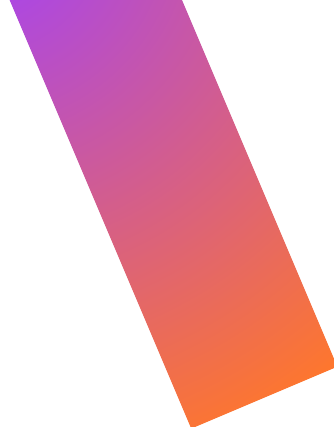


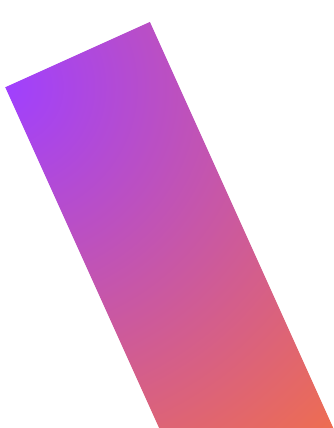


SYNTHÈSE

Pôle Image
Québec

Mémoire déposé en réponse à l'appel du Groupe de Travail
sur l'Avenir de l'Audiovisuel du Québec (GTAAQ) constitué
par le ministère de la Culture et des Communications.

Novembre 2024



SOMMAIRE



A propos de SYNTHÈSE Pôle Québec	3
1. Introduction.....	4
2. Stimuler la création et l'émergence des meilleurs talents, idées et histoires.....	5
2.1 Actions à court terme.....	5
2.2 Vision à moyen et long terme pour l'émergence des meilleurs talents.....	7
2.3 Initiatives existantes.....	8
3. Conclusion.....	9

À propos de SYNTHÈSE – Pôle Image Québec



Fondée en 2018 par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (MEES) à la demande des industries de la création numérique (Effets visuels, Animation, Jeu vidéo et expériences immersives), SYNTHÈSE vise à relever les défis de formation et d'éducation dans le milieu de la créativité numérique en favorisant les synergies entre les entreprises, les cégeps, les universités et la recherche, à la grandeur du Québec, au travers d'initiatives porteuses et concrètes.

SYNTHÈSE souhaite s'assurer que le Québec, dans l'ensemble de ses régions, dispose des talents ayant la formation et l'expertise nécessaires pour favoriser l'insertion professionnelle de la relève dans les métiers d'avenir et pour assurer la vitalité des entreprises en créativité numérique.

L'organisme maintient son contact avec le milieu à travers son comité de gouvernance qui compte des représentants de trois associations sectorielles – Le Bureau du cinéma et de la Télévision du Québec (BCTQ), La Guilde du Jeu vidéo du Québec et Xn Québec – représentant des centaines d'entreprises, ainsi qu'un représentant des cégeps et un représentant des universités.

1. Introduction



SYNTHÈSE se réjouit de prendre part aux consultations menées par le Groupe de Travail sur l'Avenir de l'Audiovisuel du Québec (GTAAQ) et salue cette initiative menée par le ministère de la Culture et des Communications.

L'industrie audiovisuelle québécoise traverse une période de transformations profondes, façonnée par des bouleversements technologiques, des mutations dans les habitudes de consommation et des défis économiques. Mais c'est aussi une industrie qui peut capitaliser sur une main-d'œuvre talentueuse et diversifiée, reconnue pour son savoir-faire, sa créativité et sa capacité à produire des contenus de haute qualité.

Cependant, dans un contexte marqué par l'émergence rapide des technologies numériques et l'intensification de la concurrence mondiale, le développement des compétences est un élément crucial pour assurer le développement du secteur. C'est en effet la qualité et la diversité des talents qui permettra à cette industrie de se démarquer et de s'adapter.

À titre d'organisme voué au développement des talents et de la relève pour les industries de la création numérique, SYNTHÈSE propose donc quelques recommandations en réponse à la question « Stimuler la création et l'émergence des meilleurs talents, idées et histoires ».

Ces recommandations sont guidées par trois grands principes :

- La collaboration et la concertation : encourager une approche partenariale entre les intervenants de l'industrie;
- L'innovation : assurer que les créateurs et les talents disposent des outils nécessaires pour s'adapter aux transformations de l'industrie;
- La prospective : mettre en place des moyens d'anticiper les changements et être en mesure d'y répondre avec agilité.

Nous espérons que ces propositions contribueront aux réflexions du Groupe de travail et à la définition d'un nouvel avenir pour l'audiovisuel québécois.

2. 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.

2.1. Actions à court terme

1. Le bassin de talents créatifs et techniques du secteur audiovisuel québécois est important pour la taille de ce marché et dépasse les frontières de la province. Le Québec a atteint ce niveau de maturité en déployant, au fil des années, des programmes de soutien financier à la création ainsi que de programmes de formation et de perfectionnement offerts par différentes instances du milieu, qu'elles soient académiques ou offertes par des regroupements professionnels. À court terme, il nous semble indispensable de cartographier l'ensemble des programmes existants, tant au niveau du soutien financier qu'au niveau de l'offre de formations et de perfectionnement. Cet inventaire de l'existant se ferait en collaboration avec d'autres intervenants du milieu, principalement avec la Grappe de l'audiovisuel du BCTQ, et permettrait d'identifier d'éventuelles zones de dédoublement ainsi que les opportunités de développement de programmes. Il est à noter que SYNTHÈSE est en voie de compléter la cartographie des programmes de formation en création numérique (effets visuels, animation, jeu vidéo et expériences immersives) offerts par les établissements d'enseignement supérieur de la province. Une cartographie complète des programmes de formation permettra, en outre, de mieux identifier les profils de sortie des futur.e.s professionnel.le.s et permettra le développement d'une offre concertée et complémentaire favorisant l'émergence d'une prochaine génération de créateurs et créatrices.

