Avis du Comité économique et social européen sur la «Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions sur les opportunités et les défis de l'ère numérique pour le cinéma européen»

COM(2010) 487 final

(2011/C 248/25)

Rapporteur: **M. Mircea Eugen BURADA**

Le 24 septembre 2010, la Commission a décidé, conformément à l'article 114 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne, de consulter le Comité économique et social sur la:

«*Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions sur les opportunités et les défis de l'ère numérique pour le cinéma européen*»

COM(2010) 487 final.

La section spécialisée «Transports, énergie, infrastructures, société de l'information», chargée de préparer les travaux du comité en la matière, a adopté son avis le 24 mai 2011.

Lors de sa 472e session plénière des 15 et 16 juin 2011 (séance du 15 juin 2011), le Comité économique et social européen a adopté le présent avis par 142 voix pour, 1 voix contre et 9 abstentions.

Motto

«*L'Europe a le choix entre être un acteur global ou un sous-traitant de la globalisation*» (1).

PRÉAMBULE

«***Le cinéma européen joue un rôle important dans le façonnement des identités européennes, qui sont au cœur de l'agenda européen de la culture.***»

Cette phrase qui figure au début de la communication de la Commission constitue une excellente déclaration d'intention, en soulignant d'emblée la véritable dimension du sujet tout en nous avertissant de son importance extrême quant à la réussite du pari de l'Union européenne, telle que l'ont imaginée et fondée ses pères. La culture avec toutes ses composantes, et notamment, dans le cas qui nous occupe, le cinéma, est le principal vecteur de communication, de solidarité, de démocratie et surtout de cohésion européenne. Véritable Holy Graal de l'existence, le cinéma doit être protégé et considéré avec un grand intérêt politique et stratégique. Le cinéma numérique offre une occasion, à ne pas manquer, de conférer au cinéma européen le rôle principal de communicateur transcendantal d'idées, ainsi qu'une chance unique pour l'Union européenne, et donc à saisir impérativement, de se doter des instruments nécessaires en vue de réaliser la cohésion dans l'UE en façonnant les identités européennes. Or, seuls l'art en général et l'art cinématographique en particulier pourront concrétiser cette ambition. Traduite en termes économiques, l'ensemble de cette démarche nécessite un BUDGET, à savoir un énorme effort financier, sans lequel l'avenir de l'Union, véritable tour de Babel à 27 valences, risque d'être compromis par les sensibilités propres aux identités de ses différents États membres.

1. Conclusions et recommandations

1.1 Le sujet à l'examen aujourd'hui constitue une question complexe, sensible, grave mais aussi et surtout politique:

— COMPLEXE, par la multiplicité culturelle des identités européennes;

— SENSIBLE: chaque État membre, fier de la richesse et de la variété de son patrimoine cinématographique national, va considérer cette nouvelle étape avec beaucoup de circonspection, pour ne pas dire de scepticisme;

— GRAVE, à cause de l'absence d'une véritable stratégie à l'échelon européen et des résultats escomptés, qui à long terme risque de mettre en danger les efforts visant à renforcer l'UE en façonnant et en harmonisant les identités européennes;

— POLITIQUE: si le cinéma, acte culturel par excellence, a commencé par être un loisir, il a acquis avec le temps une importance nouvelle et multiple: soutien moral, instrument de communication, empreinte historique, subliminale, outil de propagande, etc.

1.2 Le Comité recommande à tous les décideurs concernés par l'avenir de ce projet unique au monde d'agir avec circonspection et d'éviter le piège des comparaisons empreintes de morosité culturelle, telles que «*le cinéma américain détient la suprématie*», «*les spectateurs préfèrent les productions américaines,*» etc. La concurrence doit être comme une dose d'adrénaline injectée au cinéma numérique européen. Les spectateurs aiment qu'on communique avec eux, qu'on les enchante, qu'on les convainque, qu'on leur offre un spectacle, qu'on les invite à prendre place dans une salle où ils arrivent avec leurs propres idées et d'où ils devraient repartir avec celles qui leur ont été

(1) Rencontre du 6 janvier 2011 entre le Président Staffan NILSSON et le Commissaire européen Michel BARNIER.

transmises à travers l'écran. Telle est la clé du succès. On recommandera dès lors de déployer tous les efforts qui s'imposent (confiance en soi, détermination, ambition européenne) afin de trouver les moyens et le financement nécessaires dans le but précis de garantir le succès de cet outil politico-culturel – qui est sans aucun doute l'une des pierres angulaires de la réussite du pari de l'intégration européenne.

