



Option
numérique

CONSULTATION

Arts et lettres – option numérique (@lon)

Hypothèses
de scénarios d'action

COMITÉS D'ORIENTATION (@lon)

Version annotée faisant suite
à la consultation du secteur
ARTS MULTIDISCIPLINAIRES
du 8 juin 2011

SOMMAIRE

ENJEUX ET CONSTATS GÉNÉRAUX	2
SCÉNARIOS D'ACTION	3
1- INFRASTRUCTURES	4
2- STRATÉGIES	4
3- VEILLE	5
4- ÉTUDES	5
5- PARTENARIATS AVEC L'INDUSTRIE ET LA RECHERCHE	5
6- MISE EN ŒUVRE DE RÉSEAUX ET/OU DE PÔLES	6
7- PERFECTIONNEMENT	6
8- RÉSIDENCES	7
9- INTÉGRATION DES ÉTAPES CRÉATION-PRODUCTION-DIFFUSION	8
10- EXPLORATION	9
11- NOUVEAUX MODÈLES	9
12- CONSERVATION ET DOCUMENTATION	10
13- OUTILS D'ANIMATION OU D'ÉDUCATION	11
14- CRÉATION DE SITES WEB	11
15- VITRINE VIRTUELLE	11
16- SERVICES EN LIGNE	12
17- PUBLICATIONS EN LIGNE	12
18- MISE EN MARCHÉ	13

ENJEUX ET CONSTATS GÉNÉRAUX

L'usage des technologies de l'information augmente de façon exponentielle. Elles changent fondamentalement notre rapport au temps et à l'espace. Elles sont plus rapides, plus efficaces et leurs capacités évoluent sans cesse. Dans ce contexte, la plupart des pratiques professionnelles sont touchées. Dans le secteur des arts et des lettres, ces changements vont bien au-delà des simples transformations des modes de création et de production, car ils transforment tout le processus de la création à la diffusion, en passant par la formation et le perfectionnement. Ces technologies interpellent également le public qui voit maintenant les choix se diversifier. De simple récepteur ou consommateur, le public devient partie prenante d'un processus de production. Les réseaux sociaux sont un bon exemple à cet égard.

Les technologies numériques auront des répercussions sur l'avenir de la culture québécoise. C'est ce que soutient la très grande majorité des répondants à un sondage du CALQ auprès des artistes et des organismes qui lui soumettent des demandes de soutien financier. En plus des modifications déjà citées, les technologies transformeront la situation économique du secteur des arts et des lettres ainsi que les besoins en formation et en perfectionnement, le soutien technique et l'embauche de personnel spécialisé.

L'avènement des technologies numériques participe ainsi à un double processus avec, d'un côté, une certaine démocratisation (des usages de la technologie, de l'accessibilité aux équipements, aux contenus, etc.) et, de l'autre, une spécialisation croissante (des expertises, des créneaux, des marchés, etc.). Les enjeux et constats suivants touchent, à divers degrés, l'ensemble des disciplines artistiques :

La porosité des frontières disciplinaires. Alors que les artistes multi- et interdisciplinaires ont longtemps exploité la porosité des frontières disciplinaires et fait la promotion de cette culture, avec l'arrivée des technologies numériques, la frontière entre plusieurs domaines (ex : art, science, technologie, industrie, etc.) devient particulièrement instable. Les pratiques et les disciplines artistiques sont d'autant plus multiformes et en mouvance. Alors que les technologies numériques facilitent les collaborations, elles poussent également les artistes à redéfinir d'avantage leur discipline et à remettre leur identité en question. De plus, de nouvelles modalités de création émergent telles que celles des artistes-technologues-programmeurs-inventeurs qui exercent une certaine forme d'art appliqué. Les nouvelles pratiques font en sorte que les réseaux de diffusion ne sont pas adaptés à ce genre d'œuvres, spécialement en région. Il y a d'autant plus un manque flagrant de lieux d'accueil (laboratoires de création/production) pour ces pratiques qui nécessitent des outils spécialisés dès le début du processus de création.

L'émergence de l'artiste entrepreneur. La prolifération de certains outils numériques plus abordables et accessibles fait en sorte que l'artiste a la possibilité de devenir plus autonome. De même, les technologies numériques interviennent dans la chaîne de création, de production et/ou de diffusion à un tel point que la distinction entre ces phases devient de moins en moins évidente. La possibilité d'avoir recours à un nombre moindre d'intermédiaires vient avec une augmentation de la charge de travail pour l'artiste-entrepreneur et le risque que la chaîne soit interrompue par manque de fonds. Si l'artiste peut jouer un rôle beaucoup plus actif qu'avant, l'abondance même de produits le renvoie à la masse anonyme. Alors qu'il existe de vastes structures (Google, Amazon, etc.) qui rassemblent l'offre mondiale de produits sur le Web – entre celles-ci et les individus, entre les méga-sites et les très nombreux sites d'organismes culturels – il manque encore des pôles de référence pour les milieux.

Commentaire [1] : Pourraient bénéficier d'exemples concrets de pratiques, d'illustrations via des œuvres, d'une approche plus historique de l'apparition de nouvelles pratiques, cultures disciplinaires et modalités de création/production/diffusion ...

Commentaire [2] : Les résultats du sondage semblent confondre toutes les sortes d'utilisation des TN (ex : du courriel à des technologies de pointe), ce qui nous empêche d'avoir un **portrait véritable sur la création et la production**... Les résultats de ce sondage auraient pu s'appliquer à la société en général et ne démontrent pas la **spécificité des arts**... Ils sont centrés sur les outils et non les **artistes et la création** (les TN comme outils de création sont distincts des autres outils numériques)... Les résultats ne font que soutenir la thèse selon laquelle il faudrait mettre plus de fonds dans la mise en marché/promotion alors que le CALQ est en retard sur les discussions en lien avec la création/production...