2.1. Actions à court terme (suite)

2. Afin de s'assurer que les programmes de formation répondent adéquatement aux besoins du secteur, mettre en place un observatoire des métiers, tant pour les métiers créatifs que pour les métiers techniques. Dans le contexte où l'intelligence artificielle transforme profondément de nombreux métiers et a un impact sur l'ensemble de la chaîne de valeur du secteur, cette entité devrait fournir des données prospectives aux différentes parties-prenantes de l'industrie – associations sectorielles, associations professionnelles, milieu académique – afin de soutenir, via des programmes de formation initiale et de formation continue, le développement des talents nécessaires à la vitalité et à la transformation de l'industrie.

3. La multiplication des plateformes et des supports de création rend les frontières entre le secteur audiovisuel et d'autres secteurs de la création numérique de plus en plus poreuses. Il y aurait donc lieu de formaliser un rapprochement avec les secteurs de la production immersive et du jeu vidéo en créant un incubateur multidisciplinaire réunissant des créateurs et créatrices, des technicien·nes et des entrepreneur·es afin de collaborer sur des projets novateurs pouvant se décliner sur plusieurs supports et ainsi rejoindre une variété de publics. Cet incubateur pourrait prendre la forme d'un centre de technologies en expérimentation qui serait partagé par les institutions d'enseignement et les entreprises afin de favoriser l'accès aux équipements et aux technologies de pointe. On identifie particulièrement des infrastructures en production virtuelle, capture de mouvement ou photogrammétrie. La mise en place d'un tel laboratoire permettrait également la collaboration de ces organisations au sein de projets de recherche, notamment en intelligence artificielle, dont tous les acteurs en création pourraient bénéficier.

2.2. Vision à moyen et long terme pour l'émergence des meilleurs talents

À moyen et long terme, la création et l'émergence des meilleurs talents, idées et histoires pour l'industrie audiovisuelle du Québec devraient se faire par une interconnexion accrue entre tous les secteurs de production de contenus pour écrans.

Plusieurs compétences et méthodes de travail de tous les secteurs – télévision, cinéma, effets visuels, animation, jeu vidéo et expériences numériques immersives – sont amenées à se rejoindre.

Il serait donc pertinent de mettre en place des programmes de formation qui croisent ces disciplines afin d'exposer les talents à des approches diversifiées. Par exemple, des cinéastes pourraient être amenés à collaborer avec des développeurs de jeux ou des créateurs d'expériences immersives pour explorer de nouvelles formes narratives.

Il convient également de développer des canaux de communication et activités de maillage structurées et en continu afin de d'homogénéiser l'accès aux informations des entreprises de tous les secteurs pour les établissements d'enseignement. Le développement des compétences en adéquation avec les besoins des entreprises de création passe par une collaboration active et un engagement soutenu, de part et d'autre, pour implanter des initiatives pérennes de stages, de mentorat, de R&D et de recherche appliquée.

2.3. Initiatives existantes en lien avec l'objectif

Voici des initiatives internationales que nous avons répertoriées qui visent à favoriser l'émergence de talents créatifs :

XR Stories (Royaume-Uni) : Initiative académique dirigée par l'Université de York, associée à des partenaires industriels, qui soutient des projets innovants en narration numérique et immersive dans le domaine audiovisuel.

MIT Open Documentary Lab (États-Unis) : Basé au Massachusetts Institute of Technology, ce laboratoire explore les nouvelles formes de documentaires grâce à des collaborations entre étudiants, chercheurs et professionnels de l'industrie.

Screen Skills (Royaume Uni) : organisme qui centralise l'ensemble des actions entourant le développement des compétences de l'industrie des écrans britanniques. ScreenSkills offre des formations et des conseils de carrière pour les talents existants et émergents. ScreenSkills mène également un travail de consultation avec l'industrie, publie des recherches et des documents stratégiques, gère des programmes de financement et des projets, et fournit des informations sur les défis auxquels l'industrie est confrontée.

OPPIEC - Observatoire des métiers du numérique, de l'ingénierie, du conseil et de l'événement (France) : L'Observatoire des métiers du numérique a pour objectif de mieux comprendre les besoins en matière de compétences et de formation dans le secteur du numérique en France. Il permet également de suivre les évolutions des métiers du numérique et de proposer des recommandations pour répondre aux besoins des entreprises et des travailleurs.

3. Conclusion



SYNTHÈSE réaffirme sa volonté de contribuer au développement de l'industrie de l'audiovisuel du Québec sous l'angle spécifique du développement des compétences en création numérique et de l'innovation.

Une collaboration accrue entre les institutions d'enseignement supérieur, les associations sectorielles et les entreprises de production, est un facteur de succès pour assurer la formation des talents nécessaires à cette industrie.

Nous espérons que ces propositions contribueront à tracer un avenir prometteur pour l'audiovisuel québécois, tout en renforçant sa compétitivité et son rayonnement sur la scène internationale.

SYNTHÈSE



polesynthese.com

1501 Rue de Bleury, Montréal, QC H3A 2J2

Tel : 438-476-0764

info@polesynthese.com