

musicien pour définir les diverses facettes de l'industrie et en clarifier la structure.

**L'animation indépendante** laisse l'individu exprimer librement sa créativité. « Celui-ci est en quelque sorte un soliste ». En règle générale, toutefois, du personnel de soutien prête son concours à l'artiste pendant le processus. Presque tout le monde préférerait ce type de travail, selon M. Master, mais il faut prendre garde à ne pas se laisser emporter. Il est difficile de trouver du financement pour des projets de ce genre. Les revenus peuvent être aléatoires, surtout si l'on n'est pas très connu dans l'industrie. Il faut donc toujours avoir un second emploi quand on est animateur indépendant.

La **publicité** se compare à un « petit orchestre de chambre » : de petits groupes se servent de différentes techniques pour illustrer la perspective et susciter des émotions. Ces films durent environ de vingt à trente secondes. L'équipe est constituée de cinq ou six personnes. Compte tenu du peu de profondeur de l'équipe sur le plan créateur, il est difficile de faire une percée dans le milieu. Il faut bien connaître les trucs du métier et réussir du premier coup : il n'y a personne pour vous diriger et vous soutenir.

Le **long métrage**, c'est « l'orchestre philharmonique » de l'animation. Il s'agit d'une grande production où souvent de 400 à 500 personnes mettent leurs efforts en commun. Dans ce contexte, la plupart des nouveaux collaborateurs sont encadrés par quelqu'un. En règle générale, le tutoriat peut durer de quelques mois à plus d'un an. La durée de l'emploi est fonction du projet.

Enfin, la **télévision** fait généralement appel à une équipe internationale. Les projets sont élaborés en Amérique du Nord par de petites équipes de 25 à 50 personnes, comme dans un « groupe musical », puis sont acheminés en Extrême-Orient, où se fait la colorisation. C'est le cas de la majorité des dessins animés du samedi matin et de la plupart des projets multimédia. Là encore, les nouveaux sont encadrés dans toute une gamme de disciplines, pendant plusieurs années.

### POSTES ET COMPÉTENCES NÉCESSAIRES

Les compétences recherchées pour les longs métrages, mais pas seulement pour ce type de production, doivent aller de pair avec les spécialités suivantes : l'animation; la conception de personnages; la finition; la création de story-boards; la conception de maquettes; le développement visuel; le dessin des personnages et la création d'effets. L'employeur s'intéressera tout particulièrement à plusieurs