



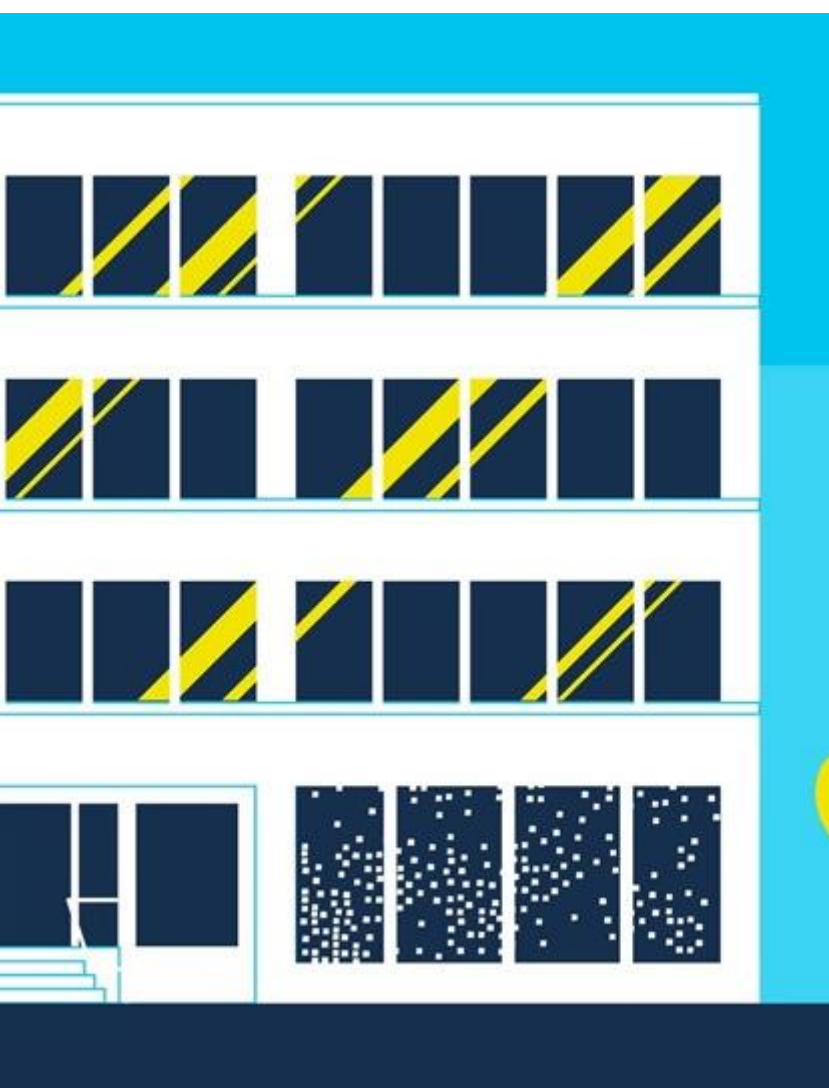
## **OBSERVATOIRE DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE**

**Audit environnemental des studios d'animation, de  
postproduction et de VFX**

• Contexte, méthodologie, panel	3
• L'audit énergétique	13
• Le BEGES (bilan des émissions de gaz à effet de serre)	19
• L'audit mobilité	29
• L'audit déchets	39

**CONTEXTE, METHODOLOGIE,  
PANEL**

## Contexte : le plan Action! du CNC



Le 30 juin 2021, le **plan Action !** *Pour une politique publique de transition écologique et énergétique dans les secteurs du cinéma, de l'audiovisuel et de l'image animée* a été annoncé. À travers ce plan, le CNC poursuit quatre objectifs :

- ✓ Faire de la filière un moteur de la transformation écologique et énergétique de notre pays
- ✓ Sensibiliser les professionnels aux enjeux environnementaux
- ✓ Aider les professionnels à s'adapter à la crise énergétique et anticiper les effets du changement climatique
- ✓ Accompagner la filière pour réduire son impact

Une première phase qui se déploie sur 3 ans :

- ✓ 2022 : incitation des professionnels à s'engager dans une transformation durable de leur activité
- ✓ 2023 : définition de nouvelles règles
- ✓ 2024 : mise en œuvre de nouvelles obligations (obligation de fournir un bilan carbone des œuvres)

# Contexte l'Observatoire de la transition écologique

Dans le cadre de ce plan Action ! le CNC a lancé l'Observatoire de la transition écologique qui a vocation à collecter et diffuser des données quantitatives et qualitatives sur la transition écologique de nos secteurs.

## Travaux déjà entrepris et à venir

- ✓ Diagnostic énergétique et déchets des salles de cinéma par Eneor (2022)
  - CVC (chauffage ventilation climatisation) => postes les plus énergivores avec plus des 2/3 des dépenses énergétiques
  - Projection : 16 % des dépenses énergétiques, une solution => remplacer les projecteurs Xénon par des projecteurs Laser
  - Complété par un audit énergétique et une analyse du cycle de vie des projecteurs => des projecteurs Laser 4 fois moins énergivore et 3 fois moins impactant
  
- ✓ Enquête sur les pratiques écologiques des professionnels (2 vagues : 2022 et 2023)
  - Evolution positive et notable en un an : des entreprises de plus en plus impliquées dans leur transition écologique, en lien avec le contexte économique (hausse de l'énergie) et sectoriel (obligations à venir) mais également par conviction (engagement RSE)
  - Des difficultés toujours importantes : le coût, la gestion du temps et des imprévus, le manque d'informations
  
- ✓ Diagnostic environnemental des studios de tournage par La Base, Flying Secoya et Ekodev (2023)
  - 113 590 tCO2e d'émissions au total dont 92 % proviennent des productions accueillies
  - Les intrants (achat et location de biens et de services), 1<sup>er</sup> poste d'émissions au global : 42,3 % des émissions en moyenne
  - Des studios « internationaux » naturellement plus affectés par les déplacements des productions accueillies
  
- ✓ Bilan carbone des studios d'animation, de postproduction et de VFX (2024)

# OID Consultants, notre prestataire sur ce diagnostic



- **Société fondée en 2009**
  - ✓ Une ambition : réconcilier la performance industrielle et la performance environnementale
  - ✓ De nombreuses références dans des projets de gestion multi-flux : près de 250 entreprises accompagnées dans le cadre du Diag Eco-Flux
  - ✓ 60 entreprises accompagnées dans la réalisation de leur Bilan des émissions de gaz à effet de serre
- **Une équipe d'ingénieurs-conseils**
  - ✓ 17 experts en énergies, déchets et carbone
  - ✓ Interventions sur toute la France
- **De nombreuses références**
  - ✓ ADEME : élaboration de l'outil de diagnostic et de reporting du Fonds Tourisme Durable
  - ✓ Avec des entreprises pour lesquelles le sujet du numérique avait été traité en profondeur, notamment des datacenters

# Un périmètre de calcul plus large que les seuls scopes 1 & 2

## Emissions scopes 1&2



- Consommations d'énergie (gaz, électricité, fioul)
- Consommations de carburant des flottes automobiles
- Fuites de fluides frigorigènes

## Emissions du numérique



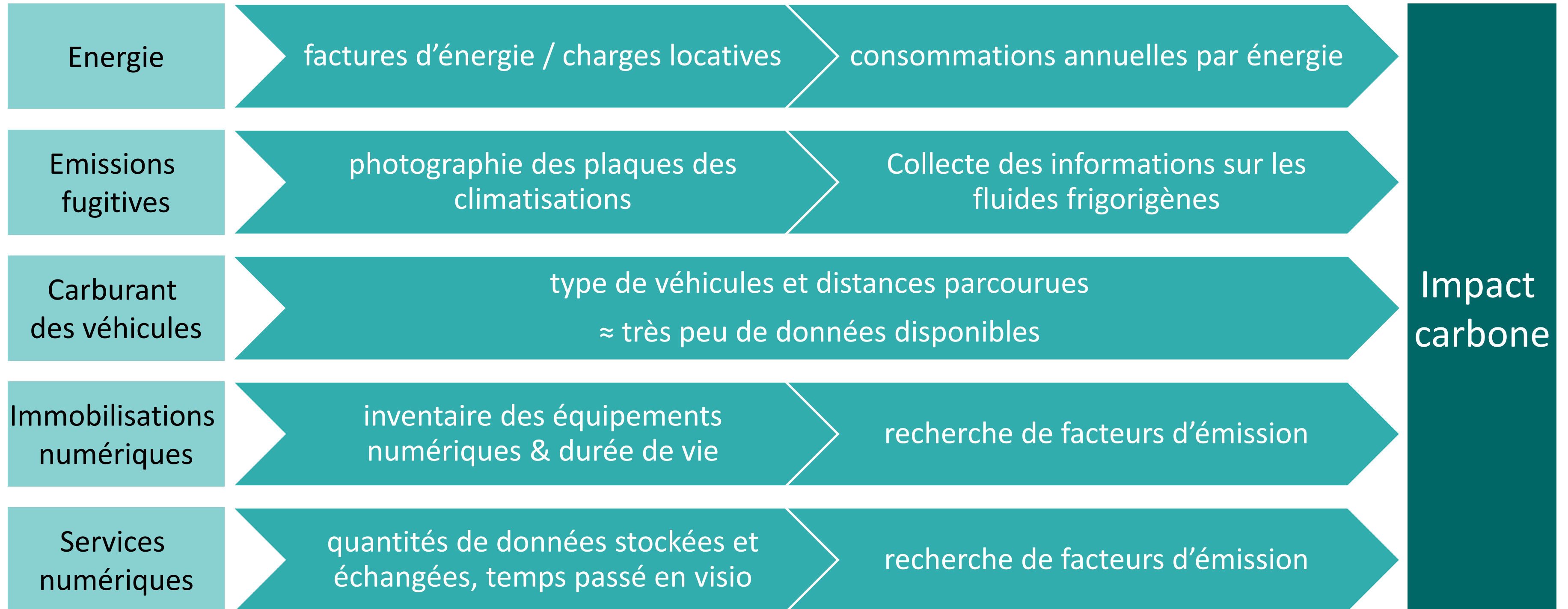
- Immobilisations numériques : ordinateurs, serveurs, switch, tablettes, etc.
- Services numériques : quantité de données stockées et échangées avec l'extérieur

## Emissions de la mobilité



- Déplacements domicile-travail des employés
- Déplacements professionnels en voiture, avion, train, etc.
- Déplacements des visiteurs
- Transport de matériel

# Méthodologie pour les scopes 1 & 2 et le numérique





# Trois sources pour le calcul de l'empreinte carbone



- base de données publique
- informations sur les facteurs d'émission de GES\*
- données d'inventaire carbone pour diverses activités et secteurs
- gérée par l'ADEME
- mise à jour constamment

