

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 DU CIRQUE du 16 juin 2011

## SOMMAIRE

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

## 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.** Avec l'arrivée des technologies numériques, la frontière entre plusieurs domaines (ex : art, science, technologie, industrie, etc.) devient particulièrement instable alors que les pratiques et les disciplines artistiques sont d'autant plus multifformes et en mouvance. Alors que les technologies numériques facilitent les collaborations, elles poussent également les artistes à redéfinir leur discipline et à remettre leur identité en question.

**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. 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.

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.

**Commentaire [\_1] :**

D'autres enjeux pour les arts du cirque sont :

- **l'accès à des moyens de production de pointe** : le premier défi est celui de la création, surtout pour une forme d'art qui n'est pas numérique à la base... tout en demeurant mobile et léger... l'accès varie beaucoup d'une compagnie à l'autre, mais les constantes sont les besoins en : **temps** et en **ressources humaines**; un **lieu/laboratoire physique** d'expérimentation et de résidences, accessible à des prix abordables et adapté au cirque (espace, hauteur, etc.); de **savoirs et d'expertises** (savoir que X existe est un préalable à son détournement) ;
- **les moyens de compétitionner en termes de diffusion/promotion avec des secteurs mieux outillés**, tels que celui du Met, sur le marché montréalais... une captation vidéo de qualité et un site Web sont incontournables pour la mise en marché...

**Commentaire [\_2] :**

Les clientèles de la SODEC ont des produits « numérisables », contrairement aux clientèles du CALQ, notamment les arts vivants... **Les arts sont un laboratoire pour les industries...** Alors que les industries culturelles sont à la remorque des TN, les arts (ex : Robert Lepage) sont très actifs en termes de **recherche et développement**, de détournement de logiciels... Dans la création, on s'éloigne des standards... Les TN font partie de la boîte à **outils de base** (nécessaires à la production d'un spectacle)... L'artiste a besoin d'un minimum de TN pour créer, au-delà de celles de la salle... Certaines productions ont besoin de déplacer leurs équipements « personnalisés » (invention dans la création)... Les exigences des spectateurs ont changé : qualité de l'image et du son... Il faut être en mesure de compétitionner... **L'hybridité** demeure à (...)

**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 et critiques, capables d'entretenir les notions d'excellence et de professionnalisme. 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.

**Commentaire [3] :** Par exemple, les réseaux sociaux font appel à une **expertise différente** de ceux des médias traditionnels et, par conséquent, dans la transition, ils requièrent des ressources supplémentaires.

**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. 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.

## 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 / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / CHANSON)
- 1.2 Soutenir la création et le développement de bibliothèques 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)
- 1.4 Développer des lieux de production et de création en métiers d'art où les technologies numériques seraient accessibles. (MÉTIERS D'ART)
- 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 / ARTS DU CIRQUE)
- 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 fournissent du matériel qui emmagasine du contenu créatif (disques durs, micro-chips, RAM, etc.). (CHANSON)

**Commentaire [\_4] :** Avoir accès à la fibre optique dans les lieux de diffusion, mais aussi aux ingénieurs, aux logiciels, etc. (comme c'est le cas à la TOHU)... l'utilisation du réseau requiert toute une mécanique, une infrastructure humaine et matérielle... spécialement pour la diffusion en région... tout en tenant compte des particularités physiques de chaque lieu.

## 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)

- 2.3 Accroître l'accessibilité des moyens de recherche et création ainsi que des réseaux de diffusion. Positionner le Québec sur le Web afin de mieux compétitionner avec l'offre internationale. Accroître l'accessibilité aux contenus en français. (ARTS DU CIRQUE)

**Commentaire [\_5] :** Concernant les portails : ce qui est sur Internet a une vite courte...

### 3 – Veille

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

**Commentaire [\_6] :** Moins un problème pour le cirque. Les revenus sont générés par la vente de billets. Plus les copies circulent, plus la vente de billets augmente. Difficile de copier du cirque (singularité de chaque numéro, la création est adaptée à l'artiste et non l'inverse)...

