

# ICARI

## Une école en mutation

Marie Claude Mirandette

---

Volume 23, numéro 4, automne 2005

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33221ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer cet article

Mirandette, M. C. (2005). ICARI : une école en mutation. *Ciné-Bulles*, 23(4), 26–29.

# Une école en mutation

MARIE CLAUDE MIRANDETTE

Fondé en 1993 par Andrée Beaulieu-Greene, ancien professeur à l'Université du Québec à Montréal, ICARI (ou l'Institut de création artistique et de recherche en infographie) fut d'abord un collège privé d'enseignement professionnel logé dans le Vieux-Montréal dispensant des programmes de multimédia et d'infographie, programmes artistiques alors peu accessibles au Québec. En 1997, l'école déménagea ses pénates avenue du Mont-Royal, angle Saint-Laurent, au cœur du Plateau-Mont-Royal. Progressivement, et compte tenu des nouveaux programmes implantés dans les collèges publics et les universités ainsi que des besoins du marché, les programmes de multimédia et d'infographie ont muté en une formation en haute technologie de l'image dont les principaux axes étaient l'animation 2D et 3D. Au fil des ans, la multiplication des programmes et des écoles spécialisées dans le domaine de l'animation a contribué à précariser le statut de cette institution privée autonome. C'est donc dans l'optique de se repositionner et de se restructurer qu'ICARI a été acquis, en 2004, par le collège Bois-de-Boulogne<sup>1</sup> qui cherchait justement à développer de nouveaux programmes professionnels et préuniversitaires en arts multimédias. Changement qui a donné un second souffle à ICARI. Entre autres, il a intégré un volet jeux vidéo aux programmes déjà en place. Mais surtout, son nouveau statut « d'école affiliée » à un collège public lui a permis d'offrir gratuitement l'accès aux



trois premiers mois de ses profils, par le biais de la formation aux adultes offerte à Bois-de-Boulogne. Chacun des trois profils de la formation (animation 2D, animation 3D et jeux vidéo), réparti sur 12 mois, mène à l'obtention d'une Attestation d'études collégiales (AEC) reconnue par le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport. Au terme de ce programme intensif, l'étudiant est prêt à accéder au marché de l'emploi, florissant dans ce domaine, ou encore à intégrer un programme universitaire en multimédia<sup>2</sup>.

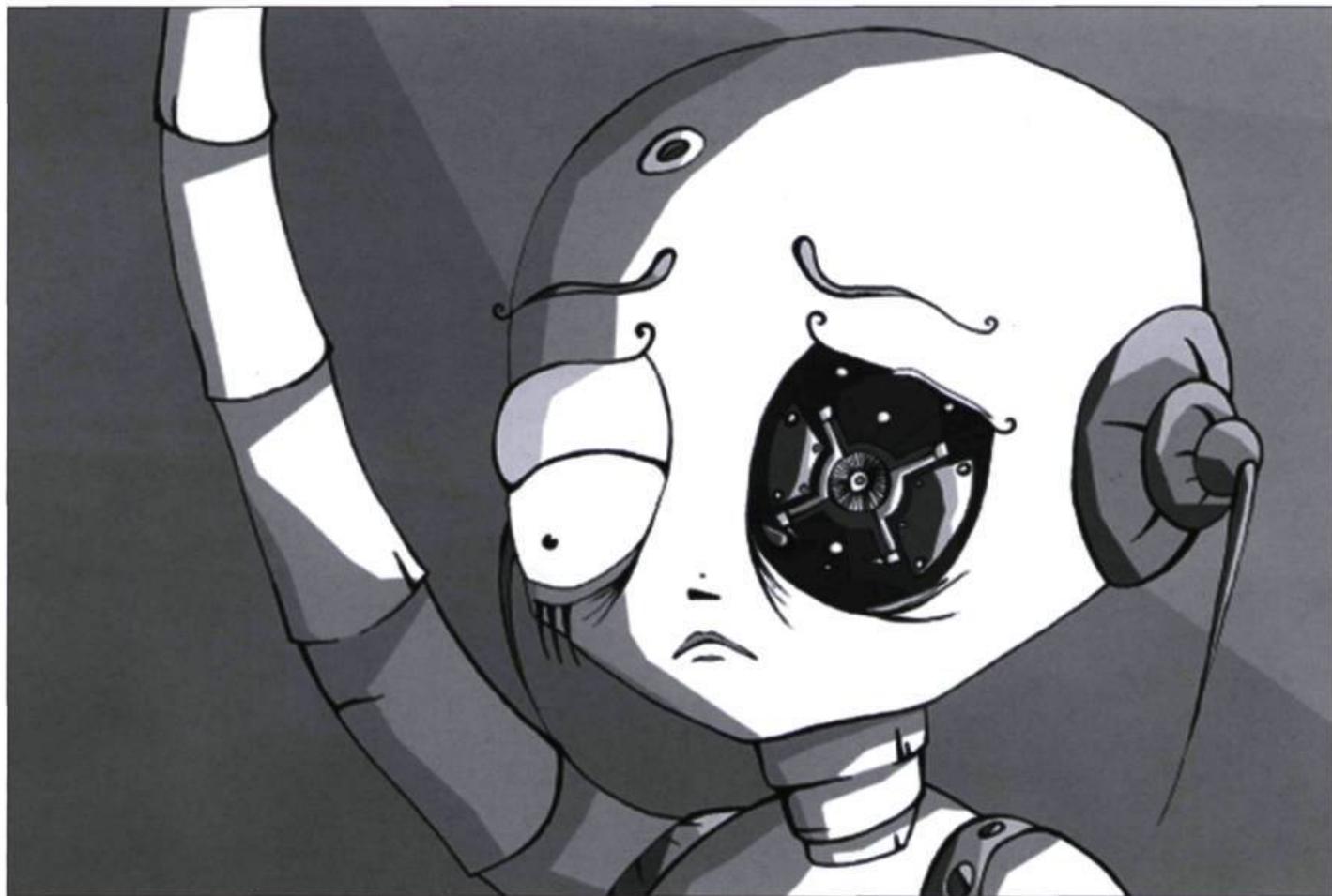
être directement « branché » sur l'industrie. D'abord parce que l'ensemble de son corps professoral, constitué exclusivement de chargés de cours à l'exception de son directeur, y œuvre le plus souvent à titre d'animateur pigiste, ce qui permet à l'école d'assurer le meilleur arrimage possible entre la formation des futurs techniciens animateurs et la réalité du marché de l'emploi. Aussi parce que la formation a été « développée par compétence par des spécialistes de l'industrie » afin de l'arrimer aux besoins du marché. Les logiciels privilégiés (Photoshop, Flash, After Effect, Maya, Premiere et Toonboom) sont, par conséquent, ceux largement utilisés dans l'industrie, et on forme quasiment à la carte les techniciens de demain.

