

13

COMMUNICATIONS ET DOCUMENTATION

DESSIN ANIMÉ

ÉTUDE PRÉLIMINAIRE

COMMUNICATIONS ET DOCUMENTATION

DESSIN ANIMÉ

*ÉTUDE
PRÉLIMINAIRE*

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 1997 – 97-0700

ISBN : 2-550-32322-X

Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Québec, 1997

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Responsable de secteur :	Nicole Tremblay, DGFPT, MEQ
Recherche et rédaction :	André Adan, DIDACTION
Soutien méthodologique :	Sylvie Lavoie, DGFPT, MEQ
Révision linguistique et traduction :	sous la responsabilité de la division des services linguistiques du MEQ

REMERCIEMENTS

Nous remercions les personnes, les organismes et les entreprises qui ont collaboré à cette recherche.

RÉSUMÉ

Le secteur

Au Québec, l'industrie de la production cinématographique vit des années de croissance. Le domaine du dessin animé partage cette croissance, qui est notamment appuyée par la demande internationale de séries pour la télévision et par des modes stratégiques de financement.

L'Association internationale du film d'animation (section Canada) regroupe la majeure partie des personnes, des studios et des organismes participant à la production de dessins animés au Québec. Elle publiait, en 1994, l'unique portrait de cette petite industrie. La production commerciale de dessins animés est l'un des volets et le sous-secteur le plus générateur d'emplois.

La fonction de travail

La fonction de travail liée à la production des dessins animés est perçue tantôt comme activité de graphisme, tantôt comme activité de production cinématographique. En fait, il s'agit d'une fonction précise de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur intégrant les tâches du Dessinateur d'animation et de l'Aide-animateur (inscrits dans la Classification canadienne des professions). D'ailleurs, elle est explicitement décrite comme métier de l'animation, ailleurs au Canada.

Les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs sont principalement engagés pour leur talent. Elles et ils exercent en fait une fonction technique à l'intérieur d'un processus de production graphique au sein duquel il leur est généralement demandé de dessiner des personnages, des fonds, des décors et autres éléments, nécessaires pour produire un film selon des techniques traditionnelles d'animation.

Les lois de la cinématographie dictent les contraintes de cette production de dessins dont la séquence devra donner l'illusion du mouvement, du rythme et de l'action, tout en synchronisant le son et l'image.

L'informatisation de quelques tâches apporte une assistance à la production des dessins animés selon des techniques traditionnelles. Bon nombre de producteurs font exécuter ces tâches en sous-traitance.

Le traitement et la construction numériques des images ouvrent la voie à l'«animatique» et aux fonctions de travail lui étant propres.

L'offre de formation

Quelques programmes du collégial permettent le développement des habiletés en dessin ou l'initiation au dessin animé; toutefois aucun programme officiel de formation ne prépare professionnellement au dessin d'animation. Les programmes de formation en cinéma ne préparent pas non plus à la fonction de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur. Un programme universitaire en cinéma comprend une option animation servant exclusivement, toutefois, à former des cinéastes et non des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

En fait, au Québec, seuls deux programmes d'établissement visent spécifiquement à former des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs; l'un a été élaboré sur mesure par un collège public pour répondre ponctuellement au besoin de cinq entreprises; l'autre est un programme offert par un établissement privé surtout reconnu pour sa spécialisation en infographie et traitement d'image 3D.

Les perspectives d'emploi

Les perspectives d'emploi sont bonnes pour les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs. Les répondantes et les répondants ont annoncé leur projet d'en engager 280, entre 1997 et l'an 2000, ce qui porterait à 584 le nombre de celles et ceux occupant un emploi à la fin de l'an 2000.

La croissance est marquée pour les trois techniques de travail (sur table; avec ordinateur; avec les deux instruments), mais c'est encore la technique traditionnelle qui domine et qui génère le plus d'emplois.

Conclusion

La croissance observée pour l'industrie du cinéma, l'augmentation de la demande de contenus pour la télévision et celle qui est annoncée pour le multimédia créent des conditions favorables au développement des marchés du dessin animé. L'entrepreneurship, les alliances internationales et les politiques gouvernementales d'aide à la production et à l'exportation sont des facteurs de soutien à la croissance envisagée.

Dans ces conditions, l'élaboration d'un programme officiel de formation est à recommander, autant pour répondre aux besoins d'une main-d'œuvre qualifiée exprimés par l'industrie que pour donner aux jeunes du Québec une possibilité de carrière dans un domaine culturel dynamique.

TABLE DES MATIÈRES

PRÉSENTATION	1
1 SITUATION	3
2 OBJECTIFS DE L'ÉTUDE	3
3 MÉTHODE	5

CHAPITRE I

DESCRIPTION DU SECTEUR	9
1 LE CODE D'ACTIVITÉ ÉCONOMIQUE	9
2 L'INDUSTRIE DU FILM	10
3 LA PRODUCTION DE DESSINS ANIMÉS	15
4 UN PÔLE DE CROISSANCE	21
5 CONCLUSION	23

CHAPITRE II

LA FONCTION DE TRAVAIL	25
1 PROFESSIONS LIÉES À LA FONCTION DE TRAVAIL d'après la Classification nationale des professions (CNP)	25
2 PROFESSIONS LIÉES À LA FONCTION DE TRAVAIL d'après la Classification canadienne descriptive des professions (CCDP)	28
3 LES MÉTIERS DE L'ANIMATION d'après les précisions du Ontario Institute for Studies in Education (OISE)	29
4 UNE FONCTION-TYPE dessinatrice-animatrice / dessinateur-animateur	30
5 ORGANISATION DU TRAVAIL	31
6 AUTRES FAITS CONSIDÉRÉS	35

CHAPITRE III

L'OFFRE DE FORMATION	37
1 FILIÈRES DIVERSES	37
2 TABLEAU COMPARATIF DE TROIS PROGRAMMES EN DESSIN ANIMÉ	40
3 CONCLUSION	43

TABLE DES MATIÈRES(SUITE)

CHAPITRE IV

RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE AUPRÈS DES ENTREPRISES	45
1 CARACTÉRISTIQUES DES ENTREPRISES	45
2 LA PRODUCTION DE DESSINS ANIMÉS EN ENTREPRISE	50
3 CRITÈRES DE RECRUTEMENT	57
4 PERSPECTIVES	62
5 CONCLUSION DE L'ENQUÊTE	65
CONCLUSION GÉNÉRALE	67
COMPTE RENDU DE LA RENCONTRE AVEC M ^{ME} SABINE HAMELIN, VICE-PRÉSIDENTE UBI SOFT ENTERTAINEMENT INC.	69
ANNEXE 1 BIBLIOGRAPHIE	75
ANNEXE 2 LISTE DES PERSONNES ET ENTREPRISES CONSTITUANT LA LISTE D'ENVOI DU QUESTIONNAIRE D'ENQUÊTE	76
ANNEXE 3 EXEMPLAIRE DU QUESTIONNAIRE D'ENQUÊTE	80

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1-A	Échantillon et réponses : représentativité régionale	7
Tableau 1-B	Échantillon et réponses : représentativité des secteurs	8
Tableau 2	Productions inscrites au catalogue de 1990-1991	10
Tableau 3	Recettes de production (selon le genre de client) pour 1990-1991	11
Tableau 4	Nombre de productions et valeur totale du financement, selon le type de production, Québec, 1992-1993 à 1994-1995	12
Tableau 5	Structure du financement de la production, en 1994-1995	12
Tableau 6	Structure de l'emploi dans la production cinématographique en 1990-1991	14
Tableau 7	Programmes de formation collégiale comportant une formation en dessin	38
Tableau 8	Programmes d'enseignement collégial comportant une formation technique en production ou en traitement de l'image	38
Tableau 9	Programmes de formation au Québec pour la fonction de travail de dessinatrice-animatrice/ dessinateur/animateur	39
Tableau 10	Programmes de formation ailleurs au Canada pour la fonction de travail de dessinatrice-animatrice/ dessinateur-animateur	39
Tableau 11-A	Analyse des 3 programmes en Dessin animé (Données administratives)	40
Tableau 11-B	Analyse des 3 programmes en Dessin animé (Données scolaires)	41
Tableau 11-C	Analyse des 3 programmes en Dessin animé (Grille du programme)	42
Tableau 12	Structure des entreprises	46
Tableau 13	Production de dessins animés	47
Tableau 14	Chiffre d'affaires	48
Tableau 15	Personnel à temps plein	48
Tableau 16	Personnel à temps partiel	49
Tableau 17	Emplois réels de dessinatrice-animatrices et dessinateurs-animateurs en 1996	50
Tableau 18	Fréquence des tâches exécutées par les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs	53
Tableau 19	Profil recherché	57
Tableau 20	Perspectives d'emploi pour dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs, années 1997 à 2000, selon notre enquête	62
Tableau 21	Croissance des emplois de 1997 à 2000, selon notre enquête	63

PRÉSENTATION

La revue californienne **Animation Magazine** célébrait en janvier 1996 son dixième anniversaire de publication. Les cent quarante-cinq pages du numéro spécial publié à cette occasion établissent sans équivoque le dynamisme et le succès de l'industrie du dessin animé au cours de la décennie 1986-1996.

Au fil des pages, on se réjouit de trouver le nom de créateurs et d'entreprises du Québec au sein de cette vivante encyclopédie :

- mars 1988, l'illustration créée par Frédéric Back rappelle que **L'homme qui plantait des arbres** gagne l'Academy Award décerné pour le meilleur dessin animé (court métrage) réalisé en 1987;
- juin 1994, la rétrospective retient que Microsoft fait l'acquisition de Softimage;
- dans les annonces publicitaires, Ciné-Groupe, CINAR Animation et Toon Boom Technology Inc. affichent leurs produits et leur adresse à Montréal;
- Cassandra Schafhausen (Cinar Animation) et Daniel Langlois (Softimage) figurent au tableau des gens du milieu dont la revue a sollicité et publié le témoignage.

Mais ce n'est là qu'une évocation des talents d'ici et de l'activité économique québécoise liée à la création de dessins animés.

Peut-on décrire plus objectivement et plus fidèlement la situation générale de l'activité cinématographique québécoise consacrée à produire des dessins animés?

Cette étude y contribue, car on y présente une description du secteur (chapitre I), une définition de la fonction de travail (chapitre II), une analyse de l'offre de formation (chapitre III) et les résultats d'une enquête par questionnaire auprès de quatre-vingt deux entreprises québécoises susceptibles d'employer des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs (chapitre IV).

1 SITUATION

En mars 1996, au cours des travaux de la Conférence sur le Devenir social et économique du Québec, les représentantes et les représentants de l'industrie ont sensibilisé les autorités gouvernementales québécoises à l'urgence de former une main-d'œuvre qualifiée pour la production commerciale de dessins animés.

Ces représentantes et représentants de l'industrie déploraient notamment le fait que les entreprises aient à former elles-mêmes leur personnel ou qu'elles doivent le recruter ailleurs qu'au Québec. Au Canada, l'Ontario et la Colombie-britannique offrent en effet une formation en techniques de l'animation. Ce type de formation est aussi offert aux États-Unis et dans d'autres pays.

Sensibilisés aux besoins des entreprises, certains établissements d'enseignement collégial ont élaboré des offres de formation pour les adultes.

Toutefois, dans le processus d'élaboration de programmes du ministère de l'Éducation, on s'emploie à prévoir les besoins à plus long terme. La Direction générale de la formation professionnelle et technique a jugé qu'il était pertinent de mener une étude préliminaire pour cerner la ou les fonctions de travail liées à la production de dessins animés et pour mieux connaître la situation de l'emploi et de la formation dans ce domaine.

2 OBJECTIFS DE L'ÉTUDE

Conformément au processus d'élaboration de programme du ministère de l'Éducation, l'étude préliminaire vise à :

- cerner la ou les fonctions de travail liées au dessin, en production de dessins animés;
- établir le portrait de la situation actuelle dans ce domaine;
- préciser les tendances de développement en production de dessins animés;
- évaluer, s'il y a lieu, les besoins quantitatifs et qualitatifs de main-d'œuvre (actuels et futurs);
- répertorier toute formation du réseau de l'enseignement public et privé susceptible de répondre en tout ou en partie aux besoins actuels de formation;
- établir la pertinence d'élaborer un programme de formation relatif à la production de dessins animés.

3 MÉTHODE

Orientations

Faute d'un portrait du secteur, il était pertinent de décrire sommairement les acteurs socio-économiques et les activités dont dépend l'emploi des dessinatrices et dessinateurs recrutés pour produire des dessins animés au Québec.

Dans une perspective sans cloisonnement, il était important que la fonction de travail des dessinatrices et dessinateurs soit analysée en fonction des différentes pratiques du dessin d'animation.

Sous trois angles fondamentaux, nous voulions vérifier la persistance du besoin de former des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs :

- en tenant compte de l'approche artistique et de l'approche commerciale du dessin animé;
- en ouvrant l'échantillon non seulement aux entreprises de production cinématographique mais aussi aux entreprises d'édition, de communication-publicité et de formation;
- en considérant l'effet de changements techniques sur le mode de production des dessins animés.

Recueil de données

Nous avons recueilli l'information par une recherche documentaire, par des visites sur le terrain et par une enquête par questionnaire.

La **recherche documentaire** a consisté à recueillir les données générales et les données de nature socio-économique sur le dessin animé et son industrie.

Les sources (voir Bibliographie) ont principalement été des monographies et d'autres publications gouvernementales ou institutionnelles.

Quelques documents d'entreprise (rapports annuels d'activités et descriptions de tâches) ont permis de préciser l'information.

Enfin, la couverture de presse de l'actualité a aussi contribué à notre compréhension du secteur.

Les **visites sur le terrain** ont été d'une importance capitale pour la mise en contexte et la compréhension de l'information. Elles ont été faites principalement des éléments suivants :

- dialogue avec quelques personnes-clés du milieu du cinéma, de la télévision, de l'animation, de l'illustration et de la publicité;
- rencontre du comité de cinq représentants de studios d'animation réunis avec la direction des Services de formation aux entreprises du cégep du Vieux Montréal;

- visite de quatre studios représentatifs des différentes tendances dans l'organisation du travail et des différents marchés en production de dessins animés;
- visite d'un centre de formation en animation 3D pour nous initier aux techniques de traitement de l'image et aux marchés du multimédia.

L'enquête par questionnaire a été effectuée entre le 3 et le 14 mars 1997 auprès de 82 entreprises québécoises susceptibles d'employer des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

L'envoi a été fait par courrier postal, après validation du questionnaire. Le retour se faisait au choix par courrier postal ou par télécopieur.

L'enquête par questionnaire visait à recueillir ou à valider les données qualitatives et à obtenir les données quantitatives relatives au profil des employeurs, à la production de dessins animés et à l'emploi des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

Échantillon de l'enquête par questionnaire

Les 82 entreprises ciblées par l'envoi du questionnaire ne constituent pas un échantillon scientifique. Elles ont été définies comme étant significatives en regard des orientations de l'étude, ainsi que de l'exploration et de l'actualité du secteur.

La liste des 82 entreprises comprend :

- les entreprises membres de la section québécoise d'ASIFA-Canada;
- les studios fournisseurs de dessins animés pour une grande agence de publicité;
- les studios dont les coordonnées nous ont été communiquées par la SQDM Bas-Saint-Laurent et la SQDM Estrie;
- les répondants qui, sur le plan régional, ont participé à des études antérieures effectuées par la SQDM et par le ministère de l'Éducation;
- les entreprises nommées par la presse, dans la couverture de l'actualité du premier trimestre de 1997 touchant la production et l'édition dans les domaines du cinéma, de la télévision et du multimédia.

Représentativité régionale

En dépit de l'évidente concentration dans la ville de Montréal des studios d'animation exerçant une activité de production commerciale, nous avons jugé bon de vérifier cette perception en intégrant à notre échantillon :

- six membres d'ASIFA-Canada répertoriés sous leur nom personnel, reconnus comme spécialistes actifs et résidant à l'extérieur de Montréal (Abitibi; Outaouais, Montérégie, Chaudière-Appalaches);

- sept studios non inscrits parmi les membres d'ASIFA-Canada, exerçant une activité de production visuelle pour le cinéma, la télévision ou le multimédia dans une autre région que Montréal.

Le tableau 1-A illustre la répartition régionale de ces 82 entreprises.

Tableau 1-A
Échantillon et réponses : représentativité régionale

	ENVOIS		RETOURS	
	Nombre	Proportion	Nombre	Proportion
MONTRÉAL (Métropole)	62	75,6 %	24	88,9 %
AUTRES RÉGIONS	20	24,4 %	3	11,1 %
Abitibi-Témiscamingue	1			
Bas-Saint-Laurent/Gaspésie/Îles-de-la-Madeleine	5			
Estrie	2			
Laurentides	1			
Montréal	5			
Outaouais	2			
Québec/Chaudière-Appalaches	2			
Saguenay/Lac-St-Jean	2			
TOTAL	82	100 %	27	100 %

Représentativité sectorielle

L'échantillon des 82 entreprises est structuré par trois niveaux de relation au dessin animé.

Le noyau principal est composé de 51 entreprises répertoriées en production de films et de matériel visuel : 45 studios de production; 4 distributeurs ou télédiffuseurs; 2 entreprises de recherche et développement.

Le deuxième niveau est composé de 24 entreprises produisant des contenus théoriquement ouverts au dessin animé, à l'intérieur de leurs activités.

Enfin, en périphérie, l'échantillon comprend aussi 7 entreprises dont les produits (des jeux) ou les services (informatiques) peuvent être ponctuellement reliés au dessin animé.

Le tableau 1-B illustre la répartition de ces 82 entreprises d'après leur champ d'activités.

Tableau 1-B
Échantillon et réponses : représentativité des secteurs

	ENVOIS		RETOURS	
	Nombre	Proportion	Nombre	Proportion
PRODUCTION DE FILMS ET DE MATÉRIEL VISUEL	51	62,2 %	17	63 %
ÉDITION, COMMUNICATION, PUBLICITÉ ET FORMATION	24	29,3 %	8	29,6 %
SECTEURS PÉRIPHÉRIQUES	7	8,5 %	2	7,4 %
TOTAL	82	100 %	27	100 %

Taux de réponse

Compte tenu des 27 questionnaires auxquels on a dûment répondu, le taux de réponse est de 32,9 p. 100.

