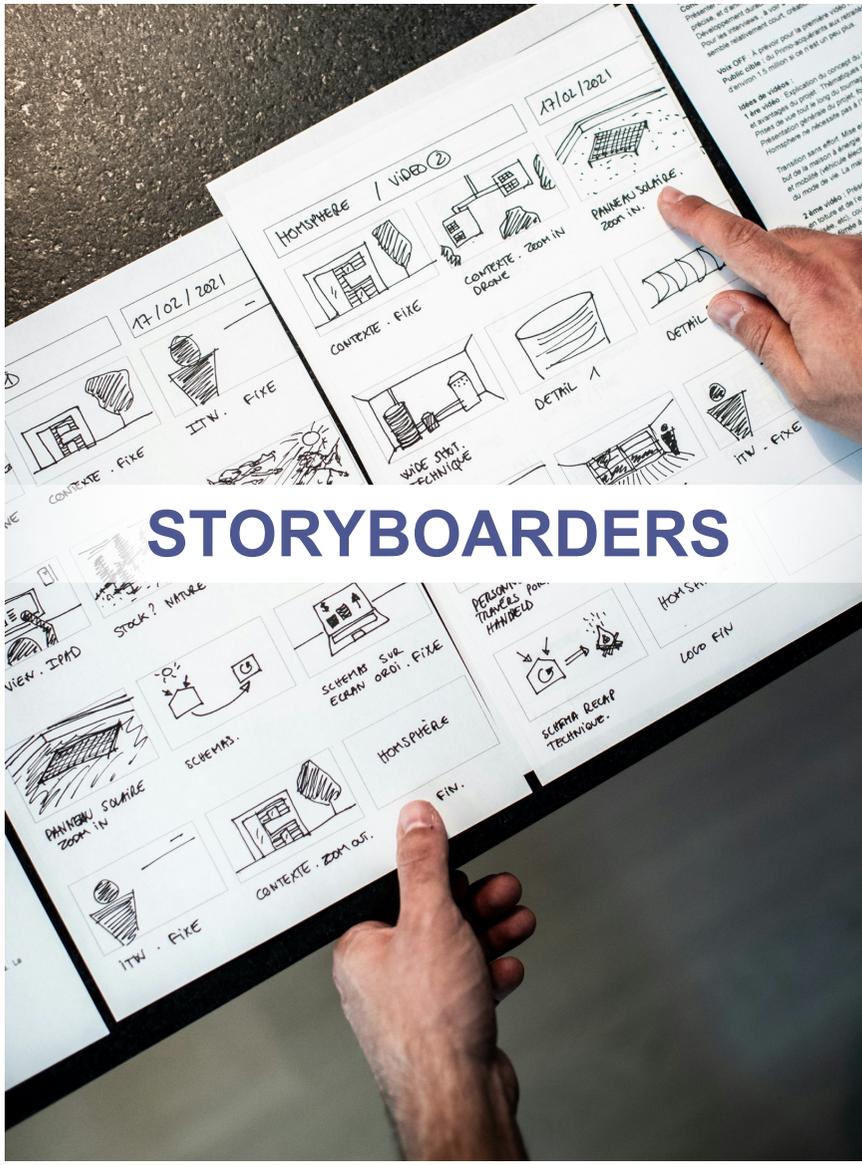


 **OBSERVATOIRE DES MÉTIERS**  
de la culture et des médias à l'heure de l'IA

Note de conjoncture  
sur l'emploi et le travail des  
**STORYBOARDERS**

Mai 2025





# STORYBOARDERS

## Méthodologie

- Les données sur l'emploi analysées dans cette note sont issues des bases de données d'Audiens. Audiens est le groupe de protection sociale dédié aux secteurs de la culture, de la communication et des médias. À ce titre, les entreprises de ces secteurs d'activité sont tenues d'adhérer aux institutions de retraite complémentaire d'Audiens. Chaque année, elles doivent fournir une déclaration sociale nominative (DSN) mensuelle qui permet à Audiens d'attribuer les points de retraite à chaque salarié.
- Pour chaque période d'activité déclarée, sont renseignés un code complément et une profession issus de la nomenclature des professions et catégories socioprofessionnelles des emplois salariés des employeurs privés et publics (PCS-ESE), ce qui permet notamment de distinguer les fonctions éligibles aux annexes 8 et 10 du règlement de l'assurance chômage (régime intermittent). Les analyses conduites dans cette note se limitent à trois professions : les assistants storyboarders (ASS490), les storyboarders (STO010) et les chefs storyboarders (CHE470, nomenclature qui disparaît à compter du 12/10/2020). L'information n'étant disponible qu'à partir de la pleine mise en œuvre des DSN (2018), l'historique est limité à six ans.
- Les effectifs sont déterminés par le comptage des individus ayant été déclarés par au moins une société active dans la filière. Dans le cas d'un individu déclaré par plusieurs entreprises ou sous plusieurs professions durant une même année, celui-ci n'est compté qu'une seule fois.
- L'enquête qualitative présentée en deuxième partie de cette note s'appuie sur les informations recueillies au cours de six entretiens avec des professionnels réalisés entre mars et avril 2025.