### 4 – Études

- 4.1 Mener une étude complète sur les besoins des périodiques culturels pour faciliter leur adaptation. (LITTÉRATURE)
- 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 MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / DANSE / MUSIQUE)
- 4.3 Explorer la pertinence d'établir un lieu virtuel de mémoire en danse au Québec. (DANSE)

**Commentaire [\_7] :** C'est un **faux débat**. De limiter la question au développement d'un nouveau public est de l'ordre de la pensée magique. C'est une question d'infrastructure et d'accessibilité. Si l'idée est de piquer la curiosité, l'ordinateur personnel pourrait être suffisant (et ne compétitionnerait pas avec une autre soirée de sortie). Ex : **Youscreen.tv**, captation en direct du spectacle, gratuit sur le Web (qualité Youtube), **complémentaire au spectacle, outil de promotion/mise en marché très fort**. Il permet d'apporter le cirque là où il ne peut aller. Outil **interactif** : commentaires et échanges... possibilité de créer un happening international... C'est une coche au-dessus du site Web (le « direct ») qui révolutionne la notion de spectacle vivant... Un outil plus économique que les salles de cinéma, par exemple pour les étudiants en arts du cirque... L'Internet n'est pas le cinéma, le premier peut atteindre tous les marchés simultanément... Ex : Tou.tv

### 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)
- 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)

**Commentaire [\_8] :** Intéret pour la SAT (hauts plafonds et expertises)...

## 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 DU CIRQUE)
- 6.3 À l'aide de plates-formes numériques, 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)
- 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)

**Commentaire [\_9] :** O  
ui pour l'accessibilité à de  
l'équipement de pointe en  
termes de création ainsi qu'en  
termes d'échanges et de  
collaborations avec l'étranger,  
ex : « casting en ligne »...  
Inversement, l'École du cirque  
et/ou la TOHU pourraient  
accueillir des équipements et  
des techniciens... Besoin d'un  
laboratoire permanent... mais  
aussi de partenariats en dehors  
du réseau, des instances qui ont  
beaucoup de moyens (ex :  
Studios MELS, Inis, etc.)...  
Importance du réseautage, ne  
pas travailler en silos, sortir du  
milieu...

**Commentaire [\_10] :** Q  
ui va soutenir le  
perfectionnement? Besoin  
d'autres partenaires que  
Emploi-Québec...

## 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)

**Commentaire [\_11] :** U  
ne **brigade volante** pourrait  
être intéressante : former des  
spécialistes pour qu'ils  
puissent former les artistes à  
leur tour... Mais pour donner  
le goût aux créateurs, il faut  
une formation plus généralisée,  
intégrée à la **formation initiale**  
(voir la SODEC), aussi en  
termes de mise en valeur et  
d'auto-production... Il faut  
pouvoir être capable de parler  
au technicien (pas de le  
remplacer)...

- 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) Commentaire [\_12] : 0 ui.
- 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) Commentaire [\_13] : 0 ui.
- 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 arts du cirque. (MÉTIERS D'ART / ARTS DU CIRQUE) Supprimé : 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)

## 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) Commentaire [\_14] : Les arts du cirque pourraient profiter des hauts plafonds et de l'expertise de la SAT, par exemple.
- 8.3 Mettre en place un programme de collaboration et/ou résidence artistes-ingénieurs, artistes-laboratoires universitaires, artistes-laboratoires, industries. (ARTS NUMÉRIQUES / ARTS DU CIRQUE) Commentaire [\_15] : 0 ui. L'École du cirque fait déjà le lien avec les universités...

- 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)

## 9 – Intégration des étapes 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, revoir 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)
- 9.4 Augmenter les plafonds des montants des bourses, 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)

Commentaire [\_16] : B  
esoin de former les artistes à  
l'auto-promotion...

Commentaire [\_17] : O  
ui.

