

[♪♪♪]

Vous écoutez Futur et médias, une série de balados sur les transformations et les tendances émergentes dans l'industrie des médias et du divertissement.

Je m'appelle Catherine Mathys.

[♪♪♪]

Pour la deuxième saison, le fil rouge s'est évidemment imposé de lui-même. Arrêts de tournages, projets remis à une date indéterminée ou carrément annulés, studios désertés : l'industrie des écrans n'a pas échappé à la paralysie imposée par la pandémie de COVID-19.

Néanmoins, un côté très positif de cette pause forcée est l'émergence d'approches innovantes qui permettent malgré tout de continuer à développer, distribuer et promouvoir du contenu.

Pour cette deuxième saison de Futur et médias, on va à la rencontre de créateurs et de créatrices qui ont fait preuve de résilience pour surmonter les nouvelles contraintes imposées par la crise de la COVID-19.

Aujourd'hui, on renverse le paradigme de postproduction pour parler de "préproduction technique".

La COVID-19 a apporté son lot de difficultés pour la reprise de tournages, plus particulièrement pour le contenu dramatique. Doit-on faire une croix sur les scènes qui requièrent la présence de plusieurs figurants? Comment respecter en tout temps la distance réglementaire de deux mètres lorsque le scénario indique des rapprochements entre des personnages? Avec la mise en place des restrictions de voyage, peut-on envisager l'embauche de talents basés à l'international?

Ce n'est qu'un infime échantillon des obstacles à surmonter avant d'envisager la reprise des tournages. Et n'oublions pas la question centrale du budget. Comment contenir la hausse des frais de production entraînée par les nouvelles mesures sanitaires?

Plusieurs s'inquiètent que la solution passe par des modifications drastiques du scénario afin d'y éliminer tous les points de friction et, ce faisant, limitant la capacité de raconter librement des histoires.

Et bien notre invité aujourd'hui a justement développé au fil des ans un processus de tournage qui résout plusieurs difficultés amenées par la situation de la COVID-19. Pour discuter de préproduction technique, je rencontre Marc Côté, le président fondateur de REAL by FAKE, une maison de production cinématographique montréalaise spécialisée dans une approche de préproduction qui intègre des effets visuels invisibles.

[]

02:54

- **Catherine Mathys (CM)** Bonjour Marc Côté. J'ai envie, comme première question, de vous demander tout simplement: « comment allez-vous? »

- **Marc Côté (MC)** Ah, c'est une bonne question.

- **CM:** Oui hein?

- **MC:** Après quelques mois à la maison, puis à dans le fond reprendre ses esprits, essayer de comprendre nos nouveaux défis, les nouveaux barèmes qui sont à l'entour de nous, je t'avoue que c'est une bonne question. De mon côté, la postproduction, les effets visuels dans le domaine du cinéma pis de la publicité pis de la télévision, ça n'a pas vraiment arrêté. Ça a été plutôt une adaptation extrêmement rapide pour être capable de pouvoir, dans le fond, s'adapter à une réalité de travailler à la maison.

Puis, au côté personnel, je pense qu'il ne faut pas le négliger, je suis quand même choyé. J'ai mes deux enfants, de onze et treize ans puis j'ai ma femme qui est avec moi. On prend le temps, ce qui est plutôt rare, d'être ensemble puis de faire des activités ensemble. La plupart du temps, je suis sur la route, je suis à Los Angeles, je suis en Europe, je suis en Asie, je suis partout au moins six mois à sept mois par année. Donc, je te dirais que j'en profite. Je suis assez heureux, je suis assez zen, je suis assez bien dans cette nouvelle réalité-là.

- **CM:** Ben, c'est formidable d'entendre ça parce qu'effectivement, ça nous permet de reprendre un peu notre souffle et peut-être, un peu aussi, d'avoir l'espace mental qui nous permettra d'imaginer la suite de notre industrie hein? Parce que la période actuelle, évidemment, vient avec son lot de gros gros défis professionnels et donc on a un peu de mal à s'imaginer comment on va faire pour revenir à ce que c'était. Ça ne sera sans doute pas la même chose, mais comment par exemple est-ce qu'on va faire pour tourner des films ou des émissions de fiction à l'avenir.

