

SUCCESS STORY

CYRIL MARCHIOL

98 % DU TEMPS CONSACRÉ À SON ENTREPRISE / PASSION

Avec 50 références et 10 licences à son catalogue, 300 à 4.000 pièces produites pour chaque modèle, 400 revendeurs en Europe, 11 emplois directs au Luxembourg et deux embauches prévues en 2015, l'entreprise Tsumé, concepteur / fabricant de statuettes issues de dessins animés, a depuis longtemps quitté le statut de start-up pour celui d'acteur de référence.

Texte : Catherine Moisy – Photo : Emmanuel Claude / Focalize

Qu'est-ce qui vous a donné l'envie de créer cette activité ?

« Lors de mon premier emploi dans un magasin de jeux vidéo de Thionville, j'ai développé un rayon de figurines importées du Japon. J'ai ensuite voulu aller plus loin et élargir l'offre en me mettant à mon compte. KMI, ma première société, que je pilotais depuis la maison de mes parents, distribuait des figurines exclusivement sur internet. Après avoir exploité des licences de distribution pour des fabricants japonais, j'ai eu envie de créer mes propres modèles et de lancer une nouvelle société, spécialisée dans la figurine manga de luxe, correspondant aux attentes du marché européen.



En Europe, nous nous diversifions dans le jeu de société, sous une nouvelle marque.



Pourquoi avoir choisi le Luxembourg ?

« Grâce notamment à son aéroport international, le Luxembourg est une excellente plateforme de distribution pour le Benelux. Les nombreuses sociétés d'animation présentes sur le territoire permettent d'imaginer des synergies. Enfin, le niveau des charges salariales permet d'embaucher du personnel qualifié.

Qui sont vos clients ?

« Il y a les passionnés de sculptures et de pop art. Les fanatiques de dessins animés ou les nostalgiques des années 90.

Il y a également les fans de la marque qui achètent une bonne partie de tout ce qui sort de l'entrepôt. Certains investissent même dans les produits, car étant numérotés, ils prennent de la valeur avec le temps.

Quel est votre meilleur souvenir professionnel ?

« Sans hésitation, c'est l'annonce de l'obtention de la licence Dragon Ball Z à mes clients lors des Fan Days 2014. La nouvelle a créé un tsunami d'enthousiasme. C'était vraiment fort. L'événement Fan Days, organisé dans nos locaux, réunit la communauté Tsumé autour de jeux vidéo et de musique. C'est à cette occasion que nous dévoilons la nouvelle collection. En 2013, l'événement a réuni 80 fans, en 2014, 200 et j'espère avoir 400 participants l'année prochaine.

Quelles difficultés avez-vous rencontrées dans l'aventure Tsumé ?

« La plus grosse difficulté est liée à la trésorerie. Il faut avancer beaucoup d'argent pour l'achat des machines, la mise au point des prototypes, l'embauche de talents (*sculpteurs, peintres figurinistes, ingénieurs informatique, graffeurs, ndr*) avant qu'un seul article ne soit produit et vendu.

Travailler sur des licences japonaises demande une grande rigueur et une bonne compréhension des codes culturels, d'un point de vue graphique. Cela nécessite beaucoup d'expérience et de phases de test, comme pour l'étape de production, en Chine. La remise en question est permanente pour pouvoir aller toujours plus loin.

Et quelles aides avez-vous pu obtenir ?

« La Chambre de Commerce nous a apporté une aide précieuse à travers deux

dispositifs. La MCAC (Mutualité de cautionnement) nous a permis d'obtenir un prêt bancaire pour l'achat d'une imprimante 3D supplémentaire et l'Office du Ducroire nous a aidés à financer notre présence sur certains salons incontournables à l'étranger, ce qui nous a permis d'augmenter notre notoriété beaucoup plus vite.

Quels développements futurs avez-vous prévus ?

« Nous allons ouvrir un bureau de vente en Chine car, en un an, nous atteignons des demandes de volumes que nous avons mis quatre ans à atteindre en Europe. Nous croyons beaucoup à ce nouveau marché qui devrait exploser sur les prochaines années. En Europe, nous nous diversifions dans le jeu de société, sous une nouvelle marque. Début 2015 sortira le tout premier jeu sous licence Naruto, tiré à 10.000 exemplaires. » ●

QUELQUES DATES

1986 : premiers jeux vidéo à l'âge de 3 ans

1991 : le premier manga japonais fait son entrée dans la famille Marchiol

2001 : diplôme d'électricien (CAP et bac professionnel)

2003 : BTS d'action commerciale obtenu en apprentissage (magasin Golden Games de Thionville)

2004 : lancement de la société KMI (Kultur Manga Import)

2007 : troisième voyage au Japon. Obtention d'une licence de distribution exclusive d'un fabricant local

2010 : création de Tsumé

www.tsume-art.com



Cyril Marchiol,
31 ans, CEO de Tsumé :
« Avec ses 12.000 likes
sur Facebook, Tsumé
se situe juste derrière
la Rockhal et l'Atelier. »

HIGH QUALITY FIGURE
GREY FULLBUSTER

HQF Tsumé

