

Analyse de profession

Illustratrice et illustrateur

Secteur
de formation

13

Communications
et documentation

Québec 

Analyse de profession

Illustratrice et illustrateur

Secteur
de formation

13

Communications
et documentation

Formation professionnelle et technique
et formation continue

Direction générale de la formation
professionnelle et technique

Équipe de production

L'analyse de la profession d'illustratrice et d'illustrateur a été effectuée sous la responsabilité des personnes suivantes :

Coordination

Odette Trépanier
Responsable du secteur *Communications et documentation*
Direction générale des programmes et du développement
Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport

Spécialiste de l'enseignement

Carol Arseneault
Enseignant en graphisme
Cégep de Sainte-Foy

Soutien technique

Jean-François Pouliot
Consultant en formation
Animateur de l'atelier et rédacteur du rapport

Michel Caouette
Consultant en formation
Secrétaire de l'atelier

Les personnes suivantes ont contribué à la préparation de l'analyse :

Roseline Bienvenu
Agente d'information
TECHNOCompétences

Guillaume Dumas
Chargé de projets
Comité sectoriel de main-d'œuvre des communications graphiques du Québec

Gaston Lachaine
Enseignant en procédés infographiques
Commission scolaire des Draveurs

Yvon Sirois
Enseignant en infographie en préimpression
Collège Ahuntsic

Révision linguistique

Sous la responsabilité de la Direction des communications du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport

Mise en pages et édition

Sous la responsabilité de la Direction générale de la formation professionnelle et technique du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, 2008–08–00718

ISBN 978-2-550-54358-9 (version imprimée)
ISBN 978-2-550-54359-6 (PDF)

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2008

Remerciements

La production de ce rapport a été possible grâce à la collaboration des participantes et des participants à l'atelier d'analyse de la profession.

Le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport tient à remercier les spécialistes de la profession qui ont participé à cet atelier, tenu à Montréal les 11, 12 et 13 avril 2007.

Participantes et participants

Christine Battuz
Illustratrice associée
Leviza Studio

Yannick Belzil
Illustrateur
Pigiste

Josée Bisailon
Illustratrice
Pigiste

Sophie Boivin
Directrice
SOART

Claude Bordeleau
Directeur créatif
Volta

Marie-Andrée Bureau
Illustratrice/designer
Pigiste

Mankanwalpreet Chatha
Illustrateur
Alpha-Vision

Marianne Chevalier
Illustratrice
Pigiste

Dominique Desbiens
Illustrateur
Pigiste

Florent Fournier
Illustrateur
Pigiste

Sonia Léontieff
Illustratrice
Pigiste

Sara Paquet
Illustratrice
Pigiste

Daniel Villeneuve
Illustrateur/designer
Pigiste

Participantes et participants à la collecte d'information complémentaire

Montréal, les 30 septembre et 1^{er} octobre 2007

Québec, le 14 novembre 2007

Nancy Beauregard
Illustratrice médicale
Centre hospitalier de l'Université Laval

Sarah Chamailard
Artiste-concepteur
Ubisoft

Emanuel Garcia
Artiste-concepteur
Electronics Arts

Chantelle Grenier
Illustratrice/designer de mode
Amuse Design

Caroline Laplante
Artiste-conceptrice
Electronics Arts

Caroline Soucy
Directrice artistique, production de jeux 3D
Sarbakan

Observatrices et observateurs à l'atelier d'analyse de la profession

Montréal, les 11, 12 et 13 avril 2007

Élaine Baribeault
Enseignante
Collège Ahuntsic

Roseline Bienvenu
Agente d'information
TECHNOCompétences

Guillaume Dumas
Chargé de projets
Comité sectoriel de main-d'œuvre des communications
graphiques du Québec

Gaston Lachaine
Enseignant
Commission scolaire des Draveurs

Benoît Pagé
Directeur adjoint
Collège Ahuntsic

Line Paquet
Responsable de la formation sectorielle
Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport

Élisabeth Pelletier
Directrice
Association des illustrateurs et illustratrices du Québec

Jorge Pinho
Adjoint à la Direction des études
Cégep du Vieux Montréal

Lise Poulin
Responsable de la formation sectorielle
Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport

Lucy Trahan
Enseignante
Collège Dawson

Yvon Sirois
Enseignant
Collège Ahuntsic

TABLE DES MATIÈRES

Glossaire.....	1
Introduction.....	3
1 Description générale des professions.....	5
1.1 Limites de l'analyse.....	5
1.2 Principales caractéristiques de la profession.....	5
1.3 Organisation du travail.....	6
1.4 Contexte d'exercice de la profession.....	7
1.5 Caractéristiques du marché du travail.....	7
1.6 Définition de la profession.....	8
2 Analyse des tâches et des opérations.....	11
2.1 Tableau des tâches et des opérations.....	11
2.2 Renseignements complémentaires.....	13
3 Conditions et exigences des réalisations des tâches.....	21
4 Données quantitatives sur les tâches.....	27
4.1 Occurrence des tâches.....	27
4.2 Temps de travail.....	28
4.3 Importance des tâches.....	28
4.4 Difficulté des tâches.....	29
5 Changements récents et prévisibles dans l'exercice de la profession.....	31
6 Connaissances, habiletés et comportements socioaffectifs.....	33
6.1 Connaissances.....	33
6.2 Habiletés cognitives.....	35
6.3 Habiletés psychomotrices.....	36
6.4 Habiletés perceptives.....	36
6.5 Comportements socioaffectifs.....	36
7 Suggestions concernant la formation.....	37
Annexe Risques pour la santé et sécurité au travail.....	39
Tableau 1 Problématiques reliées à la santé et à la sécurité au travail pour la profession d'illustratrice et d'illustrateur.....	39
Tableau 2 Association des sources de risques et des tâches et opérations de la profession d'illustratrice et d'illustrateur.....	41

Glossaire

Analyse d'une profession

L'analyse d'une profession a pour objet de faire le portrait le plus complet possible du plein exercice d'une profession. Elle consiste principalement en une description des caractéristiques de la profession, des tâches et des opérations accompagnée de leurs conditions et exigences de réalisation, de même qu'en une identification des fonctions, des connaissances, des habiletés et des comportements socioaffectifs requis.

Deux formules peuvent être utilisées : la nouvelle analyse qui vise la création de la source d'information initiale et l'actualisation d'une analyse qui est la révision de cette information.

Comportements socioaffectifs

Les comportements socioaffectifs sont une manière d'agir, de réagir et d'entrer en relation avec les autres. Ils traduisent des attitudes et sont liés à des valeurs personnelles ou professionnelles.

Conditions de réalisation de la tâche

Les conditions de réalisation sont les modalités et les circonstances qui ont un impact déterminant sur la réalisation de la tâche et illustrent notamment l'environnement de travail, les risques à la santé et la sécurité au travail, l'équipement, le matériel et les ouvrages de référence utilisés au regard de l'accomplissement de la tâche.

Connaissances

Les connaissances sont des notions et des concepts relatifs aux sciences, aux arts, ainsi qu'aux législations, technologies et techniques nécessaires dans l'exercice d'une profession.

Exigences de réalisation de la tâche

Les exigences de réalisation sont les exigences établies pour qu'une tâche soit réalisée de façon satisfaisante.

Fonction

Une fonction est un ensemble de tâches liées entre elles et elle est définie par les résultats du travail.

Habiletés cognitives

Les habiletés cognitives ont trait aux stratégies intellectuelles utilisées dans l'exercice d'une profession.

Habiletés motrices et kinesthésiques

Les habiletés motrices et kinesthésiques ont trait à l'exécution et au contrôle de gestes et de mouvements.

Habiletés perceptives

Les habiletés perceptives sont des capacités sensorielles grâce auxquelles une personne saisit consciemment par les sens ce qui se passe dans son environnement.

Niveaux d'exercice de la profession

Les niveaux d'exercice de la profession correspondent à des degrés de complexité dans l'exercice de cette profession.

Opérations

Les opérations sont les actions qui décrivent les étapes de réalisation d'une tâche et permettent d'établir le « comment » pour l'atteinte du résultat. Elles sont rattachées à la tâche et liées entre elles.

Plein exercice de la profession

Le plein exercice de la profession correspond au niveau où les tâches de la profession sont exercées de façon autonome et avec la maîtrise nécessaire par la plupart des personnes.