J'ai l'impression que vous, c'est une question qui vous taraude depuis longtemps ça, comment repenser le procédé de tournage et c'est comme si, sans du tout souhaiter la situation actuelle qu'on vit avec la COVID-19, c'est comme si vous aviez déjà pensé à des solutions qui s'arriment parfaitement bien à la situation actuelle. Est-ce que je me trompe?

05:11

- **MC:** Ben écoute, ça remonte un peu à mon bagage éducationnel et puis aussi entrepreneur. Avant d'être en cinéma, je travaillais en ingénierie, en robotique. J'ai travaillé pour des firmes comme Peugeot puis j'ai fait de la consultation en ingénierie. J'ai tombé, dans les années 97-96 dans la soupe, je dirais, du cinéma. Puis, évidemment, j'ai adoré l'expérience puis je suis resté collé là.

Je me rendais compte qu'il y avait peu de préparation, de préproduction ou de design quand on parlait d'actions techniques sur les plateaux de tournage. Mais des actions complexes. On parle pour, peut-être pas des projets comme on pourrait voir comme Marvel où est-ce que l'entièreté du projet est storyboardé et puis on sait exactement qu'est-ce qui va être tourné là. Mais plus pour les projets standards, les projets plus indies, indépendants. Les projets à budgets moyens.

Donc, durant ma carrière dans le domaine du cinéma puis de la télévision, je me suis rendu compte qu'il y avait de la place à l'amélioration au niveau de la préproduction technique. Bon, évidemment on cherche des lieux, on trouve nos acteurs, on fait des pratiques, on prépare ça un peu comme une pièce de théâtre puis, après ça, on fait l'exécution puis on capture cette exécution-là avec des caméras.

Donc, les techniques de tournage peuvent aussi être améliorées par, par tout le concept que les effets visuels peuvent amener... En fait, améliorer c'est un terme que j'utilise, mais c'est plutôt que... Je dirais plutôt de dire qu'on est capable de revoir les approches de tournages pour baisser les coûts de travail ou encore, possiblement, amener l'histoire plus proche de la volonté de l'écrivain ou du réalisateur sans se limiter. Sans devoir réécrire parce que, bon, c'est pas possible, on peut pas aller à Paris, on peut pas avoir cet acteur-là avec nous, c'est pas possible de tous se réunir à la même endroit. Puis, y'a eu certaines situations, dans les dernières années, qu'on a appliqué ces techniques-là qui nous ont donné la possibilité de pouvoir arriver à réaliser les désirs de réalisation.

CM: Pouvez-vous nous donner des exemples de tournages, comme ça, où vous avez pu vous adapter à des situations particulières?

07:53

MC: Ben, on peut peut-être commencer par un projet qui s'appelait *Dallas Buyer's Club*, on avait un budget restreint. On avait aussi un délai restreint d'exécution. Les budgets nous avaient été coupés de moitié. On se demandait même si c'était possible d'arriver un film de cette envergure-là avec les moyens qu'on avait.

Puis, après avoir tablé avec le réalisateur puis avec les producteurs, on est venu à conclusion qu'on allait approcher le projet différemment. On allait tourner en équipe réduite. On allait travailler dans un contexte où est-ce qu'on utilise aucun éclairage, aucun système de support de caméra. On allait tout faire à la main et que si... Et puis on allait restreindre les locations à un périmètre plutôt réduit.

Et l'intention c'est: si on fait voyager notre acteur, on va le faire voyager dans le stationnement d'à côté et puis on va transformer l'environnement du stationnement en autoroute, en d'autres endroits et puis, pour ce qui est de circuler en voiture, on a fait ça à la « poor man's process ». Un vieux

truc. Mais, évidemment, on a mis des écrans verts pour être capable de changer l'environnement.

CM: C'est ça le *poor man' process*?!

MC: Oui, *poor man's process*, à l'époque, c'est qu'on prenait une auto, on la mettait dans un studio pis on mettait des écrans de projection à l'arrière, au lieu d'aller se promener...