Tâche essentielle dans la phase de préparation de l'animation, l'activité de storyboarding est particulièrement chronophage. Les outils d'IA générative (IAG), offriraient *a priori* la possibilité de réduire le temps consacré à cette tâche ainsi que son coût, notamment par leur capacité à générer et itérer rapidement des images<sup>1</sup>. À ce jour, plusieurs solutions susceptibles d'assister la création de storyboarding sont disponibles : des outils généralistes de *text-to-image* (Midjourney, Stable Diffusion, etc.) ou *text-to-video* (Runway, Pika Labs, etc.), mais également des solutions spécifiquement dédiées à la génération de storyboards, comme Toon Boom, StoryboardHero ou Boords.

Considérant l'existence de tels outils, les storyboarders sont régulièrement désignés comme étant l'un des métiers de la filière les plus exposés face au déploiement des outils d'intelligence artificielle<sup>2</sup>. Selon un témoignage de Shion Takeuchi, créateur de la série d'animation *Inside Job* (Netflix), des outils d'IA seraient d'ailleurs actuellement expérimentés par des studios hollywoodiens afin d'automatiser entièrement le storyboarding, faisant planer le risque d'un effondrement du volume d'emploi de cette profession<sup>3</sup>. Par exemple, Lionsgate (*John Wick*, *Saw*, etc.) a conclu en septembre 2024 un accord avec Runway afin d'élaborer un outil entraîné sur les œuvres produites par Lionsgate, avec un objectif affirmé de réduction de certains postes de dépenses dont, entre autres, le storyboarding<sup>4</sup>.

Identifier de manière isolée l'impact des IAG sur un métier donné est évidemment complexe, d'autres facteurs entrant en ligne de compte : les fluctuations de la demande nationale et internationale ou la capacité à assurer le financement des œuvres par exemple sont aujourd'hui plus déterminants.

Néanmoins, au moyen d'une approche hybride conduisant, dans un premier temps, à comparer les courbes de l'emploi du secteur de l'animation sur la période 2018-2024, tous métiers confondus, avec celle des storyboarders sur la même période (I), puis, dans un second temps, à interroger un panel de professionnels en prise avec les technologies d'IA (II), cette note de conjoncture a pour double objectif :

- **D'estimer la potentielle vulnérabilité des storyboarders;**
- **D'identifier, les franges de l'activité des storyboarders pouvant être augmentées ou mises en concurrence par les outils d'IAG.**

<sup>1</sup> Townsend Edward, "[Exploring the Impact of AI on Film Production in 2024](#)", *Medium*, mars 2024. Consulté le 02/04/2025.

<sup>2</sup> Voir la cartographie des usages IA publiée par le CNC en avril 2024 : [Quel impact de l'IA sur les filières du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo ?](#), CNC, BearingPoint, avril 2024. Voir en particulier la cartographie des impacts de l'IA sur l'emploi des différentes professions, p. 26. Consulté le 02/04/2025.

<sup>3</sup> Maddaus Gene, "[Animation Guild Faces Discontent on Artificial Intelligence Terms in New Contract](#)", *Variety*, décembre 2024. Consulté le 02/04/2025.

<sup>4</sup> Winston Cho, "[For Hollywood, AI Is a Double-Edged Sword](#)", *The Hollywood Reporter*, décembre 2024. Consulté le 02/04/2025.



# 1. Analyse quantitative des données sur l'emploi

En 2024, 719 individus ont une activité de storyboarding. Il s'agit très majoritairement d'individus salariés comme storyboarders (84,5 %, contre 15,5 % comme assistants storyboarders et aucun chef storyboarder en 2024). Parmi les entreprises appartenant au champ de la production, les professionnels du storyboarding sont principalement salariés par des sociétés déclarant une activité de production de films et de programmes d'animation auprès d'Audiens (75,2 %). Au total, 433 106 heures ont été consacrées au storyboarding, soit une moyenne de 602,4 heures par salarié, pour une masse salariale brute (après abattements pour frais professionnels) de 12,7 M€ (17,7 K€ par individu).

