

# Le cinéma belge d'animation pèse désormais 1.500 emplois dans 40

## désormais 1.500 emplois

- ▶ Une émulation créative et industrielle s'est développée entre Flandre, Bruxelles et Wallonie.
- ▶ Elle génère un cinéma d'animation de qualité remarqué dans toute l'Europe.

Que pèse en Belgique ce cinéma d'animation mis à l'honneur ce week-end à travers le réalisateur Raoul Servais, Magritte d'honneur, et les présidents de cérémonie Vincent Patar et Stéphane Aubier ? À la grosse louche, l'animation sous toutes ses formes – 2D et 3D, traditionnelle ou de synthèse – représente 15 à 25 % de l'activité cinématographique belge (selon les outils d'analyse choisis) et un minimum de 1.500 emplois à temps plein, majoritairement des emplois d'intérimaires ou indépendants. Une bonne quarantaine de sociétés font vivre ce cinéma sur la totalité du territoire, avec des épices industrielles localisées dans le grand Bruxelles (Forest, Koekelberg, Saint-Gilles, Molenbeek, etc.) ainsi qu'à Gand, Anvers, Charleroi et Liège. L'activité est assez bien répartie entre un pôle francophone et un pôle néerlandophone, avec un avantage cependant à la Flandre.

### Indicateurs partiels

Mais avant d'entrer dans d'autres détails, quels sont nos indicateurs ? Après des années de sommeil, l'union professionnelle du cinéma d'animation –

anim.be – est en train d'achever sa réforme et l'appellation ne survivra probablement pas à la fédéralisation du secteur. Il n'existe donc pas aujourd'hui de cadastre des sociétés belges de cinéma d'animation. La direction du festival international du film d'animation de Bruxelles, Anima, dispose pour sa part d'une excellente vision des sociétés de production et films qui y ont été représentés ces dernières années... mais les structures éphémères et faillites sont nombreuses dans un secteur mouvant. Le passé récent n'est qu'un indicateur imparfait du présent.

Quant à l'importance économique du secteur, les bilans annuels des entreprises sont trompeurs : l'activité de production est souvent intermittente, les chiffres d'affaires sont hautement variables d'une année à l'autre, et les profits et pertes reportés sont plus aléatoires encore. Tel qu'il figure dans les bilans des quarante sociétés d'animation les plus actives en Belgique, le nombre d'emplois à temps plein semble dérisoire : à peine 287 équivalents temps plein. Et pour cause : la survie des sociétés dépend de leur souplesse, elles ont amplement recours aux intérimaires et indépendants pour assurer les inévitables « coups de

feu » qui surviennent lorsqu'un film est en production.

C'est ainsi que les plus grandes sociétés – nWave (Forest), Dreamwall (Charleroi), Walking the Dog (Koekelberg), Cyborn (Anvers), Grid (Gand) – peuvent rassembler en permanence de 100 à 150 personnes chacune autour de leurs projets sans que cela se traduise en autant d'emplois salariés dans leurs bilans. La moitié des sociétés belges d'animation déclarent moins de deux employés, or on compte pourtant parmi celles-ci des sociétés de tout premier plan comme La Compagnie Cinématographique (Bruxelles), Grid Animation (Gand) ou Belvision (Marcinelle). A contrario, des sociétés émergentes comme Wasabi (Liège) déclarent 87 équivalents temps plein et on trouve de solides équipes de salariés auprès de Mikrosimage Belgium (Liège), Enclume Animation Studio (Molenbeek), The Fridge (Koekelberg) ou Creative Conspiracy (Gand).

### Fonds du cinéma

L'indicateur économique le plus révélateur de l'importance de l'animation est un marqueur indirect : il s'agit des demandes

d'investissements introduites auprès des trois fonds régionaux de cinéma, à savoir Wallimage, screen.brussels et le Fonds audiovisuel flamand, VAF/Filmfonds. En 2016, le Filmfonds a investi 2,24 millions d'euros dans des films d'animation sur un total de 11 millions. L'animation représentait alors 14,6 % du subventionnement flamand au cinéma.