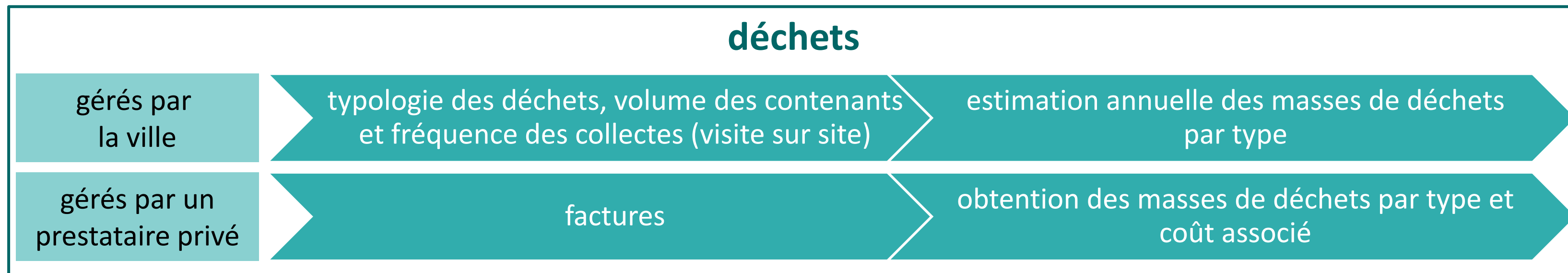
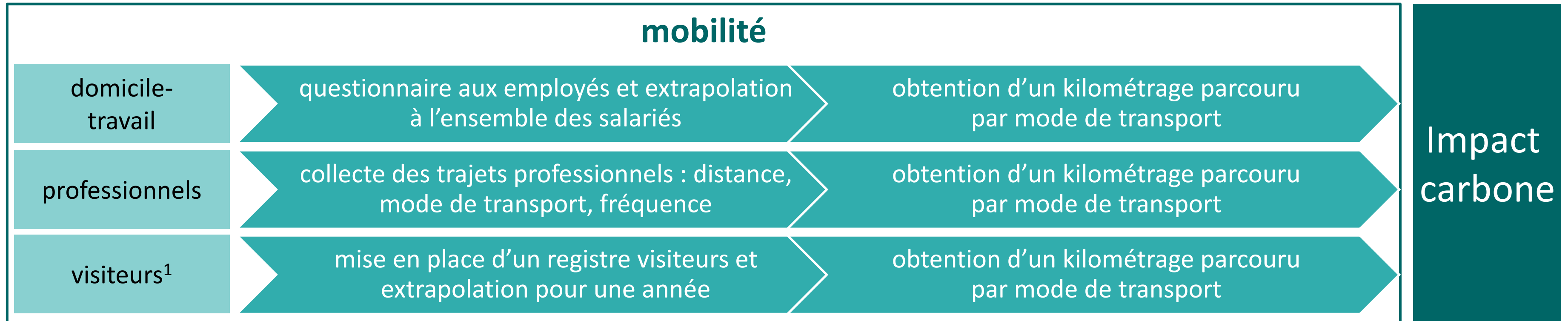


- initiative gérée par l'ABC\* avec le soutien de l'APCC\*
- diffusion des connaissances en matière de comptabilisation des émissions de GES
- ressources, outils et données pour la mesure de l'empreinte carbone



- sensibilisation des entreprises et des particuliers à l'impact environnemental des données et des technologies de l'information
- outils et méthodes de mesure des émissions de GES associées aux infrastructures numériques, aux services en ligne et à l'usage quotidien des technologies

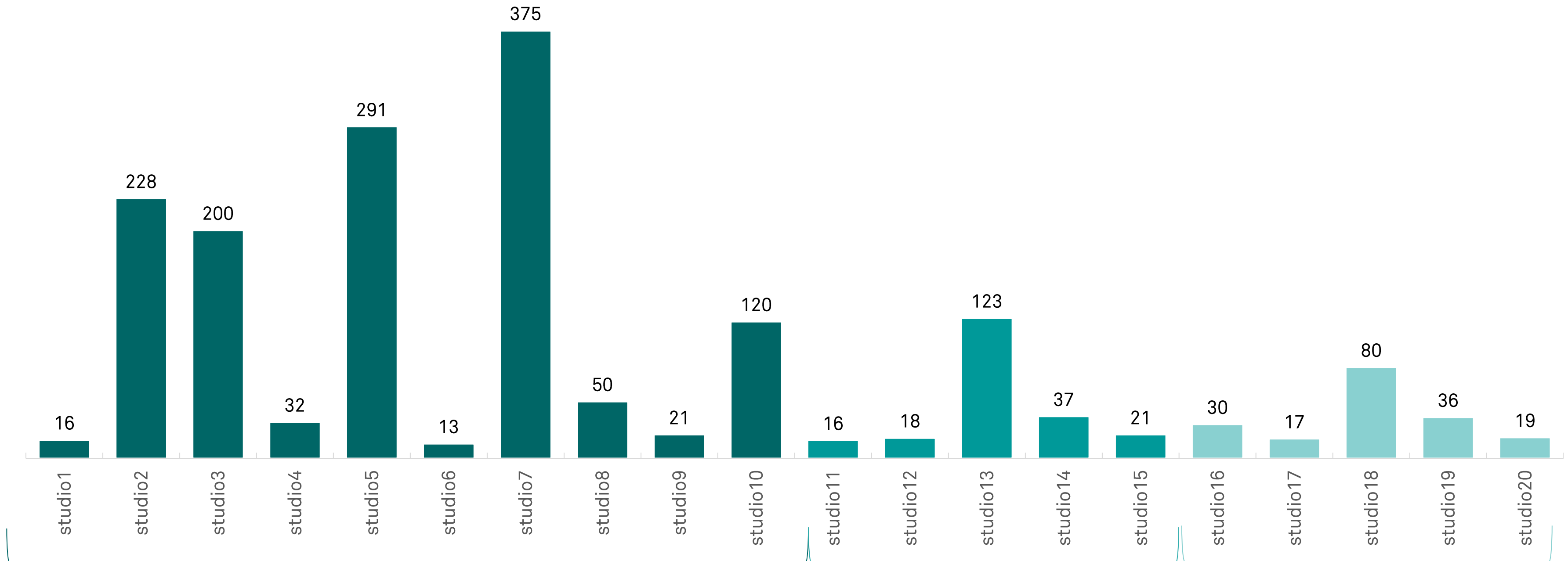
# Deux audits en complément



<sup>1</sup>Peu de données disponibles.

# 20 studios audités, des équipes restreintes en grande majorité

ETP par studio



**10** d'animation

**5** de postproduction

**5** de VFX

# Les limites de l'analyse



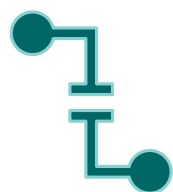
- Le manque de données pour certains studios, notamment sur les déchets et la mobilité



- Une grande proportion de studios en région parisienne, ce qui affecte notamment la partie mobilité (plus forte utilisation des transports en commun)



- Un échantillon faible (20 studios) et des tailles de studios très variables avec des enjeux différents qui peuvent avoir un impact sensible sur les moyennes



- Une tension entre le fait de réduire son BEGES et celui de rester compétitif technologiquement et économiquement

# L'AUDIT ENERGETIQUE

# Des studios numériques, près de deux fois plus consommateurs d'énergie que la moyenne

- 6,1 GWh au total

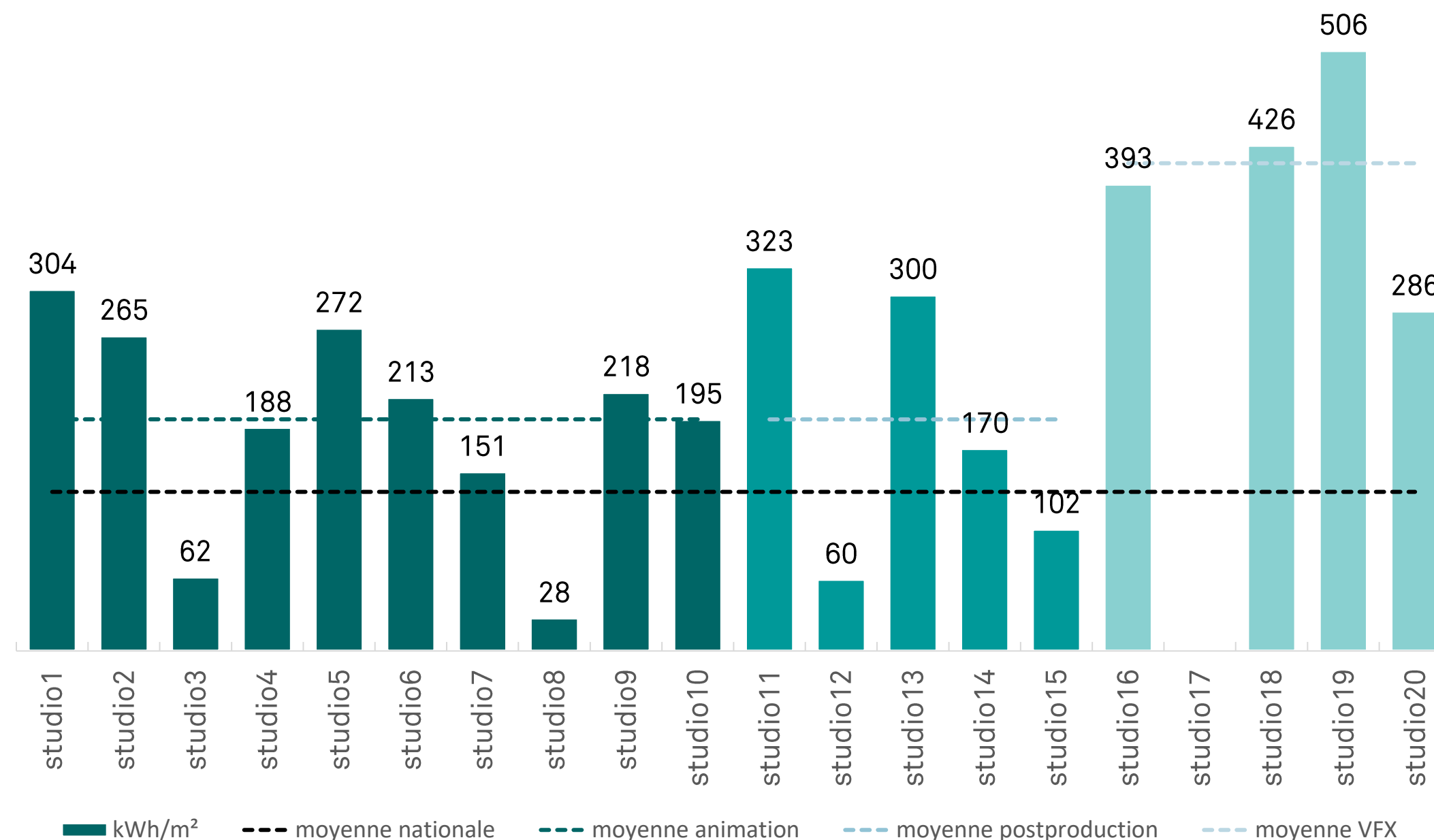


- ✓ Une consommation moyenne de 217 kWh/m<sup>2</sup> pour les studios, contre 134 kWh/m<sup>2</sup> en moyenne pour des bureaux
- ✓ Une consommation moyenne similaire pour les studios d'animation (195 kWh/m<sup>2</sup>) et de postproduction (195 kWh/m<sup>2</sup>)
- ✓ Deux fois plus élevée pour les studios de VFX (411 kWh/m<sup>2</sup>)

- Des énergies différentes pour la partie chauffage

- ✓ Électricité, gaz, réseau de chaleur, biomasse

Consommation d'énergie finale par studio



<sup>1</sup>Les consommations du studio 17 ne sont pas prises en compte, le studio partageant ses locaux avec une autre entité, il n'a pas été possible d'estimer la consommation propre au studio.

