédit d'impôt international, les VFX sont une aubaine pour les plateformes »

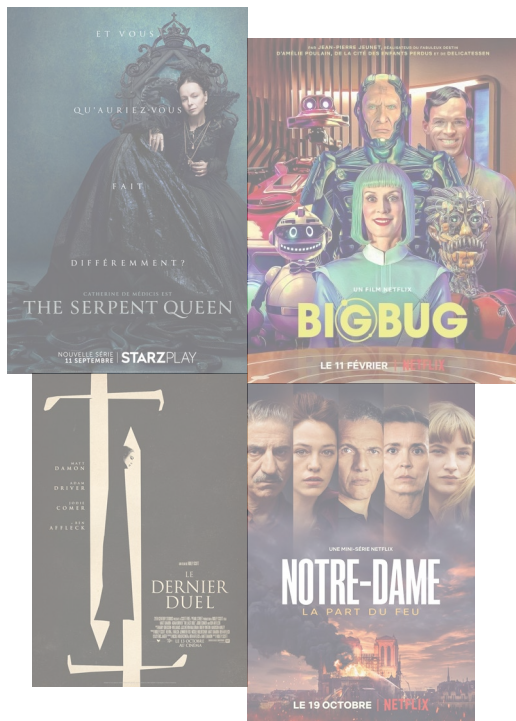
« Il y a en France un très beau tissu des VFX »

« L'utilisation massive des effets spéciaux va de pair avec une plus grande ambition pour nos fictions »

- Une alternative à certaines hausses de coûts et une première réponse aux défis environnementaux

« Les VFX permettent d'ouvrir le champ des possibles dans des budgets qui sont devenus plus abordables »

« Parmi les solutions aux contraintes environnementales, il y a les VFX. Il y a des séquences que vous pouvez remplacer par des VFX pour éviter de déplacer des grosses équipes »



- Entre 2010 et 2021, **55 projets éligibles** au C2I avec dépenses VFX.
- **63 M€ de dépenses prévisionnelles** en VFX , soit un montant moyen de 1,1 M€ par film éligible.
- Une **forte augmentation du nombre de projets éligibles** qui effectuent des dépenses VFX en France : 21 en 2021, contre 11 en 2020, 9 en 2019 et 2 en moyenne entre 2010 et 2018.



Les entreprises

Un secteur structuré autour d'entreprises de grande envergure



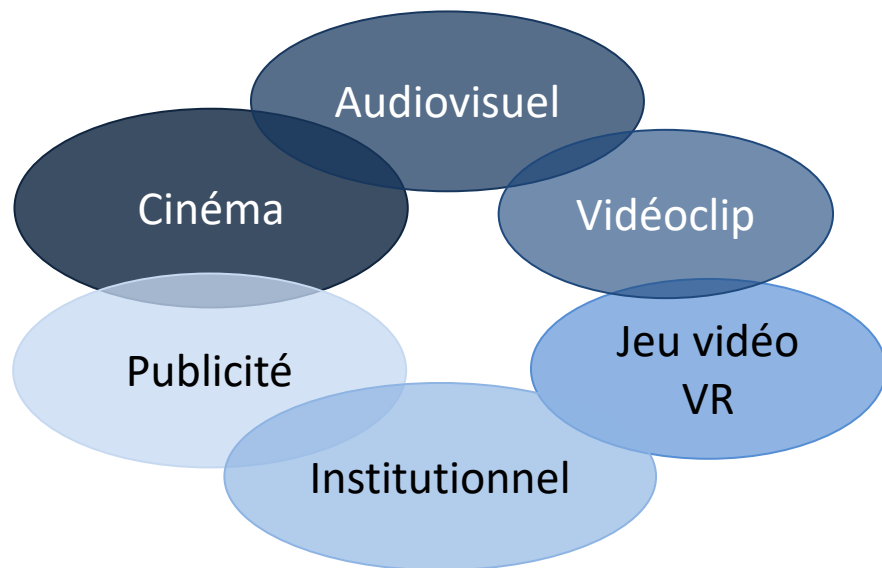
➤ **Sources :**

- Données issues du groupe de protection sociale Audiens.
- Données basées sur les déclarations sociales nominatives (DSN) des salariés, transmises mensuellement par les entreprises affiliées à Audiens.
- Contenu des DSN, pour chaque période d'activité déclarée : les dates de début et de fin d'activité, la catégorie professionnelle du salarié, le salaire brut après abattement pour frais professionnels pour les professions qui peuvent bénéficier de cette déduction.

➤ **A savoir :**

- Périmètre de sociétés exerçant une activité VFX, enrichi annuellement.
- Revenus non pris en compte : allocations chômage, congés payés.
- Activités de production de films d'animation exclues.
- En 2020, les salariés relevant du dispositif exceptionnel de chômage partiel mis en place en réponse à la pandémie de Covid-19 sont intégrés dans les chiffres présentés par Audiens.

- Une présence des entreprises de VFX dans différents secteurs...



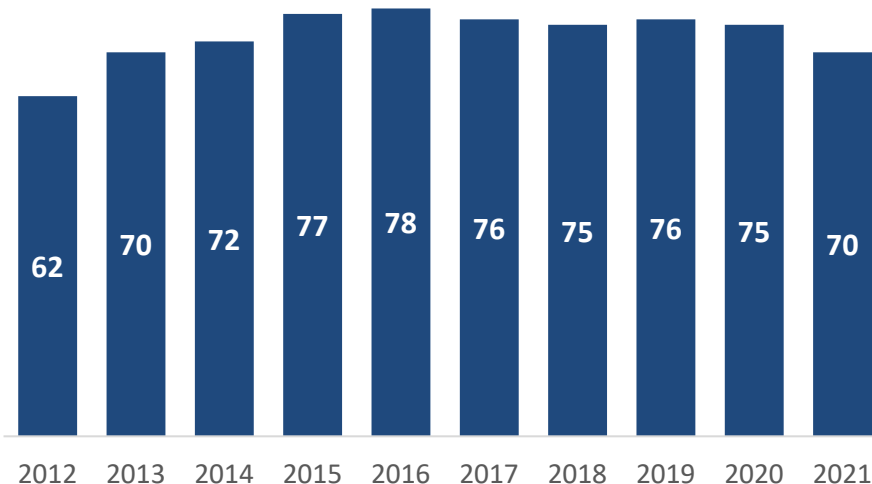
... ainsi que sur des activités diverses

- habillage 3D
- réalité augmentée
- animation 3D
- curation scientifique / muséographie
- ...