En 2017, ces chiffres étaient de 1,67 million sur 11,46 millions, soit 14 % dédiés à l'animation. En comparaison, Wallimage n'a pas à rougir : en 2016, sur les 6,21 millions d'euros du Fonds au cinéma wallon, 1,2 million (soit 19 % des investissements) a été consacré à cinq projets d'animation sur les 32 retenus. Les projets d'animation représentaient donc 16 % des projets cinéma retenus cette année-là. En 2017, ces chiffres sont meilleurs encore (relativement) puisque 1,7 million sur 5,59 millions (soit 30 % des investissements) a été attribué à 8 projets d'animation sur les 36 retenus.

Ainsi, 22 % des projets sélectionnés étaient des projets d'animation.

Bruxelles est loin d'être inactif et se trouve en outre à la confluence des deux communautés linguistiques : screen.brussels ajoute régulièrement son aide à celles déjà apportées par les deux autres Régions, mais cette aide bruxelloise est loin d'être insignifiante. Si les projets d'animation ont récolté 10 % des aides à la création sur la période 2016-2018, ce taux est monté à 16 % en 2018. En 2018, 465.000 euros (sur un total de 3 millions d'euros) ont été injectés par screen.brussels dans l'animation, en sus des aides flamande et wallonne.

Plus intéressant encore, relève le directeur du fonds bruxellois Noël Magis : entre 2016 et 2018, sur 13 dossiers d'animation soumis à screen.brussels, 9 ont été acceptés soit un taux d'acceptation moyen de 70 %, « ce qui est extrêmement élevé ». Ceci démontre que « les

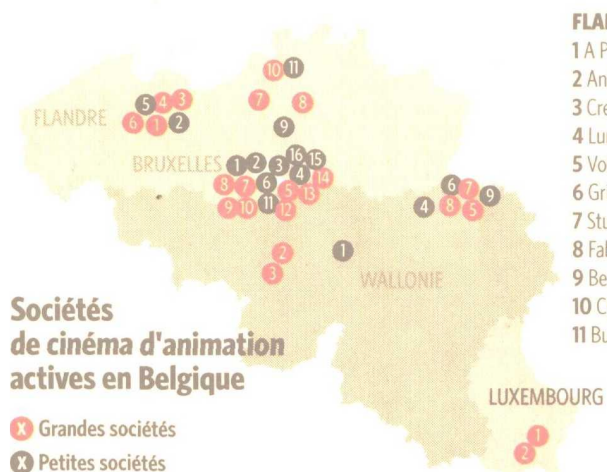
studios bruxellois sont bien positionnés pour absorber les projets soumis par les producteurs ».

Enfin, la question qui fâche : économiquement, ce tissu est-il bien solide ? Hé bien, oui. À une ou deux exceptions près – pas davantage – les taux de crédit de ces quarante et quelques sociétés sont bons, voire excellents.

C'est valable pour des monstres comme Studio 100 (Schelle) ou Scope Pictures (Ixelles), dont l'activité dépasse le seul cinéma d'animation.

Mais des pure players comme Grid Animation (Gand), Private View (Gand) nWave Digital (Forest), Dreamwall (Charleroi) ou Walking the Dog (Koekelberg) n'ont visiblement aucune peine à séduire leurs banquiers ! ■

**ALAIN LALLEMAND**



#### FLANDRE

- 1 A Private View (Gand)
- 2 Animal Tank (Gand)
- 3 Creative Conspiracy (Gand)
- 4 Lunanime (Gand)
- 5 Volstok (Gand)
- 6 Grid (Gand)
- 7 Studio 100 (Schelle)
- 8 Fabrique Fantastique (Lierre)
- 9 Beast Productions (Malines)
- 10 Cyborn (Anvers)
- 11 Bulletproof Cupid (Anvers)