CM: Oui, ça paraît!

MC: Ouais c'est ça donc des films à la James Bond à l'époque on pouvait avoir des séquences qui étaient tournées en studio avec des écrans de projection et puis après ça on se promenait en voiture avec des *stunts double* pour être capable de faire certaines scènes. Donc, ça date quand même ces processus-là. C'est pas des processus qui existent depuis seulement le COVID.

Donc c'est ça, en arrivant à faire ça, on a pu relancer donc le projet, la production. Pis on s'est rendu compte, après les premiers jours de tournages, qu'en enlevant tous les petits à côté, les petits éléments qui pouvaient être dérangeants au niveau du temps, on n'attendait jamais après la caméra, on n'attendait jamais après les acteurs. Tout se passait extrêmement rapidement et puis on était capable de couvrir 30-35% plus de matériel par jour. Ce qu'on voulait qui se produise, mais on s'est rendu compte rapidement qu'on faisait des journées de travail qui étaient de 9h à 10h maximum et puis on arrivait dans le temps.

On enlevait, donc, de la pression au tournage. On donnait la chance au réalisateur puis aux acteurs de travailler ensemble puis d'explorer évidemment les textes pis les émotions, mais on se préoccupait pu de la technique, on se préoccupait pu de tout ce qui était à l'entour. Donc, on a trouvé que c'était une solution qui était *winner*, qui était gagnante. Puis, on appliquait, après ça, avec le même réalisateur sur toutes les productions qui ont été faites depuis. Je parle de Jean-Marc Vallée, on parle de Dallas, on parle après ça de *Wild*, de *Demolition*, de *Big Little Lies* et de *Sharp Objects*.

Et puis ben dans cette exploration-là de techniques de travail on a été plus loin. On a été à créer des environnements de travail virtuels qui étaient imposés par des situations de tournages qui le nécessitaient.

CM: Par exemple le café Blue Blues ou quelque chose comme ça?

11:44

MC: Oui exactement. Le Blue Blues, c'est un exemple qui, à l'écriture on se rendait compte bon, on avait un super moment avec toutes nos actrices préférées à un endroit. Les réunir à un endroit c'était exceptionnel. Mais ça, ça voulait dire d'amener toutes nos actrices à Monterey, les faire voyager, les faire voyager évidemment dans les coûts. Des actrices comme ça, ça se voyage avec un entourage. Ça se voyage en avion privé, ça revient à la maison le week-end. Et puis tout ce qui entoure cette situation-là.

Donc, le calcul mathématique était assez simple. Le coût de voyage et d'amener tout ce monde-là au même moment au moment qu'on avait besoin ou fabriquer un lieu similaire à Los Angeles. Et puis, les locations qu'on avait trouvées étaient parfaites, mais on avait quand même dû faire des aménagements sur la location. Changer des éléments et puis le coût d'aménagement aussi était dispendieux.

Fait que tu additionnais le coût des décors, donc d'aménagement, la location, le coût de la location plus le voyage, on arrivait à peu près à deux fois et demie le prix que ça allait coûter de le faire en studio et de refaire les scènes de façon complètement visuelles, en effets visuels.

CM: Ah oui hein? Avec le même résultat? Est-ce qu'il y a un compromis à faire là-dessus?

MC: Ben, je vous dirais que j'ai tendance à pas accepter le compromis dans mes approches de travail. Fait que je laisse une liberté créative pis je leur donne la possibilité de faire ce qu'ils veulent. Pis à ce moment-là, après, on va trouver des

solutions soit avant le tournage pour être capable de couvrir donc de tester ou, si des fois ça arrive qu'au montage on se rende compte qu'on a besoin d'étendre, de continuer ou d'aller plus loin, on va le faire au montage.

Mais dans le cadre du Blue Blues, c'était assez simple en fait On avait une zone de travail qu'on utilisait pis on leur a dit: « Aucune imitation. Vous tournez à l'épaule puis vous vous promenez dans la zone, vous faites les plans que vous voulez. Et puis après ça, on a commencé à jouer même avec des effets où est-ce qu'on regarde à l'horizon, on voit des réflexions et puis on est allé exploiter, en fait, ce qu'on pouvait réussir à faire ou ce qu'on pouvait imaginer qui allait se produire.