Légère baisse du nombre d'entreprises qui exercent une activité VFX

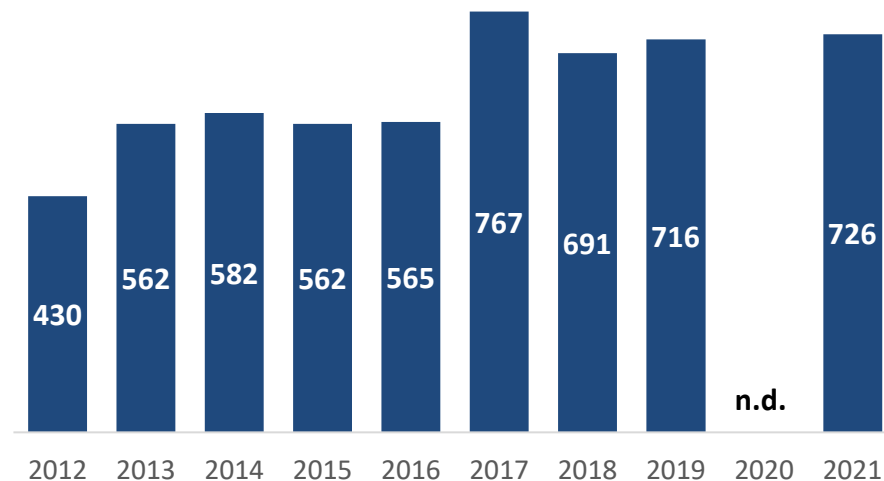
- **70** entreprises actives en 2021
- Après 4 années de stabilisation, une baisse du nombre d'entreprises en 2021 (-5 en un an)
- Un nombre d'entreprises qui demeure supérieur à celui constaté en début de décennie (+8 entreprises)

Nombre d'entreprises en activité

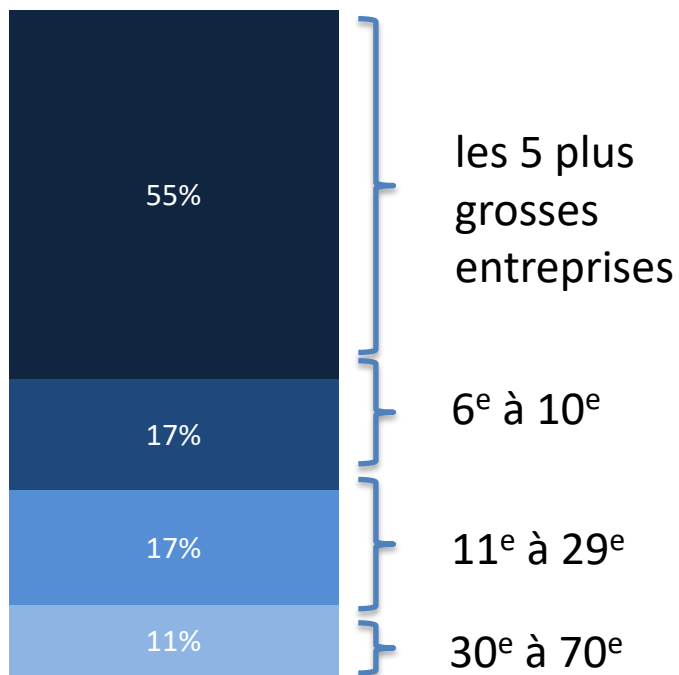


- Peu d'incidence de la baisse du nombre d'entreprises sur le niveau d'activité global. L'effectif en équivalent temps plein (salariés permanents) atteint en 2021 l'un de ses plus hauts niveaux de la décennie (**726 etp**).
- En 10 ans, un nombre d'équivalents temps plein qui augmente de **69 %**.

Nombre d'équivalents temps plein
(salariés permanents)



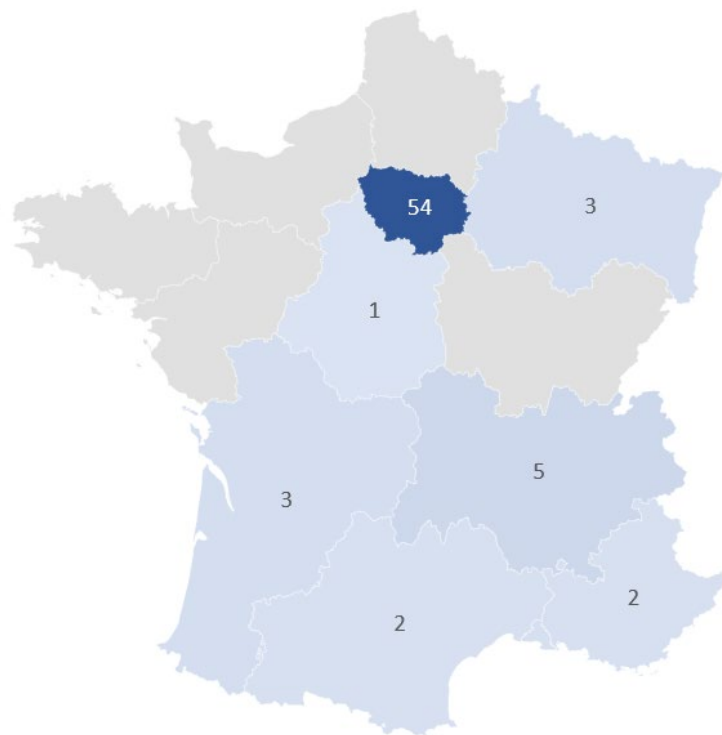
Répartition de la masse salariale en fonction du rang des entreprises en 2021



- En 2021, les 5 premières entreprises représentent plus de la moitié de la masse salariale totale (**55 %**, contre 43 % en 2015)
- En un an, la concentration du secteur est stable (**+1 pt** pour les 5 plus grosses entreprises).
- La part des plus petites entreprises est en hausse sur un an (**+3 pts**).

