

GROUPE DE TRAVAIL SUR L'AVENIR DE L'AUDIOVISUEL AU QUÉBEC

MÉMOIRE - Iregular

NB: Toutes les réponses dans ce document concernent le point de vue d'un studio d'art numérique, et donc n'inclut pas du tout l'entièreté du secteur audiovisuel.

1) Stimuler la création et l'émergence des meilleurs talents, idées et histoires

Favoriser un environnement propice à la découverte et à l'émergence des idées les plus novatrices, ainsi qu'à l'émergence des meilleurs créateurs, créatrices et talents. Promouvoir la créativité sous toutes ses formes et s'assurer que les meilleures histoires puissent voir le jour.

- Créer des programmes pour stimuler / favoriser les expositions rassemblant plusieurs artistes numériques à différents stades de carrière; une sorte de maillage entre artistes plus reconnu(e)s / plus établi(e)s avec celles et ceux qui le sont moins et qui proviennent de la scène émergente.
- Une bonne référence serait le modèle de concerts de musique : les “premières parties” des shows en live ont prouvé il y a bien longtemps que de mettre en avant des artistes moins connu(e)s en les associant à ceux en tête d'affiche serait un outil extrêmement efficace pour propulser la carrière de ceux/celles-ci.
- De la même manière que le Québec a commencé il y a quelques années à construire des programmes ou des paramètres pour mettre en valeur la parité et les minorités visibles, des critères similaires pourraient être établis pour soutenir les talents émergents.

2) Soutenir la production de contenus variés de qualité

Déployer des stratégies pour soutenir la production de contenus diversifiés, en ce qui a trait tant aux formats qu'aux genres. Trouver des solutions originales pour stimuler une production audiovisuelle de qualité et ainsi accroître l'attractivité de ces œuvres sur la scène locale et internationale.

- Il est impératif de mettre davantage l'accent sur la recherche. Nous sentions auparavant vraiment demeurer à la pointe de l'innovation, mais percevons une sorte de stagnation depuis plusieurs années, avec des producteurs ou promoteurs qui n'osent plus autant qu'avant de jouer avec des méthodes et œuvres innovantes qui leur paraissent complexes et risquées. Il y a une douzaine d'années, la projection architecturale et le mapping étaient très impressionnants, mais nous continuons plus d'une décennie plus tard de présenter et de financer et de présenter la même chose, sans du vrai renouveau.

- Il serait pertinent de créer plus de programmes qui financeraient uniquement la recherche et l'innovation, sans nécessairement devoir aboutir à une œuvre particulière, à devoir la faire tourner, etc. Quand il y a de tels critères limitants, cela pose des obstacles et met de la pression sur la créativité. Si la R&D est stimulée à elle seule, le rayonnement de l'art numérique serait assuré de façon plus naturelle et organique dans le futur.
- Plusieurs compagnies établies ont beaucoup d'équipement, de salles de tests, de prototypage, qui pourraient être beaucoup mieux utilisés au bénéfice de la recherche et du développement (nous nous incluons dans le lot de ces compagnies-là). Des artistes de partout au Québec pourraient venir tester leurs projets dans des environnements réels chez nous. Nos premières œuvres ont été créées avec presque rien, et nous ne pouvons qu'imaginer le progrès rapide que nous aurions atteint si nous avions eu accès à ce type de ressources. Dans ce sens, des programmes gouvernementaux valorisant une sorte de partage des ressources, de mentorat, pourraient être mis en place, et ceux-ci ne coûteraient pratiquement rien aux compagnies mais ont quand même besoin d'une certaine structure (assurances risque, mise en contact...).
- Une autre référence encore une fois de l'industrie musicale : plusieurs studios d'enregistrement offrent souvent leur espace gratuitement pendant les périodes creuses ou pendant la nuit, etc. et ainsi des musiciens qui n'auraient normalement pas accès à de telles ressources peuvent réellement produire un son de qualité et développer leur talent. D'ailleurs, plusieurs albums de renom aujourd'hui ont été créés ainsi.

4) Favoriser la diffusion et l'exploitation des contenus afin de les rendre accessibles pour tous les publics et écrans

Développer des mécanismes permettant une distribution judicieuse des œuvres sur tous les types d'écrans, qu'il s'agisse de cinéma, de télévision ou d'écrans connectés. Garantir aux Québécoises et aux Québécois un accès facile aux contenus audiovisuels produits ici et financés avec des fonds publics.

- Il faudrait trouver un moyen concret pour offrir des voies rapides pour l'exposition d'œuvres numériques au Québec. Nous ne pouvons pas nous faire dire tout le temps par les musées et autres salles d'exposition qu'il nous considéreront pour la programmation mais dans plusieurs années parce que leurs calendriers sont remplis. Il devrait y avoir des limites d'environ 6 mois maximum. Le cycle de vie de l'innovation est de plus en plus court, et si nous voulons continuer de mettre en valeur l'innovation québécoise, de vraies solutions devraient être trouvées. Peut-être garder certaines salles - au sein des espaces d'exposition - à la disposition des artistes numériques uniquement ?

