

Montréal, capitale mondiale de la créativité numérique

**Commission Montréal numérique
de Culture Montréal**

Montréal, capitale mondiale de la créativité numérique

Le mois dernier

Pour le commun des mortels, Internet a commencé à exister au milieu des années '90.

Sobrement, mais réellement, on a vu naître ici, dans cette foulée, les premières organisations consacrées à la création numérique. D'abord, en 1995, le sixième symposium de l'ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts), dont est issue la Société des arts technologiques. La SAT, reconnue pour le développement des technologies immersives, a joué un double rôle: centre d'artistes et centre de recherche à l'ère du numérique.

Puis, ont vu le jour le Media Lounge du Festival du nouveau cinéma, Mutek, Elektra, l'Agence Topo et la Fondation Daniel Langlois... D'OBORO à Perte de signal, de Michel Lemieux et Victor Pilon (4d Art) à Hexagram, ce fut une grande aventure... réservée principalement aux explorateurs aguerris.

N'empêche: en 2005, Montréal est déjà reconnue comme un des hauts lieux des arts numériques dans le monde. La Politique de développement culturel de la Ville identifie Montréal comme une référence planétaire dans ce qu'on appelait alors la «cyberculture»...

En janvier 2007, la Ville de Montréal, en partenariat avec les trois conseils des arts, publie un document de trente-cinq pages: «*Les arts numériques à Montréal: le capital de l'avenir*». Visant à sensibiliser les décideurs aux perspectives et aux enjeux de la création numérique, le document se conclut ainsi:

«Montréal possède donc tous les ingrédients nécessaires pour se hisser au sommet: masse critique d'artistes et d'artisans, avancées technologiques fulgurantes, climat créatif stimulant, fondations et chaires de recherche éclairées, organismes dynamiques et flexibles, chefs d'entreprises visionnaires. Toutefois, pour maintenir et renforcer ce positionnement, il faut aller plus loin.»

(...)

«Et, en accélérant la visibilité du secteur à travers plusieurs initiatives structurantes (...), Montréal serait vue à juste titre comme une ville universelle ouverte à la création et à l'innovation. Notre rapidité d'action dans ce domaine lui donnera alors une occasion unique: celle d'anticiper le futur, celle de viser grand, celle de viser haut comme elle a su le faire si souvent auparavant.»

La semaine dernière

Mais environ au même moment que la publication de ce document, un colossal glissement de terrain s'opère, à vitesse grand V.

Pivots: l'arrivée des interfaces tactiles des téléphones intelligents, ainsi que la création de *Facebook*, puis de *Twitter*. Jusque-là, nous savions que le numérique faisait partie de nos vies. Mais presque du jour au lendemain, le numérique s'inscrit dorénavant dans notre quotidien, au cœur d'un puissant univers où le réseautage devient de plus en plus la norme pour l'interaction des contenus.

Nous sommes tous devenus, volontairement ou non, des explorateurs de la culture numérique.

Hier

Après quelques ajustements à ce nouveau paradigme, les astres se sont alignés à nouveau pour Montréal, qui assume rapidement un leadership mondial dans plusieurs secteurs, notamment en jeux vidéo, en immersion, en réalité virtuelle et augmentée, en effets visuels, en expériences interactives dans l'espace public et en nouvelles écritures.

Pour ne parler que du jeu vidéo, nous n'en sommes plus seulement à fournir de la main-d'oeuvre créative aux grands studios internationaux. À l'échelle locale, plus de 130 entreprises témoignent avec éloquence de l'effervescence de ce milieu.

L'expression créatrice, traditionnellement déployée à partir des centres d'artistes et des structures OBNL, est maintenant aussi investie par des organisations à but lucratif et des institutions. Grâce, entre autres, aux industries florissantes du web, du jeu vidéo, des effets visuels ainsi que de nouveaux modèles de financement, il s'est développé en parallèle d'autres réseaux d'acteurs qui font aussi dans la création. La frontière entre l'industriel et l'artistique est de plus en plus floue et poreuse: on ne cherche plus nécessairement aujourd'hui l'art là où on le trouvait hier.

Pourtant, la force de la créativité numérique montréalaise et québécoise à l'échelle planétaire demeure un secret bien gardé. Pour le grand public comme pour la plupart des décideurs et influenceurs, Céline Dion, le Cirque du Soleil et Arcade Fire ont laissé une empreinte partout sur la planète, mais on mesure mal l'ampleur de l'impact mondial actuel du Montréal numérique.

Aujourd'hui

Toutefois, quelques noms — comme Moment Factory, Vincent Morisset et Daily tous les jours (Mélicca Mongiat et Mouna Andraos) — commencent à émerger, ce qui s'explique, notamment, par les efforts consentis au cours des dernières années par l'ONF et par le Partenariat du Quartier des spectacles. Sans compter des projets comme Cité Mémoire (Lemieux Pilon 4d Art) et ceux lancés dans le cadre du 375^e anniversaire de Montréal (pont Jacques-Cartier, Avudo, Pointe-à-Callière, KM3) et le pouvoir d'attraction de notre industrie en effets visuels tel les Hybride et Rodeo FX.

Comme il ne s'agit que de la partie émergée, il sera essentiel que le grand public entende parler de l'ensemble de l'iceberg.

Il n'existe actuellement aucune initiative qui embrasse toutes les formes d'expressions culturelles du numérique (performances, installations, expériences web, applications mobiles, interventions dans l'espace public, jeux, objets connectés), peu importe de quel canal elles ont émergé (centre d'artistes, incubateur, agence, collectif, entreprise).

