

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 VISUELS du 23 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. 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 **et des besoins en ressources humaines** 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] : Porosité et transversalité au niveau des **ministères** qui tentent de se redéfinir aussi... Il faut plus de maillage entre les ministères... La commande du MCCF serait elle influencée par le MDEIE? L'évolution de l'artiste dépend d'autres facteurs : réfléchir **aux modes de financement et de formation des artistes en fonction de la réalité industrielle**... L'innovation technologique fait en sorte que la culture fait partie du paysage industriel, ex : Moulin à images et tourisme... Il faut élargir les enjeux et constats... Il faut reconnaître l'artiste comme un chercheur à part entière, qui détourne et invente : il y a un **pôle de recherche et développement en arts**... Il y a un besoin pour plus de partenariats avec les universités... En même temps, certains craignent le flou et la dissolution qui transparait dans le document... Il faut préserver la distinction entre la démarche artistique et le **divertissement**... Il faut prendre en compte l'**open source**, pas comme une solution magique, mais d... 1]

Commentaire [2] : Attention de ne pas confondre les artistes et les **centres d'artistes** : ceux-ci sont des lieux où l'on acquiert et partage une expertise pour/avec la communauté... Les artistes s'inspirent des centres d'artistes pour créer de nouveaux modèles d'organisation... L'artiste-entrepreneur a maintenant besoin de **soutien à la pratique** et non seulement à l'exposition, de ressources à chacune des étapes... l'aide doit être plus **souple** et reconsidéré dans un contexte plus large... Le RAAV offre une « bc... 2]

Commentaire [3] : Liée à la problématique du **marché de l'art**... ex : en Europe, il y a plus de lieux de diffusion et des cachets...

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. En parallèle, le paradigme du commissaire change également : celui-ci devient dans certains cas « commissaire-producteur ». 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 et de commissariat. 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.

Commentaire [_4] : Insister plus sur la problématique de la diffusion? Faire le lien avec l'exode...

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 librairies en ligne 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 Donner accès à des lieux de production et de création où les technologies numériques seraient accessibles. (MÉTIERS D'ART / ARTS VISUELS)
- 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 VISUELS)
- 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 / ARTS VISUELS)
- 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 / ARTS VISUELS)
- 1.9 Soutenir l'acquisition d'équipement et l'accompagnement technique au sein des centres d'artistes. (ARTS VISUELS)
- 1.10 Soutenir la dissémination de publications et de recherche en arts visuels sur des plateformes numériques. Soutenir la création d'un centre de documentation en ligne qui deviendrait un point de chute pour tout le milieu. (ARTS VISUELS)
- 1.11 Avoir accès à des organismes qui facilitent l'archivage, la conservation et la mise à niveau de logiciels et des connaissances. (ARTS VISUELS)

2 – Stratégies

Commentaire [_5] : Généraliser ce point pour inclure plus de disciplines...

Supprimé : virtuelles

Commentaire [_6] : Les artistes et les centres ont besoin d'outils à la base même de leur travail : il faudrait que l'enveloppe sert aussi à la **location d'équipement** (par les centres) compte tenu de l'obsolescence technologique...

À la SODEC, les artistes sont soutenus à 50% pour l'achat d'équipement : est-ce que le CALQ pourrait fournir la balance?

L'acquisition d'équipement est souvent le fardeau de l'artiste. En même temps, il y a beaucoup d'équipements, mais ceux-ci ne sont pas mobiles et souvent sous-utilisés...

Supprimé : Développer

Supprimé : en métiers d'art

Commentaire [_7] : Donner accès aux lieux déjà équipés.

Commentaire [_8] : Oui, ils sont sous-utilisés... Pourquoi le Québec n'a pas un « date centre »?

Commentaire [_9] : Essentiel. Faire des propositions plus concrètes...

Les « arts numériques » pourraient causer un effet pervers sur la structure de financement...

Les arts visuels sont une terre d'accueil pour les nouvelles pratiques qui éventuellement doivent s'affirmer. Il est essentiel que les arts visuels participent à la discussion...

Commentaire [_10] : Point très important mais pas très fourni...

