

L'animation 3D enseignée à l'Université Laval

Josée Guimond

jguimond@lesoleil.com

Après les cégeps et les écoles privées techniques, l'Université Laval prend officiellement le train de la formation en animation 3D. L'institution d'enseignement accueille d'ailleurs actuellement ses premiers étudiants au sein d'un nouveau programme de baccalauréat en art et science de l'animation.

L'Université n'aurait pu rêver mieux comme milieu pour démarrer son nouveau programme que l'École des arts visuels, située en plein quartier Saint-Roch, dans les locaux de l'édifice de La Fabrique. Le secteur fourmille en effet d'entreprises de haute technologie 3D telles Ubisoft, Beenox ou Sarbakan, pour ne nommer que celles-là. La ville de Québec démontre d'ailleurs la plus forte croissance de la province quant au développement de l'emploi dans le domaine du divertissement interactif.

PAS DE DOUBLEMENT

Contrairement aux formations techniques, le nouveau pro-

gramme universitaire veut mettre l'accent sur l'histoire et les fondements de l'animation pour n'aborder qu'ensuite la conception et la scénarisation, bref, le travail sur le contenu. Suivront, bien sûr, les notions des techniques d'animation traditionnelle (type Frédéric Bach, par exemple, ou 2D des dessins animés) et

les techniques actuelles de 3D.

Selon Alain Rochon, directeur de l'École des arts visuels, le programme, unique au Québec, ne doublera pas les formations techniques déjà offertes un peu partout. «Il s'agit de former des artistes de la discipline, des créateurs et des idéateurs, en plus d'en faire des techniciens spécialisés

capables d'utiliser les logiciels qu'on retrouve dans l'industrie.»

C'est justement ce côté très créatif et artistique qui attire les étudiants intéressés.

En plus d'être formée techniquement, Cécile Roussel-Dupré, une étudiante de 20 ans originaire de La Guadeloupe, dans les Antilles, dit apprécier l'approche

artistique et esthétique «vraiment stimulante».

L'Université Laval a mis quatre ans pour perfectionner ce nouveau baccalauréat en art et science de l'animation. Cette année, 30 étudiants sont inscrits au programme; on compte attirer 50 nouveaux inscrits chaque année à partir de l'an prochain.