Des 82 questionnaires envoyés, 28 ont été retournés, mais 1 a dû être refusé à cause de l'incohérence des réponses.

Par ailleurs, il est important de remarquer que 13 autres entreprises ont pris soin de nous contacter par lettre, par téléphone ou par télécopieur pour nous informer qu'elles ne retourneraient pas le questionnaire et pour nous en préciser la raison :

- aucune activité ou fin des activités de production en dessin animé [9 cas];
- transfert du questionnaire à une filiale [2 cas];
- transmission à une entreprise homonyme [1 cas];
- emploi du temps trop chargé pour participer à l'enquête par questionnaire, mais différents renseignements pertinents transmis informellement [1 cas].

Si l'on tient compte des 28 questionnaires retournés et des 13 communications additionnelles, nous observons que 50 p. 100 des entreprises visées ont participé à notre enquête.

Enfin, il faut noter que la distribution des répondants correspond de très près à celle des envois; par exemple, la proportion des studios de production est sensiblement la même parmi les répondants (53,8 p. 100) que parmi les envois (54,9 p. 100).

CHAPITRE I

DESCRIPTION DU SECTEUR

1 LE CODE D'ACTIVITÉ ÉCONOMIQUE

La **Classification des activités économiques du Québec**, publiée par le Bureau de la statistique du Québec, permet de relier la production de dessins animés au «grand groupe» des Services de divertissements et loisirs (Grand groupe 96) et notamment au sous-groupe portant le code 9611.

9611 Production de films et de matériel visuel

Établissement dont l'activité principale est la production de films et de tout genre de matériel visuel.

Cette classe comprend :

- les films d'animation (production)
- les films et vidéos (production)
- les films pour la télévision (production)
- les impresarios pour le cinéma et le vidéo (service)
- les messages publicitaires pour la télévision (production)
- l'Office national du film
- les services de gestion de locaux et d'installations pour la production de film et de vidéos
- les studios de cinémas

Cette classification nous conduit à rechercher les données liées à la production de dessins animés dans les statistiques publiées sur l'industrie cinématographique québécoise.

Toutefois, l'industrie québécoise du dessin animé est de taille modeste, et les données qui pourraient la décrire se trouvent noyées dans le portrait statistique de la production cinématographique.

Il nous est quand même apparu important de relever les données sur les caractéristiques et les tendances du secteur dans lequel s'inscrit la production de dessins animés.

2 L'INDUSTRIE DU FILM

Publiée en 1993 avec des données de 1990-1991, la plus récente édition des **Indicateurs d'activités culturelles au Québec** fournit les données suivantes :

«Le Québec comptait, en 1990-1991, 203 entreprises de production (40,9 p. 100 de plus que l'année précédente) qui ont versé 77,3 millions de dollars en salaires à 8 670 employées et employés, dont 6 456 pigistes. Ces établissements ont produit 5 598 films (+38,7 p. 100 par rapport à l'année précédente) dont les recettes ont totalisé 210 millions de dollars (+47 p. 100).»

Production

En 1990-1991, les indicateurs permettent de constater que la production de courts métrages et de messages publicitaires télévisés constituaient la grande majorité de la production.

Tableau 2
Productions inscrites au catalogue de 1990-1991

	n	%
Longs métrages, pour les cinémas	30	0,5
Autres productions de 75 min ou plus	36	0,6
Productions de 30 à 75 min	2 738	48,9
Productions de moins de 30 min	1 675	29,9
Messages publicitaires télévisés	890	15,9
Vidéo-clips	89	1,6
Autres	135	2,4
TOTAL	5 593	100

[Source : **Indicateurs d'activités culturelles au Québec, édition 1993**, voir tableau 11.3, p. 90.]

[Note : L'écart entre les données inscrites dans le tableau et les données inscrites dans la citation est tel quel dans la publication gouvernementale.]

Recettes

Les indicateurs de l'activité culturelle de 1990-1991 permettent de constater la part prépondérante des recettes provenant de la télévision (conventionnelle et payante) et de la publicité, dans les recettes globales.

Tableau 3
Recettes de production (selon le genre de client) pour 1990-1991

	millions \$	%
Distributeurs	10,3	6,3
Télévision conventionnelle	79,1	48,2
Télévision payante	5,4	3,3
Publicité	30,5	18,6
Secteur gouvernemental et éducatif	8,9	5,4
Secteur industriel	14,5	8,8
Autres entreprises de production	11,6	7,1
Autres	3,8	2,3
TOTAL	164,1	100

[Source : **Indicateurs d'activités culturelles au Québec, édition 1993**, voir tableau 11.3, p. 90.]

[Note : L'écart entre les données inscrites dans le tableau et les données inscrites dans la citation est tel quel dans la publication gouvernementale.]

Croissance

Les statistiques sur l'industrie du film publiées en 1995 par le Bureau de la statistique du Québec confirment le dynamisme croissant du secteur de la production cinématographique¹.

Le moment de l'inscription d'une production dans le catalogue peut varier d'une année, selon sa date de sortie. Aussi est-il préférable de constater :

- le maintien du volume de production sur les trois années 1992-1993, 1993-1994, 1994-1995;
- la croissance de la valeur totale du financement (43,7 p. 100 entre 1992-1993 et 1994-1995).

¹ L'édition 1996 ne renferme que des données provisoires; sauf mention contraire, nous nous référons donc aux données complètes de l'édition 1995, qui porte sur la production de l'année 1994-1995.

Tableau 4
**Nombre de productions et valeur totale du financement, selon le type de production,
 Québec, 1992-1993 à 1994-1995**

	1992-1993		1993-1994		1994-1995	
	n	\$	n	\$	n	\$
Longs métrages	19	52 775 250	19	71 139 566	19	72 685 077
Courts et moyens métrages	6	601 180	8	1 848 129	6	1 344 904
Documentaires	23	15 273 695	37	14 978 372	26	9 997 204
Productions télévisuelles	52	129 006 360	60	154 316 619	44	200 204 090
TOTAL	100	197 656 485	124	242 282 686	95	284 231 275

[Source : **Les statistiques sur l'industrie du film** - édition 1995, voir tableau 14, p. 26.]

Structure de financement

La croissance est soutenue par une structure de financement diversifiée, composée de quatre sources principales :

Tableau 5
Structure du financement de la production, en 1994-1995

	PART DU FINANCEMENT	
	\$	%
Investissement public direct	35 731 641	12,5
Investissement public indirect	39 371 335	13,9
Investissement des producteurs	11 655 782	4,1
Autres investissements	15 775 198	5,5
Accords de prévente	91 223 758	32,1
Coproduction	75 442 488	26,6
Autres sources	15 031 073	5,3
TOTAL	284 231 275	100

[Source : **Les statistiques sur l'industrie du film** - édition 1995, voir tableau 17, p. 31 et tableau 19, p. 34.]

Suivant la tendance générale des dernières années pour l'ensemble des secteurs économiques, la part du financement public dans la production cinématographique est à la baisse :

- 86,1 millions de dollars en 1992-1993;
- 78,5 millions de dollars en 1993-1994;
- 75,1 millions de dollars en 1994-1995.

La part des producteurs varie peu, ce sont les partenariats avec les diffuseurs et les coproducteurs qui permettent non seulement de maintenir mais aussi d'augmenter le financement.

Cette tendance est particulièrement notée pour les **productions télévisuelles** :

«La valeur du financement de la production télévisuelle a connu une importante hausse entre 1993-1994 et 1994-95 en passant de 144 millions à 200 millions. C'est d'ailleurs dans ce type de production que la part des investissements publics et privés est la moins élevée avec seulement 32 p. 100 du financement total. Par contre, c'est dans ce type de production que les parts respectives des préventes et de la contribution financière des coproducteurs étrangers sont les plus élevées avec 33,4 p. 100 et 30,6 p. 100 du financement total. Les subventions et prêts et les paiements différés ne représentent, quant à eux, que 2 p. 100 chacun des sommes engagées.»

[ibid., p.30]

Les données de l'année 1994-1995 sur le nombre de productions et sur la valeur totale du financement confirment donc l'importance des productions télévisuelles et la croissance de leur financement (29,7 p. 100 d'augmentation pour les investissements, entre 1992-1993 et 1994-1995).

Cette information est à retenir pour l'analyse de la **production de dessins animés**. Le rapport annuel d'activités 1995 de deux producteurs québécois confirme par exemple la croissance de leurs investissements dans la production de séries animées pour la télévision et leur recherche d'alliances stratégiques avec des co-producteurs. Dans l'un des rapports, les perspectives sont ainsi annoncées :

Perspectives

Les fondements de notre stratégie demeurent les suivants :

- mettre l'accent sur les émissions de télévision originales destinées aux enfants et à la famille;
- augmenter le nombre de productions par voie d'alliances stratégiques internationales;
- minimiser les risques financiers par le biais de préventes et de coproductions;
- maximiser le potentiel des revenus à long terme par le contrôle de la distribution et des coûts ancillaires.

Structure de l'emploi

Les statistiques générales et financières relatives à la production cinématographique (vidéo et audiovisuelle) du Québec de 1986-1987 à 1990-1991 révèlent la structure suivante :

Tableau 6
Structure de l'emploi dans la production cinématographique en 1990-1991

	EMPLOIS		RÉMUNÉRATION	
	n	%	millions \$	%
Temps plein	851	9,8	30,2	39,1
Temps partiel	1 362	15,7		
Propriétaires actifs	14	1,2		
Pigistes	6 456	74,3	47,0	60,9
TOTAL	8 683	100	77,2	100

[Source : **Indicateurs d'activités culturelles au Québec, édition 1993**, voir tableau 11.3, p. 90.]

[Note : L'écart entre les données inscrites dans le tableau et les données inscrites dans la citation est tel quel dans la publication gouvernementale.]

Il est important de noter que la structure de l'emploi dans le secteur de la production cinématographique fait une large place aux employées et employés à temps partiel et aux pigistes.

3 LA PRODUCTION DE DESSINS ANIMÉS

A DESCRIPTION DU CHAMP DE PRATIQUE

Au Canada, la production de dessins animés est soumise à des réglementations émanant du Conseil de la radio et de la télévision canadiennes (CRTC), notamment celle concernant l'accréditation des émissions canadiennes pour l'admission au programme de crédits d'impôt.

Voici à cette fin les définitions que le CRTC a publiées en annexe à son Avis public CRTC 1998-105 :

GENRE D'ANIMATION

ANIMATION désigne la méthode qui permet de donner l'impression du mouvement par l'utilisation d'éléments inanimés ou fixes dans les nombreuses formes d'animation traditionnelle, et par l'utilisation d'une synthèse numérique en animation assistée ou générée par ordinateur.

1. ANIMATION TRADITIONNELLE

Aux fins des présentes, l'on retrouve deux genres d'animation traditionnelle: l'animation image par image et l'animation continue.

Animation image par image

Méthode qui consiste à filmer ou à enregistrer une série de poses de figures, d'objets, de formes ou de dessins, chacune étant légèrement déplacée par rapport à la pose précédente, ou à les dessiner en séquence image par image sur du matériel d'enregistrement, une ou plusieurs images à la fois, de manière que lorsque le film est projeté ou l'enregistrement joué, les figures, les objets, les formes ou autres éléments donnent l'illusion du mouvement.

Animation continue

Méthode qui consiste à déplacer des figures ou des formes au moyen de dispositifs mécaniques ou autres pour donner l'illusion qu'ils bougent d'eux-mêmes.

Parmi les nombreux genres d'animation traditionnelle, le CRTC retient :

- a) l'animation-cellulo;
- b) l'animation de marionnettes;
- c) la pixillation;
- d) le dessin sur pellicule;
- e) les autres formes d'animation traditionnelle.

Étant donné leur lien direct avec notre étude, il est bon de citer encore certaines définitions du CRTC :

Animation-cellulo

Cellule est le nom donné à la feuille celluloïd transparente sur laquelle les dessins sont faits dans la technique d'animation-cellulo. On réalise généralement ce genre d'animation en exposant une ou plusieurs images pour chaque cellule.

Dessin sur pellicule

Technique qui consiste à dessiner ou à peindre directement sur les images de films.

Il nous paraît aussi important de citer l'extrait dans lequel le CRTC traite de l'intégration de l'informatique à l'animation.

2. ANIMATIQUE

Ces dernières années, l'informatique a commencé à faire sentir sa présence dans le domaine de l'animation. Actuellement, les ordinateurs servent à deux fins: à assister l'animation traditionnelle (principalement l'animation-cellulo) et comme nouvel outil de création artistique.

a) Animation assistée par ordinateur

Technique par laquelle le matériel d'animation préexistant est modifié à l'aide de l'ordinateur.

b) Animation générée par ordinateur

Technique par laquelle le mouvement animé est généré principalement ou entièrement par la synthèse numérique de l'image au moyen d'ordinateurs ou de programmes d'ordinateur.

Ces définitions nous permettent de préciser que le besoin de formation signalé en 1996 par l'industrie québécoise de l'animation portait sur le dessin et les techniques traditionnelles d'animation.

Au cours de visites d'entreprises, nous avons constaté que les trois modèles de travail évoqués par le CRTC se côtoient dans le milieu :

- le **modèle de l'animation traditionnelle** (ou classique), qui exploite l'image fixe créée par dessin ou illustration sur papier et dont le symbole pourrait être la table à dessin avec disque d'animation, seul équipement spécialisé qui caractérise le poste de travail de la dessinatrice-animatrice et du dessinateur-animateur;
- le **modèle traditionnel appuyé d'outils informatiques** qui simplifient l'exécution de quelques opérations traditionnellement faites à la main, sans modifier le procédé classique;
- le **modèle de l'animation 3D**, qui est caractérisé par l'utilisation de logiciels de construction d'images et qui permet de créer un autre type d'image modélisée et traitée indépendamment de tout support 2D.

Toutefois, l'utilisation des nouvelles techniques 3D est peu répandue dans la production des dessins animés. Trois raisons semblent expliquer cette faible pénétration :

- le coût élevé de l'équipement et de la mémoire, ainsi que des logiciels et de leurs mises à jour, qui sont nécessaires pour atteindre et maintenir un niveau concurrentiel avec les techniques 3D;
- le niveau de qualité décevant de l'image créée par la technique 3D dont beaucoup jugent que le «rendu» ne soutient pas la comparaison avec celui qui est obtenu en animation traditionnelle;
- le modèle de référence dominant, et sa résistance légitime devant un changement de langage et de culture qui modifie le rapport sensuel à l'image.

Le recours à l'informatique est plus fréquent pour les interventions d'enregistrement des images et de postproduction. Certaines de ces opérations sont confiées en sous-traitance à des entreprises d'ici ou, plus souvent, aux pays asiatiques ou aux pays de l'Est.

Bien qu'admise par le CRTC à l'intérieur de ses critères de contenu canadien, cette pratique est jugée comme étant néfaste par certains, qui déplorent non seulement la perte d'emplois reliés à ces opérations mais aussi la perte des situations d'apprentissage du métier de l'animation que permettait l'occupation de ces emplois dans une organisation du travail couvrant l'ensemble du processus d'animation. Ce reproche aux critères du CRTC ne doit pas faire oublier que le programme des crédits d'impôt est lui-même un soutien financier jugé capital par les entreprises produisant les dessins animés.

B CONTRAINTES TECHNIQUES

La production des dessins animés s'exécute à l'intérieur des contraintes techniques cinématographiques. La bande sonore impose son rythme et détermine généralement les moments-clés de l'action ou du mouvement.

De plus, il faut comprendre que l'image en mouvement perçue à l'écran (cinéma ou télévision) est obtenue à partir d'une mesure étalon de 24 images fixes/seconde. Pour un épisode de 30 minutes, cela représente un volume de 21 600 images.

Ce total est rarement atteint. Les producteurs de séries télévisées semblent viser une mesure de 18 000 à 20 000 images par demi-heure, ce qui leur donne une marge de manœuvre suffisante à l'intérieur des seuils concurrentiels reconnus pour la qualité de l'image.

Ces normes illustrent l'ampleur du travail de production requis pour réaliser une série de 26 épisodes de 30 minutes (norme commerciale des téléseries pour le marché international). Elles permettent de comprendre à quoi est lié le besoin de main-d'œuvre en dessin d'animation.

La contrainte technique est amplifiée par la nécessité de recruter un nombre important de dessinateurs pour arriver à produire le nombre d'images voulu dans les limites de temps définies par le marché international.

Le volume de production ajoute un autre type de contrainte, soit le maintien du style d'animation par tout le personnel en cause, tout au long du contrat de production.

C UNE ASSOCIATION SECTORIELLE

Fondée en 1970, l'Association internationale du film d'animation, section Canada (ASIFA-Canada), comptait en 1994-1995, cent soixante-dix-huit (178) membres individuels résidant au Québec.

Les membres individuels que cette association regroupe, sur une base volontaire, sont «soit des professionnels, soit des amoureux du cinéma image par image.»

La crédibilité professionnelle d'ASIFA-Canada est renforcée du fait qu'elle compte aussi parmi ses membres des entreprises connues pour leur studio de production de dessins animés.

En 1994-1995, cette catégorie de membres représentait trente-quatre (34) studios d'animation ayant leur adresse au Québec. Bon nombre de ces studios appartiennent à des travailleuses ou des travailleurs autonomes ou à de petits groupes réunis pour des projets ponctuels; mais la liste comprend aussi des producteurs et quelques fournisseurs de services reconnus comme étant des acteurs économiques incontestés du milieu de l'animation.

Enfin, la même édition du répertoire d'ASIFA-Canada renferme le nom d'organismes gouvernementaux et culturels contribuant au développement de la création, de la production et de la formation en animation, notamment :

- les deux studios (anglais et français) de l'Office national du film (ONF), ainsi que les services de la Société Radio-Canada, de Radio-Québec et de deux autres télédiffuseurs privés;
- quatre départements (ou facultés) universitaires et deux établissements privés de formation technique.

On peut considérer qu'ASIFA-Canada est représentative du milieu québécois du dessin animé, car elle regroupe la plupart des cinéastes indépendants, des services internes de production télévisuelle et des maisons de production commerciale qui consacrent leur activité à la production de dessins animés pour le cinéma, la télévision, la publicité et la formation.

D LA SITUATION

Confrontée au problème de la définition sectorielle du film d'animation, ASIFA-Canada publiait en 1994 l'étude **Le cinéma d'animation au Québec et au Canada : un état de situation**, avec la collaboration du ministère du Patrimoine canadien et de l'Institut québécois du cinéma.

