

Montréal, 22 novembre 2024

Groupe de travail sur l'avenir de l'audiovisuel au Québec

Objet: Mémoire déposé par RodeoFX inc – Sébastien Moreau

Chers membres du comité,

C'est avec grand intérêt que je dépose aujourd'hui le mémoire de RodeoFX inc dans le cadre de votre processus de consultation sur l'avenir de l'audiovisuel au Québec. J'ai la chance d'avoir fondé et de diriger une des entreprises québécoises les plus renommées sur la planète, dans le monde de l'audiovisuel. La vision que je partage aujourd'hui est le fruit de plus de 30 années d'expérience à côtoyer et travailler auprès des plus grands sur la planète. Mes commentaires et recommandations visent à développer une vision de l'audiovisuel au Québec empreinte d'innovation et qui n'a pas peur de jouer dans les ligues majeures à l'échelle mondiale. Si on se donne les moyens, l'audiovisuel a le potentiel d'être un pilier économique d'importance pour le Québec. C'est déjà le cas pour des sociétés comme USA, UK, France.

James Cameron, un des plus grands, affirme sans hésiter que le futur de l'audiovisuel passe par les entreprises et les artistes qui embrassent les nouvelles technologies. À ses yeux, les studios de VFX et d'animation sont les futurs grands producteurs de contenus audiovisuels. Je partage cette vision. RodeoFX souhaite contribuer à cette vision. Le Québec a le talent et les compétences nécessaires pour prendre ce virage. Si ça ne se passe pas ici, ça se passera ailleurs !

Je vous partage ici les éléments clés de notre vision globale. Les réponses plus précises à vos questions sont énumérées ci-après.

Création et innovation vont de pair

L'évolution des technologies changent profondément l'industrie de l'audiovisuel, de la simple phase d'idéation, en passant par les phases de développement et de production, jusqu'à la commercialisation. Nous croyons que dans un futur proche, les effets spéciaux, l'animation et autres technologies numériques seront omniprésents dans toutes les sphères du cinéma et de la télévision. Pas seulement comme

éléments de post production. Également, les expériences immersives et interactives seront de plus en plus présentes dans nos vies. Ces tendances sont irréversibles. Il est donc essentiel et urgent que nos talents créatifs puissent embrasser cette nouvelle réalité et avoir l'occasion de créer dans un contexte de pleine innovation technologique. La technologie doit être au service de la création et non l'inverse. Mais la création moderne doit embrasser la nouvelle réalité technologique. Si nous ne le faisons pas, le reste du monde le fait déjà. Et les studios comme RodeoFX sont les mieux placés pour cette nouvelle réalité.

Avoir les moyens de nos ambitions

L'accès au contenu audiovisuel est illimité et mondial. Et il est très peu balisé. La création de contenu québécois à portée internationale est clé à la fois pour une culture forte localement, mais également pour prendre notre place sur la scène internationale. Qu'on le veuille ou non, la compétition est internationale. Comme ce l'est par exemple pour l'aviation, l'énergie, le transport. Si on veut créer des contenus ici, il faut prévoir des mesures fiscales et de financement qui sont parmi les meilleures à l'échelle internationale. Aussi, si on veut que nos contenus soient vus, il faut soutenir fortement les mesures de découvrabilité et de mise en marché. Quand un jeune ouvre son téléphone, il n'est pas à Chicoutimi ou à Trois-Rivières. Il est sur la planète contenu.

On n'écoute plus la télé après le souper !

Steven Spielberg s'exprime ainsi sur le futur du cinéma: *"I think cinema is going to tailor itself to the individual audience. It is going to cater to the individual consumer. there's going to be something for everybody and we have to be prepared for entertainment coming at us in many different shapes and genres... There are so many different ways that we are getting our entertainment today, it's not just on the big screen and it's not just on the TV screen, it's on the iWatch, it's on the Samsung, it's on the iPhone. And it's in the form of Snapchat and it's in the form of just every single four second video, it's a form of self-expression, it's a form of art and there is an audience for it. And we have to be prepared for entertainment coming at us in many different shapes and genres. So it's not just television you celebrate and it's not just movies, but it's all this free expression coming from young people all over the world that are trying to tell their stories in a couple of minutes or even twenty minutes or even four minutes.* Cette vision de Spielberg est déjà la réalité de nos jeunes. C'est pourquoi il faut, à notre avis, offrir des hubs de création et des conditions de création totalement décloisonnées.

Sébastien Moreau
Président et fondateur
Rodeo FX inc

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

Q a. À court terme, quelles sont les trois actions que le Québec devrait prioriser pour atteindre cet objectif?

