



Consultation publique sur la politique de développement culturel pour la Ville de Montréal

Positionnement et réactions de Hexagram

Hexagram accueille avec enthousiasme la nouvelle politique culturelle de la Ville de Montréal, qui reconnaît l'impact économique et l'importance que représente le développement culturel. Nous saluons l'initiative de cette consultation publique, et demeurons disponibles pour participer à toute session de travail ou autre représentation sur des comités, dans lesquelles la présence d'un organisme tel qu'Hexagram sera jugée pertinente¹.

Nous sommes heureux de pouvoir présenter nos commentaires et suggestions par rapport à certaines propositions contenues dans cette politique, ainsi que la vision et le positionnement distinctif d'Hexagram visant à assurer que le secteur des arts médiatiques continue à soutenir le rayonnement international de la métropole.

Le vaste secteur des arts médiatiques est depuis des décennies un des moteurs du développement économique, scientifique et culturel de Montréal. Artistes, auteurs, créateurs, spécialistes du multimédia et de l'internet, chercheurs et technologues constituent une véritable grappe stratégique dont l'expertise, les produits et les œuvres uniques font la réputation de la grande région de Montréal sur tous les continents.

Hexagram, une jeune initiative aux grandes visions

Hexagram, comme son nom l'illustre bien, est le symbole du regroupement de forces pour former une figure parfaite. Ainsi, Hexagram est né de la jonction des visions des deux principales universités en arts médiatiques de Montréal, Concordia et l'UQAM, dans le but d'intégrer la complémentarité de leurs expertises en arts médiatiques pour faire de Montréal un foyer de créativité et de développement de portée internationale.

Hexagram a été officiellement lancé le 10 décembre 2001 et dès ses débuts, les principaux organismes subventionnaires québécois et canadiens ont reconnu son importance comme charnière stratégique entre création et technologie.

¹ Propositions 36 et 38, page 43

Aussi, Valorisation Recherche Québec (VRQ), le FQRSC (Fonds Québécois de la recherche sur la société et la culture), Développement Économique Canada et différents ministères québécois ont confirmé près de 10 millions de dollars de subventions pour les premières années d'opérations. De plus, dans le cadre d'un concours national et d'une évaluation par des pairs, la Fondation Canadienne pour l'Innovation (FCI) a confirmé une subvention de 21 millions de dollars en infrastructures et équipements aux deux institutions fondatrices, pour l'implantation de laboratoires de recherche et d'expérimentation requis par Hexagram.

Hexagram célèbre donc ses trois ans d'opérations, première phase dédiée principalement aux activités de structuration et de positionnement. Le temps est venu à présent d'entamer la seconde phase, mettant l'accent sur la stratégie de lancement de projets majeurs en synergie entre universités et entreprises, de valorisation des actifs et réalisations, de création de partenariats nationaux et internationaux et de rayonnement international.

Sa mission

Hexagram est un consortium regroupant aujourd'hui plus de 60 artistes-chercheurs provenant des deux universités fondatrices, l'Université Concordia et l'Université du Québec à Montréal (UQAM), ainsi que certains chercheurs de l'Université de Montréal. Des discussions sont en marche pour regrouper d'autres groupes de chercheurs des milieux académiques et scientifiques de la grande région de Montréal, comme par exemple le Centre for Interdisciplinary Research in Music Media and Technology (CIRMMT²) de la faculté de musique de l'Université McGill.

La mission d'Hexagram est de promouvoir et de soutenir la recherche/création et la formation en arts et en technologies médiatiques, et de faciliter le transfert de connaissances entre les artistes-chercheurs regroupés dans plusieurs institutions et l'industrie, dispersée au sein de plus de 600 entreprises, majoritairement des PME.

Le défi est formidable puisqu'il s'agit premièrement de permettre aux artistes-chercheurs d'expérimenter, de s'exprimer et de développer des contenus transférables en utilisant le plein potentiel des technologies, grâce à un environnement de recherche stimulant et un équipement de pointe. L'objectif ultime est de créer un contexte unique de création, de partage des connaissances et d'expérimentation de nouvelles pratiques, afin de consolider le leadership international de la métropole dans ce vaste domaine.

