SYNDICAT NATIONAL DES TECHNICIENS ET TRAVAILLEURS DE LA PRODUCTION
CINEMATOGRAPHIQUE ET DE TELEVISION (Audiovisuel)
10 rue de Trétaigne 75018 Paris - Tél. 42 55 82 66 - Télécopie 42 52 56 26

ADHERENT A L'*ISETU/FISTAV* (BRUXELLES)

L'animation

COURRIER INTERNE RESERVE AUX MEMBRES DU SYNDICAT

LE JOURNAL DU SECTEUR ANIMATION

Juin 1995 / Numéro 5

L'ANIMATION VA BIEN !.....POUR QUI ?

L'animation va bien ! De plus en plus de productions d'animation voient le jour en Europe, comme le souligne le magazine Cartoon, de l'Association Européenne du Film d'Animation. Elle serait même à la recherche de 500 techniciens : "De plus en plus de responsables de studios recherchent du personnel compétent pour constituer ou renforcer leurs équipes."

Par Jean-Luc BALLESTER

Exit, donc, le chômage, les boulots mal payés ou payés en droit d'auteur, c'est à dire avec une couverture sociale réduite comme peau de chagrin ? L'age d'or du dessin animé serait de retour ?

Pour qui ?

Il y a dix ans l'animation française était un secteur artisanal peu structuré, alors même que le petit écran diffusait de plus en plus de dessins animés, fabriqués pour la plupart en Extrême-orient. Même la fabrication des film ou des séries d'animation dits "français" était entièrement délocalisée, et Jean Chalopin pouvait dès lors être considéré comme le n°1 du dessin animé en France.

En 1983, le Plan Image, initié par le Ministère de la Culture, se proposait de reconstruire une industrie française du dessin animé capable de concurrencer les monopoles japonais et américains. Elaboré en concertation avec les professionnels, dont le secteur Animation du SNTPCT qui aux assises de Lyon du Film d'Animation, deux ans auparavant, était apparu comme l'interlocuteur le plus représentatif d'une profession éparpillée, le rapport Populus détaillait un certain nombre de mesures destinées à donner un élan nouveau et des bases solides à ce métier. Il s'agissait non seulement de reconstruire un secteur industriel créateur d'emplois, mais également de restaurer une partie de l'identité culturelle du Cinéma Français à travers le Dessin Animé, inventé par les français Emile Raynaud et Emile Cohl.

Que reste-t-il aujourd'hui de cet élan?

En 1992, le plan Média devait redonner une nouvelle dimension à l'échelle de l'Europe à tout l'audiovisuel, et entre autre à l'animation. Effectivement, par le jeu des regroupements de studios, de coproduction européennes, d'aides diverses, de nombreux producteurs ont commencé ou recommencé à produire de l'animation. De nombreux studios ont vu le jour, et, en ce qui concerne le volume d'argent investi et celui des heures produites, l'animation européenne a pris de l'ampleur.

Le volume des techniciens employés dans l'animation en Europe et surtout en France a-t-il progressé en conséquence ? Et surtout, quelles ont été les repercussions sur les conditions d'embauche et de travail ?

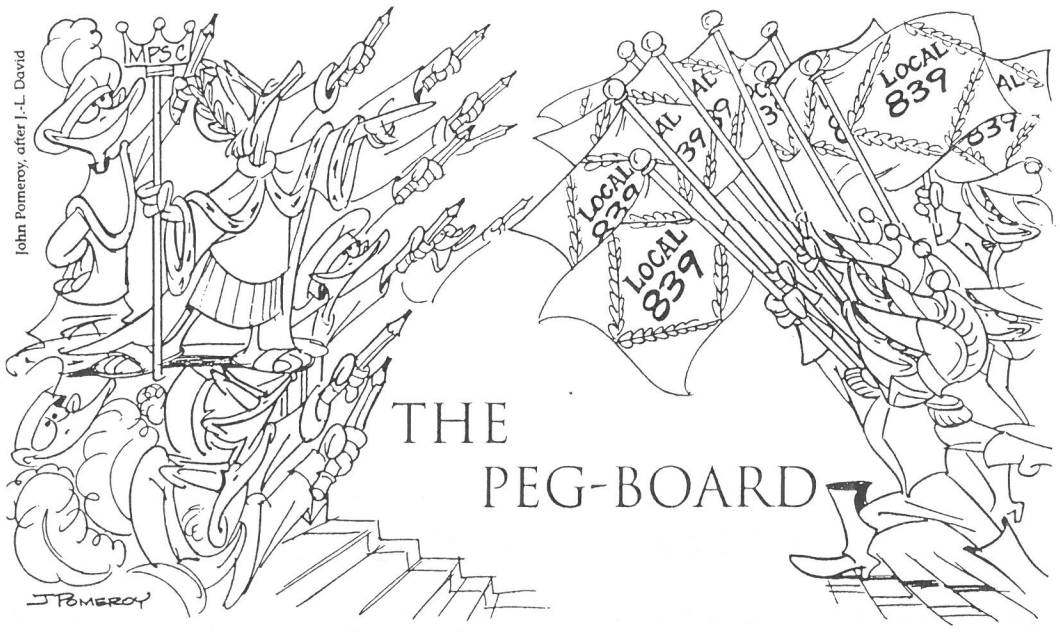
Il faut dire que dans le même temps, le nombre de techniciens organisés syndicalement n'a cessé de décroître. Attaqués et mis à l'écart par les employeurs qui évitaient de les embaucher et attaqués également par les autres techniciens, qui leurs reprochaient de vouloir empêcher les producteurs de faire de l'animation avec leurs "salaires délirants", même les plus militants se sont découragés. Aujourd'hui, les producteurs produisent donc à nouveau de l'animation.