Profession

La profession correspond à tout type de travail déterminé, manuel ou non, effectué pour le compte d'un employeur ou pour son propre compte, et dont on peut tirer ses moyens d'existence.

Dans ce document, le mot « profession » possède un caractère générique et recouvre l'ensemble des acceptions habituellement utilisées : métier, profession, occupation.

Résultats du travail

Les résultats du travail sont un produit, un service ou une décision.

Sous-opérations

Les sous-opérations sont les actions qui précisent les opérations et permettent d'illustrer des détails du travail, souvent des méthodes et des techniques.

Tâches

Les tâches sont les actions qui correspondent aux principales activités de l'exercice de la profession analysée. Une tâche est structurée, autonome et observable. Elle a un début déterminé et une fin précise. Dans l'exercice d'une profession, qu'il s'agisse d'un produit, d'un service ou d'une décision, le résultat d'une tâche doit présenter une utilité particulière et significative.

Introduction

Le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport a entrepris des travaux de mise à jour de programmes dans les domaines du graphisme et de l'infographie ainsi que des travaux de documentation pour la profession d'illustratrice et d'illustrateur.

Compte tenu des conclusions de l'*Étude préliminaire sur les fonctions de travail liées à la conception et à la réalisation d'images* et des orientations déposées au Comité national des programmes d'études professionnelles et techniques, il a été décidé de tenir trois analyses de profession : la première portant sur la profession de graphiste, la deuxième, sur la profession d'illustratrice et d'illustrateur et la troisième, sur la profession d'infographe.

L'analyse de profession est une étape essentielle dans le processus ministériel d'élaboration ou de révision de programmes, puisqu'elle permet de tracer le portrait le plus fidèle possible de la profession.

Les critères de recrutement des participantes et des participants à l'atelier d'analyse de la profession d'illustratrice et d'illustrateur étaient les suivants : le secteur (communications graphiques et multimédias, jeux vidéo); le type d'entreprises (agences de publicité ou de marketing, centres de production multimédia, services spécialisés en illustration et maisons d'édition et de communication); le statut d'emploi (salarié et pigiste); la taille de l'entreprise (grande entreprise et petite ou moyenne entreprise); la provenance géographique (région de Montréal, région de la Capitale-Nationale, région de la Chaudière-Appalaches et autres régions); le sexe; la supervision (communications graphiques et multimédias) et la syndicalisation (à titre indicatif).

L'analyse de la profession d'illustratrice et d'illustrateur s'est réalisée en deux étapes. La première étape, qui s'est déroulée à Montréal les 11, 12 et 13 avril 2007, a pris la forme d'un atelier (groupe de discussion ou *focus group*) d'une durée de trois jours. La deuxième étape, qui a eu lieu à Montréal les 30 septembre et 1^{er} octobre 2007 et à Québec le 14 novembre 2007, consistait en une collecte d'information complémentaire réalisée au moyen d'entrevues d'une durée de deux heures environ.

L'atelier a permis d'établir le contexte d'exercice de la profession, de spécifier les tâches et les opérations qui la définissent, de délimiter les conditions de réalisation de ces tâches et les exigences qui s'y rapportent, de préciser les habiletés et les comportements nécessaires à l'exécution du travail, d'identifier les changements récents et prévisibles dans l'exercice de la profession et, enfin, de formuler des suggestions concernant la formation. Les données recueillies lors de cette rencontre ont été consignées dans un premier rapport.

Quant aux entrevues, elles avaient pour objet de compléter les données obtenues lors de l'atelier en précisant les caractéristiques du travail en ce qui concerne le secteur des jeux vidéo et de l'illustration spécialisée. Ces entrevues ont permis d'établir que les dimensions décrites dans le premier rapport étaient pertinentes et d'apporter des précisions additionnelles.

La synthèse des données recueillies au cours de ces deux étapes fait l'objet du présent rapport.

Il est à noter que cette analyse a été réalisée en s'appuyant sur les concepts du nouveau *Cadre de référence et instrumentation pour l'analyse d'une profession*, à l'exception du concept de fonction. De plus, les indicateurs concernant d'éventuels niveaux d'exercice de la profession n'ont pas été documentés. Cela s'explique par la proximité des dates de la réalisation de l'analyse de profession par rapport à celles de l'approbation du *Cadre de référence et instrumentation pour l'analyse d'une profession*.

Enfin, il est important de souligner que la description qui est présentée dans ce rapport correspond à celle du plein exercice de la profession.

1 Description générale des professions

1.1 Limites de l'analyse

Pour préciser les limites de l'analyse, les participantes et les participants à l'atelier d'analyse de profession ont été invités à se prononcer sur les distinctions entre le travail effectué par les infographes, les graphistes et les dessinatrices ou dessinateurs.

Les participantes et les participants considèrent que le travail d'infographie est à caractère technique et se situe loin du travail de création qu'ils effectuent.

De l'avis de ces personnes, le travail de graphisme est aussi différent du travail d'illustration. Les graphistes sont impliqués dans l'assemblage du produit. C'est à eux et elles qu'il revient de réunir des images, des illustrations, des textes et d'autres éléments graphiques dans un projet de mise en pages. Les illustratrices et les illustrateurs créent, pour leur part, plusieurs de ces images.

Enfin, le travail des dessinatrices et des dessinateurs est également différent de l'illustration, puisque ces personnes produisent des plans avec des spécifications techniques (dessin industriel, dessin de pièces mécaniques, dessin de bâtiment, etc.). De plus, elles utilisent des logiciels de conception assistée par ordinateur qui ne sont jamais employés dans le domaine de l'illustration.

Après discussion, les participantes et les participants ont donc convenu d'exclure de l'analyse les professions d'infographe, de graphiste et de dessinatrice ou de dessinateur.

1.2 Principales caractéristiques de la profession

Lieux d'emplois

On trouve des illustratrices et des illustrateurs dans de petits ateliers, souvent situés à domicile puisque bon nombre travaillent à leur compte. On en trouve également dans des entreprises telles que des centres de production multimédia et de jeux vidéo, des services spécialisés en illustration (dans le secteur médical et le secteur de la mode, notamment), des maisons d'édition et de communication de même que des agences de publicité ou de marketing.

Résultat du travail

Habituellement, les illustrations sont très variées sur le plan du style, des dimensions, des techniques de réalisation, du secteur de diffusion pour lequel elles sont créées, du public cible, etc. Il peut s'agir, par exemple, de dessins, d'estampes, d'images, d'icônes, de pictogrammes ou de logos. Ces illustrations peuvent représenter des idées, des personnages, des environnements, des décors ou des objets réels ou imaginaires qui appartiennent au passé, au monde actuel, au futur ou au fantastique. Elles se trouvent dans des livres, des albums, des sites Web, des jeux (vidéo et traditionnels), des scénarimages, des brochures ou des schémas spécialisés, sur des pochettes ou des affiches, etc. Le résultat du travail doit être créatif.

Un participant précise que, dans le domaine des illustrations spécialisées, son travail consiste essentiellement à peindre l'illustration après sa modélisation et à y ajouter des éléments de décor en fonction de l'environnement de la cliente ou du client. Le résultat du travail doit être réaliste.

Équipement utilisé

L'équipement utilisé est varié et dépend de la ou des techniques de réalisation employées par l'illustratrice ou l'illustrateur.

Mentionnons d'abord les outils et les matériaux liés aux techniques traditionnelles : peinture, gouache, pastel, aquarelle, encre, pinceau, marteau, grattoir, papier, carton, tissu, pellicule photographique, etc.

On a aussi recours à de l'équipement informatique : ordinateurs, grands écrans, imprimantes, numériseurs, appareils photographiques, ainsi qu'à de nombreux logiciels de dessin matriciel et vectoriel (2D et 3D), de traitement d'images, de montage, de création de textures (*map painting*), de modélisation, de bureautique, etc.

L'illustratrice ou l'illustrateur utilise également des ouvrages de référence (magazines, albums photographiques, gravures anciennes, etc.) et des banques d'images pour rechercher des idées ainsi que des échantillons de matériaux en vue de la création de textures.

Critères de qualité

Le respect des délais, une qualité de réalisation supérieure, la satisfaction de la clientèle et l'esthétisme de l'illustration sont, de l'avis des participantes et des participants, les plus importants critères permettant de juger de la qualité du travail. Bien entendu, l'illustration doit être efficace sur le plan de la communication.