Donc, c'est vraiment une question de création, mais ça prend une capacité d'abstraction, une capacité de pouvoir donc, de découper non pas une scène simplement en, t'sais, champ contre champ dialogue, mais d'aller plus loin là. Le découper en couche, en layer, avec des avant-plans, des arrière-plans, des acteurs des fois qui ne sont même pas encore ensemble et puis qu'on va réunir.

On a fait des scènes où ce qu'on avait Reese qui était à la table et on a dû tourner les enfants plus tard puis on les a réunis puis, à la fin, c'est *seamless*. Donc les échanges, la façon que c'était... Que ça avait été tourné, on a pu, au montage, ajuster et s'assurer que tout se passait vraiment bien.

[♪♪♪]

15:36

CM: Et ça dans une situation comme celle qu'on vit, ben c'est extraordinaire. Parce que le problème majeur qu'on va vivre sur les plateaux de tournage c'est le problème de la proximité, j'imagine, des acteurs et des équipes entre elles. Donc ça, vraiment, ça vient à point nommé là.

MC: Oui, absolument. Pour nous, c'est du happening parce qu'on utilisait ça plus pour sauver des coûts de tournage et trouver des solutions à des problèmes pis là, on se rend compte qu'écoute, cette technique-là peut être appliquée dans notre

contexte qui est un problème de tournage, pour réussir à arriver au résultat escompté, à ce qu'on veut atteindre. Et puis à faire avancer les choses. On se dit: « Ben écoute, on veut avoir un acteur qui est à Londres présentement qui vient participer à une scène qui se fait à Los Angeles » ben y'a moyen de le faire en parallèle, de les tourner séparément et de les assembler pour que ça soit *seamless*, que ce soit inapparents qu'ils soient séparés. Évidemment, il y a un petit peu de réflexion.

CM: Vous me parlez de tournage à Londres, de Reese Witherspoon. Je sens les coûts de production exploser en vous écoutant parler. Est-ce qu'une solution comme celle-là s'applique autant aux tournages locaux qu'aux tournages internationaux comme ceux que vous nous décrivez?

MC: Ben en fait ce n'est pas nécessairement une question de coût. C'est une question de revoir les paradigmes de tournage différemment. Au lieu d'être trente sur un plateau, on va être dix. Donc, évidemment, ça divise en trois, un tiers, le coût de l'équipe et on peut peut-être avoir une autre équipe de dix personnes ailleurs qui elle va tourner une autre partie du tournage. Donc, c'est vraiment d'arriver à revoir les paradigmes de tournage pour que ce soit possible d'arriver dans les mêmes coûts.

On est en train de faire un exercice présentement sur deux projets québécois pour réussir à les relancer d'ici septembre et puis on arrive à des conclusions, en fait, qui sont surprenantes. C'est possible d'y arriver et, peut-être même, de sauver de l'argent. Donc, c'est vraiment une question de faire l'exercice, de faire le travail en préproduction. D'être plus précis au niveau du design des scènes, d'être capable de s'enligner et puis de comprendre quelle mesure on a une marge de manoeuvre.

Par exemple, le positionnement de la caméra, la façon dont la caméra se déplace est essentiel d'être compris. D'avoir, de savoir ce qui va se produire. On ne peut pas s'improviser. On doit le savoir puisque l'angle de caméra va définir qu'est-ce qu'on va voir en arrière-plan, qu'est-ce qui va être... Comment les acteurs vont être interconnectés ensemble, comment ils vont être placés. Mais quand on a pris ces décisions-là pis on a peu

savoir où la caméra allait être placée pis que les acteurs se plaçaient, après ça on peut faire un exercice de découpage et puis on peut y aller en layer.