1.3 Par les changements de programmes, de normes et de réglementations qu'elle induit, cette véritable révolution numérique du cinéma européen va bouleverser tout particulièrement la paisible routine de nombreuses parties prenantes de ce secteur en leur imposant un nouveau cadre de travail, un nouveau rythme de vie et surtout un budget accru. Elle constitue un nouveau défi qui va cependant de pair avec le risque de faire disparaître de nombreuses petites et moyennes entreprises, comme l'explique très bien le texte de la Commission. Le Comité appelle de ses vœux et soutient toute intervention utile de l'Union européenne et considère qu'un effort s'impose indéniablement pour maintenir en vie les petites salles et celles des zones rurales, tout comme celles des grandes villes, qui sont si importantes pour la cohésion sociale, ainsi que la niche du cinéma d'art et d'essai.

1.4 Pas gigantesque de l'innovation, impératif pour l'avenir de l'Union, composante majeure de la culture européenne, pont solide entre les peuples et les cultures de l'Union, qui leur permet de se rencontrer, de mieux se connaître, de se découvrir, et peut-être même, le cas échéant, d'avoir la révélation qu'ils peuvent vivre ensemble, en se regardant avec bonne intelligence, respect, et pourquoi pas admiration, le cinéma numérique fait naître l'arc-en-ciel annonciateur d'une vie plus conviviale, plus concurrentielle et moins dispendieuse.

1.5 Le Comité soutient la mise en place, au niveau européen, d'un cadre juridique spécifique, clair et stable. Les États membres doivent faire un effort spécifique pour ramener dans les salles les millions de spectateurs qui les ont désertées. Il y a lieu de prendre conscience d'un aspect primordial: aujourd'hui, voir un film dans une salle de cinéma est devenu un luxe alors que visionner un DVD grâce à une installation de cinéma à domicile (avec l'indispensable écran plasma) est une commodité quotidienne.

1.6 Il faut aborder ce sujet en ayant bien à l'esprit que les TIC – les nouvelles technologies, l'information en temps réel et la communication directe et sans frontières linguistiques – sont extrêmement avantageuses pour diffuser sans obstacles et à coût toujours moindre les valeurs culturelles et créatives si diverses de l'Europe. Dans le même temps, elles offrent une grande accessibilité aux personnes souffrant d'un handicap visuel ou auditif.

1.7 Cependant, rien de stable ni de durable ne pourra être réalisé sans que l'Union européenne ne fournisse les moyens financiers indispensables à la mise en pratique et au soutien approprié de ce projet multiculturel unique au monde. La mauvaise gestion de ce programme entraînera sans aucun doute des frais difficiles à supporter pour les petites salles de cinéma, pour certaines catégories de professionnels du secteur et, surtout, pour les spectateurs, notre principale cible. Compte tenu du fait qu'il n'existe pas, en matière de soutien public, d'approche unique applicable à chaque pays et chaque région d'Europe, le CESE souligne qu'il est nécessaire de financer à un niveau suffisant la numérisation des petites salles de cinéma, en particulier celles des zones rurales, ainsi que des grandes villes. Il convient en priorité d'utiliser les fonds structurels, d'assurer un cofinancement national adéquat et de rendre le fonds MEDIA de garantie pour la production plus accessible aux exploitants. Néanmoins, il ne peut être question d'une approche indifférenciée des aides publiques, qui serait valable pour tous les pays et toutes les régions d'Europe, et chaque pays ou région doit avoir la liberté de mettre en place un système qui convienne bien aux marchés actuels.

1.8 Il est recommandé de profiter du passage à la technologie numérique, qui aura assurément lieu ces prochaines années, pour numériser les archives cinématographiques, qu'il s'agisse de documentaires, d'images d'archives ou de films classiques, afin que les générations futures ne soient pas privées de cette mine d'or du cinéma européen et qu'il soit possible d'accéder facilement à ces productions.

1.9 La communication se focalise très étroitement sur la numérisation des salles plutôt que sur le cinéma européen et la politique audiovisuelle dans un monde numérique. Le passage au numérique est un processus complexe, qui dépasse de loin le simple remplacement d'équipements. Une approche plus intégrée, prenant en compte non seulement les aspects technologique et industriel mais aussi les préoccupations et les objectifs culturels – la création – sera nécessaire pour faire du cinéma européen un élément stratégique majeur de l'Agenda numérique pour l'Europe. L'accès au cinéma numérique, que ce soit dans le cadre des loisirs ou dans une démarche d'information, doit devenir un élément de *l'Agenda numérique pour l'Europe*.