- 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 / ARTS VISUELS)
- 1.9 Faire reconnaître l'apport des artistes dans le domaine de la recherche et développement. (ARTS VISUELS)

3 – Veille

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

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 DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / DANSE / MUSIQUE)
- 4.3 Explorer la pertinence d'établir un lieu virtuel de mémoire en danse au Québec. (DANSE / ARTS VISUELS)

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 / ARTS VISUELS)
- 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;

Commentaire [11] : Comment? Il faut aller chercher des fonds dans d'autres ministères (ex : développement industriel, mise en marché, etc.)... Il faut être créatif pour ne pas demeurer l'enfant pauvre à perpétuité... il faut sortir de notre manière de penser le financement des arts...
Il faut adopter un autre ton, une autre posture; valoriser l'aspect **recherche** des arts visuels et médiatiques. L'industrie vole parfois les idées des artistes qui se retrouvent par après à Las Vegas... Il faut reconnaître le **savoir** produit par les artistes, des idées souvent à la ba... 3]

Commentaire [12] : Qui s'en occupera? Relais ministériel? Il ne faut pas se limiter aux droits d'auteur, mais regarder les **nouveaux modèles de monétisation** qui se développent ailleurs, le juridique autour du numérique... 4]

Commentaire [13] : Nous sommes rendus plus loin, il faudrait plutôt analyser les conséquences du virage numérique... ex : l'évolution des nouveaux lecteurs, comment desservir les pratiques éphémères... 4]

Commentaire [14] : Les périodiques sont une forme d'archivage... Créer un système interconnecté, une plate-forme collective qu'on pourrait contrôler à long-terme? (« data centre »)

Commentaire [15] : Cette problématique revient partout. C'est un point névralgique depuis la création du MCCF il y a plus de 50 ans...

Commentaire [16] : À faciliter davantage pour avoir accès aux équipements et expertises, sans contrôler l'artiste. Ex : bourse du FQRSC... Des programmes de maîtrise et de doctorat deviennent complémentaires aux pratiques... Reconna... 5]

- 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 / ARTS VISUELS)

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 / ARTS VISUELS)

6.2 Créer une brigade volante « technologique » offrant des expertises en technologies numériques aux organismes et aux artistes. (CINÉMA-VIDÉO / ARTS VISUELS)

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 [_17] : Ne pas acheter, mais mettre en place de plates-formes et de serveurs communs? Le MCCF pourrait négocier avec l'industrie...

Commentaire [_18] : Il faut donner à chaque **région** un pôle fort de développement et de diffusion artistique (qui créerait des emplois) afin de ne pas créer une « culture à deux vitesses » ou une « culture de loisirs »... Reconnaître les professionnels en région qui ne font pas que du communautaire... ex : L'Agenda 21 est très dangereux en région... De conserver le savoir-faire dans un lieu serait une **priorité** s'il fallait faire des choix... Répartir la mise en œuvre de pôles de manière **équitable sur le territoire**... Établir des pôles **permanents** et non précaires... Tenir compte des pôles de **diffusion** : les salles existantes ne servent pas souvent...

Commentaire [_19] : Établir une entente avec l'industrie pour la **location** à prix moindre de l'équipement de pointe... Il y a un grand problème de **transfert technologique**, ex : en Europe (Allemagne, Pays-Bas), il existe des compagnies spécialisées dans la location d'équipements de pointe à **prix abordables** pour les artistes... Les organismes n'ont pas les moyens de louer pendant plusieurs mois auprès de Solotech... [6]

Commentaire [_20] : Excellent idée. Les centres d'artistes n'ont pas les moyens de se payer des spécialistes à temps plein... Mais attention de ne pas nuire aux ressources déjà mises en place... Plutôt **augmenter la mobilité** des expertises dans les centres? Attention, avec une banque de « consultants », de ne pas seulement augmenter les besoins sans avoir les enveloppes supplémentaires... [7]

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 / ARTS VISUELS)
- 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 [_21] : Inclure la recherche dans les points 7.2 et 7.4.

Commentaire [_22] : Permettre le jumelage de l'artiste professionnel ou avec une expertise avec l'artiste qui sort de l'école ou stagiaire... Sécuriser des programmes d'Emploi-Québec comme étant essentiels au développement de carrière (et non seulement en projet pilote)...

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)

Commentaire [_23] : Fusionner 8.1 et 8.4.