Avec qui ?

La plupart des studios d'animation n'assurent plus que la partie conception des films ou séries qu'ils produisent : scénario, réalisation, "story-board" exécuté par un ou plusieurs illustrateurs payés éventuellement en droits d'auteur, dans le meilleur des cas "lay-out", et toutes les autres étapes de la fabrication délocalisées dans des pays où la main d'oeuvre est "moins chère", c'est à dire en fait que les conditions sociales de ces pays font que nous ne pouvons pas les concurrencer. Mais devons nous cautionner ce nouveau colonialisme économique ?

La post-production revient en France, et exit les animateurs, assistants, intervallistes, traceurs et autres techniciens français, formés en urgence depuis 1984 pour reconstruire le secteur de l'Animation...

Alors, quels sont ces 500 emplois offerts dans l'animation ? Des emplois d'animateurs, de layout men, d'assistants, d'intervallistes et autres décorateurs ? Ou bien l'animation européenne renaissante cherche-t-elle des storyboardeurs, des storyboardeurs, et encore des storyboardeurs ?



NECROLOGIE

L'animateur Preston BLAIR, Golden Award en 1982, est mort en avril à l'âge de 88 ans.Débutant en 1931 à Universal, il travaille pour Charles Mintz avant de rejoindre Disney à la fin des années trente pour travailler sur Pinocchio. Dans Fantasia, il est surtout connu pour avoir animé les hippopotames dans la séquence "La danse des heures", et Mickey dans "l'apprenti sorcier".



Mais surtout, il restera dans les mémoires pour la fille, créature fabuleusement sexy due au talent de Claude Smith, qui fait siffler le loup dans les cartoons de Tex Avery. Comme le disait Leonard Maltin, "c'est l'animation portée à son plus haut niveau."
Blair travailla ensuite en indépendant sur la côte Est, et écrivit des manuels d'animation pour Walter Foster qui sont devenus des livres de référence pour des générations de cartoonistes.

Jeff Massie

Comme dans les précédents numéros de "L'Animation", nous ouvrons nos colonnes au M.P.S.C. en publiant des articles parus dans le journal "The Peg Board", avec l'autorisation de Tom SITO.
Le Local 839, union locale du M.P.S.C., continue sa progression et s'implante petit à petit dans tous les grands studios d'animation à Los Angeles.

HARVEY FAIT DESORMAIS PARTIE DE LA LISTE DE LOCAL 839

Harvey Animation Studio est le dernier employeur en date à avoir ratifié un accord avec Local 839. Le studio, dépositaire d'un patrimoine comprenant Baby Huey, Casper le gentil fantôme et Little Audrey, fera partie d'Universal, qui l'a récemment racheté.

Félicitation à Harvey et à ses veinards d'employés !

DREAMWORKS S.K.G. SIGNE AVEC LOCAL 839

Après plusieurs mois de négociations, nous sommes fiers d'annoncer que Local 839 est le premier syndicat à ratifier un accord avec Dreamwork S.K.G., le nouveau studio fondé par Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg et David Geffen.
Cet accord, qui concerne les auteurs, artistes et techniciens de l'animation, leur permettra d'être payés en salaires par Entertainment Partner, qui prendra à sa charge tous les avantages, indemnités, etc...
La société prévoit un plan ambitieux pour concurrencer Disney, Turner et Warner Bros. dans l'animation de long métrage. Ils sont déjà en développement pour leur premier projet en animation : "Le Prince d'Egypte". Ils reçoivent déjà des porte-folios, même s'ils ne prévoient pas d'être réellement en production avant au moins un an.

(In "Peg Board n° 5 / mai 1995)

LE SYNDICAT...C'EST NOUS !
Unis, les artistes et techniciens de l'animation ont un réel pouvoir.

