

Cégep du Vieux Montréal Dessiner sur mesure

Samuel Flageul

Volume 23, Number 4, Fall 2005

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/33220ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (print)

1923-3221 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Flageul, S. (2005). Cégep du Vieux Montréal : dessiner sur mesure. *Ciné-Bulles*, 23(4), 23–25.

Dessiner sur mesure

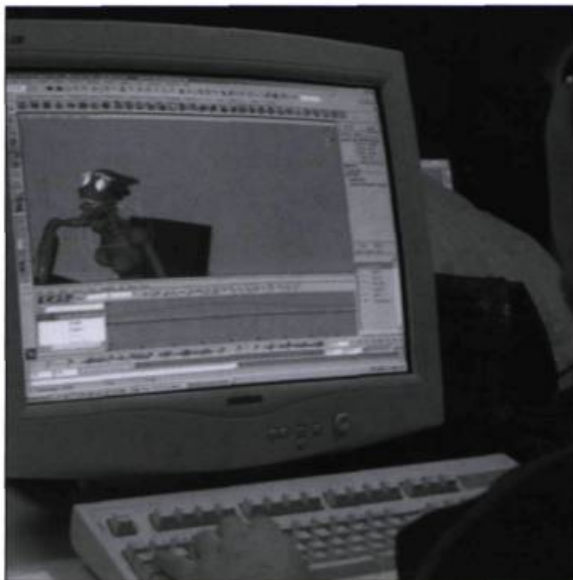
SAMUEL FLAGEUL

Le programme de dessin animé du Vieux Montréal est un programme exigeant qui prépare les nouveaux créateurs au difficile marché de l'animation. Car s'orienter dans cette discipline n'est pas une sinécure et les candidats acceptés savent qu'ils vont devoir trimer dur pour acquérir les compétences nécessaires et atteindre le niveau exigé. Études et avenir.

En 1999, à la suite de la demande des studios d'animation québécois, le gouvernement du Québec instaure le premier diplôme d'études collégiales (DEC) en dessin animé au cégep du Vieux Montréal. Le premier et le seul à l'heure actuelle. L'unicité et la spécificité d'un tel programme a vite fait parler de lui et attire des gens de partout au Québec. Mais, il n'y a pas que l'origine géographique des étudiants qui est diversifiée, il y a aussi des gens de tous les horizons (dessin, graphisme, cinéma, arts plastiques) qui viennent tenter leur chance. Le nombre de candidats aux deux programmes — sous la pression des boîtes d'animation, un programme en animation 3D et synthèse d'images voit le jour en 2003 dont les premiers finissants sortiront en 2006 — est aujourd'hui de 400 par année pour seulement 90 places, soit 45 en dessin animé et 45 en animation 3D et synthèse d'images. Pour la seule session d'automne 2005, les programmes réunissent à eux deux 260 étudiants, toutes années confondues. Rien qu'au niveau des chiffres, les programmes sont déjà un succès.

Inutile de préciser que pour pouvoir être admis dans cette formation, il faut savoir manier le crayon : c'est d'ailleurs sur cette base que sont sélectionnés les futurs étudiants, en plus d'un bon dossier scolaire, cela va de soi. Une fois accepté, l'étudiant se retrouve avec un emploi du temps chargé. « La première année, les étudiants apprennent les bases; la deuxième année, ils les perfectionnent; et la troisième année, ils conçoivent leur projet per-

sonnel en produisant leur propre film d'animation, travaillant toutes les étapes de la production, du scénario au montage son, en passant par la coloration, l'animation etc. », précise Pierre Grenier, responsable du programme. Si bien que durant sa scolarité, l'étudiant touche à tous les domaines du dessin animé (animation, conception de décors et des personnages, peintures de background, colorisation, etc.) ainsi qu'à des domaines conjoints tels que le modélisme, la perspective, les points de fuites, la schématisation, etc. Ajouter à cela des matières contributives comme l'anatomie, l'histoire du cinéma d'animation, l'histoire de l'art, les arts plastiques ainsi que des cours généraux habituels du cégep,