Commentaire [3] : Le CALQ met un **frein à la porosité** des frontières disciplinaires depuis longtemps... À l'exception des arts visuels, les autres secteurs (théâtre, musique, etc.) ne sont pas très ouverts... Les conseils des arts ont du mal à répondre et accueillir la porosité... Le lieu d'accueil est mal défini, vieillit mal et le problème n'a jamais été résolu... **La pensée multi/inter va bien au-delà des TN**... La porosité a été enclenchée par les arts multi/inter (et non les TN) avant les années 80... Et cette porosité contamine de plus en plus les autres disciplines... 1]

Commentaire [4] : Les artistes ne doivent pas être des « remorqueurs remorqués » avec l'explosion des TN... Difficulté à décider dans quelle voix aller...

De plus, les phénomènes de la mondialisation et de la délocalisation de la création, de la production et de la diffusion font en sorte qu'il devient plus difficile de retenir certains créateurs au Québec. Dans les domaines où les créateurs sont extrêmement mobiles, l'avantage comparatif d'une ville ou d'une province doit être sans cesse renouvelé.

La transformation du rôle des experts. D'une part, la montée vertigineuse de l'offre en ligne de diverse provenance crée un besoin accru au sein de la communauté artistique pour les fonctions éditoriales, critiques et de validation, capables d'entretenir les notions de qualité et de professionnalisme. Ceci pose aussi le problème de l'accessibilité des critiques et des commissaires : comment faire le lien entre ceux-ci et les artistes? D'autre part, la multiplication des formats numériques, des plates-formes et des procédés fait en sorte que les artistes et les organismes ont de plus en plus besoin d'avoir recours à des experts et/ou des services techniques ou de tenir à jour leurs connaissances. Dans les deux cas, cela engendre une augmentation des coûts et de la charge de travail pour les artistes et les organismes.

La déstabilisation des modèles d'affaires traditionnels. Le développement des technologies numériques, et spécialement Internet, a provoqué des changements dans les comportements et les attentes du public. La « monétisation des œuvres » représente un autre enjeu qui prend de l'ampleur. Ces changements posent un défi de taille aux modèles traditionnels d'affaires et de droits d'auteur, notamment. Par ailleurs, Internet permet la création de multiples communautés d'intérêt, de créneaux et de marchés hyper spécialisés et quasi exclusifs qui constitueraient ce qu'on a nommé la « longue traîne ».

La rapidité de l'apparition des nouveaux besoins par rapport à l'adaptation. L'accélération exponentielle du changement propre à l'ère numérique se manifeste à travers le développement et renouvellement rapides des équipements et des outils, mais également des connaissances, des pratiques, des communautés et des modes de diffusion. Les besoins en réseautage et l'intégration de la relève deviennent d'autant plus importants. L'utilisation de nouvelles technologies pose un défi grandissant pour la conservation et la documentation, le partage de savoir-faire et la question de la mémoire en général.

La décroissance des ressources financières. Le déficit en ressources humaines est exacerbé avec l'arrivée des technologies numériques. Le niveau moyen des subventions aux organismes ne cesse de diminuer. Les bourses sont mal adaptées aux besoins des artistes. Les lieux se développent dans la pauvreté. Il y a une rareté de lieux et d'équipements à Montréal et au Québec alors que les pratiques utilisant les technologies numériques à des fins de création exigent un lieu de création particulier.

Commentaire [5] : Tendance lourde du « grand public », de la quantité (ex : nombre de clics) qui est favorisé (au niveau du soutien financier) au détriment de l'expérimentation. Il faut aller chercher l'aide de d'autres experts tels les commissaires, etc.

Commentaire [6] : Les TN remettent en question la notion même d'excellence, de perfection, de domination...

Supprimé : et

Supprimé : d'excellence

Commentaire [7] : Va-t-on financer des firmes d'experts en technologie ?

Commentaire [8] : Le programme « Outiller la relève artistique » (CAM) pourrait être un modèle intéressant à regarder... Manque d'outils pour les artistes qui débutent pour comprendre le modèle du CALQ...

SCÉNARIOS D'ACTION

Les hypothèses de scénarios d'action du présent document ont été formulées afin d'offrir des pistes de réflexion aux membres des comités disciplinaires et à tous ceux que la question intéresse en ce qui a trait aux cinq axes du projet @lon :

- la création;
- la production;
- la diffusion;
- le perfectionnement;
- la promotion / mise en marché.

Les questions relatives aux infrastructures et aux modes de financement ont également été intégrées.

Le document rassemble la totalité des hypothèses de scénarios d'action de l'ensemble des secteurs et des disciplines artistiques afin de favoriser une *pollinisation croisée* et parvenir à distiller les scénarios d'action qui feront l'objet de recommandations officielles au terme de la démarche.

Chaque hypothèse de scénario d'action est accompagnée d'une référence (entre parenthèses) aux disciplines artistiques qui en ont fait mention lors de séances de réflexion avec leurs représentants en amont des rencontres de consultation.

Dans le cadre du processus de consultation, l'objectif des rencontres est triple :

- faire des constats et identifier les principaux enjeux et les défis liés au développement des secteurs disciplinaires face aux répercussions des technologies numériques;
- proposer des scénarios d'action, selon cinq axes : création, production, diffusion, mise en marché/promotion et perfectionnement;
- commenter, valider, développer les hypothèses de scénarios d'action recensées par le CALQ.