Dans le prochain numéro, à paraître en juillet, nous vous informerons de la teneur de l'accord de salaires minima qui vient d'être ratifié entre le Syndicat et la direction de Walt Disney Feature Animation (France).



L'autre soir à une réunion syndicale, un de nos "supporters" intervint depuis la salle. Brave gars. Eloquent. J'approuve la plus grande partie de ce qu'il a dit, mais il y a une chose dans son discours, deux phrases très exactement, qui m'ont irrité. Il a dit : "Le syndicat n'a qu'à..." et "Le syndicat devrait...".

Par Steve HULETT
Délégué général du M.P.S.C.

Comme si le syndicat était une grosse bête velue assise quelque part dans un bureau, séparée et distincte de lui. Cela m'ennuie car c'est ce que pensent du syndicat la plupart des syndiqués : Il s'agirait d'une entité vivant dans une contrée voisine, leur envoyant régulièrement le bulletin et des tracts. Et leur prélevant leur cotisation.

A la vérité, c'est ainsi que je concevais les choses également lorsque j'étais un jeune homme de 29 ans imbu de lui même : La section syndicale Local 839 était pour moi une créature anamorphique vivant sur Ventura Bd. à laquelle j'envoyais chaque trimestre ma cotisation. Pas une fois entre 1976 et 1982 je n'ai considéré le syndicat autrement que comme une organisation "extérieure" qui avait bien peu de rapport avec ma vie quotidienne.

Puis, la seconde année de l'administration Reagan, mon univers a basculé : La grève de 82 m'a aspiré comme une tornade, et je me suis retrouvé devant les studios Disney brandissant une banderole. Il faisait chaud, j'étais mécontent et je découvrais que le syndicat avait beaucoup à voir avec ma vie quotidienne. Pas grand chose de bon selon mon amer point de vue. J'allais et venais dans la chaleur d'août, protestant contre les délocalisations, perdant mon salaire semaine après semaine, et me demandant comment j'allais pouvoir faire "bouillir la marmite". Quand la grève pris fin 10 semaines plus tard, j'avais perdu 7 000 $, mais j'étais un autre homme : Je savais où se trouvait le bureau du syndicat, et j'avais compris que je ferais mieux de m'impliquer dans ses affaires si je voulais voir arriver la prochaine foutue grève !

Poussé par l'instinct de conservation, je me mis à aller aux réunions syndicales. De fil en aiguille, je finis par me retrouver dans l'organe de direction du syndicat, et mon univers bascula à nouveau. Une idée commença à poindre dans cette vieille chose poussiéreuse qui me tenait lieu de cerveau : Le syndicat, ce n'était pas Bud Hester, ou le secrétariat, ni même le conseil d'administration. C'était chacun de nous, bossant à notre place avec nos pinceaux, nos crayons ou nos ordinateurs, payant notre cotisation, luttant pour faire progresser nos métiers. Le syndicat, c'était.....**nous**. (Quel concept !)

Depuis que je suis devenu délégué général du syndicat, je n'en suis que plus conscient. La réalité n'a cessé de me sauter au visage. Laissez moi vous donner quelques exemples : J'ai travaillé pour organiser un grand nombre de studios syndicalement ces quatre dernières années, et le plus souvent j'ai fait chou blanc. J'ai poireauté devant des portes fermées, brandissant ma carte syndicale et diffusant nos revendications, j'ai harangué les foules, demandant, argumentant sans grand succès. Mais que les artistes à l'intérieur du studio aient des ennuis et ils nous appellent illico à la rescousse . C'est arrivé à Baer. C'est arrivé à Hyperion. C'est arrivé dans plusieurs autres endroits.

Prenez les négociations contractuelles : Les négociateurs des studios se fichent pas mal que je sois indigné par leurs propositions. Pour eux, je suis juste le guignol dans le bureau du syndicat qui pleurniche au téléphone lorsqu'un artiste s'est fait marcher sur les pieds. Mais ils sont très attentifs lorsque les artistes du studio sont mécontents : ce sont eux qui leur pondent de juteuses productions, ils sont donc ceux qui peuvent fermer le robinet à fric.

Unis, les artistes et autres techniciens de l'animation ont un réel pouvoir. Il m'a seulement fallu sept ou huit ans pour comprendre cela. J'ai le cerveau lent ! Mais maintenant que je le sais, je sais qu'il est de la plus extrême importance de le faire comprendre aux autres, afin que grimpent les salaires, que ne se dégradent pas les conditions de travail, que nous ne connaissions pas un jour, dans vingt ans d'ici, le destin que connut Jack Kirby.
Le syndicat c'est nous ? Quel concept !

