

# DOSSIER DE PRESSE

## LANCEMENT DU CERTIFICAT DE QUALIFICATION PROFESSIONNELLE (CQP)

### EXPERT.E TECHNIQUE EN CRÉATION NUMÉRIQUE DANS LES STUDIOS D'ANIMATION

Février 2020

**afDas**  
DEMAIN SERA FORMATION

Commission  
paritaire nationale  
emploi formation  
de l'audiovisuel



INVESTIR  
DANS VOS  
COMPÉTENCES



**ARTLINE**  
INSTITUT

**cube**

**ILLUMINATION  
MACGUFF**



**MIKROS**  
Animation

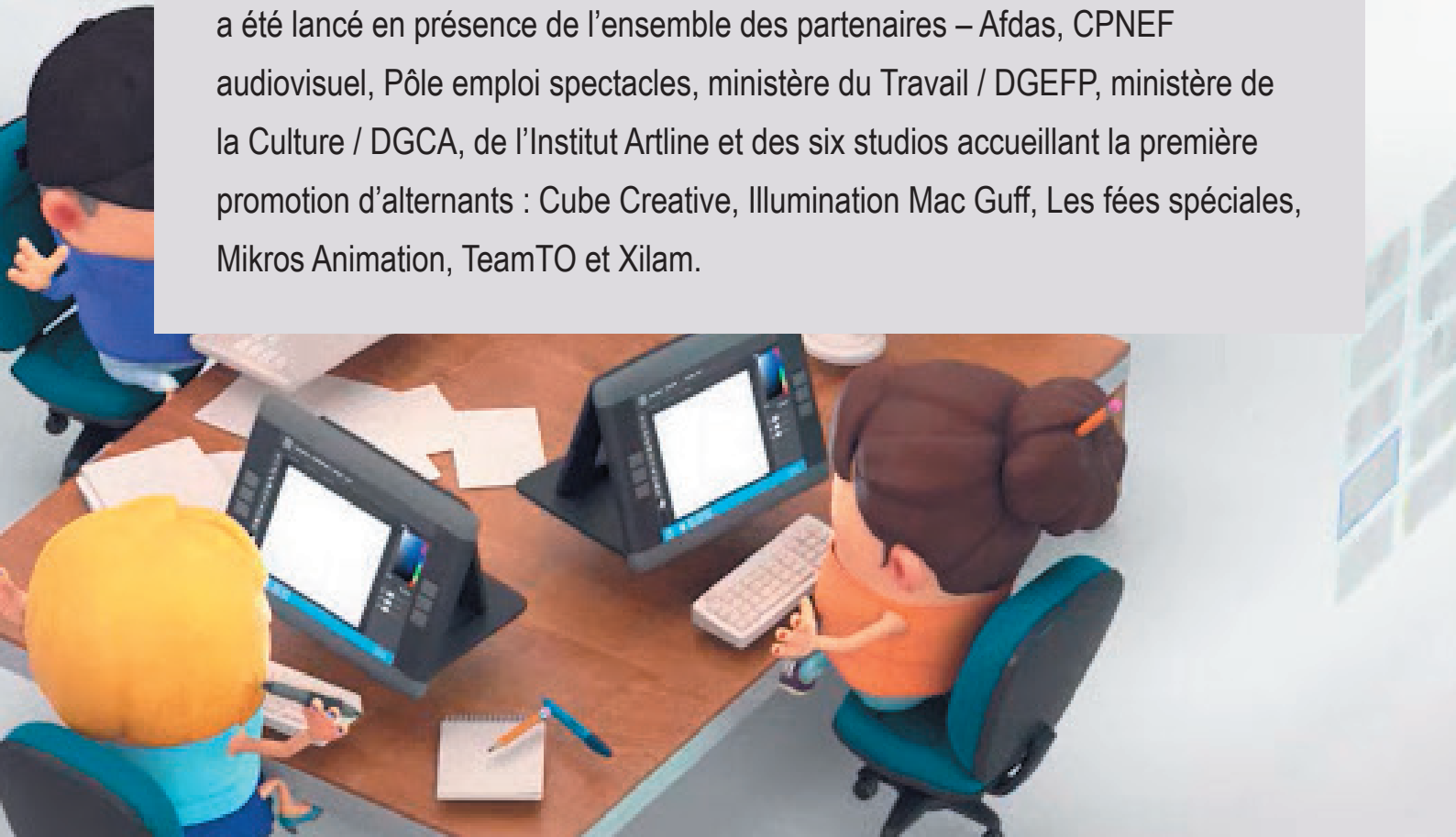
**temto**





Le 3 février 2020 à l'Afdas, Lancement du CQP Expert.e technique en création numérique.

Lundi 3 février, le programme CQP Expert.e technique en création numérique a été lancé en présence de l'ensemble des partenaires – Afdas, CPNEF audiovisuel, Pôle emploi spectacles, ministère du Travail / DGEFP, ministère de la Culture / DGCA, de l'Institut Artline et des six studios accueillant la première promotion d'alternants : Cube Creative, Illumination Mac Guff, Les fées spéciales, Mikros Animation, TeamTO et Xilam.







## Le film d'animation, un secteur dynamique

Le cinéma d'animation est une des branches dynamiques de l'audiovisuel. Le secteur concerne en 2018, environ 7 500 salariés dont 6 500 techniciens représentant 75% de la masse salariale. Le nombre de studios a doublé depuis 2004 (Chiffres du rapport 2018 Audiens).

En parallèle, la production de films et séries d'animation ne cesse d'augmenter depuis 2014 (Chiffres du rapport annuel du Centre national du cinéma et de l'image animée).

- En 2018, 7 longs-métrages et 289 heures d'animation audiovisuelle ont été produits.
- La relocalisation des dépenses en France bat un record : 85% des dépenses de production sont réalisées en France.
- L'offre se développe également avec 36 films inédits proposés en salle en 2018 et 15 184 heures proposées sur les chaînes nationales (62% de nationalité française).
- Parmi les programmes audiovisuels c'est l'animation qui s'exporte le mieux et les ventes sont toujours en progression.

