

# CINÉMA ET TÉLÉVISION

## TABLE DES MATIÈRES

- I. L'INDUSTRIE DU CINÉMA ET DE LA TÉLÉVISION
  - Un aperçu de l'industrie
  - Quelques conseils...
  - Le processus
    - Le développement
    - La production
    - La postproduction
    - La distribution
    - L'exploitation
    - Coup d'œil
  
- II. OPTIONS D'EMPLOI/DE CARRIÈRE
  - Fonctions de développement et de production/postproduction
  - Des choix nombreux
  - La réalisation d'un film
    - Développement : la création et les finances
    - La production
    - La postproduction
  
- III . LE PROJET C'EST VOUS!
  
- IV. LIENS

## RÉALISATION

Rédacteur : Geoff LeBoutillier (Lowenbe Holdings Inc.)

Comité aviseur :

- Deborah Andrews (CRHSC)
- Benoît Dubois (INIS)
- Eleanor James (CRHSC)
- Lise Lachapelle (ARRQ)
- Mark Melymick (Sheridan Institute of Technology and Advanced Learning / CRHSC)

Traduction : Sophie Campbell

Adaptation : Barbara Ulrich

CRHSC : Lucie D'Aoust, Susan Annis

## LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ

De nombreux représentants du secteur culturel canadien ont généreusement participé à la préparation de *l'Art de gérer sa carrière – Fiches spécifiques*. Le Conseil des ressources humaines du secteur culturel espère que ces informations seront utiles et faciles à consulter, mais les fournit « telles quelles ». Il n'offre aucune garantie concernant lesdites informations et ne fait aucune représentation par leur publication. Le CRHSC rejette toute responsabilité, quelle qu'elle soit, découlant de l'utilisation, ou l'impossibilité d'utiliser ces informations.

Les opinions et les interprétations figurant dans la présente publication sont celles de l'auteur et ne représentent pas nécessairement celles du CRHSC et du gouvernement du Canada.

Ce projet est financé par le gouvernement du Canada par l'entremise du Programme des conseils sectoriels.

The logo for Canada, featuring the word "Canada" in a serif font with a small Canadian flag icon above the letter 'a'.

« Un pays qui ne se nourrit pas de sa propre dramaturgie n'a pas les fibres nécessaires pour créer des histoires contemporaines. Dans tout pays qui a ne serait-ce qu'une vague notion de culture et d'identité, il existe une relation entre l'idée que l'on a de soi-même et l'imagination fictive. Un pays n'est pas réellement authentique si ses histoires ne parlent pas de lui. » - Paul Gross <sup>1</sup>

## I. L'INDUSTRIE DU CINÉMA ET DE LA TÉLÉVISION

En 1978, quatre étudiants de l'université Queens se réunissent pour créer une société cinématographique. Ils lui donnent le nom d'Atlantis. Ils réalisent de courts documentaires et quelques films de fiction. L'un d'eux, adapté d'une nouvelle d'Alice Munro et produit avec des bouts de ficelle, remporte un Oscar. En seulement quelques années, leur petite société est considérée comme une des principales productrices de contenu canadien. Mais leurs productions, bien qu'elles bénéficient pleinement des aides gouvernementales, ne ressemblent guère à ce qu'on définit habituellement comme du contenu canadien. En effet, ils s'emploient à occuper le créneau de la science-fiction, un marché qui s'exporte très facilement. Leur société ne cesse de croître. En 1998, ils arrivent même à acheter leur plus grand concurrent, Alliance, une société deux fois plus grande que la leur. Leur audacité leur fait d'abord vivre des moments difficiles au sein du marché, mais au bout de quelques années, forts de leur copropriété avec CBS de la très lucrative série *Les Experts*, ils se hissent de nouveau au sommet en abandonnant presque entièrement la production de films au profit de la diffusion, à l'autre bout de la chaîne de l'industrie cinématographique. En 2006, ils possèdent presque entièrement près d'une vingtaine de chaînes de télévision.

Puis, en janvier 2007, ils vendent leur petite société pour 2,3 milliards.

Vous avez envie de travailler dans le cinéma. C'est une bonne idée. Il s'agit d'une industrie très stimulante. Bien sûr, en fonction de ce que vous y ferez, cela peut être lucratif, mais sur le plan de la créativité et des gens qu'on y côtoie, c'est sans aucun doute un métier extraordinaire. Que vos compétences concernent les affaires, la création, la technique ou que vous soyez attiré par la défense des affaires culturelles, l'aspect commercial, la vente au détail, l'administration ou le droit, sachez qu'il y a peu de métiers qui ne sont pas pertinents pour l'industrie du film et de la télévision.

Ceux qui en font partie sont pour la plupart habités par un même objectif, qui est l'essence de cette forme d'art, soit de raconter des histoires par la juxtaposition des images et du son.

Il s'agit d'une industrie effervescente. Les films sont omniprésents. Non seulement dans les cinémas et dans votre télévision par le biais de la diffusion générale, des satellites, du câble ou de la location de films, mais aussi grâce à diverses formes de télévision par Internet, dans les avions, sur les murs des immeubles, dans les magasins — même les bandes des caméras de surveillance qu'on trouve partout pourraient être qualifiées de films. Les films constituent notre forme de communication la plus répandue.

L'industrie se trouve actuellement sur une lancée exceptionnelle très stimulante. De nouvelles technologies et innovations modifient chaque jour la façon de réaliser les films, de les distribuer et de les présenter au public. Même s'il est difficile de cerner cette industrie en constante évolution, l'objectif de ce document est de vous en donner un aperçu et vous aider à trouver des moyens d'y pénétrer et d'y faire carrière. Des milliers de Canadiens gagnent leur vie dans le cinéma — bienvenue par eux.

### Un aperçu de l'industrie

La plus grande avancée dans l'industrie du cinéma ces dernières années est ce qu'on a appelé la « révolution numérique ».

Dans le passé, les disques étaient analogiques. Les images et les sons étaient enregistrés, selon la définition de Wikipédia, « comme une texture physique en continu » sur une pellicule cinématographique ou une bande magnétique. Avec l'arrivée de la numérisation, ils sont enregistrés comme « un flux de chiffres à valeurs discrètes » ou en bits. On réalise soudainement d'incroyables économies en matière d'espace pour entreposer le signal et on constate une augmentation astronomique de la vitesse avec laquelle le signal peut être transmis, reçu et récupéré.

<sup>1</sup>John Doyle, *Globe and Mail*, 2002

L'un des plus importants changements : le prix d'un équipement de diffusion de qualité est en baisse constante. Un ordinateur relativement peu coûteux et une suite logicielle rivalisent avec les importantes installations de postproduction d'il y a vingt ans. La situation a permis de « démocratiser » le média. Les moyens de production appartiennent maintenant à une part de plus en plus grande de la population. La modification spectaculaire du média a donné naissance, par exemple, aux contenus générés par les utilisateurs (CGU). Les téléphones cellulaires équipés d'une caméra vidéo enregistrent toutes sortes d'événements importants, non seulement tels que ceux du 11-septembre ou la pendaison de Saddam Hussein, mais des moments stupéfiants comme les premiers pas de bébé ou les cabrioles de Kiki le chien. En matière d'auditoire, la séquence en basse résolution d'un chat tirant la chasse d'eau peut facilement éclipser une superproduction hollywoodienne dans l'esprit de millions de personnes. Les sites en ligne de CGU comme YouTube ou Zip.tv rivalisent avec la télévision commerciale pour s'arracher les précieuses secondes d'attention des téléspectateurs. Les gens étant occupés, le temps d'écoute est extrêmement limité. L'industrie du film et de la télévision en prend pour son rhume.

C'est le moment idéal de vous faire une place dans l'industrie. De nombreuses portes sont ouvertes, le CGU étant l'une d'elles.

Vous pouvez également suivre le parcours épineux du réalisateur indépendant. On réalise des centaines de films indépendants chaque année d'un bout à l'autre du pays, souvent par le biais de coopératives cinématographiques. Les réalisateurs sont toujours à la recherche de main-d'œuvre gratuite ou à bon marché : un excellent moyen d'apprendre les bases du métier et de vous faire connaître.

Vous pouvez également vous frayer un chemin par l'intermédiaire des syndicats et des associations professionnelles. Ils se feront un plaisir de vous conseiller et vous indiqueront comment devenir membre et, par-dessus tout, où et comment parfaire vos compétences.

Des dizaines d'écoles et d'organisations offrent des cours et des diplômes en production de film, en études cinématographiques, en programmation : autant de possibilités de combler vos lacunes.

Une importante pression s'exerce actuellement sur l'ensemble de l'industrie pour qu'elle se prépare, rassemble ses forces et tire profit de la mondialisation et de la révolution numérique.

Peu importe dans quelle sphère de l'industrie vous œuvrerez — à la conception, la production, la postproduction, la distribution ou l'exploitation — votre travail subira l'influence de la révolution numérique. L'un de vos plus grands défis consistera à rester à l'affût de l'évolution constante du secteur.

## Quelques conseils...

À la lecture de ce document, veuillez garder à l'esprit les trois conseils ci-dessous.

