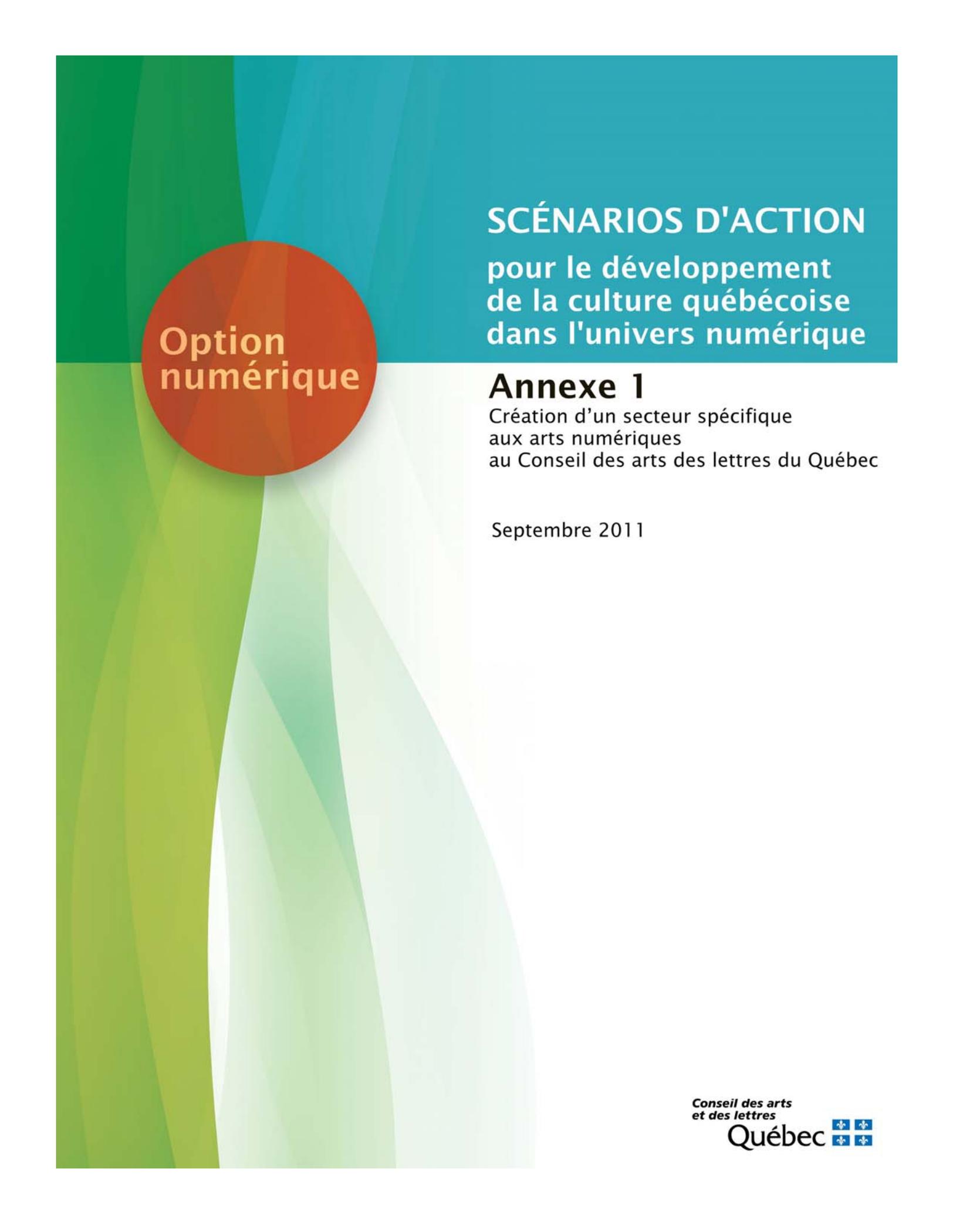


Veillez noter que les documents mentionnés dans les annexes 1 et 4 du *Rapport du CALQ: Faire rayonner la culture québécoise dans l'univers numérique - Éléments pour une stratégie numérique de la culture*, auxquels il était possible d'accéder par des hyperliens individuels lors de la publication originale en novembre 2011, ont été regroupés en un seul fichier, à l'exception du diaporama mentionné dans l'annexe 4, des sondages de la firme SOM et du document produit par l'OPSAC.



