



# " COUP DE PROJECTEUR "

SUR UNE ENTREPRISE SOUTENUE PAR LE PACI

Initiative

pays d'aubagne  
la ciotat

## CALEIDO-SCOP

FRÉDÉRIC CROS, THIERRY LAUTHELIER,  
MARC JIROU, GEOFF LEVNER ET LIONEL BABOUD

DATE DE CRÉATION DE L'ENTREPRISE LE 03/05/2010

**CALEIDO-SCOP,  
C'EST QUI ?**



Caleido  
Computer Graphics R&D -SCOP

### QUEL EST VOTRE PARCOURS ?

**Thierry:** Nous sommes tous ingénieurs spécialisés en images de synthèse et avons tous été responsables de départements R&D dans différents studios.

### COMMENT VOUS ÊTES-VOUS RENCONTRÉS ?

**Frédéric:** En 2007, nous avons tous quitté nos postes respectifs pour rejoindre un nouveau studio qui se montait sur Gémenos près d'Aubagne et qui avait la vocation de devenir un "Pixar Européen". Autant dire que les ambitions étaient fortes. Malheureusement, la crise de 2008 a eu raison du projet.

### COMMENT EST NÉ CALEIDO-SCOP ?

**Marc:** C'est à ce moment là que nous avons décidé de concrétiser notre souhait de créer une SCOP (Société Coopérative et Participative) dans notre domaine d'activité et d'apporter notre savoir faire aux différents studios de production de films d'animation et de création d'effets visuels numériques pour le cinéma et la télévision.

### POURQUOI AVOIR CHOISI DE CRÉER VOTRE SOCIÉTÉ SOUS LA FORME D'UNE SCOP ? SUR QUELLES VALEURS REPOSE CALEIDO-SCOP ?

**Thierry:** D'une part, en tant qu'anciens directeurs de R&D, nous connaissions la difficulté de recruter des profils adaptés et compétents sur des projets plus ou moins longs (de 1 semaine à 24 mois), et des problématiques hyper pointues. Il nous semblait que l'émergence d'une SSII spécialisée dans notre domaine permettrait d'apporter une réponse pertinente à cet aspect.

D'autre part, nous souhaitions changer de modèle économique et mettre en place, avant tout, un outil de travail respectueux des personnes et des savoirs, plutôt qu'une simple entreprise capitaliste. C'est la raison pour laquelle nous nous sommes rapprochés du modèle SCOP, aidé en cela par l'Union Régionale des SCOP de PACA. Le PACI nous a également aidé au démarrage de notre activité en 2010.

### COMMENT ÉTAIENT VOS DÉBUTS ?

**Frédéric:** Nous avons débuté notre activité à 3 en 2010 au sein d'un petit bureau de la pépinière d'entreprise de Napollon, à Aubagne. Très vite, nous avons signé des contrats avec de gros studios: Illumination Mac Guff (Lorax, Moi moche et méchant, etc.), Circus (Les lapins crétins, etc.). Aussi, il nous a fallu rapidement nous agrandir et nous sommes actuellement 5 salariés avec des compétences variées et qui se complètent les unes les autres.

# COMMENT ÇA MARCHE CHEZ CALEIDO-SCOP ?

## VOS PLUS GRANDES QUALITÉS ?

**Marc:** Je pense que ce modèle d'entreprise, lié à notre qualité d'écoute et nos compétences variées, nous ont permis de convaincre de très nombreux studios, que ce soit dans la publicité, les VFX ou les films d'animation.

## LE PROJET QUI VOUS A DONNÉ LE PLUS DE DIFFICULTÉ ?

**Frédéric :** Chaque projet a ses spécificités et ses challenges...Je me souviens d'intenses réflexions sur les déformations à volume constant que souhaitait notre client sur le personnage du Lorax, mais aussi des spécificités demandées sur le dessin au trait de Kirikou et les hommes et les femmes.

## QUI FAIT QUOI CHEZ CALEIDO-SCOP ? COMMENT TRAVAILLEZ-VOUS ENSEMBLE ?

**Geoff :** Chez Caleido-scop, tous les salariés sont associés, à parts égales. Toutes les décisions sont prises collégalement via nos réunions régulières. Chaque personne est responsable en particulier d'au moins un aspect de la société (comptabilité, formation, communication, technique, etc.). Vis à vis de nos clients, même si certains d'entre nous sont particulièrement en charge de certains projets, nous faisons des réunions internes régulières afin d'échanger et d'apporter un haut niveau d'expertise et de suivi. Enfin, nous sommes en constante relation avec nos clients, en distanciel principalement, même s'il nous arrive de passer les voir selon les besoins.