1. Augmenter les Fonds pour la Création Émergente en VFX et Animation

Mettre en place des financements dédiés aux créateurs émergents et aux projets innovants en VFX et animation, avec des processus de demande simplifiés. Cela soutiendrait des idées audacieuses et renforcerait le Québec comme leader en créativité numérique, et évidemment offrirait les meilleurs crédits d'impôts de l'industrie en VFX et animation en services internationaux.

2. Créer des Incubateurs et Résidences Artistiques pour les Créateurs

Offrir aux créateurs des espaces de travail collaboratifs, des ressources techniques, et des mentors, grâce à des incubateurs et résidences soutenus par des partenariats public-privé. Cela permettrait aux talents locaux de développer leurs projets dans un cadre stimulant.

3. Faciliter Ateliers, Compétitions de Scénario, et Collaborations Internationales

Organiser des ateliers, compétitions de scénario et collaborations pour encourager les nouvelles voix et attirer des talents internationaux. Ces initiatives renforceraient la visibilité du Québec et l'exportation de son expertise en VFX et animation.

Ces actions visent à stimuler l'innovation, développer les talents et encourager des projets originaux.

Q b. À moyen et long terme, quelle est votre vision d'avenir en lien avec cet objectif?

1. Québec, Hub d'Innovation en VFX et Animation

Investir dans des infrastructures et incitatifs pour attirer des talents et productions internationaux, faisant du Québec un leader mondial en créations innovantes.

2. Soutien aux Projets Innovants

Allouer des fonds aux projets expérimentaux et audacieux (réalité virtuelle, production immersive). Ce soutien encouragera les créateurs à explorer de nouvelles formes d'expression.

3. Écosystème Créatif Collaboratif

Renforcer les liens entre créateurs, producteurs, écoles et partenaires pour faire du Québec un centre mondial de créativité. Développer des hubs régionaux pour favoriser la collaboration et l'innovation.

4. Investir dans la Formation

Offrir des formations continues en lien avec les évolutions technologiques. Des partenariats avec les écoles et studios pour préparer les talents, ainsi que des stages internationaux, renforceraient la compétitivité de l'industrie.

5. Distribution Internationale

Créer des plateformes numériques québécoises pour la diffusion mondiale et nouer des alliances avec des plateformes de streaming internationales. Soutenir les festivals et marchés internationaux pour accroître la visibilité des créateurs québécois.

6. Diversité et Inclusion

Favoriser l'accès des créateurs issus de communautés sous-représentées et soutenir des récits variés, pour que l'industrie reflète la diversité culturelle du Québec.

Cette vision permettrait au Québec de devenir un leader en créativité audiovisuelle, en alliant innovation, diversité et rayonnement international.

Q c. Pouvez-vous identifier des initiatives, d'ici ou d'ailleurs, dont nous pourrions nous inspirer pour atteindre cet objectif?

1. Modèle Coréen de la "Vague Coréenne" (Hallyu)

La Corée du Sud a développé son industrie culturelle avec un fort soutien gouvernemental, en investissant dans la qualité de production, les partenariats internationaux, et les infrastructures de formation. Cela pourrait inspirer des initiatives au Québec pour soutenir la créativité locale et les exportations culturelles.

2. Résidences d'Écriture comme le Sundance Institute (États-Unis)

Les résidences d'écriture du Sundance Institute permettent aux scénaristes de perfectionner leurs projets avec l'aide de mentors. Une initiative similaire au Québec offrirait un espace pour développer des histoires locales et attirer des talents internationaux pour des échanges culturels.

3. Fonds National pour les Contenus Créatifs (Royaume-Uni)

Le Royaume-Uni soutient les jeunes créateurs et projets expérimentaux via des fonds spécifiques (ex. BFI). Le Québec pourrait s'inspirer de ce modèle pour encourager les créations audacieuses et les films d'auteur.

4. Programme "Creative Europe" (Union Européenne)

"Creative Europe" finance des projets culturels européens et leur distribution. Un modèle similaire pourrait soutenir les collaborations régionales au Québec, avec un appui aux projets impliquant des créateurs canadiens et francophones.

5. Modèle VFX de Wellington, Nouvelle-Zélande (Weta Digital)

Wellington est devenu un centre de VFX grâce à des investissements en infrastructures et des incitations fiscales. Le Québec pourrait suivre cet exemple, en investissant dans la technologie et en favorisant des partenariats académiques et industriels pour former des talents compétitifs.

Ces stratégies montrent l'importance d'un soutien financier, de partenariats, et de l'innovation pour développer l'industrie audiovisuelle québécoise.

2) Soutenir la production de contenus variés de qualité

Qa. À court terme, quelles sont les trois actions que le Québec devrait prioriser pour atteindre cet objectif?