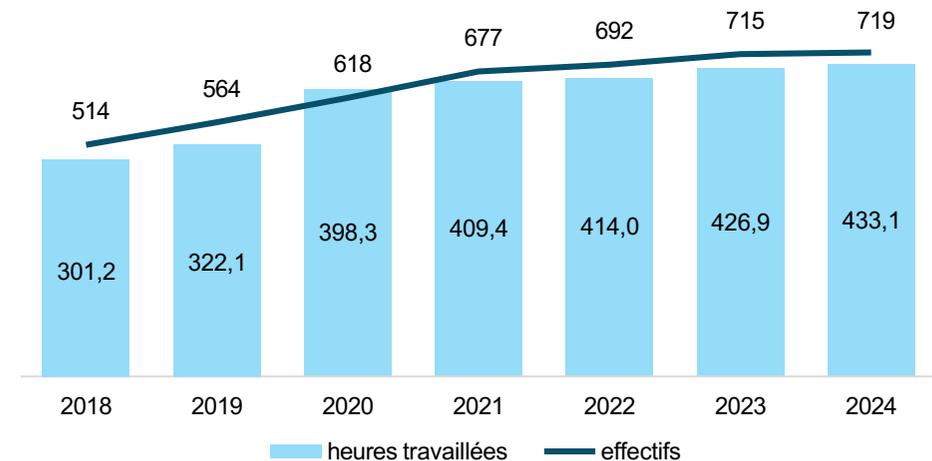
Par rapport à l'ensemble du secteur de l'animation, les effectifs du storyboarding sont moins féminins (36,2 %, contre 41,4 % pour l'ensemble du secteur de la production en animation) et globalement plus âgés (21,3 % de moins de 30 ans et 16,7 % de 50 ans et plus, contre respectivement 31,9 % et 12,5 % en animation).

*Par simplification, le terme « storyboarders » regroupe dans la suite de cette note l'ensemble des professionnels du storyboarding, c'est-à-dire les professionnels déclarés comme assistants storyboarders, storyboarders ou chefs storyboarders.*

Le nombre de storyboarders actifs en 2024 est stable (719 salariés, soit +0,6% sur un an et +39,9 % par rapport à 2018). Sur la période, les effectifs sont en croissance continue, de même que le nombre d'heures travaillées des storyboarders (+1,5 % sur un an, +43,8 % par rapport à 2018). Le nombre d'heures par salarié progresse par rapport à 2018 (602,4 heures en moyenne en 2024 contre 586,0 heures en 2018, soit +2,8%), mais se stabilise depuis 2021 (604,7 heures, soit -0,4 %) après avoir atteint un niveau nettement plus élevé en 2020 (644,6 heures, soit -6,5% entre 2020 et 2024). Enfin, la masse salariale progresse sur la période conjointement à la hausse des effectifs, mais de manière plus prononcée

que cette dernière en euros courants (12,7 M€ en 2024, soit +1,1 % sur un an et +57,3 % par rapport à 2018). En revanche, en euros constants (en effaçant l'effet de l'inflation), la masse salariale recule en 2024 pour la deuxième année consécutive (-1,8 % par rapport à 2023 et -3,3 % en 2023 par rapport à 2022). Par rapport à 2018, la hausse de la masse salariale en euros constants est légèrement moindre que celle des effectifs (respectivement +38,4 % et +39,9 %).

Effectifs et heures travaillées (en milliers) des storyboarders





La croissance des effectifs de storyboarders s'inscrit dans une période d'essor pour la production en animation entre 2018 et 2021, avec des investissements en France dans les œuvres cinématographiques et audiovisuelles (production domestique ou projets internationaux fabriqués en France) qui progressent de +51,7 %, à 484,9 M€ en 2021. Dans le détail, cette croissance est principalement portée par l'activité de prestation des studios pour des projets bénéficiaires du crédit d'impôt international, dont les dépenses annuelles ont plus que doublé sur la période (+116,0 %, à 184,8 M€ de dépenses en France en 2021). La croissance du secteur s'observe aussi au niveau des investissements effectués dans la production domestique (+28,2 %, à 300,1 M€ en 2021), et en particulier la production d'œuvres audiovisuelles (+39,9 %, à 253,6 M€ en 2021), l'activité de production des œuvres cinématographiques d'animation étant quant à elle plus fluctuante.

En 2022, le secteur a connu une contraction des investissements (-27,5 %, à 351,8 M€), provoquée par un recul de la production domestique (-45,8 %, à 162,8 M€), laquelle est ensuite reparti à la hausse (+107,7 % sur deux ans, à 338,1 M€ en 2024). La situation concernant les dépenses des projets bénéficiaires du C2I est plus contrastée, avec une baisse des dépenses prévisionnelles en 2024 (-14,3 % par rapport à 2023, à 166,6 M€). À noter qu'il s'agit principalement de projets ayant obtenu l'agrément au C2I lors des années précédentes et que le nombre de projets agréés en 2024 recule (15 projets en 2024 contre 25 en 2023), ce qui devrait entraîner une baisse des investissements au cours des prochaines années.