- En 2021, **77 %** des entreprises qui exercent une activité VFX sont situées en Île-de-France (contre 81 % en 2017).
- L'Auvergne-Rhône-Alpes est la seule autre région à présenter plus de 3 entreprises.
- 6 régions métropolitaines n'ont aucune activité en matière de VFX.
- Une activité presque exclusivement captée par les entreprises franciliennes, qui détiennent **94 %** de la masse salariale totale.

Implantation régionale des entreprises de VFX

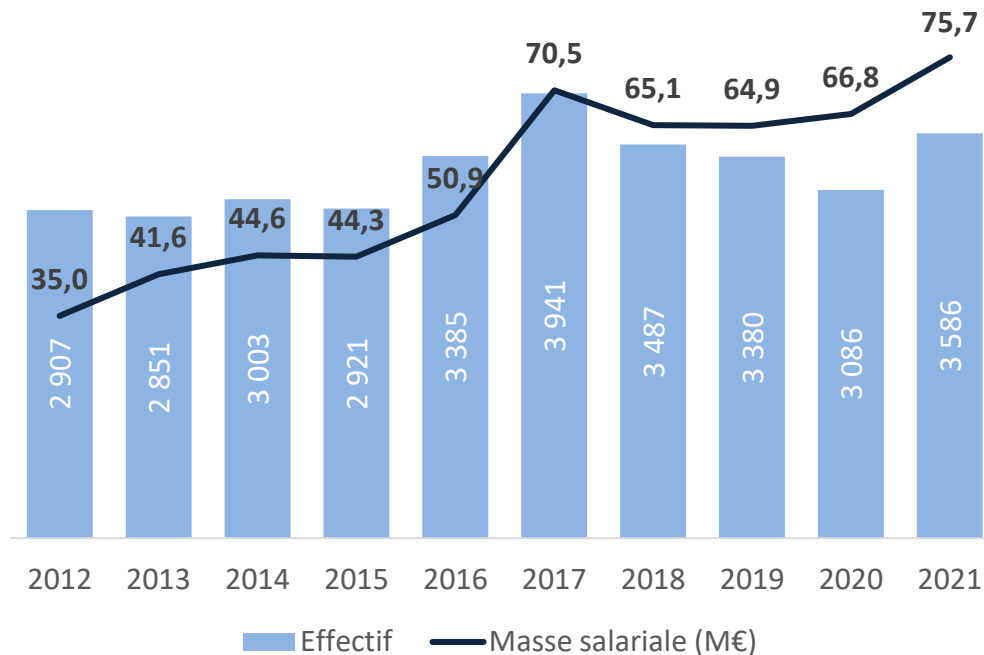




Les salariés
Stabilisation et pérennisation
des carrières

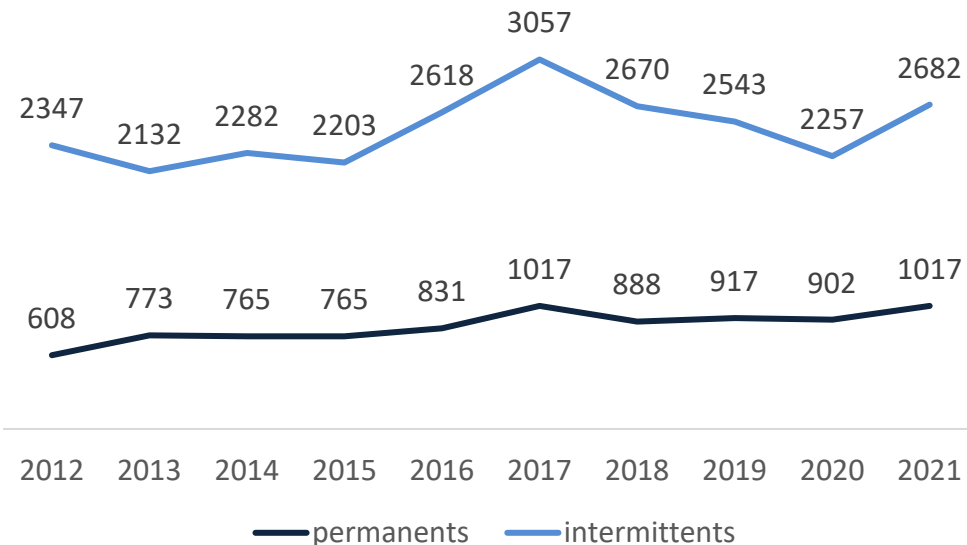
- Malgré la baisse du nombre d'entreprises, le nombre de salariés employés par le secteur augmente de **16 %** entre 2020 et 2021.
- Après 3 années de stabilisation entre 2018 et 2020, la masse salariale du secteur atteint un niveau record en 2021 à **76 M€** (x2 en 10 ans).