De plus, les secteurs évoluent trop souvent en silos, que ce soit par la manière dont ils sont financés, ou alors par le créneau qu'ils occupent: les centres d'artistes avec les centres d'artistes, le jeu avec le jeu, le web avec le web...

Si nous souhaitons conserver ce leadership global, et même le renforcer, il y a urgence à regrouper nos forces.

Nous identifions trois grands objectifs:

Favoriser non seulement le dialogue, mais aussi la synthèse entre les milieux artistiques et industriels du numérique. Il n'est pas question d'éroder l'identité des différents acteurs, mais simplement de reconnaître et d'orchestrer les rôles et responsabilités de chacun.

Stimuler la rencontre entre l'expression culturelle numérique d'ici et le grand public. Ce dernier doit être informé et conscient de l'importance culturelle, sociale et économique de notre créativité numérique.

Travailler à l'enracinement et au rayonnement de Montréal comme capitale mondiale de la créativité numérique.

Le Conseil municipal de la Ville de Montréal a adopté à l'unanimité, le 13 juin dernier, sa Politique de développement culturel 2017-2022, dont l'objectif 14.8 prévoit de «*Confirmer d'ici 2020 le positionnement de Montréal comme l'un des leaders mondiaux de la créativité numérique*».

Les deux priorités qui en découlent se lisent ainsi:

→ *Stimuler et soutenir les secteurs issus de la créativité numérique.*

→ *D'ici 2020, faciliter le déploiement d'un événement phare stimulant le rayonnement des acteurs de ce secteur.*

Demain

Par ailleurs, après une année de consultations préliminaires, le gouvernement du Québec a présenté en juin dernier son projet de nouvelle Politique culturelle, qui inclut des orientations concernant le numérique. Cette nouvelle Politique ainsi que le plan d'action et les crédits qui l'accompagnent seront opérationnels pour la prochaine année budgétaire 2018-2019.

Parallèlement, nous attendons du gouvernement du Canada des orientations stratégiques claires en matière de développement numérique au cours de l'année 2017.

C'est le moment de proposer un partenariat stratégique à la Ville pour *confirmer d'ici 2020 le positionnement de Montréal comme l'un des leaders mondiaux de la créativité numérique.*

C'est le moment de proposer les mesures à prendre pour *stimuler et soutenir les secteurs issus de la créativité numérique.*

C'est le moment de travailler ensemble au *déploiement d'un événement phare stimulant le rayonnement des acteurs de ce secteur.*

C'est le moment de nous assurer que les gouvernements du Québec et du Canada, dans leurs documents d'orientation et leurs plans d'action, travaillent dans la même direction.

C'est aussi le moment, pour nous, membres de la communauté de la créativité numérique, de convenir ensemble de ce que nous avons besoin pour poursuivre notre croissance, ici et partout dans le monde.

Nous, membres de la communauté de la créativité numérique, présentons les cinq constats suivants:

Montréal occupe aujourd’hui une position enviable dans le peloton de tête mondial en créativité numérique, notamment en jeux vidéo, en effets visuels, en immersion, en réalité virtuelle et augmentée, en expériences interactives dans l’espace public et en documentaire interactif; ce leadership s’élargit et s’approfondit maintenant par les travaux majeurs effectués en intelligence artificielle.

Cette réalité avant-gardiste de la créativité numérique montréalaise provient de quatre grands atouts:

**des artistes et des créateurs dotés d’un immense talent
des entrepreneurs audacieux et visionnaires
des équipes universitaires innovantes
des décisions politiques propices à favoriser cet essor.**

Ce rôle de leader mondial n’est pas connu du grand public; il est urgent de corriger cette situation et de prendre également les moyens pour conserver cette position de tête.

Les secteurs du numérique évoluent encore trop en silos; à plusieurs égards, il manque encore de cohésion d’ensemble et de synergie entre les entrepreneurs, les artistes, les créateurs, les chercheurs et les politiques pour que cela puisse constituer une force regroupée en appui à un vecteur d’innovation garanti.

Déjà, la nouvelle Politique de développement culturel 2017-2022 de la Ville de Montréal prévoit de «*Confirmer d’ici 2020 le positionnement de Montréal comme un des leaders mondiaux de la créativité numérique*» (objectif 14.8).

Nous, membres de la communauté de la créativité numérique, avons l'intention de nous mobiliser et de nous regrouper le plus largement possible en misant sur toutes les forces existantes, afin de soutenir et d'améliorer cette position enviable dans le peloton de tête sur la concurrence.

En conséquence:

Nous comptons nous rallier autour d'un MOUVEMENT fédérateur afin de multiplier de façon permanente des points de rencontre et de synergie entre les différents acteurs de la culture et du numérique.

Nous voulons doter les artistes, les créateurs et les acteurs de la créativité numérique d'un ESPACE physique commun, afin qu'il devienne un lieu d'échanges et de synergies.

Nous entendons nous doter d'un MÉDIA comme outil de communication destiné à la fois à notre communauté et au grand public, afin de nourrir cette passion de l'expression culturelle numérique d'ici.

Nous comptons réunir nos énergies autour d'un grand ÉVÉNEMENT annuel où convergeront autant le grand public que la communauté de la créativité numérique d'ici et d'ailleurs, ainsi que les acheteurs et diffuseurs internationaux.

Nous augmenterons notre RAYONNEMENT en intensifiant notre participation à des missions d'exportation et à des représentations à l'étranger, afin de faire connaître les résultats de notre créativité sur tous les continents, car notre marché est la planète 24 / 7.

Tous les secteurs culturels pourront largement bénéficier des retombées d'une telle démarche, qui s'inscrit dans l'ouverture, le partage et l'accompagnement.

Les signataires

Montréal, 20 septembre 2017