la session est vite remplie et le boulot ne manque pas. Jonathan Jourdenais, un finissant de la promotion 2005, qui avait déjà fait un DEC en cinéma au cégep de Montmorency avant d'entrer au Vieux Montréal, a trouvé ses études en dessin animé plus exigeantes et plus difficiles que celles en cinéma traditionnel. Pour Paule Trudel-Bellemare, une autre finissante, il y a un déséquilibre dans la scolarité : « La première année est facile alors que la deuxième année est beaucoup plus difficile. Une bonne partie de la cohorte a abandonné en deuxième année. En troisième année, j'aurais enlevé les cours d'anatomie. C'était trop. Durant la

dernière session, nous avons tellement la tête à faire notre film, qu'il n'est pas simple d'aller pratiquer du modèle vivant pendant cinq heures. » Et Samantha Lerichet-Gionet, de la même cohorte, de renchérir : « Je trouve que le programme de dessin animé est très chargé et que quatre ans pour faire le même programme n'aurait pas été de trop. Trois ans, c'est très serré. Les travaux ou la vie sociale en souffrent. J'ai trouvé ça très difficile. » C'est donc une constante chez les apprentis créateurs : le dessin animé est une matière difficile, exigeante, laborieuse, qui accapare beaucoup de temps et demande des heures de travail.



Des étudiants planchent sur leur projet. À droite, Pierre Grenier, coordonnateur du Département d'animation du cégep du Vieux Montréal

Le manque de temps : angoisse du finissant qui voit les jours filer tandis que son film avance trop lentement. À la question de savoir si les étudiants ne pouvaient pas faire un film de fin d'études en équipe et se partager les tâches, Pierre Grenier répond que « cela serait intéressant, mais [que] le programme ministériel est conçu pour que les étudiants fassent toutes les étapes de l'animation. La majorité des étudiants vont trouver leur niche dans une spécialité : animation, conception de décors pour certains, création de personnages ou peinture de background pour d'autres, se découvrant ainsi des affinités dans un domaine, mais ils doivent quand même tout faire eux-mêmes et produire un dessin animé de A à Z ». Soit réaliser un film de fin d'études d'environ une minute et avec un nombre de plans maximum qui se situe entre 12 et 20. Exercice périlleux, car une minute, c'est long. C'est long et c'est court en même temps. Certains s'en tirent très bien, d'autres moins. L'essentiel dans la formation n'est pas de réaliser un chef-d'œuvre, mais un film qui va servir de tremplin et attirer les futurs employeurs : studios d'animation, télévisions, etc. D'où, parfois, à la vision de certains films, un goût d'inachevé, de trop peu, la faiblesse du scénario déséquilibrant une bonne animation ou inversement. Mais, après tout, c'est aussi le rôle d'une école que d'aiguiser les qualités individuelles pour mieux les mettre en lumière.

La création d'un nouveau programme est toujours une formidable aventure et un beau défi qui nécessitent quelques ajustements. De même que les films s'améliorent au fil des cohortes, l'enseignement gagne en qualité. Bien souvent, les premières promotions essuient les erreurs et les tâtonnements des débuts, d'autant plus dans un domaine aussi pointu et technique que le dessin animé. Jonathan Jourdenais, lucide, précise : « C'est un programme jeune. Nous sommes des cobayes. Chaque année, le programme est mieux organisé que l'année précédente, nos films sont meilleurs que ceux de l'an dernier et ceux de l'année prochaine seront encore meilleurs que les nôtres. » Il faut du temps pour faire un film d'animation comme il en faut pour construire un savoir-faire et former des étudiants.