### Investissements dans les œuvres d'animation selon le type de projets (M€)



**Audiovisuel** : dépenses prévisionnelles en France des œuvres audiovisuelles d'animation aidées selon l'année d'autorisation préalable.

**Cinéma** : dépenses en France des films d'animation agréés selon l'année d'agrément des investissements.

**C2I** : dépenses éligibles des projets d'animation audiovisuelle et cinématographique agréés au C2I selon l'année de dépense prévisionnelle.

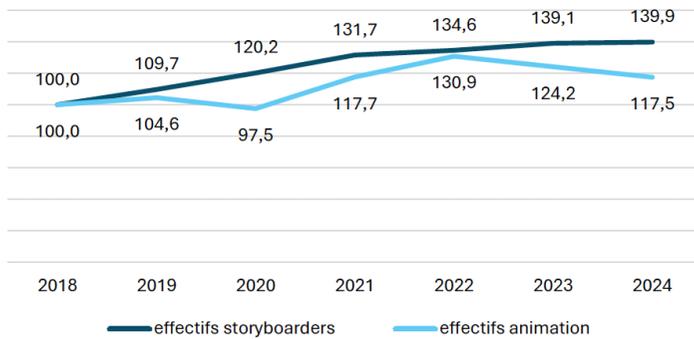
En 2024, le niveau des investissements s'établit à 504,7 M€<sup>5</sup>, un niveau supérieur à celui de 2021 en euros courants (+4,1 %) ; il est en revanche inférieur en euros constants (-5,4 %).

Ces deux périodes distinctes se retrouvent également dans le volume d'emploi : une forte hausse de l'emploi entre 2018 et 2022 (+30,9 %), année qui bénéficiait encore du volume conséquent d'heures aidées l'année précédente, du fait des cycles longs de production en animation, suivie d'un recul de l'activité observé depuis 2 ans (-10,2 % entre 2022 et 2024).

<sup>5</sup> Ce montant doit être considéré avec prudence car il résulte notamment d'un niveau d'investissements record dans la production cinématographique en animation en 2024, avec deux films agréés présentant des dépenses en France supérieures à 20 M€ : *Astérix et le royaume de Nubie* d'Alexandre Heboyan (32,7 M€) et *High in the Clouds* de Toby Genkel (21,7 M€).

La hausse continue des effectifs de storyboarders sur la période (+3,9 % entre 2022 et 2024) est donc d'autant plus notable dans ce contexte de contraction du secteur de l'animation. Ce constat est encore plus marqué en nombre d'heures effectuées : +4,6 % entre 2022 et 2024, contre -19,0 % au global en animation.

### Évolution des effectifs de storyboarders et dans le secteur de production en animation (base 100 en 2018)

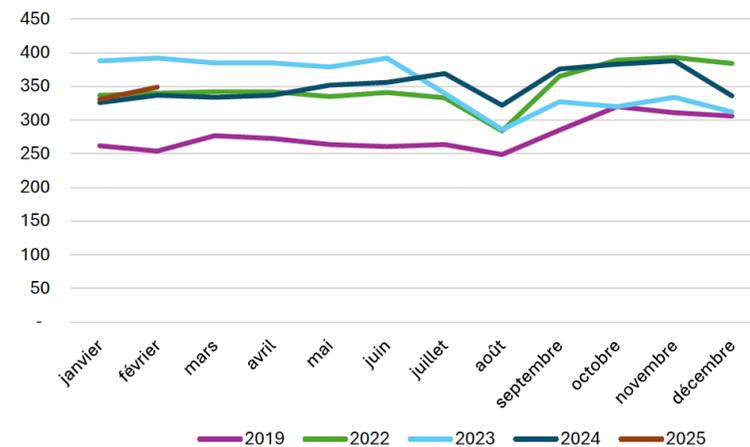


Parmi les storyboarders actifs en 2024, 204 d'entre eux ne l'étaient pas en 2023, soit 28,4 % des effectifs, une part légèrement supérieure à celle de la production d'animation en général. La part de nouveaux entrants décroît légèrement sur la période (31,7 % des storyboarders en 2019, soit -3,3 points), en lien avec la hausse plus modérée des effectifs observée depuis 2022, mais se maintient à un niveau élevé, ce qui traduit un renouvellement important des effectifs de ce métier. En parallèle, la part de nouveaux entrants parmi l'ensemble des effectifs de l'animation diminue plus fortement (37,9 % en 2019, soit -9,7 points), baisse à mettre également en perspective avec le recul de l'emploi dans le secteur.