Hexagram, levier vers une véritable grappe de portée internationale en arts et technologies médiatiques

Hexagram réunit, pour la première fois au Canada, une masse critique d'artistes-chercheurs en un lieu unique d'incubation, d'expérimentation et de production. Cette équipe experte, aidée

² www.music.mcgill.ca/cirmmt

par plus de 300 étudiants de deuxième et troisième cycles, est déterminée à faire de Montréal une vitrine d'excellence en arts et technologies médiatiques universitaires.

Suivant la même philosophie que des centres tels que le Medialab³ de Boston, ZKM⁴ à Karlsruhe, NewMIC à Vancouver, centres d'excellence en technologies digitales dont la mission est d'encourager l'émancipation du potentiel humain via la technologie, Hexagram veut et a les moyens de devenir une référence mondiale au niveau des contenus médiatiques et de la création artistique.

Hexagram se veut un lieu de synergie entre les milieux académique et industriel, en proposant un modèle diversifié et innovateur : artistes, scientifiques, théoriciens, étudiants, de diverses disciplines, expériences, cultures et nationalités, travaillent en collaboration sur des projets de recherche multi-disciplinaires dont les résultats seront partagés, puis implantés chez les partenaires participants.

Un positionnement distinctif dans le secteur des arts médiatiques à Montréal

Montréal peut se prévaloir de rassembler en son sein des organismes de soutien et de diffusion des arts médiatiques de grande réputation, tels que la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie⁵, de même que la Société des Arts Technologiques (SAT)⁶; ces organismes rassemblent depuis des années des communautés d'artistes indépendants et diffusent leurs oeuvres dans de nombreux festivals et autres activités, et assurent ainsi la visibilité de Montréal.

Il est aussi important de mentionner la Galerie Oboro⁷, qui s'est récemment dotée d'un laboratoire de nouveaux médias, intégrant des équipements à la fine pointe de la technologie, ou encore la récente création de la Tohu⁸ (Cité des Arts du Cirque), dont le volet culturel de la mission repose sur le désir de mettre en lumière la créativité, l'expertise, le talent et l'entrepreneurship présents dans les secteurs de la production médiatique et des arts du cirque.

Appuyés par des associations sectorielles comme l'Alliance NumériQc, ces organismes constituent un support essentiel à la production et à la promotion du secteur des arts numériques du Québec.

La recommandation de la Ville de créer une Place des festivals⁹ et un Quartier des spectacles¹⁰ est une notion extrêmement intéressante, mais dans un premier temps, la priorité devrait porter sur la valorisation et la reconnaissance des contenus développés à Montréal. Ce n'est pas uniquement le nombre de festivals organisés dans une ville qui fera de cette dernière

³ www.media.mit.edu

⁴ www.zkm.de

⁵ www.fondation-langlois.org

⁶ www.sat.qc.ca

⁷ www.oboro.net

⁸ www.tohu.ca

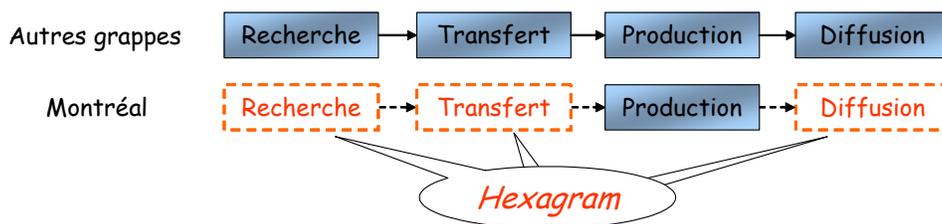
⁹ Proposition 24, page 33

¹⁰ Proposition 27, page 35

une ‘ville culturelle’, mais bien la reconnaissance de la capacité créative de ses artistes et chercheurs, ainsi que la qualité des contenus qu’ils y développent. Nos artistes, notamment dans les arts médiatiques, sont reconnus à l’échelle mondiale, mais ne le sont pas ici-même, à Montréal. Être une ville culturelle, c’est connaître ses artistes, les soutenir dans leur processus de création, leur offrir des vitrines de diffusion à la hauteur de leurs talents et de leur réputation mondiale et reconnaître publiquement l’importance de leur apport à l’attractivité de la ville.

LE DÉFI: CRÉER... CONSERVER... DIFFUSER

En réponse aux besoins du milieu, Hexagram se positionne pour sa part comme le chaînon manquant dans la chaîne de valeur des arts médiatiques à Montréal. Hexagram soutient des activités de formation, de recherche et d’expérimentation en milieu universitaire, facilite et encourage le transfert ainsi que la diffusion, autant d’activités complémentaires à celles des autres organismes présents sur la scène montréalaise.