1. **Apprenez à gérer vos attentes.** L'industrie peut être vraiment très stimulante, mais il s'agit d'un environnement difficile plein d'aléas et de fluctuations — de l'abondance à la famine. Très peu de personnes arrivent à s'y adapter durablement, à surmonter les difficultés et à s'y épanouir.
2. **Cultivez une certaine humilité et soyez prêt à apprendre.** La collaboration est intrinsèque de cette discipline — vous ne pouvez y arriver seul, et il s'agit d'une communauté très soudée. Si quelqu'un vous prend à rebrousse-poil, gardez vos pensées pour vous. Vos ennemis d'aujourd'hui seront vos amis demain. Cultivez ardemment la patience et la compréhension. Tout le monde doit viser le même objectif.
3. **Affichez clairement vos ambitions, mais soyez ouvert au changement.**

## Le processus

Sous le modèle classique de l'industrie, même si l'idée du film peut venir de plusieurs sources, c'est le producteur qui en détient les droits, qui s'occupe du financement, qui embauche, qui congédie et qui est responsable pour tout, y compris satisfaire les investisseurs. Longtemps après que le film a été complété, le producteur continue à repayer tout le monde, à surveiller la distribution et à tenter de tirer profit de la production. Il existe un autre modèle - le modèle du cinéaste indépendant. Ce créateur du projet est souvent responsable pour le script, le financement et le tournage; il ou elle peut même parfois être la vedette du film. Dans ce modèle, le cinéaste détient le contrôle artistique et tous les droits. Le film lui appartient pour toujours. Peu importe le modèle sous lequel vous travaillez, nous prenons pour acquis que vous êtes sérieux et que vous désirez faire carrière professionnelle en cinéma ou en télévision.

Si vous lisez ce document, c'est sans doute parce que vous envisagez sérieusement d'entrer dans l'industrie et de gagner votre vie en tant que professionnel. Commençons par un rapide tour d'horizon de toutes les étapes de la réalisation d'un film.

## Le développement

Avant le premier tour de manivelle, il y a énormément d'étapes à franchir, notamment la création du concept. On élabore une présentation et souvent une courte démonstration. (Heureusement qu'il existe des caméras et de l'équipement de montage abordables, car durant le développement, les ressources financières sont limitées ou inexistantes.) La présentation du projet sert à la fois à cadrer et à vendre le projet aux diffuseurs, distributeurs et investisseurs — et souvent aux réalisateurs et aux acteurs. La présentation est un outil de vente. N'oubliez pas que le cinéma est un univers créatif tout autant qu'une industrie impitoyable. Il est nécessaire d'effectuer des recherches, non seulement sur le sujet, mais aussi sur le marché. Au cours de la phase de développement, on écrit le scénario du film, on prépare les budgets, les horaires et le détail des décaissements, on négocie les droits et, avec de la chance et de la persévérance, on obtient du financement. Les productions qui s'interrompent en cours de développement sont plus nombreuses que celles qui se concrétisent.

Le financement des films au Canada de fait en général selon le parcours suivant, à quelques variantes près. On établit d'abord les droits, ce qu'on appelle la « chaîne de titres ». Il vous est impossible de vendre quelque chose à moins d'en détenir la propriété ou d'avoir le droit de le vendre.

Le financement du développement repose presque toujours sur l'apport financier d'un diffuseur. Il s'agit souvent d'une forme de prêt ou d'option, ce qui signifie qu'à la fin du développement, le diffuseur peut refuser le pré-achat des droits de diffusion. Il existe d'autres façons d'obtenir des fonds pour le développement : bourses, fonds pour initiatives spéciales et, la source la plus répandue, vous-même! Trop souvent, les réalisateurs, particulièrement ceux qui débutent, triment dur et longtemps sans rien obtenir en retour afin de mettre un projet sur les rails.

La contribution financière du diffuseur pour le développement peut entraîner des prêts de la part d'autres sources, comme les organismes de développement cinématographique fédéraux (Téléfilm Canada), provinciaux ou territoriaux. Maintes fois, des producteurs, scénaristes et réalisateurs ingénieux et persévérants d'un bout à l'autre du pays arrivent, contre toute attente, à assumer ensemble le financement du développement. Cela tient chaque fois du miracle.

Le jour où le projet est suffisamment avancé, avec ses documents de vente, ses bobines de démo, ses budgets et ses horaires, parfois ses vedettes et autres éléments promotionnels, ainsi que son gros budget, le financement de la production est assuré — ce qui est un exploit.

Comme pour le financement du développement, celui de la production au Canada tend à s'écarter quelque peu des sentiers battus. Encore une fois, il est souvent nécessaire d'obtenir une prévente ou un pré-achat de la part d'un diffuseur pour démarrer le financement. Dans les faits, il peut s'agir d'une avance de la part du distributeur. Cette somme est répartie en petits montants ou « versée par tranche » à des moments précis au cours de la production, par exemple après la validation du premier montage ou du montage fin. À la fin, lorsqu'on livre le film achevé, que le dernier rapport de coût

vérifié est validé et que le dernier paiement du diffuseur ou du distributeur a été effectué, le diffuseur dispose des droits pour diffuser votre film un nombre de fois prédéterminé dans un territoire donné au cours d'une période donnée : une « fenêtre de diffusion ». S'il s'agit d'un distributeur, il peut distribuer le film dans un territoire donné au cours d'une période donnée, et ce, généralement après s'être engagé à investir une certaine somme en matière d'affiches et de publicité.

Notre système de crédits d'impôt sur la main-d'œuvre constitue un autre élément important et assez répandu du financement des films canadiens. Cela signifie qu'après la vérification du dernier rapport de coût, le producteur peut récupérer un pourcentage du montant de la production engagé dans la rémunération de la distribution et de l'équipe. Les crédits d'impôt peuvent atteindre 20 % du budget total de la production, une grosse somme, mais qui n'arrivera que longtemps après la fin de la production, ce qui signifie, on l'imagine, qu'on doit obtenir (avec un peu de chance) de la part de la banque un « financement provisoire ».

Le principal organisme fédéral de financement du cinéma, Téléfilm Canada, et des organismes provinciaux et territoriaux participent souvent au financement de la production. Des investisseurs privés le font également, mais ils ne sont qu'une poignée, alors qu'ils sont légion aux États-Unis. Les investisseurs prennent habituellement une participation dans la production, ce qui fait qu'ils possèdent une part des droits d'auteur et se situent à un certain niveau de ce qu'on appelle la planification de recouvrement. Cette planification détermine le pourcentage de chacun pour chaque dollar issu de l'exploitation du film. Si vous vous trouvez au premier niveau, cela signifie que vous récupérez votre argent le premier. Si vous êtes au dernier niveau, où se trouvent généralement les producteurs, vous serez le dernier payé. Lorsque chacun a récupéré son argent, on peut commencer à se répartir (avec un peu de chance) les profits. Hélas, les films canadiens qui rapportent des profits sont rares. C'est une industrie hasardeuse.

Il importe de mentionner l'existence du Fonds canadien de télévision (FCT), un autre acteur essentiel du financement de scénarios au Canada. Lui-même financé en majeure partie par les câblodistributeurs, avec un revenu complémentaire de la part du gouvernement fédéral, le FCT accorde des fonds aux diffuseurs, que ceux-ci doivent attribuer aux producteurs indépendants en sus de leurs propres engagements de développement financier et pré-achats. Les producteurs se sentent dépendants des diffuseurs et estiment que ceux-ci commandent tout le processus. De la part d'un producteur indépendant, cette remarque semble fondée. Cette situation est un autre élément qui rend l'industrie « incertaine ».

Pour les financer, on coproduit souvent les films avec des organismes tels que l'Office national du film ou avec des producteurs des autres provinces. Le Canada dispose également de 60 ententes de coproduction internationales. Les coproductions prévues par un accord sont élevées au Canada — une petite part des coproductions étrangères peut même prétendre à l'étiquette de « contenu canadien », et une part du financement peut venir de l'étranger.

Il existe autant de variations de cette situation initiale qu'il y a de productions. Nous avons présenté les règles de base. Obtenir son financement est le couronnement des efforts de développement.

## La production

Tant dans le drame que dans le documentaire ou l'animation, à partir du premier tour de manivelle, du premier jour des prises de vues principales, soit le début de la phase de production, la numérisation a complètement bouleversé la façon de procéder. Elle a eu des effets sur tous les métiers sur les plateaux de tournage, dans les équipes de documentaire et dans les studios d'animation, et même dans les bureaux de gestion des productions. Pour le réalisateur comme pour le dernier des assistants de production, le rythme s'accélère, l'équipement se miniaturise et devient plus souple et mobile, les images et les sons enregistrés peuvent être consultés sur le champ, etc. La phase de production est le moment où l'on enregistre ou « met dans la boîte » les matériaux de base, soit l'image et le son.

Si vous intégrez l'industrie, peu importe le niveau et le métier, vous devrez accorder une grande importance au perfectionnement de vos compétences. Les changements s'y produisent à un rythme incroyablement rapide. Afin de rester au fait des dernières avancées, abonnez-vous à l'un des périodiques de l'industrie, participez à des ateliers de mise à niveau et faites tout ce que vous pouvez pour rester à l'affût de ce qui se passe.