- 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)
- 8.8 Inclure le financement de résidences dans les bourses de déplacement afin de permettre une meilleure flexibilité que dans les bourses de projets. (ARTS VISUELS)
- 8.9 Créer un réseau d'échange de résidences entre les centres ailleurs au pays et avec l'étranger, en partenariat avec le Ministère des relations internationales. (ARTS VISUELS)

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, la circulation des œuvres, la documentation et l'archivage, etc. (DANSE / CHANSON / ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / MUSIQUE / ARTS NUMÉRIQUES / CINÉMA-VIDÉO / ARTS VISUELS)
- 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)

Commentaire [24] : Valoriser la mobilité internationale...

Commentaire [25] : Oui, mais il faut que le budget soit conséquent...

La structure des bourses par projet est lassante et ne laisse pas de place à l'exploration, ce qui bloque la recherche et l'innovation... L'artiste-entrepreneur mène plusieurs activités en amont de la création... Les bourses ne tiennent pas compte de la réalité...

Créer un **volet recherche et innovation** distinct du volet projet? Donner accès à des crédits d'impôts comme pour les entreprises?

L'innovation n'est pas linéaire comme la structure des programmes l'est...

Laisser de la place aux artistes qui prennent des risques...

L'artiste a besoin d'une **équipe** : pourrait-il avoir accès via Emploi-Québec à des **subventions salariales** comme travailleur autonome?

Jumelage d'artistes apprentis avec des artistes professionnels...

Les **partenariats et le partage d'expertises** sont essentiels compte tenu de la rapidité des changements...

Commentaire [26] : La **mobilité** implique une équipe et des besoins en **ressources humaines**.

Commentaire [27] : **Automatiser** l'archivage avec la diffusion en ligne...

Ex : voir programme du CAC pour les organismes en arts médiatiques qui inclut la « documentation et la vulgarisation

scientifique » (intégration de la recherche-crédation-production-diffusion-tournée) et qui n'empêche pas l'artiste de faire une demande de bourse...

Les programmes ont besoin d'être **flexibles** et permettre la **variabilité** dans le futur à même leur structure...

- 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 [_28] : Ouvrir à l'acquisition d'outils... souvent le fardeau de l'artiste qui prend le risque, mais est le seul à le faire alors que son salaire est moindre...

Commentaire [_29] : L'un ne va pas sans l'autre; ils sont complémentaires et non opposés... L'artiste doit être propriétaire de son équipement lorsqu'il en a besoin pour présenter son œuvre, lorsqu'il fait partie de la matière même de l'œuvre : très important d'inclure l'achat (par les artistes)...

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 / ARTS VISUELS)
- 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)

Commentaire [_30] : Quelle différence avec la formation? L'ancien programme « Exploration » du CAC (pour les projets qui ne se retrouvent pas dans les catégories existantes) nous manque...

Commentaire [_31] : 10.1 et 10.4 relèvent de la formation spécialisée qui est déjà prise en charge par les organismes, mais ceux-ci n'ont pas de budget... ces points ne sont limités que par le budget : il faut le majorer.

Commentaire [_32] : Fondamental pour toutes les disciplines...

Commentaire [_33] : Grandes difficultés en diffusion...

Commentaire [_34] : Pourquoi?

Commentaire [_35] : 10.5 et 7.1 sont dangereux... Pression sur tous les artistes à s'auto-diffuser... La prise de risque est relayée à l'artiste alors que d'autres en recueillent le fruit... Une occasion de créer un « date centre »? De pouvoir faire une mise en marché avec les outils que nous avons fabriqués nous-mêmes et ainsi assurer une présence sur le Web sans intermédiaires...

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 / ARTS VISUELS)

Commentaire [_36] : Important.

- 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 / ARTS VISUELS)

Commentaire [_37] : Oui, via des bourses « évolutives »?

- 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)

Commentaire [_39] : La lettre sur le logiciel libre est sectaire...

- 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)

Il y a un problème des versions lors de projets de collaboration et de travail en groupe...
Instaurer des **tarifs éducationnels** pour les artistes? (déjà possible pour les centres d'artistes qui offrent de la formation)...

- 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 Valoriser ou encourager 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)

Supprimé : Reconnaître

- 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)

Commentaire [_40] : Point double : Comment conserver les nouvelles pratiques qui émergent du numérique? Comment utiliser le numérique pour conserver les pratiques dites plus traditionnelles?

