



# ANGOULÊME, LA SILICON VALLEY DE L'ANIMATION



DESSINS ANIMÉS, FILMS, JEUX VIDÉO... LA PETITE VILLE DE CHARENTE S'IMPOSE COMME UN PÔLE INCONTOURNABLE POUR LA CRÉATION.



**A**ngoulême serait-elle plus geek que Montréal? « *Il y a deux ans, quand nous cherchions à nous développer, nous avons envisagé plusieurs villes, en particulier Montréal*, raconte Philippe Segard, directeur du studio Hari qui réalise le dessin animé "la Chouette & Cie" pour France 3. *Mais nous avons découvert Angoulême et son tissu d'entreprises. Les différentes aides départementales et régionales nous ont permis de rester en France.* » Dans la petite ville de 40 000 habitants, la bande dessinée est omniprésente, ne serait-ce qu'avec les plaques de rue en forme de bulle. Mais, depuis vingt ans, Angoulême se construit un autre visage, plus animé. « *Sur le terreau de la BD, le département et la région ont créé un écosystème pour développer économiquement la ville autour de l'animation* », explique Frédéric Cros, directeur du Pôle Magelis, institué en 1997 pour inciter à l'implantation d'entreprises.

Les dessins animés « Titeuf », « Les Mystérieuses Cités d'or », « Snoopy » et « T'choupi » ou encore les films « Kirikou » et « les Triplettes de Belleville » ont été réalisés entièrement ou en partie dans la ville charentaise. Elle compte aujourd'hui une trentaine de studios d'animation et de jeux vidéo, et une centaine de PME travaillant dans l'image, pour un total de 1300 salariés en équivalent temps plein.

De quoi propulser Angoulême comme deuxième plus important pôle image de France, derrière Paris mais devant Annecy, pourtant capitale du film d'animation. « *Il y a une vraie volonté de créer une vallée de l'image*, résume Yannick Conseil, responsable du développement économique du Grand Angoulême. *Et les résultats sont concrets, comme le César décerné à "Ernest et Célestine", produit en partie ici.* » Cet été, c'est l'éditeur de BD Dargaud qui y a installé sa filiale Ellipse, pour créer la série télé « Boule et Bill ». L'attractivité de la ville tient notamment à ses aides à la production. Un long-métrage réalisé à Angoulême peut être subventionné jusqu'à 150 000 euros. Chaque année, le département dépense au total 1,8 million d'euros d'aides à la production, tandis que la région met sur la table 2 millions d'euros.

Mais les aides ne font pas tout. Quand il a voulu délocaliser son studio parisien, 2 Minutes, Anthony Combeau a été particulièrement attiré par « *le vivier de talents aussi bien techniques qu'artistiques* ». La ville compte en effet 8 écoles, dont les prestigieuses Ecole des Métiers du Cinéma d'Animation (EMCA) et Ecole nationale du Jeu et des Médias interactifs numériques (ENJMIN). « *Environ 6 élèves sur 10 de ma promo ont trouvé du travail dès la sortie*, es-

time Jérémie, 27 ans, fraîchement diplômé de l'EMCA. L'établissement est classé au troisième rang des meilleures écoles par les professionnels de l'animation, selon le magazine « l'Étudiant ». « *Ces écoles sont tellement bonnes que les gens viennent de partout*, vante Adrien Farrell, président du syndicat 16 000 Images, association qui regroupe 45 entreprises de l'image. *Malgré le marasme, l'animation ne se porte pas trop mal, surtout à Angoulême. Un tiers des séries d'animation qui passent à la télé sont réalisées ici!* »

Le jeu vidéo s'affiche aussi comme une priorité de la ville. Frédérique Doumic, cofondatrice et directrice du studio Ouat, a déménagé de Paris à Angoulême il y a douze ans. « *En plus des aides à la production, nous avons bénéficié d'aides à l'installation et de loyers modérés. Ça nous a permis de résister face à la concurrence internationale.* » Un confort partagé par Frédéric Pedro qui y a créé son studio de jeux vidéo, Polm, il y a quatre ans: « *Le coût de la vie est bien moins élevé. Si nous nous étions établis à Paris, nous n'aurions jamais survécu aussi longtemps.* » Après la BD, la diversification d'Angoulême dans l'animation continue avec l'ouverture, l'an prochain, d'un nouvel établissement dédié aux techniques du manga japonais. **BORIS MANENTI**