## La postproduction

Une fois la production terminée et les éléments bruts « dans la boîte », on en tire des enregistrements numériques qu'on garde sur disque dur, puis on effectue le montage et l'amélioration des images grâce à de puissants logiciels de moins en moins coûteux. En « postprod. », on termine le film afin qu'il soit prêt pour la distribution.

Bien que la numérisation ait simplifié la production et la postproduction, le langage du cinéma et de la télévision — la juxtaposition efficace d'images et de sons pour raconter une histoire — n'a fondamentalement pas changé. Il est bon de faire un réel effort pour demeurer au courant des tendances, bien sûr, mais il ne faut pas hésiter à s'inspirer des grands films qui ont laissé leur marque.

## La distribution

L'arrivée du numérique a eu un énorme effet sur les distributeurs, les personnes qui vendent les films aux exploitants. S'assurer de la mise en marché du film est un travail à temps plein essentiel à la subsistance de chacun des maillons de la chaîne, et cette activité subit actuellement des changements considérables, fondamentaux par rapport à la mutation qui s'effectue. Étant donné l'importance de la distribution, faisons une petite digression de notre discussion sur le processus pour parler un peu de ce qui se passe en première ligne, lors du moment de vérité.

Le revenu publicitaire de la télévision traditionnelle est en baisse. Les annonceurs s'adaptent aux habitudes des spectateurs : ils migrent vers Internet. Les producteurs, eux aussi, utilisent les portails Web; ils y génèrent des revenus directs, sans passer par l'intermédiaire habituel. De plus en plus, des sites comme MySpace et Metacafe paient pour du contenu et relient les producteurs directement aux utilisateurs finaux. On désigne ces nouveaux marchés qui foisonnent sous l'appellation de « longue traîne ».

La longue traîne est une courbe statistique du marché qui a la forme d'une cloche. En voici la logique... La part de marché totale de tous les produits discrets à faible coût et à faible volume de vente dépasse largement la part de marché totale de tous les films à grand succès rassemblés. Les joueurs de ce marché dit de longue traîne ressortent gagnants à long terme. L'accès des cinéastes à des milliards d'acheteurs potentiels qui ne paient chacun que quelques sous par téléchargement par le biais d'Internet semble beaucoup plus profitable que de se battre, avec l'aide d'un distributeur, pour faire diffuser un projet dans une poignée de cinémas, auprès de quelques grands diffuseurs ou dans le marché de détail, hautement concurrentiel, p. ex., chez Wal-Mart.

Les distributeurs doivent réinventer leur profession s'ils veulent qu'elle demeure pertinente, car les modèles traditionnels sont en mutation. Les petits font aujourd'hui trembler les grands.

Bon, revenons-en au processus...

## L'exploitation

L'autre bout de la longue traîne, c'est l'exploitation, les gens qui gèrent les salles où on peut voir les productions.

En ce qui concerne les cinémas, l'exploitant est le propriétaire du cinéma ou de la chaîne de cinémas.

Chez les diffuseurs, ce sont les personnes qui dirigent le réseau. Elles produisent des programmes et en achètent auprès de producteurs et de distributeurs. Elles offrent les produits aux abonnés de services satellite ou câble ou gratuitement sur les ondes d'une fréquence dont un gouvernement détient la licence. Les téléspectateurs les reçoivent sous forme de signal traditionnel 4/3 ou, de plus en plus, en HD (haute définition), soit en 16/9. Les produits offerts sont ceux « à la demande » (VOD pour video on demand), c'est-à-dire qu'on peut visionner au moment où on le désire, les produits de paiement à la carte et les produits livrés selon un horaire traditionnel de diffusion inscrit à un guide télé. Ici aussi, cependant, il y a transformation. Grâce aux magnétoscopes numériques, regarder les diffusions prévues à l'horaire est une activité qui décline. Les gens enregistrent désormais les émissions sur un disque dur et les regardent, sans publicités, au moment qui leur convient. Ce changement constitue un séisme pour les diffuseurs, qui dépendent depuis toujours des revenus publicitaires.

Une autre forme d'exploitation est celle des festivals de films, dont de nombreuses villes canadiennes jouissent maintenant. Ils sont des exploitants tout à fait légitimes qui offrent un lieu de diffusion à des films qui, autrement, ne seraient peut-être pas vus, et ils offrent un point d'accès précieux au marché pour les cinéastes indépendants.

La nouvelle génération d'exploitants dans le milieu est constituée des gens qui gèrent les chaînes en ligne. Il semble qu'un nouveau portail voie le jour quotidiennement. Chacun sait mieux, aujourd'hui, comment tirer profit d'Internet.

Dans toute l'agitation causée par les nouvelles chaînes d'exploitation, les diffuseurs traditionnels entrent dans le jeu et se désignent maintenant comme des « fournisseurs de contenu multiplateforme ». Ils produisent leurs émissions sur YouTube, font des pieds et des mains pour conserver leur auditoire et tentent désespérément de maintenir leur avantage concurrentiel. À l'instar d'Atlantis, ils ont compris depuis longtemps que c'est dans l'exploitation que se trouve l'argent et non dans la production. Même les compagnies de téléphone s'y mettent, rivalisant pour l'obtention des consommateurs avec les entreprises de câblodistribution, qui elles, empiètent sur le territoire des compagnies de téléphone en offrant des services de téléphonie. Qui sortira gagnant de ces batailles des médias? Demeurez à l'écoute...

Un autre important conseil professionnel : en plus de vous tenir au courant des changements technologiques, tenez-vous au courant de qui fait quoi, où, quand et comment. Les décideurs modifient constamment leur position. Leur carrière à eux aussi évolue. Les sociétés achètent d'autres sociétés, deviennent trop grandes, puis on les divise. De minuscules changements dans les politiques gouvernementales font dévaler le milieu du film d'un bout à l'autre du pays. Tout évolue rapidement. Une clé de la survie : dominer la situation. Demeurez alerte. Gardez yeux et oreilles ouverts. Ayez une vue d'ensemble.

Si une seule constante demeure, ce doit être vous, votre détermination, votre vision. Sachez clairement ce que vous voulez dire et la manière dont vous voulez le dire. Maîtrisez votre art et perfectionnez-le sans cesse. Enfin, encore une fois, apprenez à gérer vos attentes.

Assurez-vous de consulter le document principal, L'Art de gérer sa carrière, qui vous donnera quelques conseils utiles sur la manière de se fixer des objectifs réalistes et de mettre au point une stratégie financière.

## Coup d'œil

Les trois faits qui suivent ont influencé l'industrie canadienne du cinéma et de la télévision depuis ses premiers pas — mais l'émergence du numérique les remet en question tous trois :

1. **Un film coûte cher à réaliser.** Le Canada n'a pas une population suffisante pour produire assez de revenus pour payer la production. Des aides gouvernementales comblent cette lacune.

*En fait, les coûts de l'équipement diminuent, et le marché, de plus en plus varié, se mondialise. Les producteurs doivent faire du lobbying pour obtenir l'appui des bailleurs de fonds, ces joueurs essentiels au modèle de financement canadien.*

2. **Nous sommes dans l'ombre du marché et des produits culturels des États-Unis.**

*Le Canada est signataire de plus de 60 traités internationaux de coproduction. L'industrie est mondiale, et le marché de la langue traîne réduit encore notre dépendance envers les États-Unis. Cependant, les Canadiens doivent continuer de faire du lobbying pour que les films canadiens soient présentés dans les cinémas canadiens.*

3. **L'industrie est extrêmement centralisée.** Les décisions se prennent à Toronto et à Montréal, et les autres régions sont en reste.

*La mobilité grandissante des infrastructures rend la décentralisation inévitable. On tente de distribuer la production en se servant de crédits d'impôt et de différents modèles de financement. Ceci est une des raisons pour lesquelles la production cinématographique a augmenté en Saskatchewan et au Manitoba de plus de 1000 pourcent dans la dernière décennie.*

Les trois principaux centres de production cinématographique du Canada sont traditionnellement Toronto, Montréal et, depuis moins longtemps, Vancouver, mais Calgary, Regina et Winnipeg sont en croissance rapide. Halifax est quant à elle le plus grand centre des provinces atlantiques, alors que St. John's est en croissance. Il y a aussi toute une pléiade de plus petits centres d'un océan à l'autre : Victoria, Edmonton, Saskatoon, Ottawa, Québec, Moncton/Fredericton et Charlottetown. Au nord, le Nunavut a réalisé des productions incroyables! L'une d'entre elles a même été mise en lice pour un Oscar. Conclusion : où que l'on travaille, cela peut arriver.

En tant que professionnel de l'industrie, vous constaterez tout de même qu'il y a plus de possibilités de travail dans les grands centres. Comme dans tout autre secteur, les régions doivent lutter pour conserver les talents qu'elles produisent. Néanmoins, l'essentiel est que la force d'un film réside dans son appartenance, dans des personnes de passion et de vision, et qu'on ne doit jamais sous-estimer la détermination et l'ingéniosité du cinéaste indépendant, peu importe d'où il vient. L'enjeu de la disparité régionale n'est pas nouveau au Canada; il a toujours constitué un élément épineux dans la distribution de la richesse nationale. Maintenant que les supports cinématographiques se démocratisent, la tendance est indéniablement à la décentralisation.