En moyenne, 324 storyboarders ont été employés chaque mois par des sociétés de production (animation, cinéma et audiovisuelle) entre 2018 et 2024 ; ce nombre s'élève à 351 salariés pour la seule année 2024. Dans le détail, le nombre mensuel de salariés a été inférieur à celui de 2023 pour l'ensemble

du premier semestre 2024, ce qui s'explique par un très haut niveau d'activité entre octobre 2022 et juin 2023 (près de 400 storyboarders chaque mois sur la période) ; en revanche, le niveau d'emploi du deuxième semestre 2024 est supérieur à celui de 2023 pour chaque mois. Enfin, le nombre de storyboarders salariés connaît certes une baisse importante entre novembre et décembre 2024 (-13,4 %, à 336 salariés), mais demeure néanmoins supérieur au niveau de décembre 2023 (312 storyboarders).

### Effectifs mensuels de storyboarders



Au vu des données présentées dans cette première partie, il est **ainsi difficile de conclure à un effet positif ou négatif des outils d'IA sur l'emploi** des storyboarders et si effet il y a, celui-ci est marginal à date par rapport aux autres facteurs entrant en ligne de compte. Pour vérifier la pertinence de constat dans le temps, nous continuerons à suivre l'évolution des effectifs de cette profession au cours des prochains mois.

Pour compléter cette analyse, une enquête qualitative auprès de professionnels a été effectuée afin de documenter au mieux les usages réels de l'IA par les storyboarders.



## 2. Enquête qualitative

### Introduction

Afin d'éclairer les résultats du traitement des données Audiens présentés ci-dessus, nous avons fait le choix méthodologique de mener des entretiens ouverts avec quatre storyboarders, un CTO de studio d'animation ainsi qu'un journaliste et réalisateur spécialisé en IA. Ces échanges visaient à mieux comprendre leur pratique professionnelle et les différentes interactions qu'ils entretiennent avec les outils d'intelligence artificielle générative (IAG). Dans cette optique, nous avons interrogé leur travail réel, c'est-à-dire ce qui se joue au-delà des descriptions formelles de la fiche de poste, en recueillant une description détaillée et contextualisée de leur activité et de ses articulations avec celles des autres maillons de la chaîne de production. Partant de l'hypothèse que les outils d'intelligence artificielle générative (IAG) peuvent apparaître, au moins symboliquement, comme une forme de concurrence vis-à-vis du cœur de métier des storyboarders, il nous a semblé pertinent d'interroger également leur identité professionnelle. Qu'est-ce qui fait sens dans leur travail ? D'où tirent-ils leur fierté professionnelle ? De qui attendent-ils ou reçoivent-ils une reconnaissance ? Où situent-ils leurs marges de manœuvre, mais aussi leurs zones de tension ou de frustration ?

Enfin, nous les avons interrogés sur les outils qu'ils mobilisent au quotidien, en particulier l'IA, en veillant à bien contextualiser ces usages ou ces non-usages. Dans les résultats à venir, les répondants sont anonymisés. Comme précisé dans le tableau ci-après, les storyboarders interrogés et dont les témoignages ont été anonymisés ont une forte expérience et sont issus de l'animation TV (broadcast). Aucun ne travaille aujourd'hui dans la publicité, la prise de vue réelle ou le jeu vidéo.

Tableau de description de l'échantillon

<b>Sexe</b>	Homme	Femme	Femme	Homme	Homme	Homme
<b>Prénom (anonymisé)</b>	Pierre	Pauline	Mathilde	Florent	Clovis	Rodolphe
<b>Âge</b>	40-45 ans	50 ans	35 ans	36 ans	Environ 35-40 ans	42 ans
<b>Fonction</b>	Storyboarder	Storyboardeuse	Storyboardeuse	Réalisateur / Superviseur storyboard / ex-storyboarder	Chief Technical Officer (CTO) d'un studio de production	Journaliste et réalisateur IA
<b>Statut professionnel</b>	Freelance	Intermittente	Freelance / Intermittente	Freelance / Intermittent / Droits d'auteur	Cadre en CDI	Freelance
<b>Expérience storyboard</b>	15 ans	28 ans	12 ans	14 ans	6 ans entrepreneur tech + 1,5 an en studio de production	Plus de 10 ans dans la production audiovisuelle
<b>Secteur principal</b>	Animation / Pub	Animation	Animation	Supervision technique / innovation / infrastructure R&D IA	Supervision technique / innovation / infrastructure R&D IA	Audiovisuel corporate, animation, expérimentation en IA
<b>Niveau d'études art / dessin / autres</b>	Formation professionnelle	Gobelins	Gobelins	LISAA Animation 2D	Ingénieur EPITECH	Maîtrise Information et Communication à l'IFP, DEUG de droit

### Storyboarder, un métier exigeant, technique et créatif

Le rôle du storyboarder « consiste surtout à mettre en images, le scénario, le script » (Pierre). Il est ainsi une « sorte de prolongement de la vision du réalisateur » (Mathilde) avec qui il est amené à collaborer étroitement au fil d'un processus créatif qui s'apparente souvent moins à la réponse à une commande qu'à une co-élaboration artistique.

