

HORIZON ECO HAUTS-DE-FRANCE

N° 259 - NOVEMBRE 2017

-
Dynamique Créa-HDF :
la filière Images
en Hauts-de-France
visé le haut de l'affiche !
-



Les petits meurtres d'Agatha Christie©Nathalie Guyon

SOMMAIRE

3

Tour d'horizon des industries créatives

4

Un écosystème très complet en région

5

Les industries créatives selon Pictanovo

7

Zoom sur l'audiovisuel

9

Zoom sur la production de contenus

13

Zoom sur les jeux vidéo

14

Zoom sur les agences de presse

15

Les spécificités de l'emploi

17

8 000 étudiants dans la filière

19

Focus sur 2 établissements de formation en région

Les industries créatives sont un formidable levier pour créer de la valeur et des emplois. C'est pourquoi, notre région s'est dotée dès 1985 d'un Centre Régional de Ressources Audiovisuelles (CRRAV) devenu depuis Pictanovo, association dédiée à l'émergence des talents, à la création cinématographique et audiovisuelle et à la détection des innovations dans la filière Images.

Plus récemment, l'inscription des industries créatives comme une des cinq dynamiques stratégiques retenues dans le nouveau Schéma Régional de Développement Economique, d'Innovation et d'Internationalisation (SRDEII) met en exergue l'importance de cette filière tant pour le développement économique de notre région que pour son image et son attractivité.

Au vu des grands succès qu'ont été *Bienvenue chez les Ch'tis*, *La Vie d'Adèle*, chapitres 1 et 2, *Les Petits Meurtres d'Agatha Christie* ou encore le jeu vidéo *Dofus*, la région Hauts-de-France ne manque pas de talents dans la filière Images et elle s'est dotée de sites d'excellence à l'instar d'Arenberg Creative Mine, de la Louvre Lens Vallée, de la Plaine Images, ou encore de la Serre numérique. La filière régionale s'est professionnalisée, ce qui permet de faire travailler toute l'année les 300 comédiens, les 800 techniciens et les 230 entreprises de prestations recensés par Pictanovo, 2 000 décors étant à disposition pour ces réalisations.

Signe de reconnaissance et formidable opportunité pour valoriser nos savoir-faire, c'est la capitale régionale qui a été retenue pour accueillir, en 2018, le nouveau festival international des séries télé soutenu par l'Etat, la Région, la Métropole Européenne de Lille, et la Ville de Lille, intitulé Séries Mania Lille Hauts-de-France. Réunissant les meilleurs acteurs, auteurs, et producteurs de séries télé, l'évènement proposera de nombreuses projections et animations gratuites ainsi qu'un marché de coproduction accueillant 2 500 professionnels.

Face à toutes ces nouvelles dynamiques, la Chambre de Commerce et d'Industrie de région Hauts-de-France et Pictanovo ont souhaité mettre en place un observatoire de la filière Images. Ce partenariat a permis la création d'un fichier commun qualifié des entreprises régionales de la filière par sous-secteur d'activité (cinéma, audiovisuel, jeux vidéo et agences de presse). Il permettra notamment de mesurer au fil du temps l'évolution du poids économique de cette filière.

Guillaume Delbar

Vice-Président du Conseil régional
Vice-Président de la MEL
Maire de Roubaix
Président de Pictanovo

Philippe Hourdain

Président de la
CCI de région
Hauts-de-France

Selon la définition de l'UNESCO (2009), les industries culturelles et créatives sont « les secteurs d'activité ayant comme objet principal la création, le développement, la production, la reproduction, la promotion, la diffusion ou la commercialisation de biens, de services et d'activités qui ont un contenu culturel, artistique et/ou patrimonial ». Elles sont à l'intersection de l'économie et de la culture, la créativité étant au cœur de leur activité. Elles contribuent à la fois à créer des emplois sur nos territoires et à rayonner à l'international.

Un poids économique estimé à 3% du PIB mondial

D'après les estimations réalisées par EY pour la Confédération Internationale des Sociétés d'Auteurs et Compositeurs (CISAC), la culture et la création génèrent à l'échelle mondiale 2 250 milliards de revenus (soit 3% du PIB mondial) et 29,5 millions d'emplois (soit 1% de la population active mondiale). A titre de comparaison, l'industrie automobile en Europe, au Japon et aux Etats-Unis emploient 25 millions de salariés. Avec 6,73 millions de personnes, c'est le secteur des arts visuels qui est le plus gros employeur, suivi de la musique (3,98 millions) et des livres (3,67 millions).

A l'échelle européenne, les industries créatives et culturelles génèrent 536 milliards d'euros de revenus (soit 4,2% du PIB européen) et 7 millions d'emplois (3,3% de la population active) selon les calculs de EY. En France, le secteur représentait 84 milliards d'euros et 1,3 million d'emplois en 2013 d'après les données d'une autre étude EY qui a pris en compte dix sous-secteurs : arts visuels, publicité et communication, télévision, presse, musique, spectacle vivant, livre, jeu vidéo, cinéma et radio.

Un secteur en forte mutation

Comme dans d'autres secteurs, le numérique a provoqué d'importantes transformations dans les industries créatives avec l'apparition de la vidéo à la demande, du livre numérique, de la musique en ligne, etc. L'accès à la culture est facilité par Internet qui permet également une diffusion mondiale des œuvres, augmentant, ainsi, leur potentiel de rentabilité.

A cela, s'ajoute le mouvement de mondialisation qui n'est plus seulement économique, politique ou réglementaire mais aussi socioculturel. Il y a une multiplication des échanges, des rencontres, du métissage et une culture globale est apparue, reposant, par exemple, sur des films emblématiques comme *Harry Potter*, *le Seigneur des anneaux*, *Star Wars*, etc.

Les menaces sur le secteur sont nombreuses avec, bien évidemment, le risque d'une homogénéisation de la culture, d'un « formatage » et, donc, de la disparition de certaines industries culturelles. A cela, s'ajoute le danger d'un piratage des œuvres lorsqu'elles sont en support numérique. Pour autant, les perspectives du secteur demeurent excellentes, notamment dans le jeu vidéo avec l'arrivée de la réalité virtuelle.

FOCUS

Le succès du crédit impôt cinéma et audiovisuel

Le dispositif concerne les dépenses de production engagées pour la réalisation et la production de longs métrages, fictions télé, documentaires, ou films d'animations. En 2016, il a permis une nette relocalisation des tournages de productions françaises et étrangères en France et notamment dans notre région : par exemple, *Dunkerque* de Christophe Nolan. Le nombre de jours de tournage a augmenté dans l'hexagone de 11% en 2016, de même, la production de dessins animés a bondi. Au total, les dépenses réalisées en France ont crû de plus de 40%, soit en valeur absolue près de 500 millions d'euros supplémentaires sur un total de 1 760 millions d'euros. Ce volume d'activité correspond à la création de 15 000 emplois d'intermittents.

SOURCE : www.gouvernement.fr



-
un
écosystème
très
complet en
région
-

La politique de soutien aux industries créatives a conduit à la création de cinq structures accompagnant le développement de la filière Images en région Hauts-de-France : Arenberg Creative Mine, Louvre Lens Vallée, Plaine Images, Pictanovo et la Serre numérique.