1.3 Organisation du travail

Collaboration

Pour les personnes établies à leur compte, le travail est la plupart du temps individuel. Mais il s'effectue parfois en collaboration avec d'autres illustratrices ou illustrateurs pour des raisons de complémentarité d'expertise.

Pour les personnes salariées, le travail en équipe est plus fréquent, particulièrement dans le domaine des jeux vidéo, où les personnes sont appelées à collaborer avec des designers, des modeleurs, des programmeurs, etc.

Supervision

Les travailleuses et travailleurs autonomes ne sont pas supervisés. Pour ce qui est des personnes salariées, leur travail est habituellement encadré par des directrices ou des directeurs artistiques, des directrices ou des directeurs de création ou encore des productrices ou des producteurs.

Relations avec la clientèle

Les relations avec la clientèle sont essentielles pour les travailleuses et travailleurs autonomes puisque, la plupart du temps, les illustratrices et les illustrateurs traitent directement avec elle pour définir le projet, convenir des prix, présenter une esquisse et livrer l'illustration. La clientèle est variée : éditeur, publicitaire, imprimeur, producteur multimédia, graphiste, artiste, restaurateur, etc.

Dans le domaine des jeux vidéo, les contacts avec la clientèle seraient plutôt rares.

Responsabilités

Les illustratrices et les illustrateurs ont des responsabilités liées aux exigences de création. Souvent, c'est à eux que reviennent les décisions relatives au style de l'illustration, à la technique de réalisation et au format de livraison.

On souligne que, dans le domaine de l'illustration médicale, la personne peut avoir à décider des angles de vue à adopter ou encore des couleurs à utiliser pour rendre l'illustration plus didactique.

Bien entendu, les personnes qui travaillent à leur compte ont des responsabilités supplémentaires liées à la gestion de leur entreprise.

1.4 Contexte d'exercice de la profession

Horaire

Les personnes qui travaillent à leur compte ont souvent un horaire variable conditionné par le volume de travail et la recherche d'inspiration. L'horaire des personnes salariées correspond, la plupart du temps, aux heures normales de bureau.

Dans le domaine des jeux vidéo, il n'est pas rare que la personne ait à faire des heures supplémentaires en fin de projet.

Risques pour la santé et la sécurité au travail

La profession comporte des risques pour la santé et la sécurité au travail, particulièrement pour tout ce qui concerne l'utilisation de l'ordinateur. Les tendinites, les maux de dos et les problèmes de vision sont mentionnés par les participantes et les participants à l'atelier.

On précise que d'autres risques proviennent des techniques de réalisation et des médiums utilisés, par exemple les risques liés à l'emploi de peinture, d'outils tranchants ou de produits en aérosol.

Par ailleurs, le travail est cause d'isolement pour plusieurs pigistes qui travaillent à la maison. De plus, les exigences de la création et les remises en question qu'elles impliquent, les délais d'exécution à respecter, la négociation des prix ainsi que l'insécurité financière sont des sources de stress importantes.

1.5 Caractéristiques du marché du travail

Qualités recherchées

La créativité, la curiosité, la discipline, la souplesse, l'ouverture d'esprit, l'entregent et, bien entendu, le talent sont des qualités appréciées chez les illustratrices et les illustrateurs.

Perspectives d'emploi

De l'avis de plusieurs personnes présentes, les perspectives d'emploi dans le secteur de l'illustration traditionnelle sont relativement bonnes, bien que l'on constate une diminution du volume de travail en ce qui concerne l'édition. Cette situation entraîne d'ailleurs une baisse dans les prix des illustrations et des difficultés financières pour les personnes qui sont en début de carrière et qui travaillent à leur compte.

Dans le domaine des jeux vidéo, les perspectives d'emploi sont excellentes, puisque cette industrie est en pleine expansion au Québec. Les problèmes de recrutement et de rétention du personnel y sont donc fréquents.

Perspectives de carrière

On mentionne que certaines personnes peuvent commencer leur carrière en tant qu'assistantes et assistants si elles travaillent dans le domaine de la publicité ou à titre de coloristes si elles sont dans le secteur de la bande dessinée.

Dans le domaine des jeux vidéo, on commence à titre d'artiste concepteur junior pour devenir artiste concepteur senior ou directeur artistique.

Conditions d'emploi

En début de carrière, plusieurs personnes sont à la recherche de contrats et travaillent à temps partiel.

Le revenu annuel peut être très bas pour les pigistes qui débudent, se situant parfois aux alentours de 5 000 \$. Quant aux personnes qui occupent un premier emploi salarié, elles peuvent quelquefois obtenir un revenu annuel de 30 000 \$. On souligne que, dans le secteur du multimédia et des jeux vidéo, les salaires peuvent être supérieurs.

Après cinq ans d'expérience, le revenu annuel peut être d'environ 50 000 \$ pour une personne qui a une réputation établie.

Habituellement, les illustratrices et illustrateurs ne sont pas syndiqués, puisque plusieurs travaillent à leur compte. De plus, de l'avis des participantes et des participants, la propension à la syndicalisation est plutôt faible dans la profession étant donné la nature artistique du travail.

Recours à un agent

Plusieurs illustratrices et illustrateurs ont recours à une personne jouant le rôle d'intermédiaire dans la recherche de clientes et de clients ainsi que dans la négociation des prix. Les services des agents sont utiles pour l'obtention de contrats.

La commission versée à un agent varie de 15 % à 30 %.

1.6 Définition de la profession

Les personnes présentes à l'atelier d'analyse de profession ont confirmé la définition suivante de la profession :

« Les illustratrices et illustrateurs sont des artistes visuels qui travaillent dans le secteur des communications, à leur compte ou dans des entreprises. Elles et ils peuvent œuvrer dans différents secteurs, tels la publication (livres, affiches, pictogrammes, albums illustrés, magazines, journaux, mode, etc.) et le multimédia (scénarimage, préparation d'une illustration dans le but d'une animation 2D-3D, etc.).

Pour répondre au besoin exprimé par leur client, elles et ils élaborent des concepts, produisent des croquis, conçoivent des esquisses et réalisent des illustrations. Pour ce faire, elles et ils choisissent les matériaux, les médiums et les techniques de réalisation en fonction de l'effet recherché.

Ces personnes travaillent seules ou en équipe en collaboration avec, entre autres, d'autres illustrateurs, leur agent, directeurs artistiques, éditeurs, chargés de projet, directeurs de production, modeleurs 3D, programmeurs, graphistes, etc. Elles doivent souvent composer avec des délais de réalisation très serrés.

En fonction de leurs compétences, les personnes qui travaillent pour des entreprises peuvent se voir confier des responsabilités en ce qui a trait à la direction artistique d'une équipe de production. Les personnes travaillant à leur compte peuvent éventuellement créer leur propre entreprise et engager d'autres illustrateurs et d'autres collaborateurs.

Leur environnement de travail est à la fois traditionnel et informatisé en ce sens que les illustratrices et illustrateurs peuvent à la fois utiliser crayons, papier, pinceaux, différents outils et médiums, ordinateurs, logiciels et utilitaires spécialisés, tablettes graphiques, numériseurs, support d'archivage.

Le travail demande une bonne capacité d'adaptation, le goût de la recherche et de l'expérimentation ainsi qu'un certain esprit d'entrepreneurship afin que l'artiste puisse assurer la promotion de sa création par des moyens de diffusion appropriés. »

2 Analyse des tâches et des opérations

Les participantes et les participants à l'atelier d'analyse de la profession d'illustratrice et d'illustrateur ont décrit les tâches et les opérations qu'ils effectuent dans leur milieu de travail. Le tableau qui figure à la section 2.1 est le fruit d'un consensus de l'ensemble des personnes présentes à l'atelier et des personnes consultées lors de la collecte d'information complémentaire.

Les tâches sont numérotées de un à cinq dans l'axe vertical du tableau.

Les opérations sont également numérotées dans l'axe horizontal du tableau. Elles renvoient la plupart du temps à la séquence d'exécution de la tâche.

On trouvera à la section 2.2 de l'information supplémentaire concernant les sous-opérations (actions qui précisent les opérations et permettent d'illustrer des détails du travail).