# Le numérique, 1<sup>er</sup> poste de consommation énergétique

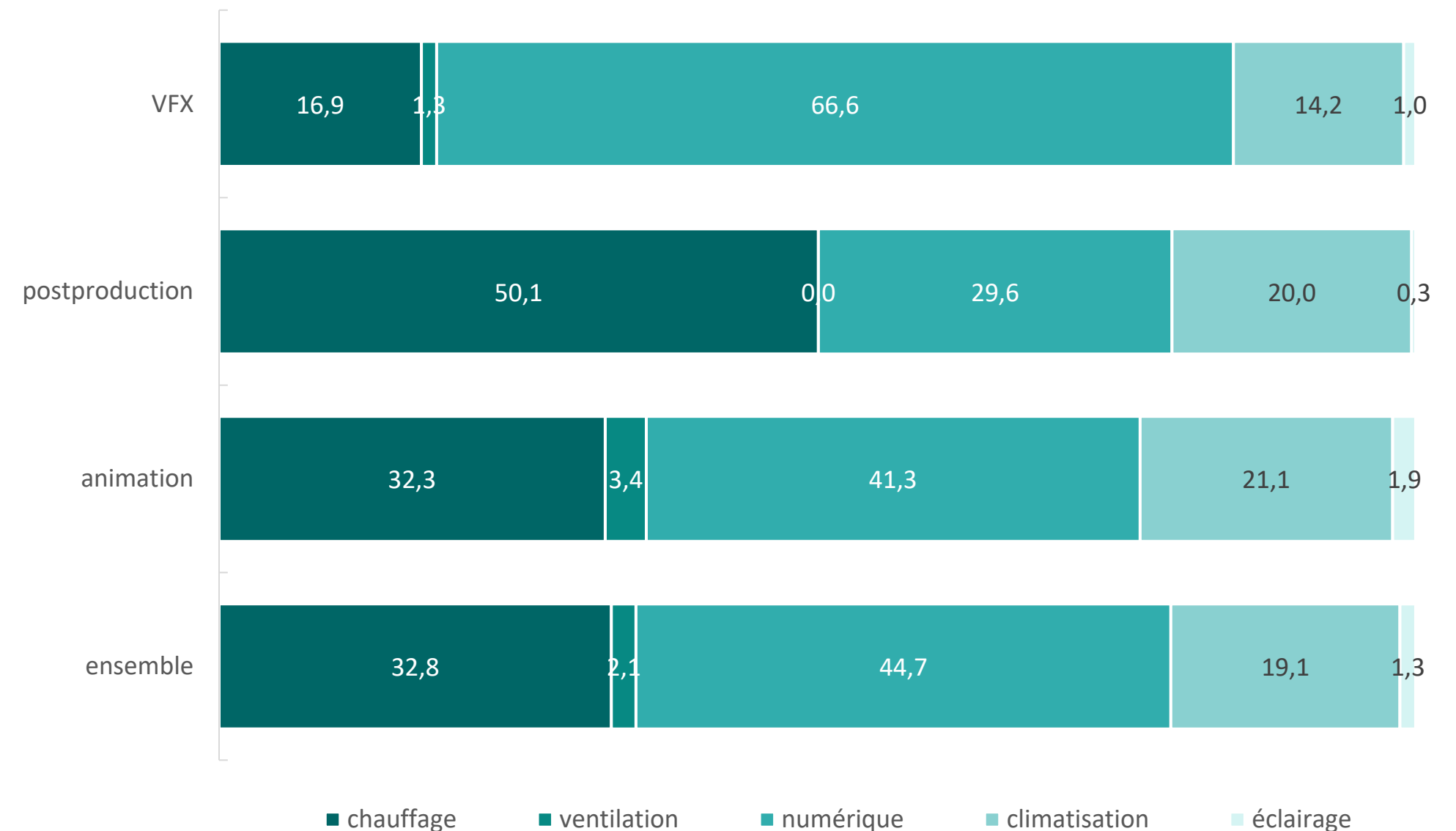
- **45 % de la consommation identifiée relève du numérique**

- ✓ Entre 30 % et 67 % selon l'activité
- ✓ Intrinsèquement lié à l'activité des studios audités avec des équipements en veille permanente pour les calculs notamment

- **Le chauffage, 2<sup>e</sup> poste devant la climatisation**

- ✓ 33 % tous studios confondus, une consommation plus importante dans les studios de postproduction
- ✓ Une consommation de chauffage lié au bâtimentaire sur lequel les studios n'ont pas toujours la main
- ✓ La climatisation, un réel enjeu pour les studios de production numérique notamment pour les espaces dédiés aux serveurs => entre 14 % et 21 % selon l'activité

Répartition de la consommation énergétique hors poste autres<sup>1</sup> (%)



<sup>1</sup> La catégorie autres (usages non mesurés comme la bureautique, des espaces communs, etc.) totalisent 41 % des consommations totales des studios.

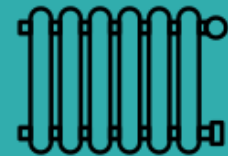
# Des actions potentielles pour réduire la consommation réparties en 4 grandes thématiques

## Numérique



- Eteindre les écrans et les équipements
- Evacuer la chaleur des serveurs
- Réutiliser la chaleur des serveurs
- Réaliser les calculs de rendus la nuit

## Chauffage / climatisation



- Piloter le chauffage en température
- Piloter les horaires de chauffage
- Supprimer les radiateurs d'appoint
- Augmenter la température de la climatisation

## Pilotage



- Faire réaliser un diagnostic énergétique
- Suivre les consommations énergétiques
- Installer une GTB (Gestion Technique du Bâtiment)
- Automatiser le renouvellement d'air

## Bâtiment



- Installer des filtres UV
- Isoler les bâtiments
- Changer de technologie de chauffage (pour se passer du gaz)
- Installer des panneaux photovoltaïques



# Quelques solutions simples avec un gain énergétique fort

Domaine	Piste	Investissement	Gain énergétique	Gain carbone	TRI	Faisabilité
Numérique	Réaliser les calculs de rendus la nuit	0	/	Indirect	Immédiat	Facile
	Eteindre les écrans et les équipements	Sensibilisation : temps homme Automatisation : + (matériel)	+	+	< 1 an	Facile
	Evacuer la chaleur des serveurs	++ (travaux)	+	+	1 à 3 ans	Moyenne
	Réutiliser la chaleur des serveurs	+++ (travaux)	++	++	3 à 5 ans	Complexe
Chauffage et climatisation	Piloter le chauffage en température	Pas de système existant : + (matériel) Système existant : temps homme	+++	+++	< 1 an	Facile
	Piloter les horaires de chauffage	Pas de système existant : + (matériel) Système existant : temps homme	+++	+++	< 1 an	Facile
	Supprimer les radiateurs d'appoint	0	+	+	Immédiat	Facile
	Augmenter la température de la climatisation	0	++	+	Immédiat	Facile
Pilotage	Faire réaliser un diagnostic énergétique	+	+	+	1 à 3 ans	Facile
	Suivre les consommations énergétiques	Au global : + Compteurs télérelevés : +++	++	++	Au global : < 1 an Plan de comptage : 3 à 5 ans	Moyenne
	Installer une GTB	+++	+++	+++	3 à 5 ans	Moyenne
	Automatiser le renouvellement d'air	+ à +++	+++	+++	3 à 5 ans	Complexe
Bâtiment	Installer des filtres UV	++	+	+	3 à 5 ans	Facile
	Isoler les bâtiments	++++	+	+	> 10 ans	Moyenne
	Changer de technologie de chauffage	+++	++	++	Très variable en fonction de la technologie	Moyenne
	Installer des panneaux photovoltaïques	+++	++	+	8 à 10 ans	Complexe

# Certaines actions déjà appliquées

Changer de technologie de chauffage

→9 studios : 4 d'animation, 1 de postproduction et 4 VFX  
 →Studios déjà chauffés avec une autre technologie que le gaz

Piloter le chauffage en température

→8 studios : 3 d'animation, 3 de postproduction et 2 VFX

Piloter les horaires de chauffage

→7 studios : 3 d'animation, 2 de postproduction et 2 VFX

Augmenter la température de climatisation

→6 studios : 2 d'animation, 3 de postproduction et 1 VFX

Une action à ce jour non appliquée

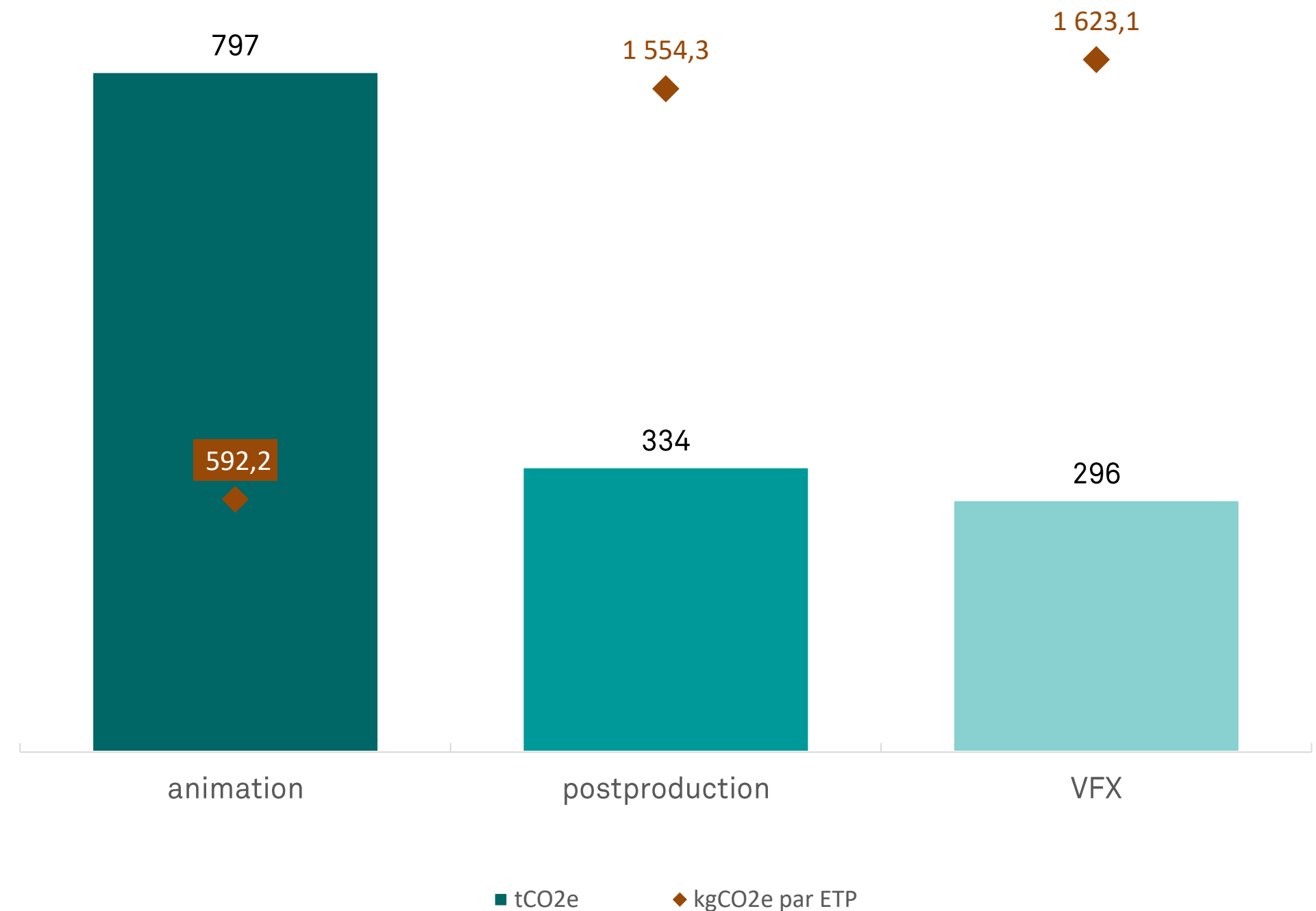
→Automatiser le renouvellement de l'air

# LE BEGES

# Près de 1 500 tCO<sub>2</sub>e émis par les 20 studios

- **1 427 tCO<sub>2</sub>e au total**
  - ✓ Sur les scopes 1 et 2 et sur le numérique (équipements et services)
  - ✓ 818,6 kgCO<sub>2</sub>e par ETP en moyenne tous studios
  - ✓ Une moyenne par ETP nettement plus basse pour les studios d'animation
- **627 tCO<sub>2</sub>e pour les scopes 1 et 2**
  - ✓ Soit 44 % du total
  - ✓ 72 % des émissions de la postproduction et 35 % de celles des VFX et de l'animation
- **801 tCO<sub>2</sub>e pour le numérique**
  - ✓ Soit 56 % du total
  - ✓ 28 % des émissions de la postproduction et 65 % de celles des VFX et de l'animation