Un pôle d'excellence régional dédié à la filière



Le pôle d'excellence régional PICTANOVO, contribue au développement artistique et économique des industries créatives dans la production audiovisuelle et cinématographique en Hauts-de-France. L'association, installée à Tourcoing, soutient la création et l'innovation via un budget d'investissement de 7,6 millions d'euros par an confié par la Région Hauts-de-France et le CNC (Centre National du Cinéma et de l'image animée). Elle fédère plus de 200 entreprises, 27 écoles, 22 équipes de recherche et 9 associations professionnelles. Elle coproduit près de 200 œuvres par an. Sur demande de la Métropole Européenne de Lille, elle a piloté avec succès, la candidature Lille's French Tech pour le réseau thématique EdTech-Entertainment de la French Tech.

Des sites d'excellence sur les territoires



Inauguré en 2015, **Arenberg Creative Mine** est un ancien site minier, situé à Wallers et réhabilité en lieu d'excellence pour l'image. Ses équipements techniques permettent aujourd'hui aux cinéastes de réaliser tout sur place, du tournage à la post-production. Le site propose également aux entreprises ainsi qu'aux agences spécialisées d'y organiser des événements aussi bien professionnels que grand public. Arenberg Creative Mine rassemble près de 45 chercheurs qu'il accompagne dans leurs projets axés sur les technologies innovantes de l'audiovisuel et des médias numériques.



Installée dans l'ancienne école Paul-Bert à Lens, **Louvre Lens Vallée** est un pôle numérique culturel qui a été créé en 2013 et a été labellisé French Tech. Elle réunit des entreprises, des collectivités, des start-up et des universités autour d'une même ambition : mettre l'innovation et les nouvelles technologies au service de la culture, de l'éducation et du tourisme pour développer l'économie et l'attractivité du territoire.



La Plaine Image, zone de créativité et de développement économique installée à Tourcoing et dédiée aux images et aux industries créatives, favorise, sur 5 hectares, le développement d'une centaine d'entreprises issues de divers secteurs : web, événementiel, serious game, jeux vidéo, audiovisuel, marketing digital, réalité virtuelle... En plus de son programme d'incubation, la Plaine Images accueille le studio national des arts contemporains, le Fresnoy, ainsi que l'école d'animation Pôle 3D.



La Serre Numérique, site d'excellence installé à Valenciennes et dédié aux métiers de l'image et de la création numérique, développe et favorise les échanges entre les créatifs de la région : dirigeants, enseignants, porteurs de projet, étudiants, chercheurs, artistes... C'est au cœur de son établissement qu'elle accueille les 3 filières du groupe Rubika (Supinfocom, Supinfogame et l'ISD) et propose un espace de 3 000 m² consacré au développement des entreprises, un centre de recherche appliquée et de transfert de technologies spécialisé dans l'interaction Homme-Machine, l'Expérience Utilisateur et la Gamification ainsi que des espaces collaboratifs de travail et de convivialité.

A cela, s'ajoute la participation de la Métropole Européenne de Lille à l'Alliance Européenne des industries créatives depuis 2012. Celle-ci a été initiée par la Commission européenne et la MEL contribue au projet de « Laboratoire Européen des clusters créatifs » visant à développer les liens entre les clusters créatifs d'une part et les clusters traditionnels d'autre part en partenariat avec l'agence de développement du Baden-Wurtemberg, Barcelone, la région des Pouilles et Varsovie.

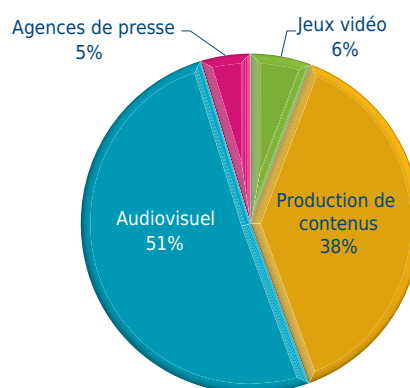
A l'échelle des Hauts-de-France, par ses domaines d'intervention, l'association Pictanovo a souhaité se concentrer sur l'observation de la filière Images pour cette étude à travers 4 domaines d'activité : l'audiovisuel, la production de contenus, les jeux vidéo et les agences de presse.

Pour chaque domaine, nous avons sélectionné une liste d'activités et nous avons vérifié que chaque établissement enregistré au registre du commerce et des sociétés (RCS) sous cette activité y appartenait bien. Nous avons aussi recoupé ces informations avec les sources internes à Pictanovo et avec la base documentaire de la Chambre de Commerce et d'Industrie de région.

La filière Images en Hauts-de-France

Au total, nous avons recensé **590 établissements** relevant de la filière Images. Le secteur qui domine largement est celui de l'audiovisuel qui rassemble près de la moitié des établissements, suivi de la production de contenus audiovisuels et cinématographiques. Le jeu vidéo et les agences de presse représentent à eux deux 11% du total de la filière étudiée.

Répartition des établissements de la filière par secteur



SOURCE : fichier CCI de région Hauts-de-France / Pictanovo

Méthodologie



AUDIOVISUEL

- Chaînes télévisuelles au niveau local, régional et national ;
- Radios au niveau local, régional et national ;
- Productions et éditions musicales et sonores ;
- Productions de photos et de vidéos ;
- Agences de création visuelle.

- Sociétés de production cinématographique et/ou audiovisuelle ;
- Studios d'animation ;
- Sociétés de doublage ;
- Agences de conseil dans la production de films ;
- Prestations et locations de matériels audiovisuels ;
- Sociétés de catering spécialisées ;
- Salles de cinéma.



PRODUCTION DE CONTENUS



JEUX VIDÉO

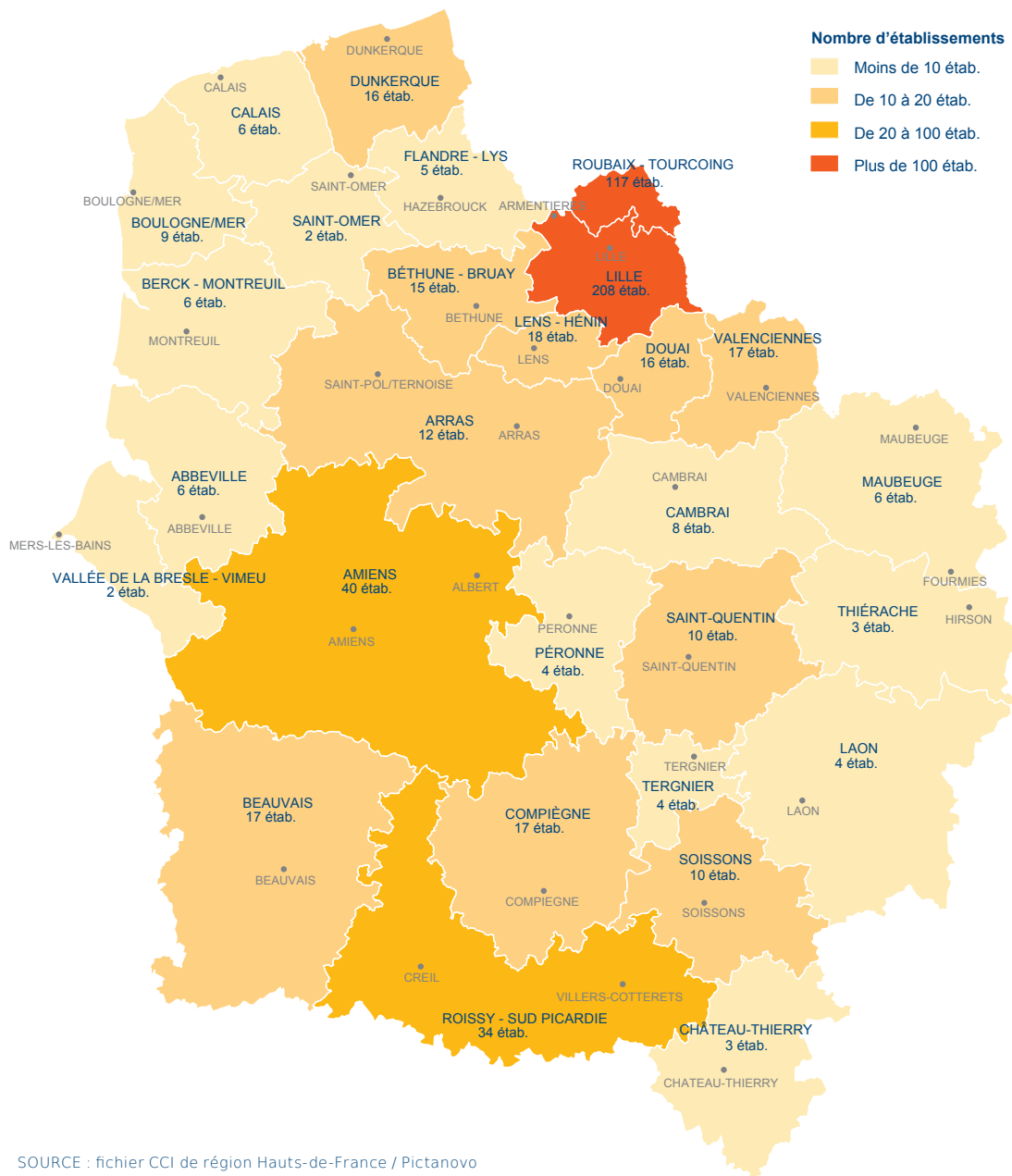
- Création et le développement de jeux vidéo ;
- Création et développement de jeux marketing ;
- Agences de conseil pour le jeu vidéo.