1. Fonds pour les Projets Audiovisuels Innovants en VFX et Animation

Créer un fonds pour soutenir les projets utilisant des effets visuels et de l'animation de manière créative. Ce soutien aiderait le Québec à se démarquer par la qualité de ses productions et à attirer des talents et projets internationaux. Inspiré du modèle coréen ce fonds pourrait soutenir les projets innovants et les collaborations internationales.

2. Résidences Créatives et Ateliers Intensifs

Mettre en place des résidences et ateliers pour les créateurs québécois, en s'inspirant du Sundance Institute. Ces programmes offriraient aux créateurs l'opportunité de développer leurs projets avec l'aide de mentors et de ressources professionnelles.

3. Partenariats avec les Plateformes de Streaming

Établir des partenariats avec des plateformes de streaming (Netflix, Amazon, etc.) pour distribuer le contenu québécois à l'international. Ces collaborations augmenteraient la visibilité des créateurs québécois et favoriseraient leur présence sur les marchés mondiaux.

Ces actions jettent les bases d'un écosystème audiovisuel dynamique et compétitif au Québec.

Qb. À moyen et long terme, quelle est votre vision d'avenir en lien avec cet objectif ?

1. Positionner le Québec en Leader en VFX et Animation

Développer un écosystème attractif pour les projets utilisant des technologies avancées en VFX et animation. Cela attirerait des productions internationales et renforcerait la réputation du Québec comme hub de créativité et d'expertise.

2. Développer un Écosystème Audiovisuel de Classe Mondiale

Investir dans des studios modernes et des technologies de pointe (VR, effets spéciaux, production immersive) et créer des hubs créatifs dans les régions du Québec pour dynamiser l'économie locale et favoriser l'émergence de nouvelles voix.

3. Expansion Internationale et Diversification des Revenus

Créer un bureau de promotion du contenu québécois dans des villes stratégiques et développer des stratégies de monétisation numérique pour diffuser les œuvres québécoises sur les plateformes mondiales.

4. Faire du Québec un Leader en Innovation Audiovisuelle

Investir dans la recherche en réalité augmentée, intelligence artificielle et post-production virtuelle, en favorisant les collaborations entre startups et studios. Organiser des salons annuels pour attirer des créateurs du monde entier.

5. Renforcer la Formation et le Développement des Talents

Créer des partenariats entre écoles, universités et studios pour offrir une formation adaptée aux besoins de l'industrie. Encourager les stages, échanges internationaux et la formation continue en ligne pour suivre les tendances et technologies de pointe.

6. Équilibrer Créativité et Viabilité Économique

Soutenir les projets audacieux en finançant des films d'auteur et des récits diversifiés, tout en assurant qu'ils trouvent leur public par des stratégies de marketing innovantes. Favoriser une diversité de voix pour refléter la richesse culturelle du Québec.

En résumé, cette vision à long terme vise à faire du Québec un leader mondial en contenu audiovisuel et innovation technologique, tout en mettant en valeur sa culture unique.

Qc. Pouvez-vous identifier des initiatives, d'ici ou d'ailleurs, dont nous pourrions nous inspirer pour atteindre cet objectif?

1. "Creative Clusters" au Royaume-Uni

Le programme britannique soutient des pôles de créativité régionaux pour dynamiser l'innovation et diversifier les récits. Le Québec pourrait créer des centres régionaux de production pour encourager de nouvelles voix et soutenir l'économie locale.

2. Technopôle de Chengdu (Chine)

Le technopôle de Chengdu regroupe studios, incubateurs et centres de formation pour stimuler la collaboration dans les industries créatives. Le Québec pourrait adopter ce

modèle à Montréal et dans d'autres villes clés pour favoriser l'innovation entre cinéma et technologie.

3. Résidences de Création de Série (Danemark et Norvège)

Les Nordic Writers' Residences offrent aux scénaristes un espace pour développer leurs projets avec des mentors. Le Québec pourrait lancer des résidences similaires pour attirer des créateurs et encourager l'innovation.

4. Marché du Film de Cannes (France)

Le Québec pourrait créer un marché ou festival pour les coproductions internationales, attirant investisseurs et talents mondiaux, et facilitant l'export des projets québécois.

5. Korean Film Council (Corée du Sud)

Inspiré du modèle de soutien du KOFIC, le Québec pourrait financer des projets innovants et promouvoir activement les films québécois sur les marchés mondiaux, notamment en Asie, Europe et Amérique.

6. Ville Créative de l'UNESCO (Lyon, France)

En collaborant avec l'UNESCO, le Québec pourrait se positionner comme une ville créative pour l'audiovisuel, attirant des événements, talents et investisseurs internationaux.

