

Angoulême est désormais le second centre français de production d'images animées, après Paris

Angoulême *l'économie de l'image*

Dans les années 80, la réussite du salon de la bande dessinée d'Angoulême conduit à la création du Centre national de la bande dessinée et de l'image (CNBDI), puis à la création de filières de formations spécifiques à l'image. Le démarrage d'une industrie de l'image, troisième volet constitutif du pôle angoumois, sera plus laborieux, mais aujourd'hui, c'est une activité en plein essor, qui emploie 400 personnes dans une vingtaine d'entreprises. Angoulême est désormais le second centre français de production d'images animées après Paris. Une croissance exponentielle : il y a deux ans, on recensait 130 salariés dans ce secteur, et d'ici cinq ans, le millier devrait être dépassé. *«Nous avons une spécialité forte», souligne Alain Magnan, responsable de Charente Développement, l'agence départementale de développement, le dessin animé, avec 5 studios et près de 200 salariés.»* Comme Octopussy, spécialiste du décor et du découpage des dessins animés, qui fait travailler 45 dessinateurs, ou Anabase Productions, producteur du jeu télévisé Fort Boyard, qui réalise le dessin animé *Princesse Schéhérazade* avec une quarantaine de salariés. Parmi les derniers arrivés, le groupe belge Neurones, installé depuis juin 1997 dans un immeuble ancien du centre-ville, dont l'effectif dans ses deux studios Toonimage et Animateo est passé de 20 à plus de 100 salariés. *«Pour l'avenir, dit Alain Magnan, nous voulons aller vers le jeu vidéo et tout ce qui tourne autour et vers l'image technique et la modélisation.»*

Deux entreprises occupent déjà ce créneau de l'image technique : la Direction des constructions navales de Ruelle emploie 30 personnes à la réalisation d'images tridimensionnelles, et l'entreprise marseillaise vsm, spécialisée dans la création d'images pour simulateurs de vols, a créé une antenne à Angoulême, avec une dizaine de techniciens de très haut niveau. La ville compte encore une dizaine d'entreprises

multimédia, spécialisées dans la production vidéo, la réalisation de CD-Rom ou de sites Internet.

Derrière le développement de la filière image angoumoisine, il y a une volonté politique forte, qui s'exprime à travers le Syndicat mixte du Pôle image, qui regroupe le Département, la Ville et la cci. En 1997, le Syndicat mixte a acquis pour 4 MF un calculateur d'images destiné à créer des images virtuelles en temps réel. Installé au CNBDI, il est utilisé par les entreprises comme vsm pour réaliser des simulations. Le Syndicat mixte va déployer des moyens considérables pour créer un «parc de l'image», qui regroupera des activités industrielles, de formation supérieure et d'animation touristique. Actuellement, les entreprises de l'image d'Angoulême sont dispersées, souvent dans des immeubles anciens réhabilités du centre-ville. *«C'est délibéré, note Alain Magnan, il n'était pas question de faire une zone industrielle de l'image à l'extérieur de la ville. D'autant que les gens qui travaillent dans les studios sont des urbains, il leur faut la présence physique de la ville.»*

Au printemps prochain, le Syndicat mixte va lancer l'aménagement d'une zone de 60 hectares, autour du CNBDI. Sur les deux rives et sur les îles de la Charente, d'anciens bâtiments industriels, des bureaux, des entrepôts, des maisons individuelles et des commerces, représentant 80% du bâti du secteur, ont été acquis. Des immeubles neufs seront édifiés, les bâtiments existants seront réhabilités ou détruits, des espaces verts et des cheminements piétonniers seront aménagés, pour accueillir les entreprises, les activités de formations et les espaces d'exposition et d'animation. Ainsi une ancienne clinique sera transformée en école des métiers du cinéma et une partie de l'ancienne usine Cofpa, fabrique de feutres, deviendra une pépinière d'entreprises. *«Nous sommes identifiés comme un centre de compétences, de ressour-*

ces et de formation. Nous avons atteint une taille critique, qui attire les porteurs de projets, l'objectif est de devenir une référence en Europe autour du concept de production d'images», affirme Alain Magnan.