Effectif et masse salariale (M€) du secteur des effets visuels



- L'augmentation de la masse salariale s'explique en partie par une stabilisation des carrières. En 2021, le secteur des VFX compte 1 017 emplois permanents, son plus haut niveau de la décennie avec 2017, soit **67 %** de plus qu'en 2012
- Après trois années de baisse (-10 % en moyenne chaque année entre 2017 et 2020), le nombre de salariés intermittents observe également une nette hausse en 2021, à **2 682** salariés (+19 % sur un an)

Effectif selon le type de contrat



En 2021

28 %
de permanents

23 %

d'emplois en CDI

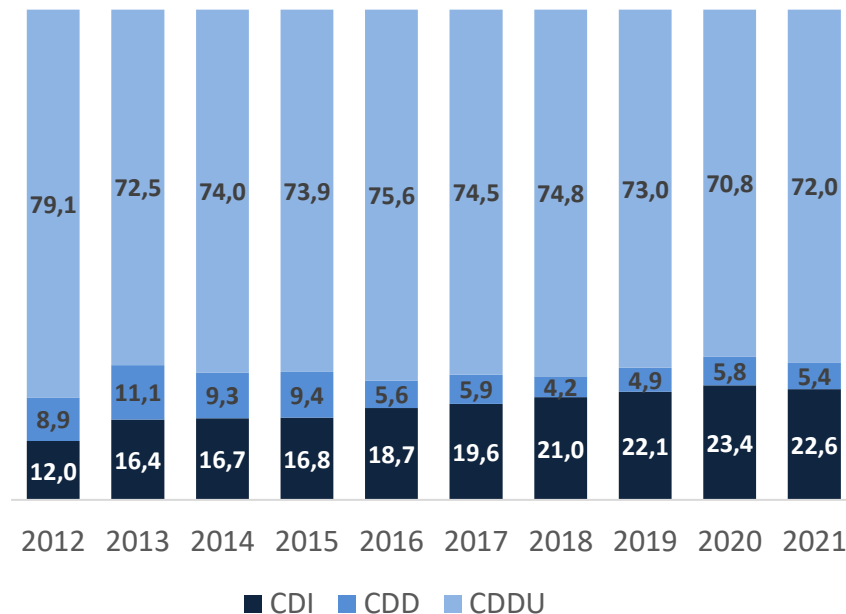
(↗+11 pts par rapport à 2012)

5 %

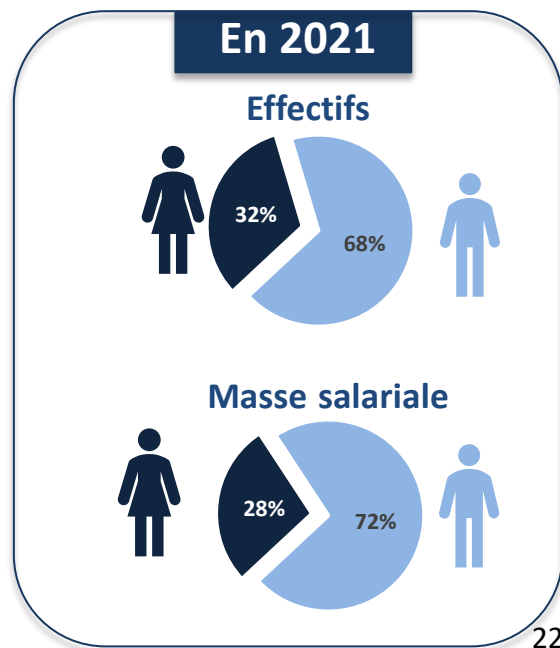
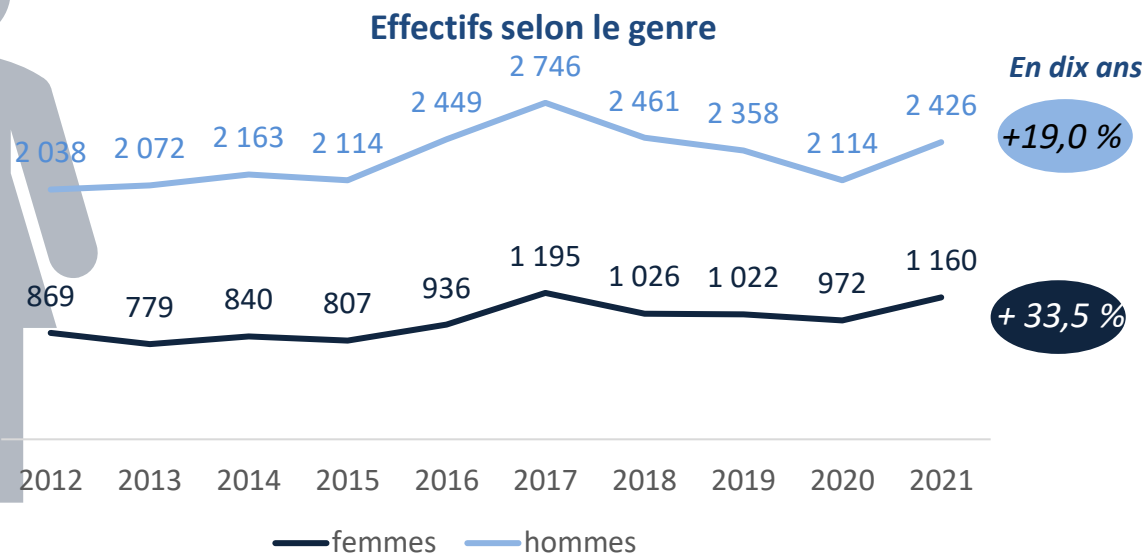
d'emplois en CDD

(↘-3 pts par rapport à 2012)

Répartition de l'effectif selon le type de contrat (%)