7. Austin Film Society (États-Unis)

Le Québec pourrait soutenir ses créateurs indépendants par des subventions, formations et espaces de production, inspiré du modèle dynamique d'Austin.

8. Unreal Fellowship d'Epic Games (États-Unis)

Le Québec pourrait lancer un programme de formation aux technologies de production virtuelle et VFX pour renforcer l'innovation et attirer des projets internationaux, comme le fait l'Unreal Fellowship.

Ces initiatives montrent l'importance d'un soutien financier, d'infrastructures modernes, de formations et de partenariats internationaux pour transformer le Québec en un centre mondial de créativité audiovisuelle.

3) Accroître la production de contenus jeunesse

Q a. À court terme, quelles sont les trois actions que le Québec devrait prioriser pour atteindre cet objectif?

Nous croyons fondamentalement que les contenus qui auront le plus de chance d'être adoptés par les jeunes doivent avoir été créés par de jeunes auteurs. À titre d'exemple, les séries jeunesse qui ont marqué le paysage québécois, telles *Chambre en ville*, sont souvent celles qui ont eu l'audace de laisser une grande place à la relève.

1. Fonds pour Productions Jeunesse en VFX et Animation

Mettre en place un fonds dédié aux contenus jeunesse utilisant le VFX et l'animation, encourageant des séries, films, et expériences interactives qui intègrent la culture québécoise et captivent les jeunes.

2. Compétitions et Résidences pour Contenus Jeunesse

Lancer des compétitions de scénarios et des résidences pour créateurs de contenus jeunesse, avec mentorat et soutien pour passer du concept à la production. Cela garantirait un flux constant de nouvelles idées adaptées aux jeunes.

3. Partenariats avec Écoles et Plateformes Éducatives

Collaborer avec les écoles et plateformes éducatives pour diffuser les contenus jeunesse locaux dans un contexte pédagogique. Des campagnes sur les réseaux sociaux et plateformes populaires renforceraient l'accessibilité et la visibilité de ces œuvres.

Ces actions renforceraient la création et la diffusion de contenus jeunesse au Québec, attirants et culturellement pertinents, tout en développant le lien des jeunes avec leur culture locale.

Q b. À moyen et long terme, quelle est votre vision d'avenir en lien avec cet objectif ?

1. Développer l'Expertise en Animation et VFX pour la Jeunesse

Établir le Québec comme centre d'excellence en animation et VFX pour les contenus jeunesse en favorisant les collaborations entre studios, écoles et centres de recherche.

2. Encourager l'Innovation et la Diversité des Formats

Produire des contenus jeunesse interactifs et multi plateformes pour diversifier les récits et refléter la diversité du Québec, en incluant des histoires dans plusieurs langues et perspectives culturelles.

3. Lancer une Plateforme Numérique Jeunesse Québécoise

Créer une plateforme de streaming dédiée aux jeunes, centralisant des contenus éducatifs et de divertissement québécois, avec des options interactives pour engager les jeunes.

4. Positionner le Québec comme Leader en Contenus Jeunesse

Créer des studios dédiés aux contenus jeunesse et établir des partenariats avec des plateformes internationales pour diffuser ces créations à l'étranger, valorisant ainsi la culture québécoise.

5. Renforcer le Lien Culturel avec la Jeunesse

Intégrer les contenus jeunesse québécois dans l'éducation pour renforcer le lien culturel des jeunes et créer un festival dédié aux contenus jeunesse pour promouvoir les productions locales et internationales.

6. Former les Créateurs de Contenus Jeunesse

Offrir des formations spécialisées et organiser des résidences avec des experts internationaux pour développer les compétences des créateurs québécois en contenus jeunesse.

Ces initiatives visent à faire du Québec un chef de file en contenus jeunesse, avec un écosystème qui allie innovation, diversité et rayonnement international, et qui connecte les jeunes à leur culture.

Q c. Pouvez-vous identifier des initiatives, d'ici ou d'ailleurs, dont nous pourrions nous inspirer pour atteindre cet objectif?

1. Modèle Français de l'Animation : CNC et Cartoon Network

La France, avec le soutien du CNC et de Cartoon Network Europe, est un leader en animation jeunesse. Le Québec pourrait adapter ce modèle pour soutenir ses studios et encourager les coproductions internationales.

2. Sesame Workshop (États-Unis) : Éducation et Divertissement

Sesame Workshop allie éducation et divertissement pour enfants en collaboration avec

des experts. Le Québec pourrait suivre cette approche pour créer des contenus éducatifs ancrés dans la culture québécoise.

