

Les écoles d'animation en Belgique,
par Alain Lorfèvre

Si l'Ecole de la Cambre a joué un rôle déterminant dans le parcours de Stéphane Aubier et Vincent Patar, l'enseignement des métiers du cinéma d'animation ne se limite pas en Belgique à cette seule institution. Depuis les années 1960, les lieux de formations se sont multipliés. Ces deux dernières décennies, l'avènement du numérique et de l'infographie a contribué à multiplier les lieux de formations : à côté des sections traditionnelles de cinéma, d'autres formations artistiques ont ouvert leur cursus à l'animation.

Il convient de rappeler ici que la première section de cinéma d'animation dans l'enseignement artistique belge fut créée à l'initiative de Raoul Servais au sein du KASK, l'Académie des Beaux-Arts de Gand. Au Nord du royaume, le RITS (Ecole supérieure de cinéma néerlandophone de Bruxelles) s'est aussi imposé au fil des ans comme une école supérieure de haute tenue, dont sont issus de nombreux animateurs talentueux. De même, on a pu voir régulièrement des oeuvres en provenance de Sint Lukas (école supérieure d'arts plastiques de Bruxelles).

Côté francophone, dans l'enseignement supérieur de type long, diverses formations ou initiations au cinéma d'animation cohabitent. L'Institut des Arts de Diffusion (I.A.D.), à Louvain-la-Neuve, propose depuis 1997 une option Multimédia et Infographie destinée à former aussi bien des web designers, des infographistes que des animateurs 2D et 3D. L'Ecole supérieure des arts (ESA) de Saint-Luc, à Bruxelles, dispose pour sa part d'une option Arts Numériques (baccalauréat en arts plastiques, visuels et de l'espace), qui forme des créateurs dans les domaines de l'interactivité et de l'animation.

Très réputée dans le domaine des arts graphiques, l'Ecole de Recherche Graphique (ERG), toujours à Bruxelles, dispose d'une section audiovisuelle, qui permet aux étudiants de s'initier aux différentes techniques de l'animation. La pédagogie de l'ERG, axée sur la recherche et l'expérimentation, se soucie toutefois plus de contenu que de maîtrise technique. S'il est rare de découvrir dans les festivals des films d'étudiants issus de ces écoles, on notera toutefois que certains ont bel et bien développé une carrière dans le cinéma d'animation – telle Delphine Renard, ancienne de l'ERG, cofondatrice de l'Atelier Zorobabel.

Depuis le début des années 2000, la Haute Ecole Albert Jacquard, à Namur, s'est adjoint l'expertise de nombreux professionnels pour transmettre les techniques graphiques et infographiques à un nombre toujours plus important d'étudiants. L'objectif y est de former des futurs professionnels des métiers créatifs, dotés d'un solide bagage technique (scénario, story-board, modélisation, son, compositing,...) à même de les rendre compétitifs dans l'industrie des nouvelles images.

Cercle vertueux ? On a commencé à voir quelques films d'animation d'étudiants d'Albert Jacquard ces dernières années. Plus discrète, l'Académie des Beaux-Arts de Tournai (AC'T) a créé dès 1989 un atelier de dessin-infographie. Aujourd'hui, sa section Arts Numériques forme des bacheliers en arts numériques et propose un master en animation ou en multimédia.

Dans l'enseignement de promotion sociale ou de type court, on trouve également des cours de cinéma d'animation. L'Académie Royale des Beaux-Arts de Charleroi fut, notamment, la première à proposer des cours du soir d'animation, lorsqu'une section spécifique fut créée en 1972 à l'initiative de Gaston Roch. Demantelée en 1992, cette section renaquit de ses cendres sous l'impulsion de Maxime Longrée et Jean-Marie Polon. Elle propose encore aujourd'hui une initiation

au cinéma d'animation préparant les élèves à l'enseignement supérieur. A Bruxelles, l'Académie de dessin et des arts visuels de Molenbeek Saint-Jean initie au cinéma d'animation depuis 1999. Le cycle de trois ans propose un programme très complet (analyse de films, composition graphique, story-board, découpage,...). Egalement en trois ans, le graduat en infographie dispensé par LE SITE (L'Enseignement Supérieur en Infographie et Technique d'Expression) du Grand Hornu est avant tout une formation pratique aux techniques de l'infographie, du jeu vidéo, du web design ou de l'animation numérique. L'objectif est, là aussi, de former des techniciens des nouvelles technologies et des nouvelles images, un pôle d'investissement pour les pouvoirs publics dans la région.

Alain Lorfèvre dans Destins animés, Patar Aubier et cie, Wallonie Bruxelles International 2011
© Alain Lorfèvre