Option
numérique

SCÉNARIOS D'ACTION

pour le développement
de la culture québécoise
dans l'univers numérique

Annexe 1

Création d'un secteur spécifique
aux arts numériques
au Conseil des arts des lettres du Québec

Septembre 2011

Conseil des arts
et des lettres

Québec 

CRÉATION D'UN SECTEUR SPÉCIFIQUE AUX ARTS NUMÉRIQUES AU CONSEIL DES ARTS DES LETTRES DU QUÉBEC

LE CONTEXTE

Dans le cadre du Forum sur les arts numériques tenu les 21 et 22 juin derniers au Musée d'art contemporain de Montréal, les participants ont demandé au Conseil des arts et des lettres du Québec de créer un secteur spécifique aux arts numériques et de produire un plan de développement des arts numériques afin de consolider ce milieu et de favoriser son rayonnement au Québec et sur la scène internationale.

Les arts numériques ont pris une place importante sur la scène culturelle québécoise qui compte de nombreux artistes accomplis, plusieurs organismes d'envergure tels que Avatar, Oboro et la Société des arts technologiques (SAT), des festivals internationalement reconnus comme Elektra, le Mois Multi et Mutek, ainsi que des regroupements académiques comme le Centre Interdisciplinaire de Recherche en Musique, Médias et Technologie (CIRMMT), Hexagram et l'Institut Arts Cultures et Technologies (IACT) qui, conjointement, contribuent à la réputation du Québec dans le domaine des arts numériques. L'horizon numérique québécois comprend également de nombreuses firmes oeuvrant dans plusieurs domaines tels le jeu vidéo, les effets spéciaux, les dispositifs de simulation, l'informatique et l'électronique.

Au cours des dernières années, les artistes et les organismes en arts numériques ont participé à divers événements et colloques tant à l'étranger (ISEA ¹, Ars Electronica, etc.) qu'au Québec pour mieux définir leur identité, notamment dans le cadre du projet des Rendez-vous des arts numériques ². Le Forum des arts numériques de juin 2011, dans le cadre du grand chantier de réflexion @LON, visait à élaborer des scénarios d'action pour le développement des arts et des lettres dans l'univers numérique."

¹ Inter-Society for the Electronic Arts

² *Le projet de Plan de développement des arts numériques a comme origine première le plan d'action de la Grappe des TIC : entre 2004 et 2006, Montréal International a tenu avec des représentants des arts numériques des rencontres de travail. L'idée d'une structuration du milieu a ressurgi le 27 novembre 2007, à la Table de concertation des arts numériques de la Ville de Montréal, qui regroupe douze instances publiques, dont cinq québécoises. Un premier concept a été développé en avant-projet, soit deux jours d'ateliers arts-industrie culminant en plénière.*

Au printemps 2008, le projet a été rattaché au plan d'action des suites du Rendez-Vous novembre 2007 Montréal métropole culturelle, qui devait « Appuyer le développement de la créativité numérique (...) du côté des arts numériques ». En pratique, toutefois, le projet est rapidement devenu l'unique suite prévue au plan d'action pour les arts numériques. En mai 2009, le projet d'un Rendez-vous des arts numériques a été relancé mais n'a pu se concrétiser.

