

## PERSONNALITÉS PHARES EN ACTION

*Nyla Innuksuk*

*Fondatrice et PDG de Mixtape VR*



### L'ÉGALITÉ DES SEXES GRÂCE À LA RÉALITÉ VIRTUELLE

En 2018, Nyla Innuksuk a fondé la société Mixtape VR, dont elle est la PDG, en vue de produire des contenus multimédias en collaboration avec les communautés autochtones, en particulier les communautés inuites du territoire du Nunavut. L'attrait de Nyla pour le cinéma remonte à son enfance passée dans le Nord-Est du Canada.

Nyla est née à Igloulik et a grandi à Iqualuit, juste en dessous du cercle arctique, dans le territoire canadien du Nunavut. Elle a été initiée au cinéma par sa mère qui lui a appris à apprécier cet art dès son plus jeune âge, en lui faisant découvrir des réalisateurs tels que Hitchcock et Spielberg. Elle a hérité d'une caméra vidéo de son frère et a commencé à tourner ses propres films. Raconter des histoires est devenu une passion et elle a commencé à monter ses propres courts métrages lorsqu'elle était au lycée. Nyla a ensuite étudié le cinéma à l'université Ryerson de Toronto, où elle a commencé à créer le réseau de cinéastes et d'artistes autochtones avec lequel elle collabore encore aujourd'hui.

*« En tant qu'autochtone, on a un sentiment de responsabilité envers sa communauté. En ce qui me concerne, ce qui m'intéressait vraiment, c'était de réaliser un documentaire sur mon expérience, mais aussi sur les personnes qui m'entouraient et avec qui j'avais grandi. [Les documentaires] permettent en quelque sorte de reconnaître que nos histoires ne se résument pas à des statistiques. Lorsque vous entendez parler des communautés autochtones, si vous pouviez mettre des visages sur leurs histoires, vous seriez à même de mieux les comprendre », affirme Nyla.*

## Surmonter l'adversité et les inégalités

La passion de Nyla pour la narration d'histoires autochtones l'a accompagnée dans son activité de production cinématographique. Nyla a travaillé sur divers projets cinématographiques et multimédias dans tout le Canada. Après ses études universitaires, elle a d'abord intégré une société appartenant à un autochtone appelée Big Soul Productions, où elle a rapidement étendu son réseau de collaborateurs et a perçu le potentiel que revêtaient les projets autochtones de plus grande envergure. Elle a ensuite orienté son activité vers la production de contenus de réalité virtuelle et augmentée, une technologie nouvelle et innovante pour les artistes numériques jusqu'à ce jour.

*« J'étais aussi passionnée par ce genre de technologie que par les films, quand j'ai commencé à en tourner, au lycée. Pour moi, ces nouvelles technologies sont exaltantes parce que vous pouvez faire des choses que personne n'a jamais faites avant vous. Elles ouvrent un espace de création où l'on explore vraiment », explique Nyla.*

Dans le cadre de cette nouvelle orientation, Nyla a participé à la création d'une entreprise de production de jeux vidéo et de contenus de réalité virtuelle. Cette société appartenait à des non-autochtones et Nyla était le seul membre autochtone de l'équipe. L'entreprise en question utilisait le syllabaire inuktitut et se prétendait inuite, Nyla étant mise en avant pour représenter la communauté inuite tout entière.

*« Nous n'étions pas une entreprise inuite. Ce n'est pas parce que j'y travaillais que cette [entreprise] était une entreprise autochtone. C'était quelque chose de difficile à comprendre pour eux. Bien sûr, avec le recul, je me rends compte que cette entreprise m'a utilisée comme symbole », affirme Nyla.*

En plus de la pression ressentie du fait de devoir représenter d'autres Inuits, Nyla a également été confrontée aux inégalités de revenus. Lorsqu'elle a abordé le sujet de l'égalité de rémunération, on lui a dit qu'elle devait être reconnaissante d'avoir eu la possibilité de travailler dans cette entreprise et que les copropriétaires de celle-ci auraient pu rejoindre des entreprises bien plus prestigieuses et gagner plus. « J'étais le visage de l'entreprise, mais je touchais aussi moins de la moitié de la rémunération de mes copropriétaires masculins blancs », explique Nyla.