1 – Infrastructures

- 1.1 Offrir un accès Wi-Fi libre et gratuit sur l'ensemble du territoire. (ARTS DU CIRQUE / THÉÂTRE / CHANSON)
- 1.2 Soutenir la création et le développement de librairies virtuelles pour favoriser le rayonnement de la dramaturgie québécoise. (ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE)
- 1.3 Soutenir la mise à niveau et la dotation d'équipements de projection vidéo et sonore immersive dans les salles de spectacles au Québec pour la présentation sur écran de spectacles et concerts en direct et pour l'accueil de productions multimédia. (MUSIQUE / DANSE / CHANSON) Plutôt : la dotation d'équipements capables de recevoir des productions multidisciplinaires. Compte tenu de la désuétude rapide des technologies, instaurer un « pool » d'équipements à prix abordables. (ARTS MULTI)
- 1.4 Créer un réseau de création et de diffusion en arts multidisciplinaires. (MÉTIER D'ART / ARTS MULTI)
- 1.5 Mettre à profit les réseaux existants, tels celui d'Hydro Québec, du réseau des cégeps et autres (RISQ), pour en faire bénéficier l'ensemble de la population québécoise. (CHANSON)
- 1.6 Nationaliser Internet au Québec. (CHANSON)
- 1.7 Essentiel d'instaurer un système de redevances pour les créateurs fournisseurs de contenus dont les fonds proviendraient des revenus des fournisseurs d'accès Internet. (CHANSON)
- 1.8 Créer un système de redevances similaire pour les créateurs, dont les fonds proviendraient des revenus des équipementiers (tels Apple, Nokia et autres) qui

Commentaire [_9] : Le WiFi est mauvais pour la santé (cf. position officielle du RAIQ)... Plutôt l'accès Internet libre et gratuit.

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

Commentaire [_10] : Essentiel. Besoin en documentation des arts éphémères... d'une plateforme et de centres de documentation physiques... Les jeunes réinventent la roue car il n'y a pas de mémoire...

Commentaire [_11] : Libellé dangereux à cause de l'enjeu budgétaire... Voir l'expérience du « fonds de l'information »... Attention au **financement asymétrique** de l'industrie au détriment des créateurs... Quelle place pour les petits organismes ? Marginalisation des pratiques expérimentales qui n'aura que les miettes... Besoin de la participation des municipalités au-delà du marché touristique... Pas nécessairement un manque d'équipements mais un manque de **temps**... Forte pression sur les lieux d'accueil (manque de personnel qui accompagne, qui accueille, etc.)... Leur porte n'est pas assez grande... Donner des fonds pour recevoir des productions physiques avant les projections... Pas de fonds actuellement pour la captation... Soutenir les artistes qui ré-inventent des équipements mobiles...

Supprimé : Développer des lieux de production et de création en métiers d'art où les technologies numériques seraient accessibles

fournissent du matériel qui emmagasine du contenu créatif (disques durs, micro-chips, RAM, etc.). (CHANSON)

2 – Stratégies

- 2.1 Accroître le budget d'un fonds des technologies numériques qui financera la mise sur pied de réseaux numériques permettant la réalisation de partenariats et l'émergence de projets de création et de diffusion dans le domaine des arts et des lettres. (TRANSVERSAL)
- 2.2 Développer une stratégie en culture comportant des mesures de soutien à la création et à la diffusion de la littérature, qu'elle soit traditionnelle, hybride ou totalement numérique. (LITTÉRATURE)

Commentaire [_12] : Stratégiquement pas intéressant, trop flou... On est déjà réseauté... **Cela ouvre la porte à l'industrie, pas aux artistes...** ne correspond pas au mandat du CALQ.

Commentaire [_13] : Une responsabilité du MCCF, pas du CALQ.

Commentaire [_14] : Difficulté de joindre la presse, besoin de soutien à ce niveau-là...

3 – Veille

- 3.1 Développer une veille sur l'évolution de la gestion des droits d'auteur dans l'univers des technologies numériques. (LITTÉRATURE / ARTS MULTI)

Commentaire [_15] : Un vœu pieux. Penser à diffuser les spectacles vivants AVANT. Le Met avait oublié de payer des droits d'auteur... Le Met est une entreprise commerciale avec laquelle le Québec ne devrait pas compétitionner (il y a des spectacles qui ne seront jamais diffusés)... Ce n'est pas au CALQ de faire ça...

Assumons le spectacle vivant au lieu de suivre une logique commerciale... Bémol pour : la diffusion de spectacles conçus de manière télématique.

4 – Études

- 4.1 Mener une étude complète sur les besoins des périodiques culturels pour faciliter leur adaptation. (LITTÉRATURE / ARTS MULTI)
- 4.2 Financer une étude permettant d'établir le cadre et les conditions dans lesquelles la diffusion virtuelle d'œuvres/spectacles en salle peut être réalisée sans nuire à la circulation du spectacle vivant en vue de rejoindre un public distinct de celui qui s'intéresse au spectacle vivant. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / DANSE / MUSIQUE)
- 4.3 Explorer la pertinence d'établir un lieu virtuel de mémoire des arts éphémères au Québec. (DANSE / ARTS MULTI)
- 4.4 Mener une étude sur le niveau de développement des arts multidisciplinaires au Québec afin de chiffrer les besoins. (ARTS MULTI)

Supprimé : en danse

Commentaire [_16] : En tenant compte des modèles britannique et australien, par exemple.

5 – Partenariats avec l'industrie et la recherche

- 5.1 Aider la mise sur pied de partenariats fertiles et favoriser une collaboration fructueuse entre les créateurs, les organismes artistiques et les institutions susceptibles de participer à l'essor de la création littéraire, comme les universités, les industries culturelles et les entreprises de haute technologie. (LITTÉRATURE)
- 5.2 Mettre en place un programme de soutien à des projets de collaboration artistes-industrie et/ou artistes-centres de recherche. Ce programme devrait offrir un service de jumelage par la mise en place, notamment, d'un mode d'inscription pour les organismes, les chercheurs et les artistes intéressés à ce type de collaboration. (ARTS NUMÉRIQUES)

Commentaire [_17] : Oui, besoin de **maillage** entre le milieu artistique et le milieu universitaire. Accès aux infrastructures de recherche coûteuses qui **existent déjà...** Vases clos, absence de levier structurel (seulement individuel) entre les artistes et les universités... Ex : Centre culturel de Grenoble et le Centre de recherche atomique en France... La collaboration n'est pas facile, faire en sorte que l'artiste demeure **maître d'œuvre...** Pas seulement les TN mais un **espace de réflexion...**