- Agences de presse.



PRESSE

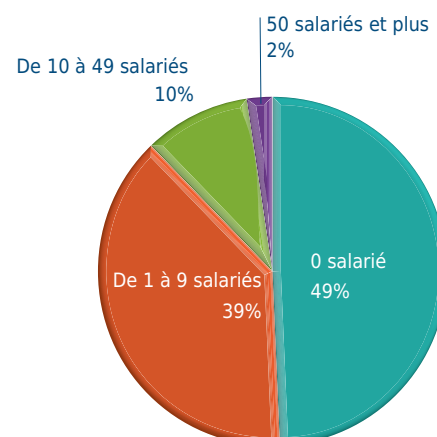
Sans surprise, les établissements de la filière Images sont fortement concentrés dans les zones urbaines et métropolitaines, à savoir les zones d'emplois de Lille, Roubaix-Tourcoing, Amiens et Roissy Sud Picardie qui comptabilisent, à elles quatre, 400 établissements, soit les deux-tiers des établissements recensés dans l'étude.



Des entreprises de petite taille

Autre caractéristique des établissements de la filière Images, ceux-ci sont de plus petite taille que la moyenne régionale. En effet, 50% d'entre eux n'ont aucun salarié contre 46% tous secteurs confondus. Idem, les établissements de 10 salariés et plus représentent 12,4% du total alors qu'ils atteignent 13,7% du total tous secteurs confondus.

Cette présence de petites structures (environ 10 salariés) est une spécificité régionale en comparaison à l’Île-de-France. Ces établissements restent de taille modeste et rayonnent à l’échelle régionale.



SOURCE : fichier CCI de région Hauts-de-France / Pictanovo

Avec 300 établissements, l'audiovisuel est le sous-secteur prédominant de la filière Images en région. Si nous y retrouvons des grandes entreprises comme France Télévisions ou France Radio, la plupart des établissements se situent en amont de la diffusion d'images et de sons et sont spécialisés dans la production de photos et vidéos et dans la production et édition musicale et sonore.

zoom sur l'audiovisuel

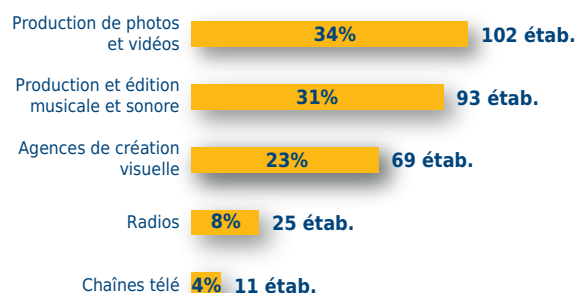


Dans les activités de photographie et de vidéo, on retrouve principalement des établissements de création vidéo qui réalisent, pour la plupart, des vidéos spécialisées, des vidéos souvenirs ou même des vidéos par drones. La création de films d'entreprises est devenue une tendance en plein essor, permettant une communication vidéo sur-mesure. Nous avons recensé 27 entreprises spécialisées dans ce domaine. Enfin, 13 établissements sont fléchés comme producteurs de photographies. La majorité intègre toutefois également la vidéo à leur activité.

93 établissements ont été identifiés dans la production musicale et sonore. On y trouve des studios d'enregistrement parmi lesquels « Sound up Studio », le tout nouveau studio d'enregistrement et de répétitions basé à Tourcoing.

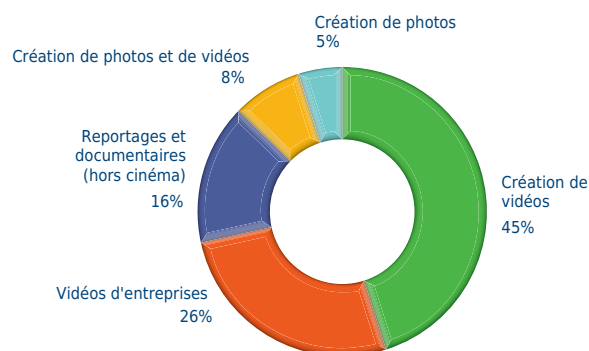
Enfin, un quart des établissements de l'audiovisuel sont des agences de création spécialisées dans ce domaine. Celles-ci proposent des prestations graphiques, de design, de création 3D aussi bien dans l'événementiel que dans le commerce.

Les établissements régionaux dans l'audiovisuel



SOURCE : fichier CCI de région Hauts-de-France / Pictanovo

Les sous-secteurs de la production de photos et de vidéos



SOURCE : fichier CCI de région Hauts-de-France / Pictanovo

Sound up Studio

Installé à Tourcoing, ce nouveau studio d'enregistrement est constitué d'une salle de prises de sons de 40m², d'une salle de monitoring attenante de 30m², et d'une cabine de chant de 15m². Ces trois salles bénéficient d'un traitement acoustique de pointe, modulable en fonction des besoins. Il accompagne tous les projets musicaux et audiovisuels (enregistrement, édition, mixage et mastering d'albums ou démos, doublages, voix-off, post-production, etc.). Des cours de MAO (Musique Assistée par Ordinateur) ainsi que des cours de batterie sont également proposés.

FOCUS



Les plus grandes structures de l'audiovisuel en région



FRANCE 3 Hauts-de-France

Localisation : Lille, Amiens, Lambersart, Soissons...