## 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 / ARTS DU CIRQUE)
- 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 / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / 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)

## 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-crédation 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-crédation hors université dans le cadre d'un processus plutôt que dans le cadre de livrables. (ARTS NUMÉRIQUES)

- 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)
- 12.2 Soutenir des projets de numérisation des collections et de fréquentations virtuelles des expositions. (MÉTIER 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 :

**Commentaire [18] :** Une captation vidéo de qualité est essentielle pour la mise en marché. Elle a un grand impact sur le cirque, peut-être plus que les autres arts... Le cirque est mal filmé, c'est un art qui se transpose difficilement parce qu'il perd souvent son aspect spectaculaire dans le processus...

- 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 [\_19] :** Faire plus de liens entre les collections d’archives (incluant des artefacts tels que costumes, etc.) et le domaine de l’éducation... L’histoire du cirque peut servir pour aborder des thèmes pertinents à la société en général (patrimoine culturel important).

### 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 [\_20] :** Le site Web fait partie de la mise en marché... La mise en marché par les diffuseurs est faible... Ils ont été laissés à eux-mêmes dans les dernières années... La pression augmente et ils sont dépassés par le Web... Manque de ressources humaines et financières pour faire la transition entre la papier et le Web... Les relations publiques traditionnelles et les réseaux sociaux font appel à des expertises complètement différentes... Les réseaux sociaux permettent de parler directement aux spectateurs ce qui change la structure des communications... Besoin de ressources supplémentaires... La vie associative pourrait inclure la formation en ligne (de plus en plus en demande)... Les compagnies vendent aux diffuseurs; ils ont des besoins différents des diffuseurs en termes de mise en marché... Certains diffuseurs sont complètement absents du Web et attendent plutôt le matériel de la part des producteurs...

### 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 / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MÉTIERS D’ART / ARTS VISUELS)

**Commentaire [\_21] :** Oui.

**Commentaire [\_22] :** Dépassé...

- 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)

## 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 MULTIDISCIPLINAIRES / 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 MULTIDISCIPLINAIRES / 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 MULTIDISCIPLINAIRES / 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 [\_23] : Pas prioritaire.

Supprimé : ARTS DU CIRQUE

Supprimé : ARTS DU CIRQUE

Supprimé : ARTS DU CIRQUE

## 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)

## 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 [\_24] : Oui.

### Liste de participants (13) :

[Aubertin, Patrice](#)  
[Belhumeur, Virginie](#)  
[Blanchet, David Bernard](#)  
[Gilbert, Isabelle](#)  
[Gingras, Éric](#)  
[Hazewinkle, Nicolette](#)  
[Lavoie, Stéphane](#)  
[Leroux-Côté, Joannie](#)  
[Piquet, Richard](#)  
[Roulez, Marie-Claude](#)  
[Saint-Jean, Ulysse](#)  
[Saintonge, Martin](#)  
[Samson, Suzanne](#)

Mis en forme : Allemand Allemagne

Les clientèles de la SODEC ont des produits « numérisables », contrairement aux clientèles du CALQ, notamment les arts vivants... **Les arts sont un laboratoire pour les industries**... Alors que les industries culturelles sont à la remorque des TN, les arts (ex : Robert Lepage) sont très actifs en termes de **recherche et développement**, de détournement de logiciels... Dans la création, on s'éloigne des standards...

Les TN font partie de la boîte à **outils de base** (nécessaires à la production d'un spectacle)...

L'artiste a besoin d'un minimum de TN pour créer, au-delà de celles de la salle...

Certaines productions ont besoin de déplacer leurs équipements « personnalisés » (invention dans la création)...

Les exigences des spectateurs ont changé : qualité de l'image et du son... Il faut être en mesure de compétitionner...

L'**hybridité** demeure à l'intérieur des productions intégrant high-tech et lo-tech...

Pour donner le goût aux créateurs d'utiliser les TN, il faut qu'ils les comprennent, les connaissent, les apprivoisent...