**Cette croissance se traduit par une augmentation des effectifs et un besoin de recrutement important.**



## Le métier d'Expert.e technique en création numérique

L'Expert.e Technique en Création Numérique (ETCN) est au cœur de la relation entre les départements de fabrication (graphistes) et les départements techniques (recherche & développement et infrastructure système). L'expert.e est en première ligne pour répondre aux besoins immédiats des graphistes, de leurs responsables ou des membres de l'équipe de production.

Son activité repose sur deux pôles : support et prévention. Métier incontournable dans la chaîne de fabrication d'un film d'animation, il représente aujourd'hui une centaine de professionnels au sein des studios français.

## L'alternance adaptée au film d'animation grâce à des modalités pédagogiques innovantes

Face aux spécificités d'organisation du travail des studios d'animation, la CPNEF de l'audiovisuel avec l'Afdas, opérateur technique, expérimentent, dans le cadre de ce CQP ETCN, l'hybridation des modalités pédagogiques : **e-learning et AFEST (Action de Formation en Situation de Travail) en alternance (contrat de professionnalisation)**.

Cette ingénierie inédite a été conçue pour que l'alternant soit majoritairement dans l'entreprise : 100% de la partie formation du contrat se déroule intégralement dans les studios d'animation.

L'expérimentation s'inscrit dans le cadre de l'EDEC Culture, Création et Communication qui finance à hauteur de 50% l'ingénierie du parcours de formation multimodal.

Créé et délivré par la Commission paritaire nationale emploi formation de l'audiovisuel (CPNEF) de l'audiovisuel le 26 juin 2018, le **Certificat de qualification professionnelle (CQP) atteste de savoir-faire propres au métier d'Expert.e technique en création numérique et répond aux besoins en recrutement de la profession**.