Métier : chaîne de télévision nationale à vocation régionale

Effectif en région : 648



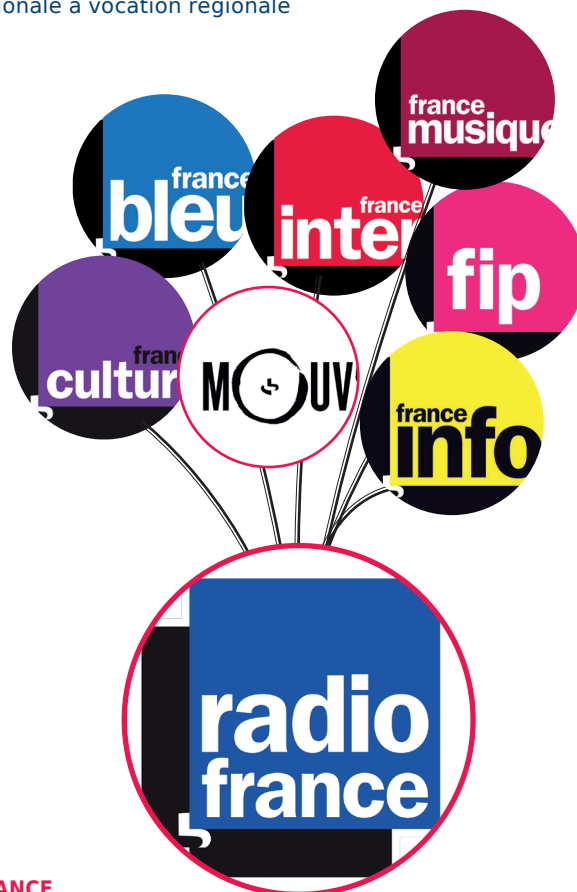
WÉO TV

Localisation : Lille, Amiens

Métier : Chaîne de télévision locale depuis 2009

Ancien nom : C9 Télévision

Effectif en région : 23



RADIO FRANCE

Localisation : Lille, Amiens

Métier : radiodiffusion à l'échelle nationale

Effectif en région : 132



A-VOLUTE

Localisation : Roubaix

Métier : fournisseur de technologies audio 3D

- Créatrice du logiciel Nahimic, outils pour la spatialisation sonore virtuelle des casques gaming
- Présente à Singapour et à Taiwan

Effectif en région : 32

L'écosystème régional est très dynamique dans le domaine de la production de contenus audiovisuels et cinématographiques. En témoignent les installations récentes de Lylo, spécialisé dans la localisation vidéo, de MadLab Animations, studio d'animation spécialisé dans l'animation 2D, ou encore du studio de post-production d'images Grid, très connu pour son expertise en 3D et effets spéciaux. Cette société compte à son palmarès *Astérix et le domaine des Dieux*, *Les Triplettes de Belleville*, film nommé aux Oscars, ou encore le long métrage *Ghost Rider*.

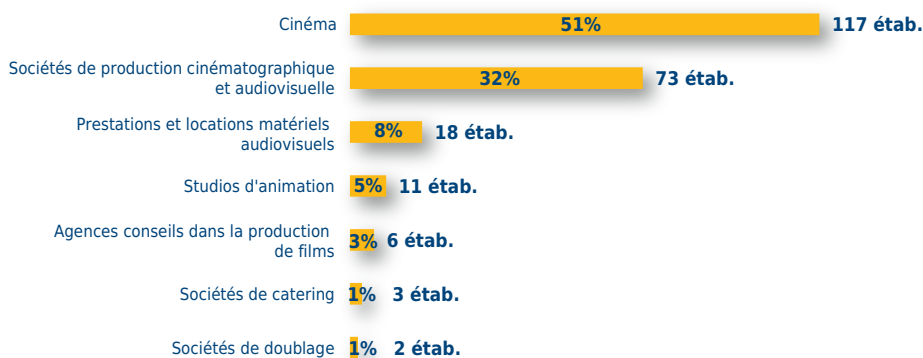
zoom sur la
production de
contenus



Une centaine d'établissements dans la production de contenus

Dans le cœur de la filière, 73 établissements ont été répertoriés en tant que sociétés de production cinématographique et/ou audiovisuelle. Une petite quarantaine d'établissements travaillent dans leur sillage. On y trouve 18 établissements spécialisés dans les prestations (réalisation de cascades, dressage de chevaux, etc.) et locations de matériel audiovisuel (matériel de régie, location de voitures d'époques et de véhicules spécifiques, etc.).

Les établissements régionaux dans la production de contenus



SOURCE : fichier CCI de région Hauts-de-France / Pictanovo

La région compte aussi une dizaine de studios d'animation et 6 agences de conseil dans la production de films (casting, organisation de prise d'image, tournage...). Les sociétés de catering spécialisées dans la restauration sur les tournages se sont développées depuis quelques années. On en recense 3 sur le territoire. Enfin, la région dispose désormais de 2 sociétés de doublage.

Pourquoi s'implanter dans les Hauts-de-France ? L'exemple de Lylo

Le groupe Lylo (50 salariés sur les sites francophones de Paris, Lille et Bruxelles et 600 freelances, 10 millions d'euros de chiffre d'affaires annuel et 30% de croissance) a choisi de s'implanter dans la métropole lilloise pour plusieurs raisons.

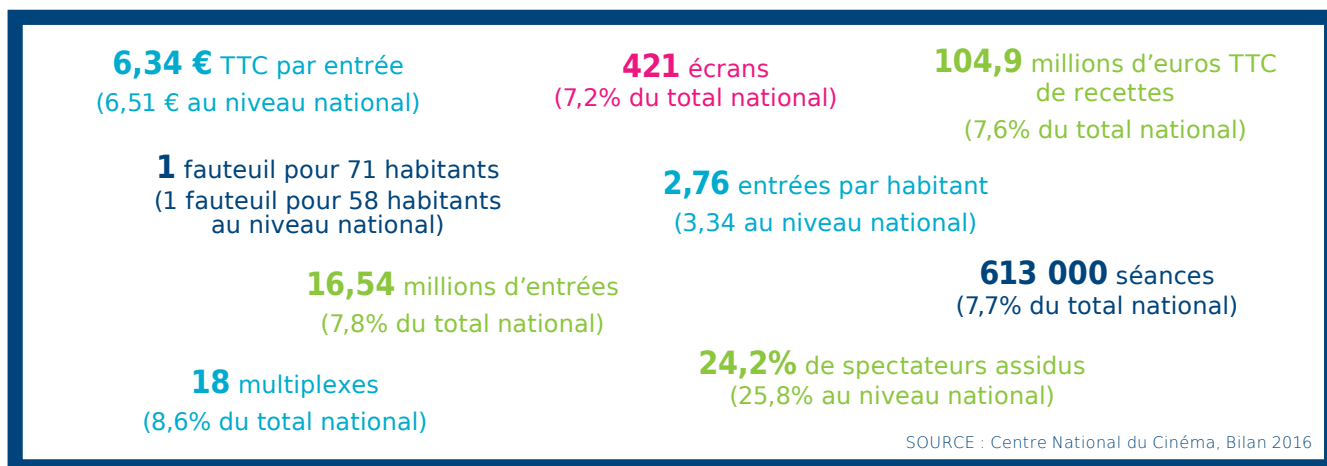
« Tout d'abord, pour son emplacement au cœur de l'Europe, qui permet d'accéder à la Belgique, aux Pays-Bas, à Paris ou à Londres en quelques heures seulement. Ensuite, pour les formations proposées en local, d'excellente qualité dans le secteur de l'audiovisuel, qui permettront de recruter des talents. Enfin, pour les partenariats possibles avec d'autres entreprises de l'audiovisuel, notamment dans le secteur de l'animation, et pour se rapprocher de clients comme les studios Redfrog ou encore Wakanim ».