Une personne qui se trouve dans une ferme au fin fond de nulle part peut produire un film extraordinaire, qui contient toute l'imagination du monde, et modifier ainsi le cours de l'histoire.

Il n'y a pas de doute, vous entrez dans une industrie des plus attrayante et intéressante. Le mot dynamique y acquiert une nouvelle dimension!

## II. OPTIONS D'EMPLOI/DE CARRIÈRE

### Fonctions de développement et de production/postproduction

Pour réaliser un film, c'est-à-dire raconter une histoire efficace par la juxtaposition d'images animées et de son, de nombreux talents sont requis. Qu'on travaille seul à une courte animation Flash pour le Web ou à un mobisode (épisode pour téléphone mobile) ou qu'on œuvre au sein d'une très grande équipe à un gros film ou à une série, les mêmes talents sont requis. On les divise en deux grandes catégories, que nous appellerons « fonctions de développement » et « fonctions d'accomplissement ».

Il ne s'agit pas de différence entre les fonctions créatrices et techniques, comme on l'entend parfois. Même l'assistant de production affecté à l'accomplissement qui attend sur un chemin de campagne balayé par le vent à un kilomètre du plateau, équipé uniquement d'un émetteur-récepteur et d'un panneau « Stop/Partez », même cet assistant fait partie de l'équipe de création qui travaille en collaboration. Chacun est essentiel. L'aide-comptable et le comptable de production doivent eux aussi être créatifs (mais chut, ne le dites pas à Revenu Canada!).

La différence entre les fonctions de développement et d'accomplissement est liée à la division en deux du budget (les grands studios ont ainsi classé les fonctions comme *above the line* et *below the line*, littéralement « au-dessus/en dessous de la ligne [de division] »).

Les fonctions de développement désignent le scénariste, le réalisateur, le producteur, les tâches par exemple de rédaction du scénario et de recherche de financement, ainsi que les vedettes, qui peuvent être des éléments clés de « l'emballage » qui, on l'espère, attirera les investisseurs.

Les fonctions d'accomplissement désignent tous les autres membres de l'équipe : les acteurs qui ne sont pas les vedettes du film, les employés de la section artistique, du son, de la prise de vues, du montage, des affaires commerciales, de la

comptabilité : en bref, tout le personnel de la production et de la postproduction.

Finalement, que vous soyez cette personne qui fait son propre film toute seule dans cette ferme, ou que vous ne soyez qu'un rouage d'une grande production, comme cet assistant de production armé de son panneau de signalisation, toutes les fonctions mentionnées seront nécessaires au succès du projet. Il y en a pour tous les talents.

Vous devez simplement savoir distinctement dans quel cadre vous désirez vous inscrire et où vous pouvez le mieux mettre en valeur vos compétences. Voici quelques faits à retenir au sujet du milieu :

Il n'y a pas de place pour les ego surdimensionnés.

Chacun est responsable du résultat.

L'unité de production est un collectif.

## Des choix nombreux

---

Voici les postes de développement (« au-dessus de la ligne ») et d'accomplissement (« en dessous de la ligne ») d'un film :

### A. Développement

Scénariste et chef scénariste  
Producteurs  
Réalisateur  
Vedettes

### B. Accomplissement

Acteurs et figurants  
Personnel de production : directeur de production, régisseur de plateau, personnel de bureau, assistant de production  
Équipe artistique : concepteur de la production, directeur artistique, concepteur de l'habillage des décors, menuisier, peintre, accessoiriste, responsable des animaux  
Équipe caméra : directeur de la photographie, cadreur, 1<sup>er</sup> assistant, 2<sup>e</sup> assistant, 3<sup>e</sup> assistant, 2<sup>e</sup> équipe, photographe de plateau  
Électriciens et machinistes  
Équipe son : chef opérateur, perchiste  
Transport  
Autres : préposé à la sécurité, préposé au nettoyage, messenger

### C. Postproduction

Chef monteur  
Monteur de son et bruiteur  
Coloriste  
Mixeur  
Compositeur et arrangeur

### D. Autres

Publicitaire  
Comptable  
Garant de bonne fin

Cette liste n'a pour but que de vous donner un bref aperçu des possibilités. Elle n'est aucunement exhaustive. Pour chaque

poste mentionné, il y en a au moins une dizaine d'autres. Si par exemple vous avez choisi une carrière en animation, cette liste est inappropriée. Nous n'avons pas évoqué les intervallistes (personnes qui font les dessins servant d'intervalles entre les dessins clés, largement remplacées aujourd'hui par des logiciels), les maquettistes et les nettoyeurs d'images et tant d'autres fonctions propres à l'animation.

Nous pouvons dire la même chose du documentaire. Celui-ci n'a évidemment pas d'équipe artistique ou de concepteur de décors. Le générique d'un documentaire sera tout différent.

À Los Angeles, dans les cinémas, le public lit la totalité du générique à la fin de la séance. Vous devriez faire de même. Il est intéressant de constater la structure de l'équipe, où le film a été tourné, comment il a été financé, qui a écrit et interprété les chansons, que le fils du réalisateur faisait partie de l'équipe artistique et, plus important encore, qui détient les droits d'auteur.

Regarder des films de toutes sortes, lire les génériques, visiter les sites Web cinématographiques et lire les périodiques de l'industrie sont des activités qui participent à la gestion de votre carrière.

## La réalisation d'un film

Si vous savez bien où se situent vos talents, détendez-vous et lisez cette courte description de la réalisation d'un film : essayez d'envisager où vous pourriez le mieux utiliser vos atouts.

Un jour...

Un lieu ou une nouvelle inspire une idée de film à quelqu'un. Ce quelqu'un est habituellement le scénariste, mais il arrive aussi que des producteurs ou des réalisateurs soient à l'origine d'un projet ou que son instigateur ne soit même pas du milieu du cinéma, ou encore que le scénariste, le producteur et le réalisateur soient une seule et même personne. Quoi qu'il en soit, une idée voit le jour, et cette idée est mise sur papier. L'idée évolue alors en ce qu'on appellera en fin de compte « la propriété ». Le droit d'auteur de la propriété appartient à la personne ou aux personnes qui en sont à l'origine. Le droit de faire faire le film appartient au producteur, et il a le droit de concéder des licences de présentation de l'œuvre.

Le ou les scénaristes rédigent ensuite un scénario à partir de l'idée originale, en collaboration avec le producteur ou le réalisateur. Les scénarios, dit-on, sont pour moitié une œuvre et pour moitié un guide technique. Ils doivent être compréhensibles pour les créatifs qui l'utiliseront dans la réalisation du film et traduisibles en budgets et calendriers bien précis. Ils doivent être adroits et réalistes. En documentaire, bien qu'on puisse élaborer la structure de l'œuvre à l'étape du développement, on écrit principalement le scénario en postproduction. En animation, plus encore que dans les œuvres de fiction standards, il y a très peu de place pour l'erreur, en raison des coûts élevés. On crée et on enregistre sur image les animations à peu près exactement selon le scénario. Dans tous les types d'œuvres, on engage habituellement un chef scénariste, qui donne un premier son de cloche au scénariste, mais lui sert aussi de confesseur, de psychologue et de motivateur. Les grands studios commandent parfois des projets à des scénaristes, mais dans l'industrie canadienne, plutôt limitée, parmi la foule qui se presse pour le financement de développement, il est plus courant que les projets ne soient pas commandés et qu'une grande quantité de travail soit au début accomplie gratuitement, ou pour « compensations futures ». Un des principaux défauts de l'industrie canadienne, un sur lequel l'ensemble du milieu s'entend, est le manque de fonds pour le développement de la propriété.

## Développement : la création et les finances

Armé de son idée, d'un document de vente, d'un « traitement » complet, c'est-à-dire d'une version en langage filmique de l'œuvre, la décrivant scène par scène, ou même du scénario en tant que tel, comme il est décrit au chapitre 1, le producteur commence à solliciter des fonds. C'est à cela que veille un producteur – à cela, ainsi qu'à embaucher et à renvoyer les employés, à s'assurer que chacun reçoit son juste salaire, que la production se concrétise, qu'elle se vend, etc. La responsabilité

commence ici, chez le producteur. À moins qu'il s'agisse d'une production à très petit budget, par exemple comme celle de notre ami dans sa ferme, ou d'un film produit par une des nombreuses coopératives cinématographiques du Canada, la production sera probablement d'abord présentée à des diffuseurs, des distributeurs ou des investisseurs. Neuf fois sur dix, même en ce qui concerne les longs métrages destinés au grand écran, la solution consiste à s'assurer un financement de départ de la part d'un diffuseur sous forme d'une prévente ou parfois de la part d'un distributeur sous forme d'avance sur les ventes futures. Le reste du financement, en théorie, se mettra en place et pourra être composé de fonds privés et d'une combinaison de prêts, de subventions, de crédits d'impôt et d'investissements d'organismes fédéraux et provinciaux/territoriaux. Le financement d'un film peut s'avérer extrêmement complexe.