- 5.3 Encourager la contribution de l'activité littéraire aux autres arts et aux industries culturelles :
- soutenir davantage l'écriture exploratoire, sous toutes ses formes;
 - favoriser l'attribution de bourses aux artistes et le soutien aux projets d'organismes de création d'œuvres littéraires hypermédiatiques destinées à la scène, aux scénarios de cinéma, à la conception de jeux vidéo, etc.
 - offrir la possibilité de combiner des images au son en écriture hypermédiatique. (LITTÉRATURE)
- 5.4 Favoriser les partenariats avec les entreprises privées afin que les artistes et les organismes culturels puissent bénéficier du développement économique dans le secteur des technologies numériques. (MUSIQUE / CHANSON)

6 – Mise en œuvre de réseaux et/ou de pôles

- 6.1 Reconnaître les différents modèles d'organisation et d'association visant à partager et optimiser l'utilisation des équipements numériques de pointe et des ressources techniques. (MUSIQUE / DANSE / CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES)
- 6.2 Créer une brigade volante « technologique » offrant des expertises en technologies numériques aux organismes et aux artistes. (CINÉMA-VIDÉO / ARTS MULTI)
- 6.3 À travers des lieux physiques, favoriser la mise en commun des équipements et des expertises, ainsi que les collaborations et les partenariats entre organismes artistiques pour la création, la production et la diffusion des œuvres. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 6.4 Soutenir le partage des expertises et la préservation de la mémoire entre et au sein des centres de production. (CINÉMA-VIDÉO)
- 6.5 Aider à mieux positionner l'action associative au sein du milieu par la mise en place d'outils d'intervention, tant au niveau de la promotion et du rayonnement de la discipline qu'au niveau de la communication et l'échange d'information sur tout le territoire. (CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES / ARTS MULTI)
- 6.6 Favoriser l'exploration de partenariats avec des firmes de cablodistribution offrant des services de « vidéo-sur-demande », notamment afin d'assurer une meilleure diffusion en région. (CINÉMA-VIDÉO)
- 6.7 Favoriser les partenariats et la mise en réseaux des salles de diffusion en région et des distributeurs. (CINÉMA-VIDÉO)
- 6.8 Développer des pôles de création et de production spécialisés dans l'alliance entre une discipline artistique donnée et les technologies numériques. (LITTÉRATURE / ARTS DU CIRQUE / THÉÂTRE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / CINÉMA-VIDÉO)
- 6.9 Favoriser le développement de l'expertise par l'échange de données et la mise en commun de pratiques. (CHANSON)
- 6.10 Favoriser le regroupement et le partage d'expertises et de ressources par l'utilisation d'intranets, accroissant ainsi les possibilités collectives. (CHANSON)

Supprimé : l'aide de plates-formes numériques

Commentaire [18] : Les arts multi n'ont pas beaucoup de voix... Comment mieux représenter et faire valoir les arts multi/inter/pluri en tant que formes foisonnantes ?

Commentaire [19] : Problème plus fondamental : les lieux d'accueil ne sont pas adaptés. Les programmes ne sont pas assez souples/transversaux pour entendre les besoins... Silos disciplinaires...

7 – Perfectionnement

- 7.1 Aider les écrivains à agir de manière autonome sur l'ensemble de leur métier en minimisant le recours à des intermédiaires. (LITTÉRATURE)
- 7.2 Dans la mesure du possible, répondre aux besoins financiers des organismes de création, de production et de diffusion soutenus au fonctionnement par le CALQ pour la réalisation de projets impliquant des technologies de pointe. (MUSIQUE / DANSE / ARTS VISUELS / CINÉMA-VIDÉO / ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MÉTIERS D'ART)
- 7.3 Reconnaître les projets de perfectionnement permettant de suivre une classe de maître à distance grâce à la vidéoconférence. (MUSIQUE / DANSE / ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / CHANSON)
- 7.4 Offrir un soutien accru aux projets visant le perfectionnement d'artistes au sein d'institutions reconnues spécialisées dans l'intégration des technologies numériques aux arts. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MÉTIERS D'ART / ARTS VISUELS / CINÉMA-VIDÉO / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 7.5 Reconnaître le mentorat comme une source légitime de perfectionnement et de développement professionnel. (MUSIQUE)
- 7.6 Offrir de la formation de conception assistée par ordinateur (logiciels de modélisation) dans le cadre du corpus académique en métiers d'art. (MÉTIERS D'ART)
- 7.7 Offrir de la formation et du perfectionnement sur les technologies numériques auprès des maîtres en métiers d'art. (MÉTIERS D'ART)
- 7.8 Rendre les lieux de diffusion plus propices aux technologies numériques et du même coup les productions plus légères et plus facilement transportables. (CHANSON)
- 7.9 Accroître le soutien aux coopératives qui offrent à des fins de création, de production et de diffusion la location d'équipements numériques de pointe et des ressources techniques. (CHANSON)
- 7.10 Privilégier l'artiste et son perfectionnement, plutôt que d'intervenir dans l'équipement. (CHANSON)
- 7.11 Favoriser l'accès aux ressources et à l'expertise technologique. D'autant plus, si le travail se fait en « *Open source* » et qu'il peut profiter à l'ensemble du milieu. (CHANSON)
- 7.12 Ouvrir au chevauchement disciplinaire, au marketing viral pour apporter des compléments à la création (ateliers APEM, perfectionnement Musitechnic). (CHANSON)

Commentaire [20] : Pourquoi « dans la mesure du possible » ? Pourquoi sous « perfectionnement » ? Pourquoi seulement au fonctionnement ?

Commentaire [21] : Oui.

Commentaire [22] : Lesquelles ?
Maillage avec les institutions d'enseignement au niveau de la formation : création actuelle de micro-programmes souples (ex : Université de Montréal, micro-programmes en art et science qui pourraient combiner des artistes et informaticiens)... Rôle du MCCF et de Ministère de l'Éducation...

Commentaire [23] : Embrasser plus large ? Attention à la surenchère, au fétichisme du numérique... Ne pas défendre le fonds des TN mais les artistes...