SOURCE : DOSSIER DE PRESSE LYLO/PICTANOVO

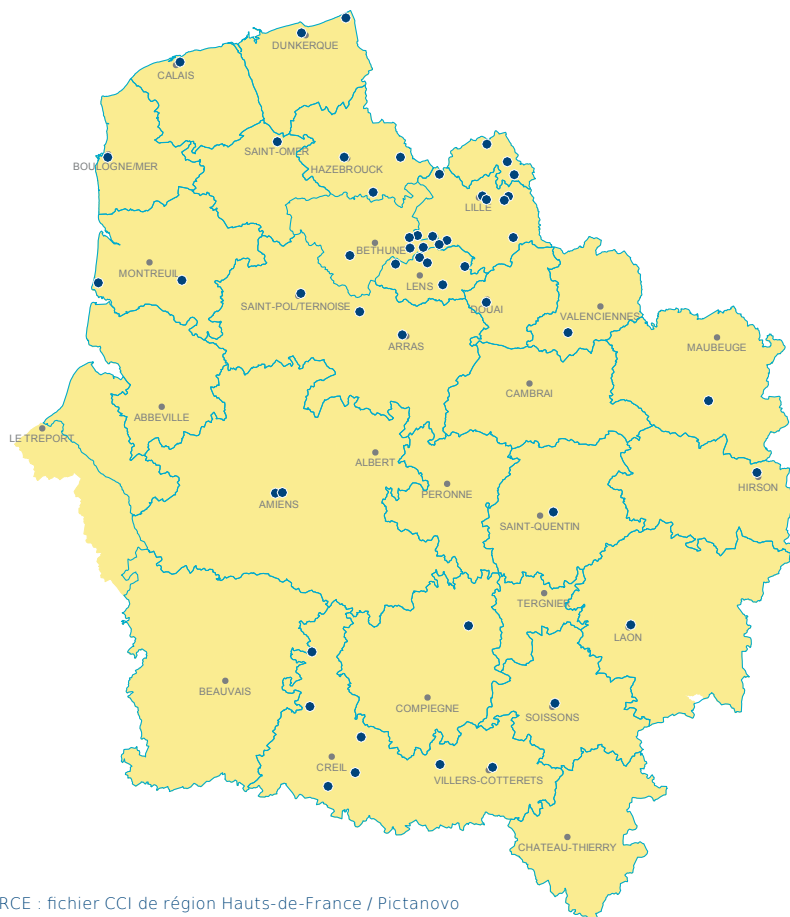
E
C
O
S
Y
S
T
È
M
E

A l'échelle nationale, le cinéma est un loisir populaire malgré une forte diversification de l'offre de loisirs à la maison (bouquet de chaînes de télévision, home-cinéma, visualisation de films en streaming, etc.). La France est le premier pays d'Europe en fréquentation de salles de cinémas et les salles françaises ont enregistré une fréquentation record en 2016. Avec 213 millions de billets vendus, elles enregistrent leur deuxième meilleure performance depuis près de 50 ans (le record étant 217 millions d'entrées en 2011).

Les chiffres clés du cinéma dans les Hauts-de-France



Les cinémas d'Art et d'Essai en Hauts-de-France



A l'échelle de notre région, nous avons recensé 117 gestionnaires de salles de cinéma dont 44% sont répertoriés comme des établissements de cinéma d'Art et d'Essai.

Pour l'année 2016, 5,7 millions d'entrées ont été enregistrées dans les cinémas d'Art et d'Essai régionaux (soit 8,3% du total national).

Nos films et nos séries ont du talent...

La région compte, chaque année, près de 700 jours de tournage. A la fin septembre 2017, le bureau d'accueil des tournages de Pictanovo recense 9 tournages en cours de films et séries télé dans notre région.



- Filmé à **Dunkerque**
- Date de sortie : 13 juillet 2017
- Réalisateur : Christophe Nolan
- 450 techniciens et 2 000 figurants
- Budget : 200 millions de dollars

- Filmé à **Calais**
- Date de sortie : 12 octobre 2017
- Réalisateur : Michael Haneke
- Sélection Officielle Cannes 2017



- Filmé à **Roubaix**
- Date de sortie : 17 mai 2017
- Réalisateur : Arnaud Desplechin
- Ouverture Cannes 2017

- Filmé à **Ambleteuse**
- Date de sortie : 13 mai 2016
- Réalisateur : Bruno Dumont
- Sélection Officielle Cannes 2016



- Filmé à **Boulogne-sur-Mer, Dunkerque, Cambrai**
- Date de sortie : 13 mai 2015
- Réalisatrice : Emmanuelle Bercot
- Ouverture Cannes 2015



- Filmé à **Lille**
- Date de sortie : 9 octobre 2013
- Réalisateur : Abdellatif Kechiche
- Palme d'Or 2013

- Filmé à **Bergues**
- Date de sortie : 20 février 2008
- Réalisateur : Dany Boon
- Film français le plus vu au cinéma, dépassant *La Grande Vadrouille*



- Filmé à **Tourcoing, Douai, Armentières,...**
- Production : Escazal Films
- Diffusé sur France 2 et dans 34 pays
- En moyenne, 5 millions de téléspectateurs
- Tourné depuis 2008 dans les Hauts-de-France
- Meilleure série télévisée des Français selon TV Magazine

- Filmé à **Douai, Dunkerque, Lille, Côte d'Opale**
- Réalisateur : Hervé Hadmar
- Diffusé sur France 2 pour 2 saisons (2015 et 2017) et dans 10 pays
- En moyenne, 4 millions de téléspectateurs
- 2 saisons tournées dans les Hauts-de-France





Ces dernières années, le jeu vidéo est devenu l'un des loisirs les plus populaires, partagé par toutes les générations d'une famille. Selon les données du Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs, l'âge moyen des utilisateurs est passé de 21 ans en 2005 à 34 ans en 2016 et le nombre de joueurs n'a jamais été aussi important, les femmes représentant 44% des personnes déclarant jouer (très) régulièrement aux jeux vidéo. C'est le second marché du divertissement en France après le livre.

Le chiffre d'affaires dégagé par ce secteur a atteint en France 3,46 milliards d'euros en 2016, un plus haut niveau historique. Outre une variété de l'offre, son succès actuel s'explique par la multiplication des supports de jeux (consoles de salon, consoles portables, ordinateurs individuels ou supports mobiles). Les perspectives sont excellentes, les professionnels tablant sur une montée en puissance progressive de la technologie de la réalité virtuelle et du eSport.

Les établissements régionaux dans les jeux vidéo

Création et développement de jeux vidéo	88%	30 étab.
Création et développement de jeux marketing	6%	2 étab.
Agences conseils pour le jeu vidéo	6%	2 étab.

SOURCE : fichier CCI de région Hauts-de-France / Pictanovo

A l'échelle de la région, nous avons recensé 34 établissements dans le domaine du jeu vidéo où il faut distinguer tout d'abord la « création et développement de jeux vidéo » (30 établissements, soit 88% du total) et la « création et développement de jeux marketing » (2 établissements). Ces derniers proposent des quizz, des concours, des jeux de hasard en lien avec l'activité

commerciale des entreprises clientes, avec des cadeaux à la clé. De tels jeux permettent ainsi de développer une certaine proximité et une interactivité avec le client afin de recueillir de nombreuses informations sur lui via ses réponses, ses comportements ou grâce au formulaire d'inscription.