Peu importe la taille de la production, un certain nombre de compétences doit être mis à contribution pour cette étape du développement appelé familièrement le « cauchemar du développement » : des connaissances sur le marché; des aptitudes en relations humaines : une bonne écoute, une bonne communication; une aptitude à la gestion; une maîtrise de la langue : capacités de rédaction, créativité; une aptitude en présentation : vente; les affaires juridiques : la nature du droit d'auteur, l'établissement de contrats; savoir faire la bonne chose au bon moment et être au courant des plus récents règlements, règles et délais : connaissance de l'industrie. Par-dessus tout, il faut être très habile en affaires. Si vous visez l'obtention d'un MBA ou d'un diplôme en droit du spectacle, le milieu a besoin de vous.

Mentionnons de nouveau que les coopératives cinématographiques canadiennes constituent un excellent moyen de se lancer ou, si on travaille déjà dans l'industrie, de cultiver de nouveaux talents, de passer à un stade supérieur ou d'essayer des concepts moins commerciaux. Le Canada dispose d'un excellent réseau de coopératives cinématographiques.

À la fin du développement, les droits sont protégés et le scénario est prêt pour le tournage, le film a son financement, les assurances et les arrangements bancaires ont été pris, les extérieurs, explorés et les ententes, signées, l'équipement est prêt à fonctionner, la distribution et l'équipe ont signé leur contrat : tout est prêt...

## La production

Premier jour des prises de vues principales. Ce moment marque la fin du cauchemar du développement. Quand on produit un petit film, le processus est un peu plus simple, mais dans tous les cas, l'étape préparatoire du développement et les efforts pour tout mettre en place et tout prévoir donnent, avec un peu de chance, de bons résultats le « premier jour » venu. Que ce soit pour une grande production, un film d'animation, un documentaire tourné avec une petite équipe ou dans le cas du cinéaste tout seul dans sa ferme, la planification est essentielle.

Il est important de mentionner que la souplesse est également cruciale. Une des plus précieuses qualités du cinéaste est sa capacité d'improviser à la vitesse de l'éclair et de faire calmement du travail superbe sous une pression extrême. C'est un domaine où on doit souvent s'arrêter, attendre, puis travailler à toute vitesse. Il peut se passer des heures d'insoutenable ennui, suivies de 30 secondes d'action ventre à terre au cours desquelles l'ensemble de la production et des millions de dollars sont en jeu.

En ce qui concerne la création, le réalisateur est au sommet de la hiérarchie, en particulier si le producteur lui laisse l'approbation du montage définitif, soit le dernier mot sur le film.

Le « général » responsable des éventuels changements à la distribution, à l'équipe et à l'équipement — la personne qui conçoit et met en œuvre le budget — est le directeur de production. Au-dessus de lui, il y a parfois un producteur délégué, qui supervise les mêmes tâches. Une des clés du succès d'une production est ensuite d'avoir un super régisseur général, qui programme et calcule tout, stimule les troupes et s'arrange pour que chaque personne et chaque chose soient où elles doivent être au moment où elles le doivent. Les régisseurs généraux ont un incroyable sens de la logistique.

Parmi les interprètes, il y a les vedettes, la distribution (répartie entre rôles principaux et acteurs, selon le nombre de lignes qu'ils ont à dire) et les figurants. Dans les documentaires et les films d'animation, on enregistre leur interprétation en mode audio dans un studio d'enregistrement. Les agents artistiques représentent les interprètes et tentent de leur obtenir des

rôles, alors que les directeurs de casting aident le réalisateur ou le producteur à distribuer les rôles de leur production.

La personne responsable du plateau ou de la scène en extérieur est le premier assistant réalisateur. Pendant que le réalisateur travaille avec la distribution ou avec l'équipe artistique ou l'équipe caméra, le premier assistant réalisateur s'assure que le travail de production continue. C'est lui qui crie « Silence sur le plateau! » et « Caméra! ». Le cadreur annonce ensuite « Ça tourne! ». « Moteur? », demande le premier assistant réalisateur. Dès que son équipement a démarré et atteint la vitesse d'enregistrement, le chef opérateur répond par « Ça roule au son! ». « La claquette! », lance le 1er assistant réalisateur (demandant ainsi à l'assistant caméraman qui s'occupe de la claquette de la mettre devant la caméra, avec toutes les informations d'identification de la scène, et de la « claquer » pour que le monteur puisse ultérieurement synchroniser le son et l'image). Une fois toutes ces étapes préliminaires effectuées, le réalisateur crie enfin « Action! », puis, à la fin de la scène, « Coupez! ». Ayons pitié du pauvre novice qui crierait « Coupez! » avant le réalisateur. Voilà une carrière qui se terminerait rapidement. Quand le film est tourné en format film, plutôt qu'en vidéo, le premier assistant réalisateur crie « On vérifie le poil! » à la fin de chaque bonne scène. Cela signifie que l'assistant caméraman doit retirer la lentille et vérifier dans la caméra s'il y a une saleté devant l'ouverture, auquel cas la scène devra être tournée de nouveau, à moins bien sûr qu'une meilleure prise soit déjà « dans la boîte ».

Dans l'équipe caméra, il y a souvent un directeur de la photographie (DP), qui cadre et conçoit les scènes avec le réalisateur et supervise l'éclairage. Parfois, constituer une scène peut nécessiter des heures, mêmes des jours. On filme les cascades coûteuses avec un certain nombre de caméras; il y a des répétitions, et les producteurs et directeurs de production se tordent les mains de nervosité et font les cent pas en grommelant des choses comme « Le temps, c'est de l'argent ». À l'occasion, le DP agit aussi comme cadreur, travaillant lui-même à la caméra. Sous la direction du cadreur, il peut y avoir plusieurs assistants, par exemple le second assistant opérateur et un autre qui s'occupe de remplir le chargeur, c'est-à-dire de mettre le film vierge, non exposé, dans le chargeur de la caméra et d'étiqueter et emballer le film exposé en vue de l'envoi au laboratoire. Imaginez le désastre si on omettait ou gâchait une de ces étapes essentielles. Quand le soleil se découvre durant une seconde ou qu'un acteur interprète une scène avec toute la justesse requise, l'occasion ne se représente pas toujours. Chacun se fie aux autres, et tous doivent donner leur pleine concentration : pas le temps de se tourner les pouces!

Les électriciens et les machinistes sont également indispensables à la réussite du film. Les électriciens ont la responsabilité de l'éclairage. Grâce à des gels, à des réflecteurs et à des tissus, ils manipulent la lumière de façon à produire des effets magiques. Quel art que voilà! Les machinistes sont responsables de tout le reste de l'équipement, et il existe de très nombreuses spécialités! Rien de plus impressionnant sur un plateau de tournage que par exemple un bon opérateur de chariot caméra qui pousse le chariot le long de rails pendant qu'un cadreur, son œil dans le viseur, est sur le chariot avec la caméra et que son fidèle assistant caméraman, le pointeur, tourne délicatement la lentille de façon à faire la mise au point parfaite de chaque nuance de l'interprétation d'un acteur, puis la règle à la fin de la scène en parfaite synchronisation avec le zoom sur un élément qui se trouve au loin. Wow! Quand on regarde un film, tout coule. On ne se rend pas compte, en tant que spectateur profane, de ce qu'il y a derrière une séquence compliquée, mais une fois qu'on a vu un tournage, on ne regarde plus les films de la même manière. Quelle magie!

L'équipe artistique est elle aussi formidable — on y bosse incroyablement fort! Au sommet de sa hiérarchie se trouve le concepteur de la production, puis le directeur artistique. Font également partie de la grande équipe artistique : les techniciens des décors, dont les peintres et les menuisiers; l'équipe des costumes, dont les créateurs, les habilleurs et les couturiers; les gens du maquillage et de la coiffure, les meilleurs amis des acteurs; les responsables des animaux; les armuriers, experts en armes, en particulier en armes à feu; les responsables des accessoires, stylistes et confectionneurs. L'équipe artistique est souvent la première sur le plateau et la dernière à rentrer chez elle.

Le régisseur d'extérieurs et le prospecteur se font les éclaireurs de l'équipe de tournage. Le prospecteur travaille bien avant le tournage du film, trouvant des lieux qui correspondent à la vision du réalisateur. Non seulement doivent-ils savoir comment adapter la réalité au projet imaginé, mais ils doivent aussi pouvoir négocier avec des personnes réelles pour

obtenir le droit de tourner des scènes à un endroit particulier, à un moment particulier, pour une somme déterminée. Le régisseur d'extérieurs doit s'arranger pour que tout cela se fasse de façon responsable et honnête, afin que l'industrie soit bien représentée et que des possibilités ne soient pas anéanties pour la prochaine fois qu'une équipe de tournage se présentera.

L'équipe du transport, dirigée par un coordonnateur, est essentielle au transport ponctuel et sécuritaire des gens et des marchandises à gauche et à droite.

Tout autant que le traiteur, une équipe populaire est celle des coursiers de production. Ils s'assurent que tout le monde se sent bien et mange à sa faim, et quand le tournage a lieu par une froide journée au bout de nulle part, il s'agit d'une équipe bien importante!

Affirmer que l'équipe de la comptabilité, dirigée par le comptable de production et les aides-comptables, est importante serait un euphémisme. Même s'il s'agit d'une prise individuelle, suivre chaque sou, en particulier quand la personne qui l'investit compte sur la production pour le rembourser, est crucial.