2. **Introduction**

2.1 Le cinéma numérique est celui qui utilise la technologie numérique pour la distribution et la projection de films en salle. La technologie numérique comprend: l'enregistrement numérique, la postproduction numérique, la réalisation du master numérique (Digital Cinema Distribution Master, DCDM), la projection de films en format numérique (norme DCI), qui peut s'effectuer avec deux niveaux de définition: 2K et 4K. Le système de cinéma numérique doit assurer la plus haute fidélité des images et du son.

2.2 La distribution des films en format numérique permet aux distributeurs de films de réaliser une économie considérable. 80 minutes distribuées sur pellicule classique coûtent entre 1 500 et 2 500 dollars. Ce montant, multiplié par des millions de copies, donne une somme fabuleuse. Sur support numérique, avec un maximum de 250 Mb par seconde, un film ordinaire peut être stocké sur un disque dur de seulement 300 Gb pour un coût très limité, sans oublier que le support numérique physique est facile à manipuler, à stocker et à transporter, et qui plus est réutilisable (source: Wikipédia).

2.3 La diffusion sur support numérique (le cinéma numérique) n'existerait pas sans la production de films, qui est à la traîne en matière d'adaptation des appareils de tournage au système numérique. Un effort financier particulier s'impose afin de rattraper le retard accumulé et de progresser rapidement face à la concurrence.

Nous nous trouvons aujourd'hui dans une situation assez paradoxale où nous essayons de construire un réseau de cinémas numériques alors que la majorité des producteurs de films utilisent encore la pellicule de celluloïd comme support de diffusion de leurs films.

Il en est de même dans le domaine des films en 3D, où la plupart du temps les distributeurs ou exploitants vendent aux citoyens européens, pour quelques euros de plus par billet, un genre d'ersatz dépourvu des qualités requises par les normes du numérique. À partir du moment où un master numérique n'a pas été filmé en numérique, il ne peut y avoir de projection véritablement numérique. Par exemple, le film *Avatar* a été filmé en 3D, ce qui explique aussi l'engouement de millions de spectateurs.

3. **Conditions préalables**

3.1 La communication prend en considération plusieurs concepts clés destinés à favoriser un espace culturel européen commun, en partant du principe que le processus de numérisation doit avoir lieu comme décrit et être accompagné par le soutien financier indispensable.

3.1.1 L'AGENDA EUROPÉEN DE LA CULTURE s'intéresse au plus haut point à la promotion du cinéma européen en tant que moteur du façonnement des identités européennes et du rapprochement entre les cultures de l'Union.

3.1.2 LA STRATÉGIE NUMÉRIQUE POUR L'EUROPE est l'une des sept initiatives phares de la stratégie Europe 2020 pour une croissance intelligente, durable et inclusive, au sein d'un marché numérique unique.

3.1.3 Le marché unique est une plaque tournante qui, malgré toutes les difficultés, assure la libre circulation, à travers les frontières internes de l'Union, des contenus culturels, des relations sociales et des services commerciaux, en offrant aux citoyens européens de pouvoir pleinement bénéficier des avantages de l'ère numérique grâce à la création d'un marché numérique unique.

3.1.4 La Convention de l'Unesco, ratifiée par l'Union européenne en 2006, propose de défendre et de promouvoir la diversité des expressions culturelles et est extrêmement utile pour identifier les actions indispensables; une ambition que l'Union européenne doit pleinement concrétiser en matière de numérisation des salles de cinéma.

3.1.5 Le livre vert «Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives». Au-delà de leur contribution directe au PIB, les industries culturelles et créatives sont aussi d'importants moteurs de l'innovation économique et sociale dans de nombreux autres secteurs.

3.1.6 Le programme **MEDIA 2007** est un vaste programme, qui comporte également un volet de formation pour les professionnels de l'industrie audiovisuelle européenne. Son objectif est d'aider les personnes qui travaillent dans ce secteur à s'adapter à la dimension européenne et internationale du marché audiovisuel, en promouvant la formation continue et l'utilisation des nouvelles technologies.

3.1.7 Le financement de la numérisation des petites salles de cinéma, en particulier dans les zones rurales, fait défaut. Il doit être réalisé par le biais des fonds structurels, par un cofinancement national adéquat et en rendant plus accessible aux exploitants le fonds MEDIA de garantie pour la production.

4. **Analyse de la situation**

4.1 La révolution numérique soulève des questions politiques aux niveaux régional, national et européen:

— la compétitivité et la circulation des œuvres européennes;

— le pluralisme et la diversité linguistique et culturelle.