Commentaire [24] : Les résidences ont besoin de lieux adaptés... Importance de l'accompagnement, de l'accueil, des ressources humaines... Soutenir les lieux au fonctionnement... Importance du « prototype » au lieu du produit final, du livrable... Résistance des pompiers et des compagnies d'assurances dans l'établissement de lieux adaptés (pourrait faire l'objet d'une recommandation au MCCF !). Importance d'avoir accès aux experts... Ne pas créer de nouveaux programmes mais bonifier ce qui existe déjà...

8 – Résidences

- 8.1 Créer ou élargir le volet résidence du programme de bourses du CALQ en vue de soutenir des résidences d'artistes spécialisés dans les technologies numériques au sein d'organismes d'autres disciplines pour la réalisation de projets de création, de production

ou de diffusion. (ARTS VISUELS / ARTS DU CIRQUE / THÉÂTRE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)

- 8.2 Soutenir des résidences d'artistes au sein d'organismes spécialisés en nouvelles technologies, de centres de recherche ou d'entreprises, en vue de la création ou de la réalisation d'une production impliquant une dimension technologique importante. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTI DISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / DANSE / ARTS VISUELS / MÉTIERS D'ART / MUSIQUE / CHANSON)
- 8.3 Mettre en place un programme de collaboration et/ou résidence artistes-ingénieurs, artistes-laboratoires universitaires, artistes-laboratoires, industries. (ARTS NUMÉRIQUES)
- 8.4 Mettre sur pied un programme visant à soutenir des résidences d'artistes en arts numériques au sein d'organismes de théâtre, danse, musique, art visuel ou littérature pour la réalisation de projets impliquant les technologies numériques au niveau de la création, de la production ou de la diffusion, dans le but de favoriser le transfert d'expertise et une meilleure connaissance des arts numériques dans les autres secteurs. (ARTS NUMÉRIQUES)
- 8.5 Mettre en place un programme de collaboration et/ou résidence permettant à des artistes des arts numériques de collaborer avec des artistes d'autres secteurs et disciplines artistiques. (ARTS NUMÉRIQUES)
- 8.6 Permettre l'accès à des projets conjoints émanant de créateurs œuvrant dans des disciplines artistiques différentes. (CHANSON)
- 8.7 Permettre l'accès des experts technos aux projets artistiques : les programmeurs sont des créateurs lorsqu'ils amènent ailleurs, créent des formes encore non existantes, lorsque leurs idées sont intégrées à la création. (CHANSON / ARTS MULTI)

Commentaire [25] : O u l'inverse : permettre à des artistes non technos de collaborer avec des artistes technos.

9 – Intégration des étapes recherche-création-production-diffusion

- 9.1 Compte tenu que les processus qui vont de la création à la diffusion sont de plus en plus indissociables les uns des autres, notamment avec le développement des technologies numériques, bonifier les programmes de bourses aux artistes afin que ceux-ci puissent prendre en charge dans leur globalité les projets qui comportent plusieurs étapes de réalisation, incluant la recherche, la création, la production, la promotion des œuvres et des productions, la diffusion, etc. (DANSE / CHANSON / ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / MUSIQUE / ARTS NUMÉRIQUES / CINÉMA-VIDÉO)
- 9.2 Soutenir le développement de la littérature numérique en concevant un programme spécifique visant la création de nouvelles œuvres, basées sur le texte, utilisant les nouvelles technologies. Permettre aux écrivains l'exploration de nouvelles approches du travail éditorial, axées sur l'excellence et la professionnalisation. (LITTÉRATURE)
- 9.3 Voir à ce que les programmes de bourses aux artistes tiennent compte des différentes formes que revêt la danse et s'ajustent rapidement aux transformations qu'elle subit, notamment en rapport avec l'usage des technologies numériques. (DANSE)

Supprimé : revoir

- 9.4 Augmenter les plafonds des montants des bourses **et des subventions aux organismes**, notamment pour répondre adéquatement aux projets impliquant les technologies numériques. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 9.5 Reconnaître l'apport des technologies numériques dans chacune des étapes de recherche, de création, de production et de diffusion de la musique et des arts vivants en général. (MUSIQUE)
- 9.6 Financer la création artistique plutôt que la technologie, non pas l'achat de matériel (hardware, software et accès Internet), mais en fournissant le temps nécessaire au processus créatif. (CHANSON / **ARTS MULTI**)

Commentaire [_26] : E njeu de mise à niveau... l'écosystème des TN impose que le volet technologique soit pris en compte...

10 – Exploration

- 10.1 Apporter un soutien accru aux projets impliquant l'exploration des technologies numériques à des fins de création et de production (production scénographique assistée par ordinateur (CAO), conception des décors, projection vidéo, éclairage, etc.). (CHANSON / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES)
- 10.2 Assurer la reconnaissance de la multiplicité des pratiques utilisant les technologies numériques au sein des programmes de création et de production (MUSIQUE / DANSE).
- 10.3 Mettre de l'avant des mesures destinées à encourager le développement de nouvelles formes émergentes en création, en production ou en diffusion en lien avec les technologies numériques. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 10.4 Compte tenu des développements récents de la projection stéréoscopique, il serait souhaitable d'accorder au milieu artistique les ressources financières nécessaires pour permettre d'explorer et d'utiliser cette nouvelle technologie. (ARTS DU CIRQUE / THÉÂTRE / DANSE)
- 10.5 Explorer de nouvelles avenues de soutien à l'autodiffusion. (LITTÉRATURE)
- 10.6 Reconnaître les pratiques transdisciplinaires en métiers d'art. (MÉTIER D'ART)
- 10.7 Augmenter le maximum permis en studio d'enregistrement pour la recherche exploratoire tel que présenté dans le programme de bourses du CALQ (présentement limité à 1 500 \$). (CHANSON)

Commentaire [_27] : S outenir la recherche, le tâtonnement... Ne pas privilégier un aspect... Ne pas biaiser la création...

Commentaire [_28] : N e pas commander une œuvre stéréoscopique !