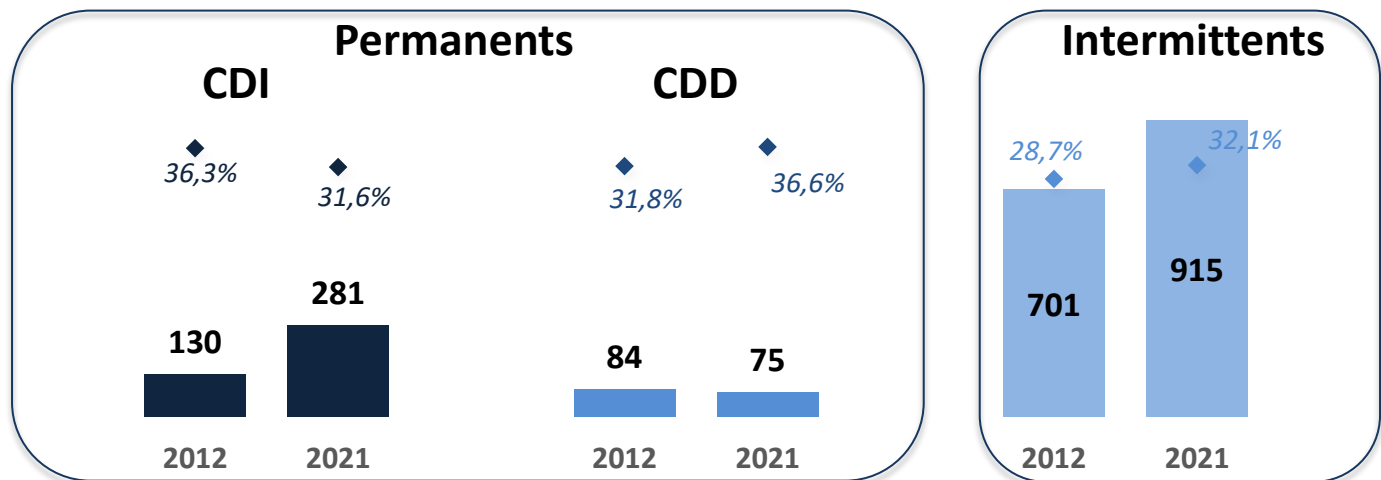
- En 2021, près de **1 200** femmes sont employées dans le secteur des VFX, soit **33 %** de plus qu'en 2012 (contre **+19 %** d'hommes).
- Les femmes représentent **32 %** des effectifs en 2021 (30 % en 2012) et **28 %** de la masse salariale (24 % en 2012).



... qui se constate principalement sur les postes les moins stables

- Entre 2012 et 2021, la part de femmes augmente au sein des emplois en CDD (+5 pts) et des emplois intermittents (+3 pts).
- Malgré une part en baisse sur 10 ans (-5 pts), le nombre de femmes en CDI atteint en 2021 son plus haut niveau de la décennie, avec 281 salariées (+116 % par rapport à 2012)

Nombre et part de femmes dans les effectifs selon le type de contrat en 2021 (%)



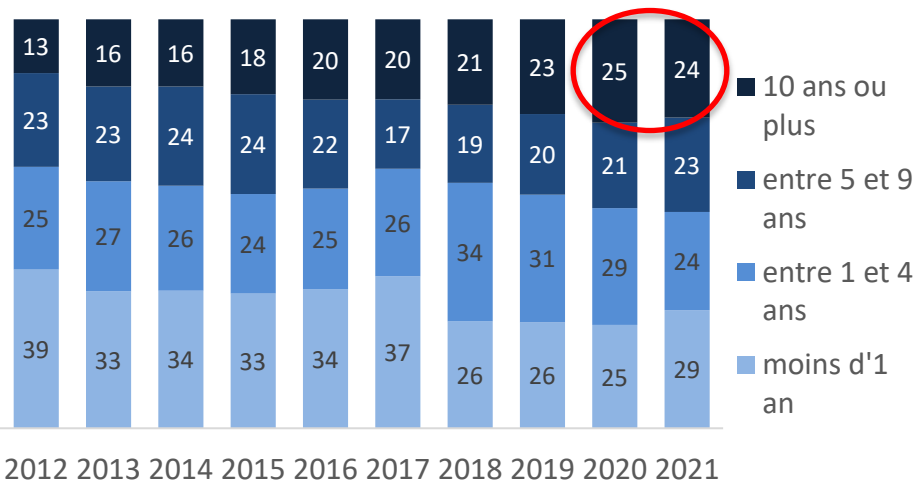


L'ancienneté dans le secteur
Allongement des carrières et
attractivité auprès des jeunes

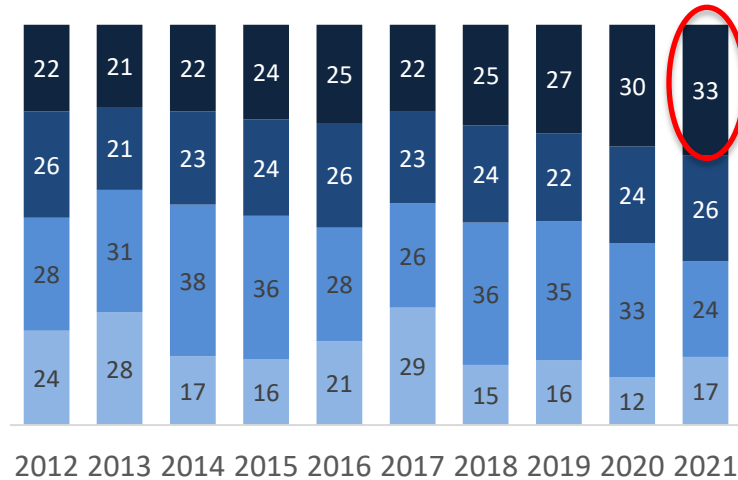
- En 2021, **le quart** des salariés intermittents et **le tiers** des salariés permanents ont une activité déclarée dans le secteur des VFX depuis plus de 10 ans.
- Pour les deux populations, cette part est en nette augmentation entre 2012 et 2021.

