

JOBbeurs: Looking for a job?

Compte-rendu par Léa Mendelbaum

Lors de cette Bourse à l'emploi, en présence de *Mediarte*, *Unie van Regisseurs*, *Screen.brussels* et *anim.be*, se présentent aux talents les studios suivants : **Beast Animation**, **Creative Conspiracy**, **Cyborn**, **Dreamwall**, **Fabrique Fantastique**, **GRID**, **Lunanime** (Lumière Group), **Mac Guff Belgium**, **Nwave Digital**, **Studio Suza**, **The Fridge**, **Volstok** et **Walking The Dog**. Chaque studio dispose de huit minutes pour se présenter. Cette séance de pitching sera suivie par une rencontre entre talents et studios.

Beast Animation

Ben Tesseur - <http://www.beastanimation.be>

C'est en 1994 que deux fans de stop motion concrétisent leur rêve en fondant leur propre studio. Après quelques premières pubs, ils créent leur boîte de production et se lancent avec *Panique au Village*. Le studio travaille sur des courts, des longs, des séries et publicités, sur la saison 2 de *Dimitri*, finalise plusieurs projets et développe une série d'éducation sexuelle. Le studio recherche des talents passionnés : stop motion artists, scriptwriters, storyboard artists, designers, set builders, puppet makers, animateurs... en plus de maîtres en maniement d'Excel et en planification de budgets. Cette petite compagnie qui veut s'amuser tout en travaillant dur se situe à 30 kilomètres de Bruxelles, à Malines. Dans leurs bureaux on se parle néerlandais, français, anglais... et un peu espagnol !

Creative Conspiracy

Luc Van Driessche - <http://www.creative.be>

Boîte de production et studio d'animation situé à Gand, Creative Conspiracy veut souligner sa diversité : le studio n'est pas limité à la 3D et varie entre projets à court et long terme. Pour les premiers, il s'agit bien sûr de publicités, qu'ils veulent de qualité, pour des produits variés : fromage, banques, assurances, voitures, stations de radios et... les biscuits Lotus (en coproduction avec Beast Animation). Ils recherchent actuellement une équipe pour leur série *Three Little Ninjas Delivery Service*, un « slapstick » en 3D de 52x11' La production est pleinement financée, il ne manque que les talents suivants : animateurs,

riggers, modeleurs, experts en texturisation, etc. (CDD de un ou deux ans).

Cyborn

Iris Delafortry - <https://cyborn.be>

C'est un studio de production 3D et de Motion Capture qui se concentre surtout sur le « character modeling », que les personnages soient cartoonés ou hyperréalistes. Cyborn fait aussi de la production de film et possède un petit département dédié aux mobile games, aux applis (ils ont travaillé sur une app des Schtroumpfs, avec géo-localisation, et une App Star Wars en VR 360°) et font du travail en innovation dans leur « VR Studio ». Ils viennent de finir *Ploey – You never fly alone* dont ils ont été en charge du modeling, du rigging et de l'animation. Cyborn modélise du merchandising, notamment des figurines Disney et Marvel. Ils cherchent des talents dans tous les départements : 2D/3D concept et design, modeling, animation, pipeline dev/scripting (ce qui est très difficile à trouver, game development et graphics).

Dreamwall

Jean-Michel Ballaux - <http://fr.dreamwall.be>

Jean-Michel, qui dirige ce studio situé à Marcinelle, veut redorer avant toutes choses la réputation de Charleroi : l'image postindustrielle de la ville fait petit à petit place à une réalité d'ébullition culturelle naissante et alternative. Dreamwall se situe sur le site des Éditions Dupuis et profite de toutes leurs infrastructures : plateaux, salles de projection, postes de montage, studios green key... Dreamwall est né de la volonté conjointe de la RTBF et de Dupuis de créer un studio. Dreamwall produit 3 à 4 films par an, verse dans les séries et les courts et enfin, aussi bien dans la 2D que dans la 3D. Cette équipe de 120 personnes dont 60 animateurs recherche des animateurs 2D et 3D, des animateurs cut out, des directeurs techniques, des personnes versées dans le rendu des éclairages, des storyboarders, des digital compositors...

La Fabrique Fantastique

Tom Van Gestel - <http://fabriquefantastique.be/>

Tom, directeur artistique et producteur, nous présente ce studio qui jongle entre des publicités, des courts métrages, des séries, et des « live shows ». Le studio fabrique de la 2D aussi bien que de la 3D et cherche

des talents pour deux projets spécifiques : *Sir Mouse*, une série comique pour les 5 à 8 ans, au look 2D mais animée en 3D, et *Juul*, une histoire réaliste-magique. La Fabrique Fantastique a envie de voir ce que chacun a à offrir à cette belle profession pour laquelle le climat n'a jamais été aussi favorable en Belgique.