3. TFO et Mini TFO (Ontario, Canada) : Éducation Francophone

TFO produit des contenus éducatifs pour promouvoir le français. Le Québec pourrait développer une initiative similaire pour renforcer la culture francophone chez les jeunes.

4. Animation Coréenne : Modèle de Collaboration

La Corée du Sud soutient sa production jeunesse par des partenariats internationaux et des financements ciblés. Le Québec pourrait adopter cette approche pour augmenter la visibilité de ses contenus jeunesse à l'étranger.

5. Disney Accelerator (États-Unis) : Innovation pour Enfants

Le Disney Accelerator soutient les startups innovantes en technologies pour enfants. Le Québec pourrait créer un incubateur pour encourager l'innovation en contenu jeunesse interactif.

6. Festival International du Film pour Enfants de Chicago

Le CIFF propose une plateforme pour les films jeunesse. Un festival similaire au Québec pourrait stimuler la production locale et attirer des talents internationaux.

7. Okoo de France Télévisions : Plateforme Numérique Jeunesse

Okoo offre des contenus jeunesse variés et interactifs. Le Québec pourrait développer une plateforme similaire pour accroître la visibilité de ses productions jeunesse.

8. Young Audiences Content Fund (Royaume-Uni)

Ce fonds soutient des contenus jeunesse originaux et culturels. Le Québec pourrait créer un fonds similaire pour encourager des projets qui mettent en valeur la culture québécoise.

Ces modèles montrent comment des stratégies axées sur le financement, l'innovation et les partenariats peuvent dynamiser la production de contenus jeunesse. En s'inspirant de ces initiatives, le Québec pourrait enrichir son offre pour les jeunes, renforcer les liens culturels et augmenter son rayonnement international.

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

Q a. À court terme, quelles sont les trois actions que le Québec devrait prioriser pour atteindre cet objectif?

1. Création d'une Plateforme de Streaming Québécoise, avec section VFX et Animation

Lancer une plateforme numérique pour centraliser les films, séries et contenus québécois financés par des fonds publics. Accessible sur tous les appareils, elle offrirait un accès abordable aux œuvres locales pour les citoyens et un public élargi pour les créateurs. Créer une section dédiée aux projets d'animation et VFX bénéficiant du crédit d'impôt québécois, regroupant films et séries pour promouvoir les talents locaux et maximiser la visibilité internationale des productions.

2. Partenariats avec les Plateformes Internationales

Renforcer les partenariats avec des plateformes internationales (Netflix, Disney+, etc.) pour diffuser les productions québécoises à l'international, avec sous-titres et doublages pour maximiser leur accessibilité et attirer de nouveaux revenus.

3. **Campagnes de Promotion et Diffusion Locale**

Organiser des campagnes pour promouvoir les contenus québécois, avec des programmes spéciaux, des projections locales, et des partenariats avec écoles et bibliothèques pour assurer une diffusion étendue et diversifiée.

Ces actions renforceront l'accès aux contenus québécois et encourageront une consommation plus large de la culture locale sur tous les écrans.

Q b. À moyen et long terme, quelle est votre vision d'avenir en lien avec cet objectif ?

1. **Faire du Québec un Centre pour le VFX et l'Animation**

Établir le Québec comme hub de contenu en VFX et animation, soutenu par des crédits d'impôt et une plateforme dédiée pour attirer des productions internationales et renforcer la visibilité mondiale.

2. **Lancer une Plateforme de Streaming Nationale pour les Contenus Québécois**

Créer une plateforme dédiée aux films, séries et documentaires québécois, accessible gratuitement ou à faible coût pour les résidents du Québec. Accessible sur tous les appareils, elle offrirait des contenus sous-titrés pour atteindre un public international.

3. **Renforcer les Partenariats de Distribution Internationale**

Établir des accords de coproduction avec des plateformes mondiales pour diffuser les contenus québécois à l'international et développer une marque culturelle forte, promouvant l'identité québécoise à l'étranger.

4. **Développer des Réseaux de Diffusion Multiplateformes**

Diversifier les canaux de diffusion via VOD, salles de cinéma et partenariats éducatifs pour toucher des audiences variées et renforcer l'attachement culturel, notamment chez les jeunes.

5. **Créer un Modèle Économique Durable pour les Créateurs**

Mettre en place un système de partage des revenus et un fonds de soutien pour financer la production et la distribution internationale des œuvres québécoises, afin de garantir des revenus durables aux créateurs.

6. **Intégrer la Technologie pour Améliorer l'Accessibilité et l'Expérience**

Utiliser des algorithmes de recommandation pour promouvoir les œuvres locales et investir dans la réalité virtuelle et augmentée pour enrichir l'expérience de visionnage.

