

DIGITAL STORYTELLING MANIFESTO

STATEMENT OF INTENT REGARDING THE PRODUCTION OF DIGITAL AND INTERACTIVE WORKS IN QUEBEC

In the realm of digital creation and production, the whole world has their eyes on Quebec, yet there is no tangible support currently in place to develop and grow these new writing practices. On the 15th of November 2013, the Groupe de travail sur les enjeux du cinéma québécois (GTEC) submitted their report on the future of cinema to the Minister of Culture, without significant mention of digital creation.

We are an informal group of creators, producers and broadcasters who were invited to participate to the consultation process. We believe that digital creation is a cultural industry in its own right, and that it should be part of our cultural landscape alongside its more traditional domains. In order to have a local, sustainable and global impact, we need to support new forms of storytelling now.

Quebec is currently a world leader in interactive creation.

No man is a prophet in his own land. The people of Quebec are unaware that our artists and producers are changing the face of the digital world globally. First and foremost, we wish to design for the people and the culture of Quebec.

Interactive work is not a derivative of any other form of expression. It is an art form in itself. We must define the practice and support it through a unique process tailored to its needs and character.

The industry of interactivity is a cultural industry. Its creators are not service providers. It is only through applied support that a culture of authors will emerge.

Producing interactive projects involves prototyping artistic and technological ideas. Code and programming are tools of this expression.

It is necessary to create favorable conditions for the emergence of an interactive writing culture.

The means of distribution constitute part of the creative act.

Digital content has already outgrown the screen. The platform for its curation and distribution has not yet seen the light of day.

Quebec's interactive works must be properly preserved so that future digital creators might know that they form part of a cultural lineage and history.

In order to maintain its global leadership in creating interactive work, Quebec has to set up a dedicated and sustainable support system for artists and companies working in the creation of digital and interactive work. This support must address both development and production phases.

MONTRÉAL, NOVEMBRE 2013

Antonello Cozzolino, Producer, Attraction

Thibaut Duverneix, Director, Departement

Émilie F. Grenier, Interaction designer

Philippe Lamarre, Producteur, Toxa

Micho Marquis-Rose, Line producer, LP8 Média

Melissa Mongiat and **Mouna Andraos**, Directors, Daily tous les jours

Vincent Morisset, Director, AATOAA

Hugues Sweeney, President, Board of Directors, Mutek

yako (Jean-Christophe Yacono), Director, decod.ca, The Invisible Compagny



ANTONELLO COZZOLINO

Producer, Attraction

Antonello Cozzolino est le producteur long métrage chez Attraction Images. Antonello produit des films qui conjuguèrent succès d'estime et box-office. Il croit en un cinéma intelligent, touchant et qui rejoint le public. Il a réussi à faire le pont entre production traditionnelle et les nouveaux médias.

Prix remportés : Jutra, Numix et Gémeaux trois univers conjugués qui ont en commun qualité et distinction.



THIBAUT DUVERNEIX

Director, Departement

Co-fondateurs et partenaires du studio de création Departement à Montréal, Canada, Thibaut se spécialise comme réalisateur film et interactif. Son travail personnel et publicitaire a été publié et a remporté de nombreux prix internationalement. En 2012 il est nommé "Young Guns" par le Art Director's Club de New York le listant parmi les meilleurs 37 créatifs mondiaux de moins de 30 ans. En combinant son expérience en musique, photographie, programmation, animation et film, la pratique de Thibaut est interdisciplinaire. Un perfectionniste agressif avec un grand cœur - bien que sélectif - L'univers du travail de Thibaut est drôle, monstrueux et sensuel.



ÉMILIE F. GRENIER

Interaction Designer

Émilie Grenier est designer d'expériences et d'objets rares. Elle conçoit l'ère numérique comme plateforme narrative expérimentale en constante mutations, et met ensemble et en conflit différentes pratiques afin d'anticiper de nouvelles formes de storytelling. Son portfolio interactif tisse le lien entre projets expérimentiels et documentaires pour nombre d'agences, dont Bluesponge (MadeinMTL, Hors-Serie.tv), Lusio Films (Les Enfants de La Bolduc), Attraction Images (Émilie) et Daily Tous les Jours (La Machine à Turlute). À Londres, elle signe de nombreux projets expérimentaux pour les collectifs de design Circumstance et Material Narratives, qu'elle expose à travers l'Europe (London, Milan & Dutch Design Week, V&A, Barbican). Elle est diplômée de Littérature Comparée et Cinéma de l'Université de Montréal, et du MA Textile Futures du