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 :
– 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)

12.6 Soutenir les artistes qui développent des initiatives de documentation et de conservation. (ARTS VISUELS)

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 / ARTS VISUELS)
- 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)

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 / ARTS VISUELS)

Commentaire [_41] : Créer des partenariats avec des institutions telles **BANQ**; favoriser le **partage d'expertises** avec les professionnels de la conservation...
L'appliquer à la source au lieu de le faire 10 ans plus tard; doter les organismes d'un budget pour la conservation...
Faire acheminer les documents au « data centre »...
Distinguer numérisation et mise en ligne...
Mettre en ligne **dès maintenant**; soutenir la mise en ligne et les plates-formes avec **droits d'auteur**...
Permettre le service de **dépôt avec notariat** (fidéicommissis)...

Commentaire [_42] : Vœu pieux, impossible, extrêmement compliqué...
Cela coûterait des milliers de dollars aux musées, alors que d'autres musées dans le monde le font (payent-ils des droits?)...
Mais est-ce qu'on participe (aux Google Art et autres) ou est-ce qu'on se déconnecte? On a besoin de l'avis d'**avocats**...
C'est une question philosophique et sociétale afin de rendre les œuvres accessibles : est-ce que la société accepte la prise en charge de la culture par les artistes? ... 8

Commentaire [_43] : Très important, favorise les échanges...

Commentaire [_44] : La conservation/documentation/diffusion est un préalable à l'accès au public et à l'éducation. Qui paye? Il faut de nouveaux modèles d'affaires...

Commentaire [_45] : Obsolète.

Commentaire [_46] : Doit aussi inclure une **stratégie de communication** et de réseaux sociaux : besoin d'un **guide** / « how-to » qui accompagne la trousse...

- 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 / ARTS VISUELS)
- 14.5 Soutenir les projets artistiques sur le Web puisqu'ils servent d'auto-diffusion également. (ARTS VISUELS)

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)
- 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 DU CIRQUE / 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 DU CIRQUE / 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 DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MUSIQUE / CHANSON)

Commentaire [_47] : Important pour l'auto-promotion. Maintenir un site en vie prend de l'énergie et des ressources... les sites Web devraient être soutenus comme les publications le sont par le CALQ... Inclure le perfectionnement... Besoin de ressources pour l'indexation (une nécessité et non un caprice)... Le site Web étant un processus continu : permettre des montants récurrents... Besoin en référencement (comment trouver l'information?)... Une quantité surprenante d'artistes n'ont pas de sites Web; selon l'expérience du RAAV, le site Web est l'une des choses les plus difficiles à créer et maintenir pour les artistes... Certains artistes ne veulent pas de sites Web : la documentation pourrait être prise en charge par un organisme? Ex : Documents D'Artistes (France) (historiens de l'art)... pourrait mieux représenter les artistes de la performance qui se retrouvent sur le Web qu'ils le veulent ou non... Les sites Web sont-ils obsolètes? Voir plutôt du côté des médias sociaux et de l'art hypermédiatique... Très peu d'artistes professionnels utilisent Youtube à cause des droits d'auteur... Paradoxe : d'un côté, les sites comme UbuWeb et MediaKunst.net sont très utilisés par les commissaires; de l'autre, on enseigne le droit d'auteur et le droit à l'image... Il y a aussi à gagner dans la circulation, ex : invitations à exposer à l'international, etc. Le retour du site Web fait en sorte qu'il y a une représentation officielle que l'on peut maintenir... Les producteurs sont tr...

Commentaire [_48] : Pluriel à favoriser. On ne veut pas de banque unique comme Culture Québec!

- 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)

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 [_49] : L'ouverture du CALQ aux publications électroniques est tardive! Le Québec est en retard à plusieurs niveaux, ex : BAnQ...

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 [_50] : Besoin de développer des stratégies pour intéresser les diffuseurs et acheteurs en arts visuels, ex : le Marché international des arts numériques (MIAN) d'Elektra, mais via un organisme « neutre »... Autre ex : Getty Images, une banque de photos en vente via un service sécurisé... Favoriser l'auto-promotion et l'auto-diffusion... Le **marché de l'art** (qu'on distingue de la diffusion) en arts visuels est déficient. Il manque les interlocuteurs que sont les galeries. Deux directions pour les **incitatifs** : 1) le marché de l'art ou 2) les artistes. Il y a quelque chose à développer alors qu'il semble y avoir une effervescence au niveau du marché de l'art, mais les œuvres d'art numérique sont chères à entretenir... Alternative : le dépôt avec notariat pour les œuvres numériques incluant un contrat de mise à niveau des logiciels à chaque deux ans...