Il s'agit tout d'abord de « réfléchir à (...) bien comprendre les enjeux de l'histoire », afin de « faire un découpage (...) », d'abord assez grossier, mais qu'il faut rapidement « retranscrire sous des formes de cadrage. » (Pierre). Tout l'enjeu est alors de savoir où « placer la caméra », en considération d'un ensemble de contraintes de différentes natures.



La première contrainte est de nature sémiologique. La vision du réalisateur est transmise au storyboarder sous la forme essentiellement textuelle (scripte, notes d'intention...). Son premier défi est d'en assurer la transformation en séquences picturales, où chaque détail aura un effet sur la cohérence narrative ou sur les émotions provoquées par l'animation (séquençage des plans, angles de caméra, expressions des personnages, etc.)

*« C'est à dire que le plan, en fait, on va choisir de mettre la caméra à une certaine hauteur ou à une certaine distance ou un certain nombre parce que on se dit qu'émotionnellement, on recherche une certaine (...) image précise. On met, on choisit l'angle en fonction de ça pour appuyer la narration. »*  
(Pierre)

À l'image d'un traducteur qui doit parfois trouver la bonne paraphrase quand un terme n'a pas d'équivalent dans une autre langue, le storyboarder peut être amené à réinterpréter une partie de scripte afin d'en préserver le sens. Dans d'autres cas, le scripte peut être incomplet ou comporter des choses qui ne vont pas fonctionner à l'image, « des incohérences narratives » (Mathilde), que le storyboarder doit repérer et réparer.

D'une manière générale, le travail du storyboarder dépend étroitement des habitudes de travail et la formation d'origine des réalisateurs. Certains peuvent avoir des attentes précises, notamment stylistiques, tandis que d'autres peuvent ne communiquer que des intentions, laissant ainsi au storyboarder davantage d'espace d'expression créative. Dans tous les cas, pour assurer ce tuilage entre l'intention et l'animation graphique, le réalisateur et le storyboarder échangent en continu au long d'un processus aux contours bien normés, mais très changeant selon les contextes. Souvent perçu comme un technicien, le storyboarder influe sensiblement sur la mise en scène d'un film ou d'une série d'animation. Il porte une responsabilité importante sur la qualité du résultat final, tant en termes d'émotions suscitées, que d'intelligibilité du scénario.

*« On est malgré tout perçu comme 100% des techniciens alors qu'on fait un travail qui est quand même hautement créatif parce qu'on va influencer très, très fort sur la mise en scène d'un film ou d'une série et sur le résultat que ça aura. »*  
(Pauline)

Au-delà de son rôle sémiologique, le storyboarder doit également considérer les contraintes techniques et financières de la mission. Parmi celles-ci, l'on peut citer le nombre de plans maximum par série, le nombre de personnages à animer par plan, ainsi qu'un ensemble de règles, souvent non formalisées, dont dépend la complexité et donc le coût de l'animation. À titre d'exemple, lorsque deux personnages discutent, le storyboarder veillera à choisir un plan et un angle de caméra qui les isolent des personnages de second plan, de façon à éviter l'animation de ces derniers.

La rémunération du storyboarder étant la plupart du temps calculée en fonction de la durée de l'animation, ou de la série, son revenu net journalier dépend étroitement de son rendement. De fait, la production d'un storyboarder expérimenté peut varier entre 1 100 et 1 300 plans pour 4 semaines de travail, soit plus de 60 plans par jour travaillé.

Le storyboarder doit donc maîtriser des compétences techniques, artistiques, faire preuve de sensibilité, être créatif et force de proposition. Il doit en outre faire preuve d'une grande capacité d'adaptation pour répondre à des contraintes techniques, humaines et financières changeantes d'une mission à l'autre, le tout en respectant une cadence de travail élevée. Cela explique pourquoi les studios préfèrent employer des storyboarders expérimentés, familiers des processus et de leurs contournements, capables efficaces en collaboration et en production, dès le premier jour d'un projet.



## L'IA et les storyboarders : une collaboration fructueuse en devenir ?

Les storyboarders interrogés déclarent n'utiliser pour le moment l'IA que de façon ponctuelle et expérimentale, sur des tâches à la marge de leur cœur d'activité créative, comme « pour générer des voix » (Pierre), « pour automatiser des trucs comme répondre à des mails... » (Mathilde), ou « éventuellement pour de la recherche esthétique », mais « pas pour le board lui-même » (Pierre), pour la génération d'images, en somme. Cet état des lieux conduit Pierre à déclarer que les storyboarders sont selon lui et pour le moment « assez épargnés par la chose ».