Emissions carbone selon l'activité



# Pas de corrélation entre énergie consommée et impact carbone...

- Une consommation de 1 à 73 et un impact de 1 à 32

Emissions carbone par studio

## Animation

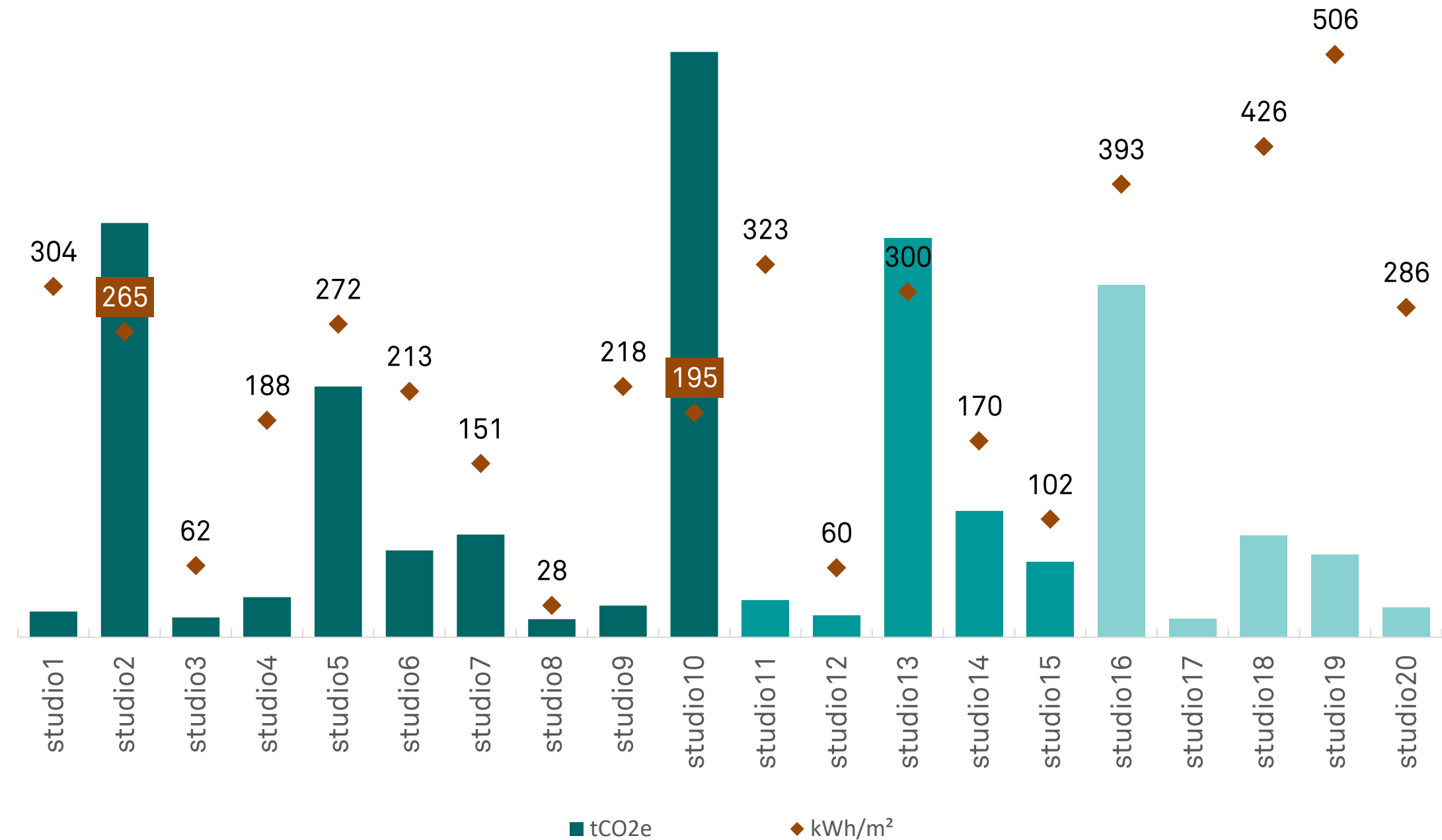
consommation : de 1 à 11  
impact : de 1 à 32

## Postproduction

consommation : de 1 à 5  
impact : de 1 à 18

## VFX

consommation : de 1 à 7  
impact : de 1 à 19



<sup>1</sup>Les consommations du studio 17 ne sont pas prises en compte, le studio partageant ses locaux avec une autre entité, il n'a pas été possible d'estimer la consommation propre au studio.

# ...ni entre nombre d'ETP et impact carbone

- Un nombre d'ETP de 1 à 29 et un impact de 1 à 32

## Animation

ETP : de 1 à 29  
impact : de 1 à 32

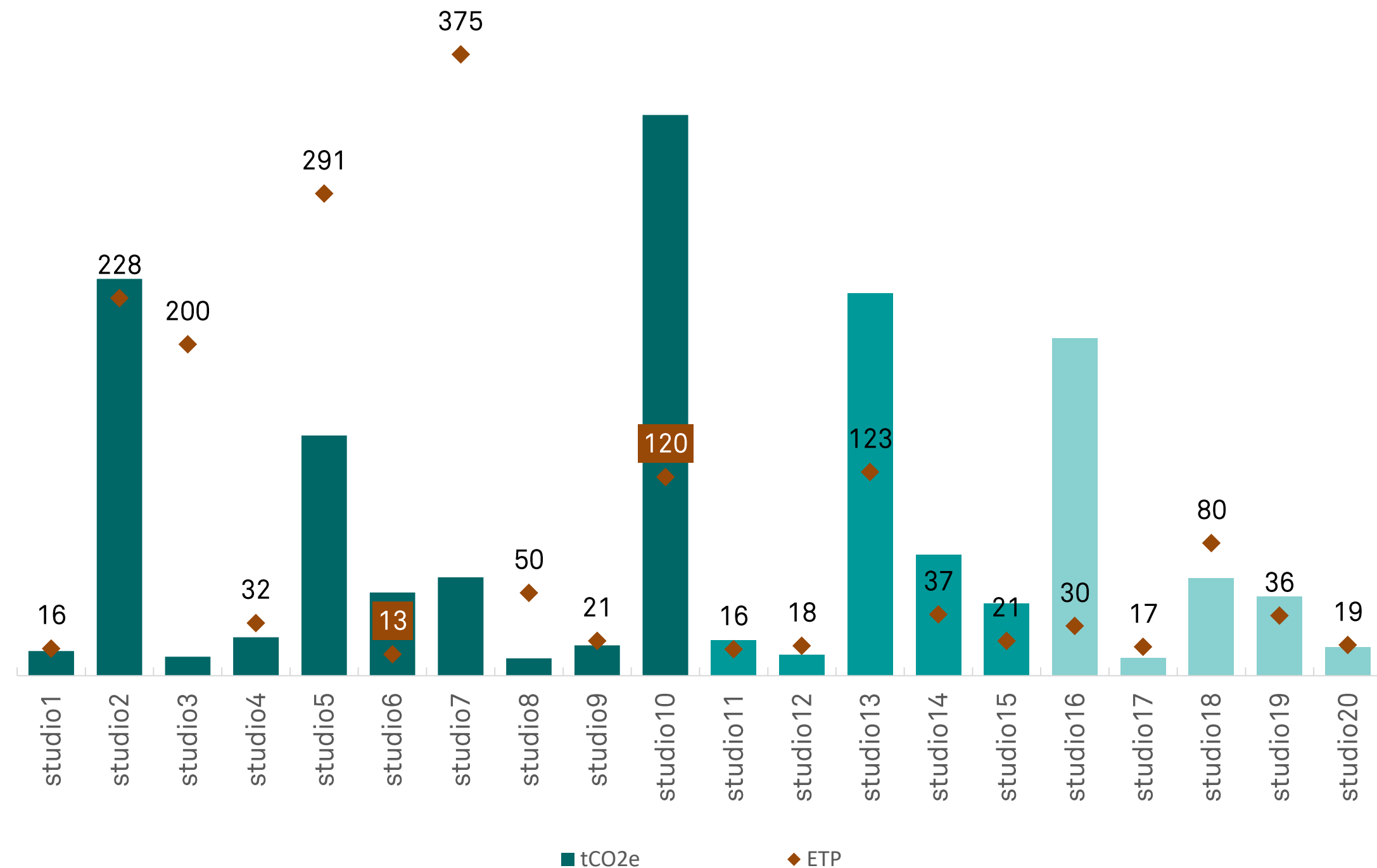
## Postproduction

ETP : de 1 à 8  
impact : de 1 à 18

## VFX

ETP : de 1 à 5  
impact : de 1 à 19

Emissions carbone par studio



<sup>1</sup>Les consommations du studio 17 ne sont pas prises en compte, le studio partageant ses locaux avec une autre entité, il n'a pas été possible d'estimer la consommation propre au studio.

# Le numérique, plus de la moitié des émissions carbone

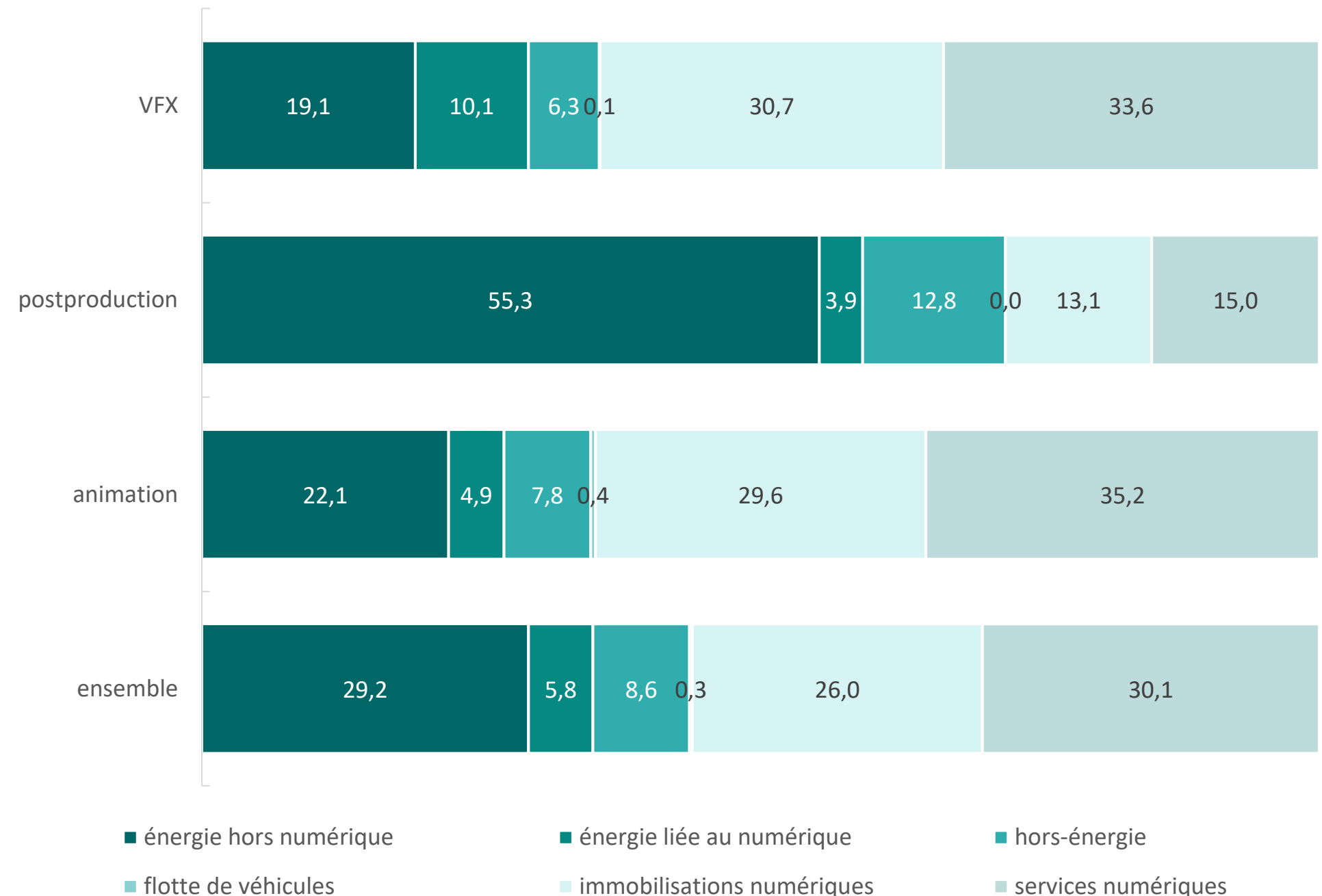
- **Les services numériques, 1<sup>er</sup> poste d'émissions à 30 %**