CM: Mais ce que vous proposez là me semble d'une grande grande logique. Bon, évidemment, surtout dans la situation actuelle, mais tout de même. Vous proposez moins de déplacement pour les équipes, pas besoin de fabriquer d'immenses décors qu'on va être obligé de détruire par la suite, de simplifier le processus de production en misant davantage sur la préproduction. Mais comment ça se fait que tout le monde ne fait pas déjà ça? Ça me semble être une solution économique et écologique extraordinaire.

19:14

MC: Je vous dirais qu'on a la chance, peut-être à Montréal, d'avoir un écosystème qui est quand même exceptionnel. On est dans un monde extrêmement créatif. Les Québécois, les Montréalais, on a ça en nous et Montréal est une plateforme pour le jeu vidéo et pour la postproduction et les effets visuels. Donc dans notre entourage on côtoie des gens qui sont dans le jeu vidéo où est-ce que des environnements créés de toutes pièces qui ont une qualité photoréaliste c'est commun. C'est quelque chose qui se produit maintenant.

Ce qu'on voit dans les jeux vidéo présentement que nos jeunes vont jouer ou que les gens jouent présentement, c'est des produits qui ont été fait il y a trois ans. Ce qui se produit, maintenant, dans l'environnement... Je faisais une lecture sur Unity 5, la nouvelle version de Unity, qui est un produit fait par Epic. C'est spectaculaire. Ils ont résolu beaucoup beaucoup de problèmes technologiques et techniques pour accélérer et réduire le coût de création des environnements. Puis, visuellement, c'est incroyable, on n'a pas besoin de faire de disons... D'éclairer de façon très complexe. On va utiliser un éclairage naturel. Les objets qui ont vont être créés peuvent être réutilisés. Si je fabrique, par exemple, une maison ou un arbre ou n'importe quel objet, je peux le multiplier, je peux le modifier. Je peux créer une ville entière comme ça sans que ce soit une difficulté ou que ce soit, comme vous dites, démolir ou

mis dans un *container*. Donc, par contre, faut comprendre les limitations.

Faut être capable d'avoir des gens, autour de nous, qui vont aider la production et qui vont aider à faire ça. Et ça, c'est un paradigme qu'on se rend compte, que dans le monde du film, la plupart des crédits des gens en effets visuels on est après le *catering* et après tout le monde à la fin dans un film. C'est que je dirais, dans le *foodchain*, on n'est pas nécessairement considéré comme étant comme des gens qui font le tournage et ça, c'est vraiment une mentalité, c'est un paradigme qui est en train de changer pis je pense que les gens n'ont pas vraiment le choix. Plus qu'ils vivent cet événement-là, plus qu'ils doivent se... Revoir leur façon de travailler pis possiblement rentrer dans leur cercle des gens qui ont cette vision-là, cette façon de travailler là.

On a travaillé avec Apple sur *The Morning Show* pis on est rentré dans un groupe qui avait une perception, dans le fond du tournage, qui était différente. Vu, j'imagine, qu'Apple vient du monde technique, ils ont appliqué un peu leur technique de réflexion. On a créé entièrement New York, mais le tournage s'est produit à Los Angeles en totalement. Donc, on a pu reproduire des scènes qui se produisaient sur des trottoirs à New York, mais on a tourné ces environnements-là entièrement à Los Angeles, sur les trottoirs à Los Angeles ou en studio.

Donc, c'est sûr qu'il y a moyen d'avoir une réflexion de le faire puis la raison pourquoi on a fait ça c'est que le coût de tourner à New York, avec des *teamsters*, avec toute la structure lourde et puis en plus d'amener des acteurs c'était encore une fois une question de coût. C'était plus cher. Donc le faire en vrai plus cher que de le faire en faux.

[♪♪♪]

23:10

CM: J'aime beaucoup cette idée de porosité ou en tout cas de contamination positive entre diverses factions de l'industrie audiovisuelle. Que les jeux vidéo puissent avoir un rôle à jouer dans cette relance des tournages télé et cinéma m'apparaît vraiment vraiment emballante. Est-ce que c'est ça? Est-ce que c'est davantage de se tourner vers des solutions qui sont en

dehors de ce qu'on a privilégié jusqu'à présent? De favoriser le maillage entre diverses factions de l'industrie qui est la clé selon vous?