Répartition de l'effectif selon l'ancienneté dans le secteur (%)

Salariés intermittents

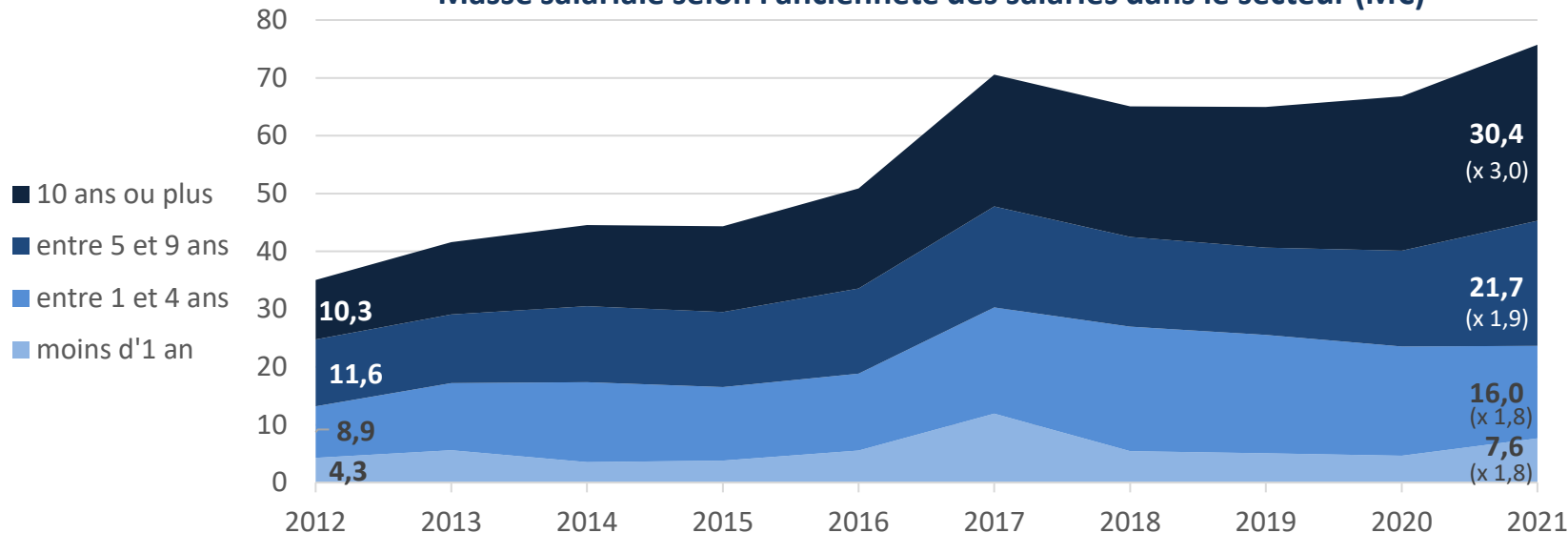


Salariés permanents



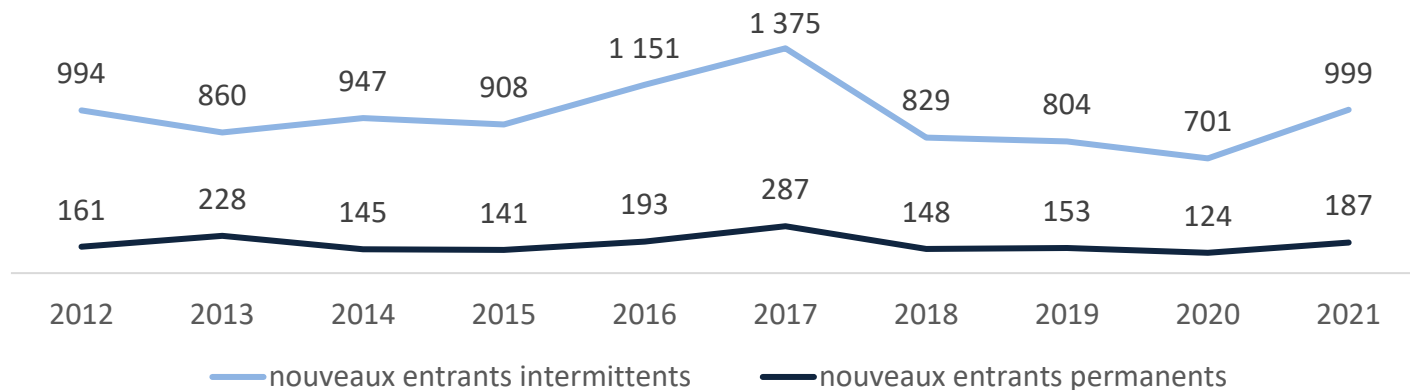
- En 2021, la masse salariale des effectifs permanents et intermittents présents depuis au moins dix ans dans le secteur est de **30 M€**, soit 3 fois plus qu'en 2012.
- Elle représente **40 %** de la masse salariale totale en 2021, contre 29 % en 2012.

Masse salariale selon l'ancienneté des salariés dans le secteur (M€)