#### BRUXELLES

- 1 La Compagnie Cinématographique
- 2 Potemkino
- 3 Studio Redfrog Belgique
- 4 Tondo Films
- 5 Mac Guff Belgium
- 6 Studios Tabass Co
- 7 Panique!
- 8 Scope Pictures
- 9 nWave
- 10 Enclume Animation Studio
- 11 Squarefish
- 12 The Fridge
- 13 Vivi Film
- 14 Walking the Dog
- 15 Studio Souza (Vivi film)
- 16 S.O.I.L. Productions

#### WALLONIE

- 1 Mad Cat Studio (Namur)
- 2 Dreamwall (Charleroi)
- 3 Belvision (Marcinelle)
- 4 Digital Graphics (Ans)
- 5 Mikrosimage (Liège)
- 6 Waooh! (Liège)
- 7 Nexus Factory (Liège)
- 8 Wasabi (Liège)
- 9 Animaticks Studio (Liège)

#### LUXEMBOURG

- 1 Doghouse Films (Lux.- Ville)
- 2 Melusine Productions (Lux.- Ville)

## secteur en Belgique « Le triangle européen qui marche bien, c'est France-Belgique-Luxembourg »

### ENTRETIEN

**E**ric Goossens est à la fois patron de Walking the Dog – dont les studios sont établis à Koekelberg – et vice-président de l'union professionnelle du cinéma d'animation anim.be, qu'il réforme en ce moment.

#### 1.500 personnes, c'est ce que pèse l'animation belge ?

Oui. En France ce sont 4 à 5.000 personnes, en Belgique c'est certainement 1.000 à 1.500 personnes et cela n'arrête pas de grimper. Mais quand vous regardez combien de personnes les sociétés emploient, vous remarquez qu'il y a beaucoup de contrats intérimaires, des gens qui travaillent pendant cinq mois, six mois, un an. Ce sont de vrais salariés, mais quand la production est terminée leur contrat se termine. Il y a aussi pas mal de gens qui sont indépendants, par exemple des scénaristes, des gens qui viennent ponctuellement tout en étant liés à la production d'animation. Et puis n'oublions pas tous ces emplois liés à la post-production « son » pour des séries d'animation et des longs-métrages : cela génère aussi – parfois pendant quatre, cinq ou six mois – du travail pour des talents freelance spécialisés dans les voix. La version francophone d'un long-métrage, c'est 40 à 50.000 euros, et ils y travaillent pendant deux à trois mois.

#### Quelle est, à votre avis, la répartition du chiffre d'affaires selon les Régions ?

Vu le nombre de producteurs en Flandres, nous sommes quand même dans une balance 60/40 favorable à la Flandre. Il y a certainement de la bonne volonté côté francophone, ils essayent de mettre en route une « animation valley » comme à Bruxelles – c'est le but du screen.brussels – mais on ne voit pas autant de maisons de production wallonnes qui sont

actives dans l'animation sans discontinuité. On pourrait se rapprocher du 50/50 si on prend en compte les sociétés françaises qui ont installé une filiale en Belgique francophone pour bénéficier du tax shelter.

#### Si vous vous projetez à cinq ans, pensez-vous que cette progression de l'animation belge va continuer ?

Vous avez sûrement entendu parler des engagements et commandes que Netflix et Amazon sont en train de faire en Europe. Je vois que nos producteurs se sont ouverts aux collaborations avec ce genre de plateformes. Il y a de plus en plus des produits d'animation européens – donc aussi belges – qui ont le potentiel pour être sur ce genre de plateforme. Donc je pense qu'on va vers le meilleur.

#### Pas d'ombre au tableau ?

Ce qui nous coince, ce sont les nouveaux talents. Il n'y a que 5 ou 6 écoles en Belgique : La Cambre (Bruxelles), le RITCS à Bruxelles, St-Luc (Bruxelles), le Kask (Gand), Luca school of arts au Limbourg, l'école de gaming plutôt digitale – Howest – à Courtrai, mais face à toutes ces écoles il y a une telle demande pour les productions qu'un goulet d'étranglement s'est créé : nous n'avons pas assez de nouveaux talents belges et nos studios vont chercher des talents à l'étranger (français, danois, norvégiens, canadiens). On forme chaque année des Belges mais pas en nombre suffisant pour la demande existante. Il y a vraiment beaucoup de boulot à fournir et cet étranglement est sensible dans le digital et le traditionnel. Par exemple, on va commencer à produire le long-métrage d'animation d'Ari Folman *Where is Ann Frank ?* et il nous faut dès février 49 animateurs. On souffre pour les trouver car il ne faut pas juste avoir fait l'école, mais il faut en outre avoir l'expérience.