MC: Ben, moi je crois sincèrement à la collaboration. Je crois qu'il faut avoir l'esprit ouvert. Il faut être capable, pour faire de la création, d'avoir cette collaboration de trouver des nouveautés, de trouver de nouvelles façons de travailler. Un événement comme le COVID nous donne pas le choix, nous force à prendre cette position-là. Mais je vous dirais, à mon avis, que c'est essentiel. Les gens dans le jeu vidéo ont tellement donné dans l'industrie de l'*entertainment*.

Puis on est allé même jusqu'à parler avec des gens du spectacle. Ces gens-là qui font des *shows* extérieurs pour Maroon 5, pour des *bands* qui viennent se promener. Eux, ils sont *out of business*, ils n'ont aucun travail demain matin parce que les regroupements ont pu lieu. Donc, comment on pourrait les intégrer dans la solution? Comment on pourrait voir pour être capable d'amener ces gens-là à nous aider à construire des choses qui sembleraient impossibles dans le passé. Fait que là, on a des discussions et puis faire des stages virtuels portables. Au lieu d'amener les gens vers les studios, on va amener les studios vers les gens.

Et là, c'est encore un changement de paradigme. C'est pas quelque chose qu'on pensait avant. Que l'acteur sorte de chez eux. On riait, on disait ça va ressembler aux tentes dans E.T. là. Les gros tubes en plastique pis on va les emmener dans les studios, ils vont faire leur scène et puis après ça ils vont rentrer à la maison ils n'auront pas été infectés.

Mais on est là. On est là, aujourd'hui, à pouvoir y arriver. Une série fait par Disney... Évidemment on parle de production comme *The Mandalorian* où est-ce que Favreau a fait un studio entièrement virtuel en utilisant des murs complets de LED, donc de lumières au LED. Il y a moyen de faire des produits de plus petite grandeur puis de donner la possibilité de l'utiliser dans des studios portables ou même de les mettre dans des studios. Y'a moyen de les interconnecter ensemble aussi pour être capable de donner la possibilité à deux équipes, à deux endroits différents d'éclairer puis de tourner exactement dans la même lumière, dans le même environnement pour être capable, plus tard, de connecter les gens.

Donc, y'a des technologies que si on utilise, pis si on en utilise plus, ils vont devenir extrêmement abordables et puis ça peut devenir des nouveaux standards. Créer des environnements 3D, des environnements dans des jeux vidéo, tu le créer une fois pis un coup que c'est créé, tu peux les réutiliser, les réutiliser, les réutiliser. Y'a des sites, présentement, TurboSquid, qui est un site sur internet, où vous pouvez acheter des *assets*, des trucs construits. Des avions, des maisons, des vélos. Des objets de toutes sortes pour 10\$, 15\$. Y'a des gens qui travaillent à la maison ou qui font à la maison de la modélisation pis qui les mettent en vente sur leur site. Ça ne fait qu'augmenter. Donc on peut construire comme on construirait un environnement réel, on peut le construire à partir d'objets virtuels et c'est possible, aujourd'hui.

CM: Est-ce que la situation actuelle, selon vous, est un moment charnière pour l'industrie de l'audiovisuel? Est-ce que vous voyez très clairement un avant et un après où on va se dire, par exemple: « depuis cette époque-là, on a changé. On a entièrement revu nos façons de faire. » Est-ce que c'est un moment charnière?

27:48

MC: Ben, je vous dirais qu'il y a deux éléments, pour moi, qui sont assez clés. Le premier élément clé c'est toutes les compagnies qui font, présentement la diffusion via le web. Donc les Netflix de ce monde. Les Amazon. Ces compagnies-là ont vraiment un avantage. Je regardais les chiffres, ils ont doublé leur chiffre d'affaires par rapport à un mois l'année passée. Et c'est ces gens-là, maintenant, qui vont prendre le contrôle de l'industrie. C'est eux qui vont acheter les salles de cinéma. C'est eux qui vont transformer notre environnement pour être capable de continuer à projeter ou à présenter le matériel. Donc, faut comprendre que ce qu'on fait c'est pour être montré et puis là c'est pu montré dans les chaînes standards là. Une salle de cinéma, aujourd'hui, ce n'est pas une option. Donc, c'est du cinéma à la maison, c'est des séries à la maison. C'est un autre paradigme d'utilisation.