De fait, les outils disponibles tels que Midjourney « n'apportent rien » (Pauline), notamment car « ils manquent de contrôle » (Mathilde) pour être utilisés sur la partie production d'images. Pierre identifie même un double paradoxe élémentaire éclairant la faiblesse de la valeur ajoutée de la machine sur l'homme. D'une part, ce que l'on demande au storyboarder « est de dessiner vite, pas de rechercher une image léchée » (Pierre). Or, il est probable que le temps de rédaction du prompt cumulé à celui du calcul de la machine, le tout répété autant de fois qu'il est nécessaire à l'obtention d'une image satisfaisante, ne génère pas de gain de temps notable sur le travail manuel d'un storyboarder expérimenté. D'autre part, pour toute une série de fonctionnalités, la machine nécessiterait un intrant pictural et donc préalablement dessiné par le storyboarder.

*« Alors ça en fait, c'est un processus qu'il faut expliquer à la machine, pour qu'elle sorte l'angle comme ça. Généralement, le meilleur moyen d'obtenir ça d'une IA, c'est de lui rentrer une image en 3D ou de faire un crobard déjà enfin une esquisse mais **c'est mon travail donc**. Enfin, ça n'a pas de sens que je fasse un premier truc que je rentre dans une IA qui me ressorte la même chose. » (Pierre)*

Par ailleurs, cela pose des questions éthiques et juridiques, en particulier concernant le respect du droit d'auteur sur les intrants dessinés par les storyboarders et qui pourraient potentiellement être réemployés pour entraîner les modèles d'IA, ce qui serait également préjudiciable à la confidentialité des projets en cours. Et au fond, quand bien même les solutions seraient-elles abouties et efficaces, leur fonctionnement entrerait

en concurrence avec le cœur de l'identité professionnelle du storyboarder, rendant de fait leur usage fondamentalement inapproprié, du point de vue des storyboarders.

*« C'est sûr qu'on pourrait tous devenir des assistants, entre guillemets de l'IA qui elle, produirait les images ? Et nous, on jouerait juste un rôle de vérification. Mais dans le milieu, je ne pense pas me tromper en disant que personne n'a envie de faire ça parce qu'en fait ça retire tout ce qui nous tient à cœur parce que on est, on est peut-être perçu comme des techniciens à l'échelle de l'industrie, mais en vérité, nous, on se perçoit comme des artistes et comme des gens hautement créatifs. » (Mathilde)*

Aux questions plus prospectives portant sur d'hypothétiques fonctionnalités pouvant répondre à des besoins métiers, les réponses sont prudentes, mais offrent néanmoins un aperçu des possibles : l'IA pourrait aider au dérushage du scripte, une phase longue et fastidieuse consistant à découper le scripte en plans d'une certaine durée. Elle pourrait aider au nettoyage des dessins et à leur coloration, et proposer des mouvements intermédiaires entre les plans, de façon à faciliter la réalisation des cinématiques. Les répondants, qui utilisent le logiciel Toon Boom<sup>6</sup> pour la majorité d'entre eux, évoquent d'ailleurs les futures évolutions du logiciel (Toon Boom Ember, suite intégrant de l'IA) qui répondrait, entre autres fonctionnalités, à ces besoins métiers.

Les témoignages de storyboarders recueillis dans le cadre de cette étude convergent vers l'idée que les IA génératives, en particulier par l'intermédiaire des logiciels les plus utilisés dans le processus de production, pourraient trouver une place de partenaire, au service du métier, en l'assistant sur les tâches répétitives et fastidieuses. Ils dénoncent toutefois des IA entraînées sur le dos des artistes, et dont l'utilisation pèse déjà sur les commandes d'autres métiers comme les concepts artists.

<sup>6</sup> Toon Boom est le logiciel qui a été cité systématiquement par nos enquêtés dont la fonction était celle de storyboarder. C'est la suite logicielle métier la plus répandue chez ses professionnels.



### ... Ou l'introduction d'une innovation de rupture industrielle ?

Un autre scénario prospectif, notamment défendu par Clovis nous apparaît crédible sur le plan technique et économique et conséquemment intéressant à retranscrire dans cette note. Pour ce CTO d'un studio d'animation 3D, la pression économique mise par les diffuseurs au studio de production risque d'entraîner, à terme, une révision des processus de production et une polarisation du marché de l'animation. D'un côté, les studios actuels raréfiés deviendraient des studios « premiums » chargés des projets les plus qualitatifs. Les processus de production resteraient globalement inchangés, l'IA venant augmenter incrémentalement la productivité sans transformer radicalement les métiers.