La CPNEF de l'audiovisuel a agréé l'organisme de formation Institut Artline pour délivrer la formation menant à la certification. Elle a également sollicité son Opérateur de compétences, l'Afdas, en tant qu'opérateur technique pour l'aider dans la création et la mise en œuvre d'un dispositif expérimental.

A 3D-rendered office scene. In the foreground, a desk with two computer monitors, a keyboard, and a mouse. A person with a large yellow head is sitting at the desk. In the background, a person with a large brown head is sitting at another desk. There is a wooden door, a potted plant, and a shelf with binders and a red arrow. The scene is brightly lit with soft shadows.

## Fiche d'identité de la formation

**Public concerné :** issu de formation informatique et/ou animation 3D, éligible à un contrat de professionnalisation (demandeurs d'emploi, intermittents compris, ou toute personne de moins de 26 ans).

**Prérequis :** intérêt pour le code informatique, attrait pour les logiciels d'animation et de graphisme.

**Objectifs :** en fin de formation, l'expert technique en création numérique sera en capacité de : résoudre les dysfonctionnements des outils de fabrication, conseiller, prototyper et alerter sur les différentes étapes de la chaîne de fabrication, maintenir une documentation des outils à jour et savoir la transmettre aux équipes.

**Durée :** contrat de professionnalisation de 9 mois (1 365 heures) dont 450 heures de formation réparties entre 180 heures en AFEST et 270 heures à distance (classe virtuelle, visioconférence, e-learning, tchat/suivi d'exercices).

**Contenu de la formation à distance :** initiation et découverte du milieu professionnel, remise à niveau sur différents logiciels (programmation, logiciels 3D, script), bases solides pour maîtriser des outils (interface Pyside, test d'outil, infrastructure), ergonomie des outils (outils de transmission et communication, analyse et adaptation ergonomique des outils), autonomie dans l'organisation de son travail (étude de cas, outils avancés, debug et outils de profiling), méthode (règles de rédaction d'un code source, auto documenter son code), documentation (rédaction et mise à jour, formation des utilisateurs, outils avancés), perfectionnement (rédaction du mémoire, gérer une panne).

**Contenu des activités en AFEST :** réception de la requête d'un demandeur, diagnostic, veille technologique sur les innovations, outils et techniques du secteur, analyse des projets en phase de préproduction, estimation des besoins et de la faisabilité technique de développements, choix d'une solution à l'issue d'un diagnostic ou en réponse à une analyse de besoins et organisation de son travail, maintenance/développement de fonctionnalités dans un outil de fabrication (création d'interfaces, automatisation de tâches, optimisation de processus de travail, perfectionnement et généralisation d'un outil créé en dépannage...) et test de ces développements, formalisation d'une commande pour le service de recherche et développement (R&D) ou IT, puis test et validation du développement réalisé, formation et accompagnement des demandeurs, capitalisation et maintenance des solutions élaborées.



## Le dispositif

**La première promotion de la formation se déroule du 3 février au 30 octobre 2020, dans le cadre d'un contrat de professionnalisation.**

L'AFEST, permet aux 10 apprenants du projet d'être formés par leurs collègues et des experts au sein des studios d'animation : Cube Creative, Illumination Mac Guff, Les fées spéciales, Mikros Animation, Teamto et Xilam.

**Pour déployer l'AFEST, il est nécessaire de structurer, qualifier et d'outiller la formation interne. Cela passe par la professionnalisation de référents internes, en charge du bon déroulement du parcours et de l'accompagnement de leurs collègues apprenants.**

Les 6 référents AFEST du projet CQP ETCN ont d'ores et déjà démarré le parcours de formation **pour devenir référent AFEST avec 3 jours de formation** en présentiel animé par C-Campus puis la suite en distanciel. Cette action de professionnalisation est certifiante : la certification AAFEST (accompagnement des apprentissages et de la formation en situation de travail) sera attribuée aux référents ayant validé leur formation.