Il faut être bon !

#### Plusieurs sociétés belges ont une filiale à Luxembourg, et certains Belges s'installent au Luxembourg. Est-ce intéressant fiscalement ?

Nous l'avons fait il y a trois ans mais pas pour des raisons fiscales : on a créé Doghouse car, à Luxembourg, l'animation est extrêmement bien accueillie par le Film Fund Luxembourg. L'avantage du Grand-Duché, c'est que là, l'argent tu l'as ou tu ne l'as pas. En Belgique, tu dois combiner les francophones, les Flamands, etc. Au Luxembourg, ils sont quatre ou cinq actifs dans l'animation, et il y a pas mal d'argent. Moi, je crois que le triangle gagnant de la coproduction en animation, pour l'instant en Europe, c'est le triangle France-Luxembourg-Belgique.

#### Outre les talents, nous manque-t-il d'autres outils ?

La post-production est un monde très spécifique. En Angleterre, vous avez des sociétés comme Double Negative, qui peuvent avoir 1.000 ou 2.000 personnes et qui travaillent principalement pour l'Amérique. Nous avons aussi en Belgique des sociétés spécialisées comme The Fridge, mais moi je sais qu'il ne se passe pas un mois sans qu'on nous demande si on ne dispose pas d'une société spécialisée dans les effets spéciaux liés à l'eau ou au feu. C'est quelque chose de très haut niveau, que réalise par exemple une société comme benuts basée à Bruxelles et à Paris. Mais c'est tellement spécialisé, les talents doivent être d'un tel niveau que, là aussi, il y a un grand manque. Un autre problème du secteur, c'est « le cashflow ». Les gens sont payés par semaine, par mois et l'argent ne rentre pas toujours avec le même rythme. Nous sommes tous très dépendants de cela. ■

Propos recueillis par  
ALAIN LALLEMAND

# auteurs Films d'animation

## et parcours personnels : les réussites sont là

En Europe, réaliser seul son long-métrage ou sa série d'animation relève de l'utopie. Une institution comme le Cartoon le démontre chaque année : le métier implique de maîtriser également l'art délicat de la coproduction. Lequel sied plutôt bien aux studios et aux animateurs belges. Il est loin le temps des Raoul Servais, Picha ou même Nicole Van Goethem, oscarisée en 1985 avec *Une tragédie grecque*, pour les Patar & Aubier, leur camarade Ben Tesseur (Beast Animation), Arnaud Demuyne, Benoît Feroumont ou même un Ben Stassen de nWave. Financement, aides, équipes « splittées » par-dessus les frontières, concurrence de la toute-puissance américaine et

on en passe : tout concourt à compliquer encore plus un métier qui ressemblait pourtant déjà pas mal à du travail de bénédictin.

Mais les réussites sont là, de *Panique au village* à *Ernest & Célestine*, de *Brendan et le secret de Kells* à *Kirikou*, aux *Triplettes de Belleville* et à *La tortue rouge*. Elles sont dans ces films « avec un peu de belge dedans », elles sont aussi dans des parcours personnels, celui d'une Kim Keukeleire qui a contribué à la réussite de *Ma vie de courgette* et des projets de Wes Anderson (*L'île aux chiens*, *Fantastic Mr. Fox*) ou d'un Gerlando Infuso, réalisateurs parmi les plus prometteurs, lui aussi nommé aux Magritte.