2.1 Tableau des tâches et des opérations

TÂCHES ET OPÉRATIONS				
1 PRÉPARER UNE OFFRE DE SERVICES	1.1 Prendre connaissance du projet	1.2 Établir les balises du projet	1.3 Estimer le prix ou le temps de travail	1.4 Négocier le prix, les droits de reproduction et les modalités de paiement, s'il y a lieu
	1.5 Convenir du contrat ou d'une facture, s'il y a lieu			
2 PRODUIRE DES ESQUISSES OU DES SCÉNARIMAGES	2.1 Prendre connaissance du matériel fourni par la cliente ou le client	2.2 Faire une recherche sur le sujet	2.3 Trouver les concepts	2.4 Discuter des concepts
	2.5 Faire des esquisses ou des scénarimages	2.6 Présenter les esquisses ou les scénarimages à la cliente ou au client	2.7 Effectuer les corrections, s'il y a lieu	

TÂCHES ET OPÉRATIONS

3 PRODUIRE DES ILLUSTRATIONS FINALES	3.1 Préparer les outils et le support	3.2 Appliquer la technique de réalisation traditionnelle	3.3 Appliquer la technique de réalisation numérique	3.4 Appliquer la technique de réalisation mixte
	3.5 Présenter l'illustration	3.6 Effectuer les corrections, s'il y a lieu	3.7 Livrer l'illustration	
4 GÉRER SON ENTREPRISE	4.1 Préparer le matériel promotionnel	4.2 Faire de la promotion	4.3 Faire des expositions	4.4 Se créer un réseau
	4.5 Rencontrer des clientes et des clients potentiels	4.6 Acheter du matériel	4.7 Rechercher un agent, s'il y a lieu	4.8 Faire des demandes d'aide et de subvention
	4.9 Organiser son espace de travail	4.10 Tenir la comptabilité		
5 SE PERFECTIONNER	5.1 Échanger de l'information	5.2 Rechercher l'inspiration	5.3 Pratiquer ses techniques	5.4 Participer à des séances de formation

2.2 Renseignements complémentaires

TÂCHE 1 : PRÉPARER UNE OFFRE DE SERVICES

Opérations	Sous-opérations
1.1 Prendre connaissance du projet.	<ul style="list-style-type: none">• Noter le nom de la cliente ou du client.• Demander le nom de la personne qui nous a recommandés.• Demander à quel endroit la cliente ou le client a vu nos illustrations.• Recueillir de l'information à propos :<ul style="list-style-type: none">– de la nature du projet;– des exigences et des contraintes techniques;– de la plate-forme de jeux;– du style d'illustration;– du tirage et de la distribution;– de la grandeur et du format;– du public visé (âge, profil technologique, autre);– du budget.
1.2 Établir les balises du projet.	<ul style="list-style-type: none">• Dans le cas où le projet ne précise pas certains aspects :<ul style="list-style-type: none">– établir les contraintes techniques;– établir le style à utiliser.• Choisir la technique de réalisation.
1.3 Estimer le prix ou le temps de travail.	<ul style="list-style-type: none">• Consulter des références tarifaires.• Estimer le temps de travail.• Estimer les coûts de matériel.• S'il y a lieu, estimer les coûts de la sous-traitance et des collaboratrices ou des collaborateurs.
1.4 Négocier le prix, les droits de reproduction et les modalités de paiement, s'il y a lieu.	
1.5 Convenir du contrat ou d'une facture, s'il y a lieu.	<ul style="list-style-type: none">• Présenter le projet de contrat.• Obtenir la signature de la cliente ou du client.

TÂCHE 2 : PRODUIRE DES ESQUISSES OU DES SCÉNARIMAGES

Opérations	Sous-opérations
2.1 Prendre connaissance du matériel fourni par la cliente ou le client.	
2.2 Faire une recherche sur le sujet.	<ul style="list-style-type: none">• Faire une recherche sur Internet.• Consulter des livres et des magazines.• Jouer à des jeux.• Rechercher des photographies.• Trouver des mots clés.• Créer des dossiers de référence.• Créer une planche d'inspiration.
2.3 Trouver les concepts.	<ul style="list-style-type: none">• Participer à un remue-méninges.• Associer des idées.• Associer des mots.• Imager des mots clés.• Faire du développement visuel (<i>game design</i>) pour des personnages ou des environnements.• Synthétiser sa recherche.
2.4 Discuter des concepts.	<ul style="list-style-type: none">• Discuter des concepts en équipe. ou• Discuter des concepts avec la cliente ou le client.
2.5 Faire des esquisses ou des scénarimages.	<ul style="list-style-type: none">• Produire un premier jet.• Détailler le premier jet.• Produire des esquisses techniques.• Indiquer les séquences d'animation.• Produire des esquisses pour la présentation.
2.6 Présenter les esquisses ou les scénarimages à la cliente ou au client.	<ul style="list-style-type: none">• Envoyer les esquisses ou les scénarimages à la cliente ou au client par courriel, par messagerie, etc.• Rencontrer la cliente ou le client.
2.7 Effectuer les corrections, s'il y a lieu.	

Note : Dans certains cas, il n'est pas nécessaire de produire une esquisse lorsqu'il s'agit d'une cliente régulière ou d'un client régulier.

TÂCHE 3 : PRODUIRE DES ILLUSTRATIONS FINALES

Opérations	Sous-opérations
3.1 Préparer les outils et le support.	<ul style="list-style-type: none">• Pour les techniques de réalisation traditionnelles :<ul style="list-style-type: none">– appliquer un apprêt sur la toile;– couper le support selon la bonne dimension;– mettre les balises du fonds perdu.• Pour les techniques de réalisation numériques :<ul style="list-style-type: none">– créer un document selon le bon format et la bonne résolution;– mettre les balises du fonds perdu;– choisir le mode de couleurs (RVB, CMJN, tons de gris).
3.2 Appliquer la technique de réalisation traditionnelle.	<ul style="list-style-type: none">• Peindre :<ul style="list-style-type: none">– à l’huile;– à l’acrylique;– à l’aérographe;– à l’aquarelle.• Dessiner :<ul style="list-style-type: none">– au crayon;– à l’encre;– au crayon-feutre.• Faire du collage.• Faire une sérigraphie.• Faire des gravures.• Appliquer des :<ul style="list-style-type: none">– fixatifs;– vernis;– enduits protecteurs.
3.3 Appliquer la technique de réalisation numérique.	<ul style="list-style-type: none">• Utiliser un ou plusieurs logiciels de dessin.• Utiliser une tablette graphique.• Calibrer les couleurs :<ul style="list-style-type: none">– désaturer les couleurs;– faire la balance des couleurs.• Faire des suggestions de modifications au scénario.• Sculpter des personnages, des environnements et des objets en trois dimensions.• Créer des textures.• Découper des personnages.• Faire des patrons de vêtements.• Sauvegarder le fichier.

Opérations

Sous-opérations

- 3.4 Appliquer la technique de réalisation mixte.
- Numériser :
 - des textures;
 - des illustrations;
 - des photos;
 - tout ce qui peut sembler intéressant.
 - Manipuler les éléments numérisés avec un logiciel.
 - Sauvegarder le fichier.
- 3.5 Présenter l'illustration.
- Préparer le document en divers formats et sur différents supports : photographie, PDF, JPEG, imprimé, montage, photocopie, cédérom, DVD, etc.
 - Faire l'envoi par FTP, par courriel ou par messagerie.
 - Rencontrer la cliente ou le client, s'il y a lieu.
 - Discuter avec la cliente ou le client.
- 3.6 Effectuer les corrections, s'il y a lieu.
- 3.7 Livrer l'illustration.
- Procéder à l'envoi de l'illustration originale ou d'un format à haute résolution selon les normes établies par le contrat.

TÂCHE 4 : GÉRER SON ENTREPRISE

Opérations	Sous-opérations
4.1 Préparer le matériel promotionnel.	<ul style="list-style-type: none">• Préparer un portfolio :<ul style="list-style-type: none">– format PDF;– format papier.• Produire un site Internet ou le faire produire par quelqu'un.• Préparer du matériel de promotion :<ul style="list-style-type: none">– papeterie;– cartes postales;– cartes de souhaits;– fichiers de format JPEG, PDF ou autre;– cédérom;– autre.• Préparer un <i>curriculum vitae</i>.• Rédiger sa biographie.
4.2 Faire de la promotion.	<ul style="list-style-type: none">• Créer des liens hypertextes sur des sites.• Faire de la prospection :<ul style="list-style-type: none">– par courriel;– par téléphone.• S'occuper des relations publiques.• Faire de la publicité :<ul style="list-style-type: none">– acheter des pages de répertoire;– acheter de l'espace Web.• Participer à des concours d'illustration.• Donner des entrevues.• Participer à des forums de discussion.• Participer à des événements culturels.• Réserver des espaces lors d'expositions.
4.3 Faire des expositions.	<ul style="list-style-type: none">• Sélectionner des illustrations.• Préparer une exposition :<ul style="list-style-type: none">– encadrer les illustrations;– faire la liste des invitations;– produire des cartons d'invitation et les distribuer;– produire les cartons de présentation de l'illustration;– produire des affiches;– rédiger un communiqué de presse.• Procéder à l'accrochage.• Tenir le vernissage.• Procéder au décrochage.
4.4 Se créer un réseau.	<ul style="list-style-type: none">• Adhérer à des associations.• Assister à des événements.• Participer à des salons professionnels.