LE FORUM SUR LES ARTS NUMÉRIQUES

L'objectif principal du Forum sur les arts numériques organisé par le Conseil des arts et des lettres du Québec était de déterminer les grands enjeux actuels reliés à ces pratiques artistiques afin d'en soutenir l'évolution et le développement. Les objectifs généraux du Forum étaient les suivants :

- Définir jusqu'où l'utilisation des technologies numériques transforme la création et l'œuvre au point de leur attribuer une autonomie disciplinaire;
- Réunir et consulter les intervenants liés à la création, à la production, à la diffusion, à la promotion et au perfectionnement en arts numériques au Québec;
- Identifier les principaux enjeux et les défis liés au développement des arts numériques;
- Proposer des scénarios d'action, des pistes de développement touchant des mesures de soutien et d'interventions appropriées ou concertées pour le Conseil;
- Permettre de mieux adapter les programmes du Conseil au milieu des arts numériques, afin d'en soutenir l'évolution et le développement.

Le Forum sur les arts numériques a réuni plus de soixante-dix personnes provenant du milieu des arts numériques au Québec, assurant ainsi une représentativité significative de ce secteur. Parmi les participants se retrouvaient des représentants de nombreux organismes, des artistes de différentes générations, des enseignants, et des professionnels travaillant dans des ministères et des conseils des arts. (Voir la liste des participants en annexe.)

Durant les deux jours du Forum, les participants ont analysé et proposé une trentaine de scénarios d'action portant sur de nombreuses thématiques telles que la création en arts numériques, le concept d'artiste-entrepreneur, la production, la diffusion et la promotion, ainsi que le perfectionnement, la documentation et la conservation. La dernière séance plénière portait sur l'identité des arts numériques et sur une possible définition de cette pratique.

Une des conclusions de cette consultation fut que bien qu'ils soient souvent hybrides, **les arts numériques constituent indubitablement une pratique artistique spécifique, autonome et en croissance, nécessitant des programmes d'aide adaptés à sa réalité.**

Dans le cadre de ce Forum, les participants ont demandé au Conseil de créer un secteur spécifique aux arts numériques. Ce secteur devra être accompagné de programmes souples et en adéquation avec l'évolution de la pratique. Les propositions qui suivent s'inspirent des discussions et échanges tenus lors du Forum sur les arts numériques.

SPÉCIFICITÉ ET DÉFINITION DES ARTS NUMÉRIQUES

Dans le prolongement des arts technologiques et des nouveaux médias, les arts numériques regroupent des pratiques hybrides où les technologies jouent un rôle créatif majeur et sont utilisées à des fins artistiques. Les artistes en arts numériques explorent, utilisent, détournent et parfois inventent les technologies qui sont à la base de leurs pratiques. Pour certains, la recherche et le processus sont souvent plus importants que l'œuvre finie et stable. De nature très variable (événementielle, performative, interactive ou autres), les arts numériques regroupent une diversité de pratiques où s'entrechoquent divers courants artistiques et diverses technologies. Les pratiques en arts numériques sont par nature évolutives, changeantes et toujours en mutation. Il est donc risqué de tenter de les cerner par une définition trop rigide qui risquerait, à court ou moyen terme, d'en limiter la portée. En plus d'être évolutives, les pratiques en arts numériques sont hybrides et souvent transversales, s'approchant parfois des arts visuels, parfois des arts de la scène. Dans ce contexte, il faut définir les arts numériques en marquant leur spécificité tout en respectant leur transversalité.

La définition suivante résume les principales caractéristiques des pratiques en arts numériques :

« Les arts numériques se définissent comme un ensemble d'explorations et de pratiques artistiques, dont les processus et les œuvres utilisent principalement les technologies numériques pour la création et la diffusion. »

Cette définition n'a pas la prétention d'être exhaustive et encore moins d'être définitive. Pour définir le secteur des arts numériques, plus qu'une simple phrase est nécessaire. Il faut y ajouter des exemples de caractéristiques, de comportements, de technologies et de dispositifs. Ces points de repère sont essentiels à la compréhension du domaine des arts numériques :

Art et technologie

Les arts numériques ont souvent une approche critique relativement aux technologies et à leurs usages. En arts numériques, les technologies ne sont pas qu'un outil, mais la matière même de la pratique. En arts numériques, le processus est souvent plus important que l'œuvre finie et stable qui, parfois, n'existe même pas. Les œuvres d'arts numériques sont rarement des produits finaux et fermés, mais sont plutôt en développement continu, à l'instar des technologies sur lesquelles elles reposent.