Donc, ça, c'est une chose. Par la suite, qu'est-ce que ces compagnies-là ou qu'est-ce que ces produits-là vont demander.

Donc, c'est sûr que la façon de tourner est clairement affectée. C'est indéniable. On va devoir pouvoir trouver des nouvelles options. On va accélérer, à mon avis, l'intégration des technologies du jeu dans l'industrie de distribution. Ce qui à mon avis va aussi être un élément déclencheur c'est que si ça se produit, on va probablement pouvoir intégrer l'interactivité. Donc, des séries ou des films qu'on écoutait de façon passive, donc de la vision du réalisateur, on va pouvoir redonner le contrôle au public.

CM: Ah oui hein.

MC: Parce que la technologie, où on va être dans deux ans, trois ans, si tout ça s'accélère bien, va devenir permissive. Va nous donner la possibilité de pouvoir tourner plusieurs scènes et puis d'aller plus loin, plus rapidement. C'est quelque chose qui, à mon avis, va faire partie de l'exploration que ces technologies-là vont offrir.

Et puis pour tourner des produits classiques, tourner des foules de mille personnes, des extras, tourner avec des gens qui rentrent pis qui sortent seulement pour une journée de tournage va devenir de plus en plus difficile. Donc, on va devoir trouver des solutions pour y arriver. Donc, utiliser des technologies de jeu, utiliser des techniques, comme je vous expliquais, de petits studios portables pour aller chercher un jeu, un rôle d'un acteur qu'on veut avoir caméo ou dans un environnement.

Je n'ai pas de solution, encore, pour pouvoir faire des scènes dans un grand... Mettons dans une gare où est-ce qu'on est dans *Bourne Identity* pis qu'on court pis qu'on se fait tirer partout. Mais y'a moyen de découper ces séquences-là pis d'arriver à faire quelque chose qui est fonctionnel où est-ce que le contact humain, le contact entre les gens, la façon que ça se produit va être réalisable.

[♪♪♪]

31:27

CM: Donc, vous êtes optimiste pour la suite?

MC: Moi, je suis extrêmement optimiste. En fait, j'ai une tendance, dans la vie, d'être optimiste. Mais mon petit côté, ma compréhension des technologies, de ce qui est disponible présentement dans notre boîte d'outils faits en sorte qu'on va pouvoir s'en sortir, qu'on va pouvoir trouver des solutions pis amener du matériel à l'hiver. Il va évidemment y avoir un délai à tout ça. Le changement prend un certain temps, mais je pense que l'accélération, le pied sur l'accélérateur s'est mis présentement. Le COVID a donné cette nécessité-là, à créer cette nécessité-là.

CM: Ben Marc Côté merci beaucoup pour ce petit coup de pouce au moral. C'est une discussion très inspirante. Non, mais c'est vrai qu'on est dans une situation où on cherche des solutions en ce moment et celles que vous avez mis de l'avant dans le passé et que vous imaginez pour la suite ce sont des idées très galvanisantes en fait. On a juste le goût de se remettre au travail rapidement en vous écoutant. Merci beaucoup pour ces quelques minutes!

MC: Ça me fait super plaisir!

[♪♪♪]

C'est tout pour cet épisode de Futur et médias, une série balado présentée par le Fonds des médias du Canada.

Merci à notre invité Marc Côté, président fondateur de REAL by FAKE.

Pour les notes de production, des vidéos qui illustrent le concept d'effets visuels "invisibles" et la transcription de l'épisode, je vous invite à visiter notre site web FMC Veille.

Enfin, si vous avez aimé cet épisode, je vous invite à évaluer la série sur Apple Podcasts.

Je m'appelle Catherine Mathys, à très bientôt.