Une soixantaine d’artistes-chercheurs collabore au sein d’Hexagram dans huit axes de recherche multidisciplinaires :

- ✓ Le cinéma émergent et les personnages virtuels
- ✓ Les nouvelles formes narratives et les créations audio-vidéo
- ✓ La vie artificielle et les arts robotiques
- ✓ Les environnements immersifs, la réalité virtuelle et le public
- ✓ Les textiles interactifs et les ordinateurs vestimentaires
- ✓ L’interactivité, la performance et le son
- ✓ L’imagerie numérique évoluée et le prototypage rapide
- ✓ La télévision interactive et les communautés virtuelles.

28 La Ville s’engage à appuyer les initiatives qui font en sorte que Montréal continue de se démarquer par sa créativité, par le risque artistique et par la caractère innovateur de sa production culturelle.

Hexagram se positionne parfaitement, de par ses activités, dans la proposition 28 de la Ville pour ce qui est de la promotion et l’encouragement vers le risque artistique et vers l’identification d’une personnalité culturelle de Montréal.

Dans un souci d’assurer le continuum dans la chaîne de valeurs des arts médiatiques à Montréal, Hexagram propose la mise en place d’un comité regroupant les principaux acteurs du domaine (ex : la SAT, la Galerie OBORO, Hexagram, la Fondation Daniel Langlois,

CIRMMT, la SPINC¹¹, l'Alliance NumériQc et le milieu utilisateur) afin de déterminer les interventions de chacun, de mettre en avant la réelle valeur ajoutée de ce secteur, de qualifier les opportunités de partenariats à l'échelle locale, nationale et internationale, et de se doter d'une stratégie et d'un plan d'action spécifiques et synergisants afin de bâtir une grappe des arts médiatiques à Montréal¹², et de positionner cette dernière parmi les précurseuses dans le domaine.

Déjà, des retombées significatives et structurantes pour Montréal

Les acteurs des arts médiatiques sont des agents de développement majeurs pour Montréal et en transforment de façon dynamique la trame urbaine; il suffit de constater l'effervescence créée en plein cœur de la ville par les projets majeurs des Universités Concordia, McGill et UQAM :

- la construction du nouveau bâtiment de Concordia sur la rue Sainte-Catherine, dont **deux étages entiers hébergeront des laboratoires d'Hexagram**
- la construction du nouveau Pavillon de Musique de l'Université McGill (**et du Centre for Interdisciplinary Research in Music Media and Technology¹³**)
- la **construction du Cœur des sciences de l'UQAM**, à l'intersection St-Urbain et Sherbrooke, auquel Hexagram a été invité à collaborer; et la nouvelle localisation des activités en arts médiatiques de l'UQAM en plein cœur de la métropole, annoncée très prochainement...

Concordia's Engineering and Fine Arts Complex



Cœur des sciences, UQAM



Faculté de Musique, McGill (CIRMMT)

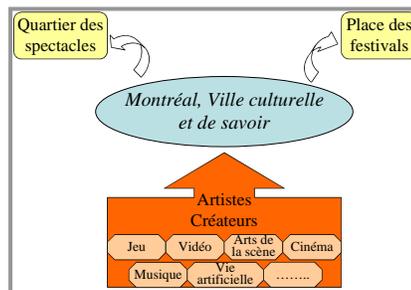
¹¹ www.spinc.ca

¹² Voir recommandation d'Hexagram, page 9 du présent document

¹³ www.music.mcgill.ca/cirmmt

Ces projets de grande qualité architecturale auront un impact majeur sur la qualité de vie des citoyens et sur le rayonnement de Montréal, ville de savoir et de culture. Les laboratoires de recherche et d'expérimentation qui y seront hébergés regrouperont les meilleurs chercheurs dans le domaine, et les équipements à la fine pointe... tout un environnement propice à la création et à la production de contenus novateurs et représentant la pluri-culturalité de notre métropole.

Ces ambitieux projets sauront être autant d'appuis stratégiques au Quartier des spectacles et aux différents festivals qui font la réputation touristique et culturelle de Montréal. Il est donc capital de continuer à encourager cette création, autant dans le milieu universitaire, que dans la communauté des artistes indépendants, très active à Montréal.



Les moyens mis à la disposition des artistes et créateurs, ainsi que la qualité des contenus développés, relèvent aussi et surtout de la collaboration et du soutien du secteur privé, bénéficiant largement des retombées économiques engendrées.