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

Supprimé :

11 – Nouveaux modèles

- 11.1 Accompagner la transformation de l'écosystème littéraire en favorisant l'avènement de nouveaux types d'acteurs et de modèles d'affaires qui reposent sur l'édition numérique et qui assurent aux créateurs un revenu équitable dans le respect du droit d'auteur, afin de stimuler la créativité et l'essor de l'ensemble de la littérature québécoise. (LITTÉRATURE)

- 11.2 Soutenir les centres de production à développer ou à revisiter leur modèle en tenant compte des besoins actuels et à venir des artistes. (CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES)
- 11.3 Concevoir des initiatives de financement adaptées aux nouveaux modèles de pratiques artistiques en arts numériques :
- revisiter les programmes d'aide à la création pour que ceux-ci soutiennent le parcours professionnel de l'artiste au lieu d'un projet de création unique;
 - revoir les conditions d'admissibilité et les critères d'évaluation des programmes de soutien à la recherche-création et à la production pour qu'ils soient réellement convergents avec la recherche, la production et la diffusion de la création artistique des pratiques composant les arts médiatiques, et non avec ceux d'une industrie ou d'une autre discipline;
 - reconnaître la recherche-création hors université dans le cadre d'un processus plutôt que dans le cadre de livrables. (ARTS NUMÉRIQUES / ARTS MULTIMÉDIAS)
- 11.4 Reconnaître les communautés de développement collectif de solutions logiciel et matériel libre, existantes et en devenir, dédiés à la création. Se doter d'une politique d'appropriation et de développement d'outils-logiciels. (ARTS NUMÉRIQUES)
- 11.5 Favoriser l'accès à des systèmes perfectionnés de captation numérique audiovisuelle et à l'expertise qui y est liée à des fins de projections de concerts et de spectacles en salle au Québec et hors Québec. (MUSIQUE / CHANSON)
- 11.6 Rendre disponibles des fonds pour la diffusion d'œuvres littéraires (ex : diffusion de spectacles littéraires sur Internet, sur plate-formes mobiles, etc.) et soutenir les nouvelles formes d'activités en lien avec les technologies numériques et les réseaux sociaux. (LITTÉRATURE)
- 11.7 Ouvrir les programmes du CALQ aux festivals en ligne. (CINÉMA-VIDÉO)
- 11.8 Reconnaître le processus de création en réseau en tant que pratiques légitimes (élaboration, modification ou l'enrichissement d'œuvres, le partage de matériaux en vue de la création d'une œuvre, l'improvisation en direct, la performance impliquant une communauté délocalisée réunie en réseau, etc.). (CHANSON / THÉÂTRE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / ARTS DU CIRQUE / MUSIQUE / DANSE / ART VISUELS)
- 11.9 Favoriser la dimension de sollicitation des réseaux sociaux qui permet d'élargir la diffusion tout en permettant une mise en marché des œuvres moins coûteuses que l'entretien d'un site Web ou d'un site transactionnel. (MÉTIER D'ART)
- 11.10 Permettre la captation et la diffusion servant à des fins promotionnelles en vue de créer l'événement. (CHANSON)

12 – Conservation et documentation

- 12.1 Soutenir les initiatives d'archivage numérique et celles visant la réactualisation des archives en vue d'une conservation ou d'une diffusion. Favoriser l'accès à des ressources spécialisées en archivage numérique. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)

Commentaire [29] : C'est l'inverse. Ce sont les programmes qui ne sont pas adaptés aux pratiques ! Difficulté de traduction des programmes... Les nouvelles structures ne collent pas au CALQ... Ex : voir le modèle du CAC en arts médiatiques qui ne fait pas la distinction entre la diffusion, production, etc. mais se concentre sur le mandat qui lui est **auto-défini** par l'organisme...

Commentaire [30] : Importance de soutenir le **parcours professionnel**... Une impression de toujours recommencer à zéro...

Commentaire [31] : Oui.

Commentaire [32] : Célébré ! + la **mise en commun d'une mémoire des arts éphémères**... Ex : en Europe, il y a une culture de la mémoire... **Captation vidéo de qualité** soutenue en Europe... Ex : organisme unique mandaté par les organismes à Berlin qui documente tout... **Difficulté flagrante de documenter au Québec** (cf. revue « Jeu », en retard, traîne un poids... Besoin de fonds supplémentaires à la création (priorité à la création avant la conservation)... Importance du lieu physique de mémoire aussi... Rôle du CALQ pourrait être celui de prendre l'initiative, d'être partie prenante, de sensibiliser, orienter, d'encourager la création d'un lieu par exemple auprès d'une institution (pas les petits organismes) comme **BAnQ** ainsi que les **universités** qui elles peuvent servir de leviers compte tenu du coût élevé de l'archivage... Besoin de faire le lien entre artistes et intellectuels/universitaires (ex : monographies, catalogues, etc.)... C'est aussi la **responsabilité de l'artiste** de documenter...

- 12.2 Soutenir des projets de numérisation des collections et de fréquentations virtuelles des expositions. (MÉTIERS D'ART / ARTS VISUELS)
- 12.3 Favoriser la présence des œuvres littéraires québécoises sur Internet en procédant à la numérisation du patrimoine littéraire québécois, de manière à ce que le public puisse y avoir accès en tout temps et partout. (LITTÉRATURE)
- 12.4 Identifier et soutenir un organisme ayant pour mandat la conservation et la documentation de projets artistiques en arts numériques. (ARTS NUMÉRIQUES)
- 12.5 Identifier et soutenir un organisme ayant pour mandat la conservation et la documentation de projets artistiques en arts médiatiques :
- les projets artistiques en arts médiatiques sont souvent éphémères. La documentation est essentielle, autant pour la diffusion et la promotion, que pour la conservation. (CINÉMA-VIDÉO)

13 – Outils d'animation ou d'éducation

- 13.1 Encourager le développement d'outils et de stratégies innovantes dans les domaines de l'animation, de la médiation culturelle ou de l'éducation culturelle sur différentes plateformes numériques (Internet, interfaces portables, etc.). (DANSE / MUSIQUE / ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / ARTS NUMÉRIQUES / CHANSON)
- 13.2 Adapter le programme de sensibilisation à la chanson pour l'offrir au primaire et secondaire. Arrimer cette proposition aux actions du ministère de l'Éducation en ce sens. (CHANSON)
- 13.3 Créer des partenariats avec Radio-Canada ou Télé-Québec (ou autres télédiffuseurs) pour l'offre destinée à la jeunesse. (CHANSON)

Commentaire [_33] : Trop flou... Le MCCF n'a pas de définition officielle de la médiation culturelle et ne la finance pas. Pas une priorité... Attention de ne pas remplacer les intermédiaires par des œuvres de médiation culturelle...