Ces Belges de l'animation, on peut en croiser une belle brochette du côté d'Anima. « Ze » rendez-vous immanquable, fréquenté par près de 45.000 personnes. L'édition 2019, qui aura lieu du 1<sup>er</sup> au 10 mars, mettra une fois encore en avant les talents « locaux » (rien de péjoratif dans le terme) de nombreuses façons. A commencer par la bande-annonce, réalisée par Nicolas Fong (il signait l'affiche de 2017). La sélection des courts-métrages y fait régulière-

ment surgir de nouveaux noms. Parmi les nommés des présents Magritte, Rocio Alvarez avait ainsi décroché en 2018 le Grand Prix de la Fédération Wallonie-Bruxelles pour *Simbiosis carnal* (une histoire poé-

tique de la sexualité féminine à travers les âges). Si la programmation comptera plusieurs coproductions belges, on y pense aussi aux étudiants : deux jeunes animatrices viendront évoquer leur métier et leur parcours, Britt Raes côté néerlandophone (prix du meilleur court-métrage belge l'an dernier pour *Catherine*) et Margot Reumont côté francophone. « *L'incroyable qualité de la production belge récente s'impose à tous les niveaux dans le programme d'Anima*, résume Dominique Seutin. *Avec au moins 8 longs-métrages tout ou en partie fabriqués chez nous, la Belgique est incontournable cette année. Bien entendu, il y a toujours la sélection des courts*

*belges en compétition nationale, les fameux "c'est du belge !" ainsi que la présence d'une quarantaine de réalisateurs et producteurs pour les journées professionnelles.* » Sans oublier l'expo consacrée à *Ce magnifique gâteau*.

### L'animation belge en plein essor

Ce *magnifique gâteau* qu'évoque la programmatrice du festival, c'est le petit dernier d'un duo installé à Anvers. Avec ce film-là, Emma De Swaef et Marc James Roels ont notamment été primés au festival du film d'animation d'Ottawa. La première s'est fait une spécialité de la stop motion et de la confection de poupées en maté-

riaux textiles. En 2012, Emma et Marc ont coréalisé *Oh Willy*, un court-métrage entre mélancolie et absurde, leur premier film pro, sélectionné dans près de 300 festivals et récompensé

80 fois (Cartoon d'Or du meilleur court-métrage européen d'animation, nomination aux César 2013...).

En Flandres comme ailleurs, on travaille aussi en marge du mainstream et des grosses productions. On a déjà eu l'occasion de s'en rendre compte avec Jan Bultheel : après *Cafard* (2015), lui aussi poursuit dans la voie d'une animation résolument artistique avec *Canaan*, soit le périple d'une jeune sœur brugeoise recueillie au XIX<sup>e</sup> siècle par une tribu Lakota, conté dans un mélange de peinture, de motion capture et de jeu d'acteur.

Si l'animation *made in Belgium* est en pleine effervescence (trois projets « belges » seront encore présentés au Cartoon Movie le mois prochain), on y crie - paradoxalement - à la pénurie de professionnels ! Oui, les écoles existent et elles ont acquis une réputation : à La Cambre, dont Patar et Aubier sont issus, on enseigne l'animation depuis 1958, tandis qu'à la Haute Ecole Albert Jacquard, on a aussi vite pensé « films en 3D »... Mais c'est plus souvent sur les personnalités artistiques qu'on y travaille. Or, ce sont des gens qui maîtrisent les outils et la technologie que cherchent les

studios. Avoir ces deux cordes à son arc, c'est mieux, mais il semble bien que trois ans pour se faire aux différents métiers de l'animation et aux logiciels ne soient pas assez. Des formations sont donc proposées aux étudiants issus de ces écoles. Screen.brussels cluster (en partenariat avec Bruxelles Formation, la Mission Locale d'Ixelles et Mediarte) en propose ainsi une axée sur Nuke, logiciel indispensable pour maîtriser les effets spéciaux 2D/3D.

Et parmi les entreprises engagées dans le processus, on retrouve quelques *usual suspects* de notre animation, comme, nWave et Walking The Dog... ■

**DIDIER STIERS**