- ✓ 62 % des émissions liées au numérique, entre l'énergie consommée, les immobilisations et les services
- ✓ L'usage du numérique intrinsèquement lié à l'activité des studios
- ✓ Des émissions plus impactantes pour les studios de VFX (74 %) et d'animation (70 %) que de postproduction (32 %)

- **35 % des émissions liées à l'énergie**

- ✓ 29 % pour l'énergie hors numérique, soit le 2<sup>e</sup> poste d'émissions, et 6 % pour l'énergie liée au numérique
- ✓ Un impact plus important pour les studios de postproduction : 59 %, contre 27 % pour l'animation et 29 % pour les VFX

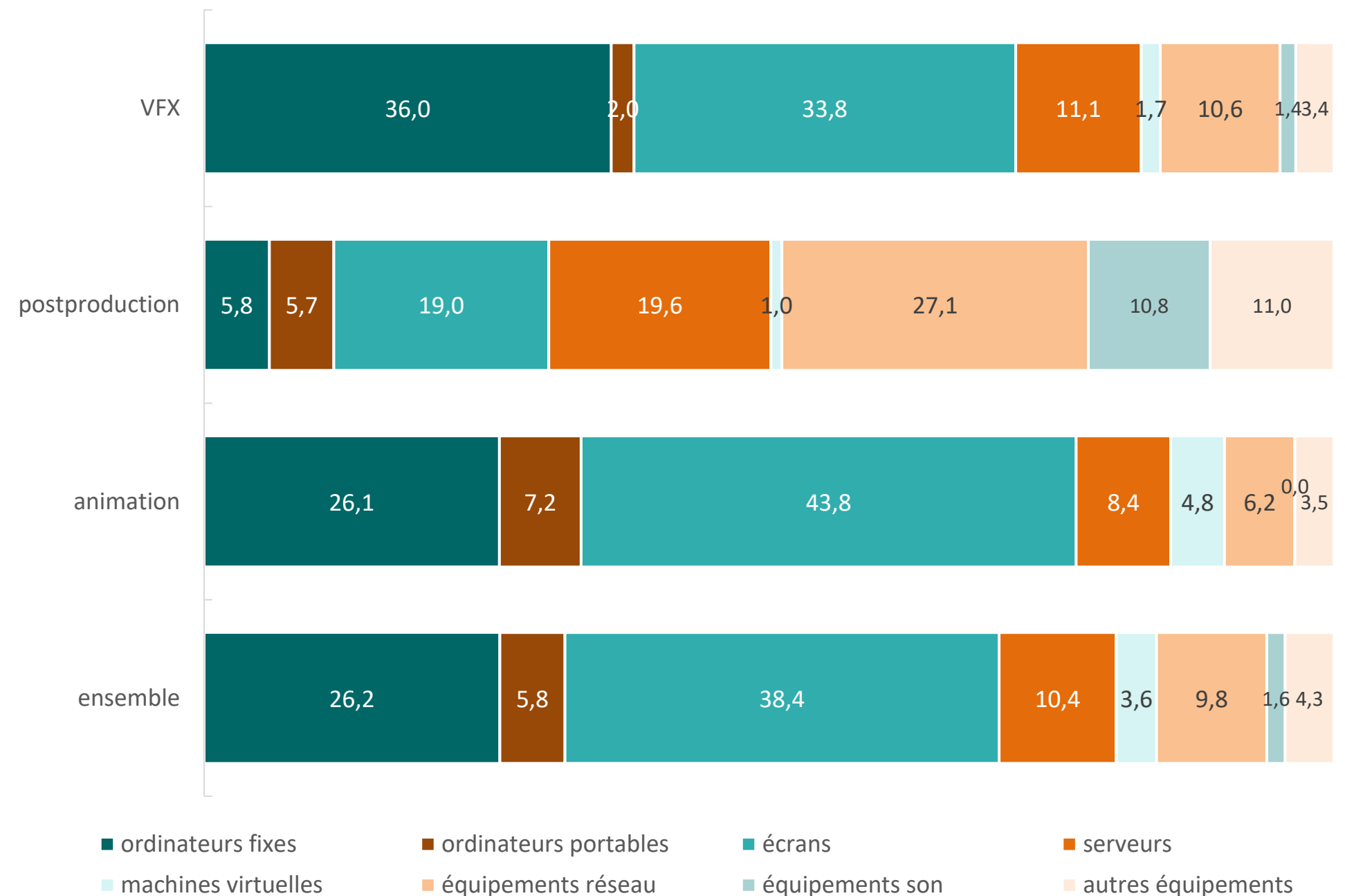
Répartition des émissions selon le poste (%)



# Les immobilisations numériques, 26 % des émissions carbone

- **Les écrans, 1<sup>er</sup> poste d'émissions des immobilisations numériques à 38 %**
  - ✓ Un impact largement plus contenu pour les studios de postproduction : 19 %, contre 34 % pour ceux de VFX et 44 % pour ceux d'animation
- **Les ordinateurs fixes (haute performance), 1<sup>er</sup> poste d'émissions des studios de VFX (36 %)**
  - ✓ Les équipements réseaux pour les studios de postproduction (27 %)
  - ✓ Les écrans pour les studios d'animation
- **Un impact plus important des serveurs pour les studios de postproduction (20 %)**
  - ✓ Entre 8 % et 11 % pour les studios d'animation et de VFX

Répartition des émissions selon le poste (%)





# Des actions potentielles pour réduire l'impact carbone réparties en 3 grandes thématiques

## Sensibilisation et formation



- Sensibiliser le personnel
- Former le personnel à l'éco-conception
- *Studio d'animation : sensibiliser le public aux enjeux environnementaux*

## Equipements



- Prolonger la durée de vie des équipements
- Optimiser leur fin de vie
- Mettre en place une politique d'achats responsables
- Privilégier l'utilisation de VDI

## Usages



- Optimiser l'espace de stockage
- Utiliser des formats de fichiers moins lourds
- Revoir le besoin de stockage : bandes LTO
- Choisir un système de visioconférence à faible impact
- Privilégier les messageries à nettoyage automatique

# Des usages et des achats à repenser

Domaine	Piste	Investissement	Gain énergétique	Gain carbone	TRI	Faisabilité
Sensibilisation et formation	Sensibiliser le personnel	Temps Homme Si choix d'un atelier (Fresque) : +	+ (Indirect)	+ (Indirect)	Forte	Facile
	Former le personnel à l'éco-conception	++ Temps Homme	++	++	Forte	Moyenne
Equipements	Prolonger la durée de vie des équipements	0	/	++	Forte	Facile
	Optimiser la fin de vie des équipements	- à + si revente aux intermittents ou choix d'un prestataire D3E	/	+	Forte	Facile
	Mettre en place une politique d'achats responsables	0 mais éventuelle augmentation du montant des achats	Indirect	++	Forte	Moyenne
	Privilégier l'utilisation de VDI (Virtual Desktop Infrastructure)	+++	+++	++	Forte	Complexe
Usages	Choisir un système de visioconférences à faible impact carbone	0	+	+	Forte	Facile
	Privilégier les messageries à nettoyage automatique	0	Faible	Faible (à l'échelle du studio) ++ (à l'échelle du secteur)	Moyenne	Facile
	Optimiser l'espace de stockage	+ (temps humain)	++	++	Très forte	Facile
	Utiliser des formats de fichiers moins lourds	++	++	++	Forte	Moyenne
	Revoir le besoin de stockage : bandes LTO pour l'archivage	++	Faible	+	Forte	Moyenne

# Certaines actions déjà appliquées

## Optimiser la fin de vie des équipements

→9 studios : 3 d'animation, 1 de postproduction et 5 VFX

## Prolonger la durée de vie des équipements

→7 studios : 1 d'animation, 2 de postproduction et 4 VFX

## Optimiser l'espace de stockage

→7 studios : 4 d'animation, 1 de postproduction et 2 VFX

## Des actions à ce jour non mises en place

- Sensibiliser le personnel
- Former le personnel à l'éco-conception
- Mettre en place une politique d'achats responsables
  - Privilégier l'utilisation de VDI
- Utiliser des formats de fichiers moins lourds

# Focus 3D temps réel vs. images précalculées

- **La 3D temps réel : technique de rendu venue de l'univers du jeu vidéo**
- **Un gain de temps important**
  - ✓ Pas de temps de calcul, calcul fait instantanément
  - ✓ Test de différents scénarii / différentes idées sans attendre le temps de calcul
- **Une gestion dynamique des éclairages**
  - ✓ Meilleure gestion des ombres et des reflets
  - ✓ Adaptation en temps réel
- **Des fichiers plus légers**
  - ✓ Dépend de nombreux paramètres
  - ✓ Mais images précalculées : informations stockées pour chaque pixel vs. informations stockées pour la « scène »

Exemple pour un scène courte  
 → 1 seconde à 30 images par seconde  
 → Images HD

Images précalculées  
 → Entre 300 Mo et 1 Go

3D temps réel  
 → Entre 10 et 100 Mo

# L'AUDIT MOBILITE

# Plus de 2 000 tCO<sub>2</sub>e émis avec la mobilité

- **2 076 tCO<sub>2</sub>e au total**

- ✓ 648 tCO<sub>2</sub>e liées à la mobilité, soit 31 % des émissions totales
- ✓ 1 190,5 kgCO<sub>2</sub>e par ETP en moyenne tous studios