Les référents sont en majorité eux-mêmes des experts techniques en création numérique ou des experts de la chaîne de production d'un film d'animation.

Le parcours en alternance a été mis en œuvre en collaboration avec les référents des studios d'animation, Institut Artline et l'Afdas. L'ingénierie de formation est basée sur l'articulation entre :

- l'AFEST en entreprise avec les studios
- la formation à distance et les classes virtuelles dispensées par l'organisme de formation Artline
- L'accompagnement et le suivi de la mise en œuvre AFEST dans les studios par l'organisme de formation (garant du respect du formalisme de l'action de formation en situation de travail)

**Les alternants sont recrutés avec l'aide de Pôle emploi Spectacle Ile-de-France. Les jurys pour le CQP sont organisés avec l'aide de la CPNEF audiovisuel et d'Artline.**

A l'issue du cursus de 9 mois, l'obtention du diplôme est conditionné par la rédaction et la soutenance d'un mémoire.

En fin d'année 2020, un bilan des enseignements de l'expérimentation sera mené afin d'effectuer des ajustements avant déploiement du dispositif.



**Les partenaires du programme**  
**L'organisme de formation**  
**Les studios d'animation**



## Les partenaires

### Afdas

L'Afdas est l'opérateur de compétences (OPCO) des secteurs de la culture, des industries créatives, des médias, de la communication, des télécommunications, du sport, du tourisme, des loisirs et du divertissement. Il accompagne les entreprises, les salariés permanents et intermittents, et des publics spécifiques (artistes auteurs, pigistes) dans l'ingénierie et le financement de leurs projets de formation.

Ses principales missions :

- développer l'alternance,
- accompagner les entreprises en particulier, les TPE - PME,
- accompagner les branches professionnelles dans la certification et l'observation de l'emploi.

[www.afdas.com](http://www.afdas.com)

### EDEC Culture, Création et Communication

L'ingénierie de la certification et de la formation a été financée par l'Afdas dans le cadre de l'EDEC\* Culture Création Communication au titre du Plan d'investissement dans les compétences. Elle bénéficie également de l'expertise du ministère du Travail et du financement du ministère de la Culture.

### CPNEF Audiovisuel

Créée en 2004, la Commission Paritaire Nationale Emploi et Formation (CPNEF) de l'audiovisuel regroupe les partenaires sociaux des branches professionnelles de l'audiovisuel et travaille sur les questions d'emploi et de formation.

Spécialistes de l'emploi et de la formation dans l'audiovisuel, elle accompagne entreprises et salariés, et apporte son expertise aux institutions sociales et politiques.

Ses principales missions :

- participer à l'élaboration de la politique des branches de l'audiovisuel en matière d'emploi et de formation, et suivre sa mise en œuvre. Ses propositions contribuent à favoriser le lien formation/emploi et à sécuriser les parcours professionnels,
- promouvoir la formation professionnelle, et créer des certifications, en tenant compte de l'évolution des métiers et des secteurs,
- connaître l'audiovisuel, en entretenant activement son expertise des métiers, des compétences, et de l'évolution des besoins des professionnels,
- informer les entreprises, les salariés et le grand public, sur les métiers, les formations et les évolutions des secteurs de l'audiovisuel.

[www.cpnef-av.fr](http://www.cpnef-av.fr)

### Pôle emploi Spectacle Ile-de-France

Le pôle emploi Audiovisuel Spectacle Techniciens aide et accompagne les professionnels de ces secteurs d'activité dans leur parcours d'accès à l'emploi, d'évolution et transition professionnelle et délivre des prestations d'appui et d'accompagnement au recrutement pour les entreprises.