Effectuée par Mario Bolduc et Anne-Marie Gill, cette étude renferme le rapport d'une enquête par questionnaire auprès des 294 membres de deux associations, soit ASIFA-Canada et la Toronto Animated Image Society (TAIS).

Des 84 répondantes et répondants, 56 p. 100 sont du Québec, pourcentage que les auteurs déclarent équivaler à la proportion québécoise des membres d'ASIFA-Canada pour la même année (58 p. 100).

Cette étude permet de retenir les données suivantes:

Histoire

Malgré les jeunes 100 ans du cinéma (fêtés en 1995), le film d'animation québécois a déjà une histoire riche de talents, d'institutions et d'entrepreneurship.

Champs d'activités

En 1994, l'animation est pratiquée dans quatre secteurs d'activités principaux, encore caractéristiques en 1997 :

- **le secteur de la création indépendante**, qui est tributaire du soutien accordé aux artistes par des organismes comme l'Office national du film, le Conseil des arts du Canada et le Conseil des arts et des lettres du Québec;
- **le secteur privé**, dont l'activité est la production commerciale de dessins animés, en fonction de trois principaux marchés : le court métrage, la série télévisée et la publicité;
- **le secteur de la recherche et du développement**, qui se caractérise particulièrement par la production de logiciels de renommée internationale;
- **les centres de formation** collégiale ou universitaire, qui préparent des techniciennes et techniciens en audiovisuel ou des artistes cinéastes **et les établissements d'enseignement collégial privés**, spécialisés dans l'initiation aux nouvelles techniques et aux divers logiciels.

Revenus d'emploi

En 1994, ASIFA-Canada remarquait dans son étude :

«À l'extérieur de l'ONF, il est à peu près impossible pour un cinéaste indépendant de vivre des films d'animation. Pour cette raison, plusieurs occupent des emplois liés à l'animation, notamment dans l'industrie privée et dans l'enseignement.»

D'après la même étude, en 1993, le revenu des cinéastes indépendants provenant d'activités dans le domaine de l'animation était, dans 66 p. 100 des cas, inférieur à 10 000 \$.

Les auteurs déclarent cependant que «les perspectives d'emploi des animateurs sont demeurées relativement bonnes compte-tenu des difficultés économiques générales.»

En fait, l'affaiblissement qu'on peut voir du côté de la **création artistique** indépendante est compensé par la croissance de l'**industrie** et des emplois qu'elle génère :

«En 1989, 20,2 p. 100 des 84 membres de l'ASIFA et de la TAIS déclarent avoir gagné des revenus liés à la télévision. En 1993, ce pourcentage grimpe à 34,5 p. 100. Pour la première fois en 1993, c'est la série télévisée qui permet à un plus grand nombre d'animatrices et d'animateurs de gagner des revenus.

Le nombre d'animatrices et d'animateurs qui déclarent des revenus liés aux films destinés aux salles de cinéma est plutôt stable depuis 1989. Le secteur de la publicité et le secteur industriel ont connu un développement important pour les animatrices et animateurs, mais en 1993 moins d'animatrices et d'animateurs (15,5 p. 100) disent retirer des revenus de ces secteurs que du cinéma (17,9 p. 100).

En 1989, 10,7 p. 100 des participantes et participants déclarent tirer des revenus du secteur pédagogique. En 1993, ce pourcentage n'est plus que de 7,1 p. 100.»

Séries pour la télévision

Le marché de la série d'animation pour la télévision occupe une part croissante dans le volume de l'activité économique et de l'emploi.

En 1994, ASIFA-Canada remarquait dans son étude :

«Au cours des trois dernières années, CINAR, NELVANA, et CINÉ-GROUPE ont signé à elles seules la production de plus de 80% des 145 heures de production d'animation financée avec la participation de Téléfilm Canada...CINAR a déjà vendu des émissions dans plus de 65 pays, CINÉ-GROUPE dans plus d'une centaine.»

Or, dans son rapport annuel de 1995 une de ces trois entreprises annonce à elle seule pour l'année 1995-1996 un volume de production d'environ 202 heures et la diffusion de ses émissions dans 102 pays, outre le Canada et les États-Unis.

4 UN PÔLE DE CROISSANCE

La recherche documentaire et les rencontres sur le terrain nous ont convaincus du dynamisme et des potentiels du secteur.

Fidélité au dessin animé traditionnel

On constate déjà des succès dans les applications au cinéma et au multimédia. Le Festival de cinéma et nouvelles technologies qui aura lieu à Montréal à partir de 1997 contribuera à faire étendre ces applications au cinéma d'auteur.

De nombreux indices de croissance sont révélés dans les rapports présentés aux actionnaires des sociétés publiques produisant des dessins animés selon des techniques traditionnelles (ou classiques).

Dans l'immédiat, la faible qualité d'image et le coût des investissements que nécessite la technique 3D sont deux variables protègent la croissance de la production des dessins animés traditionnels.

La production commerciale de dessins animés

L'étude d'ASIFA-Canada permet d'établir les différences de pratiques selon que le dessin animé est défini comme œuvre artistique de cinéastes indépendants ou comme produit d'une industrie culturelle cinématographique.

Dans le domaine de la production cinématographique, de nombreux facteurs renforcent de plus en plus la soumission de la création artistique au modèle de la rentabilité économique :

- la crise des finances publiques cause une nette diminution de l'aide directe à la création accordée par l'État et justifie l'imposition de conditions plus restrictives (coproduction, prévente, etc.) pour le financement public des projets;
- les règles du jeu de l'offre et de la demande sont imposées par le marché international de la distribution, qui est largement dominé par l'industrie américaine.

Dans un tel contexte, on comprend que le besoin de formation communiqué en mars 1996 aux autorités québécoises, en ce qui touche les dessins animés, témoignait d'une situation constatée par les maisons de production.

Un segment de marché porteur de possibilités

Même si les données statistiques publiées sur la production cinématographique ne permettent pas d'isoler d'information propre au dessin animé, l'information obtenue par lectures et par rencontres permet de relier de façon significative le développement de la production de dessins animés à la pénétration des marchés de la télévision pour enfants et pour la famille.

Un entrepreneurship dynamique

Les producteurs québécois de films d'animation manifestent un potentiel d'entrepreneurship reconnu dans le milieu des affaires qui explique certainement le succès de bon nombre d'entreprises dans leur recherche de capitaux sur les marchés boursiers canadien et étranger.

Ces producteurs sont peu nombreux, mais ils manifestent une bonne capacité à utiliser les outils de développement disponibles pour l'industrie du cinéma et de la télévision (politiques et programmes destinés à favoriser la création de contenus canadiens, l'exportation, l'intégration de nouvelles techniques, etc.).

On observe, depuis les trois dernières années, une étape très active de positionnement des entreprises de production de films d'animation, en fonction d'une ouverture inusitée des marchés internationaux sous l'effet de trois variables-clés :

- les changements techniques dans la télédiffusion entraînent la multiplication des canaux et amplifient comme jamais la demande de produits de télévision;
- les dessins animés, en films ou en séries télévisées, permettent de rejoindre sans avoir à surmonter la barrière linguistique l'ensemble des pays du monde;
- le développement des techniques du multimédia ouvre de nouveaux créneaux de marchés pour des contenus de dessins animés créés par techniques traditionnelles ou informatiques.

5 CONCLUSION

Un marché actif

De nombreux exemples pris dans l'actualité pourraient permettre d'illustrer le regain d'activités qui semble s'être emparé depuis cinq ans du milieu de la production de dessins animés.

Comme tous les publics occidentaux, les Québécois ont renoué en très grand nombre avec le dessin animé, par les longs métrages hollywoodiens. La liste des «best-sellers» figurant dans les statistiques de l'industrie du film révèle que parmi les cinquante films les plus vus par le public québécois du 1^{er} janvier 1993 au 31 décembre 1995, on trouve (avec le titre de leur version originale) *The Lion King*, *Pocahontas*, *Toy Story* et *Aladdin*.

Par ailleurs, la stratégie hollywoodienne qui a consisté à fêter les cinquante ans de *Bambi* en éditant le film sur vidéocassette permet de noter que la longévité du contenu est un autre avantage commercial du dessin animé.

La télévision fait toujours une place de choix aux films et aux séries de dessins animés dans les émissions pour enfants. Cependant, grâce à des séries télévisées maintenant diffusées dans tout l'Occident, le dessin animé est désormais admis comme divertissement pour les clientèles adultes.

Le Festival du film d'animation d'Ottawa et le Festival international du court métrage de Montréal avec son volet film d'animation contribuent à la passion d'un public adulte relativement jeune pour le film d'animation.

Un potentiel de production

On peut conclure qu'il y a au Québec, et presque entièrement concentrée à Montréal une jeune industrie du dessin animé en croissance, pleinement à l'écoute des marchés internationaux, déjà structurée ou en cours d'intégration verticale pour renforcer ses activités et ses profits de production, de distribution et forte d'un réseau d'alliances stratégiques internationales facilitant l'accès au financement par d'autres producteurs (coproduction) et par les distributeurs (prévente).

CHAPITRE II

LA FONCTION DE TRAVAIL

1 PROFESSIONS LIÉES À LA FONCTION DE TRAVAIL d'après la Classification nationale des professions (CNP)

Dans la Classification nationale des professions (CNP), le dessin d'animation est inscrit comme champ du graphisme et donné comme spécialité pour deux professions de ce grand groupe :

a) Techniciennes/techniciens en graphisme (code CNP 5223)

La description de cette profession fait place à la production de matériel de communication imprimé. Il est surprenant d'y lire, sans autre contexte, la précision suivante : **Les peintres de films d'animation peignent ou encrent des cellules individuelles de films d'animation, selon les spécifications de l'animateur.**

Les principaux titres d'emploi nommés pour cette profession vont allègrement du graphiste à l'infographiste (en typographie, en animation, en vidéo et en cinéma et en traitement de l'image), en passant par plusieurs métiers de l'imprimerie et ... le peintre de films d'animation.

b) Conceptrices/concepteurs graphistes et artistes illustratrices/artistes illustrateurs (Code CNP 5241)

La description de cette profession fait aussi une large place à la conception et à la production de matériel de communication imprimé.

On y lit cependant que les concepteurs graphistes et les artistes illustrateurs conçoivent et produisent des dessins, des illustrations, des maquettes et des croquis pour **des films** (mais aussi pour des affiches, des panneaux indicateurs, etc.)

Les principaux titres d'emploi sont ceux de dessinatrice-maquettiste/dessinateur-maquettiste, directrice/directeur artistique, illustratrice/illustrateur, maquettiste et designer graphiste, qui ne sont toutefois pas associés de façon précise au dessin animé.

La plus récente mise à jour des descriptions et des données de la CNP est publiée dans **Emploi-Avenir Québec Printemps 1997** de Développement des ressources humaines Canada.

Le lien est maintenu entre les dessinatrices et dessinateurs travaillant comme animatrices ou animateurs (ou selon les directives de l'animatrice ou l'animateur) et les deux mêmes groupes de graphistes (code CNP 5223 et code CNP 5241), même si, par ailleurs, la production cinématographique et audiovisuelle n'est pas citée parmi les «secteurs d'emploi significatifs» de ces deux catégories de graphistes.

En fait, au chapitre des «tendances par spécialité», dans la description de la classe techniciennes/techniciens en graphisme, on précise plutôt les données liées à la spécialité d'infographiste en animation, en vidéo et en cinéma :

Infographiste en animation, en vidéo et en cinéma

Bien qu'ils proviennent de diverse sources, ces infographistes ont généralement une formation liée au cinéma et aux communications.

Le marché de la publicité et du corporatif ouvre des possibilités aux infographistes en animation traditionnelle 2D. La connaissance des logiciels est un atout, mais la capacité à dessiner et les notions de couleurs, de lumière et de composition sont fondamentales. Les dessins de base se font à la main et la créativité reste un des éléments clés de la profession. L'ordinateur soutient le travail du graphiste en animation particulièrement pour la coloration du dessin, les décors et les retouches de l'image.

Comme la plupart des dessins animés sont sur support vidéo, il est essentiel d'avoir une connaissance de base de cette technique. Ceux qui travaillent sur des produits destinés à la télévision doivent être au courant des normes de couleurs et des formats qu'exige ce média.

Depuis l'avènement de l'autoroute électronique, les infographistes ont avantage à connaître les techniques multimédias et le montage vidéo. À moyen terme, les possibilités d'animation sur Internet devraient s'accroître et susciter une demande pour les infographistes en animation. Pour l'instant, ce support présente une certaine limite pour l'animation, en raison de la mémoire qu'exigent les dessins animés.

L'infographie en animation évolue constamment. L'animation sur CD-ROM est un marché en pleine expansion. Le marché du CD-ROM didactique devrait créer d'intéressants débouchés.

Le champ du graphisme s'élargit du 2D au 3D. L'infographiste en animation doit avoir un intérêt marqué pour la recherche et le développement d'effets spéciaux, particulièrement pour le cinéma, les techniques de travail 3D et la visualisation. Les logiciels Director V.O, Alias et SoftImage sont fréquemment utilisés en multimédia et leur connaissance peut être un atout. La connaissance des différentes banques d'images et des catalogues existants est très utile pour les infographistes en animation, vidéo et cinéma.

Les spécialités faisant l'objet d'un commentaire dans le cas des conceptrices/concepteurs graphistes et artistes illustratrices/artistes illustrateurs, sont aussi liés à l'animation, mais en relation avec le développement du multimédia :

Le designer graphiste peut développer plusieurs champs d'action: le graphisme publicitaire, le design d'édition, le design d'exposition, le design typographique, la signalisation, les applications multimédias, l'Internet, les CD-ROM, l'animation en 2D et en 3D, etc. (...) Les applications multimédias stimulent la demande pour les concepteurs graphistes...

(...) Il est utile d'acquérir des notions d'audio-visuel et de scénarisation appliquées aux multimédias, en raison des possibilités d'intégration de plusieurs médias (images animées et bandes sonores) dans les projets électroniques. En plus du traitement de l'image 2D et 3D, le designer graphiste peut être appelé à traiter l'espace de sonorisation et même à choisir le son.

La plupart des illustrateurs sont des artistes indépendants qui ont leur propre studio et une variété de clients.

(...) Leur marché est surtout l'imprimé. Les techniques multimédias ouvrent de nouvelles avenues, particulièrement avec l'utilisation du CD-ROM, qui peut nécessiter des illustrations originales.

L'infographie est de plus en plus utilisée, ainsi que les images de synthèse, surtout dans le domaine de la publicité. Cependant, la plupart des illustrateurs utilisent les techniques traditionnelles, telles que pastel et aquarelle pour leur dessin de base. Il est très utile qu'ils connaissent les différentes techniques de production de l'image qui servent à reproduire leurs propres œuvres...Selon les rendus, le genre, les finis, les textures, la composition et le contenu désirés, les illustrateurs ont le choix entre les techniques traditionnelles et les techniques informatiques pour réaliser leur dessin de base.

Il est difficile de reconnaître la spécificité du dessin d'animation dans ces textes de description des professions du graphisme, qui n'apportent pas suffisamment de clarté pour la compréhension des distinctions entre les fonctions de dessinatrice/dessinateur, illustratrice/illustrateur, graphiste et infographiste.

Cette distinction des fonctions de travail est pourtant importante, comme nous l'a indiqué, au cours de nos rencontres exploratoires, chacun des représentants des deux télédiffuseurs publics.

Dans les deux cas, on a décrit une situation semblable : l'entreprise a cessé de produire des dessins animés et a fermé son studio d'animation; par contre, l'infographie est devenue la base pour la création des ouvertures d'émissions et autres titres, sous la responsabilité des services de conception et de production graphiques.

De notre côté, après avoir observé à leur poste une soixantaine de dessinatrices et dessinateurs salariés d'une entreprise montréalaise travaillant sans aucun équipement informatique, il nous est impossible d'accepter que les fonctions de graphiste, de dessinatrice et dessinateur et d'infographiste soient confondues.

L'étude **Interface Main-d'œuvre / Multimédia**, publiée en 1996 par la Société québécoise de la main-d'œuvre (SQDM), indique que, dans le contexte de multidisciplinarité propre au multimédia, le métier d'animatrice et d'animateur 2D (infographiste) et le métier d'animatrice et d'animateur 3D sont liés aux processus de conception et de production des produits et applications multimédias.

La perspective du multimédia ouvre des portes au dessin d'animation comme à tous les autres types de contenus. Le dessin animé traditionnel pourra y trouver un nouveau type de support. Mais la fonction de travail de la dessinatrice-animatrice et du dessinateur-animateur traditionnels ne sera pas modifiée pour autant; c'est en postproduction que se fera la conversion numérique.

Par ailleurs, l'étude **Interface Main-d'œuvre / Multimédia** renforce notre propre analyse en ce qui touche les limites actuelles de l'animation 3D :

- À date, très faible proportion d'images 3D dans la majorité des produits multimédias réalisés au Québec.
- L'animation 3D est jugée coûteuse, autant du point de vue temps-machine que temps-homme. Elle nécessite par conséquent de bons budgets de production.
- La production 3D peut être réalisée sur une gamme de plates-formes ayant des capacités variables de rendu.

La technique de génération et de traitement d'images numériques connaîtra des développements, mais la fonction de travail d'animatrice et d'animateur 3D comporte une grande part de construction et de modélisation qui l'éloigne du dessin.

Aussi, préférons-nous rappeler la distinction citée plus haut, établie par le CRTC, entre l'**animation** et l'**animatique**. L'animatique mérite ses propres analyses. La SQDM a amorcé ce travail de compréhension. Une étude préliminaire sur le multimédia est aussi menée, parallèlement à la nôtre, par la Direction générale de la formation professionnelle et technique du ministère de l'Éducation.

Pour notre part, insatisfaits du peu de précision trouvé dans la CNP, nous avons préféré consulter la Classification canadienne descriptive des professions (CCDP), qui est antérieure.

2 PROFESSIONS LIÉES À LA FONCTION DE TRAVAIL d'après la Classification canadienne descriptive des professions (CCDP)

La table de conversion entre la CNP et la CCDP nous a permis de repérer les métiers autrefois décrits dans la CCDP et aujourd'hui intégrés à l'un des groupes de base de la CNP. Ainsi avons-nous pu retrouver la description des deux métiers les plus directement liés aux dessins animés pour la production de films et de tous genres de matériel visuel.