Toute une armada d'autres personnes participe à la production des films : les avocats, qui jouent un important rôle dans le paiement des droits et le soutien de la production par l'établissement de contrats; les assureurs, qui appuient la production quand une situation est difficile et réduisent le risque que courent les investisseurs; les banquiers, qui offrent de nombreux services, tels que le crédit de relais (dans l'attente de la réalisation d'une opération).

Dans la production de films d'animation, les fonctions de scénariste, de producteur, de réalisateur, de vedette et d'interprète existent bien sûr toujours — il y a même un directeur de production et un régisseur — mais elles sont évidemment assez différentes. Une des premières étapes de production d'un film d'animation consiste à enregistrer puis à monter la bande son. On distribue les rôles principaux avant la conception des personnages ou en même temps que celle-ci. Sous l'autorité du concepteur de la production, les dessinateurs de fonds conçoivent l'univers du film, et des concepteurs indépendants s'occupent des accessoires, des véhicules, etc. Parfois, on affecte un groupe entier de concepteurs et d'animateurs à un seul personnage. Chaque personnage disposera de ce qu'on appelle un « modèle de personnage », soit un ensemble détaillé de planches représentant ses différentes attitudes et émotions. On dessine et on anime aussi des cycles de marche généraux pour le personnage, afin que les artistes qui travaillent en parallèle à la production aient un point de référence. La cohérence est essentielle. Les dessinateurs de scénario-maquette des films en prises réelles et des films d'animation font à peu près la même chose. À l'aide du scénario et en collaboration avec le réalisateur, ils élaborent une ébauche assez précise de ce dont chaque scène aura l'air, positions et mouvements de caméra compris. Leur travail constitue l'ossature de ce qu'on appelle l'animatic, le premier montage approximatif découpé en fonction de la durée du film et synchronisé avec la bande son. À mesure que des séquences sont terminées, elles sont insérées dans l'animatic, à la place de l'ébauche de scénario-maquette. Le film commence à prendre forme. La conception, le dessin et l'animation avancent, et les nettoyeurs d'images se mettent alors au peaufinage des dessins, qui les rendra conformes à la conception prévue et aux modèles de personnage : un travail à temps plein! En animation aujourd'hui, ces tâches sont habituellement effectuées à l'aide d'une palette graphique et d'un stylet plutôt que sur le papier. La conception et le processus d'animation sont entièrement informatisés, et l'interpolation, c'est-à-dire le laborieux procédé qui consiste à dessiner chaque image qu'il doit y avoir entre les principales positions pour simuler un mouvement fluide, se fait numériquement.

Dans la production télé et vidéo, il y a encore des titres de postes légèrement différents. En production-studio pour la télé par exemple, le réalisateur est rarement sur le plateau, mais la plupart du temps dans une régie. Il travaille auprès de la distribution et de l'équipe par l'intermédiaire d'un directeur de plateau. De multiples caméras sont habituellement utilisées. Une myriade d'autres titres de postes existent. Différents syndicats représentent les équipes de studio de télévision, qui peuvent être grandes ou petites, selon la production. Voici quelques fonctions d'accomplissement uniques aux productions-studio pour la télévision :

- Ingénieur du son et de l'image

- Directeur de plateau
- Aiguilleur
- Tireur de câbles
- Technicien synthétiseur d'écritures

Les bulletins d'information, les jeux télévisés, les feuilletons, les publicités et la programmation complémentaire font qu'une énorme proportion des professionnels canadiens du cinéma et de la télévision gagne sa vie à la télé. Le petit écran a besoin de gens à la construction des décors, aux costumes et au maquillage, d'assistants de production de toutes sortes, de cadres, etc.

Dans la production de documentaires, les équipes sont habituellement réduites : il peut y avoir un réalisateur, un cadreur et un chef opérateur. Il y a parfois une autre personne pour régler l'éclairage, conduire le véhicule, prendre des arrangements, faire signer des décharges ou fournir du soutien. Bien sûr, tout cela peut varier. Si vous réalisez un documentaire sur le Grand Prix de Montréal, vous aurez probablement besoin de plus que cette petite équipe de base. Par ailleurs, l'équipe se résumera aussi parfois à une seule personne, qui réalisera par exemple un documentaire subjectif intime.

Le procédé qui consiste à déterminer la taille d'une équipe, l'utilisation de la vidéo ou du film, la manière d'aborder un sujet, le choix du documentaire ou de la fiction, la durée, le marché, etc. comporte une multitude de considérations, et chacune d'elles est essentielle à la réalisation de l'œuvre. L'importance de l'expérience, de poser des questions, d'écouter, d'avoir l'esprit ouvert, de faire preuve de créativité et d'avoir une vue d'ensemble de l'industrie, de ses mécanismes de fonctionnement et de son public est évidente.

## La postproduction

Une des choses les plus étonnantes dans la réalisation de films est le fait qu'une simple idée se trouve à l'origine d'un processus aussi complexe. Les papiers s'amoncellent. Les intervenants et le matériel s'accumulent : la distribution, l'équipe, l'équipement. Au moment le plus fort de la production, cela devient de la pure folie. Des choses se passent par milliards dans un milliard de directions. Cependant au bout du compte, tout cela se conjugue en un seul objet : le film, la manifestation physique de l'idée originale.

Le principal acteur de la dernière étape de créativité est le monteur. Si vous lisez le générique de début, vous verrez, bien en évidence, après les vedettes, une liste qui culminera avec les premiers responsables de ce que vous êtes sur le point de voir : le directeur de casting, le créateur de costumes, le compositeur, le concepteur de la production, le monteur, puis le DP, le scénariste, le producteur et enfin, soyez bien attentif, le grand manitou en personne, le réalisateur! Voilà une bien glorieuse hiérarchie de la responsabilité de création, mais le monteur est la personne responsable d'un concept clé : la juxtaposition. Entre les grandes transitions dans le film et les légères modifications image par image qui peuvent donner toute sa saveur au film ou le ruiner, le monteur, en collaboration avec le réalisateur, est celui qui fait du film une unité cohérente.

Le monteur ne travaille pas seul. Dans une grande production, il y a un superviseur de la postproduction, qui dirige les complexes procédés de postproduction du film, des monteurs de son, des aides-monteurs, des monteurs musique, des adaptateurs de dialogue postsynchronisation, des bruiteurs, etc.

Des bruiteurs? Ils enrichissent la bande son en y ajoutant de la texture, par exemple un bruissement de soie quand un acteur traverse une pièce, l'aboiement d'un chien, des bruits de pas, le son du vent, un glouglou ou un infime bruit hors-champ. On n'a pas idée de la vie qu'ils insufflent à un film. On dit qu'un film se compose à 40 % de son, et une grande proportion de ces 40 % provient du bruitage.

Le compositeur est également un important collaborateur de la postproduction du film, comme peut l'être le coordonnateur de la musique, qui choisit des musiques déjà enregistrées pour la bande son. Imaginez, un film sans musique! Si vous avez l'occasion de visionner un film avant qu'on y ait intégré la musique, vous pourrez le comparer avec la version définitive, et

vous serez renversé de l'influence que le son a sur vos émotions. La musique constitue un langage universel qui peut se faire l'écho de l'image ou en ébranler le sens, selon le choix du compositeur. La musique peut appuyer une prise de vue SUR GRUE et faire bondir votre cœur quand la caméra monte au-dessus de l'action, ou encore soutenir un TRAVELLING, quand la caméra se déplace horizontalement le long de rails. Un bruit de cymbales peut conférer une émotion profonde, de l'ironie ou de l'ennui au regard d'un acteur. Le compositeur interprète le film pour le public et lui donne la clé d'une compréhension supplémentaire.

De nombreux héros inconnus travaillent à la postproduction, mais aucun n'est plus méritant que la personne qui, habituellement dans un documentaire, consigne toutes les séquences d'archives vidéo et audio nécessaires, trouve les détenteurs des droits d'auteur et obtient le droit de les utiliser. Non seulement cette personne fait-elle preuve d'une patience infinie, mais elle a également l'œil pour le détail et un suprême sens de la négociation.

Une des professions les plus magiques du milieu cinématographique est la coloration. D'une séquence à l'autre, les nuances, les teintes et la saturation des couleurs varient. Dans une chambre noire, le coloriste modifie légèrement chaque séquence, et la différence avant-après peut être ahurissante. Au même titre que les maquilleurs et les coiffeurs sont les amis des artistes, les coloristes sont les amis des DP.

Revenons-en à l'élément audio de l'équation pour parler du mixeur, qui apporte la dernière touche de magie. Il triture les pistes sonores, haussant celle-ci, déplaçant celle-là, équilibrant cette autre. Au bout du compte, les résultats, alliés aux images, peuvent assurer le succès du film ou en ruiner les chances.

Pendant que tout cela évolue, le comptable de la production et les aides-comptables s'échinent à évaluer les dommages de la phase de production et à essayer d'obtenir les dollars nécessaires à la postproduction. Ils se préparent au dernier grand numéro que donnera leur équipe, celui du redouté rapport de coût final qui sera transmis aux investisseurs, aux banquiers, aux assureurs de la production et aux organismes gouvernementaux pour le calcul des répercussions fiscales.

Le producteur, s'il n'est pas en thérapie à ce point-ci, essaie d'obtenir un rendement raisonnable du distributeur et se demande comment payer les factures.