Ce modèle vise à offrir un accès universel aux contenus québécois et à promouvoir la culture québécoise à l'échelle mondiale, grâce à des partenariats, des innovations technologiques, et un écosystème de soutien solide pour les créateurs.

Q c. Pouvez-vous identifier des initiatives, d'ici ou d'ailleurs, dont nous pourrions nous inspirer pour atteindre cet objectif?

1. **Arte (France/Allemagne) : Plateforme Culturelle**

Arte propose des contenus culturels en streaming gratuit avec des sous-titres multilingues. Le Québec pourrait s'inspirer de ce modèle pour créer une plateforme mettant en avant des œuvres québécoises, accessibles avec des sous-titres pour attirer un public anglophone et international.

2. **CBC Gem (Canada) : Accessibilité sur Tous les Écrans**

CBC Gem offre du contenu gratuit et payant accessible sur divers appareils. Le Québec

pourrait développer une plateforme similaire pour les productions locales financées par des fonds publics, améliorant l'accessibilité et la visibilité de ces œuvres.

3. Netflix : Promotion des Contenus Locaux

Netflix investit dans des productions locales et les promeut à l'international sous des bannières spéciales (ex : Québec Originals). Le Québec pourrait renforcer ses partenariats avec les plateformes internationales pour accroître la découvrabilité de ses œuvres.

4. Festival Scope : Festivals de Films Virtuels

Festival Scope permet de visionner en ligne des films de festivals internationaux. Le Québec pourrait adopter ce modèle pour proposer des films locaux via une expérience de festival virtuel, rendant les œuvres accessibles au-delà des frontières et attirant un public international.

5. Screen Australia's Digital Originals : Visibilité des Contenus Subventionnés

Screen Australia regroupe les œuvres subventionnées sur des plateformes partenaires pour accroître leur visibilité. Le Québec pourrait s'inspirer de ce modèle pour créer une plateforme dédiée aux productions en VFX et animation soutenues par des crédits d'impôt, maximisant leur découvrabilité et leur impact.

Ces modèles démontrent l'importance de plateformes innovantes pour diffuser et promouvoir les contenus québécois localement et mondialement.

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

Q a. À court terme, quelles sont les trois actions que le Québec devrait prioriser pour atteindre cet objectif?

1. Campagne Numérique pour les Productions VFX et Animation

Développer une campagne numérique dédiée aux œuvres en VFX et animation québécoises, incluant publicités en ligne, recommandations personnalisées, et contenus interactifs pour valoriser l'expertise locale et attirer un public international.

2. Fonds de Marketing pour la Promotion des Œuvres Locales

Créer un fonds pour soutenir le marketing des productions québécoises, incluant des campagnes de lancement, publicités numériques, et événements locaux et internationaux, afin d'augmenter leur visibilité dès la production.

3. Campagnes de Sensibilisation et Promotion Intégrée

Lancer des campagnes de promotion multi-plateformes, incluant des festivals itinérants, collaborations avec influenceurs, et programmes scolaires, pour renforcer la visibilité et l'attachement des Québécois aux œuvres locales.

4. Algorithmes pour Améliorer la Découvrabilité

Collaborer avec des plateformes pour développer des algorithmes qui mettent en avant les contenus québécois, permettant aux utilisateurs de découvrir facilement les œuvres locales en fonction de leurs préférences de visionnage.

Ces actions visent à maximiser la visibilité des contenus québécois et à faire de leur découvrabilité une priorité dans un marché compétitif.

Q b. À moyen et long terme, quelle est votre vision d'avenir en lien avec cet objectif ?

1. **Centre pour le VFX et l'Animation**

Faire du Québec un leader en VFX et animation en utilisant des technologies avancées et une stratégie marketing intégrée pour rendre ces œuvres facilement accessibles et découvrables à l'international.

2. **Écosystème de Promotion Multiplateformes**

Créer un écosystème promotionnel en coordonnant campagnes marketing sur les plateformes de streaming, TV et cinéma. Une marque culturelle forte pour les productions québécoises renforcerait leur visibilité locale et internationale.

3. **Technologies pour la Découvrabilité**

Utiliser l'IA et les données pour améliorer la promotion des contenus québécois, avec des algorithmes de recommandation et des campagnes interactives en réalité augmentée et virtuelle pour attirer un public plus large.

4. **Soutien aux Contenus Transmédias**

Encourager les projets transmédias (séries, jeux vidéo, podcasts) pour étendre les histoires sur plusieurs supports et attirer différents publics, avec des expériences immersives et interactives.

5. **Expansion Internationale**

Renforcer la présence québécoise à l'international via des bureaux de promotion culturelle et une participation accrue aux festivals majeurs, favorisant des partenariats et la visibilité mondiale.