Au groupe de base Techniciennes/techniciens en graphismes (Code CNP 5223) a été intégré le métier Aide-animateur (code CCDP 3314-140) et au groupe de base Conceptrices/concepteurs graphistes et artistes illustratrices/ artistes illustrateurs (Code CNP 5241) a été intégré le métier Dessinateur d'animation (code CCDP 3314-114) :

Dessinateur d'animation (code CCDP 3314-114)

Crée et dessine des dessins animés pour le cinéma, en représentant au moyen de dessins successifs les phases diverses de l'action et les mouvements des personnages.

Prépare le scénario-maquette ou vidéogramme pour la production du film. Dispose les scènes en succession et marque chaque séquence aux couleurs désignées, ou indique les couleurs à employer. Crée et dessine les esquisses et les modèles de personnages. Dessine en détails tous les objets animés nécessaires à chaque image du film d'animation, esquissant un nombre suffisant d'images successives pour créer l'illusion de mouvement du personnage lors de la projection de la séquence. Coordonne le travail des assistants... Peut diriger et monter l'enregistrement du dialogue afin d'effectuer la synchronisation du son et de l'image.

Aide-animateur (code CCDP 3314-140)

Participe à la réalisation de films d'animation:

Examine les maquettes des personnages et des diverses séquences, en fait l'appréciation en fonction des décors et autres effets de scène, et détermine les couleurs à utiliser pour les différentes scènes. Étudie avec l'animateur l'effet des jeux et des combinaisons de couleurs adoptées pour les différentes scènes. Joint aux dessins des instructions se rapportant aux couleurs, ou met au point les successions et les changements de couleurs et peint les décors pour les différentes scènes des dessins animés, en se servant de peintures à l'eau, d'huiles, ou d'encre.

L'ensemble de ces deux descriptions correspond aux fonctions de travail liées à la production de dessins animés. Par souci de précision, nous croyons qu'il est pertinent de compléter ces descriptions par l'information sur les métiers de l'animation publiée en Ontario.

3 LES MÉTIERS DE L'ANIMATION

d'après les précisions de l'Ontario Institute for Studies in Education (OISE)

The Ontario Institute for Studies in Education (Guidance Centre, OISE) publiait en 1996 la monographie **Animation Artist**; révisée en 1996, cette monographie fait référence au nouveau code CNP 5241 et à l'ancien code CCDP 3314-114 [titre en français : dessinatrice/dessinateur d'animation].

Cette monographie du métier de **dessinatrice/dessinateur d'animation** a le mérite de définir les divers types d'emploi généralement associés à l'animation : (traduction du texte original)

Intervalliste	Les employés qui sont intervallistes et metteurs au net (in-betweeners and clean-up artists) travaillent avec les dessins préparés par le chef animateur (Key animator), qui est un dessinateur d'animation plus expérimenté.
Animateur	Parfois appelés chefs animateurs (animation directors), les animateurs- clés (Key animators) sont principalement chargés de mettre en scène les différentes séquences du film. Ils déterminent la synchronisation de l'animation pour les séquences de production; ils préparent aussi le travail pour le service caméra.
Maquettiste	Certains dessinateurs d'animation travaillent comme maquettistes (layout artists): ils conçoivent des décors et des arrière-plans pour les séquences, tandis que les réalisateurs déterminent les moments forts des actions et des émotions du film.
Scénario-maquettiste	Les scénario-maquettistes (storyboard artists) sont responsables de l'aspect global du film et de la présentation du contenu narratif.

Les **responsabilités de l'animateur** peuvent inclure:

- la création du concept initial;
- la création d'un scénario-maquette visuel;
- la production de la piste sonore;
- la création des personnages par le dessin ou la construction;
- le tournage;
- le montage;
- l'ajout, le mixage et le montage de pistes sonores;
- le visionnage et la distribution du produit fini.

The Ontario Institute for Studies in Education avait aussi publié en 1994 une version révisée de la monographie **Cartoonist** [titre en français : caricaturiste] (nouveau code CNP 5241 et ancien CCDP 3314-134).

Cette monographie donne pour la ou le **caricaturiste** deux possibilités de pratique dans l'animation : (traduction du texte original)

Animateurs	Les animateurs cinématographiques sont des artistes qui exécutent des dessins d'animation et autres illustrations qui sont photographiés et projetés sous forme de films. Généralement, les animateurs ont une formation dans tous les aspects ou dans de nombreux aspects de l'animation de films; leur travail ne se limite pas aux esquisses et aux dessins.
Scénario-maquettistes	Les scénario-maquettistes travaillent principalement pour les agences de publicité et les studios de production. Ils exécutent des dessins (caricatures et autres) qui donnent aux clients et aux employeurs une idée de ce que sera un film commercial pour la télévision ou une séquence de film d'animation.

Au Québec, la monographie **Dessinateur caricaturiste** date de 1979. Elle ne fait mention de l'animation que dans le tableau illustrant la mobilité vers des professions connexes, dont le métier de **Dessinateur d'animation**.

4 UNE FONCTION TYPE

dessinatrice-animatrice/dessinateur-animateur

Les dessinatrices et dessinateurs de l'industrie du dessin animé ne sont pas employés comme artistes en arts visuels. Elles et ils ne sont pas plus employés comme graphistes ou cinéastes. Ils occupent des fonctions de dessinatrices-techniciennes/dessinateurs-techniciens capables d'exécuter des dessins soumis à une structure narrative cadencée par les techniques cinématographiques de l'animation.

Le milieu du dessin animé réserve le titre d'animatrice/animateur à la personne qui occupe un rang hiérarchique dans l'organisation du travail du dessin animé; grâce à une maîtrise particulière du mouvement et du rythme et à sa maîtrise du dessin, l'animatrice ou l'animateur crée les images-clés de l'action, à partir desquelles sont exécutés tous les dessins attendus du personnel de production.

Afin de respecter ces nuances, nous avons choisi de donner le titre **dessinatrice-animatrice/dessinateur-animateur** à la fonction de travail pour laquelle l'industrie québécoise du dessin animé a signalé en 1996 un urgent besoin de formation.

Cette appellation a l'avantage de situer la fonction de la dessinatrice ou du dessinateur dans le champ de la production audiovisuelle et de reconnaître son lien hiérarchique avec la fonction d'animatrice ou d'animateur.

5 ORGANISATION DU TRAVAIL

Les fonctions de travail identifiées ci-dessus pour le dessin animé sont plus ou moins cloisonnées.

L'animation peut être l'activité d'une ou d'un artiste indépendant qui choisit de tout faire elle-même ou lui-même ou d'avoir une ou des assistantes ou un ou des assistants ou, à l'opposé, l'activité très organisée d'un studio commercial doté d'un personnel recruté selon un organigramme de fonctions.

Les visites d'entreprises que nous avons pu faire en appui à cette recherche nous ont permis de constater que les fonctions de travail déterminées par la CCDP et l'OISE pour le dessin d'animation ont leur équivalent dans le contexte québécois.

Niveaux hiérarchiques

L'organigramme reproduit plus loin (page 32) nous a été transmis par l'une des entreprises visitées au cours de notre exploration.

On peut observer que les niveaux hiérarchiques placent les dessinatrices et dessinateurs (seul poste dont le titre est au pluriel) sous la supervision de coordonnatrices ou coordonnateurs ou de directrices ou directeurs eux-mêmes aidés d'un ou deux assistants.

Coordonnatrice/coordonnateur ou directrice ou directeur

(MÉTHODE TRADITIONNELLE)

POSTES DE TRAVAIL

Dessinatrices/dessinateurs modélistes
Dessinatrices/dessinateurs maquettistes
Dessinatrices/dessinateurs des poses

(OPÉRATIONS INFORMATISÉES)

POSTES DE TRAVAIL

Analystes et metteuses/metteurs au net de l'image
Encreuses-gouacheuses/encreurs-gouacheurs
Dessinatrices/dessinateurs de composition

Les fonctions de supervision et de coordination sont d'une importance capitale dans la production de dessins animés par technique traditionnelle, particulièrement en production de séries télévisuelles.

La productrice ou le producteur doit absolument s'assurer que les dessinatrices et dessinateurs maintiendront jusqu'à la fin le style et le niveau de qualité adoptés pour la série, conformément aux contrats de prévente.

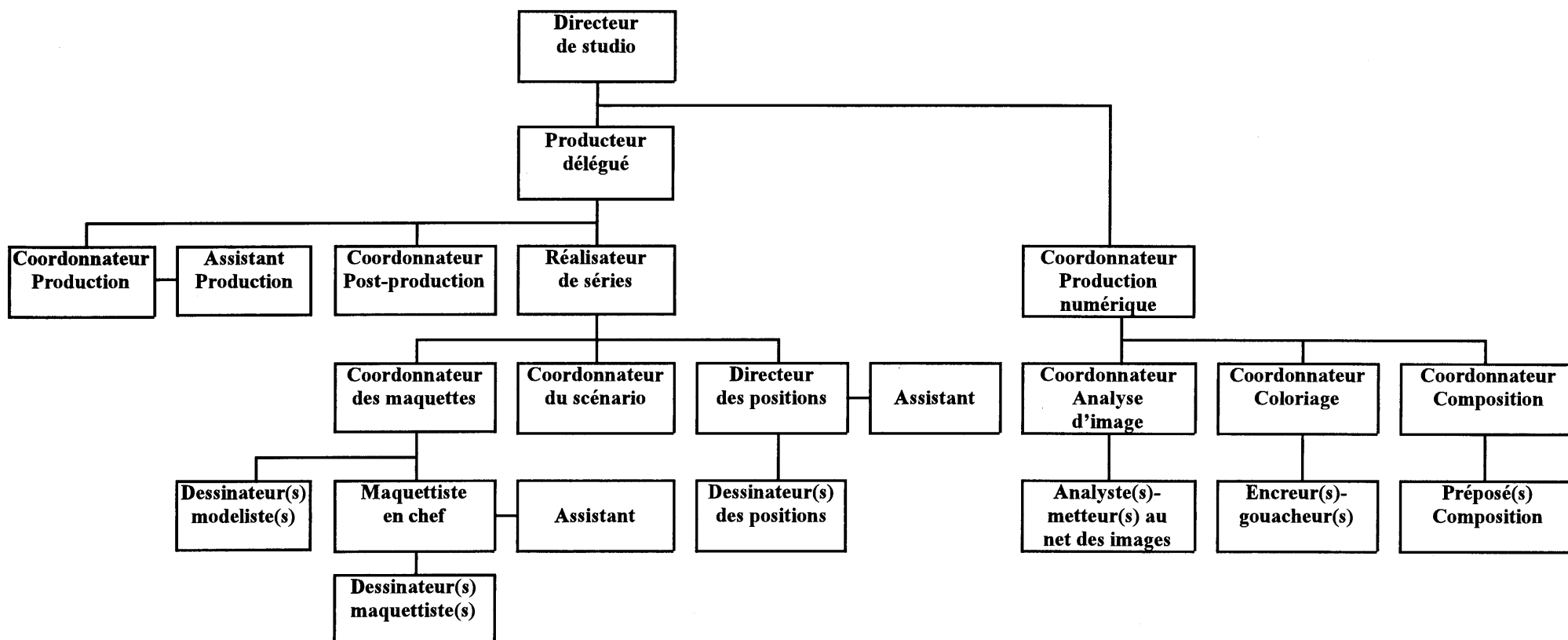
Procédés traditionnels et opérations informatisées

L'organigramme est structuré selon deux axes de complémentarité, soit la technique traditionnelle et le support informatique à la technique traditionnelle.

Le changement technique a permis d'informatiser les tâches autrefois accomplies manuellement par l'encreuse-gouacheuse ou l'encreur-gouacheur et la metteuse ou le metteur au net.

Les studios de production de grande taille ont effectivement recours à l'informatique pour ces travaux, qui pourraient être exécutés au Québec mais qui sont le plus souvent donnés en sous-traitance en Asie ou dans certains pays de l'Est.

ORGANIGRAMME



Spécialisation

Les tâches confiées aux dessinatrices et dessinateurs d'animation tendent à se spécialiser. Les dessins à produire se distinguent selon qu'ils contribuent à créer l'environnement et le décor statique ou bien le mouvement et l'action des personnages, des accessoires et autres éléments mobiles.

Les exigences de ces deux contributions sont si distinctes que les dessinatrices et dessinateurs orientent elles-mêmes ou eux-mêmes leurs offres de services selon leur aptitude à maîtriser le dessin en perspective (décor) ou à maîtriser le dessin d'observation et à traduire le mouvement (personnages).

Il faut signaler un autre type de spécialisation pour les dessinatrices et dessinateurs de personnages consistant à dessiner le mouvement des lèvres et de la bouche des personnages, en fonction des contraintes propres au style visuel et aux techniques de sonorisation.

Ces spécialisations s'observent aussi au niveau hiérarchique de la supervision, comme le montre cette description de tâches pour le poste de superviseure ou superviseur de création de personnages, que nous a fournie une entreprise visitée :

Superviseur(e) de création de personnages:

- distribuer et approuver le travail des dessinateurs de personnages et accessoires;
- vérifier la réutilisation des accessoires et personnages et le contenu de la liste finale par épisode;
- vérifier les "storyboards" pour créer d'autres personnages et accessoires possibles;
- coordonner les éléments de décor animé avec le réalisateur des modèles;
- à partir du script créer les nouveaux personnages et accessoires selon le style souhaité;
- préparer les spécifications des personnages et accessoires pour le(la) superviseur(e) de couleurs.
- vérifier le "lip sync" des personnages ainsi que leurs rotations.

Cinéma d'auteur

Dans une organisation dont la mission est orientée vers la création artistique, les fonctions de travail sont moins cloisonnées.

L'Office national du film (ONF) nous a dit ne pas tenir de description pour le poste de dessinatrice ou dessinateur d'animation, mais nous a transmis la description de la fonction de **réalisatrice/ réalisateur d'animation** (version avril 1992) du Studio d'animation du programme français.

Parmi un ensemble de fonctions, la personne qui occupe ce poste :

- 1 *Conçoit et développe des projets de films d'animation (...).*
- 2 *Planifie, organise et dirige la réalisation de tous les éléments artistiques et techniques de films d'animation (...).*
- 3 *Exécute soi-même ou dirige l'exécution des dessins ou des éléments, leur animation et leur tournage, dirige les enregistrements de voix et supervise le montage, la sonorisation et la finition des films[...].*

Le cinéma d'auteur en dessins animés permet à la réalisatrice ou au réalisateur d'être elle-même ou lui-même l'animatrice ou l'animateur, de s'entourer au besoin d'aides dessinatrices ou dessinateurs, de recourir à d'autres techniques que le dessin traditionnel... Ce sont des décisions de cinéaste qui englobent et débordent la fonction de dessinatrice-animatrice ou dessinateur-animateur.

Gestion par projet

Sur le terrain, quand on demande aux représentants de studios le nombre de dessinatrices et dessinateurs dont ils ont habituellement besoin pour leurs activités de production, leur réponse est généralement fonction du nombre de projets exécutés ou à venir.

Évidemment, selon leur taille, ces studios mènent de nombreux projets de front («projet» désigne, selon le cas, l'exécution d'un produit unique ou l'exécution d'une étape dans l'échéancier de production d'une série de produits).

Cette information permet de comprendre que l'emploi pour les dessinatrices et dessinateurs dans le domaine de la production commerciale de dessins ou de séries animés est très lié au carnet de commande des studios et à la volatilité des marchés.

Par exemple, une fois son projet vendu à des coproducteurs ou à des diffuseurs, la productrice ou le producteur de séries télévisées peut planifier et stabiliser sa main-d'œuvre en fonction de périodes et de volumes de livraison dépassant douze mois et même plus.

De son côté, le studio d'animation travaillant dans le domaine des messages publicitaires est aux prises avec des contraintes beaucoup plus serrées de contenu (thème, style et technique adaptés à chaque cliente ou client) et de délai (échéancier de chaque campagne publicitaire). Il lui est presque impossible de stabiliser sa main-d'œuvre, tout en ayant à son égard des exigences de talent et de rendement très élevées.

Quel que soit le marché visé, les productrices et producteurs ont avantage à gérer ce besoin de main-d'œuvre en s'associant stratégiquement une équipe de dessinatrices et dessinateurs, par lien d'emploi régulier ou par récurrence de contrats de pigistes.

Les dessinatrices et dessinateurs connaissent cette loi du milieu et s'organisent habituellement un réseau de contacts qui garantit leur accès au marché du travail comme salariée et salarié ou (le plus souvent) comme pigiste.

6 AUTRES FAITS CONSIDÉRÉS

Données statistiques non disponibles

Pour la période 1997-2002, la publication EMPLOI-AVENIR QUÉBEC - PRINTEMPS 1997 prévoit une moyenne annuelle de croissance de 2,0 p. 100 dans le cas des techniciennes/techniciens en graphisme et de 3,6 p. 100 dans le cas des conceptrices/concepteurs graphistes et artistes illustratrices/artistes illustrateurs.

Mais la Classification nationale des professions ne donne pas une compréhension adéquate ni suffisante des fonctions de travail du dessin animé. Il s'ensuit que Développement des ressources humaines Canada nous a fait part de l'impossibilité d'obtenir des données quantitatives spécifiques au dessin d'animation à l'intérieur du champ Graphisme.

Assistance informatique

Si le support informatique à l'animation traditionnelle permet de diminuer les coûts de main-d'œuvre, certaines personnes rencontrées lors de notre recherche ont regretté l'autre conséquence de ces changements technologiques.

Leur analyse est que l'informatisation facilite l'exportation des opérations de traçage des dessins d'intervalles, de nettoyage, d'encrage et gouachage des acétates, que ce phénomène a fait perdre au milieu les traditionnels **emplois d'entrée dans la profession d'animatrice et d'animateur** et qu'il explique en partie la pénurie de dessinatrices et dessinateurs signalée en 1996 par l'industrie de l'animation commerciale.

Crédits d'impôt

La question des opérations effectuées en sous-traitance à l'étranger fait l'objet de débats depuis que le Conseil de la radio et de la télévision canadiennes (CRTC) a défini les critères du «contenu canadien» donnant droit aux crédits d'impôt, sans inciter clairement les entreprises à retenir ces opérations au Canada.

Qu'on nous permette de signaler qu'au lendemain du discours du budget du gouvernement du Québec, en mars 1997, dans un article publié dans La Presse on analysait les restrictions annoncées concernant le programme des crédits d'impôt remboursables pour la production de films et d'émissions de télévision.