Enfin, nous avons distingué un troisième sous-secteur que nous avons nommé « agences conseil pour le jeu vidéo ». Ces établissements proposent des conseils et des plateformes de tests pour les développeurs de jeux vidéo. Ces tests demandent à des joueurs d'analyser et de donner leurs avis sur des jeux à différents stades de leur développement. Ils permettent aux créateurs de mieux comprendre la demande et les progrès techniques à réaliser afin d'améliorer et de perfectionner leurs produits.

Localisation : Roubaix
Métier : création numérique
Effectifs : 445 salariés



Localisation : Lille
Métier : Jeux marketing (Blindtest, Roue de la Chance,...)
Effectifs : 42 salariés



Localisation : Hem
Métier : apprentissage par les jeux vidéo
Effectifs : 24 salariés



Localisation : Roubaix
Métier : développement de jeux vidéo
Effectifs : 20 salariés



FOCUS

Un fonds régional dédié au jeu vidéo

C'est une première en France : la région Hauts-de-France a créé un fonds dédié aux jeux vidéo, à hauteur de 600 000 euros par an. L'objectif est « d'accompagner la montée en puissance des entreprises du jeu vidéo dans la région Hauts-de-France, qui évoluent dans un contexte concurrentiel mondial ».

Ce fonds permettra aux projets sélectionnés par un jury composé d'experts de financer soit une aide au prototype (avec un plafond de 50 000 euros par projet), soit une aide à la production (avec un plafond de 200 000 euros par projet).

SOURCE : PICTANOVO

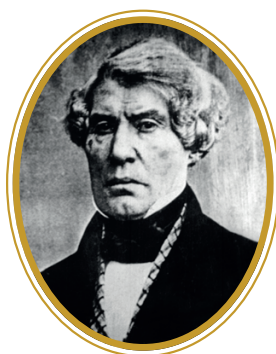
zoom sur les agences de presse



Une agence de presse est une organisation qui vend aux médias de l'information sous différents supports (articles, photos, vidéos, etc.) afin de leur permettre d'avoir accès à des informations sur des pays dans lesquels ces médias n'ont pas de correspondants ou dans des domaines où l'agence leur apporte des compléments d'informations.

L'agence de presse apparaît, donc, comme un maillon essentiel et incontournable dans la chaîne de l'information, jouant le rôle d'intermédiaire entre l'évènement et les médias. Elle a une capacité à collecter de l'information à tous les niveaux (local, régional, national, international) et de l'information généraliste ou spécialisée (politique, sport, économie, etc.).

Une trentaine d'agences de presse en Hauts-de-France



La première agence de presse a été créée en France en 1835 par Charles Havas. L'agence Havas est à l'origine de l'Agence France Presse (AFP) créée en 1945 et qui fait partie d'une des trois agences de presse mondiales et généralistes à l'instar de Associated Press (américaine) et de Reuters (canado-britannique).

Selon les données de la Fédération française des agences de presse, il y a environ 250 agences de presse en France. A l'échelle des Hauts-de-France, nous en avons recensé une trentaine.

hikari

Localisation : Lille

Métier : Agence de presse et société de production documentaire

- Présente en Asie et en Amérique du Sud
- Productions primées dans de nombreux festivals (FIGRA, festival du film sur les droits humains et festival du film asiatique)

Effectif en région : 9 salariés

Clients : TF1, M6, Canal +, Europe 1, Le Monde, Bouygues, Bonduelle, EDF, L'Oréal Paris, etc.



Localisation : Hermelingshen

Métier : Agence de presse

- Présente en Belgique, Suisse, Angleterre, Italie
- Print, télévision, radio, web

Effectif en région : 53 salariés (portage salarial)

Clients : Itélé, 6ter, Croix du Nord, Grand Lille TV, La Gazette, Le nouvel Obs, 20 minutes, etc,



Localisation : Lille

Métier : Agence de presse mondiale

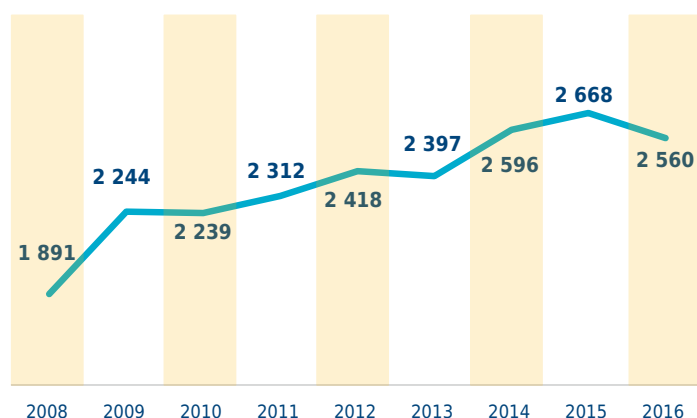
- 1 575 journalistes
- 80 nationalités différentes

Effectif en région : 14 salariés

La filière Images affiche des créations d'emplois particulièrement dynamiques depuis 2008. Le nombre d'emplois demeure cependant relativement faible en comparaison à d'autres filières « classiques » de la région. Mais il faut également tenir compte du volume d'intermittents qui travaillent dans cette filière et qui tirent les effectifs vers le haut.

La filière Images telle qu'elle a été définie par les 16 sous-secteurs retenus (voir page 5) représente 2 560 emplois en 2016 selon les données des URSSAF. Elle enregistre une progression de ses effectifs de 35% depuis 2008 contre un recul de 3,3% pour l'ensemble des secteurs en Hauts-de-France. Deux sous-secteurs, l'audiovisuel et la production de contenus, représentent chacun environ 950 salariés, soit au total les trois-quarts de l'emploi recensé par les URSSAF.

L'emploi dans la filière Images



SOURCE : URSSAF

Depuis 2008, la filière a créé 670 emplois, dont 315 dans les agences de presse, 154 dans les chaînes télé et 113 dans les établissements spécialisés dans la création et le développement de jeux vidéo. Au total, ces trois sous-secteurs représentent 87% des créations d'emplois de la filière depuis 2008.

A l'échelle des zones d'emplois, les effectifs salariés sont répartis pour les deux-tiers dans les zones d'emplois de Lille (1 170 salariés) et de Roubaix-Tourcoing (520). Viennent ensuite les zones d'em-

plois d'Amiens et de Calais avec 170 salariés chacune. Les autres territoires sont loin derrière.

2 400 intermittents dans l'audiovisuel et le cinéma

L'exploitation des fichiers du groupe de protection sociale des professionnels de l'audiovisuel, de la communication, de la presse et du spectacle (Audiens) permet d'avoir une estimation du nombre d'intermittents qui travaillent dans la filière Images en Hauts-de-France.

A partir des établissements recensés dans la base de données de la Chambre de Commerce et d'Industrie de région et de Pictanovo, Audiens a fourni la liste des effectifs (nombre de personnes salariées) répartis par type de contrat (CDI, CDD et CDDU (contrat à durée déterminée dit d'usage)). Un peu moins de la moitié des établissements de notre base était référencée chez Audiens.

Sur les 3 668 salariés enregistrés par ces établissements chez Audiens, 65% avaient le statut d'intermittent, 22% étant des intermittents artistes.