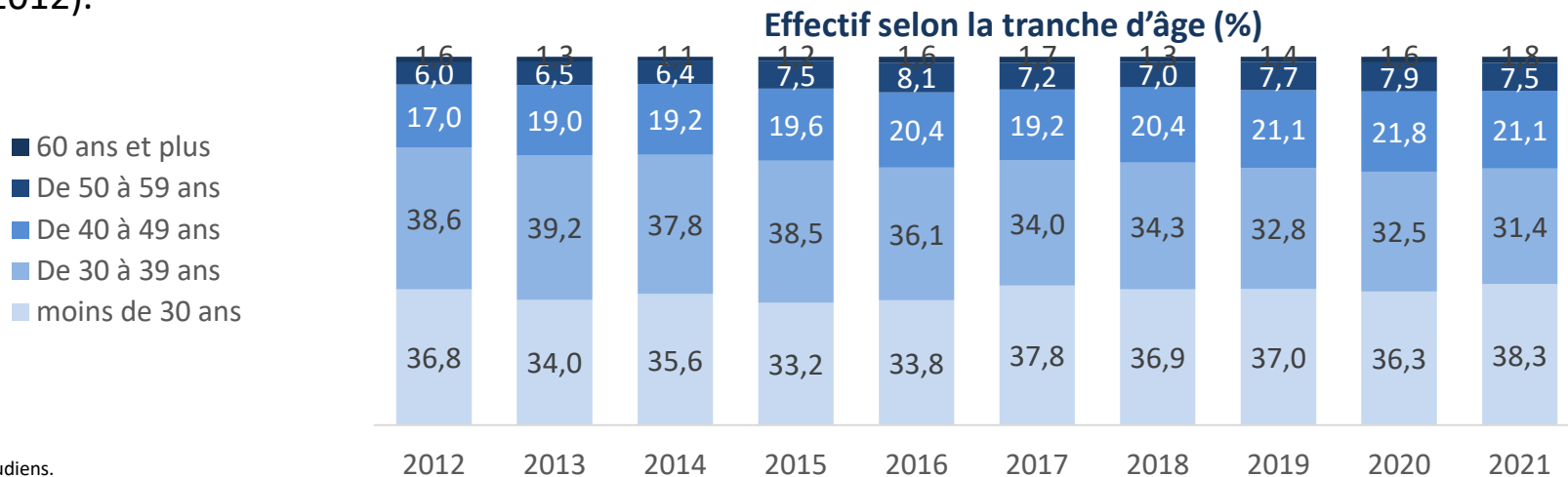
- Pour la première fois depuis 2017, hausse du nombre de nouveaux entrants (**+44 %** par rapport à 2020)
- En 2021, le secteur compte **1 186 nouveaux entrants**, un nombre stable par rapport à celui constaté en début de décennie.
- La hausse constatée en 2021 concerne aussi bien les nouveaux entrants permanents (**+43 %**) que les nouveaux entrants intermittents (**+51 %**).

Nombre de nouveaux entrants selon le type de contrat



Une augmentation tendancielle de la part des salariés les plus âgés

- Depuis 2012, la part de salariés âgés d'au moins 40 ans est en augmentation régulière. Elle atteint **30 %** de l'effectif total en 2021 (25 % en 2012).
- La hausse des effectifs constatée en 2021 est davantage portée par les effectifs les plus jeunes, dont la part atteint son plus haut niveau de la décennie (**38 %** des effectifs).
- Cette évolution peut être rapprochée de l'attractivité du secteur auprès des plus jeunes : **53 %** des nouveaux entrants en 2021 ont moins de 30 ans, une part en forte hausse sur la décennie (44 % en 2012).





Les métiers de l'intermittence

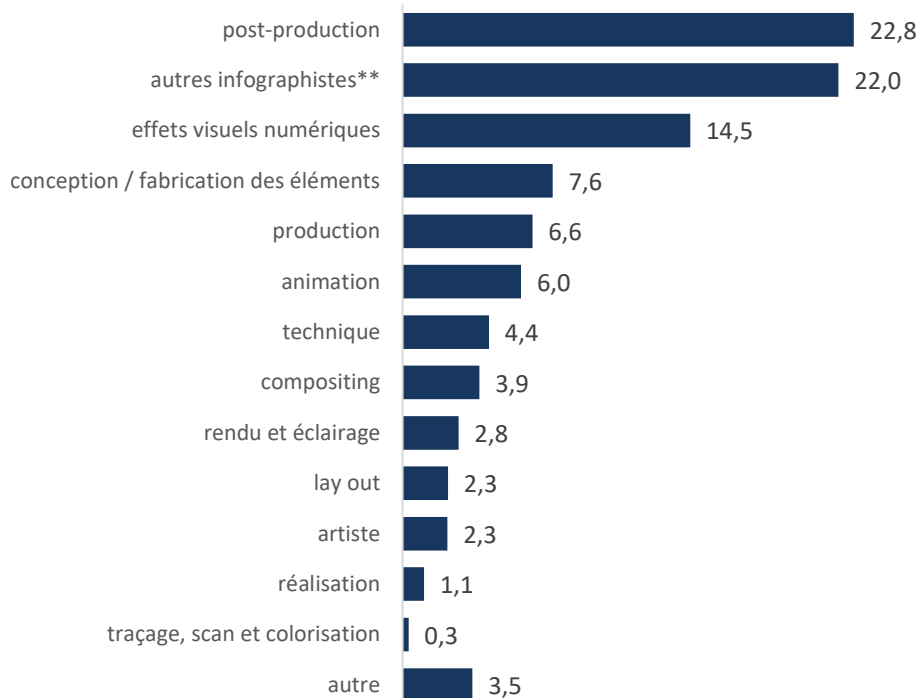


➤ **A savoir :**

- Une étude fine des salariés intermittents à partir des codes compléments PCS-ESE qui permettent de distinguer les fonctions qui garantissent l'accès aux annexes 8 et 10 (régime d'indemnisation des intermittents).
- Une limite liée à la complexité des conventions collectives en vigueur pour les entreprises de prestations techniques, variables selon le champ d'activité.
- Une obligation de déclarer l'ensemble des effectifs intermittents salariés dans les VFX sous la convention collective du champ de la production de films d'animation.

- Les métiers de la post-production, des effets visuels numériques et les autres infographistes** représentent **59 %** de l'ensemble des effectifs intermittents en 2021.
- Au sein de l'ensemble des familles, les métiers de l'infographie constituent la principale source d'emploi dans le secteur. En 2021, les infographistes représentent **52 %** de l'ensemble des effectifs recensés, une part en hausse depuis 2017 (45 %)

Poids des familles de métiers* dans les effectifs intermittents en 2021 (%)



*Familles de métiers telles que définies par la convention collective de la production de films d'animation.