La journaliste faisait ressortir la diminution des crédits annoncée (baisse de 18 p. 100 à 15 p. 100 des budgets) et deux nouvelles règles du jeu au sujet desquelles elle citait la réaction d'un consultant auprès de plusieurs maisons de production et celle du vice-président d'une grande maison de production de dessins animés :

Le budget prévoit ...un nouveau plafond de 2,5 millions en crédits remboursables, pour chaque film ou série. Cette mesure pourrait rendre difficile la tâche des producteurs qui veulent vendre leurs séries à l'étranger ... Les maisons de production ne recevront plus de crédit pour chaque dollar dépensé après qu'un budget d'environ 17 millions ait été dépassé. «Or, pour vendre aux États-Unis, par exemple, ça prend des séries de 26 émissions, explique le consultant. Si chaque émission coûte un million, on parle de budgets de 26 millions.» La limite aura donc été dépassée.

Pour les producteurs spécialisés en animation, une période de transition de trois ans a été prévue. Mais selon le vice-président,...les mesures sont quand même décevantes, surtout celle qui exclut les frais de main-d'œuvre étrangère des frais de production, explique-t-il.

L'exclusion des frais de main-d'œuvre étrangère favorisera peut-être la hausse des emplois au Québec pour les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

Un nouvel acteur

Une grande société française connue pour sa production de jeux et produits multimédias annonce en 1997 son implantation au Québec².

Son besoin de main-d'œuvre dépasse de loin le niveau de recrutement auquel nous ont habitués les entreprises québécoises du multimédia.

Parmi les offres d'emplois publiées par cette compagnie, figurent des postes d'animatrices et d'animateurs «capables de donner vie à des personnages virtuels» et des postes d'illustrateurs/graphistes/infographistes «motivés par le domaine de l'animation 3D et du jeu vidéo» et connaissant des logiciels tels que 3DS Max, 3DS4, Photoshop et Paint Deluxe.

L'information disponible sur les besoins de main-d'œuvre de cette entreprise n'est pas plus précise au moment de la rédaction de notre rapport de recherche.

Il est cependant possible de constater que les fonctions de travail seront essentiellement liées aux techniques de traitement de l'image et qu'elles sont décrites sans référence aux techniques traditionnelles de l'animation.

² Voir à la fin du présent document le compte rendu d'une rencontre tenue le 19 août, après la réalisation de cette étude.

CHAPITRE III

L'OFFRE DE FORMATION

1 FILIÈRES DIVERSES

Aucun programme officiel de formation professionnelle (secondaire) ou technique (collégial) n'est offert au Québec pour préparer au métier de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur.

Les personnes occupant un tel poste dans les entreprises que nous avons visitées avaient toutes été recrutées en fonction d'un critère préalable, soit la qualité d'un portfolio démontrant leur talent en dessin.

Le milieu reconnaît que faute d'un programme spécialisé en dessin animé, toutes les filières sont tolérées par défaut, le talent de la candidate ou du candidat constituant le vrai facteur de discrimination. Certains considèrent même que cette pluralité des filières apporte au milieu une richesse culturelle favorable à la créativité.

Quelques programmes permettent aux élèves inscrits de s'initier au dessin animé, mais par projet ou choix optionnel non relié à un objectif de préparation professionnelle au dessin d'animation.

Quelques dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs ont pu développer leur talent en dessin en suivant une filière de formation générale en art ou une filière de formation technique, par exemple en graphisme, en design, ou en architecture. D'autres ont combiné un talent en dessin et une formation en cinéma.

Les tableaux 7 et 8 illustrent les programmes constituant les filières de formation diverses amenant par défaut à la fonction de dessinatrice-animatrice ou dessinateur-animateur. Ces deux tableaux indiquent les programmes de formation collégiale comportant une formation en dessin et ceux comportant une formation technique préparant à la production ou au traitement de l'image. Le tableau 8 indique aussi l'existence d'un programme universitaire préparant à la production en cinéma.

Tableau 7
Programmes de formation collégiale comportant une formation en dessin

Programmes DEC préuniversitaires	
DEC (500.04)	Arts plastiques , avec ses variantes locales (Arts visuels; Arts et communication)
Programmes DEC techniques	
DEC (570.06)	Graphisme
DEC (570.02)	Esthétique de présentation
DEC (570.03)	Design d'intérieur
DEC (570.07)	Techniques de design industriel
DEC (221.01)	Technologie de l'architecture

Tableau 8
**Programmes d'enseignement collégial comportant une formation technique
en production ou en traitement de l'image**

Programmes DEC techniques	
DEC (581.07)	Infographie en préimpression
DEC (589.01)	Art et technologie des médias
Programmes AEC reconnus par le ministère de l'Éducation	
AEC (900.43)	Techniques de médiatique
AEC (901.86)	Infographie en édition et imprimerie
AEC (NQY.03)	Production multimédia
AEC (903.98)	Infographie en cinéma et télévision
AEC ()	Design de jeux vidéo
AEC (NWY.01)	Infographie et vidéo
AEC (NWC.01)	Infographie éditique
AEC (NWY.05)	Production multimédia pour infographiste
AEC (NWY.05)	Production multimédia pour scénaristes
AEC (NWY.08)	Formation Alias I Wavefront/ Power animator V7
AEC (NWY.09)	Animation 2D -3D
AUTRE PROGRAMME DE FORMATION UNIVERSITAIRE	
- Baccalauréat en arts avec majeure ou mineure en CINÉMA, avec ou sans option Animation	

Les tableaux 9 et 10 indiquent les programmes préparant précisément à la fonction de travail de dessinatrice-animatrice ou dessinateur-animateur. Nous y incluons les programmes offerts au Québec et ceux qui sont offerts ailleurs au Canada.

Tableau 9
**Programmes de formation au Québec pour la fonction de travail de
dessinatrice-animatrice/dessinateur-animateur**

Programme de formation sur mesure élaboré par un établissement public

Techniques de dessin animé traditionnel

Programmes de formation en établissement privé, autorisés par le MEQ

AEC **Dessins animés et production informatisée**

AEC **Animation classique**

Tableau 10
**Programmes de formation ailleurs au Canada pour la fonction de travail de
dessinatrice-animatrice/dessinateur-animateur**

ONTARIO, Ottawa, ALGONQUIN COLLEGE, Faculty of Media & Design:

Animation-Television Program

Programme d'une durée de deux ans, créé en 1989 à la demande des studios d'animation locaux.

ONTARIO, Oakville, SHERIDAN COLLEGE OF APPLIED ARTS AND TECHNOLOGY, Faculty of Visual Arts and Design,

Classical Animation Program

Programme d'une durée de trois ans, offert en modalité régulière et en formule intensive (International Summer School of Animation);

Computer Animation/ Computer Graphics

("post-diploma program").

COLOMBIE BRITANNIQUE, North Vancouver, CAPILANO COLLEGE,

Commercial Animation Program

D'une durée de deux ans, ce programme a été inauguré en 1996-1997.

NOTE : En 1996, WALT DISNEY ANIMATION CANADA Inc. ouvrira un studio à Toronto et un autre à Vancouver.

2 TABLEAU COMPARATIF DE TROIS PROGRAMMES EN DESSIN ANIMÉ

Nous avons retenu pour comparaison trois programmes visant à former précisément aux techniques du dessin animé.

Au Québec :

- le programme d'AEC offert par le centre privé ICARI;
- le programme sur mesure offert par le Collège du Vieux Montréal.

Hors du Québec :

- le programme offert par le Sheridan College [traduction du texte original], le plus souvent évoqué au cours de nos visites sur le terrain.

Tableau 11-A
Analyse des 3 programmes en Dessin animé [Données administratives]

Titre	Dessin animé et production informatisée	Techniques de dessin animé traditionnel	Animation classique
Préalables	Portfolio Aptitudes Expérience • artistes et diplômées/diplômés de cégep ou - d'université en arts visuels • animatrices/animateurs traditionnels	Prestataire de l'assurance-emploi, titulaires du DEC en Arts appliqués ou du DEC en Arts plastiques, ou ayant une autre formation pertinente	Portfolio et une des voies suivantes : • diplôme du secondaire (Ontario) et 1 année préparatoire en Art • diplôme du secondaire (Ontario) enrichi • après un premier diplôme collégial (Arts plastiques, Design graphique ou Illustration) • en formation aux adultes
Sanction	AEC	Attestation-maison	Diplôme collégial
Durée	8 mois en 2 étapes : • animation classique (495 h + 385 h atelier) • production informatisée (180 h + 140 h labo) = 1200 heures	8 à 9 mois incluant un stage de 120 h, et faisant suite à 2 ou 3 ans du DEC préalable = 800 à 900 heures après un premier DEC	3 ans (6 sessions) ou formule intensive d'été : 3 étés X 14 semaines L'élève doit prévoir 1 an de plus si elle ou il s'inscrit au <i>Post-diploma program</i> : <i>COMPUTER-ANIMATION</i>

Tableau 11-B
Analyse des 3 programmes en Dessin animé [Données scolaires]

Titre	Dessin animé et production informatisée	Techniques de dessin animé traditionnel	Animation classique
Objectifs	Formation aux techniques de production de l'animation classique et aux techniques de production informatisée pour le dessin animé	Formation d'animatrices ou d'animateurs répondant à la demande de l'industrie	Ce programme a pour but d'enseigner l'ensemble du processus d'animation classique. Il est en grande partie axé sur les techniques d'animation des personnages. On y examine les approches contemporaines et traditionnelles de l'animation
Contenu	Acquisition des connaissances pratiques et théoriques des étapes de conception, d'exécution et de production d'un dessin animé en industrie et en production informatisée, du design et de la production. Maîtrise du dessin d'animation. Développement du style. Planification des projets d'animation pour la chaîne de production selon les standards télévisuels, publicitaires et cinématographiques	Quatre champs de compétences • le récit filmique • le langage visuel et la technique de production • le dessin d'observation avancé mettant l'accent sur le mouvement • les techniques du dessin animé	L'animation exige la maîtrise du dessin, un bon sens du mime et du mouvement, et leur application à la représentation et à la narration de l'action de personnages humains ou d'animaux. Nous nous efforçons d'assurer une formation dans ces domaines

Tableau 11-C
Analyse des 3 programmes en Dessin animé [Grille du programme]

Titre	Dessin animé et production informatisée	Techniques de dessin animé traditionnel	Animation classique
Activités	<u>Animation classique</u> Analyse cinématique 45h Story board 45h Langage cinématogr. 45h Anatomie I 45h Anatomie II 45h Dessin 90h Animation I 45h Animation II 45h Animation III 90h <u>Production informatisée</u> Anim. inform. I 45h Anim. inform. II 45h Anim. inform. III 45h Production 45h	Dessin d'observation avancé 105h Création de personnages 90h Récit filmique I et II 90h Langage visuel I et II 90h Activités dirigées 75h Techn. d'animation I, II, III 270h Activités de synthèse 60h Stage en entreprise 120h	<u>1^{re} année</u> (15 unités) Animation : Histoire des styles 1 et 2 Animation 1 et 2 Dessin d'animation 1 et 2 Dessin 1 et 2 Maquette et conception 1 et 2 Langage visuel 1 et 2 Communication et Animation 1 <u>2^e année</u> (19,5 unités) Animation 3 et 4 Dessin 3 et 4 Structures filmiques 1 et 2 Langage visuel 3 et 4 Maquette et conception 3 et 4 Communication et Animation 2 <u>3^e année</u> (19 unités) Animation 5 et 6 Dessin 5 et 6 Maquette et conception 5 et 6 Langage visuel 5 et 6

L'analyse comparative des trois programmes préparant à la fonction de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur permet de constater le souci des auteurs d'orienter et de spécialiser la formation en dessin vers les notions essentielles de personnage, de mouvement, de récit et de style.

On retrouve ainsi la spécificité de la fonction de travail, dégagée du graphisme et du cinéma.

Toutefois, au Québec, aucun des programmes analysés n'a de lien ni d'équivalence avec un programme officiel de niveau collégial préparant à la fonction de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur.

3 CONCLUSION

L'analyse de la fonction de travail de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur nous a sensibilisés, au chapitre 2, à la compréhension particulière que mérite un métier peu connu et pourtant associé à la croissance de l'industrie du dessin animé.

L'analyse de l'offre de formation confirme que le manque de reconnaissance de la fonction de travail se traduit aussi par l'absence d'un programme d'études préparant à occuper le poste de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur.

Les différents programmes officiels de formation que suivent les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs ne sont que des filières «par défaut», préparant à différentes fonctions de travail mais ne visant pas à former des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

La perspective d'un programme officiel laisse voir la possibilité qu'il y aurait non seulement de répondre aux attentes à court terme d'une industrie demandant une main-d'œuvre formée sur mesure, mais aussi d'offrir un véritable choix de carrière, ce dont sont actuellement privés les jeunes Québécois faute d'un programme d'études.

Chapitre IV

RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE AUPRÈS DES ENTREPRISES

1 CARACTÉRISTIQUES DES ENTREPRISES

Nous présentons dans ce chapitre les données décrivant les 19 des 82 entreprises qui ont déclaré produire ou faire produire des dessins animés³.

Parmi ces 19 entreprises, 15 produisent elles-mêmes les dessins animés et constituent la référence déterminante concernant les renseignements.

Âge des entreprises

Parmi les 19 entreprises en cause, 63,1 p. 100 existent depuis dix ans ou plus; elles ont été fondées avant 1986.

Il ne s'agit donc pas de l'observation d'une génération spontanée, mais de celle d'un stade d'évolution.

Siège social

La répartition géographique des 19 entreprises est la suivante :

- 16 ont leur siège social à Montréal (84,2 p. 100);
- 1 a son siège social à Québec (5,3 p 100);
- 2 ont leur siège social ailleurs au Québec : Hull et à Longueuil (10,5 p. 100).

Ces données confirment la très forte concentration de l'industrie dans la région montréalaise.

³ Le nom de ces entreprises est marqué d'un astérisque (*) dans la liste d'envoi figurant en annexe 2.

Structure des entreprises

Le tableau suivant indique la répartition des 19 entreprises en fonction de leur structure.

Tableau 12
Structure des entreprises

Entreprise publique	Entreprise parapublique	Entreprise privée intégrée	Entreprise privée avec filiale(s) incorporée(s)
0 0 %	1 5,3 %	11 57,9 %	7 36,8 %

Activité

Parmi les 19 entreprises 68,4 p. 100 se sont définies par un seul champ d'activités :

- 11 sont des entreprises de production de films ou de matériel visuel;
- 2 sont des entreprises de services en édition, communication, publicité ou formation.

Les entreprises déclarant des activités dans plus d'un champ combinent la production de dessins animés avec des activités de distribution ou de production liées au multimédia, à la formation et au service-conseil.

Seulement 36,8 p. 100 des 19 entreprises déclarent une production homogène, comptant un seul type de produit.

La production de séries télévisées, de messages publicitaires et de films constituent, par ordre décroissant, les trois activités les plus caractéristiques des entreprises décrites.

Les autres activités caractéristiques sont la production de disques optiques compacts, la production de jeux vidéo et la production d'outils de formation.

Production de dessins animés

Les répondants utilisent différentes modalités de production en combinant, d'une part, la production à l'interne et la sous-traitance à l'externe et, d'autre part, la production sur table à dessin et la production à l'aide d'ordinateur.

Nous appellerons «occurrence» chaque mention de ces options dans la combinaison privilégiée par le répondant.

Le tableau 13 est construit avec le total des 36 occurrences comptées dans le total des réponses.

Tableau 13
Production de dessins animés

	PRODUCTION DE DESSINS ANIMÉS SUR TABLE D'ANIMATION		PRODUCTION DE DESSINS ANIMÉS SUR ORDINATEUR		OCCURRENCE
	INTERNE	EXTERNE	INTERNE	EXTERNE	
Lieu de production	11 (30,5 %)	7 (19,5 %)	10 (27,8 %)	8 (22,2 %)	36 (100 %)
Technique de production	18 (50 %)		18 (50 %)		36 (100 %)
Volume de production interne	21 (58,3%)				36 (100%)
Volume de production externe	15 (41,7%)				

Il faut bien remarquer que l'égalité de 50 p. 100 pour la production de dessins animés sur table d'animation et pour la production de dessins animés sur ordinateur ne concerne que la modalité de production. Nous verrons plus loin l'écart constaté entre ces deux techniques en ce qui touche le nombre d'emplois (voir tableau 17, page 50).

Chiffre d'affaires

Le tableau 14 indique la répartition des 19 entreprises d'après leur chiffre d'affaires.

Tableau 14
Chiffre d'affaires

	N	%	Sous-groupes
Non déclaré	1	5,3	1
Sans but lucratif	1	5,3	5 entreprises
100 000 \$ et moins	4	21,1	
100 000 \$ à 500 000 \$	1	5,3	
500 000 \$ à 5 M \$	0	0	
5M \$ à 50M \$	11	78,8	12 entreprises
Supérieur à 50M \$	1	5,3	
TOTAL des ENTREPRISES	19	100	

Les 19 répondants se divisent en deux groupes principaux :

- 5 entreprises font un chiffre d'affaires inférieur à 500 000 \$;
- 12 entreprises font un chiffre d'affaires supérieur à 5 millions.

Il faut aussi noter que 4 entreprises ont distinctement déclaré un chiffre d'affaires additionnel, provenant d'activités hors du Québec.

Emplois

Les 19 entreprises ont déclaré qu'elles employaient du personnel à temps plein, 14 occupent ce personnel sur une base permanente.

Tableau 15
Personnel à temps plein

	N	%
1 à 10 personnes	8	42,1
11 à 20 personnes	4	57,9
21 à 50 personnes	3	
51 à 500 personnes	3	
500 personnes et plus	1	
Total des ENTREPRISES	19	100

Douze des 19 entreprises déclarent employer du personnel à temps partiel, en lui accordant le statut de salarié ou de pigiste.

Tableau 16
Personnel à temps partiel

	Entreprises employant des salariés	Entreprises employant des pigistes
1 à 10 personnes	8	7
11 à 20 personnes	0	2
21 à 50 personnes	0	2
51 à 500 personnes	1	1
Total des ENTREPRISES	9	12

En résumé

La comparaison entre le tableau 14 et le tableau 15 permet d'observer qu'il existe, semble-t-il, des entreprises de deux tailles différentes, soit :

- la petite et la moyenne entreprises, qui ont un chiffre d'affaires inférieur à 500 000 \$ et un personnel à temps plein ne dépassant pas 10 employées et employés;
- la grande entreprise, qui a un chiffre d'affaires supérieur à 5 millions de dollars et un personnel à temps plein supérieur à 11 employées et employés.