Composé d'une équipe de 23 conseillers en évolution professionnelle et 8 conseillers en recrutement, le pôle emploi AVS Techniciens mobilise une gamme étendue de services destinée à répondre aux attentes et besoins des techniciens et employeurs de l'audiovisuel – spectacle.

Situé au 21 avenue de stade de France à La Plaine Saint Denis, le pôle emploi AVS Techniciens vous accueille sans rendez-vous du lundi au vendredi de 9h à 13h15 et sur rendez-vous du lundi au jeudi de 13h à 17h.



## L'organisme de formation

### Institut Artline

La CPNEF de l'audiovisuel a agréé l'organisme de formation Institut Artline pour la conduite de la formation.

L'Institut Artline est un organisme de formation supérieure à distance, spécialisé dans le domaine de la création numérique.

Il s'agit de la première école en France à proposer des cursus de niveau Bachelor et Mastère en ligne, dans les domaines du Design d'Espace et Produit, Concept Art & Illustration, Design graphique & Digital, Game design, Game art et Infographie 3D & VFX.

Créée en 2013 avec le Master Infographie 3D & VFX, l'école a développé une expérience de formations accessibles, flexibles et innovantes en collaboration avec un réseau de mentors travaillant dans de grands studios et agences en France comme à l'étranger (Unit Image, Mikros image, Illumination Mac Guff, ILM, Weta digital, Publicis, Malherbe, Moment Factory, Blackmeal, Ubisoft, ...).

Elle accompagne aussi bien des jeunes bacheliers, des étudiants souhaitant poursuivre leurs études que des personnes avec un projet de reconversion professionnelle.

La qualité de son enseignement a été reconnue en 2018 par le concours The Rookies qui a classé l'Institut Artline parmi les 10 meilleures écoles mondiales, la 1ère école en ligne, dans le domaine des effets numériques.

En 2019, l'Institut Artline poursuit son développement, plusieurs apprenants gagnent des concours (en jeux de société, matte painting, design graphique), la première promotion de Game Design est diplômée et l'école commence la co-écriture du CQP Expert.e Technique en Création Numérique.

En 2020, l'école verra les premiers diplômés des cursus de Concept Art, Design Graphique et Digital, Design d'Espace et Produit, et bien sûr le CQP Expert.e Technique en Création Numérique.

Fort de son expérience unique dans la conception de formations digitalisées, l'école propose également des prestations d'accompagnement à l'élaboration d'un projet de formation que ce soit sous forme de conseils, d'outils ou de gestion de projets.

[www.institutartline.com](http://www.institutartline.com)

## Les studios

### Cube Creative

Fondé en 2002 et basée à Levallois-Perret (Hauts-de-Seine), Cube Creative est un studio intégré de production de films d'animation en images de synthèse qui œuvre sur un nombre très varié de formats : court-métrages, vidéo-clips, spots publicitaires, films « grands formats » en relief, séries et longs métrages.

Il compte parmi ses clients des marques célèbres comme Cartier, Lu, Total, Kelloggs ou encore Skoll, des parcs d'attraction, mais aussi les grandes chaînes de télévision française.

Cube Creative développe avec succès depuis quelques années des productions propriétaires telles que les séries «Athleticus» (diffusée sur Arte), «Kaeloo» (sur Canal+, Teletoon+, C8), ou encore «Tangranimo» (en cours pour France télévisions) et «Pffirates» (en cours pour TF1).

Il dispose par ailleurs de nombreux projets de qualité en développement.

<http://www.cube-creative.com/>

### Illumination Mac Guff

Illumination Mac Guff (IMG) est un studio d'animation basé à Paris, dont les films produits par Illumination Entertainment sont financés et distribués par Universal Pictures. IMG a notamment fabriqué le film d'animation à succès, «Minions» (1,157 M\$ au box-office mondial en 2015). Les 8 premiers films fabriqués par IMG ont généré plus de 6 Mds\$ au box-office mondial. IMG est une filiale d'Universal, elle-même une filiale de Comcast Corporation.