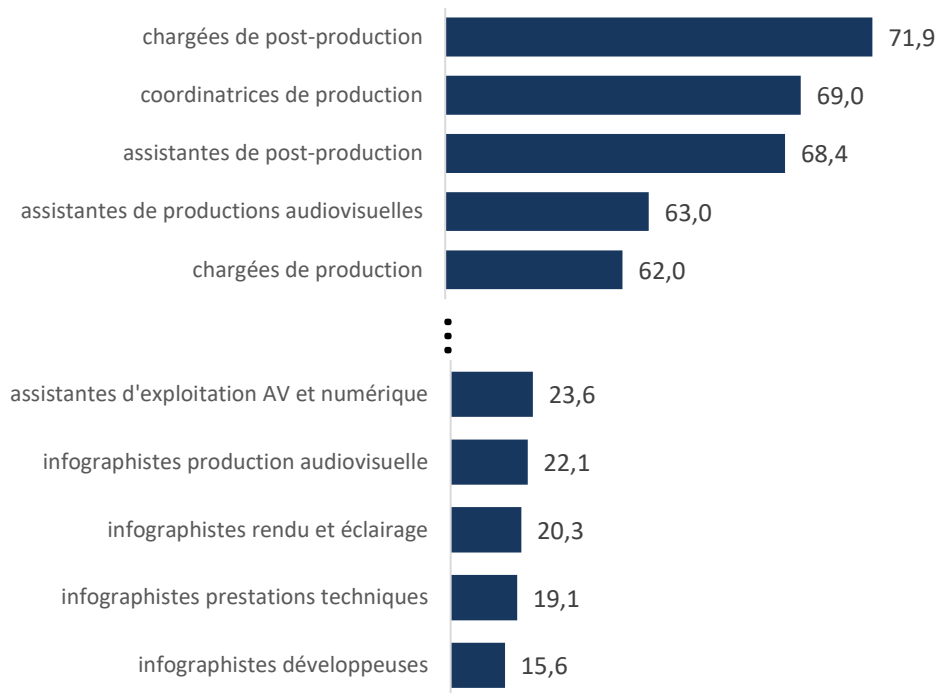
** Infographistes référencés selon d'autres conventions collectives que celle de la production de films d'animation.

Source : Audiens.

Des femmes principalement présentes dans les fonctions de gestion et de coordination

- Sur les 28 professions considérées*, 8 affichent une majorité de femmes au sein de leurs effectifs.
- Les femmes sont les plus représentées en 2021 au sein des professions de **coordination** et de **gestion** de la production et de la postproduction.
- A l'inverse, une minorité de femmes est salariée sur les métiers de **l'infographie**.
- Seules deux professions tendent vers la parité : les **dessinateurs lay-out** (47 % de femmes) et les **assistants de production** (49 % de femmes).

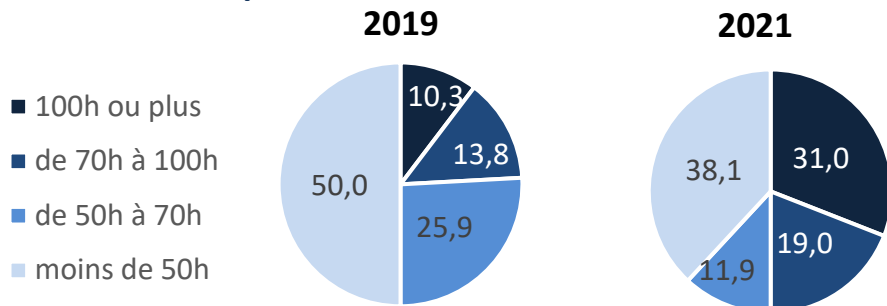
Les 5 professions* qui comptent les parts les plus et les moins élevées de femmes en 2021



Une hausse du volume horaire travaillé par individu

- Parmi les 84 professions intermittentes étudiées en 2021, 26 affichent un nombre moyen d'heures travaillées par individu et par période supérieur ou égal à 100, soit **31 % des métiers** contre 10 % en 2019.
- Entre 2017 et 2021, une évolution tendancielle du nombre moyen d'heures travaillées est perceptible pour **quatre métiers de la production** : les directeurs de production (119 h travaillées en moyenne, soit +133 % par rapport à 2017), les coordinateurs de production (96h, +116 %), les assistants de production (91h, +125 %) et les directeurs de production audiovisuelle (86h, +155 %). A l'exception des coordinateurs de production, toutes ces professions observent une baisse de leurs effectifs entre 2017 et 2021.
- En dehors des métiers de la production, une nette augmentation du volume horaire travaillé est également notable pour les assistants animateurs (113h, +140 %) et les infographistes de modélisation (106h, +107 %).

Répartition des métiers selon le nombre moyen d'heures travaillées



- **Une montée en puissance des VFX français**
 - ✓ **Un recours généralisé aux VFX** dans les longs métrages d'initiative française
 - ✓ Des budgets qui demeurent modestes, mais une **relocalisation en France des productions les plus ambitieuses**
 - ✓ Une **attractivité internationale renforcée** par la bonification du crédit d'impôt international en faveur des œuvres à forts effets visuels numériques
- **Un parc d'entreprises resserré autour de quelques grandes entreprises de grande envergure**
 - ✓ 70 entreprises actives en 2021, soit 5 de moins qu'en 2020
 - ✓ Malgré cette baisse **une activité au plus haut**
 - ✓ **Un secteur concentré et très largement centralisé**
- **Une maturation du secteur qui se traduit par la pérennisation des contrats et l'allongement des carrières**
 - ✓ Une part de contrats permanents en hausse sur la décennie, avec **près d'un quart de salariés en CDI en 2021**
 - ✓ Un **allongement des carrières** qui porte l'augmentation de la masse salariale au niveau record de 76 M€ en 2021 (x2 en dix ans)
 - ✓ Une part de femmes en augmentation mais qui reste faible : **32 % des salariés** et **28 %** de la masse salariale
 - ✓ Au sein des professions intermittentes, une importante hausse du nombre moyen d'heures travaillées, qui se ressent notamment pour **les métiers de la production**



Merci