Année 2015	CDI		CDD		CDDU		TOTAL EFFECTIFS
	nb.	Part (%)	nb.	Part (%)	nb.	Part (%)	
AUDIOVISUEL	669	27,3	356	14,5	1 430	58,2	2 455
Dont : agence de création visuelle	89	11,5	134	17,4	549	71,1	772
Chaîne tv	417	35,6	122	10,4	633	54,0	1 172
Productions de photos et de vidéos	79	31,2	25	9,9	149	58,9	253
Production et édition musicale et sonore	18	8,7	25	12,0	165	79,3	208
Radio	68	46,3	51	34,7	28	19,0	147
PRODUCTION DE CONTENUS	225	16,4	42	3,1	1 103	80,5	1 370
Dont : agences conseils dans la production de films	0	0,0	3	16,7	15	83,3	18
Sociétés de production cinématographique et/ou audiovisuelle	22	7,2	12	3,9	273	88,9	307
Prestations et locations matériels audiovisuels	86	12,5	20	2,9	582	84,6	688
Sociétés de doublage	18	16,1	2	1,8	92	82,1	112
Studios d'animation	100	37,5	5	1,9	162	60,7	267
TOTAL AUDIOVISUEL ET CINEMA	894	24,4	397	10,8	2 377	64,8	3 668

SOURCE : Audiens, traitement CCI de région Hauts-de-France

La part des intermittents s'élève à 58% dans l'audiovisuel mais monte à 80% dans la production de contenus.

Dans l'audiovisuel, le recours à un CDDU s'observe surtout au niveau des agences de création visuelle et au niveau de la production et édition musicale et sonore où la part des CDDU dépasse 70%. Dans la production de contenus, toutes les activités affichent une utilisation massive des CDDU à l'exception des studios d'animation où le poids des CDDU ressort à 61% alors qu'il dépasse les 80% dans les autres sous-secteurs.

LE SAVEZ-VOUS ?

La série « *Les Petites Meurtres d'Agatha Christie* », diffusée sur France 2, mobilise 303 intermittents pour 4 épisodes tournés dans l'année, dont une très grosse majorité d'intermittents artistes (60%).

Parmi les intermittents artistes, 62% sont des hommes et 38% des femmes. Pour les intermittents techniciens, les hommes sont un peu plus nombreux que les femmes.

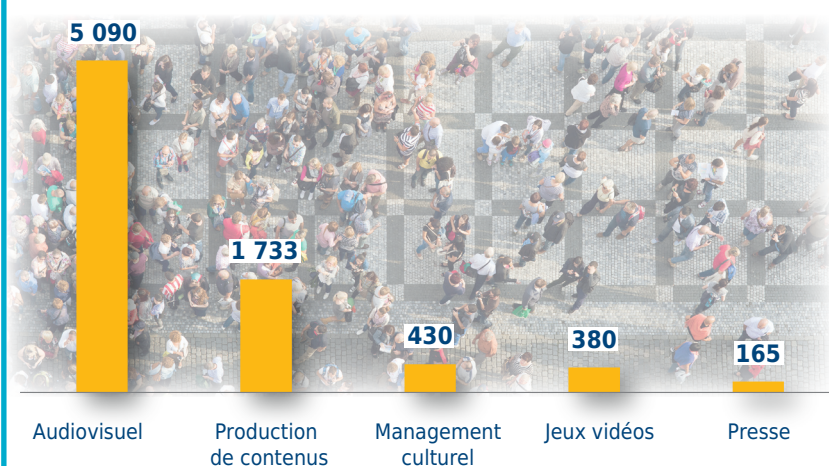


-
8 000
étudiants
dans
la filière
-

Afin de faire grandir le tissu d'entreprises dans la filière Images en région, il est important de disposer de formations adaptées et nombreuses, d'autant que cette filière est attractive pour les jeunes.

Notre recensement nous a amené à comptabiliser environ 25 établissements proposant des formations dans le champ d'action de Pictanovo. 15 sont des écoles spécialisées dans le numérique, les jeux vidéo, le design ou encore le journalisme (soit 60% du total). 6 sont des universités formant aux métiers du cinéma, de l'audiovisuel et des arts (soit 24% du total). Enfin, 4 sont des lycées qui proposent des formations dans l'audiovisuel ou la photographie (soit 16% du total).

7 800 étudiants dans la filière « images et industries créatives »

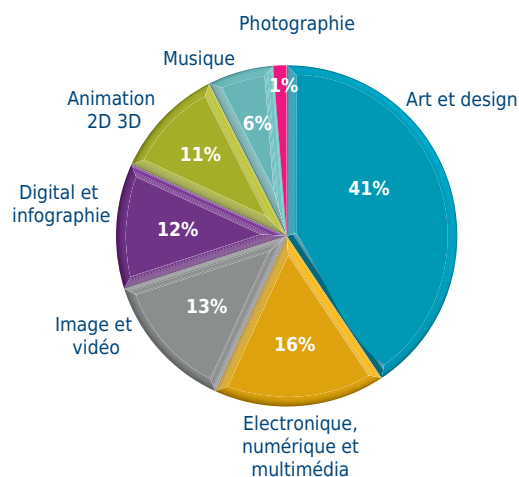


SOURCES : Données établissements, traitement CCI de région Hauts-de-France / Pictanovo

7 800 étudiants sont recensés dans les formations proposées par ces 25 établissements. A elle seule, la filière de l'audiovisuel capte plus de 5 000 étudiants (soit 65% du total). 20% des étudiants se forment dans la filière du cinéma et les 13% restants sont répartis dans les jeux vidéo, la presse et les métiers de la culture.