S'il n'est officiellement lié à aucune entreprise, le collège ICARI affirme néanmoins

La grande force d'ICARI, c'est l'animation 3D. Cela lui a permis de développer une expertise reconnue dans le domaine du jeu vidéo où ses étudiants font preuve d'une grande créativité, « plus que ceux des autres collèges » commente son nouveau directeur, Michel Murray, ancien cinéaste documentaire et d'animation aux studios français de l'Office national du film du Canada. « La réputation du collège est ainsi synonyme d'un emploi dans leur domaine d'études pour une majorité d'étudiants », précise celui qui est entré en fonction à l'hiver 2005. « Jusque vers l'an 2000, les gens

1. Rappelons que les principaux autres collèges privés offrant une formation dans le domaine de l'animation, à savoir NAD et le Campus Ubisoft, bien que sis à Montréal, sont respectivement rattachés aux cégeps de Jonquière et de Matane. Avec ces quelques exemples, on voit se dessiner peu à peu l'avenir du système d'éducation québécois, au niveau collégial professionnel en tout cas, à savoir celui d'un PPP (partenariat public-privé) si cher au gouvernement du Parti libéral et que cherche à instaurer à tout prix le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport (MÉLS) afin de rentabiliser son système d'études postsecondaires en privatisant certains programmes et en les façonnant aux besoins spécifiques de l'industrie. Une façon de faire discutabile, car en agissant ainsi le MÉLS crée de toutes pièces une compétition inéquitable entre les collèges puisqu'il subventionne indirectement les programmes privés, lesquels viennent damer le pion aux programmes offerts dans les collèges publics dont il est le gestionnaire...

2. D'ailleurs, le Campus Ubisoft, en partenariat avec l'Université de Sherbrooke, est à peaufiner un programme de deuxième cycle universitaire en « développement du jeu vidéo ».



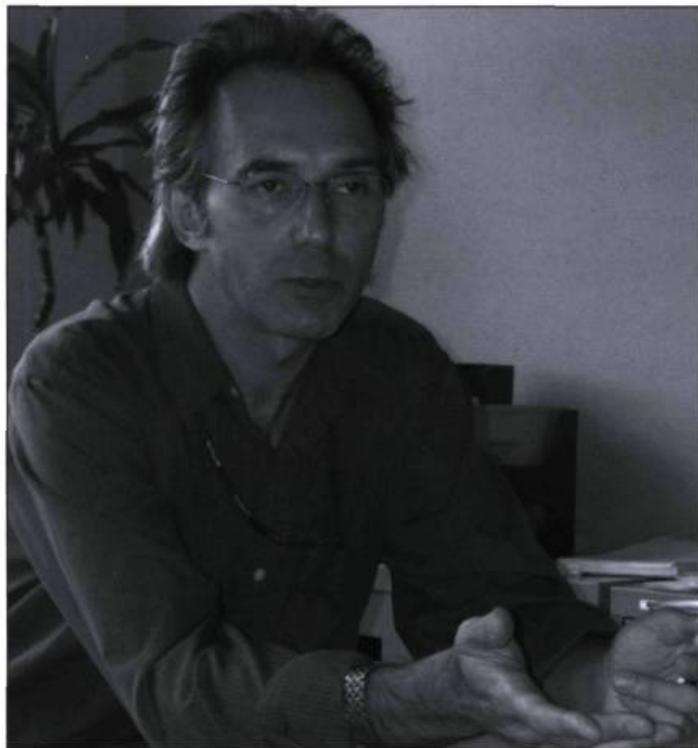
Décomposition et recomposition du rejet de Marie-Anne Pamerleau Couture