## COMMENT EST NÉE LA COLLABORATION AVEC LE STUDIO PARISIEN ILLUMINATION MAC GUFF ?

**Thierry :** Nous travaillons également pour de nombreux autres studios, de différentes tailles, en France et à l'étranger. Nous pouvons citer Mikros Animation, pour lequel nous avons collaboré sur le film Astérix, mais aussi Circus pour lequel nous avons développé un outil de gestion de production. Nous avons également des contacts avec le monde de la recherche, comme par exemple avec l'IRIT pour lequel nous avons aidé au portage d'une de leurs solutions vers le monde industriel. Enfin, nous réalisons également des audits de chaînes de fabrication pour divers acteurs, comme FranceTVstudio pour la série "Un si grand soleil" ou Deux Minutes pour le film Zombillénium.

**MIKROS**  
Animation



**ILLUMINATION**  
MACGUFF

## QUELS SONT LES AUTRES PARTENAIRES AVEC LESQUELS VOUS TRAVAILLEZ ?

**Lionel:** Nous avons, pour la plupart d'entre nous, travaillé au sein du studio Mac Guff Ligne dans le passé. Personnellement, j'en étais le directeur de la R&D quand Universal a acheté la partie "film d'animation" et créé Illumination Mac Guff. Aussi, nous étions particulièrement au courant des différents outils internes du studio, ce qui a grandement aidé nos diverses collaborations qui perdurent depuis 11 ans maintenant. Cette collaboration s'est pérennisée grâce à la confiance qui s'est installée au fur et à mesure.

## QU'EST CE QUE VOUS AIMEZ DANS VOTRE MÉTIER ?

**Geoff :** On ne s'ennuie pas ! Sans rire, c'est un domaine en constante évolution pour lequel il faut tenter de rester au fait des derniers articles scientifiques et évolutions des différentes technologies. Ce n'est pas de tout repos ! Enfin, et peut-être surtout, nous apprécions énormément d'avoir des interactions avec des artistes, qu'ils soient réalisateurs ou graphistes. C'est de ces échanges que naissent les plus belles idées.

## VOS PLUS BELLES RÉALISATIONS ?

**Thierry :** Nous avons la joie et la fierté d'avoir participé à des films à grands succès, comme "Moi, moche et méchant" ou "Les Minions" évidemment. Mais, personnellement, je garde un souvenir particulier de ma collaboration avec Michel Ocelot sur son premier film en 3D "Azur et Asmar", sorti en 2006. Un grand et beau film. Aussi, mon fils avait 6 ans et a servi de référence pour les cheveux d'Azur.



## QU'EST CE QUE LE PACI VOUS A APPORTÉ ?

**Thierry :** Une aide précieuse ! En effet, nous avons pu bénéficier d'un prêt d'honneur au démarrage de Caleido-scop, ce qui nous a permis de commencer notre activité dans de bonnes conditions... ce qui est essentiel ! Nous avons également participé à un concours départementale Créa 13 avec l'appui du PACI, pour lequel nous avons gagné un prix.

## QUEL SOUHAIT FAITES-VOUS AUX DIRIGEANTS POUR 2021 ?

**Lionel :** Et si on changeait le monde d'après ? Et si le modèle SCOP devenait la référence ?

# QUOI DE NEUF POUR CALEIDO-SCOP ?

## COMMENT S'EST PASSÉE L'ANNÉE 2020 POUR VOUS ?

**Geoff :** La COVID n'a quasiment rien changé pour nous puisque nous étions déjà habitués à être en télétravail pour nos clients. Cela dit, nous avons néanmoins augmenté grandement nos moyens et nos plages de travail "à la maison". Bref, l'année s'est bien passée.

## VOUS AIMERIEZ TRAVAILLER SUR QUOI ? ET/OU AVEC QUI ?

**Marc :** Nous sommes intéressés par tous les styles de challenges touchant aux images de synthèse et aimons collaborer avec des structures de toutes tailles et aux horizons divers (studios d'animation, effets spéciaux, labos de recherche, etc.). Aussi, je nous souhaite de faire de nouvelles belles rencontres et d'entretenir des partenariats féconds avec nos clients historiques.

## VOUS TRAVAILLEZ SUR QUOI EN CE MOMENT ?

**Frédéric :** Nous travaillons actuellement sur de nombreux films qui sortiront prochainement, mais chut ! C'est un secret.

Pour retrouver toute l'équipe de Caleido-scop

 255 AVENUE DE JOUQUES  
13400 AUBAGNE

 Site internet en cliquant sur le lien