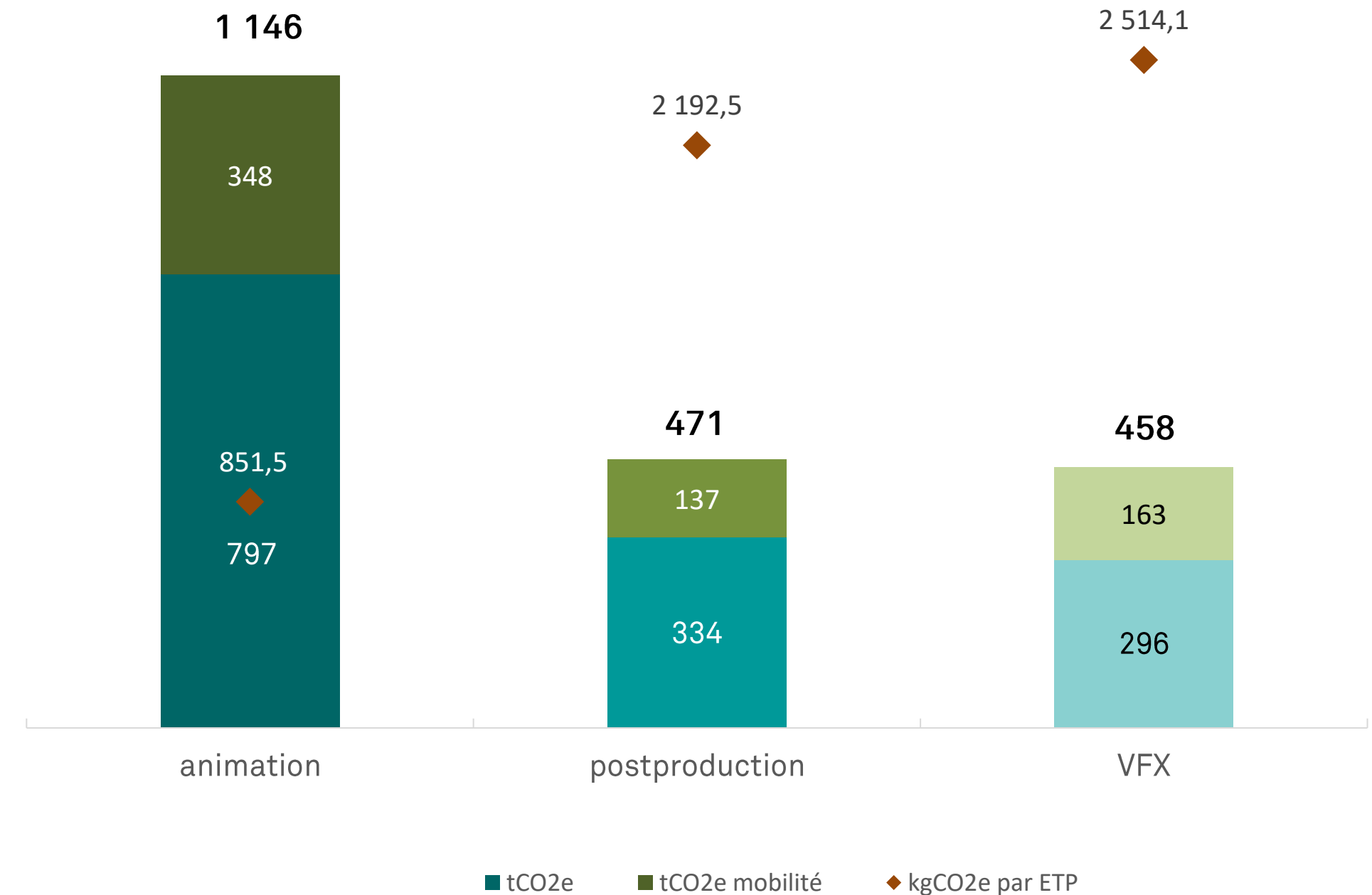
- **Un impact plus important de la mobilité pour les studios de postproduction**

- ✓ 36 % de leur impact total, contre 30 % pour les studios d'animation et 29 % pour ceux de VFX

- **12 091 000 km parcourus au total par les salariés**

- ✓ Déplacements domicile-travail et professionnels, soit 6 935 km par ETP
- ✓ 11 815 pour les studios VFX, 6 700 pour ceux d'animation et 4 279 pour ceux de postproduction

Emissions carbone selon l'activité



# 80 % des déplacements relèvent des trajets domicile-travail

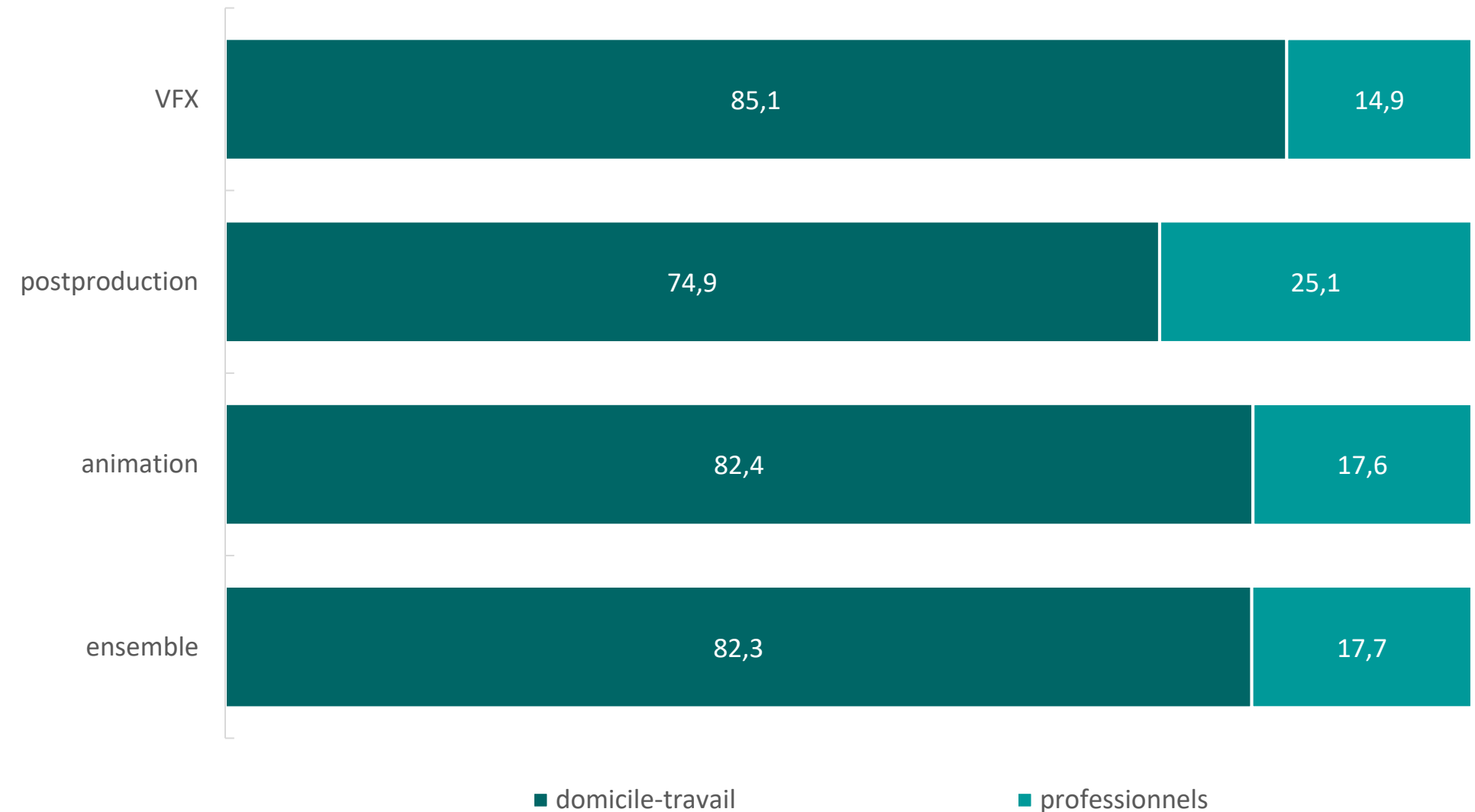
- **9 956 000 km pour les déplacements quotidiens**

- ✓ Soit 82 % des distances parcourues par les employés des studios
- ✓ Une part équivalente quelle que soit l'activité, quoique légèrement inférieure pour les studios de postproduction (75 %)
- ✓ 5 711 km par ETP : 10 060 pour les studios VFX, 5 522 pour ceux d'animation et 3 207 pour ceux de postproduction

- **2 135 000 km pour les déplacements professionnels**

- ✓ Soit 1 225 km par ETP
- ✓ 1 755 pour les studios VFX, 1 177 pour ceux d'animation et 1 072 pour ceux de postproduction

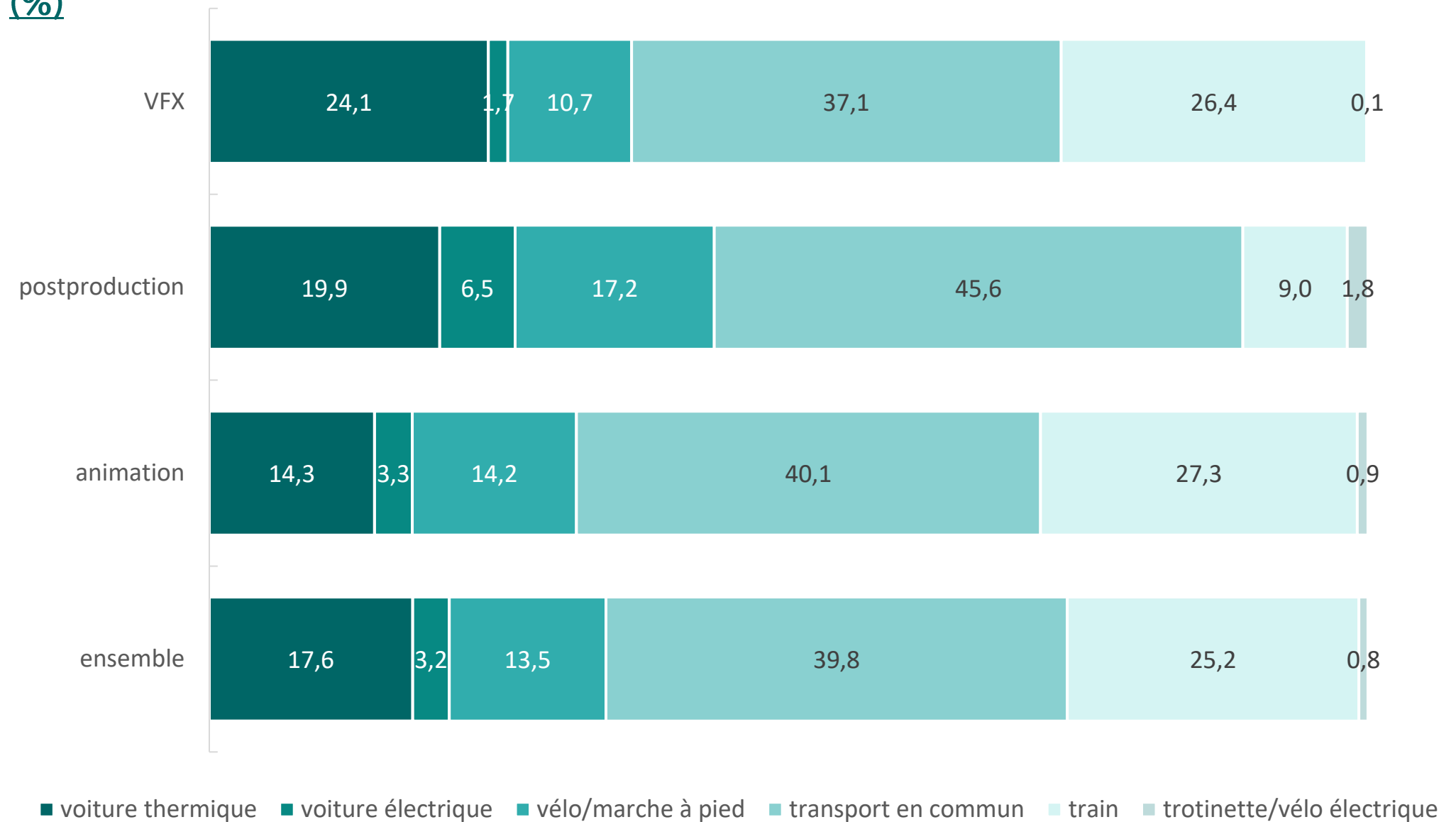
Répartition des distances parcourues selon le type de déplacements (%)