GRID

Jan Goossens - <http://www.grid-vfx.com>

Ce studio jouissant d'un « workplace » de 1000 m² officie depuis plus de 20 ans en post production d'images et depuis 2011 en producteur d'animation. Chez GRID, on fabrique de l'animation pour des séries et des longs. On est organisé mais ouvert aux jeunes talents – pas spécialement experts mais au moins passionnés et contents d'apprendre. GRID propose aussi des « trainings ». GRID recherche des pipeline builders, des script et tool developers, des concept designers, des modeling et look developers, d'autres versés dans le lighting, le compositing. On jongle avec Fusion donc mais aussi avec Maya, Yeti, Arnold, Mari, 3ds Max...

« Envoyez un CV avec votre portfolio, votre démo, votre talent, votre spécialisation, votre ambition et dites pourquoi vous choisissez GRID ».

Lunanime

Tim Martens - <http://lunanime.be/>

Ce studio d'animation situé à Gand est également une boîte de production et possède un département distribution. C'est donc tout au long de la chaîne qu'officie *Lunanime*. Connu pour, entre autres, *Une vie de Chat* et *Elektric Girl*, il possède plusieurs projets en développement. En recherche de jeunes talents, le studio leur propose des formations, des stages ainsi qu'un lieu où ils pourraient s'épanouir.

Mac Guff Belgium

Carine Gillet et Géraldine Vannini - <http://www.macguff.com/be/>

Mac Guff est fondé en 1986 à Paris et l'extension belge est née en 2013 à Ixelles, au sein d'une belle maison de maître. Ils viennent de terminer le dernier Ocelot (*Dilili à Paris*) et vont commencer en avril la fabrication de *Samsam* ; un long métrage full 3D, adapté de la bande-dessinée éponyme. Mac Guff est en charge de la modélisation au compositing. Le studio recherche shaders, modelers, riggers, lighters,

compositeurs et animateurs, auxquels ils proposent 15 à 18 mois de travail au sein d'une équipe d'une vingtaine de personnes à Bruxelles.

Nwave Digital

Arn Clemhout - www.nwave.com

Fondé en 1994, ce studio d'animation 3D relief et 4D, s'attache à la production de longs métrages et aux films d'attraction (ride films). En 2006, ils fabriquent leur premier long (*Fly me to the Moon*, sorti en 2008), et tous leurs films depuis ont été distribués mondialement, États-Unis exceptés. Sur le point de commencer *The Son of Bigfoot 2* (sortie prévue en 2020), ils cherchent de nouveaux talents en écriture et en animation.

Studio Souza

Marco Levantaci - <http://www.vivifilm.be>

Ce studio, probablement le plus jeune du présent panel, est basé à Bruxelles et associé à ViVi Films. Studio Souza recherche des talents pour le shading, le lighting et les compositing effects. Le studio se présente comme un laboratoire : tout le monde participe à toutes les étapes dans cette petite équipe qui propose une autre approche et espère grandir vite.

The Fridge

Jan Hameeuw - <http://www.thefridge.tv>

La Belgique est petite, mais le monde est grand. Telle est l'approche de ce studio qui souhaite s'inscrire à l'international et vivre au rythme des évolutions technologiques. Cette double volonté s'accompagne d'un enthousiasme créatif et d'un désir de qualité s'articulant selon l'approche d'un talent pour une spécialité. Dans ce studio où l'on se conçoit comme artisan, beaucoup de positions sont ouvertes : animateurs 3D freelance, unity game engine, animateurs en général.

Volstock

Thijs De Cloedt - <http://volstok.com/en>

Ce studio qui se concentre sur la 2D aime se salir les mains et se veut fournisseur de possibilités infinies. L'animation permet de visualiser

l'impossible et de s'amuser à le créer. Volstock opère dans le secteur de la publicité (pubs radio, mélange live action et animation...)

Walking the Dog

Frédéric Dirickx - <http://www.walkingthedog.be>

On ne présente plus ce studio qui a travaillé sur *Les Triplettes de Belleville*, *Jack et la Mécanique du Cœur* et *The Congress*. Le studio ira d'ailleurs droit à l'essentiel : ils sont en recherche d'animateurs 3D et, pour leur petit dernier dont ils sont déjà du compositing, de l'éclairage et du scénario.