Prise entre son désir d'étendre et de développer ses compétences en matière de technologies de réalité virtuelle et le combat pour l'égalité des rémunérations, Nyla s'est épuisée sur les plans psychologique et physique. Au bout de quelques années passées au sein de cette entreprise, elle a appris qu'elle était atteinte d'une maladie grave nécessitant un traitement et une greffe d'organe. Elle a pris conscience que tous les défis auxquels elle était confrontée dans son entreprise étaient dérisoires face au danger qui menaçait sa vie. « J'avais besoin de me concentrer sur [ce qui] me passionnait vraiment. Par conséquent, trois jours après avoir été greffée du foie, j'ai officiellement créé une nouvelle société », indique Nyla.

## Ouvrir les portes du cinéma aux communautés autochtones

Nyla a fondé la société Mixtape VR afin de représenter sa perspective unique en produisant des œuvres de technique mixtes, des films et des contenus de réalité virtuelle et augmentée. Selon elle, créer son entreprise répondait au « besoin de représenter la communauté inuite de manière authentique, mais aussi de lui offrir d'autres opportunités ».

Nyla s'est appuyée sur les difficultés rencontrées précédemment pour mettre sur pied et diriger une société de production plus holistique et plus ouverte aux Inuits et aux autres communautés autochtones. Aujourd'hui, Mixtape VR mêle la formation et le mentorat et est une société de production de films et d'art numérique ainsi qu'un exemple, pour les institutions non autochtones, d'ouverture aux communautés autochtones et de représentation de ces communautés au Canada.

Depuis la fin de ses études universitaires, Nyla participe à un festival de cinéma canadien appelé « imagineNATIVE » qui propose des programmes de mentorat, des bourses et des possibilités de résidence aux artistes autochtones du Canada. Elle a été en résidence d'artiste à imagineNATIVE lorsqu'elle était malade et sous traitement, et le mentorat et le soutien dont elle a bénéficié ainsi que les projets qu'elle y a réalisés lui ont apporté l'expérience dont elle avait besoin pour se lancer seule.

Depuis, Nyla a co-créé un super-héros inuit pour Marvel Comics, « Snowguard », un adolescent originaire de Pangnirtung, dans le territoire de Nunavut, où vivent ses neveux. Dernièrement, elle a coécrit et réalisé un film de science-fiction et d'horreur intitulé « Slash/Back » dans lequel des adolescentes de Pangnirtung luttent contre une invasion extraterrestre. Elle y a vu une opportunité, pour Mixtape VR, de proposer des ateliers d'art dramatique en recrutant des acteurs inuits. Elle reconnaît que les faits que l'histoire reflète la mythologie inuite et que les acteurs et l'équipe soient autochtones ont été bénéfiques pour le film.

« Des filles qui combattent des extraterrestres, c'est une chose ; des filles autochtones qui combattent des extraterrestres, tout à coup, cela prend un autre sens. Donc pour moi, en tant qu'autochtone consciente de profiter de cette image romantique des peuples autochtones [...], je [suis capable de] concilier les deux [...] en collectant des fonds séparément pour le mentorat et la formation », explique Nyla. Mixtape VR a permis de produire le film et d'organiser des ateliers d'art dramatique en parallèle grâce à des dons caritatifs et à un énorme appui logistique, permettant le transport d'une équipe de 60 personnes dans cette ville isolée de Pangnirtung, qui compte 1 500 habitants.