Opérations

Sous-opérations

- | | | |
|------|--|---|
| 4.5 | Rencontrer des clientes et des clients potentiels. | <ul style="list-style-type: none">• Faire une liste de clientes et de clients potentiels.• Appeler des clientes et des clients.• Envoyer des courriels.• Prendre des rendez-vous.• Rencontrer les clientes et les clients. |
| 4.6 | Acheter du matériel. | <ul style="list-style-type: none">• Acheter du matériel informatique :<ul style="list-style-type: none">– ordinateur;– périphériques;– logiciels.• Acheter du matériel artistique :<ul style="list-style-type: none">– crayons;– gouache;– papier;– peinture;– autre.• Acheter du matériel de bureau :<ul style="list-style-type: none">– papier;– timbres;– autre. |
| 4.7 | Rechercher un agent, s'il y a lieu. | <ul style="list-style-type: none">• Dresser une liste d'agents potentiels.• Téléphoner ou envoyer des courriels à des agents.• Faire une relance.• Négocier une entente. |
| 4.8 | Faire des demandes d'aide et de subvention. | |
| 4.9 | Organiser son espace de travail. | <ul style="list-style-type: none">• Pour l'espace virtuel :<ul style="list-style-type: none">– mettre à jour des logiciels;– archiver des données;– organiser le bureau virtuel;– faire l'entretien de l'ordinateur.• Pour l'espace physique :<ul style="list-style-type: none">– classer les documents des clientes et des clients;– classer le matériel artistique. |
| 4.10 | Tenir la comptabilité. | <ul style="list-style-type: none">• Des clientes et des clients.• Classer des factures.• Payer les acomptes provisionnels.• Verser la TPS et la TVQ aux gouvernements fédéral et provincial.• Payer les comptes.• Faire un suivi de la facturation. |

TÂCHE 5 : SE PERFECTIONNER

Opérations	Sous-opérations
5.1 Échanger de l'information.	<ul style="list-style-type: none">• Parler à une collègue ou à un collègue.• Se trouver un mentor.• Participer à des forums de discussion.• Suivre les tendances du marché et de la société.• S'informer sur les techniques, les droits de reproduction et les estimations.• Demander des avis à des personnes extérieures au domaine.• Rechercher de l'information technique dans des sites spécialisés.• Consulter les tutoriels de collègues.• Se tenir à jour en ce qui concerne les nouveautés technologiques.
5.2 Rechercher l'inspiration.	<ul style="list-style-type: none">• Bouquiner.• Assister à des spectacles.• Écouter de la musique.• Visiter des expositions.• Prendre des photos.• Naviguer sur le Web.• Jouer à des jeux.• Se détendre.
5.3 Pratiquer ses techniques.	<ul style="list-style-type: none">• Explorer des médiums.• Explorer des logiciels.• Faire de la pratique technique (modèle vivant).• Approfondir des techniques d'anatomie, de perspective, d'ombre et de lumière, etc.• Échanger des dessins.
5.4 Participer à des séances de formation.	<ul style="list-style-type: none">• Suivre des cours :<ul style="list-style-type: none">– d'informatique– d'anglais;– d'arts;– d'entrepreneuriat.• Utiliser des tutoriels.

3 Conditions et exigences des réalisations des tâches

Les conditions de réalisation sont les modalités et les circonstances qui ont un impact déterminant sur la réalisation de la tâche. Elles illustrent notamment l'environnement de travail, les risques pour la santé et la sécurité au travail de même que l'équipement, le matériel et les ouvrages de référence utilisés au regard de l'accomplissement de la tâche.

Les exigences de réalisation sont les exigences établies pour qu'une tâche soit accomplie de façon satisfaisante. Souvent, ces exigences portent sur l'autonomie, sur la durée, la somme et la qualité du travail effectué, sur les attitudes et les comportements appropriés ainsi que sur la santé et la sécurité au travail.

TÂCHE 1 : PRÉPARER UNE OFFRE DE SERVICES

CONDITIONS DE RÉALISATION	EXIGENCES DE RÉALISATION
<ul style="list-style-type: none">• À l'atelier, au bureau et chez la cliente ou le client.• Individuellement et en équipe.• Sous la supervision (le cas échéant) d'une directrice artistique ou d'un directeur artistique, d'une directrice de production ou d'un directeur de production ou encore d'une productrice ou d'un producteur.• En collaboration avec des fournisseurs.• À l'aide de fiches d'information sur le projet, de modèles de propositions, de réquisitions, de modèles de contrats et de grilles tarifaires.• Avec un poste informatique, un téléphone et un télécopieur.• Avec des logiciels de bureautique et de courriel.• Dans un contexte qui présente du stress.	<ul style="list-style-type: none">• Analyse juste du besoin de la clientèle.• Définition claire du mandat.• Estimation réaliste de ses compétences.• Estimation réaliste des coûts ou du temps de travail.• Absence de dumping dans les prix.• Contrat clair et détaillé.• Délais d'exécution raisonnables et adéquats.• Respect des droits d'auteur.• Bon français parlé et écrit.• Autonomie.• Calme.• Courtoisie.• Politesse.• Attitude professionnelle.

TÂCHE 2 : PRODUIRE DES ESQUISSES OU DES SCÉNARIMAGES

CONDITIONS DE RÉALISATION

- À l'atelier et au bureau.
- Individuellement et en équipe.
- Sous la supervision (le cas échéant) d'une directrice artistique ou d'un directeur artistique, d'une illustratrice senior ou d'un illustrateur senior, d'une productrice ou d'un producteur ou encore d'une coordonnatrice de projet ou d'un coordonnateur de projet.
- En collaboration (le cas échéant) avec l'équipe d'animation 3D et des assistantes ou des assistants.
- À l'aide de références trouvées au moment de la recherche sur le sujet (opération 2.2) et d'échantillons de tissus (secteur de la mode).
- En utilisant du matériel de peinture (huile, acrylique, aérographe, aquarelle), de dessin (crayon, encre, crayon-feutre), de collage, de sérigraphie ou de gravure, des fixatifs, des vernis, des enduits protecteurs, des textures, d'autres illustrations, des photos, etc.
- Avec un poste informatique et des périphériques (notamment des tablettes graphiques).
- Avec des logiciels de traitement d'images matricielles et vectorielles.
- Dans un contexte qui présente des risques :
 - de stress et d'épuisement professionnel;
 - de tendinites;
 - de maux de dos;
 - de problèmes de vue;
 - liés à la présence de produits chimiques;
 - liés au manque de sommeil;
 - liés aux horaires irréguliers;
 - de coupures.

EXIGENCES DE RÉALISATION

- Analyse juste du besoin de la clientèle.
- Communication efficace du concept ou de l'information technique.
- Recherche d'un équilibre entre les exigences de la clientèle et ses normes esthétiques.
- Respect des règles de composition.
- Respect de la théorie des couleurs.
- Respect de l'éthique.
- Respect des délais.
- Respect des contraintes techniques.
- Respect des collègues et de la clientèle.
- Modestie.
- Originalité.
- Clarté de l'esquisse.
- Esquisse conforme aux exigences techniques de diffusion.
- Dessin efficace, ludique ou didactique.
- Capacité d'autocritique.
- Ouverture d'esprit.
- Capacité d'accepter la critique.
- Satisfaction de la clientèle.