Mac Guff Ligne a été créé en 1986 par 5 fondateurs, avec pour volonté de développer la production d'effets visuels en France. Devenu rapidement une des plus grandes sociétés de post-production en France, le studio a notamment travaillé sur de grands films tels que : Un «Prophète» de Jacques Audiard (2009), «99 Francs» de Jan Kounen (2007), «Irréversible» de Gaspar Noé (2002), «Contact» de Robert Zemeckis (1997), «Ne le dis à personne» de Guillaume Canet (2006).

Sa première production en matière d'animation fut «Azur et Asmar» de Michel Ocelot (2006), puis «Chasseurs de Dragons» d'Arthur Qwak et Guillaume Ivnerel (2008).

«Moi, Moche et Méchant» est la première collaboration entre Mac Guff Ligne et Universal. En 2008, le producteur Chris Meledandri s'engage pour cette première production. Le succès de ce film est inespéré avec plus 543M\$ au box-office.

En 2011, Universal et Mac Guff Ligne pérennisent leur relation en créant Illumination Mac Guff.

En quelques années, le studio est devenu une référence mondiale en matière d'animation 3D grâce à une technologie de pointe et des équipes artistiques et techniques reconnues pour leur expertise. Toutes les étapes de la fabrication d'images ont lieu au sein du studio parisien par des équipes à 98% européennes (90% de français). Du storyboard au compositing, toutes les équipes sont réunies en un seul et même lieu afin de promouvoir la communication et la collaboration artistique entre départements.

Le studio produit également les contenus marketing pour les sorties des films, ainsi que de nombreux courts métrages qui révèlent de nouveaux talents français.

Situé au cœur de Paris, Illumination Mac Guff est dédié à la fabrication des longs-métrages d'animation produits par Illumination Entertainment pour Universal Pictures. Il a notamment fabriqué les franchises «Moi, Moche et Méchant», «Les Minions», «Comme des Bêtes» et «Tous en Scène» et le film «Le Grinch».

<https://www.illuminationmacguff.com/>

## Les Fées Spéciales

Le studio de films d'animation, Les Fées Spéciales, en format coopératif, et situé Montpellier a fait le vœu d'apporter ses innovations technologiques et artistiques aux domaines de la Culture, de la Connaissance et de la Science dans le respect des artistes et des auteurs. Quoi de plus motivant que de transmettre son savoir-faire et d'offrir aux métiers de l'animation de nouveaux horizons, de nouveaux supports d'exposition, hors les salles de cinéma ?

Grâce aux compétences et à la polyvalence de l'équipe, le studio fabrique des films d'animation (courts et longs métrages, films documentaires, institutionnels, muséographiques), il forme aux logiciels libres (Blender, Krita...) et il développe des outils numériques dans son atelier R&D... Depuis 2015, le studio a œuvré pour Michel Ocelot, « Dillili à Paris », réalisé par Michel Ocelot (César 2019 du Meilleur film d'animation), en coopération avec Mac Guff Ligne et produit par Nord-Ouest Films, mais aussi sur les documentaires Antarctica réalisés par Luc Jacquet, Jérôme Bouvier et Marianne Cramer, diffusé par Arte.

Dans la foulée, a été réalisé au sein du studio l'ensemble des 24 programmes multimédias du Musée Fleury de Lodève, soit une heure de contenu. La collaboration avec le Conservatoire des Espaces naturels de PACA, le WWF et National Geographic a permis la création d'un court métrage pour la protection du criquet de La Crau, une espèce endémique en voie de disparition. Le studio des Fées a participé à l'aventure à la réalisation d'un film pilote « Iny Karajà », pour le Muséum de Toulouse, prémisse de la série télévisée « Être amérindiens aujourd'hui ? » (Production en cours sur les conditions des peuples autochtones d'Amazonie). 2019 s'est achevée en beauté avec la fabrication du compositing de « Josep », long métrage « dessiné », réalisé par Aurel (sortie en salle prévue en 2020), produit par les Films d'Ici Méditerranée, c'est une première co-production pour Les Fées Spéciales.