*« Quand le film a disposé d'un vrai budget et d'une équipe formidable à Pangnirtung, le jour du deuxième anniversaire de ma greffe, je me suis dit : " À 13 ans, j'aurais rêvé de ce qui m'arrive ". C'était tout simplement incroyable », affirme Nyla.*

## Réaliser l'équité grâce à la réalité virtuelle

Mixtape VR continue de collaborer sur des projets artistiques de techniques mixtes, y compris de réalité virtuelle, pour mettre en avant des histoires autochtones. Dans le domaine de la réalité virtuelle et de la réalité étendue, des technologies encore nouvelles, Nyla indique qu'il n'y a pas encore de véritables experts ; tout le monde est encore en train d'apprendre à utiliser ces techniques. Quels que soient le parcours ou l'identité de chacun, il n'y a que des débutants qui apprennent en même temps que les autres.

*« J'ai pensé : " c'est l'un des rares cas où les autochtones et les blancs ont exactement le même niveau de connaissances, c'est-à-dire un niveau égal à zéro " », explique Nyla au sujet de la technologie de la réalité étendue.*

« Ce genre de technologie est vraiment passionnant car il s'accompagne d'un sentiment d'innovation, où tant que l'on invite et que l'on accueille tout le monde, les uns et les autres peuvent vraiment avoir la possibilité d'explorer les choses d'une manière inédite ».

Le prochain projet de Mixtape VR est une exposition de réalité augmentée présentée au Musée des beaux-arts de Winnipeg. L'exposition vous embarque dans un voyage de 100 ans pour suivre les traces du grand-père et du père de Nyla, des hommes inuits vivant sur les terres du Nunavut, en passant par un pensionnat avant d'atterrir à Churchill, dans la province canadienne du Manitoba. Le Musée des beaux-arts de Winnipeg a engagé une équipe de quatre commissaires d'exposition inuits à plein temps, de sorte que la collaboration soit entièrement assurée par un personnel inuit. Mixtape VR créera une expérience de réalité étendue pour

l'exposition qui permettra de visiter différents musées et installations sur place ; Nyla espère en réaliser une version audio faisant appel à des technologies moins avancées, qu'elle pourra présenter dans les communautés du Nunavut.

Lorsqu'elle réfléchit à ce qui différencie le travail de narration d'histoires autochtones dans des films entre l'époque où elle a commencé et aujourd'hui, Nyla assure : « Aujourd'hui, le langage cinématographique commence à être adopté par tout le monde. Ces conversations se multiplient et s'étendent et nous avons des moyens de demander des comptes que nous n'avions pas auparavant ».

Nyla éprouve une grande reconnaissance envers les mentors rencontrés tout au long de son parcours, des mentors qui l'ont non seulement mise à l'épreuve, mais qui l'ont aussi incitée à chercher des opportunités ayant une plus grande portée. Ainsi, lorsque nous lui avons demandé le meilleur conseil qu'elle donnerait aux nouveaux entrepreneurs, elle a répondu : « N'ayez pas peur de demander de l'aide et recherchez des mentors et des opportunités qui vous guideront tout au long de votre parcours ».

Mixtape VR a adhéré aux principes d'autonomisation des femmes (Women's Empowerment Principles (WEPs)) en juin 2020 et s'est engagée à promouvoir l'égalité des sexes et l'autonomisation des femmes dans le cadre de son activité innovante liée aux contenus multimédias. Les WEPs indiquant le chemin à suivre, l'entreprise de Nyla continuera à montrer la voie en matière de pratiques d'embauche axées sur la diversité et l'inclusion et de production artistique interactive.

## Principes d'autonomisation des femmes



Direction au plus haut niveau des entreprises



Ressources humaines sur le lieu de travail



Bien-être et sécurité des employés



Éducation et formation des femmes



Diversité des fournisseurs et pratiques marketing




Initiatives communautaires



Mesures et rapports

 [weps.org](https://weps.org)

 [weps@unwomen.org](mailto:weps@unwomen.org)

 [@WEPrinciples](https://twitter.com/WEPrinciples)

 [@Empower\\_Women](https://twitter.com/Empower_Women)

Financé par :

Produit par :

À l'appui de :



European Union



**WOMEN'S  
EMPOWERMENT  
PRINCIPLES**

Established by UN Women and the  
UN Global Compact Office