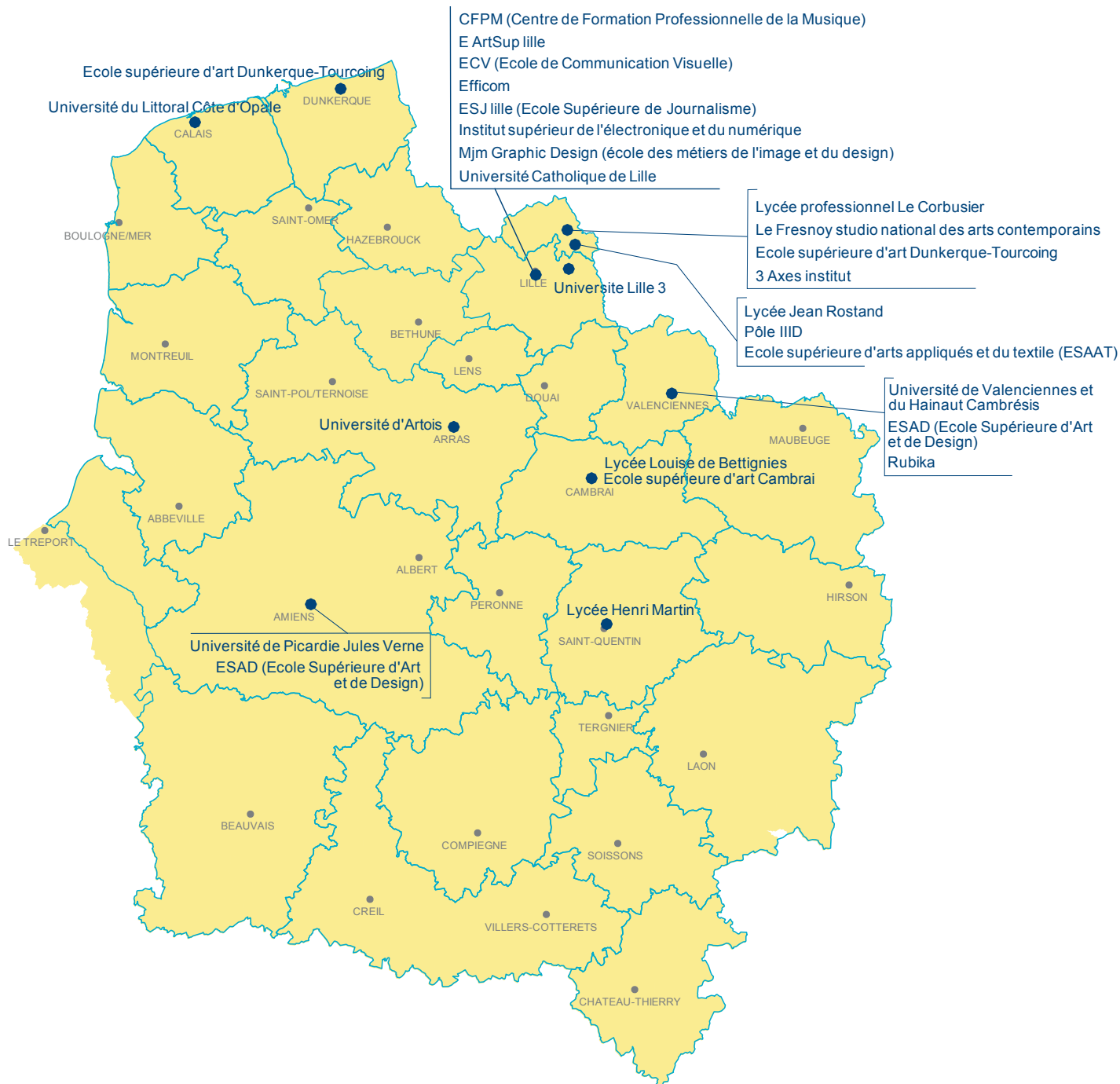
Dans l'audiovisuel, sur les 160 formations répertoriées (toutes années confondues), 40% sont tournées vers les arts et le design. Viennent ensuite, dans un volume très proche, les formations en animation 2D/3D, en électronique, numérique et multimédia et en image et vidéo et en digital et infographie.

Répartition des étudiants dans les formations « audiovisuelles »



SOURCES : Données établissements, traitement CCI de région Hauts-de-France / Pictanovo

Les 25 établissements de formation



Focus sur 2 établissements de formation en région



RUBIKA est une école de formation professionnelle en 5 ans, qui délivre 3 diplômes de niveau 1 (RNCP), spécialisés dans le design industriel, l'animation et le jeu vidéo.

Depuis leur création en 1987 par la Chambre de Commerce et d'Industrie du Grand Hainaut, les 3 filières de Rubika se sont distinguées par la mise en place d'une pédagogie innovante et pionnière reposant sur la réalisation de projets et le travail en équipe.

Cette pédagogie a permis à Supinfocom Rubika, Supinfogame Rubika et l'ISD Rubika de devenir les établissements de référence au niveau mondial dans les industries du Design, de l'Animation et du Jeu Vidéo.

RUBIKA en chiffres :

- 3 campus dans le monde (Valenciennes en France, Pune en Inde et Montréal au Canada)
- 3500 diplômés dans 50 pays
- Classée meilleure école française en cinéma d'animation selon Le Figaro étudiant (Juin 2017)
- Classée meilleure école française de jeu vidéo selon Le Figaro étudiant (Oct 2017)
- Classée 4^{ème} école française de design industriel selon l'Etudiant (Fév. 2017)
- 80% des étudiants ont un emploi 3 mois après avoir été diplômés.



L'UFR des Arts de l'Université de Picardie Jules Verne (Amiens) a pour vocation de former des professionnels dans les métiers artistiques liés aux industries créatives : comédiens, réalisateurs, plasticiens, photographes, diffuseurs, metteurs en scène, monteurs, auteurs de bandes dessinées...

L'UFR est composée de trois départements : Arts du spectacle, Arts plastiques et Histoire de l'art, et la pédagogie est basée sur une ouverture constante entre ces trois disciplines. La formation, si elle valorise bien entendu la théorie, met la pratique artistique ainsi que l'accès aux technologies au cœur des apprentissages, les étudiants étant encadrés par de nombreux professionnels.

Au niveau régional, l'offre de formation en Arts du spectacle de l'UFR des Arts est originale puisque largement constituée d'ateliers pratiques en cinéma (écriture, réalisation, montage) ou en nouveaux médias (interactivité, 360, etc....).

Du fait de cette offre très axée sur la professionnalisation, enseignants et étudiants travaillent de manière intensive avec de nombreux partenaires culturels d'Amiens, des Hauts-de-France et d'ailleurs.

A partir de 2018, l'offre s'intensifie encore, avec la transformation des Diplômes d'Université en master ou licence de type professionnalisant (Master « Cinéma documentaire : empreintes du réel » ; Master « Métiers du Spectacle vivant » ; Licence « Métiers de la bande dessinée »), ainsi que la création d'une Licence professionnelle « Cinéma et Audiovisuel ». De plus, un Master « Humanités et industries créatives » est créé, formation unique en Hauts-de-France dont le but est d'accompagner des artistes (arts plastiques, cinéma, nouveaux médias) travaillant aux frontières des arts, des sciences et de l'ingénierie. L'ambition de l'UFR des Arts est donc d'accompagner l'émergence de jeunes professionnels dans de nombreux domaines des arts et des industries créatives, et ainsi de favoriser un bassin d'emplois culturels au sud de la région.



Initié il y a 30 ans, l'engagement des Hauts-de-France, en faveur du cinéma et de l'audiovisuel, s'est consolidé au fil des ans. Soutien renforcé aux oeuvres de tous formats et genres, via 7 fonds dédiés (cinéma TV, court métrage, documentaire, jeu vidéo, nouvelles écritures, animation et création associative grâce au fonds Emergence), bureau d'accueil des tournages à l'échelle régionale, programme d'actions d'accompagnement personnalisées : la région Hauts-de-France a résolument mis les moyens à la hauteur de son ambition, avec, comme objectif avoué, d'être un moteur pour le territoire national.

Aujourd'hui, les Hauts-de-France sont la 2^{ème} région de cinéma (hors Ile-de-France), tant en termes de fonds d'aides qu'en termes de jours de tournages. Ecoles et formations, prestataires, techniciens du son et de l'image, équipements de pointe : le territoire régional est maillé pour offrir aux producteurs, réalisateurs et entrepreneurs les meilleures conditions de réussite.

En participant activement à l'essor d'un secteur alliant création artistique et développement économique, Pictanovo œuvre à structurer la filière, à créer et à structurer des emplois, directs et indirects dans notre région et encourage les auteurs, réalisateurs et entrepreneurs à oser.



Etude réalisée par la direction des études de la CCI de région Hauts-de-France (Sylvie Duchassaing, Annabelle Grave et Marine Sauer) et Pictanovo (Malika Aït Gherbi Palmer).

Retrouvez
toutes les analyses
économiques sur :
hautsdefrance.cci.fr

(rubrique :
L'INFO UTILE POUR VOTRE BUSINESS)

- Les dernières publications
- La revue de presse quotidienne et les veilles spécialisées
- Le fichier et les annuaires d'entreprises