D'un autre côté, de nouveaux acteurs « qui n'auraient pas d'affect », se positionneraient sur le marché des productions de qualité inférieure. Celles-ci sont caractérisées par un public cible peu exigeant et une grammaire artistique et scénaristique très codifiée et facilement modélisable<sup>7</sup>. Dans cette projection présentée par Clovis au futur proche, les consignes du réalisateur seraient normalisées et précisées, de façon à rendre facultative les allers-retours avec les storyboarders. Sur la base du script, d'un ensemble de règles métiers codifiées, et d'informations scénaristiques et stylistiques propres à la série, l'IA pourrait procéder au séquençage des plans, ainsi qu'à une proposition graphique. Les défauts inhérents à la machine (pas d'imagination, d'humour, d'expérience, de créativité, au sens propre) seraient alors compensés par sa capacité à faire des contrepropositions à l'infini avec un coût marginal par itération imbattable. Retranchés dans un rôle de sélection et de supervision, les storyboarders seraient privés de la dimension créative de leur travail, si bien que ce dernier pourrait être réalisé, directement par le réalisateur, ou par des personnes moins qualifiées. Le fait que les enfants visionnent de plus en plus les dessins animés sur Youtube dans des conditions qui rendent les défauts de production plus facilement acceptables, contribue à alimenter la thèse de la polarisation des marchés.

<sup>7</sup> Pierre expliquait que certaines séries, surtout destinées aux enfants, étaient scénaristiquement, stylistiquement plus répétitives : « Les séries pour enfants, c'est un truc. Généralement, c'est assez procédural quoi. C'est des recettes qui sont impliquées avec quand on lit les scripts, au bout d'un moment, on s'aperçoit quand même que la variété des thématiques et du type de traitement sont assez... Enfin voilà, y a comme des courants très forts qui sont là et qui ça va jamais très loin dans les thématiques y a toujours un peu les mêmes épisodes quelle que soit la série sur laquelle on bosse. » (Pierre).



## Conclusion

L'analyse des données sur l'emploi révèle une hausse continue des effectifs de storyboarders depuis 2018, et en particulier entre 2018 et 2021, dans un contexte de forte demande, domestique et internationale, pour l'animation. Alors que la conjoncture est plus difficile pour le secteur de l'animation depuis 2022, entraînant une réduction des effectifs tous métiers confondus, le niveau d'emploi des storyboarders continue de progresser légèrement. Contrairement aux hypothèses initiales considérant que ce métier était particulièrement exposé face au développement d'outils d'intelligence artificielle, à date, aucun impact significatif, négatif ou positif, de ces outils d'IA sur l'emploi des storyboarders n'est visible statistiquement.

Les entretiens réalisés avec des professionnels permettent de mettre en perspective ce constat avec la nature réelle de la profession de storyboarders. S'ils sont des techniciens, leur métier comporte également une forte composante créative et artistique. En échange constant avec les réalisateurs afin de retranscrire au mieux les intentions initiales, parfois peu précises, tout en prenant en considération les contraintes techniques et financières propres à chaque projet, les storyboarders ont ainsi une place centrale dans la mise en scène d'un film ou d'un programme d'animation.

Par conséquent, leurs missions sont peu susceptibles d'être prises en charge par des outils d'IA, tout au plus ces derniers pourraient-ils assister les storyboarders dans la réalisation de certaines tâches répétitives. Plus globalement, ni les outils, ni les processus de production, ni les cultures professionnelles de l'animation ne permettent à l'IA de jouer un rôle déterminant à date dans les pratiques professionnelles.

De manière plus prospective néanmoins, et avec le perfectionnement et l'intégration croissante des outils d'IA, le secteur de l'animation pourrait se polariser : d'une part, des studios misant sur des productions originales et créatives, où les storyboarders conserveront une place centrale ; d'autre part, des acteurs spécialisés dans des productions standardisées, destinées en premier lieu à être diffusées sur des canaux digitaux, et au sein desquelles la dimension créative du métier de storyboarders passerait au second plan, derrière un rôle de supervision.

Des studios se sont d'ailleurs récemment créés sur cette promesse de rationaliser les processus de production d'animation grâce à l'IA. Si cette hypothèse venait à se confirmer, cela pourrait alors entraîner une baisse de l'emploi pour cette profession, qu'il conviendra de vérifier.

Dans le cadre de l'Observatoire des métiers à l'heure de l'IA, un suivi continu de l'évolution des effectifs de storyboarders sera effectué au cours des prochains mois afin de vérifier la pertinence dans le temps des résultats établis dans cette note de conjoncture.