Fruit du leadership d'acteurs du milieu, Hexagram annonce déjà un premier partenariat prometteur entre ses artistes-chercheurs et le secteur privé, et travaille actuellement à la création d'un Fonds permanent de soutien à la recherche-crédation universitaire en arts médiatiques, soutenu par le secteur privé... Sans une collaboration importante du secteur privé, des institutions telles qu'Hexagram ne pourront que survivre et assumeront de façon partielle uniquement leur mission de transfert et de diffusion de la créativité québécoise. Le secteur privé doit être moteur de cette création, et le premier utilisateur et intégrateur de ces contenus de grande qualité développés ici, au Québec.



Montréal, le 5 décembre 2004

Le Cirque du Soleil et la Société Radio-Canada (SRC) viennent de conclure une entente de partenariat avec l'Institut de recherche/création en arts et technologies médiatiques Hexagram et l'Université du Québec à Montréal (UQAM) dans le but de soutenir les travaux de recherche en scénographie de Jean Gervais, membre-chercheur d'Hexagram.

De gauche à droite : Daniel Gourd, vice-président principal, Télévision française de la SRC ; Michel Jébrak, vice-recteur à la recherche et création de l'UQAM ; Jean Gervais, artiste-chercheur de l'UQAM ; Alban Asselin, directeur général d'Hexagram ; Daniel Lamarre, président du conseil d'administration d'Hexagram et président et chef des opérations du Cirque du Soleil.

Enjeux de ce secteur stratégique pour Montréal

Le secteur des arts médiatiques au Canada¹⁴ connaît un revirement majeur depuis une dizaine d'années, lié directement à l'évolution et aux performances grandissantes des technologies numériques. De plus, Montréal¹⁵ se classe 4^e parmi les 27 grandes régions urbaines du Canada en terme de concentration d'artistes. Son indice bohémien¹⁶ est fort; la croissance du nombre d'artistes à Montréal a été plus élevée que dans les autres régions urbaines en 1999 et 2002. Elle se situe à 22% entre 1991 et 2001, alors que la population active n'a augmenté que de 9% durant la même période.¹⁷

Au Québec et plus spécifiquement à Montréal, la convergence de la technologie et des arts médiatiques a favorisé le développement de compagnies de calibre mondial, telles que le Cirque du Soleil, Softimage, Discreet, Sceno Plus, Ubisoft, Electronic Arts, pour ne citer qu'elles...

Cependant, le secteur privé constate d'importantes limitations à combler...

En compétition avec des villes comme Marseille et Melbourne, Montréal a les moyens de se transformer en «Hollywood numérique», a affirmé hier le directeur d'Ubisoft, mais l'industrie locale devra d'abord combler ses besoins en main-d'oeuvre car les institutions d'enseignement n'arrivent pas à satisfaire l'appétit des entreprises.

L'industrie mondiale du jeu vidéo est un marché de plus de 30 milliards \$US et Montréal a fait des pas de géant ces dernières années pour s'y tailler une place dans le domaine de la conception, ce qui ne s'est pas fait sans l'aide de Québec au moyen de crédits d'impôt. Cette poussée a récemment débouché sur un premier «Sommet du jeu» réunissant 550 artisans locaux. Mais comme le notait le respecté magazine Wired, d'autres villes mettent les bouchées doubles, parmi lesquelles Melbourne, en Australie, Marseille, en France, et Séoul, en Corée du Sud.

En parallèle, certaines recommandations émises dans le rapport 'Montréal, Métropole Culturelle' prônent le soutien à la créativité et à l'innovation, et en ce sens trouvent une réponse évidente dans les activités menées par Hexagram :

- valoriser l'innovation et le risque, qu'ils proviennent des artistes de la relève, des organismes, des festivals ou des grandes institutions ;
- valoriser les échanges interculturels ;
- favoriser la synergie entre les milieux du savoir et de la recherche et les milieux culturels, de même que les échanges interdisciplinaires;
- encourager les projets liant les arts et les technologies;
- assurer un meilleur soutien à la relève et aux formes d'art émergentes;
- donner les moyens aux organismes d'accueillir des créateurs talentueux venus d'ailleurs pour travailler à l'élaboration d'œuvres originales dans tous les secteurs des productions culturelles;
- accueillir de grands forums culturels internationaux.¹⁸