Voilà donc, plus ou moins, les grandes lignes du procédé. Si vous connaissez bien vos talents et voyez où vous pourriez vous situer dans cette vaste distribution, vous trouverez de bons conseils au chapitre 2 du document principal, L'Art de gérer sa carrière : « L'art de se faire connaître ». Grâce à ces conseils, vous devriez pouvoir vous frayer un chemin dans le milieu du cinéma par l'une des diverses portes qui existent. En voici quelques-unes :

- Les coopératives
- Les établissements postsecondaires
- Les offices nationaux
- Les syndicats et les guildes
- Les organismes de développement du cinéma provinciaux et territoriaux

Ne soyez pas timide. Sachez vous vendre. Informez-vous de ce qui se passe au sein de votre collectivité. Lancez-vous. Réjouissez-vous de vos réussites et apprenez de vos erreurs. Écoutez.

Enfin, encore une fois, gérez bien vos attentes. Soyez réaliste.

### III. LE PROJET, C'EST VOUS!

Comment entrer dans cet univers et grimper les échelons de la production? Petit conseil : il faut voir votre propre personne comme un projet. Vous avez des compétences. Vous avez des rêves. Vous avez des forces et des faiblesses. Dressez-en l'inventaire, élaborez un plan et exécutez-le. Faites preuve de souplesse et de capacité d'adaptation. Une carrière en cinéma et télévision n'est différente d'aucune autre. Là encore, vous trouverez les conseils organisationnels du chapitre 3 de *L'Art de gérer sa carrière* extrêmement utiles.

Un vieux malin a un jour lancé : « Le seul travail que l'on puisse commencer par le haut, c'est creuser un trou. » Cela est certainement vrai du milieu du cinéma. Même si vous savez à quelle discipline de l'industrie vous désirez vous consacrer, vous aurez probablement besoin d'améliorer vos compétences ou d'instructions sur la manière de débiter. Et même si vous travaillez dans le milieu depuis des années, au rythme où les choses évoluent, le perfectionnement est vraisemblablement une bonne idée. L'avènement de la HD (haute définition), par exemple, force même les vieux singes à apprendre de nouvelles grimaces. Toutes les équipes de production et de postproduction en subissent les effets, y compris celles de la distribution et de l'exploitation. La révolution HD modifie les marchés de façon radicale, brouillant les frontières entre le divertissement au cinéma et à la maison en implantant la vidéo grand écran dans les foyers.

Consultez le Répertoire de formations pour l'industrie du film et de la télévision du CRHSC ([www.formationcinetele.ca](http://www.formationcinetele.ca)). Vous y trouverez des liens à des cours et à des établissements qui offrent des formations dans le domaine qui vous intéresse. On peut consulter la base de données par province et par discipline. Si vous n'y trouvez pas ce que vous cherchez, le CRHSC ou votre organisme du film provincial ou territorial pourra sans doute vous aider.

Lors de votre consultation de la base de données, assurez-vous de bien lire la liste croissante des compétences exigées pour certains postes précis ([www.crhsculturel.ca/minisites/Film\\_and\\_Broadcasting/f/index.asp](http://www.crhsculturel.ca/minisites/Film_and_Broadcasting/f/index.asp)). Bien qu'une telle analyse n'existe peut-être pas encore pour la discipline de votre choix, ces compétences nourriront l'élaboration de votre plan de carrière.

Un autre lien extrêmement utile est le suivant : [www.crhsculturel.ca/careersinculture/FandB/f/11-01.htm](http://www.crhsculturel.ca/careersinculture/FandB/f/11-01.htm). Il donne des liens directs aux organisations du pays, des provinces, des territoires et des localités, aux associations autochtones, ainsi que de très utiles contacts généraux.

Enfin, vous trouverez fort utiles les conseils que donnent le chapitre 4 sur la gestion de l'argent, « Veiller à ses affaires » ([www.crhsculturel.ca/amyc/pdf/AMYC-Chapter4-fr.pdf](http://www.crhsculturel.ca/amyc/pdf/AMYC-Chapter4-fr.pdf)), et le chapitre 5, « La loi et vous » ([www.crhsculturel.ca/amyc/pdf/AMYC-Chapter5-fr.pdf](http://www.crhsculturel.ca/amyc/pdf/AMYC-Chapter5-fr.pdf)), du document principal, *L'Art de gérer sa carrière*.

Les nouveaux supports ayant démocratisé la profession, le nombre de productions sans présence syndicale est en augmentation. Le CGU, par exemple, remet en question les modèles traditionnels. Malgré ce grand changement, les syndicats et guildes de l'industrie survivent et sont même dans certains cas très prospères, ce qui indique que le secteur se porte bien. Vous n'avez pas à choisir entre la rude vie indépendante non syndiquée et le syndicat de production du média de masse plus organisé. Vous pouvez alterner entre ces deux modes de vie selon ce qui vous convient et ainsi contribuer considérablement aux deux communautés. Il faut tenter de concrétiser vos projets et votre vision, certes, mais n'ayez pas peur d'également participer à une coopérative locale, de faire du bénévolat dans un festival du film ou d'apporter votre contribution à un syndicat, une guildes ou une association de production locale. Assurez-vous de vous intégrer dans votre milieu. Non seulement est-ce bon pour votre carrière, car cela vous met en contact avec des emplois et des occasions qui vous sensibilisent à l'industrie et vous font connaître des autres, mais cela vous permet de changer des choses. Aucune autre industrie canadienne n'a le potentiel de changer le monde qu'ont le film et la télévision. Votre énergie et votre engagement peuvent avoir une grande portée. L'industrie a besoin de vous. Il ne vous reste qu'à trouver comment et par où intégrer le milieu.

Bonne chance!

## IV. LIENS

### *Bailleurs de fonds publics*

Alberta Film Développement - [www.albertafilm.ca/browse/advantage](http://www.albertafilm.ca/browse/advantage)

British Columbia Film - [www.bcfilm.bc.ca](http://www.bcfilm.bc.ca)

Bureau de certification des produits audiovisuels canadiens - [www.pch.gc.ca/bcpac/](http://www.pch.gc.ca/bcpac/)

Canadian Independent Film and Video Fund - [www.cifvf.ca](http://www.cifvf.ca)

Canadian International Development Agency (CIDA) - [www.cida.gc.ca/dip](http://www.cida.gc.ca/dip)

Conseil des arts de l'Ontario - [www.arts.on.ca/index.aspx](http://www.arts.on.ca/index.aspx)

Conseil des arts de la Colombie-britannique - [www.bcartscouncil.ca](http://www.bcartscouncil.ca)

Conseil des Arts du Canada - [www.conseildesarts.ca](http://www.conseildesarts.ca)

Conseil des arts du Manitoba - [www.artscouncil.mb.ca](http://www.artscouncil.mb.ca)

Film Nouveau-Brunswick - [www.nbfilm.ca](http://www.nbfilm.ca)

Fonds canadien de télévision - [www.fondscanadiendetele.ca](http://www.fondscanadiendetele.ca)

Île-du-Prince-Édouard - [www.techpei.com](http://www.techpei.com)

Manitoba Film and Sound - [www.mbfilmsound.mb.ca](http://www.mbfilmsound.mb.ca)

Office national du film du Canada - [www.onf.ca](http://www.onf.ca)

Newfoundland and Labrador Film Development Corporation - [www.nlfdc.ca](http://www.nlfdc.ca)

Nouvelle-Écosse - [www.film.ns.ca](http://www.film.ns.ca)

Sask Film and Video Development Corporation - [www.saskfilm.com](http://www.saskfilm.com)

Saskatchewan Arts Board - [www.artsboard.sk.ca](http://www.artsboard.sk.ca)

Société de développement de l'industrie des médias de l'Ontario - [www.omdc.on.ca/Page3689.aspx](http://www.omdc.on.ca/Page3689.aspx)

SODEC - [www.sodec.gouv.qc.ca](http://www.sodec.gouv.qc.ca)

Téléfilm Canada - [www.telefilm.gc.ca](http://www.telefilm.gc.ca)

Yukon Film and Sound Commission - [www.reelyukon.com](http://www.reelyukon.com)

### *Fonds privés*

A-Channel DramaFund - [www.a-channel.com](http://www.a-channel.com)

Bravo Fact - [www.bravofact.com](http://www.bravofact.com)

Fonds Bell - [www.ipf.ca/Bell/French/FondsBell.html](http://www.ipf.ca/Bell/French/FondsBell.html)

Fonds Cogéco - [www.ipf.ca/Cogeco/French/HomePageCogeco\\_fr.html](http://www.ipf.ca/Cogeco/French/HomePageCogeco_fr.html)

Fonds Corus - [www.corusent.com/corporate/funds\\_initiatives/index.asp](http://www.corusent.com/corporate/funds_initiatives/index.asp)

Fonds indépendant de production - [www.ipf.ca/IPF/French/HomePageIPF\\_fr.html](http://www.ipf.ca/IPF/French/HomePageIPF_fr.html)

Fonds Harold Greenberg - [www.astralmedia.com/fr/lefondsharoldgreenberg/default.idigit](http://www.astralmedia.com/fr/lefondsharoldgreenberg/default.idigit)

Fonds Québecor - [www.fondsquebecor.ca](http://www.fondsquebecor.ca)