qui venaient chez nous avaient généralement un profil artistique fort, avec une formation en arts plastiques, un DEC, souvent même un baccalauréat », affirme Murray. « Maintenant, on a de plus en plus de gens qui viennent des sciences, de l'informatique. Ils ont sensiblement le même âge que leurs prédécesseurs, soit en moyenne 25 ans, mais ils viennent d'horizons plus variés; par conséquent, ils ont davantage besoin d'être nourris d'un point de vue artistique. Ils ont complété en majeure partie un programme collégial ou universitaire et viennent chercher ici une formation technique spécifique, de plus en plus en jeux vidéo. Vu leur âge et leur profil, ils savent généralement mieux ce qu'ils veulent que la moyenne des jeunes fraîchement diplômés du secondaire que l'on retrouve au niveau collégial. »

L'étudiant type dans ce genre de programme d'arts appliqués montre beaucoup de créativité tout en étant capable de travailler avec les logiciels informatiques. Il est donc illusoire de penser œuvrer dans ce domaine en ne sachant que manier le crayon. Il faut être à l'aise avec l'ordinateur et avoir la capacité de travailler avec les principaux logiciels de base que sont Photoshop ou Flash. « On leur apporte une formation technique qui va leur permettre de travailler dans le contexte d'aujourd'hui où l'on

cherche des créateurs capables d'utiliser la technique », dit Murray.

Il y a les compétences et il y a les motivations. Qu'est-ce qui motive tous ces jeunes créateurs à faire un choix de carrière dans un domaine aussi spécifique? Pour Marie-Anne Pamerleau Couture, finissante en 2D, dont les intérêts étaient multiples, l'animation s'est avérée le domaine qui les conjugait le mieux : « Attirée tant par les arts visuels que par l'écriture, le cinéma ou la musique, je souhaitais explorer un domaine qui m'offrirait une grande ouverture sur le plan créatif. Faire du dessin animé, c'est pouvoir libérer n'importe quelle pensée et lui donner vie. C'est un domaine où tout peut être réinventé et qui n'impose pas de limites, mis à part le temps de production. » Pour Yoann Gagnon, finissant en 3D, le choix s'est imposé de lui-même, sans ambages : « Je souhaitais faire un cours en vidéo ou en animation parce que j'étais fou de dessins animés et d'effets visuels. L'animation me passionnait depuis toujours, mais je n'avais pas eu encore la chance d'exploiter mes capacités dans ce domaine. » Pour d'autres, le choix est dicté par un certain désir de renouveau dans la continuité. C'est le cas de Martin Beaulieu, qui entame tout juste une formation en animation et en modélisation pour jeux vidéo :



Michel Murray, directeur d'ICARI

« Après des temps durs comme caméraman à la télévision, j'ai décidé de retourner aux études dans un domaine qui m'a toujours passionné : les jeux vidéo et le 3D. Le jeu vidéo est un domaine connexe à ceux du cinéma et de la télé puisque, de plus en plus, les jeux ressemblent à des films. Je ne voulais pas que mes expériences comme caméraman et éclairagiste soient perdues. »

Les critères qui entrent en ligne de compte dans le choix d'une école ou d'un programme sont multiples, mais il semble que la durée de la formation soit un élément moteur dans le choix d'ICARI pour les candidats qui, majoritairement, possèdent déjà un DEC ou encore une expérience dans un milieu connexe. Pour Marie-Anne Pamerleau Couture, diplômée en Arts et technologies informatisées du collège d'Alma, une visite organisée par le collège a été un élément déclencheur, surtout que le cours à ICARI lui permettait « d'apprendre de manière intensive et d'atteindre le marché du travail plus rapidement que d'autres cours ». Pour Martin Beaulieu, l'accès gratuit aux premiers mois de formation a motivé son choix : « J'ai décidé d'essayer le programme d'AEC offert gratuitement afin de me faire une idée sur ma motivation à travailler dans ce domaine. Il y avait aussi une question de temps de formation; puisque j'ai 30 ans, je voulais une formation rapide et efficace. » Quant aux attentes, elles se résument le plus souvent ainsi : « Avoir un bon soutien de la part de vrais professionnels, un enseignement d'une grande qualité et un programme bien structuré », souligne Yoann Gagnon; « Recevoir une formation poussée sur tous les logiciels qu'on utilise dans le monde du 3D », renchérit Martin Beaulieu.