La composante animation et attraction du Pôle image n'est pas la moins ambitieuse du projet. «Nous tablons sur une fréquentation annuelle d'environ 700 000 visiteurs», estime Paul Mourier, directeur des services du Département. Le Centre de découverte sera organisé autour du Musée de la bande dessinée, actuellement hébergé au CNBDI, dont la fréquentation, qui plafonne à 30 000 ou 40 000 visiteurs annuels, est jugée insuffisante. Son déménagement sera l'occasion d'une refonte muséographique orientée vers l'interactivité avec les visiteurs. Adossée au musée, une médiathèque accueillera le public aussi bien que les professionnels qui viennent consulter et traiter des images. Deux autres projets sont encore à l'étude : l'implantation d'une maison de l'animation, élaborée en partenariat avec le géant américain du dessin animé Warner, qui serait à la fois un musée vivant du dessin animé et de ses personnages, un espace ludique interactif destiné aux jeunes comme à leurs parents, et une vitrine des métiers du dessin animé.

«Au Futuroscope, on diffuse des images, ici on les fabrique»

Cerise sur le gâteau, la fusée de Tintin. Une reproduction exacte, grandeur réelle, de quelque 54 mètres de haut, de la fusée utilisée par le héros d'Hergé pour aller sur la Lune, avec une de ses tours de lancement, qui sera édifiée à la pointe d'une île de la Charente. «La fusée de Tintin sera à la fois un signal et un symbole, car tout vient ici de la BD», sourit Alain Magnan. Le Pôle image, qui a déjà engagé 1 MF en études sur ce projet, a obtenu une exclusivité mondiale auprès de la fondation Hergé, qui gère les droits de l'œuvre du dessinateur. La décision de construction, qui représente un coût d'environ 150 MF, devrait être prise en début d'année.

Tout cela a un coût. «D'ici à 2005-2006, annonce Alain Magnan, un milliard de francs d'argent public seront investis sur le Pôle image, hors fusée Tintin.» Cela peut paraître énorme pour une agglomération de 100 000 habitants, mais ce n'est pas démesuré, estiment les responsables charentais. «Le Département a une situation financière saine, avec une marge de manœuvre importante, dit Paul Mourier, et nous serons aidés. Le Pôle image fait partie des projets européens, la Datar comme la Ré-



gion le suivent de près, c'est un projet identifié à tous les niveaux politiques de l'Europe.» En cinq ans, 600 MF seront investis dans les infrastructures et l'aménagement du site, l'accueil des entreprises et le centre de découverte, le coût de fonctionnement devant, dans les sept prochaines années, s'élever à 400 MF qui seront couverts en partie par des recettes. Le Syndicat mixte, maître d'ouvrage, sera épaulé par une société d'économie mixte, outil partenarial des décideurs politiques et économiques. Il est un point sur lequel on insiste à Angoulême : même avec un objectif de plusieurs centaines de milliers de visiteurs chaque année, le Pôle image ne concurrencera pas le Futuroscope. «Au contraire, précise Paul Mourier. Le Futuroscope a besoin, pour se développer, de trouver au sein de la région des points d'appui. Il y a de toute évidence des relations intimes à créer entre ces deux lieux, et une formidable opportunité à saisir. Au Futuroscope, on diffuse des images, ici on les fabrique.» ■

Ci-dessus, Klaus Scherübel «L'artiste au travail», n°1, 1998. Cet artiste produit des images dans un monde saturé d'images. Dans ce grand magasin, il se met en scène. Son apparente indifférence aux objets de consommation qui l'entourent instaure un rapport de force. Cette tension cristallise une sorte de conscience d'être au monde.

Petit glossaire du dessin animé

La conception. Le scénario et les dialogues, recherche graphique (personnages, décors et couleurs), le story-board (découpage minuté dessiné plan par plan), le lay out (mise en place des décors et personnages avec descriptif de l'animation pour chaque cadrage de prise de vue).

La fabrication. La réalisation des décors et mise en couleurs par un décorateur. L'animation : l'animateur crée le mouvement à partir de dessins clés, l'intervalliste réalise les dessins intermédiaires. Le painting ou gouachage (mise en couleurs des personnages). Compositing-checking (assemblage-vérification), tous les éléments de chaque plan sont assemblés et vérifiés : décors, effets spéciaux, personnages et mouvements de caméra. Le shoot : équivalent au tournage image par image (24 par seconde). Le montage.

La post-production. Le montage final avec placements des voix, de la musique et des bruitages.