L'analyse des réponses aux dix questions du questionnaire réservées aux entreprises qui produisent des dessins animés à l'interne (15 entreprises) permettra de mieux percevoir cette pratique de production et la fonction de travail de la dessinatrice-animatrice et du dessinateur-animateur.

L'analyse des réponses aux deux dernières questions permettra d'établir les perspectives d'emploi d'après l'information communiquée par l'ensemble des 26 entreprises qui ont participé à l'enquête.

2 LA PRODUCTION DE DESSINS ANIMÉS EN ENTREPRISE

L'emploi de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs en 1996

Le tableau 17 indique le nombre d'emplois réels occupés par des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs en 1996 dans les 15 entreprises ayant déclaré produire des dessins animés à l'interne.

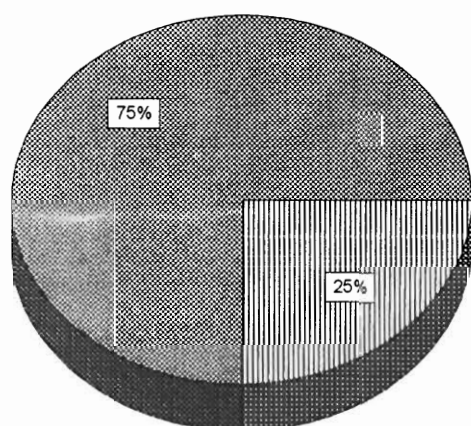
Nous inscrivons le nombre d'emplois déclarés à temps plein et à temps partiel pour chaque technique de travail des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

Ce tableau sera notre point de référence en fin d'analyse, pour mesurer les perspectives d'emploi annoncées par les répondants.

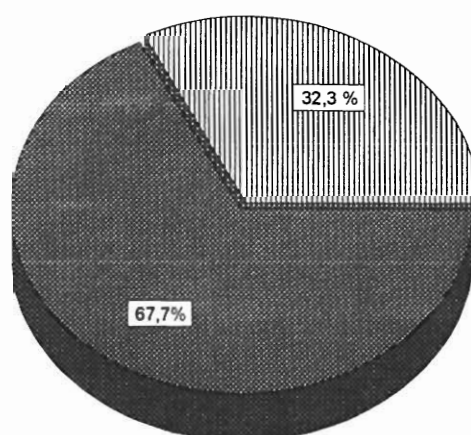
Tableau 17

Emplois réels de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs en 1996

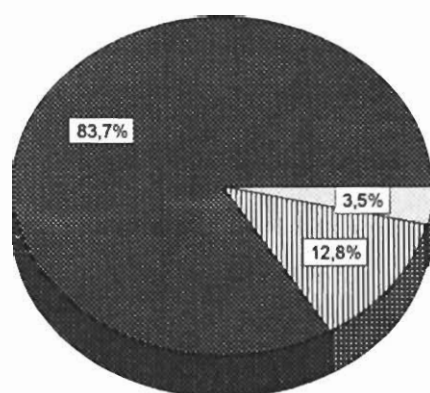
Dessinatrices-animatrices/ Dessinateurs-animateurs travaillant...	...à temps plein		...à temps partiel		TOTAL PAR CATÉGORIE
	salariés	pigistes	salariés	pigistes	
... sur table à dessin d'animation	84	130	0	74	288 83,7 %
	214 74,3 %		74 25,7 %		
... à l'aide d'un ordinateur	18	19	1	6	44 12,8 %
	37 14,3 %		7 8,1 %		
... sur table à dessin d'animation et à l'aide d'un ordinateur	7	0	1	4	12 3,5 %
	7 2,7 %		5 5,8 %		
TOTAL PAR CATÉGORIE	258 100 %		86 100 %		344 100 %
TOTAL DES EMPLOIS RÉELS	344				



EMPLOIS À TEMPS PLEIN
EMPLOIS À TEMPS PARTIEL



EMPLOIS SALARIÉS
EMPLOIS À LA PIGE



TRAVAIL SUR TABLE À DESSIN
TRAVAIL AVEC ORDINATEUR
TRAVAIL AVEC LES DEUX

EMPLOIS RÉELS EN 1996

Pour 1996, les 15 entreprises produisant à l'interne des dessins animés ont déclaré un total de 344 emplois de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

Parmi ces emplois, 75 p. 100 sont à temps plein, par contrat de salarié ou par contrat de pigiste.

En ce qui concerne les techniques d'animation, les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs travaillant sur table à dessin occupent le plus grand nombre d'emplois, soit 288 emplois (83,7 p. 100 du total).

Le secteur emploie aussi 44 dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs travaillant sur ordinateur.

Enfin, dans une plus faible mesure, le secteur emploie 12 dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs travaillant sur table à dessin et sur ordinateur.

Même si 50 p. 100 des entreprises ont déclaré effectuer une partie de leur production avec l'aide de l'ordinateur, il faut constater ici que la technique traditionnelle du travail sur table à dessin domine nettement les autres techniques pour ce qui est de l'emploi de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur en 1996.

Compréhension de la tâche

Quatorze entreprises ont précisé la fréquence des tâches liées à la fonction de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur.

Nous retenons comme fréquences significatives celles inhérentes aux tâches qui obtiennent 5 occurrences et plus dans le tableau des réponses.

Les cases les plus ombragées indiquent les tâches les plus fréquemment reconnues dans la fonction de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur.

Les cases semi-ombragées indiquent les tâches relativement fréquentes.

Tableau 18
Fréquence des tâches exécutées par les dessinatrices-animatrices
et dessinateurs-animateurs

DESSINATRICE-ANIMATRICE/ DESSINATEUR-ANIMATEUR TRAVAILLANT...	SUR TABLE D'ANIMATION		AVEC ORDINATEUR	
	Fréquence régulière	Fréquence occasionnelle	Fréquence régulière	Fréquence occasionnelle
1 Analyse du scénario	2	8	1	6
2 Esquisses en noir et blanc des décors ou fonds de plan statiques et hors format (avant la coloration)	7	5	2	3
3 Planches d'études et d'esquisses de la représentation graphique des personnages (construction, proportions, rotation, actions, expressions et synchronisation labiale)	8	2	5	4
4 Préparation du storyboard illustrant les séquences préalablement découpées, la durée de l'action et autres détails techniques	6	6	4	2
5 Préparation des fiches de tournage («dope sheets» ou «exposure sheets»)	6	5	5	3
6 Esquisses des poses principales de l'action («layout posing»)	8	2	5	1
7 Exécution de dessins intermédiaires	5	2	5	2
8 Nettoyage et traçage des intervalles sur cellulos	4	1	4	0
9 Illustration des fonds et des décors composant l'environnement de l'action animée	6	2	7	1
10 Traçage des dessins sur acétate	1	1	1	0
11 Coloration des dessins sur acétate	1	1	3	0
12 Autres tâches	2	0	3	0

Il ressort de ce pointage que les **dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs travaillant sur table d'animation** exécutent le plus souvent les tâches suivantes (par ordre de fréquence décroissant) :

Tâche

- n° 3 Planches d'études et d'esquisses de la représentation graphique des personnages (construction, proportions, rotation, actions, expressions et synchronisation labiale)
- n° 6 Esquisses des poses principales de l'action («layout posing»)
- n° 2 Esquisses en noir et blanc des décors ou fonds de plan statiques et hors format (avant la coloration)
- n° 4 Préparation du storyboard illustrant les séquences préalablement découpées, la durée de l'action et autres détails techniques
- n° 5 Préparation des fiches de tournage («dope sheets» ou «exposure sheets»)
- n° 9 Illustration des fonds et des décors composant l'environnement de l'action animée

et parfois

- n° 7 Exécution de dessins intermédiaires
- n° 1 Analyse de scénario

Pour leur part, les **dessinatrices-animateurs et dessinateurs-animateurs travaillant à l'aide d'un ordinateur** exécutent le plus souvent les tâches suivantes (par ordre de fréquence décroissant) :

Tâche

- n° 9 Illustration des fonds et des décors composant l'environnement de l'action animée

et parfois

- n° 3 Planches d'études et d'esquisses de la représentation graphique des personnages
- n° 5 Préparation des fiches de tournage («dope sheets» ou «exposure sheets»)
- n° 6 Esquisses des poses principales de l'action («layout posing»)
- n° 7 Exécution de dessins intermédiaires
- n° 1 Analyse du scénario

Les tâches liées au travail sur table d'animation laissent voir une séquence complète d'exécution, comprenant trois axes de structuration :

- exécution des dessins «animés» (personnages et action);
- exécution des dessins statiques (décors et fonds de l'action);
- tâches d'organisation du travail (esquisses, planches, storyboard et fiches d'exposition).

Même s'il comprend les tâches équivalentes d'organisation, le travail sur ordinateur semble être centré sur l'exécution d'un seul type de tâche, soit l'illustration des fonds et décors composant l'environnement de l'action animée.

Il est intéressant de noter que les répondantes et les répondants pouvaient préciser si d'autres tâches que celles qui étaient nommées étaient exécutées par les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs; ainsi, dans les 3 occurrences pour «Autres tâches», dans le cas du travail

à l'aide d'un ordinateur, des tâches de «calcul et transfert» ainsi que des tâches de contrôle de «l'effet caméra» [fonction du logiciel d'animation] sont signalées.

À l'inverse, il faut noter le peu d'occurrence des tâches à effectuer sur cellulo ou acétate. Ce sont des exemples de tâches pour lesquelles le travail, autrefois manuel, a été automatisé.

Salaire moyen

Le salaire moyen des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs débute à 14 \$ l'heure. Ce minimum est commun aux dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs travaillant sur table d'animation et aux dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs travaillant à l'aide d'un ordinateur.

Le maximum du salaire moyen est plus avantageux pour le dessin sur table d'animation (40 \$ l'heure) que pour le dessin à l'aide d'un ordinateur (25 \$ l'heure).

Dans l'un des cas, une entreprise, en répondant à cette question, a donné l'échelle salariale d'un poste syndiqué, assorti d'un salaire annuel variant de 36 608 \$ à 60 211 \$.

Enfin, selon une coutume assez répandue, bon nombre de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs sont rémunérés à la tâche et reçoivent de 75 \$ à 240 \$ «le pied», en référence à la longueur d'un film et à celle qui est occupée par les dessins de chaque employée ou employé.

Représentation des genres

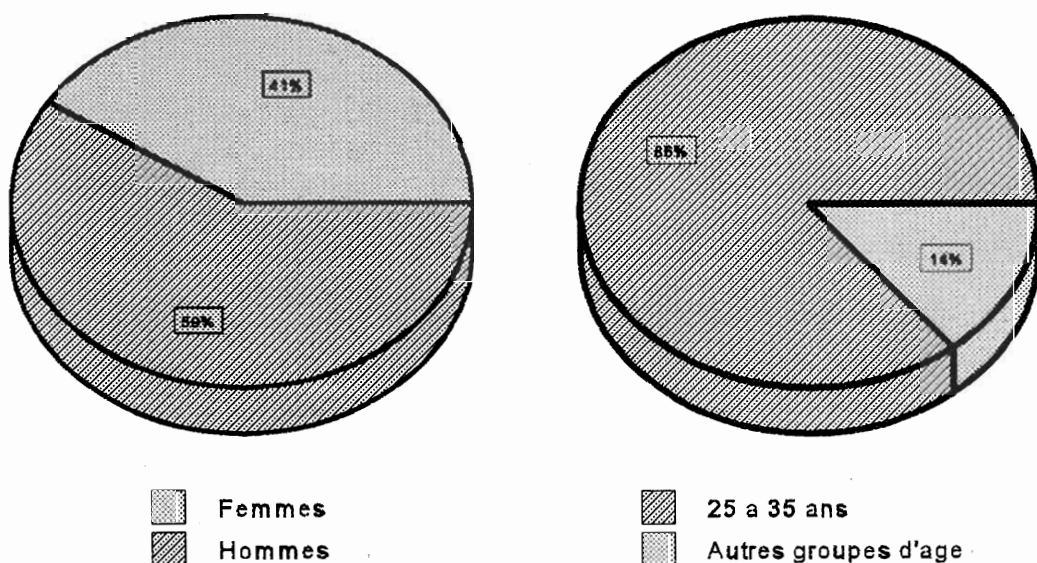
Les réponses données par les 15 entreprises produisant des dessins animés confirment une perception assez immédiate sur le terrain, c'est-à-dire que les femmes sont moins représentées que les hommes dans les emplois de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

La représentation moyenne est de 41 p. 100 pour les femmes et de 59 p. 100 pour les hommes.

Âge moyen

Les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs de 25 à 35 ans représentent la grande majorité des employés et employés occupant cette fonction de travail (dans 86 p. 100 des 15 entreprises ayant répondu à la question portant sur ce sujet).

Ce constat de jeunesse est renforcé par le fait que le groupe des employées et employés de 25 à 30 ans est lui-même majoritaire dans 50 p. 100 des entreprises.



3 CRITÈRES DE RECRUTEMENT

Nous regroupons sous ce titre les attentes des employeurs en ce qui concerne le profil personnel et la formation des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

Les qualités exigées à l'engagement

L'engagement des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs est soumis à une condition préalable, soit le TALENT EN DESSIN, vérifiable notamment par la qualité du portfolio de la candidate ou du candidat.

Outre la garantie du talent, les employeurs recherchent aussi des qualités personnelles, des connaissances et des habiletés, dont nous présentons la liste au tableau 19.

La liste est en ordre décroissant, d'après l'occurrence des qualités nommées par les 15 répondants.

Tableau 19
Profil recherché

CONDITION PRÉALABLE : LE TALENT EN DESSIN (9 nominations)	
QUALITÉS PERSONNELLES	CONNAISSANCES
Créativité et imagination (7) Capacité de travail en équipe (6) Rigueur, propreté, fiabilité, persévérance et minutie (5) Enthousiasme, intérêt, motivation et entregent (4) Polyvalence, flexibilité et disponibilité (4) Autonomie (2) Capacité de conceptualisation	Formation et expérience en animation (2) Culture générale Compétences en graphismes Bonnes connaissances techniques Compréhension et vue d'ensemble des étapes d'une production Logiciel Tic Tac Toon Bonne connaissance de l'interactivité
HABILETÉS	
Gestion du temps, des priorités et des échéanciers (3) Adaptation à plusieurs styles d'animation (3) Bonne communication avec la cliente ou le client et l'équipe (2) Sens du mouvement et du rythme (2) Sens de la mise en page Sens de la composition cinématographique (cadrage, notamment) Capacité d'animer un personnage de façon crédible et originale Capacité de travailler sous pression Bon dessin d'observation et bon sens de la perspective Sens de la qualité du travail	

Scolarité souhaitée

Un répondant n'indique aucune exigence précise quant à la formation, son critère principal d'engagement étant la qualité du **portfolio** de chaque candidate et candidat.

Ce critère, exclusif dans le cas de cet employeur, est toujours présent dans l'ensemble des réponses, comme moyen de vérifier les qualités préalables requises en dessin.

De même, deux répondants ont reconnu qu'une démarche autodidacte en dessin d'animation était un critère d'engagement valable, la personne étant titulaire d'un diplôme d'études secondaires dans un cas et d'un diplôme d'études universitaires, dans l'autre.

Toutefois, la majorité des employeurs (52,6 p. 100 des 19 entreprises qui ont répondu à la question 13) ont engagé pour la fonction de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur des diplômées et diplômés du **collégial**, ayant fait des études générales ou techniques dans les domaines suivants (ordre décroissant) :

- Arts plastiques (4 nominations)
- Animation classique, Sheridan College (4 nominations)
- Techniques graphiques (3 nominations)
- Art et technologie des médias
- Design industriel
- Infographie 2D et 3D
- Communication

Une proportion de 42,1 p. 100 des 19 entreprises qui ont répondu à la question 13 ont engagé pour la fonction de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur des diplômées et diplômés **universitaires**, ayant fait des études dans les domaines suivants (ordre décroissant) :

- Animation - cinéma, Concordia (6 nominations)
- Design graphique (5 nominations)
- Arts visuels (2 nominations)
- Communication (2 nominations)
- Architecture (1 nomination)

Les filières scolaires ayant mené les diplômées et diplômés vers la fonction de dessinatrice-animatrice et dessinateur-animateur confirment l'analyse que nous faisons aux chapitres 2 et 3, soit que les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs occupant actuellement un emploi viennent de filières diverses.

Niveau de satisfaction

Deux répondants se disent satisfaits de la formation reçue par les diplômées et diplômés qu'ils engagent comme dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs quand elles et ils ont étudié au Sheridan College (programme Animation classique) : *ils savent dessiner; ils comprennent l'animation; ils savent travailler en équipe de production.*

Un autre répondant se dit satisfait de la formation en dessin et illustration ainsi qu'en apprentissage des logiciels usuels en infographie, mais il demeure insatisfait quant à la préparation professionnelle à l'animation.

Cette insatisfaction est partagée par 73,3 p. 100 des répondants. Les réponses obtenues indiquent une insatisfaction générale à l'égard de la formation des personnes employées comme dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

Les lacunes énumérées sont concordantes, dans l'ensemble :

Il n'y a pas de formation en animation si ce n'est quelques collèges privés. Leur formation est à compléter selon les besoins de l'industrie.

La formation ne répond pas au besoin réel de l'industrie. Manque d'expérience concrète.

Les finissants des cours d'infographie manquent de créativité; l'informatique prédomine chez eux.

Les diplômés ne sont pas préparés à respecter des échéanciers de production ni à travailler en fonction des besoins du client.

Manque d'institutions avec des programmes de formation adéquats. Écoles d'animation inexistantes au Québec.

La formation offerte à Concordia est axée sur la réalisation cinématographique et ne donne pas satisfaction pour la fonction de dessinateur-animateur.

Les diplômés montrent des faiblesses au niveau des techniques du dessin et au niveau des connaissances du processus de l'animation.

Les diplômés sont peu familiarisés avec les contraintes propres au médium.

Notions d'animation et de découpage cinématographique souvent méconnues. Lacune et difficulté à maintenir un style au niveau du dessin d'observation.

