



CHAMBRE DE COMMERCE  
ET D'INDUSTRIE  
D'ANGOULEME

## EDITO

La filière image est un des pôles structurés de l'économie d'Angoulême et de la Charente ; la CCI est entièrement associée à tous les projets du secteur.

La CCI est impliquée depuis 1997 dans le Syndicat Mixte du Pôle Image, Magelis, dont le rôle est de promouvoir la filière image sur le Département, de mettre en place des structures de formations adaptées comme l'EMCA, et d'œuvrer pour l'implantation et l'accompagnement des entreprises dans la production d'images.

La pépinière d'entreprises « Les Ateliers Magelis » est gérée par la CCI d'Angoulême depuis sa création en 2004. Elle fait partie des actions de soutien au développement d'activités sur le territoire spécifiquement dédiée aux entreprises de l'image.

La conjoncture semble marquer une reprise de l'activité et la pépinière image est en fonctionnement pour participer à la captation des projets exogènes et la réponse aux besoins endogènes...

Daniel BRAUD  
Président de la CCI d'Angoulême



<http://www.16000images.com>  
<http://www.magelis.org>

## Le réseau ELAN

ELAN réunit plus de 200 dirigeants de Pépinières d'Entreprises, répartis dans 22 régions qui accueillent, conseillent et accompagnent environ 8000 projets par an. Elles hébergent, fournissent des services matériels et assurent un suivi effectif auprès de leurs locataires.

Elan a pour missions de promouvoir les pépinières d'entreprises comme outils de détection et de maturation des projets, d'appui et d'accompagnement des créateurs d'entreprises, de détection et de valorisation des savoir-faire existants auprès des entreprises, des centres d'enseignements et de recherche.

Il crée un lieu d'échanges d'informations et d'expériences pour accéder à des formations spécifiques, pour étudier les critères de qualification, de responsabilités et de statut.

**Contact : Véronique AUXIRE CCI d'Angoulême 05 45 95 39 29**

## Opportunités des marchés des jeux vidéo

En 2009, le marché du Jeu vidéo s'élève à 55 milliards d'euros dans le monde dont le 15 milliards pour le hardware et 40 milliards pour le software, l'Europe représente 40 % du marché mondial devant les Etats-Unis 33 % et 24 % la Zone Asie.

En France le secteur représente 3,6 milliards d'Euros, pour 10 000 salariés, répartis sur 430 entreprises. Il a généré 1500 offres d'emploi en 2009. La croissance repose sur les jeux en lignes et mobiles, avec une vitalité sur les différents segments du marché.

Le SMPI Magelis a budgété en 2011, l'engagement d'un programme spécifique à destination de ce marché pour développer l'activité et l'attractivité auprès des acteurs.

**Contact : Magelis : Frédéric CROS 05 45 38 00 00**

## 16000 images labellisée grappe d'entreprises

L'association 16000 Images a été créée en 1999 par les dirigeants des sociétés locales spécialisées dans l'image. Ainsi l'association regroupe les savoir-faire des structures du monde de l'image dans les domaines suivants : Animation - Bande Dessinée - Jeux interactifs - Audiovisuel - Communication graphique - Multimédia et Internet.

16 000 images reconnue « grappe d'entreprises », étudie la mise en place de services et actions mutualisées nouvelles au services de la filière.

**Contact : Laurence LASSALE 16000 Images 05 45 69 21 24**

**TigoboANIMATION** est un studio de création de films d'animation, fiction et documentaire créé par d'anciens étudiants de l'E.M.C.A (École des Métiers du cinéma d'Animation, première promotion en 1999). Après 10 ans comme réalisateurs et, pour Reno, d'intervenant dans différentes écoles d'animations comme les Gobelins, ils implantent à Angoulême en 2010 leur studio à la pépinière des Ateliers Magelis. L'équipe qui arrive du monde entier est une référence dans l'animation avec des parcours remarquables (ILM, Disney, MPC, BUF, Marvel...).

