

MANIFESTE POUR LES NOUVELLES ÉCRITURES

ÉNONCÉ D'INTENTION SUR LA PRODUCTION CULTURELLE NUMÉRIQUE ET INTERACTIVE QUÉBÉCOISE

En création et production numérique, la planète entière a les yeux rivés sur le Québec alors qu'il n'existe aucun soutien tangible pour ces nouvelles formes d'écriture. Le 15 novembre 2013, le Groupe de travail sur les enjeux du cinéma québécois (GTEC) dépose au ministère de la Culture son rapport sur l'avenir du cinéma sans mention notable de la création numérique.

Nous sommes un groupe informel de créateurs, producteurs et diffuseurs qui ont participé au processus de consultation. Nous croyons que le numérique est une industrie culturelle à part entière et qu'elle doit avoir une place à la grande table de la culture. Afin d'avoir un impact local, durable et mondial, nous devons soutenir les nouvelles écritures maintenant.

Le Québec est actuellement une référence mondiale en création interactive.

Nul n'est prophète en son pays. Les publics québécois ne sont pas conscients que les artistes et producteurs d'ici changent le visage mondial du numérique. Nous voulons d'abord et avant tout créer pour le public et la culture d'ici.

La création interactive n'est pas une déclinaison d'une autre forme d'expression. Elle est une forme artistique en soi. Il faut nommer la pratique et l'appuyer par une démarche qui lui est propre.

L'industrie de l'interactivité est une industrie culturelle. Ses créateurs ne sont pas des fournisseurs de service. C'est par une pratique appuyée qu'émerge une culture d'auteurs.

Scénariser un projet interactif, c'est aussi prototyper des idées artistiques et technologiques. Le code de programmation est un outil d'expression.

Il faut créer les circonstances favorables à l'émergence d'une culture d'écriture interactive.

L'acte de diffusion fait partie du geste de création.

Le média québécois curateur et diffuseur d'oeuvres interactives d'auteurs n'a pas encore vu le jour car le numérique est déjà sorti des écrans.

Les oeuvres interactives québécoises doivent être conservées pour que les futurs créateurs numériques sachent qu'ils s'inscrivent dans une lignée et une histoire propres au Québec.

Afin de maintenir son leadership mondial en création interactive, le Québec doit mettre en place un soutien dédié et durable aux artistes et aux entreprises culturelles du numérique. Ce soutien doit se décliner en développement et en production.

MONTRÉAL, NOVEMBRE 2013

Antonello Cozzolino, producteur, Attraction
Thibaut Duverneix, réalisateur, Departement
Émilie F. Grenier, designer interactif
Philippe Lamarre, producteur, Toxa
Micho Marquis-Rose, producteur, LP8 Média
Melissa Mongiat et Mouna Andraos, réalisatrices, Daily tous les jours
Vincent Morisset, réalisateur, AATOAA
Hugues Sweeney, président du conseil d'administration Mutek
yako (Jean-christophe Yacono), réalisateur, decod.ca, La Compagnie Invisible



ANTONELLO COZZOLINO

Producteur, Attraction

Antonello Cozzolino est le producteur long métrage chez Attraction Images. Antonello produit des films qui conjugueront 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

Réalisateur, 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

Designer interactif

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

Producteur, 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

Producteur, 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

Réalisateur, 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)

Réalisateur, decod.ca, La Compagnie Invisible

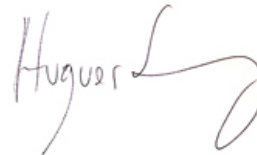
À l'avant-garde de la conception d'expériences transmédias, de webdocumentaire ou de fictions interactives, yako est considéré



MOUNA ANDRAOS ET MELISSA MONGIAT

Réalisatrices, 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

Président du conseil d'administration 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 Gémeaux, 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.