Le studio a aussi eu le privilège de concevoir « Mécaleo », un serious game VR pour l'université de Tours autour des inventions de Léonard de Vinci.

Les prochains chantiers multimédias l'amèneront sur les traces des 800 ans de la médecine à Montpellier pour le Musée Fabre et sur le culte impérial d'Auguste pour le Musée de la Romanité de Nîmes.

En parallèle, Les Fées produisent leurs propres trésors... à travers deux projets de séries : « Sur les traces d'Héraklès », série multimédia réalisée par Eric Serre et « Les Vérités », une série animée inclusive, présentant une forte innovation sociale, accessible à la fois aux enfants sourds et malentendants.

<http://les-fees-speciales.coop/>

## Mikros Animation

Depuis 2012, Mikros Animation est un studio d'animation dédié aux longs métrages d'animation et a contribué à huit films d'animation en tant que studio créatif, de fabrication et de production exécutive. Il apporte tout notre savoir-faire artisanal et artistique en collaborant avec des cinéastes pour faire naître leurs visions créatives. Il crée des personnages authentiques qui communiquent émotionnellement avec le public et donnent vie à des histoires puissantes.

Le studio a ainsi contribué à des projets variés et collaboré avec des studios de production aussi bien français qu'internationaux, parmi lesquels se trouvent : « Astérix et le Domaine des Dieux » (2014 – produit par M6 Studio), « Mune » (2015 – produit par On Entertainment), « Le Petit Prince » (2015 – produit par On Entertainment), « Sahara » (2017 – produit par La Station Animation et Mandarin Cinéma), « Capitaine Superslip » (2017 – produit par Dreamworks Animation), « Sherlock Gnomes » (2018 – produit par Paramount), « Stubby » (2018 – produit par Fun Academy™ Motion Pictures et Labyrinth Media & Publishing), « Astérix – Le secret de la potion magique » (2018 – produit par M6 Studio).

Les studios établis à Paris, Montréal et Londres, accueillent des talents de renommée internationale. Les équipes hautement qualifiées incarnent une expérience approfondie dans tout le spectre des styles, techniques et technologies d'animation afin de garantir que nos studios disposent des compétences nécessaires pour porter les projets animés à l'écran, au plus haut niveau de qualité.

Mikros Animation fait partie de Mikros Image, une société française spécialisée dans les effets visuels numériques, la post-production et l'animation. Depuis plus de 30 ans, le groupe Mikros place la créativité au centre de ses activités d'image. Fort d'infrastructures dédiées à la fiction (longs métrages et séries), la publicité et l'animation, les équipes développent outils et talents pour apporter une expertise créative qui répond aux exigences du marché national et international.

Présents à Paris, Londres, Bruxelles, Liège et Montréal, Mikros Animation est membre du Groupe Technicolor depuis 2015.

<https://www.mikrosimage-animation.eu/>

<https://www.mikrosimage.com>

## TeamTO

Avec ses deux studios à Paris et à Bourg-Lès-Valence, et des bureaux à Los Angeles et Pékin, TeamTO et son équipe de plus de 500 personnes ont produit plus de 370 heures d'animation ces quatorze dernières années.

### Un studio dynamique et innovant

Fondé en 2005 par Guillaume Hellouin, Corinne Kouperet Caroline Souris, TeamTO est l'un des plus importants studios français indépendant d'animation 3D, internationalement reconnu pour la qualité de sa production.