14 – Création de sites Web

- 14.1 Offrir un soutien accru aux organismes de services qui souhaitent bonifier leur offre de service aux artistes ou aux organismes artistiques concernant les technologies numériques (outils de promotion et de mise en marché, conception de sites Web, etc.). (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MUSIQUE / CHANSON)
- 14.2 Soutenir une initiative visant à procurer une trousse à outils simple destinée aux organismes et aux artistes pour la création de leur site Web. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MUSIQUE)
- 14.3 Soutenir les organismes dans leur volonté d'embaucher des consultants pour développer des outils personnalisés de promotion, de mise en marché, de conception de site Web. (DANSE)
- 14.4 Soutenir le travail de conception et de réalisation de sites Web pour les artistes et les organismes :
- contribuer à faire reconnaître l'importance de publications Web au même titre que les ouvrages imprimés;
 - favoriser des projets de publication de catalogues et programmes Web de grande qualité. (CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES)

Commentaire [_34] : Complètement dépassé ! Les artistes multi font de l'art web...

Commentaire [_35] : Mauvaise interprétation du travail des organismes. Dépassé... Le soutien aux artistes est d'une autre dimension...

Commentaire [_36] : Ça existe déjà !

Commentaire [_37] : Devrait faire partie de la documentation et de la conservation (point 12).

15 – Vitrine virtuelle

- 15.1 Créer une vitrine virtuelle d'envergure et permanente susceptible d'être consultée par les marchés québécois, canadiens et étrangers ainsi que par le public en général. La création et la gestion d'une telle vitrine devraient se faire en collaboration avec d'autres instances gouvernementales, telles le MTQ, le MRI et BANQ. (DANSE / MUSIQUE / ARTS DU CIRQUE // ↓ THÉÂTRE / MÉTIERS D'ART / ARTS VISUELS)
- 15.2 Soutenir et favoriser la mise en place d'une plate-forme Web de promotion et diffusion de l'art numérique québécois. (ARTS NUMÉRIQUES)
- 15.3 Soutenir la création de plates-formes Web fédératrices avec la capacité de créer et maintenir des communautés d'intérêt et de jouer un rôle éditorial :
- Vitrine virtuelle : répertoire de ressources en arts médiatiques au Québec. Répertoires d'organismes, d'événements et d'artistes. Catalogue d'œuvres avec documentation. Un site participatif et collectif, ouvert à la communauté d'intérêts au sens large, incluant les commissaires indépendants, les historiens et les critiques. (CINÉMA-VIDÉO)

Commentaire [_38] : Nous sommes contre toute forme de vitrine. Pas une priorité... Plutôt intéressés par la diffusion à l'échelle nationale et internationale... C'est inefficace, personne ne les utilise... Permettre les initiatives à la base (pas d'en haut)... C'est-à-dire donner plus de souplesse aux programmes...

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

16 – Services en ligne

- 16.1 Soutenir les initiatives de développement de marché réalisées dans la sphère numérique de type « marché de l'art en ligne ». Ces marchés présenteraient différentes propositions artistiques avec performances accessibles en flux continu qui pourraient être consultées par les diffuseurs. (ARTS DU CIRQUE // ↓ THÉÂTRE / MUSIQUE / DANSE / ARTS VISUELS / MÉTIERS D'ART / CHANSON)
- 16.2 Pour les organismes artistiques qui souhaitent gérer leur propre billetterie, soutenir les initiatives visant le développement de systèmes de billetterie en ligne. (ARTS DU CIRQUE // ↓ THÉÂTRE / MUSIQUE / DANSE / CHANSON).
- 16.3 Encourager la mise sur pied d'un site de catalogage et de distribution des œuvres au service des boutiques en ligne. (ARTS DU CIRQUE // ↓ THÉÂTRE / MUSIQUE / CHANSON)
- 16.4 Favoriser financièrement la mise en place de sites spécialisés de promotion, de critique, de diffusion et de vente en ligne de livres numériques de la littérature québécoise. (LITTÉRATURE)
- 16.5 Si certaines plates-formes existent déjà (ex. : Rideau), la nécessité est de favoriser la création d'un outil qui répertorie automatiquement l'ensemble de l'offre à partir d'un seul site Web. (CHANSON)
- 16.6 Ne pas concurrencer ce qui existe déjà (Select Digital, etc.) ; ne pas intervenir partout. (CHANSON)

Commentaire [_39] : Ça ressemble à 15.1... Pas une priorité...

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

Commentaire [_40] : Pas une priorité... Redondant... Rejeté...

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

17 – Publications en ligne

- 17.1 Soutenir la diffusion en ligne des contenus des périodiques culturels. Consolider les périodiques culturels en facilitant leur adaptation aux défis que posent les technologies numériques par un financement accru de leur promotion et de leur communication par Internet. (LITTÉRATURE)
- 17.2 Permettre l'accès en ligne, en tout temps, et de partout, aux œuvres littéraires québécoises sur toutes les plate-formes numériques et en assurer le positionnement. (LITTÉRATURE)
- 17.3 Soutenir le travail éditorial et de commissariat en ligne en tant que pratiques de navigation dans l'offre abondante de contenu en ligne (CINÉMA-VIDÉO)
- 17.4 Produire davantage de ressources de documentation et d'interprétation sur les arts médiatiques actuels (DVD, publications et périodiques). (CINÉMA-VIDÉO)

Commentaire [_41] : Le RAIQ aimerait créer une publication en ligne...