TÂCHE 3 : PRODUIRE DES ILLUSTRATIONS FINALES

CONDITIONS DE RÉALISATION

- À l'atelier et au bureau.
- Individuellement et en équipe.
- Sous la supervision (le cas échéant) d'une directrice artistique ou d'un directeur artistique, d'une illustratrice senior ou d'un illustrateur senior, d'une productrice ou d'un producteur ou encore d'une coordonnatrice de projet ou d'un coordonnateur de projet.
- En collaboration (le cas échéant) avec l'équipe d'animation 3D, des coloristes, des encruteurs et des assistantes ou des assistants.
- À l'aide de références trouvées au moment de la recherche sur le sujet (opération 2.2) et d'échantillons de tissus (secteur de la mode).
- En utilisant du matériel de peinture (huile, acrylique, aérographe, aquarelle), de dessin (crayon, encre, crayon-feutre), de collage, de sérigraphie ou de gravure, des fixatifs, des vernis, des enduits protecteurs, des textures, d'autres illustrations, des photos, etc.
- Avec un poste informatique et des périphériques (notamment des tablettes graphiques).
- Avec des logiciels de traitement d'images matricielles et vectorielles et des logiciels de modélisation.
- Dans un contexte qui présente des risques :
 - de stress et d'épuisement professionnel;
 - de tendinites;
 - de maux de dos;
 - de problèmes de vue;
 - liés à la présence de produits chimiques;
 - lié au manque de sommeil;
 - liés aux horaires irréguliers;
 - de coupures.

EXIGENCES DE RÉALISATION

- Recherche d'un équilibre entre les exigences de la clientèle et ses normes esthétiques.
- Respect des règles de composition.
- Respect de la théorie des couleurs.
- Respect de l'éthique.
- Respect des délais.
- Respect des contraintes techniques.
- Respect des collègues et de la clientèle.
- Modestie.
- Capacité d'autocritique.
- Capacité d'accepter la critique.
- Capacité de faire plusieurs choses à la fois.
- Satisfaction de la clientèle.

TÂCHE 4 : GÉRER SON ENTREPRISE

CONDITIONS DE RÉALISATION

- Au bureau.
- Individuellement.
- En collaboration avec des comptables, le personnel d'établissements financiers, des fournisseurs et des mentors.
- À l'aide de références : guides d'impôt, documents d'information d'associations, prévisions budgétaires, etc.
- En utilisant du matériel de bureau.
- Avec un poste informatique et des périphériques (notamment des tablettes graphiques).
- Avec des logiciels de bureautique et de courriel.
- Dans un contexte qui présente du stress.

EXIGENCES DE RÉALISATION

- Autonomie.
- Discipline.
- Bon sens de l'organisation.
- Créativité.
- Détermination.
- Passion.
- Entregent.
- Respect des lois et des règlements.
- Rentabilité de l'entreprise.

TÂCHE 5 : SE PERFECTIONNER

CONDITIONS DE RÉALISATION

- Dans tous les lieux propices.
- Individuellement.
- Avec des mentors, des clientes ou des clients, des enseignantes ou des enseignants.
- À l'aide de références : livres, albums photo, jeux, objets, vidéos, sites Web, etc.

EXIGENCES DE RÉALISATION

- Détermination.
- Assiduité.
- Motivation.
- Passion.
- Autonomie.
- Initiative.
- Bon sens de l'organisation.
- Discipline.
- Capacité d'autocritique.
- Capacité d'échanger avec les autres.
- Ouverture d'esprit.

4 Données quantitatives sur les tâches

Les participantes et les participants à l'atelier d'analyse de la profession ont évalué de façon individuelle l'occurrence, le temps de travail, la difficulté et l'importance de chacune des tâches.

Ils ont effectué cette évaluation à la lumière de leur expérience. Les données présentées ici doivent être interprétées à titre indicatif.

4.1 Occurrence des tâches

L'occurrence d'une tâche correspond au pourcentage d'illustratrices ou d'illustrateurs qui l'exercent dans leur entreprise.

Les participantes et les participants ont répondu à la question : « Dans votre entreprise, quel est le pourcentage d'illustratrices ou d'illustrateurs qui effectuent cette tâche? »

Préparer une offre de services	63,6 %
Produire des esquisses ou des scénarimages	97,2 %
Produire des illustrations finales	100,0 %
Gérer son entreprise	61,3 %
Se perfectionner	100,0 %

4.2 Temps de travail

Le temps de travail est estimé pour chaque tâche selon une période significative.

Les participantes et les participants ont répondu à la question : « Dans votre entreprise, quel est le pourcentage de temps de travail qui est consacré à l'exécution de cette tâche par une illustratrice ou un illustrateur? »

Préparer une offre de services	6,7 %
Produire des esquisses ou des scénarimages	24,2 %
Produire des illustrations finales	45,8 %
Gérer son entreprise	12,0 %
Se perfectionner	11,4 %

4.3 Importance des tâches

L'importance de la tâche est établie par une évaluation de son caractère prioritaire ou urgent ou de son caractère essentiel ou obligatoire.

Les participantes et les participants ont répondu à la question : « Dans votre entreprise, quel est le degré d'importance lié à l'exécution de cette tâche (sur une échelle graduée de 1 à 4)? »

Préparer une offre de services	3,8
Produire des esquisses ou des scénarimages	3,6
Produire des illustrations finales	3,9
Gérer son entreprise	3,8
Se perfectionner	3,3

3,3 = Tâche jugée la moins importante.

3,9 = Tâche jugée la plus importante.

4.4 Difficulté des tâches

La difficulté d'une tâche est établie par une évaluation du degré d'aisance ou d'effort, tant du point de vue physique que du point de vue intellectuel.

Les participantes et les participants ont répondu à la question : « Pour une illustratrice ou un illustrateur, quel est le degré de difficulté lié à l'exécution de cette tâche (sur une échelle graduée de 1 à 4)? »

Préparer une offre de services	3,0
Produire des esquisses ou des scénarimages	2,3
Produire des illustrations finales	2,1
Gérer son entreprise	2,8
Se perfectionner	2,1

2,1 = Tâches jugées les moins difficiles.

3,0 = Tâche jugée la plus difficile.

5 Changements récents et prévisibles dans l'exercice de la profession

Les personnes présentes à l'atelier d'analyse de profession ont discuté des changements récents et prévisibles dans le domaine de l'illustration : mondialisation, développement des banques d'images, montée du secteur du divertissement, développement technologique et croissance de la culture de masse.

En ce qui a trait à la mondialisation, on souligne que l'on voit, depuis quelques années, une délocalisation du travail en illustration, notamment en Chine et dans certains pays d'Europe de l'Est qui ont des coûts de main-d'œuvre moindres que le Québec. Au dire de certaines personnes, cette situation s'observe plus particulièrement dans le domaine de la production des jeux vidéo. On précise que les équipes deviennent internationales et que plusieurs producteurs occidentaux créent les images clés (*keyframe*) et confient à des sous-traitants la production des images de transition (*in between*).

Bien que la mondialisation puisse, à terme, entraîner une diminution du volume de travail, on indique que plusieurs illustratrices et illustrateurs québécois obtiennent des contrats à l'étranger, ce qui peut pallier la baisse du nombre de commandes sur le plan local.

Le développement des banques d'images a des impacts importants sur le travail en illustration. On note, d'une part, que l'accessibilité des images et des droits d'utilisation assez bas créent une compétitivité difficile à soutenir. Des illustratrices et illustrateurs doivent quelquefois baisser leurs prix pour obtenir un contrat. On ajoute, d'autre part, que la croissance des banques d'images est justement la manifestation d'une forte demande pour les illustrations. De plus, on assiste à l'émergence du piratage des images.

La montée du secteur du divertissement qui s'observe depuis plusieurs années a aussi des effets sur le travail. L'image animée devient plus fréquente que l'image fixe, ce qui amène une offre de contrats plus élevée dans le domaine du multimédia et des jeux vidéo, alors que l'on assiste à une baisse dans le domaine de l'édition. Parallèlement, la concentration des entreprises se poursuit, autant dans le marché des jeux vidéo que dans celui de l'édition, ce qui n'aide pas les travailleuses et travailleurs autonomes dans la négociation de leurs prix.

Par ailleurs, le développement technologique a de nombreuses retombées. On mentionne que la croissance du télétravail peut avoir comme conséquence la perte de contacts directs avec la clientèle et la diminution du nombre des intermédiaires. De plus, les délais d'exécution sont considérablement raccourcis du fait des télécommunications et de l'efficacité accrue des outils informatiques. De même, les consoles toujours plus performantes entraînent la création de jeux constamment plus gros. En outre, la montée des logiciels 3D laisse croire que, de plus en plus, les illustrations seront, elles aussi, en trois dimensions. Enfin, le développement technologique crée des besoins de perfectionnement et demande des investissements plus élevés.