Le studio réalise ses propres projets de films (courts-métrages, séries et longs-métrages) et accueille des projets d'auteurs de l'extérieur. Sa créativité et la diversité des projets développés caractérisent tigoboANIMATION, ce qui lui donne une identité forte reconnue en France et au-delà des frontières françaises et européennes (au festival d'Annecy, au CTN Animation Expo à Los Angeles, conférences ADAPT à Montréal, FMX à Stuttgart...).

**Les films du poisson rouge** créés en 2009 ont pour vocation la production de films de cinéma d'animation et de prise de vues réelles, sous les formats les plus divers. Spécialisé en animation 2d et 3d, ils produisent ou coproduisent des films de longs métrages, courts métrages, séries et habillage tv ainsi que de la publicité. La société possède son propre studio d'animation ce qui lui permet de proposer des prestations de grande qualité qui couvrent l'ensemble de la production de films d'animation : bible graphique, développement graphique, story-board, animatiques, lay-out, modélisation, setup et skinning, textures rendus, animation, lighting rendering, compositing et postproduction en vidéo HD, encadrées par des professionnelles expérimentés dans le domaine de l'animation. Ses créateurs, passionnés, ont la farouche volonté de produire leurs coups de cœur et l'ambition de porter leurs projets sur un marché international.

#### **POHLM Studio**

Après quelques années passées sur les plus grosses productions mondiales (Avatar, Ghost Recon, Rayman Contre les Lapins Crétins, le futur Tintin de Spielberg, etc.), c'est de la passion commune de 5 jeunes créateurs qu'est né POHLM Studio, anciens de l'ENJMIN d'Angoulême (Ecole Nationale des Jeux & Médias Interactifs). La volonté du studio est simple : réaliser des jeux avec une « signature » artistique et créative unique, accessibles à tous et uniquement commercialisés par la distribution digitale. Lauréate de nombreux concours en Europe, en Asie et USA, soutenue par le CNC pour leur créativité, l'équipe se fait vite remarquer par Microsoft France et signe un contrat de partenariat avec Microsoft USA. L'avance technologique de POHLM Studio leur permet ainsi d'être précurseur mondial cette année sur les nouveaux téléphones et tablettes tactiles de Microsoft. L'équipe travaille actuellement sur un projet sur Xbox 360 en partenariat avec le géant américain, et qui pourrait révolutionner le marché du jeu vidéo. C'est le fameux et mystérieux « Connecting Experience ».

#### **OZANGES**

Expert dans le secteur de la communication interactive, Ozanges travaille pour de grands comptes, mais apporte également une approche résolument pragmatique à ses clients TPE, PME. Un accompagnement au quotidien proportionné à leurs attentes dans un souci constant de retour sur investissement. Elle tisse une relation privilégiée qu'offre une entreprise à taille humaine leur assurant proximité, réactivité, écoute et suivi personnalisé dans le temps.

Ozanges est une agence de communication intervenant dans les métiers suivants : Communication interactive (spécialisation), Communication corporate, Événementiel

Sa performance est humaine avant d'être technologique dans les domaines du conseil, du marketing, du design ou de la technique

Sa différence : une passion pour la communication qui va au-delà de l'outil web pour leurs clients. Elle leur apporte des prospects, des ventes et des clients fidèles. Une obsession de la "vraie performance"

**MILIA/ MIPTV**  
**Forum des propriétés,  
acheteurs, distributeurs de  
contenu digitaux et de  
nouvelles technologies  
interactives**

**CANNES**  
**Du 4 au 8 avril 2011**

**Marché International du  
film d'animation**

**ANNECY**  
**Du 8 au 10 juin 2011**

A  
V  
O  
S

A  
G  
E  
N  
D  
A  
S

**FMX**  
**Cinéma d'animation/  
jeu/média Interactif**

**STUTTGART**  
**Du 3 au 6 mai 2011**

**TOULOUSE GAME SHOW**

**TOULOUSE**  
**Du 27 au 28 novembre  
2011**