Manque de rigueur dans la formation.

Manque de base en dessin, perspective et mouvement.

Manque de base pour la planification de la caméra.

La réponse d'une entreprise résume l'opinion générale : *La plupart ne savent pas animer; nous les choisissons pour leur potentiel.*

Formation complémentaire

Le manque de formation à l'animation cause l'insatisfaction des employeurs.

On ne sera pas surpris que tous les répondants (sauf un) déclarent nécessaire d'offrir une formation complémentaire à leurs dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs. Cette formation est assurée à l'interne par le personnel plus expérimenté.

Les énoncés décrivant les aspects de la formation généralement offerte en entreprise se répartissent comme suit :

TECHNIQUES D'ANIMATION CLASSIQUE (62 p. 100 des énoncés)

Compréhension du mouvement et du rythme	Layout posing
Technique de base de l'animation	Storyboard
Perspective	Découpage musical
Animation d'objets	Planification de la caméra
Animation de personnages	Connaissances techniques
Création de décors	Aspects artistiques
Design	Contraintes techniques
	Terminologie propre à l'animation

ORGANISATION DU TRAVAIL (28 p. 100 des énoncés)

Compréhension de tout le processus et les étapes de l'animation
Compréhension des standards de qualité du travail nécessaire
Organisation des méthodes de travail
Apprentissage graduel des fonctions de travail, en commençant par les dessins les plus simples (raffiner la ligne des dessins simples, pour les accessoires, par exemple)
Compréhension du style d'animation de l'entreprise

APPRENTISSAGE DE LOGICIELS (10 p. 100 des énoncés)

Maîtrise de nouveaux logiciels d'animation
Fonctions des logiciels
Utilisation du logiciel en place

Suggestions des répondants

De nombreux répondants ont formulé des suggestions pouvant aider à bien préparer une personne pour son premier emploi de dessinatrice-animatrice ou dessinateur-animateur.

CONTENUS DE LA FORMATION

- Valoriser un style de dessin plus adapté à l'animation, en évitant les modèles trop réalistes
 - Notions de danse, de gestuel et de musique
 - Histoire du dessin d'animation
 - Les différentes techniques d'animation
 - Mouvement et rythme
 - Découpage musical
 - Aspects plus techniques («dope sheet»)
 - Travail sur cellulo et travail sur ordinateur
 - Beaucoup, beaucoup de dessins et illustrations
 - Beaucoup de dessins d'observation
 - Faire beaucoup de dessins de style différents
 - Apprendre à maintenir un style cohérent
 - Bien comprendre un storyboard pour décoder les éléments nécessaires aux besoins de la création
 - Un cours très académique et à la fois très pratique sur le mouvement
 - Axer la formation strictement sur les aspects techniques du dessin d'animation: construction du personnage; perspectives; rythme; qualité de la ligne
 - Histoire de la typographie*
 - Composition du lettrage*
 - Transformations typographiques (3D, ombres, etc.)*
- [* réponses se rapportant aux fonctions d'infographiste pour la télévision]

ORGANISATION DE LA FORMATION

- Minimiser les aspects généraux; conserver les aspects pratiques orientés vers le dessin traditionnel
- La mise sur pied d'une école spécialisée offrant une formation poussée d'au moins 3 ans et couvrant tous les aspects de l'animation traditionnelle ainsi que l'animation par ordinateur
- Les cours devront former des animateurs de haut calibre qui pourront oeuvrer sur des productions haut de gamme (longs métrages) ainsi que sur des productions de masse (séries télévisuelles)
- Un programme spécialisé d'une durée de 2 ans suffirait, avec un haut degré de sélection pour l'admission
- La formation devrait respecter la variété des talents, qui enrichiront le milieu lui-même
- Favoriser des stages en milieu de travail
- Offrir un cours intensif sur la production dans un cadre professionnel, basé sur des cas réels, avec analyse des erreurs et détermination des méthodes correctives
- Viser une formation rigoureuse orientée vers la technique dite «Full Character Animation»
- Sélectionner les professeurs parmi les professionnels praticiens

4 PERSPECTIVES

Nous faisons ici le bilan des réponses obtenues de l'ensemble des entreprises ayant retourné le questionnaire dûment rempli et de 2 entreprises du secteur de la production de films et de matériel visuel n'ayant retourné que les réponses aux deux questions touchant les perspectives.

L'échantillon est donc de 29 entreprises représentatives des employeurs actuels et des employeurs potentiels des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs, se prononçant pour la période de 1997 à 2002.

Tableau 20

Perspectives d'emplois pour dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs, années 1997 à 2000, selon notre enquête

Dessinateurs-animateurs travaillant...	SUR TABLE À DESSIN	AVEC ORDINATEUR	SUR TABLE ET AVEC ORDINATEUR	TOTAL
1997-1998 augmentation de	60	12	7,5	+ 79,5 28,3%
1998-1999 augmentation de	58	15	5,5	+ 78,5 28,1%
1999-2000 augmentation de	99	17	6	+ 122 43,6%
TOTAL DES AUGMENTATIONS POUR LES 3 ANS	+ 217 77,5 %	+ 44 15,7 %	+ 19 6,8 %	+ 280 100 %

Tableau 21
Croissance des emplois de 1997 à 2000, selon notre enquête

Dessinateurs-animateurs travaillant...	Emplois réels Année 1996	Croissance annoncée 1997 à 2000	Emplois prévus An 2000
sur table à dessin d'animation	288	217	505
à l'aide d'un ordinateur	44	44	88
sur table à dessin d'animation et à l'aide d'un ordinateur	12	19	31
TOTAL	344	280 [+ 81,4%]	624

Au total, retenons pour les perspectives d'emploi qu'aucun répondant ne prévoit de baisse de recrutement d'ici cinq ans et que 72,4 p. 100 prévoient un recrutement actif ou à la hausse.

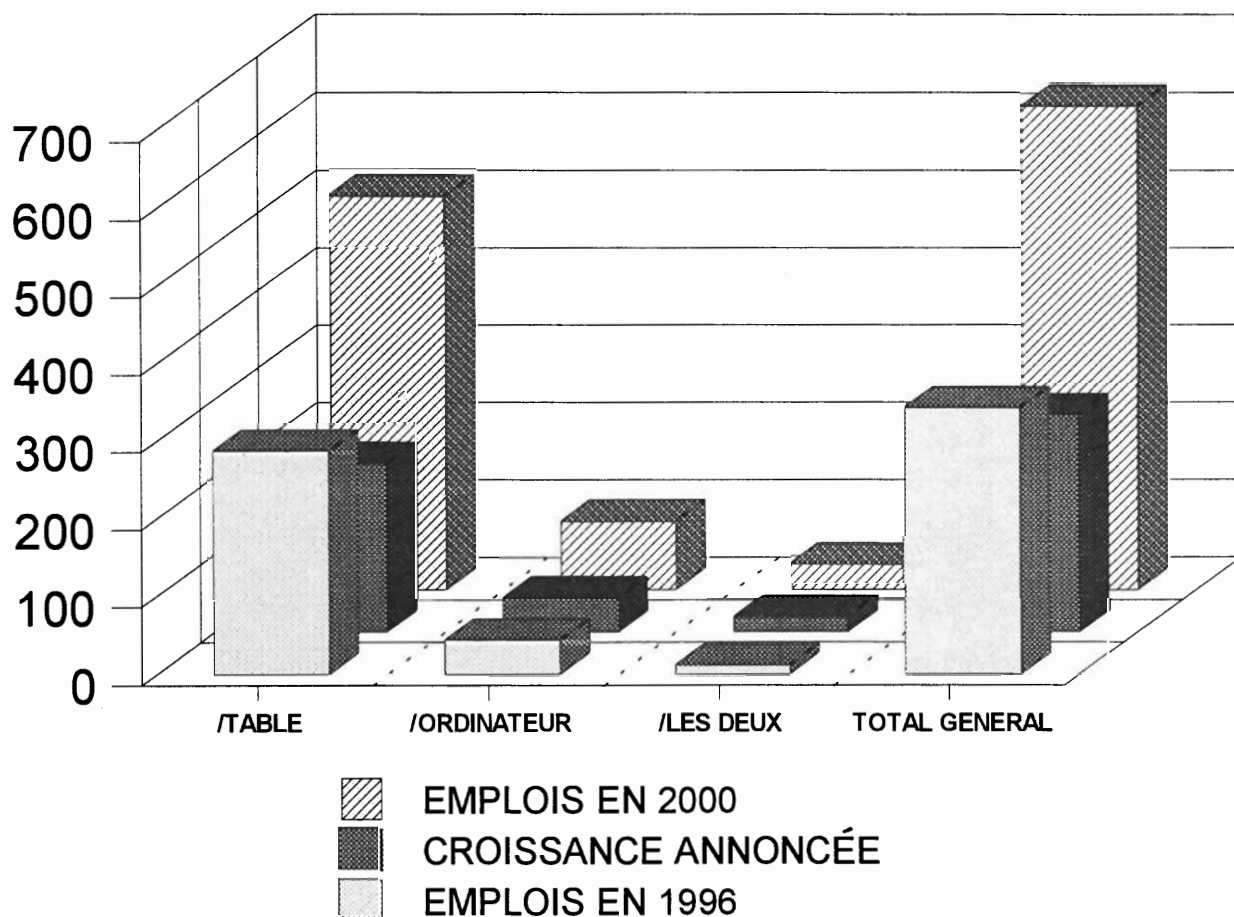
Cette perspective à la hausse est illustrée par les prévisions d'engagement déclarées par les répondants pour les années 1997 à 2000.

Tel que permet de le constater le tableau 21, la somme des déclarations des 29 répondants permet d'établir que **durant les années 1997 à 2000 les entreprises ayant participé à notre enquête prévoient engager 280 nouvelles dessinatrices-animatrices et nouveaux dessinateurs-animateurs.**

La majeure partie de ce nombre s'explique par la **création de 217 emplois annoncée pour les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs travaillant sur table à dessin avec disque d'animation.**

Même si les proportions de départ demeurent moindres dans ce domaine, les perspectives d'emploi sont aussi à la **hausse pour les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs travaillant sur ordinateur (44 emplois) et pour les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs travaillant sur table à dessin d'animation et à l'aide d'un ordinateur (19 emplois).**

CROISSANCE DE L'EMPLOI, PÉRIODE 1996 À 2000 ÉVOLUTION POUR CHAQUE TECHNIQUE



Taux de croissance

Les réponses obtenues aux questions sur les perspectives d'emploi pour les trois à cinq prochaines années doivent être comparées avec le nombre d'emplois réels de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs déclarés en 1996 par nos répondants.

Cette comparaison permet d'établir un taux de croissance total de 81,4 p. 100 (moyenne annuelle de 20,3 p. 100 sur 4 ans) pour l'ensemble des trois catégories de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

Facteurs d'influence

Les perspectives d'emploi sont tributaires des facteurs qui influent sur l'ensemble de l'industrie du dessin animé.

Ne prévoyant aucune baisse, les répondants ont associé leur prévision de stabilité ou de hausse des emplois aux variables suivantes :

- *variables à valeur négative*
 - changements techniques (coût élevé des nouvelles techniques);
 - financement public (incertitude quant aux budgets de production);
 - main-d'œuvre (incertitude quant à la disponibilité d'une main-d'œuvre locale qualifiée).
- *variables à valeur positive*
 - projet particulier de l'entreprise (décision stratégique à confirmer);
 - tendances des marchés (notamment celui de la télévision et celui du multimédia);
 - stratégie de mise en marché;
 - changements techniques (intégration de l'animation dans les produits du multimédia);
 - financement public (effet levier du programme de crédits d'impôt).

5 CONCLUSION DE L'ENQUÊTE

L'enquête par questionnaire a rejoint un échantillon d'entreprises représentatif des employeurs de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

Par leur taille, leurs produits et leurs marchés, ces entreprises se conforment aux observations sur le secteur, sur la fonction de travail et sur l'offre de formation, que nous avons pu faire sur le terrain et par recherche documentaire.

L'emploi des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs est concentré dans la région montréalaise. Il est offert dans des studios et des entreprises de différentes tailles, produisant des films, des séries télévisuelles, des messages publicitaires et des outils de formation.

La plupart des emplois de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs sont actuellement définis par rapport aux techniques classiques du dessin d'animation. C'est aussi pour cette catégorie d'emploi qu'est annoncé le plus grand nombre d'engagements, d'ici l'an 2002.

Dans l'environnement de l'animation classique, l'utilisation de l'informatique a un rôle complémentaire pour ce qui est de l'exécution des opérations les plus simples.

Les nouvelles techniques d'animation 3D et d'interactivité ainsi que les nouveaux marchés du multimédia ouvrent de nouvelles perspectives de marché qui pourraient indirectement intégrer des dessins animés produits par techniques traditionnelles.

Les postes de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs travaillant sur ordinateur connaîtront une croissance dans les entreprises ayant participé à notre enquête. Mais toutes proportions gardées, il s'agira d'un nombre d'emplois modeste par rapport au nombre d'emplois annoncé pour les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs travaillant sur table d'animation.

Les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs utilisent leur talent en dessin et leur connaissance technique de l'animation pour créer les personnages, les accessoires et les décors de dessins animés.

Les employeurs attendent d'elles et d'eux des qualités personnelles liées à la communication en équipe et avec les clientes et clients, au goût du travail bien fait et à la motivation.

Les employeurs regrettent presque unanimement l'absence d'une formation spécialisée qui préparerait des dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs au Québec même.

Même si les filières très diversifiées qu'ont suivies les dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs actuels enrichissent le milieu d'un bagage culturel dynamique, les employeurs souhaitent trouver sur le marché du travail des personnes précisément formées aux techniques du dessin animé.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Cette étude préliminaire a été effectuée pour dresser le portrait du marché du travail en production de dessins animés et vérifier la pertinence d'élaborer un programme officiel de formation répondant aux besoins du milieu.

La recherche documentaire et les visites sur le terrain nous ont permis de saisir un secteur socio-économique de taille modeste, mais organisé, productif et dynamique, exerçant des activités de production au Québec et des activités de commercialisation internationale.

Les ouvertures de marchés, notamment pour les séries télévisées, les messages publicitaires et les productions multimédias, donnent aux entreprises des opportunités de développement pour les prochaines années.

L'information quantitative obtenue laisse croire que les entreprises vivent une période d'expansion et que leur besoin de main-d'œuvre sera croissant pendant les trois prochaines années.

Nous croyons que la mesure de ce besoin est à l'image du milieu québécois de la production commerciale de dessins animés :

- quantitativement, il faut reconnaître sa croissance;
- qualitativement, il faut reconnaître sa spécificité.

Dans ces conditions, il nous paraît justifié de recommander la poursuite des travaux par une analyse de situation de travail, en vue de l'élaboration d'un programme officiel préparant les jeunes Québécois à occuper en ayant les qualifications de base nécessaires les fonctions de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs.

La formation technique de dessinatrices-animatrices et dessinateurs-animateurs ne pourra remplacer le talent lui-même, recherché par tous les employeurs. Mais la disponibilité d'une main-d'œuvre qualifiée devient un atout pour la croissance locale de cette industrie.

**COMPTE RENDU DE LA RENCONTRE AVEC
M^{ME} SABINE HAMELIN, VICE-PRÉSIDENTE
UBI SOFT ENTERTAINMENT INC.**

La rencontre a eu lieu le mardi, 19 août 1997, de 14 h 30 à 16 h 30, dans les locaux d'UBI SOFT, situés au 5505, boul. Saint-Laurent, suite 5000, Montréal.

Mme Nicole Tremblay, responsable de secteur à la Direction générale de la formation professionnelle et technique (DGFPT), était accompagnée de deux agents de recherche chargés d'effectuer une étude préliminaire, soit M. André Adan (*Dessin animé*) et M^{me} Jocelyne Lavoie (*Multimédia*).

1) PORTRAIT DE L'ENTREPRISE

- UBI SOFT a été fondée à Paris, il y a 11 ans, par les frères Guillemot. Elle a conservé son statut d'entreprise familiale jusqu'en 1996, année où elle a été inscrite en bourse.
- En Europe, UBI SOFT produit des logiciels scolaires et culturels, mais sa production mondialement connue et celle sur laquelle repose la croissance de l'entreprise est le jeu vidéo.
- Le chiffre d'affaires, au 31 mars 1997, était de 80 millions de dollars, soit une croissance de 38 p. 100 par rapport à l'exercice financier précédent. UBI SOFT prévoit que cette croissance se maintiendra à 30 p. 100, au cours des deux prochaines années.
- Les produits UBI SOFT sont distribués dans 41 pays, par des filiales commerciales ou des agents locaux.
- En plus de son siège social à Paris, UBI SOFT a une filiale en Roumanie, et elle procède actuellement à l'implantation de deux autres filiales de production, soit à Montréal et à Shangäi.

2) UBI SOFT À MONTRÉAL

À Montréal, UBI SOFT prévoit engager 150 personnes dès la première année et 100 personnes annuellement, les quatre années suivantes, pour atteindre 800 employés à sa dixième année d'exploitation.

Au moment de la rencontre, le personnel était environ de 75 personnes, dont 60 recrutées localement et une quinzaine déléguées du siège social pour l'implantation. Le recrutement local se poursuit à un rythme très soutenu.

Le personnel recruté à Montréal est permanent, salarié et il travaille à temps plein.

Le profil des employés fait ressortir deux caractéristiques :

- ils sont jeunes (âge moyen de 27 ans pour l'ensemble du personnel mondial);
- ils sont des usagers et, le plus souvent, des passionnés de jeux vidéo.

3) STRUCTURE DE LA PRODUCTION

La structure de la production à Montréal respectera le modèle qui a fait le succès de l'entreprise.

Un chef de projet gère la conception et la production du produit. Il confie des mandats aux studios spécialisés.

Studio IMAGE : son expertise est la production visuelle; à part quelques esquisses sur papier «layout», 90 p. 100 de la production visuelle est créée par animation 3D (image numérique, en trois dimensions) avec des logiciels A3D, etc.

Studio SON : la musique et le bruitage sont créés par son numérique.

Studio INFORMATIQUE : la programmation repose sur des ingénieurs ayant à assurer la «jouabilité» de chaque produit et ses différentes applications (console, CD et en ligne).

Studio TEST : des «testeurs» procèdent à l'expérimentation du produit à différentes étapes de sa conception pour détecter les défauts techniques et stratégiques.

