

Comment faire des affaires dans l'industrie de l'animation

Lorsque vous essayez de vendre une nouvelle idée à une grande société, tentez d'obtenir le concours d'un chef-animateur et d'un producteur qui croient au concept. Cette approche d'équipe est très efficace pour faire mieux passer le message chez les autres membres de la direction. En effet, il arrive assez souvent que plus d'un producteur participe à un projet. Vous risquez de vous en mettre certains à dos si votre approche n'est pas la bonne.

Pour qu'un projet fonctionne bien, vous devez insister pour avoir un accès direct au directeur du projet. C'est souvent lui qui a le véritable pouvoir décisionnel. Cela est particulièrement important si vous travaillez avec une maison de postproduction. Ce type d'entreprise est au service d'un client. Il faut arriver à un équilibre entre ce que veut le directeur et les coûts de production. Il faut aussi que le superviseur des effets visuels et le directeur partagent la même vision.

La première ébauche d'un scénario permet généralement de se faire une bonne idée du budget qui devrait être alloué aux effets spéciaux. Le scénario donne une indication du type de technologie qu'il faudra utiliser pour chaque effet. Si la même technologie peut être utilisée de façon répétitive de scène en scène, comme dans les longs métrages, il sera plus facile de limiter les coûts. Toutefois, il faut bien comprendre qu'il n'y a pas de « coût moyen » des effets spéciaux par épisode d'une télé-série.

La technologie a non seulement une influence sur le déroulement de la production, mais elle influence aussi les décisions de gestion. Plusieurs des producteurs d'effets spéciaux les plus avant-gardistes ont équipé leurs studios privés d'une technologie de transfert ultrarapide des données (p. ex., les lignes T-1 ou D-1), ce qui leur permet de visionner les animations en temps réel. Plusieurs des grands studios d'animation n'ont pas encore adopté cette technologie, mais ils en évaluent l'utilité.

Le marché de l'animation n'est plus strictement limité aux grands studios. Le personnage animé qui a les meilleures chances de rapporter beaucoup est