Enfin, la croissance de la culture de masse a également des effets sur l'illustration. L'information est « instantanée » et les modes sont plus courtes et plus invasives. Les changements dans les courants artistiques s'opèrent rapidement et ce qui est *in* un jour ne l'est plus nécessairement quelques mois plus tard. Les illustratrices et les illustrateurs doivent donc s'adapter rapidement.

6 **Connaissances, habiletés et comportements socioaffectifs**

6.1 Connaissances

Dessin

Les illustratrices et les illustrateurs doivent savoir utiliser plusieurs médiums et techniques de réalisation pour produire des esquisses et des illustrations. Des connaissances sur les lois de la perspective, les règles de composition et les effets de la lumière sont donc essentielles dans l'exercice de la profession.

On précise que la personne doit posséder des notions d'anatomie humaine et une excellente compréhension des formes et des volumes pour être en mesure de dessiner avec réalisme et imagination.

Graphisme

Des notions de base dans le domaine du graphisme permettent aux illustratrices et aux illustrateurs de comprendre le travail des graphistes, de mieux intégrer le texte aux illustrations et d'utiliser le vocabulaire de cette discipline à des fins de communication avec leurs différents collaborateurs et collaboratrices. Dans le secteur des jeux vidéo, ces notions sont aussi utiles pour faire la mise en pages et créer des boutons.

Infographie

Dans le secteur de l'illustration traditionnelle, des connaissances de base dans le domaine de l'infographie permettent à la personne de produire et de livrer des illustrations selon le format et la résolution demandés.

Dans le secteur des jeux vidéo, des connaissances sur la calibration des couleurs pour les consoles et les écrans, sur la vitesse d'affichage et sur la résolution sont jugées importantes.

Typographie

De l'avis des personnes, des connaissances dans le domaine de la typographie ne sont pas essentielles dans l'exercice de la profession. On mentionne toutefois qu'à certaines occasions, la connaissance des typologies et de leurs applications peut s'avérer un atout, notamment pour la création de certains jeux.

Imposition

La profession ne demande pas de connaissances particulières en imposition.

Arts

Des connaissances relatives aux arts plastiques, aux principaux courants artistiques et, en particulier, à l'art contemporain permettent aux illustratrices et aux illustrateurs de développer leur sens artistique et esthétique et de trouver un style.

Publicité

Des connaissances sur le langage publicitaire, l'histoire de la publicité, les outils de communication ainsi que les techniques d'illustration liées à la publicité sont utiles dans la profession. Elles permettent notamment de :

- préparer une offre de services (tâche 1);
- trouver les concepts (opération 2.3);
- faire des esquisses ou des scénarimages (opération 2.5);
- présenter les esquisses, les scénarimages et l'illustration (opérations 2.6 et 3.5);
- préparer le matériel promotionnel (opération 4.1);
- faire de la promotion (opération 4.2);
- se créer un réseau (opération 4.4);
- rechercher un agent, s'il y a lieu (opération 4.7);
- suivre les tendances du marché (opération 5.1).

Photographie

Des connaissances sur l'utilisation de la lumière, les règles de la composition, l'éclairage et la résolution de l'image sont utiles aux illustratrices et aux illustrateurs lorsqu'ils produisent des illustrations à l'aide des techniques de réalisation numérique et mixte (opérations 3.3 et 3.4). Ces connaissances sont également nécessaires pour les personnes qui travaillent à la production d'illustrations spécialisées et qui ont besoin du photoréalisme.

Traitement d'images et gestion des couleurs

Des connaissances sur les types de couleurs, la calibration des couleurs, les profils colorimétriques, les opérations de numérisation et les formats de fichiers permettent à la personne de réaliser plusieurs opérations telles que les suivantes :

- présenter les esquisses ou les scénarimages à la cliente ou au client (opération 2.6);
- préparer les outils et le support (opération 3.1);
- appliquer la technique de réalisation numérique (opération 3.3);
- appliquer la technique de réalisation mixte (opération 3.4);
- présenter l'illustration ou les scénarimages (opération 3.5);
- livrer l'illustration (opération 3.7);
- préparer le matériel promotionnel (opération 4.1).

Animation

Dans le secteur de l'illustration traditionnelle, la profession n'exige pas de connaissances en animation.

Dans le domaine du multimédia et des jeux vidéo, ces connaissances sont toutefois un complément essentiel. On précise que la compréhension de certaines notions des mouvements (images clés [*keyframe*] et images de transition [*in between*]) est importante et que plusieurs illustratrices et illustrateurs sont appelés à créer des scénarimages et à faire de l'animation en deux dimensions.

Multimédia

Certaines connaissances en multimédia sont utiles pour les personnes qui produisent des illustrations destinées à Internet et des interfaces visuelles. Elles sont également utiles pour la préparation du matériel promotionnel (opération 4.1).

Procédés d'impression

Des connaissances de base sur la sérigraphie et l'offset permettent à la personne de calibrer les couleurs en fonction du procédé d'impression retenu.

Contrôle de la qualité

En règle générale, la profession ne demande pas de connaissances particulières en ce qui concerne le contrôle de la qualité, sauf dans les entreprises qui ont adopté des normes nationales ou internationales de qualité.

Estimation

Il va de soi que la profession demande des connaissances en estimation pour tout ce qui touche à l'offre de services et à la gestion de l'entreprise.

Informatique

Les illustrateurs et les illustratrices doivent utiliser de nombreux logiciels de dessin, de traitement d'images et de bureautique. De plus, ils doivent être capables de faire l'entretien des systèmes d'exploitation, tant dans l'environnement Mac OS que dans l'environnement Windows.

Français

Un bon français oral et écrit est nécessaire dans la profession, ne serait-ce que pour les communications avec la clientèle.

Anglais

La connaissance de l'anglais est utile pour la consultation de la documentation technique et pour l'utilisation de certains logiciels.

6.2 Habiletés cognitives

Analyse et synthèse

La capacité de décortiquer les éléments d'un tout et de faire un résumé est utile dans la profession, notamment pour :

- prendre connaissance du projet (opération 1.1);
- établir les balises du projet (opération 1.2);
- prendre connaissance du matériel fourni par la cliente ou le client (opération 2.1);
- faire une recherche sur le sujet (opération 2.2);
- discuter des concepts (opération 2.4).

Résolution de problèmes

La résolution de problèmes est présente dans l'ensemble des tâches et opérations de la profession.

Créativité

La créativité est essentielle non seulement pour produire des esquisses et des illustrations finales (tâches 2 et 3), mais aussi pour rechercher l'inspiration (opération 5.2) et pratiquer ses techniques (opération 5.3). Il va de soi que la curiosité est souvent garante de créativité.

Planification et gestion de projets

Les habiletés en matière de planification et de gestion de projets sont utiles pour l'ensemble des tâches et opérations de la profession.

6.3 Habiletés psychomotrices

La dextérité manuelle et la coordination sont nécessaires pour les différentes techniques de réalisation tant traditionnelles que numériques et pour les raccourcis au clavier.

6.4 Habiletés perceptives

Vue

La reconnaissance des couleurs, la perception des trois dimensions de même qu'un excellent sens de l'observation sont nécessaires pour produire des esquisses et des illustrations finales (tâches 2 et 3) ainsi que pour pratiquer ses techniques (opération 5.3).

Une personne souligne que le daltonisme ne constitue pas un obstacle infranchissable dans l'exercice de la profession si la personne excelle en dessin.

Toucher

Le toucher permet de différencier des matériaux et des textures.

On précise que plusieurs techniques de réalisation traditionnelles impliquent une relation tactile avec la matière qui est fort utile au moment du rendu.

6.5 Comportements socioaffectifs

Communication interpersonnelle

L'entregent, la diplomatie, la capacité de travailler en équipe et une réceptivité à l'égard de la critique sont appréciés chez les illustratrices et les illustrateurs.

Santé et sécurité

Compte tenu des risques pour la santé et la sécurité au travail que comporte la profession, les illustratrices et les illustrateurs doivent adopter des comportements préventifs. L'exercice physique, des pauses régulières, un poste de travail ergonomique, une séparation physique et mentale entre son espace de travail et son milieu de vie (pour les pigistes), l'utilisation sécuritaire des différents médiums, le respect de ses limites et un réseau de contacts dynamique sont des moyens efficaces de se prémunir contre les atteintes à la santé.