L'industrie de l'animation a tenu une place importante à l'origine du programme, surtout dans le processus de valorisation du diplôme. « Avec ce programme, le cégep contribue à fournir au marché du travail une main-d'œuvre hautement qualifiée. La formation est orientée vers les besoins réels de l'industrie. Vous serez en mesure d'apporter une contribution artistique valable aux diverses productions d'une industrie en pleine croissance », peut-on lire sur le site Internet qui présente le programme de dessin animé (www.cvm.qc.ca). On devine aisément que le marché du dessin

animé reste très dépendant de la télévision (publicités, séries jeunesse, vidéoclips) ou du jeu vidéo. C'est donc clairement vers les compagnies du secteur de l'animation que le cégep oriente ses étudiants. Même si le monde du travail n'est pas toujours tel qu'ils l'imaginaient. « Tout le monde gratte pour travailler. Faire un contrat ici pendant cinq mois, un autre là pendant deux semaines, c'est difficile car instable. Même si, au bout du compte, les plus motivés trouvent toujours », dit Paule Trudel-Bellemare.

Mais à force de se plier aux exigences de ce marché, le programme s'éloigne parfois du côté artisanal et poétique qui a fait les beaux jours du dessin animé, notamment au cinéma. « Le fait de travailler à l'ordinateur a pour but de s'approcher le plus possible de ce qui se fait dans l'industrie, dit Samantha Lerichet-Gionet. J'aurais aimé essayer des matières plus traditionnelles en dessin comme l'aquarelle, le fusain, le crayon. » Pour sa part, Jonathan Jourdenais avoue : « C'est parfois trop. On nous dit qu'il faut peaufiner notre portfolio à cause des compagnies qui vont venir nous chercher, on nous parle du business, des opportunités d'emploi. Mais on ne nous parle pas assez de cinéma. Je suis déçu de cet aspect du programme. » Au sujet de ce manque d'ouverture à l'égard du côté plus artisanal de l'animation, Pierre Grenier rétorque : « Si l'on prépare nos étudiants à postuler pour des compagnies d'animation, c'est parce qu'elles leurs offrent du travail. Un exemple : en ouvrant le programme 3D, on se posait la question de savoir s'il n'allait pas prendre le pas sur celui du dessin animé et que certains étudiants en 2D changeraient d'orientation vers la 3D. Or, c'est exactement l'inverse qui s'est produit. En 2005, quatre étudiants de première année ont fait une demande pour passer de la 3D au dessin animé. Ils vont faire leur DEC en dessin animé, puis combler avec deux années en 3D. Pourquoi? Parce qu'ils se sont rendu compte que l'industrie préférait des gens qui ont une formation traditionnelle et le dessin animé est une excellente base pour la 3D. »

Qu'en est-il du cinéma dans tout ça? Après six ans d'existence et des dizaines de diplômés, serait-il possible qu'un long métrage d'animation produit entièrement au Québec naisse d'ici peu de temps? « Rien n'est moins sûr, répond Pierre Grenier. Le marché est international. Et je pense que les producteurs québécois sont encore trop frileux. Certains préjugés ont la vie dure : ainsi l'animation coûterait trop cher à produire sur place, ce qui n'est pas vrai. Pour des questions d'argent, les producteurs d'ici préfèrent créer l'animation outre-mer. Il y a de la main-d'œuvre à Montréal, mais qu'un long métrage entièrement québécois soit produit ici, j'en doute. » Pour sa part, Jonathan Jourdenais pense qu'« il faudrait trouver quelqu'un avec du courage, qui soit capable de dire : je le fais. Et ça, ce n'est pas demain que ça va arriver ». Soit, c'était impossible avant, mais peut-être que parmi les centaines de futurs diplômés en dessin animé il s'en trouvera un pour mener un tel projet à terme. Au vu du potentiel créatif que développe le programme du Vieux Montréal, cela devrait valoir le coup. ■



Pour une bouffée de plus... de Dominic Pelletier



Chaleur d'hiver de Christine Dallaire-Dupont



A-poules-calypse de Yanik Gamelin. Ci-dessus, trois des productions étudiantes présentées en juin dernier lors d'une soirée de finissants