Studio INTÉGRATION : des «intégrateurs» procèdent méthodiquement à l'intégration des différents contenus visuels, sonores et informatiques qui constituent le produit multimédia.

La mondialisation est une réalité concrète dans cette structure de travail; peu importe le pays où se trouve le chef de projet, il est considéré comme «chef de projet-Monde» et il peut travailler avec le(s) studio(s) de n'importe quel autre pays, en autant qu'il y a compatibilité du point de vue de la disponibilité, du talent et des coûts, compte tenu de la planification.

4) MAIN-D'OEUVRE ET QUALIFICATION

Animateur 3D

Les produits d'UBI SOFT sont faits d'images numériques. Aucun ne repose sur les techniques traditionnelles de dessin animé cinématographique dites «cartoon». Toutefois, il n'est pas exclu qu'UBI SOFT produise un jour des films pour le cinéma ou la télévision.

Les personnes recrutées pour le poste d'animateur 3D ont été d'abord retenues pour leur talent de dessinateur (construction, architecture, modelage, qualité, etc.) ou pour leur talent de coloriste (illustration), dont elles ont fait la preuve au moyen d'un portfolio. Une formation en animation 3D était souhaitable, mais pas suffisante. UBI SOFT donne la formation 3D aux personnes talentueuses.

Le recrutement s'est fait à partir des candidatures reçues par Internet et au cours d'une rencontre avec les élèves du Sheridan College (Ontario) inscrits aux programmes *Techniques classiques d'animation* et *Animation et ordinateur*. Quelques-unes des personnes recrutées ont aussi reçu une formation à Montréal, au Centre NAD, au Collège INTER DEC, chez ICARI ou à l'UQUAM.

Intégrateur

UBI SOFT a déjà adopté ce titre d'emploi en France.

Les personnes recherchées n'ont pas un profil d'informaticien programmeur, mais de technicien (équivalent au profil des diplômés du BTS informatique en France); elles sont de plus capables de travailler avec beaucoup de rigueur.

Le recrutement au Québec ne fait que commencer. L'information obtenue au cours de la présente rencontre ne pouvait être que préliminaire. UBI SOFT participera à la suite des travaux de la DGFPT relativement à l'analyse de ce poste de travail et de ses exigences (étude préliminaire *Multimédia*).

5) TENDANCES

Comme le montrent ses résultats et ses investissements, UBI SOFT est convaincue que la demande pour ses produits ira en s'accroissant et qu'elle pourra trouver le personnel nécessaire pour les créer.

Les qualités des employés recrutés à Montréal, qui ont tout de suite été appréciées, ont déjà conduit l'entreprise à élargir le mandat de sa nouvelle filiale.

Largement supérieures ici par rapport à la France, la facilité d'accès au marché Internet et les habitudes d'utilisation de ce réseau pourraient conduire l'entreprise à concevoir de nouvelles lignes de produits et services. À preuve, le site Web d'UBI SOFT sera désormais géré de Montréal et des développements pour le jeu «en ligne» sont envisageables sur le même principe que le «Game Service» déjà créé par l'entreprise.

BIBLIOGRAPHIE

ASSOCIATION INTERNATIONALE DU FILM D'ANIMATION, SECTION CANADA (ASIFA-CANADA). «Le cinéma d'animation au Québec et au Canada : un état de situation», par Mario Bolduc et Anne-Marie Gill, Montréal, 1994.

CONSEIL DE LA RADIO ET DE LA TÉLÉVISION CANADIENNES (CRTC). *Appendice à l'Avis public CRTC 1988-105 Accréditation des émissions canadiennes*, 27 juin 1988.

GOUVERNEMENT DU CANADA. Ressources Humaines Canada.

- *Classification nationale des professions (CNP)*
- *Classification canadienne descriptive des professions (CCDP)*
- *Emploi-Avenir Québec, Printemps 1997 [sur disque compact]*

GOUVERNEMENT DU QUÉBEC. Bureau de la statistique du Québec.

- *Classification des activités économiques du Québec*
- *Indicateurs d'activités culturelles au Québec, édition 1993*
- *Statistiques sur l'industrie du film, édition 1995*

LORTIE, Marie-Claire. «Variétés : fin des crédits d'impôt», *La Presse*, 27 mars 1997.

ONTARIO INSTITUTE FOR STUDIES IN EDUCATION [OISE].

- *Animation Artist, 1996*
- *Cartoonist, 1994*

SOCIÉTÉ QUÉBÉCOISE DE LA MAIN-D'ŒUVRE (SQDM). *Interface Main-d'œuvre/Multimédia*, par Bernard Girard, Montréal, 1996.

LISTE DES PERSONNES ET ENTREPRISES CONSTITUANT LA LISTE D'ENVOI DU QUESTIONNAIRE D'ENQUÊTE

Les personnes et entreprises dont les noms suivent ont reçu le questionnaire d'enquête. Nous remercions celles qui nous l'ont retourné dûment rempli et celles qui ont pris soin de communiquer directement avec nous. Nous remercions également MM. **Frédéric Back** et **Hubert Tison** pour la générosité avec laquelle ils ont contribué à notre recherche.

ALCAN ALUMINIUM LTÉE	Alma
ANIMABEC INC.	Châteauguay
* ANIMATHON INC.	Mont-Saint-Hilaire
* ANIMATION CINÉ GROUPE J.P. INC.	Montréal
ANIMATIONS DROUIN INC. (LES)	Montréal
* ARBORESCENCE	Montréal
ASSOCIATION COOPÉRATIVE DE PRODUCTIONS AUDIOVISUELLES	Montréal
BEHAVIOUR ENTERTAINMENT INC.	Montréal
BELL CANADA	Montréal
BGW MULTI MÉDIA	Montréal
* BIG BANG ANIMATION	Montréal
* CACTUS ANIMATION	Montréal
CEDEROM - SNI	Outremont
CENTRE COLLÉGIAL DE DÉVELOPPEMENT DU MATÉRIEL DIDACTIQUE	Montréal
CHAMPLAIN PRODUCTIONS INC.	Montréal
CHRISTOPHER HINTON ANIMATION CO	Montréal
* CINAR ANIMATION	Montréal

**LISTE DES PERSONNES ET ENTREPRISES CONSTITUANT LA LISTE D'ENVOI DU
QUESTIONNAIRE D'ENQUÊTE (suite)**

CINÉ-CLIC INC.	Montréal
CINEFFECTS PRODUCTIONS	Montréal
CINÉ GESTION INC.	Longueuil
CINÉLANDE INC.	Montréal
CINÉ QUA NON FILMS	Montréal
CITÉ DES ARTS ET DES NOUVELLES TECHNOLOGIES	Montréal
COMMUNICATIONS ROGER HÉROUX	Montréal
COSSETTE COMMUNICATION MARKETING	Montréal
CRAYON ANIMATION INC.	Montréal
DALLAIRE, Louis	Rouyn-Noranda
DATA-DESIGN	Sherbrooke
* DESCLEZ PRODUCTIONS	Montréal
DIMENSION 4 MULTIMÉDIA	Chicoutimi
DISADA PRODUCTIONS LTD	Montréal
DISCREET LOGIC	Montréal
ÉDITIONS FIDES (Développement Multimédia)	Ville-Saint-Laurent
* ÉDITIONS LA FÊTE (Projet Multimédia)	Montréal
ÉDITIONS QUÉBEC/AMÉRIQUE (LES)	Montréal
ÉMOTION STUDIOS INC.	Montréal
* FAMIC INC	Ville-Saint-Laurent
FANI FILMS INC.	Montréal
* FAUTEUX, Jean-Philippe	Hull
FILMS QUÉBEC LOVE INC. (LES)	Montréal

**LISTE DES PERSONNES ET ENTREPRISES CONSTITUANT LA LISTE D'ENVOI DU
QUESTIONNAIRE D'ENQUÊTE (suite)**

* FOURMI ROUGE ANIMATION	Montréal
FRANCO MÉDIA	Montréal
GÉNÉRATION NET	Montréal
GROUPE ANDRÉ PERRY	Morin-Heights
GROUPE ÉDUCALIVRES INC.	Laval
GROUPE ÉDUPLUS INC.	Montréal
* GROUPE EVEREST	Sherbrooke
* GROUPE MICRO INTEL	Montréal
ICONES	Montréal
INTELLIA PRODUCTIONS	Montréal
L'IMAGERIE DU QUÉBEC	Rimouski
LAROCHELLE, Yvon	Îles-de-la-Madeleine
MALOFILM INTERACTIF	Montréal
* MEGATOON STUDIO/MALOFILM	Québec
* MICHAEL MILLS PRODUCTIONS LTD	Montréal
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION Direction des ressources didactiques	Montréal
NÉO MÉDIA GROUPE-CONSEIL	Montréal
* OPSIS	Longueuil
OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA Studio d'animation - Programme français Animation Studio - English Program	Ville-Saint-Laurent Ville-Saint-Laurent
PAQUETTE, Gérard	Aylmer
PAUZÉ, Michèle	Hemmingford

**LISTE DES PERSONNES ET ENTREPRISES CONSTITUANT LA LISTE D'ENVOI DU
QUESTIONNAIRE D'ENQUÊTE (suite)**

* PMT VIDÉO	Montréal
POLYFILM	Rimouski
PRODUCTION DU GRAND FLEUVE	Rimouski
* PRODUCTIONS PASCAL BLAIS INC.	Montréal
PRODUCTIONS PRISE III	Rimouski
QUÉBÉCOR MULTIMÉDIA INC.	Montréal
SCÉNO PLUS INC.	Montréal
SOCIÉTÉ RADIO-CANADA	Montréal
SOFTIMAGE	Montréal
TÉLÉ-MÉTROPOLE INC.	Montréal
* TÉLÉ- QUÉBEC	Montréal
TÉLÉVISION QUATRE-SAISONS	Montréal
THOMAS COMMUNICATION DESIGN	Montréal
TOON BOOM TECHNOLOGIES	Montréal
TRAM DESIGN MULTIMÉDIA	Montréal
UBI	Montréal
UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL Services de l'audiovisuel	Montréal
VALLERAND, Richard	Sillery
WREBBIT INC.	Ville Saint-Laurent

EXEMPLAIRE DU QUESTIONNAIRE D'ENQUÊTE

Le dessin animé occupe une bonne place dans l'environnement culturel du secteur des communications.

Ce questionnaire vise à cerner la fonction de travail de dessinateur-animateur et à connaître la situation du marché du travail dans le domaine l'intéressant. Les renseignements qui en ressortiront permettront de préciser les décisions concernant l'élaboration d'un éventuel programme d'études.

Que votre entreprise soit directement ou indirectement associée à la production de dessins animés, nous comptons sur vos réponses pour guider notre analyse.

Merci de votre collaboration.

Nous vous assurons que vos réponses seront traitées en toute confidentialité.

Nous vous invitons à retourner votre questionnaire dûment rempli **au plus tard le 14 mars 1997**, par l'un des deux canaux ci-dessous.

Retour par courrier

Utilisez l'enveloppe préaffranchie que vous trouverez dans cet envoi.

Retour par télécopieur

À DIDACTION
(514) 276-9653
(confidentialité assurée)

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :
André Adan : (514) 276-9699

VOTRE ENTREPRISE

Pour tout le questionnaire, veuillez répondre en vous reportant aux activités de votre entreprise pendant les 12 derniers mois

Q-1 Quelles sont les caractéristiques de votre entreprise?

Année de création	de la structure principale	
	de la filiale où travaille le répondant	
Lieu du siège social (préciser la ville)	au Québec :	
	ailleurs, au Canada :	
	ailleurs, à l'étranger :	
Structure	fonction publique	
	entreprise para-publique	
	entreprise privée intégrée	
	entreprise privée avec filiales incorporées	

Q-2 Quelle est la nature de votre entreprise?

(Préciser la proportion)

	100 %	75 %	50 %	25 %
STUDIO DE PRODUCTION CINÉMATOGRAPHIQUE				
MAISON D'ÉDITION				
AGENCE DE COMMUNICATION ET DE PUBLICITÉ				
AUTRE (préciser)				

Q-3 En quoi consiste les activités de votre entreprise (cocher la proportion occupée par chaque produit)?

PRODUITS	100 %	75 %	50 %	25 %	10 %	5 %	0 %
Films							
Séries télévisées							
Jeux vidéo							
Effets spéciaux (cinéma)							
Vidéoclips							
Messages publicitaires							
Disques optiques compacts							
Sites WEB							
Vidéos d'entreprise							
Outils de formation							
Autres (préciser)							

Q-4 Quel est le chiffre d'affaires (produits d'exploitation) de votre entreprise?

CHIFFRE D'AFFAIRES	Pour ses activités au Québec	Pour l'ensemble de ses activités
Sans but lucratif		
Inférieur à 100 000 \$		
De 100 000 à 500 000 \$		
De 500 000 à 1 MILLION \$		
De 1 à 5 MILLIONS \$		
De 5 à 10 MILLIONS \$		
De 10 à 50 MILLIONS \$		
Supérieur à 50 MILLIONS \$		

Q-5 Quel est le nombre de personnes employées par votre entreprise (ou filiale québécoise) pour chacune des catégories ci-dessous?

	Personnel cadre	Employés permanents		Employés temporaires		Pigistes non salariés
		Temps plein	Temps partiel	Temps plein	Temps partiel	
1 à 10 personne(s)						
11 à 20 personnes						
21 à 50 personnes						
51 à 500 personnes						
Plus de 500 personnes						

Q-6 Votre entreprise crée-t-elle des produits comportant des dessins animés?

ANIMATION	OUI		NON
	Production à l'interne	Production à l'externe	Aucune production
Dessins animés sur table d'animation			
Dessins animés sur ordinateur			
	Veuillez passer à la question 7.	Veuillez passer à la question 17.	Veuillez passer à la question 17.

LES DESSINS ANIMÉS DANS VOTRE ENTREPRISE

Q-7 Combien de dessinateurs-animateurs votre entreprise emploie-t-elle pour l'exécution de dessins animés?

DESSINATEURS-ANIMATEURS	SALARIÉS		PIGISTES	
	Temps plein	Temps partiel	Temps plein	Temps partiel
Dessinateurs-animateurs travaillant sur table à dessin d'animation				
Dessinateurs-animateurs travaillant sur ordinateur				
Dessinateurs-animateurs travaillant sur table à dessin d'animation et à l'aide d'un ordinateur				

Q-8 Quelles sont les tâches exécutées régulièrement ou occasionnellement par les dessinateurs-animateurs de votre entreprise? (cocher)

EXÉCUTION DES DESSINS	DESSINATEURS-ANIMATEURS SUR TABLE D'ANIMATION		DESSINATEURS-ANIMATEURS SUR ORDINATEUR	
	Régulièrement	Occasionnellement	Régulièrement	Occasionnellement
Analyse du scénario				
Esquisses en noir et blanc des décors ou fonds de plan statiques et hors format (avant la coloration)				
Planches d'études et d'esquisses de la représentation graphique des personnages (construction, proportions, rotation, actions, expressions et « <i>synchronisation labiale</i> »)				
Préparation du storyboard illustrant les séquences préalablement découpées, la durée de l'action et autres détails techniques				
Préparation des fiches de tournage « <i>dope sheets ou exposure sheets</i> »				
Esquisses des poses principales de l'action « <i>layout posing</i> »				
Exécution des dessins intermédiaires				
Nettoyage et traçage des intervalles sur cellulose				
Illustration des fonds et des décors composant l'environnement de l'action animée				
Traçage des dessins sur acétate				
Coloration des dessins sur acétate				
Autres tâches				

Q-9 Quel est le salaire horaire moyen d'un dessinateur-animateur dans votre entreprise?

Dessinateur-animateur sur table d'animation	\$ l'heure
Dessinateur-animateur sur ordinateur	\$ l'heure

Q-10 Quel est le pourcentage de femmes et d'hommes employés par votre entreprise en dessins animés?

_____ féminin _____ masculin

Q-11 Quel est l'âge moyen des dessinateurs-animateurs employés par votre entreprise ?

De 20 à 25 ans ☐

De 25 à 30 ans ☐

De 30 à 35 ans ☐

De 35 ans et plus ☐

Q-12 Quelles qualités personnelles votre entreprise recherche-t-elle chez les candidats au moment de leur recrutement?

CRITÈRES DE RECRUTEMENT EN DESSINS ANIMÉS

Q-13 Quel type de formation vos dessinateurs-animateurs ont-ils au moment de leur recrutement?

Niveau de scolarité

Domaine d'études

Secondaire

☐

Collégial

☐

Universitaire

☐

Q-14 Leur formation a-t-elle préparé ces personnes de façon appropriée?

Oui ☐

Non ☐

Pourquoi :

Q-15 a) Ces employés ont-ils généralement eu besoin d'une formation complémentaire pour effectuer les tâches de dessinateur-animateur?

Oui ☐

Non ☐

b) Qui assure cette formation de vos employés?

Des employés plus expérimentés de l'entreprise ☐

Préciser _____

Un établissement public ☐

Préciser _____

Un établissement privé ☐

Préciser _____

c) Sur quels aspects du travail porte généralement cette formation?

Q-16 Avez-vous des suggestions concernant la formation permettant de bien préparer une personne pour son premier emploi de dessinateur-animateur?

PERSPECTIVES

Q-17 D'ici TROIS ans, combien y aura-t-il d'emplois de dessinateurs-animateurs dans votre entreprise?

		Nombre de dessinateurs- animateurs sur table à dessin d'animation	Nombre de dessinateurs- animateurs sur ordinateur	Nombre de dessinateurs-animateurs sur table à dessin d'animation et à l'aide d'un ordinateur
1997-1998	diminution de			
	maintien à			
	augmentation de			
1998-1999	diminution de			
	maintien à			
	augmentation de			
1999-2000	diminution de			
	maintien à			
	augmentation de			
Incapacité de répondre	Expliquer pourquoi			

Q-18 D'ici CINQ ans, combien y aura-t-il d'emplois de dessinateurs-animateurs dans votre secteur d'activité?

Le recrutement demeurera stable ☐

Le recrutement sera à la hausse ☐

Le recrutement sera à la baisse ☐

Quelles sont les variables qui influenceront sur ce nombre :

Si vous désirez formuler des commentaires sur l'un ou l'autre des aspects abordés dans ce questionnaire, nous vous invitons à prendre quelques minutes de votre temps pour nous en faire part.

Merci de votre collaboration.