Fonds Rogers - [votre.rogers.com/aboutrogers/communitysupport/rogers\\_documentary\\_fund.asp](http://votre.rogers.com/aboutrogers/communitysupport/rogers_documentary_fund.asp)

Fonds Shaw - [www.rocketfund.ca/fr/application\\_faqs.asp](http://www.rocketfund.ca/fr/application_faqs.asp)

### *Centres d'artistes*

Atlantic Filmmakers' Co-op (AFCOOP) - [www.afcoop.ca](http://www.afcoop.ca)

Calgary Society of Independent Filmmakers (CSIF) - [www.csif.org](http://www.csif.org)

Cinevic - [www.cinevic.ca](http://www.cinevic.ca)

Cineworks - [www.cineworks.ca](http://www.cineworks.ca)

Coop vidéo de Montréal - [www.coopvideo.ca](http://www.coopvideo.ca)

EdVideo Media Arts Centre - [www.edvideo.org](http://www.edvideo.org)

Film and Video Arts Society, Alberta (FAVA) - [www.fava.ca](http://www.fava.ca)

FlashFrame - [www.lakeheadu.ca/~flash](http://www.lakeheadu.ca/~flash)

Independent Community TV Co-op (ICTV) - [www.vcn.bc.ca/ictv](http://www.vcn.bc.ca/ictv)

Independent Filmmakers' Co-op of Ottawa - [www.ifco.ca](http://www.ifco.ca)

Les Films de l'autre - [www.lesfilmsdelautre.com](http://www.lesfilmsdelautre.com)

Liaison of Independent Filmmakers of Toronto (LIFT) - [www.lift.on.ca](http://www.lift.on.ca)

MainFilm - [www.mainfilm.qc.ca](http://www.mainfilm.qc.ca)

New Brunswick Filmmakers' Co-op - [www.nbfilmcoop.com](http://www.nbfilmcoop.com)

Newfoundland Independent Filmmakers Co-op (NIFCO) - [www.nifco.org](http://www.nifco.org)

Peterborough Arts Umbrella - [www.pauart.ca](http://www.pauart.ca)

Quickdraw Animation Society (QAS) - [www.awn.com/qas](http://www.awn.com/qas)

Saskatchewan Filmpool Cooperative - [www.filmpool.ca](http://www.filmpool.ca)

Spirafilm - [www.spirafilm.com](http://www.spirafilm.com)

Toronto Animated Image Society (TAIS) - [www.awn.com/tais](http://www.awn.com/tais)

Western Arctic Moving Pictures (WAMP) - [www.wamp.ca](http://www.wamp.ca)

Winnipeg Film Group - [www.winnipegfilmgroup.com](http://www.winnipegfilmgroup.com)

Yukon Film Society - [www.yukonfilmsociety.com](http://www.yukonfilmsociety.com)

### *Conseils des arts provinciaux*

Alberta Foundation for the Arts - [www.cd.gov.ab.ca/all\\_about\\_us/commissions/arts/](http://www.cd.gov.ab.ca/all_about_us/commissions/arts/)

British Columbia Arts Council - [www.bcartscouncil.ca](http://www.bcartscouncil.ca)

Conseil des arts de l'Île-du-Prince-Édouard - [www.peiartscouncil.com](http://www.peiartscouncil.com)

Conseil des arts de l'Ontario - [www.arts.on.ca/index.aspx](http://www.arts.on.ca/index.aspx)

Conseil des arts du Manitoba - [www.artscouncil.mb.ca](http://www.artscouncil.mb.ca)

Conseil des arts du Nouveau-Brunswick - [www.artsnb.ca](http://www.artsnb.ca)

Conseil des arts et des lettres du Québec - [www.calq.gouv.qc.ca](http://www.calq.gouv.qc.ca)

Newfoundland-Labrador Arts Council - [www.nlac.nf.ca](http://www.nlac.nf.ca)

Northwest Territories Arts Council - [www.gov.nt.ca](http://www.gov.nt.ca)

Yukon Cultural Services - [www.tc.gov.yk.ca](http://www.tc.gov.yk.ca)

### *Associations professionnelles*

Académie canadienne du film et de la télévision - [www.academy.ca](http://www.academy.ca)

Alberta Motion Picture Industries Association - [www.ampia.org](http://www.ampia.org)

Alliance des arts médiatiques indépendants - [www.imaa.ca](http://www.imaa.ca)

Alliance of Canadian Cinema, Television and Radio Artists (ACTRA) - [www.actra.ca/actra/control/main](http://www.actra.ca/actra/control/main)

Alliance québécoise des techniciens de l'image et du son (AQTIS) - [www.aqtis.qc.ca](http://www.aqtis.qc.ca)

Association canadienne des radiodiffuseurs - [www.cab-acr.ca](http://www.cab-acr.ca)

Association de producteurs de films et de télévision du Québec (APFTQ) - [www.apftq.qc.ca/fr/](http://www.apftq.qc.ca/fr/)

Association des réalisateurs et des réalisatrices du Québec - [www.arrq.qc.ca](http://www.arrq.qc.ca)

Association Internationale du Film d'Animation - [www.asifa.net](http://www.asifa.net)

Conseil québécois des arts médiatiques - [www.cqam.org](http://www.cqam.org)

Documentaristes du Canada - [www.docorg.ca/quebec.html](http://www.docorg.ca/quebec.html)

La Guilde canadienne des réalisateurs - [www.dgc.ca](http://www.dgc.ca)

Manitoba Motion Picture Industry Association - [www.mmpia.ca](http://www.mmpia.ca)

Observatoire du documentaire - [www.obsdoc.ca](http://www.obsdoc.ca)

Saskatchewan Motion Picture Association - [www.smpia.sk.ca/modules.php?name=Sections&op=viewarticle&artid=1](http://www.smpia.sk.ca/modules.php?name=Sections&op=viewarticle&artid=1)

Société des Auteurs de Radio, Télévision et Cinéma - [www.sartec.qc.ca](http://www.sartec.qc.ca)

Union des artistes (UDA) - [www.uniondesartistes.com](http://www.uniondesartistes.com)

## *Divers*

Assistant Directors - [www.assistantdirectors.com/Links/](http://www.assistantdirectors.com/Links/)

BlipTV - [www.blip.tv](http://www.blip.tv)

Canadian Film - [www.dvshop.ca/dvcafe/canada/canfilm.html](http://www.dvshop.ca/dvcafe/canada/canfilm.html)

Cinema Sites - [www.cinema-sites.com](http://www.cinema-sites.com)

Cinema Websites - [www.zeroland.co.nz/film\\_movies.html](http://www.zeroland.co.nz/film_movies.html)

CinemaTech - [www.cinemattech.blogspot.com](http://www.cinemattech.blogspot.com)

Digital Librarian - [www.digital-librarian.com/movies.html](http://www.digital-librarian.com/movies.html)

Documentary Filmmaking - [www.wildsound-filmmaking-feedback-events.com/documentary.html](http://www.wildsound-filmmaking-feedback-events.com/documentary.html)

DV Guru - [www.dvguru.com/2006/04/07/ten-video-sharing-services-compared/](http://www.dvguru.com/2006/04/07/ten-video-sharing-services-compared/)

DV Shop's Guide to Digital Production - [www.dvshop.ca/dvcafe.html](http://www.dvshop.ca/dvcafe.html)

Eyepspot - [www.eyepspot.com](http://www.eyepspot.com)

Film History Index - [vlib.iue.it/hist-film/Index.html](http://vlib.iue.it/hist-film/Index.html)

Flicker - [www.hi-beam.net/cgi-bin/flicker.pl](http://www.hi-beam.net/cgi-bin/flicker.pl)

Google Video Canada - [www.video.google.ca](http://www.video.google.ca)

Indie Flix - [www.indieflix.com](http://www.indieflix.com)

ifilm - [www.ifilm.com](http://www.ifilm.com)

Internet Archive - [www.archive.org/index.php](http://www.archive.org/index.php)

Internet Movie Database - [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

Internet Public Library – Film Making - [www.ipl.org/div/subject/browse/ent50.20.00/](http://www.ipl.org/div/subject/browse/ent50.20.00/)

Metacafe - [www.metacafe.com](http://www.metacafe.com)

MovieMaker - [www.moviemaker.com](http://www.moviemaker.com)

MySpace - [www.myspace.com](http://www.myspace.com)

OurMedia - [www.ourmedia.org](http://www.ourmedia.org)

Piczo - [www.piczo.com](http://www.piczo.com)

Quebec Shooting Guide - [www.quebecshootingguide.com/default.aspx?S=2007\\_00accu](http://www.quebecshootingguide.com/default.aspx?S=2007_00accu)

Site officiel du doublage au Québec - [www.doublage.qc.ca/news2.php](http://www.doublage.qc.ca/news2.php)

SundanceChannel - [www.sundancechannel.com/home/](http://www.sundancechannel.com/home/)

YouTube - [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Zip.tv - [www.zip.ca/Browse/IPTV/index.aspx](http://www.zip.ca/Browse/IPTV/index.aspx)

Les métiers du cinéma, TV5 - [http://www.tv5.org/TV5Site/cinema/metiers\\_liste.php](http://www.tv5.org/TV5Site/cinema/metiers_liste.php)