Éthique professionnelle

Le respect des droits d'auteur, l'absence de dumping dans les prix, le respect des personnes au regard de la signification et de la symbolique de l'illustration, la confidentialité de l'information, le secret industriel de même qu'une solidarité entre les illustratrices et les illustrateurs dans la défense de leurs intérêts sont mentionnés par les participantes et les participants comme étant des manifestations d'éthique professionnelle.

7 Suggestions concernant la formation

Les participantes et les participants à l'atelier d'analyse de la profession ont formulé des suggestions concernant la formation : éléments de formation à privilégier, approches pédagogiques à utiliser et liens avec le milieu de travail.

En ce qui touche aux éléments de formation à privilégier, plusieurs participantes et participants ont précisé l'importance de développer une bonne culture générale chez les élèves, plus particulièrement en histoire de l'art et de l'illustration.

On a également insisté sur l'importance de certains cours de « base » en rappelant que la profession demande d'excellentes habiletés en dessin et que, donc, l'apprentissage des techniques qui y sont liées, des lois de la perspective et des règles de composition était essentiel.

Certaines personnes souhaitent aussi que la formation comprenne des cours d'anglais, de gestion d'entreprise, de marketing ainsi que de communication graphique.

En ce qui a trait aux approches pédagogiques, on a émis les suggestions suivantes :

- commencer la formation par les techniques de réalisation traditionnelles avant d'aborder les techniques de réalisation numériques;
- favoriser les explorations de médiums;
- développer la technique avant le style;
- utiliser de l'équipement informatique à jour;
- reproduire des situations d'apprentissage qui comprennent des relations avec la clientèle.

Enfin, au dire des participantes et des participants, les liens avec le milieu de travail sont importants dans la formation des illustratrices et des illustrateurs. C'est pourquoi certaines personnes souhaitent que les établissements d'enseignement organisent des conférences, des visites d'entreprises et des expositions. On a aussi demandé la création de stages tout en soulignant qu'il pourrait être difficile de les mettre en place étant donné la forte proportion de travailleuses et travailleurs autonomes. Enfin, on a rappelé que la formation en illustration est peu répandue au Québec malgré la demande élevée dans le domaine des jeux vidéo.

Annexe Risques pour la santé et sécurité au travail

Tableau 1 Problématiques liées à la santé et à la sécurité au travail pour la profession d'illustratrice et d'illustrateur

N°	Sources de risques	Effets sur la santé et la sécurité	Moyens de prévention
1	Risques liés à l'aménagement du poste de travail <ul style="list-style-type: none"> • Mobilier (chaise, table de travail) • Écran, clavier, souris • Périphériques (ex. : table à dessin, numériseur) • Environnement sonore • Éclairage 	<ul style="list-style-type: none"> • Tensions, fatigue et douleurs musculo-squelettiques (ex. : cou, épaule, bras, coude, poignet, main) • Fatigue visuelle 	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptation du poste de travail en procédant aux ajustements requis (chaise, écran, clavier, souris, table à dessin) • Maintien des angles de confort • Éclairage adéquat (d'ambiance et d'appoint) • Isolation des sources de bruit
2	<ul style="list-style-type: none"> • Posture statique 	<ul style="list-style-type: none"> • Tensions, fatigue et douleurs musculo-squelettiques (ex. : cou, épaule, bras, coude, poignet, main) 	<ul style="list-style-type: none"> • Micropauses • Exercices d'étirement (avant, pendant et après le travail)
3	<ul style="list-style-type: none"> • Attentes conflictuelles (ex. : de la cliente ou du client, de l'employeur, des collègues, en ce qui concerne la production, la qualité ou les ventes) 	<ul style="list-style-type: none"> • Stress, épuisement 	<ul style="list-style-type: none"> • Planification (gestion du temps et des activités) et organisation du travail (projets, équipements, ressources) • Activités de formation et de perfectionnement, ressourcement
4	<ul style="list-style-type: none"> • Risques liés à l'utilisation de colles et de solvants (inhalation de vapeurs) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nausées, maux de tête, intoxication 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de produits non toxiques ou moins toxiques (Système d'information sur les matières dangereuses utilisées au travail [SIMDUT]) • Ventilation locale et générale
5	<ul style="list-style-type: none"> • Risques liés à l'utilisation de ciseaux et de couteaux de précision 	<ul style="list-style-type: none"> • Coupure 	<ul style="list-style-type: none"> • Choix des outils et des méthodes de travail • Utilisation d'une table et d'un guide (ex. : règle) à découper

N°	Sources de risques	Effets sur la santé et la sécurité	Moyens de prévention
6	<ul style="list-style-type: none"> • Risques électriques 	<ul style="list-style-type: none"> • Électrisation 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation d'équipements homologués selon les normes en vigueur • Respect des capacités de charge dans les branchements • Fils en bon état (non dénudés)

Tableau 2 Association des sources de risques et des tâches et opérations de la profession d'illustratrice et d'illustrateur

Les niveaux de risques sont notés en fonction de l'exposition aux sources de risques et non de la gravité des effets sur la santé et la sécurité.

1 PRÉPARER UNE OFFRE DE SERVICES							
#	Opérations	Sources de risques					
		1	2	3	4	5	6
1.1	Prendre connaissance du projet	0	0	+	0	0	0
1.2	Établir les balises du projet	0	0	++	0	0	0
1.3	Estimer le prix ou le temps de travail	+	+	++	0	0	+
1.4	Négocier le prix, les droits de reproduction et les modalités de paiement, s'il y a lieu	0	0	++	0	0	0
1.5	Convenir du contrat ou d'une facture, s'il y a lieu	0	0	+	0	0	0

2 PRODUIRE DES ESQUISSES OU DES SCÉNARIMAGES							
#	Opérations	Sources de risques					
		1	2	3	4	5	6
2.1	Prendre connaissance du matériel fourni par la cliente ou le client	0	0	+	0	0	0
2.2	Faire une recherche sur le sujet	+	+	+	0	0	0
2.3	Trouver les concepts	+	+	++	+	+	0
2.4	Discuter des concepts	0	0	++	0	0	0
2.5	Faire des esquisses ou des scénarimages	+	+	+	+	+	+
2.6	Présenter les esquisses ou les scénarimages à la cliente ou au client	0	0	++	0	0	0
2.7	Effectuer les corrections, s'il y a lieu	+	+	+	+	+	+

Légende

0	Le risque est nul
+	Le risque est faible
++	Le risque est moyen
+++	Le risque est élevé

3 PRODUIRE DES ILLUSTRATIONS FINALES							
#	Opérations	Sources de risques					
		1	2	3	4	5	6
3.1	Préparer les outils et le support	+	+	+	+	+	+
3.2	Appliquer la technique de réalisation traditionnelle	0	0	++	++	++	0
3.3	Appliquer la technique de réalisation numérique	++	++	++	0	0	+
3.4	Appliquer la technique de réalisation mixte	+	+	++	+	+	+
3.5	Présenter l'illustration	0	0	++	0	0	0
3.6	Effectuer les corrections, s'il y a lieu	+	+	+	+	+	+
3.7	Livrer l'illustration	0	0	0	0	0	0

4 GÉRER SON ENTREPRISE							
#	Opérations	Sources de risques					
		1	2	3	4	5	6
4.1	Préparer le matériel promotionnel	+	+	+	0	+	0
4.2	Faire de la promotion	+	+	++	0	0	0
4.3	Faire des expositions	0	0	++	++	++	+
4.4	Se créer un réseau	0	0	+	0	0	0
4.5	Rencontrer des clientes et des clients potentiels	0	0	++	0	0	0
4.6	Acheter du matériel	0	0	0	0	0	0
4.7	Rechercher un agent, s'il y a lieu	0	0	++	0	0	0
4.8	Faire des demandes d'aide et de subvention	0	0	++	0	0	0
4.9	Organiser son espace de travail	0	0	0	0	0	+
4.10	Tenir la comptabilité	+	+	+	0	0	0

5 SE PERFECTIONNER							
#	Opérations	Sources de risques					
		1	2	3	4	5	6
5.1	Échanger de l'information	+	+	+	0	0	0
5.2	Rechercher l'inspiration	0	0	+	0	0	0
5.3	Pratiquer ses techniques	+	+	+	+	+	+
5.4	Participer à des séances de formation	+	+	+	0	0	+

Légende

0	Le risque est nul
+	Le risque est faible
++	Le risque est moyen
+++	Le risque est élevé