¹⁴ Profil des arts médiatiques, Étape 1- rapport final, Hills Strategies, mai 2003

¹⁵ Les artistes du Québec : une richesse qui demeure mal rémunérée, Hill Stratégies Recherche, 20 octobre 2004

¹⁶ The rise of the creative class, Richard Florida, Juin 2002

¹⁷ Combler la disparité des revenus des artistes - Montréal est premier rang au Canada, Hill Stratégies Recherche, 20 octobre 2004

¹⁸ Montréal, Métropole culturelle – Ville de Montréal, Novembre 2004

Une grappe des arts médiatiques à Montréal... pour optimiser et croître les retombées économiques et scientifiques, mais surtout pour en assurer la pérennité...

La recherche et l'innovation technologique sont clés au sein de toute grappe bien structurée; dans les arts médiatiques, l'impact énorme des activités de recherche d'un petit groupe animé par Daniel Langlois et ses collaborateurs au cours des années 70 illustre parfaitement l'effet d'entraînement d'une innovation de classe mondiale.

Le plan d'action pour gérer le risque grandissant de perdre des emplois de bas-niveau dans le secteur des arts médiatiques aux régions de l'Inde ou de la Chine (multimédia, jeu vidéo, cinéma numérique, etc.) porte sur le fait de valoriser la recherche et de développer les prochaines plateformes technologiques porteuses. Les pôles industriels créés au courant des dernières années, comme par exemple la Cité du Multimédia ou la Cité du Commerce Électronique, ne seront des succès que si l'on y attache de solides bases en recherche universitaire.

Les enjeux pour Montréal font l'objet d'une rare unanimité : la formation, l'attraction et la rétention d'une main-d'œuvre spécialisée, le développement et la maîtrise de technologies nouvelles, de contenus uniques et d'approches innovatrices, ainsi qu'un pont entre l'industrie et l'université... autant de moteurs de cet univers pour lequel les frontières n'existent pas.

Hexagram, dans sa mission, se veut d'ailleurs un maître d'œuvre important dans la facilitation des transferts entre la recherche faite en milieu universitaire et le secteur privé, et un facilitateur dans les activités de formation et de services aux entreprises. Les chercheurs d'Hexagram, au cœur de leurs laboratoires, constitueront des « aimants » regroupant étudiants, petites et moyennes entreprises, et leaders de leur milieu, dans ces disciplines variées et complexes, et des noyaux de collaboration avec plus de 300 étudiants post-gradués au sein de projets de recherche et d'expérimentation multidisciplinaires.

Hexagram se propose aussi, au rythme des besoins des acteurs du milieu, d'aller plus loin et d'initier en partenariat avec des institutions d'ici et d'ailleurs, des activités de formation et d'échanges ciblées et spécifiques. Hexagram se propose aussi de paver la voie à des partenariats public-privé de qualité et robustes, dont la pertinence se confirmera sur la scène internationale.



Conclusion et recommandations

Fort des succès d'acteurs tels que entre autres le Cirque du Soleil et Céline Dion, des entreprises d'effets spéciaux au cinéma, du dynamisme de son industrie du jeu, de la vitalité de son industrie du multimédia et surtout de la réputation internationale de ses créateurs, Montréal a les atouts nécessaires pour se positionner comme leader parmi les plus importantes grappes en arts médiatiques mondiales.

Nos principales recommandations à la Ville de Montréal quant à sa politique culturelle seront donc de :

- ✓ Soutenir une qualité de formation académique dans les universités montréalaises répondant aux besoins des entreprises et du milieu
- ✓ Favoriser le transfert de la recherche, et par conséquent supporter les activités d'Hexagram dans ses projets porteurs en arts médiatiques
- ✓ Soutenir la création d'une grappe des arts médiatiques autour d'Hexagram, la SAT, la Galerie Oboro, CIRMMT, la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, la SPINC, l'Alliance NumériQc, le Consortium Film Format Géant, les organismes de soutien, le milieu des entreprises utilisatrices, etc.

Hexagram est prêt à relever, avec ses partenaires, les défis scientifiques et d'innovation associés à cette vision...



... Le coeur de la recherche-cr ation en arts m diatiques

... Une plateforme de formation et de transfert multidisciplinaire

... Une vitrine internationale des contenus m diatiques issus de la cr ativit  qu b coise

... Le lien de convergence entre l'universit  et le secteur priv 

Alban Asselin
Directeur g n ral