TeamTO est plébiscité par les plus grands studios qui lui confient leurs productions phares : eOne (Pyjamasques & Ricky Zoom), Activision (Skylanders), Disney (Princesse Sofia & Avalor), Ubisoft (Les Lapins Crétins), Nelvana (Babar et les aventures de Badou), Gaumont (Calimero) ou encore Bandai (Pacman). Le studio français a produit le long-métrage Gus : «Petit Oiseau, Grand Voyage» en 2014.

TeamTO produit également ses propres séries TV, toutes diffusées sur les plus grands networks (Cartoon Network, Disney Channel, Super RTL, Netflix...) : «Mighty Mike» (Cartoon Network, Super RTL, France Télévisions), «Angelo la Débrouille» (FTV, Canal+ & Super RTL), «Oscar & Co» (TF1, Netflix, Canal+), «Mon Chevalier et Moi» (Canal+ & Super RTL).

Depuis 2011, le studio a connu une croissance régulière basée sur le succès des séries sur lesquelles il travaille. Que ce soient les séries produites pour des tiers ou leur propres propriétés, toutes ont été confirmées pour des saisons suivantes, renforçant ainsi la taille et la puissance du studio.

Cette croissance continue a permis d'augmenter le financement de l'infrastructure et de l'équipe de recherche et développement, ce qui lui confère des avantages stratégiques en termes de qualité, de productivité et de fiabilité.

### Studio de Paris

La direction, l'administration et les équipes centrales de recherche et développement sont basées à Paris. Le studio parisien est davantage axé sur la pré et la post-production. Cela inclus le design, les scripts, la modélisation, le set-up, le rig et la texture, le rendu, le compo, les FX ainsi que le post-production du son et de l'image.



### Studio de Valence

Le studio de Valence se concentre principalement sur le layout et l'animation. Valence gère également la plupart des étapes de compositing et d'effets spéciaux des saisons suivantes produites par TeamTO.

L'équipe R&D composée d'une vingtaine d'ingénieurs, est à la pointe de la technologie et développe de nombreux outils innovants, notamment grâce à sa collaboration avec le centre technologique de l'INRIA (Institut National de Recherche en Informatique Avancée) de Grenoble. Développés en interne, Rumba, est un logiciel d'animation et Overmind un logiciel de suivi de production.

<http://www.teamto.com/>

### **XILAM**

Studio majeur de l'animation européenne, Xilam crée, produit et distribue des programmes originaux destinés aux enfants et à toute la famille, pour la télévision, le cinéma et les plateformes numériques.

Fondée en 1999 par Marc du Pontavice, Xilam dispose d'un catalogue de plus de 2 000 épisodes et de 4 longs métrages.

Aux côtés de « J'ai Perdu Mon Corps », long-métrage d'animation récompensé du Grand Prix Nespresso à la Semaine de la Critique au Festival de Cannes 2019, du Cristal du long-métrage et du Prix du Public au Festival international du film d'animation d'Annecy 2019 et nommé dans la catégorie « meilleur film d'animation » aux Oscar 2020, figurent des succès incontournables comme Oggy et les Cafards, Zig & Sharko, Les Dalton, Mr Magoo et Paprika.

Diffusé dans plus de 190 pays sur les plus grandes chaînes de télévision et plateformes numériques, cumulant notamment sur YouTube plus de 600 millions de vidéos vues par mois, ce catalogue de programmes fait ainsi de Xilam l'un des premiers fournisseurs mondiaux d'animation.

Xilam emploie plus de 400 personnes, dont 300 artistes, répartis sur ses quatre studios à Paris, Lyon, Angoulême et Hô-Chi-Minh Ville au Vietnam.

<https://xilam.com/>





## Contacts

### Cécile Denis

Directrice de la Communication de l'Afdas

[c.denis@afdas.com](mailto:c.denis@afdas.com) – 01 44 78 39 01

### Ségolène Dupont

Déléguée générale de la CPNEF de l'audiovisuel

[sdupont@cpnef-av.fr](mailto:sdupont@cpnef-av.fr) – 01 44 88 24 25