# La majorité des déplacements quotidiens en transport en commun

- **40 % des trajets domicile-travail se font grâce aux transports en commun**
  - ✓ Une part largement plus significative pour les studios de postproduction
- **Le train, 2<sup>e</sup> mode de transport le plus utilisé**
  - ✓ 25 % tous studios confondus, mais seulement 9 % pour les studios de postproduction
  - ✓ 4<sup>e</sup> mode de transport pour les studios de postproduction, derrière la voiture thermique et le vélo / la marche à pied
- **14 % des déplacements à vélo ou à pied**
- **La voiture électrique, encore peu utilisée**
  - ✓ 3 % tous studios confondus
  - ✓ 7 % pour les studios de postproduction

Répartition des distances domicile-travail selon le mode de transport (%)

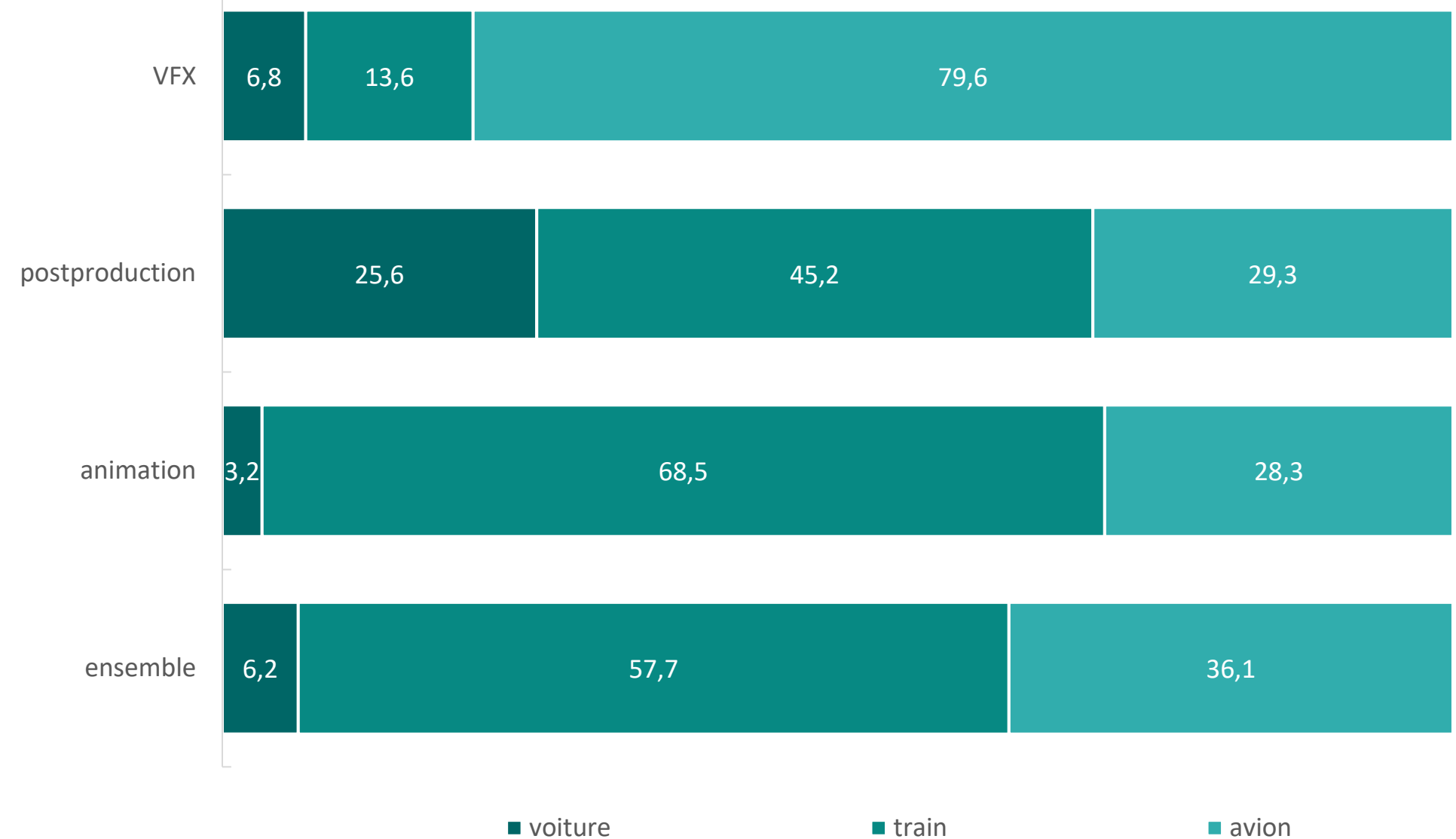




# Le train, 1<sup>er</sup> mode de transport pour les déplacements professionnels

- **58 % des distances parcourues pour les déplacements professionnels se font en train**
  - ✓ Jusqu'à 68 % pour les studios d'animation
- **Une très large utilisation de l'avion pour les studios VFX**
  - ✓ 80 % des distances parcourues pour les déplacements professionnels, contre 36 % tous studios
- **Un usage plus répandu de la voiture pour les studios de postproduction**
  - ✓ 26 % des distances parcourues pour les déplacements professionnels, contre 6 % tous studios

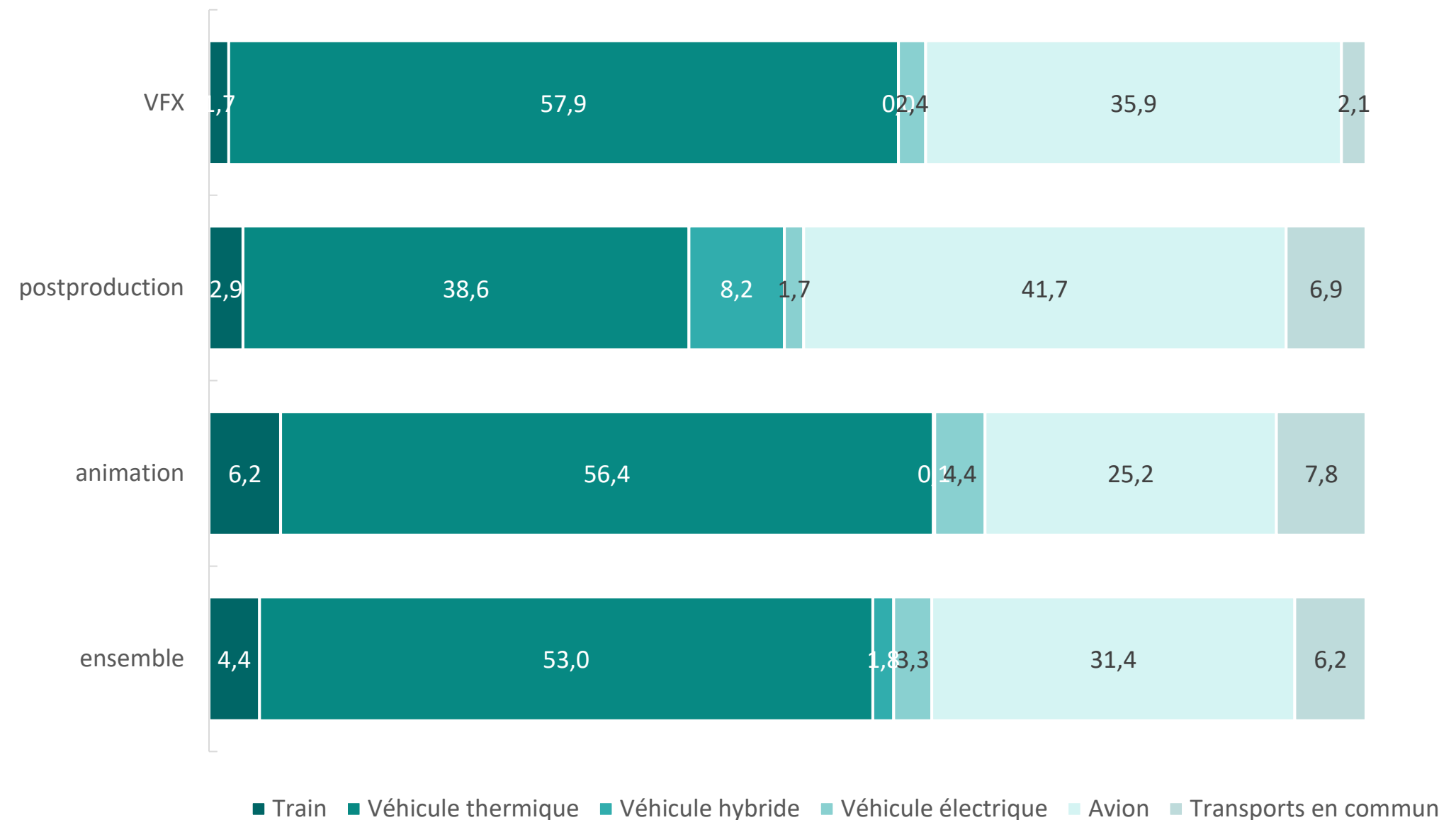
Répartition des distances professionnelles selon le mode de transport (%)



# Le véhicule thermique, mode de transport le plus émissif

- 53 % des émissions liées au véhicule thermique**
  - ✓ 1<sup>er</sup> poste d'émissions pour les studios d'animation (56 %) et de VFX (58 %)
- L'avion, 1<sup>er</sup> poste d'émissions pour les studios de postproduction**
  - ✓ 42 % des émissions, contre 31 % tous studios confondus
- Le train, peu d'émissions quelle que soit l'activité**
  - ✓ Entre 2 % et 6 %, 4 % tous studios confondus
  - ✓ Pourtant 1<sup>er</sup> en termes de kilomètres parcourus pour les déplacements professionnels et 2<sup>e</sup> pour les trajets quotidiens