(In "Peg Board" n° 8, août 1994)



LE TRISTE DESTIN DE JACK "KING" KIRBY

"Si vous vous croyez assez fort pour vous défendre seul, souvenez vous de Jack Kirby."

Je discutais récemment de syndicat avec un jeune informaticien. Il était plein d'arrogance, convaincu du pouvoir créatif de sa nouvelle technologie (*"Demain m'appartient..."*). Il avait un gros salaire, les employeurs lui mangeaient dans la main, tout baignait pour lui. Lorsqu'il finit par me sortir la sempiternelle rengaine : "Si *vous êtes vraiment bon, vous n'avez pas besoin des syndicats* ", je pensais immédiatement à Jack Kirby.

Par Tom SITO
Président du M.P.S.C.

Tout d'abord, laissez moi préciser que l'homélie qui va suivre n'est pas destinée à dire du mal de Marvel Productions, un bon employeur qui de toutes façons n'a plus rien à voir avec les Editions Marvel. Cela se passait il y a bien longtemps, dans une lointaine galaxie...

En 1983, j'étais à la fête de Noël de Ruby-Spears, à l'hotel Sheraton. Dans la foule, je croisai Doug Wildey, un grand illustrateur et dessinateur de B.D. que j'avais connu à New-York. Nous bavardâmes, et il me présenta un jovial petit bonhomme qui en cette chaude soirée ressemblait plutôt à un Premier Ministre Israélien.
Après le départ du bonhomme, je dis à Doug que je n'avais pas saisi son nom. Doug répondit : "C'était Jack Kirby."

"**LE** Jack Kirby ?" repris-je. "Mr. Superhéros Marvel ?" "Que fait-il ici ? Il s'encanaille ?"
"Non", repris Doug, soudain sérieux. "Il fait des story-boards pour Dorman."

J'étais sonné. "Tu veux dire que le plus célèbre dessinateur de B.D. du monde, qui a inventé l'école Marvel, qui a inspiré des générations entières de gosses qui essayaient servilement d'imiter leur maître, qui vendait à des millions d'exemplaires, doit aujourd'hui faire des story-boards pour des séries bon-marché ?"

Il m'expliqua alors que, toutes ces années où Kirby tenait le haut du pavé dans la B.D., il avait travaillé pour un salaire honnête, n'avait jamais cherché à prendre des parts dans sa maison d'édition ou à devenir associé de son éditeur. Il ne pensait qu' à dessiner. Il ne demandait rien. Aussi lorsque la direction eut assez de gars capables de dessiner dans son style mieux que lui qui était devenu trop vieux et trop cher à leur goût, ils lui montrèrent la porte. Et ce fut son seul remerciement pour avoir fait d'eux des méga-magnats de l'édition.



J'ai entendu dire, quand Jack Kirby mourut l'an dernier, qu'il avait entrepris une procédure pour tenter de récupérer une partie de ce qui aurait dû lui revenir pour tout ce qu'il avait apporté en ce bas monde de joie et de beauté. J'espère que Dieu est un employeur plus reconnaissant.

Nous sommes tous des Jack Kirby.

Nous vivons pour notre métier, nous dessinons, nous créons, nous divertissons.

Nous sommes des agneaux parmi les loups dans le monde des affaires. Franz Hals, Beethoven et Vivaldi croyaient en leur talent. Ils sont tous morts pauvres et solitaires. Siegel et Shulter, qui ont créé Superman, en ont vendu les droits en 1938 pour 25 $ et sont morts presque ruinés. Merci à la section syndicale du Local 841 de New-York et aux autres groupes qui ont tant embarrassé la Warner, qu'elle a fini par daigner leur allouer une maigre pension en compensation des fabuleuses recettes du film.

Je prie pour qu'à 80 ans, mon habileté soit aussi aiguisée que celle d'un Hokusaï, d'un Hal Hirschfield ou d'un Joe Grant. Mais il me faut être réaliste. Si je ne me donne pas aujourd'hui les moyens d'assurer mon avenir, alors que je suis en pleine possession de mes capacités, je joue à la roulette russe à long terme avec ma vie.
C'est la raison pour laquelle les artistes se sont regroupés dans des guildes depuis le Moyen-Age. C'est la raison pour laquelle nous devons nous unir. Si le talent se suffit à lui-même, pourquoi Dan Haskett n'est-il pas aussi riche que Michel Eisner ?

Peu importe votre métier, peu importe votre employeur, si vous vous croyez assez forts pour vous défendre seul, souvenez vous de Jack Kirby

(in "Peg Board" n°8, août 94)

Le prochain numéro de l'Animation paraîtra en juillet. Vos articles et informations diverses sur l'animation sont les bienvenues.

Envoyez les au siège du syndicat, à l'attention de Jean-Luc Ballester.

D'avance, merci.