PHILIPPE LAMARRE

Producer, Toxa

Philippe Lamarre fonde TOXA à l'an 2000 et en 2003, il crée URBANIA, un magazine au ton et au design audacieux. De fil en aiguille, il en vient à produire du contenu télévisuel ainsi que des projets interactifs pour diverses institutions prestigieuses telles que l'ONF, Radio-Canada, TV5, ARTV et Arte. Philippe est récipiendaire de nombreux prix (Gémeaux, Numix, Boomerang, Grafika, FWA, etc), dont la Bourse Phyllis-Lambert octroyée par DesignMontréal en 2008 et il a reçu en 2010 le titre de «Producer of the Year» aux Canadian New Media Awards.

Central Saint Martins College of Arts & Design à Londres. Elle est l'amoureuse insatiable des concepts déraisonnables.



MICHO MARQUIS-ROSE

Line Producer, LP8 Média

À la barre du département web de LP8 Media depuis 2010, Micho Marquis-Rose chapeaute le développement de contenus web originaux et est responsable des volets médias numériques de toutes les productions de LP8 Média (Les Parent, En direct de l'univers, Fée Éric, L'amour est dans le pré, Les Chefs!, etc.). Gestionnaire de projet inventif et rigoureux, son originalité est ancrée dans le désir de faire les choses différemment. Concepteur et producteur de la websérie interactive Zieuter.tv, il s'est distingué aux Gémeaux, aux Numix, aux Boomerang et au Web Program Festival de La Rochelle, en remportant un prix à chacun de ces événements. Au MIPTV 2012, sous la recommandation de Téléfilm Canada, l'organisation Reed Midem l'a nommé : Jeune producteur à surveiller.



VINCENT MORISSET

Director, AATOAA

Fondateur du studio AATOAA et réalisateur, Vincent Morisset collabore artistiquement depuis plus de huit ans avec le groupe Arcade Fire. Son projet pour Neon Bible est considéré comme le premier vidéoclip interactif. Ses réalisations interactives ont remporté les prix les plus importants (Webbys, SXSW, FWA Site of the Month, Japan Media Art, One Show). Vincent est invité à travers le monde pour présenter sa démarche artistique et son approche particulière en production. Son dernier long-métrage, INNI, a été présenté dans le programme Venice Days au Festival de Venise.



YAKO (JEAN-CHRISTOPHE YACONO)

Director, decod.ca, The Invisible Compagny

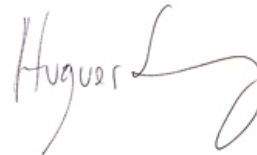
À l'avant-garde de la conception d'expériences transmédias, de webdocumentaire ou de fictions interactives, yako est considéré



MOUNA ANDRAOS ET MELISSA MONGIAT

Directors, Daily tous les jours

Melissa Mongiat et Mouna Andraos dirigent Daily tous les jours, un studio de design d'interaction fasciné par les expériences collectives et les espaces publics. Leur travail s'est mérité plusieurs mentions et prix, parmi lesquels figurent Core 77 Design Festival, SXSW, CyberLion, ainsi qu'une sélection du magazine Wallpaper pour faire partie des 10 designers les plus prometteurs dans le monde. Dernièrement elles ont reçu la bourse Design Montréal Phyllis Lambert et leur projet 21 Balançoires a remporté le Best in Show au Interaction Awards. Mouna et Melissa donnent aussi de nombreux ateliers et conférences, tout prochainement au Inst-Int à Minneapolis et TEDx Youth à Montréal.



HUGUES SWEENEY

President, Board of Directors, Mutek

Producteur en création numérique depuis presque 15 ans, Hugues Sweeney est président du conseil d'administration du festival Mutek et siège sur le comité multimédia de l'OSM. Ses productions se sont vues décernées plus de 80 prix et distinctions dont plus la moitié à l'international.

comme l'un des directeurs de création et réalisateurs les plus allumés de la sphère des nouveaux médias et est reconnu par de nombreux prix nationaux et internationaux (12 Grafika, 9 Boomerang, 4 Gêmeaux, 2 Numix, 4 FWA, Webby, SXSW, Comm Art, Reflet d'Or, Digi, TDC, ADC, etc.). Associé et D.C. chez Époxy entre 1998 et 2005, il continue sa carrière dans le studio decod.ca avec des projets de communication, de webdoc et de fictions interactives, dont notamment Mtl en 12 lieux, Ubisoft : Créateurs d'Émotions, Du Big Bang au Vivant, Les Enfants de la Bolduc et Émilie.