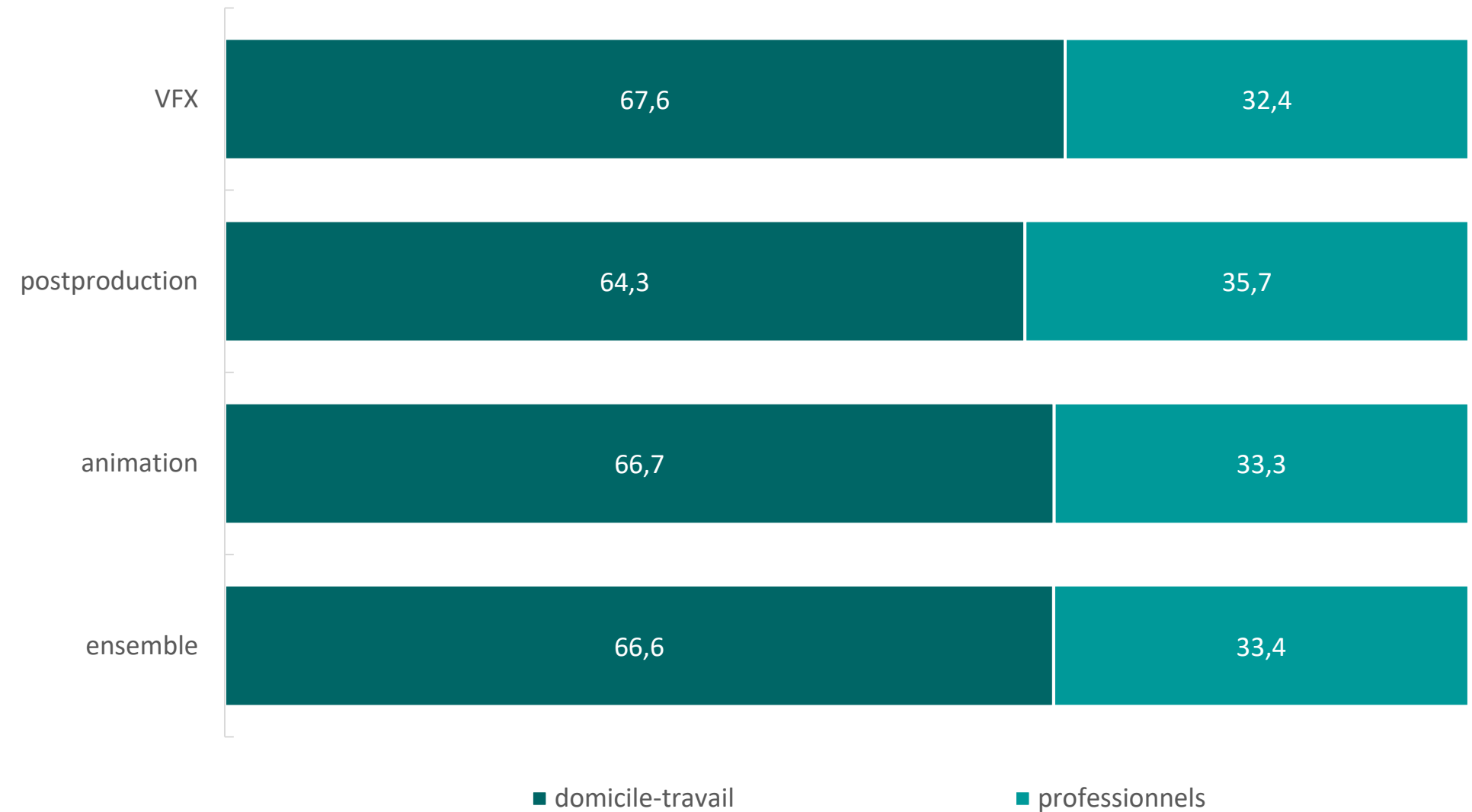
Répartition de l'impact carbone selon le mode de transport (%)



# Les déplacements quotidiens, 2/3 des émissions des studios

- **67 % des émissions liées aux déplacements quotidiens des salariés**
  - ✓ Une part de l'impact similaire quelle que soit l'activité
- **Un impact des déplacements professionnels très légèrement supérieur pour la postproduction**
  - ✓ 36 %, contre 34 % au global

Répartition de l'impact carbone selon le type de déplacements (%)



# Des actions potentielles pour réduire l'impact carbone réparties en 3 grandes thématiques

## Domicile-travail



- Encourager le vélo
- Faire des enquêtes employés/employées
- Mettre en place un plan mobilité

## Professionnels



- Mettre en place une charte de déplacements
- Privilégier le train à l'avion
- Préférer un véhicule électrique à un thermique
- Rationaliser les déplacements

## Fret et visiteurs



- Mettre en place un suivi global
- Privilégier des fournisseurs locaux
- Mutualiser le fret
- Sensibiliser les visiteurs

# Quelques solutions simples avec un gain énergétique fort

Domaine	Piste	Investissement	Gain carbone	Faisabilité
Domicile-travail	Encourager le vélo : local sécurisé, douches, indemnité kilométrique vélo, etc.	+	++	Facile
	Faire des enquêtes employés	Temps Homme	+	Facile
	Mettre en place un plan de mobilité	+	++	Moyenne
	Permettre ou augmenter le recours au télétravail	+	Incertain	Complexe
Professionnels	Mettre en place une charte de déplacements	/	+	Facile
	Privilégier le train à l'avion	+ (possible surcoût du billet)	++	Moyenne
	Préférer un véhicule électrique à un véhicule thermique	+++	+	Moyenne
	Rationaliser les déplacements éloignés	/	+	Complexe
Fret et visiteurs	Privilégier des fournisseurs locaux	+ (possible surcoût)	+	Facile
	Mettre en place un suivi global	Temps Homme	+	Moyenne
	Mutualiser le fret	/	+	Moyenne
	Sensibiliser les visiteurs	/	+	Moyenne

# Certaines actions déjà appliquées

Permettre ou augmenter le recours au télétravail

→20 studios : 10 d'animation, 5 de postproduction et 5 VFX

Encourager le vélo

→10 studios : 7 d'animation, 1 de postproduction et 2 VFX

Privilégier le train à l'avion

→6 studios : 3 d'animation, 2 de postproduction et 1 VFX

Mettre en place un suivi global (fret & visiteurs)

→6 studios : 3 d'animation, 3 de postproduction et 0 VFX

Des actions à ce jour non mises en place

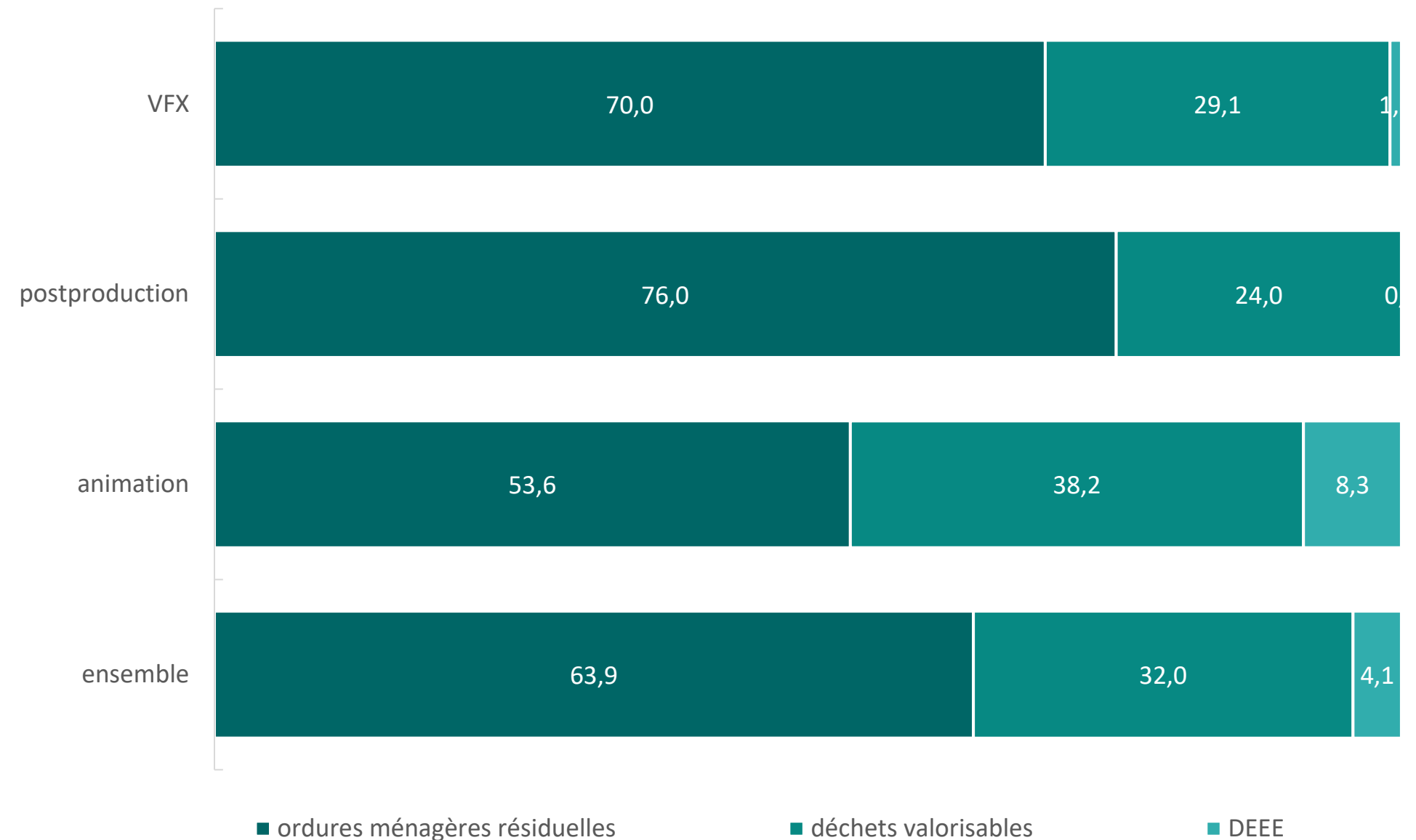
- Rationaliser les déplacements éloignés
- Sensibiliser les visiteurs

# L'AUDIT DECHETS

# Une part importante de déchets non triés et non valorisés

- **64 % des déchets relèvent des ordures ménagères résiduelles (OMR)**
- **Une meilleure valorisation des déchets par les studios d'animation**
  - ✓ 38 % des déchets valorisables vs. 29 % pour les studios VFX et 24 % pour les studios de postproduction
  - ✓ 8 % de DEEE, contre 4 % tous studios confondus

Répartition des déchets selon le type (%)





# Des actions potentielles pour réduire et mieux valoriser les déchets réparties en 3 grandes thématiques

## Eviter à la source



- S'équiper en fontaine à eau
- Mise à disposition de vaisselle
- Réutilisation en interne de contenants
- Suivi des achats pour éviter d'acheter trop

## Filières de tri



- Supprimer les poubelles individuelles
- Sensibiliser au tri des déchets
- Faire appel à un prestataire privé
- Trier les biodéchets

## Pilotage



- Optimiser le nombre de collectes
- Suivre les quantités de déchets générés
- Envisager le don
- Caractériser la benne OMR

# Quelques solutions simples avec un gain énergétique fort

Domaine	Piste	Investissement	Gain déchets	Faisabilité
Eviter à la source	Fontaine à eau	+ (fontaines et gourdes)	+	Facile
	Mise à disposition de vaisselle	+ (vaisselle)	+	Facile
	Réutilisation en interne de contenants	/	++	Facile
	Suivi des achats pour éviter d'acheter trop	Temps Homme + (logiciel adapté)	+ (et financier)	Moyenne
Filières de tri	Supprimer les poubelles individuelles	+ (îlots de tri)	++	Facile
	Sensibiliser au tri des déchets	Temps Homme	++	Moyenne
	Faire appel à un prestataire privé	+++ (prestation et mise à disposition de contenants)	++	Moyenne
	Trier les biodéchets	+ (filières de tri adaptées, contenants, etc.)	+	Moyenne
Pilotage	Optimiser le nombre de collectes	Temps Homme	/	Facile
	Suivre les quantités de déchets générés	Temps Homme	+	Facile
	Envisager le don	Temps Homme	++	Moyenne
	Caractériser la benne OMR	Temps Homme	+	Complexe

# Certaines actions déjà appliquées

## Mise à disposition de vaisselle

→ 10 studios : 7 d'animation, 1 de postproduction et 2 VFX

## Envisager le don

→ 8 studios : 2 d'animation, 1 de postproduction et 5 VFX

## Faire appel à un prestataire privé

→ 5 studios : 3 d'animation, 0 de postproduction et 2 VFX

## Des actions à ce jour non mises en place

- Optimiser le nombre de collectes
- Caractériser la benne OMR



**Merci de votre attention**  
Plus d'informations  
sur [la page du plan ACTION !](https://www.cnc.fr) sur [cnc.fr](https://www.cnc.fr)