- Une “success story” que nous pensons devrait être reconduite et développée : le Village numérique de la 25e édition de Mutek, qui nous a permis non seulement de dévoiler chez nous à Montréal notre première œuvre immersive linéaire mélangeant plusieurs technologies à la pointe de l’innovation, mais aussi de développer l’œuvre et de repousser ses limites dans un espace incroyable pendant plusieurs semaines, comme si nous faisions partie d’une résidence artistique entièrement financée.

5) Améliorer la promotion des contenus à travers toutes les étapes de production et diffusion, dans les espaces tant traditionnels que numériques

Repenser les stratégies de mise en marché pour mieux promouvoir les contenus et talents québécois. Explorer des moyens innovants de maximiser la visibilité des productions locales, dans les espaces tant traditionnels que numériques, ainsi que leur découvrabilité . La découvrabilité est entendue ici comme la capacité d’un contenu culturel en ligne de se laisser découvrir aisément par la personne qui le recherche et de se faire proposer à la consommatrice ou au consommateur qui n’en connaissait pas l’existence.

- Montréal est censée être une référence de l’art numérique au niveau mondial, mais quand on ouvre le journal ou feuillette un magazine, les journalistes ne parlent pas du tout ou très très du secteur. Comment est-ce que cette contradiction est possible ? On a besoin de critiques d’art numérique de Montréal et du Canada, qui exposeraient le bon et le mauvais. Ils étaient présents auparavant, mais où sont-ils maintenant ? Finançons donc des blogues, des émissions de radio, des podcasts, des sections dans les magazines, les journaux, des interviews de créateurs... La promotion aujourd’hui ne se fait que sur nos réseaux sociaux ou à l’exposition-même de nos œuvres au sein de festivals urbains, etc.
- Encore une fois une référence du monde musical : la musique est très couverte dans les médias, mais où est l’art numérique ? Comment se fait-il que nous soyons censés être les meilleurs dans ce domaine, mais qu’il n’y ait pas de couverture médiatique ? Citation de Daniel Iregui (fondateur) : « Si les québécois n’auraient par exemple pas assisté à Mutek, ils n’auraient jamais peut-être découvert des artistes locaux incroyables comme Martin Messier. »

6) Stimuler l’exportation et favoriser le rayonnement des contenus et des talents québécois sur les marchés internationaux

Développer une expertise afin que des œuvres, formats et propriétés intellectuelles québécoises se démarquent et se vendent davantage à l’international.

- Des idées concrètes seraient d’assurer des espaces pour l’art numérique québécois financés par le gouvernement dans tous les gros festivals et marchés du monde. Par exemple, nous pourrions extrêmement bénéficier d’une sorte de « Quebec House »

(référence au Canada House) à SXSW, qui ne mettrait pas uniquement le focus sur la musique, et beaucoup plus sur le numérique. Pareil pour la Art Basel de Miami, si le Québec pourrait assurer un stand d'art numérique québécois annuellement, c'est sûr que beaucoup plus d'artistes québécois feront le déplacement et exposeront leurs œuvres. Sous l'égide d'un vrai système de soutien, cela devient enfin viable et abordable, chose qui est loin d'être une réalité aujourd'hui.

- Le financement des voyages et des tournées devrait être plus accessible (avoir 5 à 6 dates réservées couvertes facilitera la présentation des œuvres à l'international). Le financement des voyages devrait être facilité d'une certaine manière.

7) Y a-t-il d'autres pistes de solutions ou d'autres éléments que vous aimeriez porter à l'attention du Groupe de travail ?

Vos propositions peuvent inclure les éléments suivants : sources et leviers de financement, perspectives de croissance, stratégies d'affaires, mesures fiscales, capital de risque, etc.

- Rendre le parachèvement des subventions plus flexible. Les choses changent très rapidement au sein de notre secteur. Si par exemple l'équipe ou les dates de rendu d'un projet changent, il faudrait pouvoir continuer et de permettre l'aboutissement du projet plus facilement et sans mettre énormément de pression qui limiterait les objectifs d'innovation mis en place initialement.
- Les organismes de financement devraient centraliser leurs contacts et ressources. Des bases de données devraient être construites pour nous aider à tourner nos œuvres à travers le Québec, des agents devraient nous mettre en contact avec les promoteurs, les espaces d'art, les organisateurs qui pourront nous accueillir et nous financer etc... Il faudrait donc créer des sortes de médiateurs, de facilitateurs du processus de tournée.
- Il est important de séparer l'art numérique de la famille « audiovisuelle ». L'art numérique est extrêmement différent du monde de la télévision et du film par exemple, et n'opère pas du tout de la même manière, et ceci à tous les niveaux. La Sodec aurait commencé à faire cela récemment, mais ceci devrait être adopté partout et de manière systématique.