Ces problèmes doivent indéniablement être analysés et résolus uniformément et équitablement entre tous les acteurs de l'UE.

4.2 On observe qu'au niveau des aides accordées par les autorités des États membres, le soutien financier a jusqu'à présent été réservé à la création et à la production cinématographiques, option qui, de notre avis, est très louable et absolument indispensable à la promotion de la culture cinématographique des différents États, à condition de passer à la production numérique.

4.3 Par ailleurs, la communication souligne la nécessité de mettre en place des aides financières supplémentaires tant pour la réalisation des copies de référence (*master*) que pour l'installation d'écrans numériques, afin que les films puissent être diffusés et vus par le plus grand nombre de spectateurs, à condition que soit financée la requalification des personnes qui auront perdu leur emploi à cause du changement de technologie.

4.4 Le texte soulève la question de l'implication à grande échelle des distributeurs et des exploitants de salles, une condition sine qua non pour que la circulation des œuvres européennes soit garantie et la diversité du cinéma européen assurée. Le fait que des distributeurs soit aussi producteurs de film ne doit pas nous poser problème dans la mesure où le prix de l'entrée n'est pas prohibitif. Il convient de tirer parti de leur intérêt pour les affaires afin d'en faire bénéficier le cinéma numérique national ou européen.

4.5 Dès le printemps 2008, la Commission européenne et les États membres ont lancé une action soutenue en créant un groupe d'experts sur le cinéma numérique. Les discussions ont mis en évidence la nécessité de trouver une solution de substitution au système des frais de copie virtuelle (*virtual print fee*, VPF) existant actuellement, en soulignant par ailleurs que pour assurer la numérisation, il importe de faire intervenir une aide publique nationale et un soutien financier de l'Union européenne.

4.6 Des «investisseurs intermédiaires» financent en amont tout l'équipement numérique pour les salles de cinéma. Le distributeur a l'obligation de rembourser, dès la première projection, le financement – la taxe VPF –, ce qui en fait revient à acheter l'équipement numérique.

4.7 Si la communication nous fournit quelques exemples de financements qui nous incitent à penser que le train du numérique est bien sur les rails, nous ne disposons pas encore d'une image concrète de son allure moyenne, de son efficacité, de la stabilité des équipements et surtout de la taille de ce réseau fédératif de cinémas numériques, l'un des piliers dans la réalisation du marché unique qui vise à garantir une croissance intelligente, durable et inclusive.

4.8 La consultation publique que la Commission européenne a lancée le 16 octobre 2009 sur les opportunités et les défis de l'ère numérique pour le cinéma européen a donné lieu à plus de 300 réponses de la part d'exploitants, de distributeurs, de producteurs, d'agents de vente, d'organismes cinématographiques, d'organismes professionnels et de sociétés de services numériques.

4.9 Le Comité est d'avis que si nous voulons gagner ce pari, un tel suivi, qui s'inscrit dans le long terme, doit être adapté à la grande diversité qu'offre le paysage du contenu culturel européen.

4.10 Au fil des années, le cinéma a dû faire face à de nombreux défis: le cinéma muet, le *Technicolor*, le système du *Dolby Sound* etc. Le grand défi de l'époque actuelle est la révolution numérique.

4.11 Le Comité souligne que la numérisation pose également de sérieux défis techniques et financiers, qui sont liés au stockage, à la préservation à long terme et à l'accès et ne sont pas abordés dans la communication. Il n'existe aucun plan à long terme pour le stockage numérique, ni aucun procédé dont l'efficacité soit avérée pour stocker des contenus numériques à longue échéance en vue d'une extraction ultérieure. Un média stocké numériquement a une durée de vie inférieure à celle d'un film, les coûts générés sont bien plus élevés et le contenu numérique est en train de connaître une croissance géométrique. Parallèlement, les questions de l'accès, de l'originalité et de l'authenticité se posent également.

4.12 Le Comité recommande de relever ces défis en organisant une coopération à l'échelle du secteur, à laquelle toutes les parties prenantes seraient associées en vue de mettre en place des systèmes de stockage et d'archivage adéquats, de définir des normes communes et de décider d'un financement stable et fiable. Les recommandations relatives à un cadre cohérent de stockage et archivage numériques portent notamment sur un accès garanti pour une durée de 100 ans, des mesures visant à éviter de longues périodes de manquements ou de difficultés financières, la capacité de produire des copies afin de satisfaire les besoins futurs de la distribution, la question d'une qualité de l'image et du son qui équivaille à celle de l'original ou la dépasse, ainsi que la protection contre la dépendance à l'égard de plates-formes technologiques instables.