Commentaires généraux :

- Le droit d'auteur pose un obstacle majeur. Les artistes et les organismes veulent avancer mais n'ont pas de moyens. Le modèle des Creative Commons n'a pas été soulevé.
- La représentativité pose un problème. Les organismes sont surreprésentés. Qui n'est pas représenté? Les artistes qui ne représentent pas un organisme (quoique ce soit rare); les jeunes artistes; les personnes qui n'ont pas répondu au sondage ou qui n'utilisent pas les TN; les artistes en arts visuels à l'extérieur des arts médiatiques; les galeries commerciales.

Liste des participants (21) :

Arsenault, Claudia
Babin, Sylvette
Bélanger, Claude
Blache, Pierre
Cliche, Sébastien
Desjardins, Christiane
Fraser, Marie
Gilbert, Bastien
Gilbert, Sylvie
Gingras, Nicole
Hakim, Mona
Hubert, Claudine
Lalonde, Johanne
Mathieu, Marie-Christiane
Nadeau, Hugo
Parant, Marie-Hélène
Pitre, Nicolas
Poissan, Louise
Prince, Gilles
Régimbald-Zeiber, Monique
Vallée, François

Porosité et transversalité au niveau des **ministères** qui tentent de se redéfinir aussi... Il faut plus de maillage entre les ministères... La commande du MCCF serait elle influencée par le MDEIE?

L'évolution de l'artiste dépend d'autres facteurs : réfléchir **aux modes de financement et de formation des artistes en fonction de la réalité industrielle**... L'innovation technologique fait en sorte que la culture fait partie du paysage industriel, ex : Moulin à images et tourisme... Il faut élargir les enjeux et constats...

Il faut reconnaître l'artiste comme un chercheur à part entière, qui détourne et invente : il y a un **pôle de recherche et développement en arts**... Il y a un besoin pour plus de partenariats avec les universités...

En même temps, certains craignent le flou et la dissolution qui transparait dans le document... Il faut préserver la distinction entre la démarche artistique et le **divertissement**...

Il faut prendre en compte l'**open source**, pas comme une solution magique, mais comme des outils disponibles...

Les structures (disciplines et programmes) sont toujours un peu derrière ce qui se passe sur le terrain, elles sont des outils aussi... Certains ne craignent pas la dissolution... On peut faire du divertissement tout en étant critique...

Attention de ne pas associer « arts numériques » avec avenir... Mettre la création au centre...

Attention de ne pas confondre les artistes et les **centres d'artistes** : ceux-ci sont des lieux où l'on acquiert et partage une expertise pour/avec la communauté... Les artistes s'inspirent des centres d'artistes pour créer de nouveaux modèles d'organisation...

L'artiste-entrepreneur a maintenant besoin de **soutien à la pratique** et non seulement à l'exposition, de ressources à chacune des étapes... l'aide doit être plus **souple** et reconsidéré dans un contexte plus large...

Le RAAV offre une « boîte à outils numériques » : une partie du financement vient d'Emploi-Québec dans le cadre d'un projet pilote. La **formation** est essentielle au **développement de carrière**. Il faut que le gouvernement puisse assumer cet élément essentiel.

Comment? Il faut aller chercher des fonds dans **d'autres ministères** (ex : développement industriel, mise en marché, etc.)... Il faut être créatif pour ne pas demeurer l'enfant pauvre à perpétuité... il faut sortir de notre manière de penser le financement des arts...

Il faut adopter un autre ton, une autre posture; valoriser l'aspect **recherche** des arts visuels et médiatiques. L'industrie vole parfois les idées des artistes qui se retrouvent par après à Las Vegas... Il faut reconnaître le **savoir** produit par les artistes, des idées souvent à la base de l'industrie du divertissement... **Créer des fonds à la mesure de l'incidence des artistes sur la société et de ce qu'ils peuvent faire**... ex : 1% des revenus d'une entreprise qui va à la formation continue des employés... Les artistes ne sont pas habitués à revendiquer : c'est une problématique qui va **au-delà du droit d'auteur**, il en va de la **vitalité d'une culture et d'une société**...

Qui s'en occupera? Relais ministériel? Il ne faut pas se limiter aux droits d'auteur, mais regarder les **nouveaux modèles de monétisation** qui se développent ailleurs, le juridique autour du numérique...