18 – Mise en marché

- 18.1 Rendre disponibles des fonds pour une mise en marché adéquate et de qualité (ex : captations de spectacles de qualité sur DVD, etc.). (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MÉTIERS D'ART / ARTS VISUELS)
- 18.2 Développer une culture de l'édition du matériel promotionnel, critique et d'interprétation dérivée des œuvres et des artistes québécois en arts médiatiques : DVD, publications, livres, périodiques, ressources pédagogiques. (CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES)

Commentaire [_42] : Essentiel. C'est le plus difficile à faire pour un organisme. Peut servir aussi pour la documentation : instaurer un dépôt légal au même titre qu'une affiche...

Commentaires généraux :

- La danse et le théâtre ont grandi en même temps que les arts multidisciplinaires avec le triple des revenus de ce dernier parce que ce sont des disciplines avec des « majeurs » alors qu'elles reprennent les idées des arts multidisciplinaires (avec des « mineurs »). Quoique les arts multidisciplinaires soient relativement moins soutenus, on voit les répercussions de la pensée multidisciplinaire partout (ex : de plus en plus de comités multidisciplinaires, etc.).
- Ne pas percevoir ceci comme une revendication d'une « discipline multidisciplinaire », mais comme une demande d'abolir les frontières disciplinaires; de voir la proposition en tant que telle avant même de la catégoriser dans une discipline particulière...
- Les arts multidisciplinaires sont enfermés dans une structure d'accueil disciplinaire où il semble y avoir des quotas et des « droits historiques »... Les arts multidisciplinaires ont une culture qui leur est propre, qui demande de s'organiser, de réfléchir. Les arts multidisciplinaires ont besoin de soutien pour s'organiser. Sinon, le milieu demeurera fragile.
- La diffusion hors Québec est un enjeu crucial pour notamment prolonger la vie d'un spectacle. Il semble y avoir un déficit au Québec. Il faut s'occuper de cette communauté foisonnante.

- Les deux enjeux les plus importants sont la diffusion et l'éducation. L'engouement est mal nourri. Les jeunes sont déjà là; il faut les nourrir. Il ne faut pas manquer le bateau.
- Plusieurs artistes multidisciplinaires sont absents de la rencontre d'aujourd'hui parce qu'ils sont restés dans leur discipline « majeure »... La multidisciplinarité se répand; il faut mieux la reconnaître.
- Il faut trouver une manière de contourner la tendance de soutenir les infrastructures physiques et les équipements au détriment des expertises et des processus. Il faut investir dans le personnel qui fait le travail.
- Il faut éviter de créer un silo des TN. Il faut rester perméable et créer des ponts au sein du milieu. Les TN sont des outils pour poser des ponts, pas des murs.
- Il y a une absence de forum pour parler des arts multidisciplinaires alors qu'il y a tant de richesse dans le milieu. Il n'y a pas d'artistes multidisciplinaires sur les comités.
- Encourager les salles à diffuser ce qui est risqué. Permettre la mobilité et l'expérimentation. La diffusion en salle n'est pas tout. Besoin d'incitatifs pour les diffuseurs en région de prendre des risques.
- C'est l'occasion de penser à de nouveaux modèles. Par exemple, les centres d'artistes ne devraient pas être disciplinaires. Il y a peu d'occasions de réseautage comme aux festivals Transmediale, Ars Electronica... Nous sommes en retard.
- Poser la question « comment est-ce que les artistes transforment les TN? » plutôt que « comment sont-ils affectés par le TN? ». Remettre l'artiste au centre.
- Faire une distinction entre les différents usages des TN... L'utilisation d'un écran ne constitue pas une utilisation inventive.
- Est-ce qu'il y aura une distribution pro rata des fonds selon l'utilisation des TN? Par exemple, les TN sont plus présents en arts multidisciplinaires qu'en théâtre...

Liste des participants (24) :

Arteau, Gilles
Blandin-Quintin, Chélanie
Faguy, Robert
Ginestier, Miriam
Pollard, Aaron
de Pauw, Manon
Derôme, Nathalie
Dufour, Marie-Christine
Drouin, Simon
Gosselin, Gaëtan
Létourneau, Éric
Palardy, Mylène

[Poirier Sauvé, Chloé](#)

[Ranger, Jean](#)

[Roy, Annie](#)

[Gagnon, Lise](#)

[Langfelder, Dulcinée](#)

[Nadeau, Carole](#)

[Nault, Line](#)

[4Dart / Michel Lemieux](#)

[ATSA / Pierre Allard](#)

[Folie-Culture](#)

[La Chapelle](#)

[PME-Art](#)

Le CALQ met un **frein à la porosité** des frontières disciplinaires depuis longtemps... À l'exception des arts visuels, les autres secteurs (théâtre, musique, etc.) ne sont pas très ouverts... Les conseils des arts ont du mal à répondre et accueillir la porosité... Le lieu d'accueil est mal défini, vieillit mal et le problème n'a jamais été résolu... **La pensée multi/inter va bien au-delà des TN**... La porosité a été enclenchée par les arts multi/inter (et non les TN) avant les années 80... Et cette porosité contamine de plus en plus les autres disciplines (ex : danse, théâtre, etc.)... **La pensée multi/inter, et non les TN, contamine les autres formes d'art**... Pourtant les arts multi sont peu subventionnés... Les arts multi ont apporté une **nouvelle culture/modalité de création**... La pensée multi est une logique qui transforme la modalité de production même en créant une synergie entre différents langages, **mais ne dispose pas de structure d'accueil**... Les arts multi ont besoin des TN **dès la création/production** et non par après comme c'est le cas pour les arts de la scène... Le milieu multi du Québec est foisonnant et admiré internationalement mais pourtant ne semble pas être bien soigné... Il faut aussi une porosité entre artistes ; crainte qu'une « élite » d'artistes technologiques soient favorisés... Importance de **l'accès à tous**...