6. **Communauté de Créateurs et Ambassadeurs**

Développer une communauté d'influenceurs et former des experts en promotion culturelle pour élargir la visibilité des œuvres québécoises, en collaborant avec des influenceurs locaux et internationaux.

7. **Hub de Promotion Numérique**

Créer un hub numérique offrant des ressources marketing, des formations, et un portail public pour faciliter la découverte des contenus québécois, avec des recommandations personnalisées et des événements interactifs.

Cet écosystème de promotion vise à rendre les productions québécoises plus visibles localement et à l'international, en combinant technologie, créativité et partenariats stratégiques pour un rayonnement culturel durable.

Q c. Pouvez-vous identifier des initiatives, d'ici ou d'ailleurs, dont nous pourrions nous inspirer pour atteindre cet objectif?

1. **CNC Talent (France) : Soutien à la Promotion Numérique**

Le CNC aide les créateurs avec des subventions et des formations pour améliorer la promotion numérique de leurs œuvres. Le Québec pourrait mettre en place un programme similaire pour soutenir le marketing en ligne des créateurs locaux, les aidant à se faire connaître davantage sur les plateformes numériques.

2. **Netflix Top 10 : Promotion des Œuvres Populaires**

Netflix met en avant les contenus populaires avec une section "Top 10" quotidienne. Une plateforme québécoise pourrait adopter ce modèle pour encourager la découverte des œuvres locales en utilisant les tendances de popularité pour attirer l'attention des utilisateurs.

3. **SXSW (États-Unis) : Festival et Découvrabilité**

SXSW combine technologie, musique et cinéma avec une forte promotion en ligne pour

ses événements. Le Québec pourrait organiser un événement similaire pour présenter ses productions locales, intégrant des éléments interactifs et technologiques pour renforcer leur visibilité.

4. BFI Player (Royaume-Uni) : VOD du Patrimoine Local

BFI Player rend les films britanniques disponibles en streaming, avec des événements exclusifs en ligne. Le Québec pourrait créer une plateforme similaire pour promouvoir ses œuvres locales, incluant des contenus classiques, des documentaires, et des avant-premières pour encourager leur consommation.

5. Netflix Originals : Promotion Numérique Avancée

Netflix utilise des recommandations basées sur l'IA, du contenu interactif, et des campagnes publicitaires ciblées pour promouvoir ses originaux. Le Québec pourrait s'inspirer de cette approche pour ses productions en VFX et animation, utilisant des technologies immersives et des campagnes innovantes pour attirer un public plus large.

Ces initiatives permettraient au Québec de renforcer la découvrabilité et l'attractivité de ses contenus locaux, tout en élargissant leur audience sur le plan international.

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

Q a. À court terme, quelles sont les trois actions que le Québec devrait prioriser pour atteindre cet objectif?

1. Soutien aux Studios Québécois de VFX et Animation sur les Marchés Internationaux.

Créer un programme de subventions pour financer la participation des studios de VFX et animation aux grands marchés et festivals mondiaux. Ce soutien favoriserait le réseautage, les partenariats internationaux, et la vente des contenus québécois, renforçant ainsi la visibilité du Québec comme centre créatif en VFX et animation.

2. Créer un Fonds de Soutien à l'Exportation pour les Marchés Internationaux

Mettre en place un fonds dédié pour aider les producteurs québécois à adapter leurs œuvres aux marchés étrangers. Ce fonds financerait les traductions, sous-titrages, et participations aux foires internationales pour promouvoir les œuvres directement auprès des distributeurs et acheteurs mondiaux.

3. Renforcer les Partenariats avec les Plateformes et Distributeurs Internationaux

Développer des accords avec des plateformes de streaming mondiales (comme Netflix et Disney+) pour créer des sections dédiées aux contenus québécois. Des coproductions internationales aideraient aussi à adapter les œuvres aux goûts globaux et à élargir leur diffusion.

Ces initiatives permettraient de maximiser la visibilité internationale des productions québécoises et d'établir des contacts stratégiques pour une exportation durable.

Q b. À moyen et long terme, quelle est votre vision d'avenir en lien avec cet objectif ?

1. Positionner le Québec comme Leader en VFX et Animation

Soutenir activement les studios de VFX et d'animation pour qu'ils se fassent connaître à

l'international et attirer des projets internationaux, afin de faire du Québec un centre de référence en innovation et créativité dans ce secteur.

2. Positionner le Québec comme un Centre Créatif Mondial

Soutenir le développement d'infrastructures de production et d'innovation de calibre mondial et investir dans la recherche technologique pour attirer des productions internationales et renforcer la position du Québec comme destination clé pour la production audiovisuelle.