Le premier bloc de formation, intitulé « Initiation à l'animation 2D/3D et au multimédia », est d'une durée de trois mois. Les cours communs aux trois profils y sont offerts, ce qui permet à l'étudiant de s'initier au domaine et de mieux cerner ses intérêts et ses talents. Durant ces 270 heures réparties sur 14 semaines, du lundi au vendredi de 9 h à 17 h, on aide l'étudiant à développer sa créativité et son sens artistique à travers l'exploration de différents logiciels de traitement de l'image, plus analogique que numérique, ce qui lui permet de choisir l'axe de formation spécifique qui lui sied le mieux (animation 2D, 3D ou jeux vidéo). On veille aussi à lui offrir un bagage de culture visuelle en proposant une exploration des courants artistiques et cinématographiques ayant eu une influence sur l'animation. « Il faut toujours que ce soit lié de près à l'animation et illustré par des exemples concrets. Entre autres, on peut aborder l'influence de Dali et du surréalisme dans l'animation ou encore la présence d'éléments médiévaux qui sont très nombreux dans les jeux vidéo de type gothique. De même, on aborde les notions fondamentales de langage filmique », explique Murray, qui a donné le cours intitulé « Courants artistiques ».

Les 9 mois qui suivront cette formation de base (14 pour les étudiants inscrits aux cours du soir donnés de 18 h à 22 h) seront intenses. En tout, cette section du programme compte 645 heures de cours à raison d'environ 35 heures par semaine (20 heures pour la formation de soir) au cours desquelles l'étudiant explorera le dessin, la scénarisation et le storyboard, le graphisme, les couleurs, la composition d'image numérique, la production et la

postproduction, mais aussi, selon le profil, l'animation 2D ou la modélisation 3D, la pose et les décors ou l'éclairage et les textures, les effets visuels, etc. Au terme de cette formation, chacun devra réaliser une courte animation (entre 45 secondes et 2 minutes en moyenne) témoignant de son habileté et de sa créativité, laquelle occupera une place de choix dans le portfolio qu'il présentera à d'éventuels employeurs.

Après les bancs d'école, le marché de l'emploi. Quelles sont les principales ouvertures qui s'offrent aux gens qui sortent d'ICARI? « La plupart vont commencer comme "animateur junior" avant de devenir animateur programmeur. C'est leur aisance à travailler avec les principaux logiciels qui va être le premier critère d'embauche. Vient ensuite la créativité, selon la nature du travail à réaliser, lequel est le plus souvent un travail à la pige ou à contrat », précise Michel Murray. « Cela ne veut pas dire que l'étudiant doit connaître tous les logiciels ni en contrôler toutes les subtilités, car, dans bien des cas, l'employeur s'occupera de lui fournir la formation complémentaire nécessaire. » Yoann Gagnon, « probablement le plus créatif des finissants de sa graduation », selon le directeur de l'école, vient de trouver un emploi dans ses cordes : « Je suis animateur 3D chez Big Bang Studios, ce dont je suis très heureux parce que c'était exactement le genre de poste

que je voulais occuper. Je suis aussi finaliste de la section animation du concours Vidéaste recherché et j'attends les résultats qui seront dévoilés lors du gala de novembre. » Quant à Marie-Anne Pamerleau Couture qui vient tout juste de terminer son programme en 2D, elle se dit « prédisposée à travailler dans diverses fonctions, tant [qu'elle] pourr[a] innover et mettre [sa] créativité à profit ».

Les étudiants finissants semblent généralement satisfaits de la formation qu'ils ont reçue. Mais les plus créatifs observent d'un œil suspicieux les mutations opérées dans les programmes de formation au cours de la dernière année : « Je pense que le cours est beaucoup plus technique qu'auparavant, plus axé sur l'apprentissage d'une méthode, plus technique qu'artistique. La plupart des écoles fixent les formations en fonction du marché, ce qui fait qu'on choisit surtout le jeu vidéo ou les effets spéciaux. On apprend de A à Z comment cela fonctionne, mais on ne fait pas de *trip* personnel. Je trouve qu'on forme davantage des "machines" plutôt que des créateurs, ce qui est dommage », regrette Yoann Gagnon. Il serait, en effet, navrant que cela devienne la norme, car de ces nombreux programmes d'arts appliqués, ne resterait plus que la bête application! ■



Psychotron de Gérald Tissot