4.13 La même communication insiste sur une possibilité offerte par la distribution numérique: garantir la survie des archives cinématographiques et, ensuite, distribuer à grande échelle les classiques menacés d'oubli à cause d'une technologie devenue obsolète.

4.14 Le numérique permet par ailleurs de réduire considérablement les coûts dans les phases de production et de postproduction. Ainsi, un master numérique (DSM, *Digital Source Master*) peut être exploité dans plusieurs domaines: cinéma, vidéo à la demande (VOD), DVD, télévision numérique.

4.15 La distribution numérique offre aussi une autre possibilité de première importance: elle facilite le passage des frontières physiques, culturelles mais surtout linguistiques dès la simple présentation du film original, traduit dans la langue des pays dans lesquels il va être présenté. En outre, de plus en plus de DVD proposent des sous-titres dans plusieurs langues.

4.16 Ce procédé numérique permet aussi au metteur en scène d'un film de contrôler jusqu'au dernier moment la qualité du master numérique (images, effets spéciaux, lumière, musique, effets sonores, etc.).

4.17 Le Comité salue les efforts de la Commission européenne visant à encourager les États membres qui soutiennent leur propre production cinématographique à profiter de cette possibilité offerte par la distribution numérique et à relever le défi de garantir, par leur participation soutenue à cette révolution numérique, un avenir certain à ce cinéma numérique qui met la diversité multiculturelle à la portée des citoyens de l'UE.

4.18 Le CESE insiste sur le potentiel d'emploi du secteur et la spécificité des postes qu'il offre. Il est essentiel d'investir aujourd'hui dans les ressources humaines pour assurer une diffusion réussie du cinéma numérique en Europe qui garantira l'avenir de la qualité et de la spécificité de l'industrie cinématographique européenne. Il importe également de réduire autant que faire se peut (par exemple par des mesures appropriées de formation et de remplacement) le coût social lié à la transition vers le numérique, telle que la perte d'emplois de projectionnistes ou de techniciens de laboratoire.

4.19 La décision MEDIA 2007 prévoit à l'article 3, paragraphe 1, lettre c), une formation professionnelle qui tienne compte en amont des technologies numériques pour la production, la postproduction, la distribution, la commercialisation et l'archivage des programmes audiovisuels européens. Le programme MEDIA 2007 devrait être revu et élargi afin de donner la priorité et de satisfaire à de nouvelles exigences, au-delà de celles déjà définies.

4.20 MEDIA 2007 soutient également l'autre aspect du cinéma numérique, la distribution et la diffusion (article 5).

4.21 Les aides d'État, attribuées conformément à l'article 107, paragraphe 3, point d) du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne (TFUE), constituent une autre source de financement. Les exemples sont assez nombreux, comme on le comprend à partir du contexte.

4.22 Normalisation: en 2002, six grands studios américains (*majors*) ont établi une série de spécifications techniques propres au numérique: le Digital Cinema Initiative (DCI).

4.23 Ces spécifications DCI ont été publiées en 2005 par la Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE) avant d'être converties en normes pour le cinéma numérique et adoptées comme normes internationales par l'Organisation internationale de normalisation (ISO). En 2011, la Commission se propose d'adopter une recommandation, attendue avec beaucoup d'intérêt, concernant la promotion de normes européennes spécifiques pour le cinéma numérique européen.

4.24 En Europe, le pourcentage des productions cinématographiques filmées en numérique ou dont la postproduction est assurée en numérique est, comparé aux États-Unis, d'une faiblesse inquiétante. Nous sommes à la traîne par rapport à ce grand concurrent. Un exemple éloquent: sur l'ensemble des films numériques projetés en France (30 films en 2007,50 en 2008), 35 étaient des productions nord-américaines, 10 des productions européennes et 5 des productions indépendantes.

4.25 Les efforts que nous déployons pour développer les salles de cinéma numériques sans pour autant soutenir la production européenne de films numériques reviennent à «passer la corde au cou» à la création cinématographique européenne et à capituler face aux productions numériques étrangères.

4.26 En cas d'échec de ce vaste programme européen, le cinéma numérique signifierait la mort de l'idée d'une cohésion européenne basée sur la configuration du contenu multiculturel européen.

4.27 Moralité: L'Europe du cinéma numérique a un grand retard à récupérer.

Bruxelles, le 15 juin 2011.

Le président
du Comité économique et social européen
Staffan NILSSON