Il existait déjà une veille technologique internationale (SODART), mais elle a disparu par manque de fonds... Instaurer une politique pour ce que ces organismes subsistent... Tous les organismes vivent dans la précarité...

Aller chercher des fonds auprès du **Ministère de la Justice**?

Page 5: [5] Commentaire [_16] _____ 2011-07-01 23:30:00

À faciliter davantage pour avoir accès aux équipements et expertises, sans contrôler l'artiste. Ex : bourse du FQRSC... Des programmes de maîtrise et de doctorat deviennent complémentaires aux pratiques... Reconnaître **l'artiste-chercheur** (nouveau) qui se développe à l'université... Les **centres d'artistes** font aussi de la recherche...

Page 6: [6] Commentaire [_19] _____ 2011-07-01 23:49:00

Établir une entente avec l'industrie pour la **location** à prix moindre de l'équipement de pointe...

Il y a un grand problème de **transfert technologique**, ex : en Europe (Allemagne, Pays-Bas), il existe des compagnies spécialisées dans la location d'équipements de pointe à **prix abordables** pour les artistes...

Les organismes n'ont pas les moyens de louer pendant plusieurs mois auprès de Solotech...

Cela permettrait de faire circuler les œuvres plus longtemps...

Page 6: [7] Commentaire [_20] _____ 2011-07-01 23:50:00

Excellent idée. Les centres d'artistes n'ont pas les moyens de se payer des spécialistes à temps plein...

Mais attention de ne pas nuire aux ressources déjà mises en place... Plutôt **augmenter la mobilité** des expertises dans les centres?

Attention, avec une banque de « consultants », de ne pas seulement augmenter les besoins sans avoir les enveloppes supplémentaires nécessaires pour atteindre les objectifs...

Page 11: [8] Commentaire [_42] _____ 2011-07-01 23:55:00

Vœu pieux, impossible, extrêmement compliqué...

Cela coûterait des milliers de dollars aux musées, alors que d'autres musées dans le monde le font (payent-ils des droits?)...

Mais est-ce qu'on participe (aux Google Art et autres) ou est-ce qu'on se déconnecte?

On a besoin de l'avis d'**avocats**...

C'est une question philosophique et sociétale afin de rendre les œuvres accessibles : est-ce que la société accepte la prise en charge de la culture par les artistes?

En même temps, il y a de multiples initiatives personnelles de diffusion en ligne : il faut soutenir l'auto-diffusion...

La conservation de sites Web est ardue...

Page 12: [9] Commentaire [_47] _____ 2011-07-01 23:56:00

Important pour l'auto-promotion. Maintenir un site en vie prend de **l'énergie et des ressources**... les sites Web devraient être soutenus comme les publications le sont par le CALQ...

Inclure le **perfectionnement**...

Besoin de ressources pour **l'indexation** (une nécessité et non un caprice)...

Le site Web étant un processus continu : permettre des **montants récurrents**...

Besoin en **référencement** (comment trouver l'information?)...

Une quantité surprenante d'artistes n'ont pas de sites Web; selon l'expérience du RAAV, le site Web est l'une des choses les plus difficiles à créer et maintenir pour les artistes...

Certains artistes ne veulent pas de sites Web : la documentation pourrait être prise en charge par un **organisme**? Ex : Documents D'Artistes (France) (historiens de l'art)... pourrait mieux représenter les artistes de la performance qui se retrouve sur le Web qu'ils le veulent ou non...

Les sites Web sont-ils obsolètes? Voir plutôt du côté des médias sociaux et de l'art hypermédiatique...

Très peu d'artistes professionnels utilisent Youtube à cause des droits d'auteur...

Paradoxe : d'un côté, les sites comme UbuWeb et MediaKunst.net sont très utilisés par les commissaires; de l'autre, on enseigne le droit d'auteur et le droit à l'image...

Il y a aussi à gagner dans la **circulation**, ex : invitations à exposer à l'international, etc. Le retour du site Web fait en sorte qu'il y a une **représentation officielle** que l'on peut maintenir...

Les **producteurs** sont très limités car ils ne sont pas en mesure de payer les droits des artistes qui souvent vont les léguer de toute manière... **Refaire une consultation** sur les droits de diffusion des images auprès des artistes?

Faire une distinction entre le **commerce (mise en marché)** et la **diffusion** sur le Web...

Revoir la loi sur le droit d'auteur pour ne pas freiner les artistes, producteurs et enseignants...