3. Développer un Réseau de Partenariats Stratégiques Durables

Créer des accords bilatéraux de coproduction avec des pays clés (France, Royaume-Uni, Corée du Sud, Japon) et lancer des programmes d'échange culturel pour accroître la visibilité internationale et le partage de savoir-faire entre créateurs.

4. Créer une Plateforme Numérique pour l'Exportation des Œuvres Québécoises

Lancer un portail pour promouvoir les œuvres québécoises auprès des acheteurs et distributeurs internationaux et une plateforme VOD sous-titrée pour faciliter l'accès direct des contenus québécois au public mondial.

5. Investir dans la Formation et le Développement des Talents Exportables

Développer des programmes de formation pour préparer les talents québécois aux marchés internationaux et offrir des subventions pour leur participation à des projets internationaux, renforçant leur expertise et réseau global.

Cette stratégie de rayonnement repose sur des infrastructures modernes, des partenariats internationaux et le développement des talents pour faire briller les contenus québécois sur la scène mondiale.

Q c. Pouvez-vous identifier des initiatives, d'ici ou d'ailleurs, dont nous pourrions nous inspirer pour atteindre cet objectif?

1. CNC Talent et Export (France)

Inspiré par le CNC en France, le Québec pourrait créer un fonds pour financer les adaptations linguistiques et les campagnes de marketing internationales, ainsi que pour soutenir la participation aux grands festivals mondiaux afin d'accroître la visibilité des œuvres québécoises.

2. European Film Promotion (EFP)

Le Québec pourrait lancer une initiative similaire pour mettre en avant les talents québécois lors de festivals internationaux et organiser des vitrines de projets québécois, facilitant les rencontres avec des acheteurs et distributeurs internationaux.

3. Netflix Original Productions

Négocier des accords de coproduction avec des plateformes de streaming internationales pour garantir une distribution mondiale des œuvres québécoises, tout en développant des contenus adaptés aux marchés étrangers.

4. Technopôle Créatif Régional

Inspiré du Technopôle de Chengdu, le Québec pourrait créer des hubs régionaux pour réunir talents locaux, studios, et startups, favorisant l'innovation et attirant des investissements étrangers dans un environnement propice à la création.

5. The Animation Guild (États-Unis) : Formation et Réseautage

Le Québec pourrait soutenir la formation continue en animation et VFX et faciliter les échanges internationaux pour permettre aux talents québécois de s'intégrer dans des projets internationaux et d'élargir leur réseau.

Ces modèles montrent l'importance de financements, de partenariats, et de hubs créatifs pour promouvoir efficacement les contenus québécois. En adoptant ces stratégies, le Québec pourrait renforcer son rayonnement culturel et commercial à l'international.

7) QUESTION SUPPLÉMENTAIRE

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

1. **Capitaliser sur la Force des VFX et de l'Animation**
Mettre en avant l'expertise du Québec en VFX et animation pour attirer des productions internationales et se démarquer comme centre d'excellence. Soutenir l'innovation technologique dans ces domaines permettrait de rester compétitif et d'attirer des projets de grande envergure.
2. **Maintien et Optimisation des Incitatifs Fiscaux pour l'Innovation**
Conserver et adapter les crédits d'impôt pour les productions audiovisuelles, en les élargissant aux nouvelles technologies (réalité virtuelle, production virtuelle). Ces incitatifs permettraient aux studios d'investir davantage dans des projets ambitieux et innovants.
3. **Créer un Centre d'Innovation International pour les VFX et l'Animation**
Établir un centre regroupant studios, centres de recherche et institutions éducatives pour favoriser l'innovation et la collaboration. Ce centre renforcerait la réputation du Québec comme leader mondial en VFX et animation, attirant des projets et talents internationaux.
4. **Création de Hubs de Création et Production par Partenariats Public-Privé**
Développer des infrastructures modernes en partenariat avec le secteur privé pour attirer des productions internationales et locales. Ces centres technologiques fourniraient un accès partagé aux équipements avancés, consolidant ainsi l'écosystème du Québec.
5. **Plateforme Numérique pour la Promotion des Contenus Québécois**
Lancer une plateforme qui présente les films, séries et animations québécoises au public international, avec des fonctionnalités de recommandation pour faciliter la découvrabilité des œuvres. Cette vitrine numérique favoriserait la distribution mondiale des contenus.

Conclusion : Ces initiatives stratégiques, axées sur des incitatifs fiscaux, des hubs créatifs, et une plateforme de promotion, permettraient de positionner le Québec comme un leader mondial en création et production créative, et en innovation technologique dans le secteur audiovisuel.