Les technologies et leurs processus

Les processus qui entourent l'utilisation des technologies, des appareils, et des logiciels sont tout aussi importants que les technologies elles-mêmes.

Expérimentation, exploration et appropriation de technologies en émergence

Cette caractéristique implique des collaborations avec des ingénieurs et des « technologues ». Les pratiques en arts numériques sont très souvent le théâtre de collaborations multiples plutôt que le travail d'un artiste isolé, maîtrisant l'ensemble des technologies qu'il explore et utilise.

Matériel / Immatériel

Contrairement à ce que l'on pourrait parfois croire, les arts numériques sont loin d'être immatériels. Ils nécessitent des infrastructures, des réseaux, des appareils et de l'équipement.

Interactivité

Un grand nombre de pratiques en arts numériques reposent sur l'interactivité. La participation du public y est centrale et fait, en quelque sorte, partie intégrale de l'œuvre. Le processus de collaboration lui-même, fait œuvre.

Multiplicité des modes de présentation et de manifestation

Les projets en arts numériques peuvent se manifester de nombreuses façons. Ils peuvent être exposés, expérimentés, faire l'objet de performances, spectacles ou autres modes d'expression et ce, sur une multitude de supports et par une grande variété de modes de diffusion ou d'accès. Ils peuvent, par exemple, s'inscrire dans le tissu urbain, être accessibles sur des téléphones intelligents, être exposés en galerie ou être présentés en salle.

Les mots clés suivants peuvent aider à cerner les pratiques actuelles en arts numériques. Il s'agit bien sûr d'une liste partielle :

- art génératif
- art participatif
- art processuel
- bases de données
- biotechnologies
- géolocalisation
- immersion
- intelligence artificielle
- interaction
- logiciels
- nanotechnologies
- réalité augmentée
- réalité virtuelle
- réseautique
- robotique
- senseurs
- spatialisation
- systèmes autonomes
- systèmes et dispositifs intelligents
- téléphonie mobile
- téléprésence
- ubiquité numérique
- vie artificielle

PROGRAMMES ADAPTÉS AUX ARTS NUMÉRIQUES

Les programmes adaptés au secteur des arts numériques devront être assez souples pour convenir aux développements rapides que connaissent ces pratiques, être inclusifs, permettre à ce champ disciplinaire d'avoir une structure de financement et d'évaluation adéquate, et **tenir compte des points suivants** :

Les arts numériques mettent au jour de **nouveaux modèles** de pratiques artistiques.

Compte tenu de l'écosystème de création et de diffusion, il convient de penser les programmes en arts numériques en soutenant à la fois les artistes, les centres de création et les organismes de diffusion pour créer la synergie et la complémentarité nécessaire au fonctionnement du secteur. L'évolution et la transformation rapide des pratiques en arts numériques nécessitent une stratégie de financement qui accorde une place importante à la **recherche**, à l'**innovation**, à la **formation** et au **partage des savoirs**.

Les mécanismes de financement doivent tenir compte des pratiques exploratoires propres aux arts numériques. À cet effet, un **volet spécifique pour la recherche** serait souhaitable et permettrait de subventionner la recherche, souvent dédiée à de l'innovation, indépendamment d'un résultat tangible ou prévisible comme dans le cas d'une œuvre terminée. Ce volet pourrait notamment subventionner la recherche et l'**exploration** d'idées et de concepts et de nouveaux projets, ainsi que l'**expérimentation** avec diverses technologies. Un tel volet recherche pourrait être accompagné d'un **volet de subvention de réalisation**.

Les pratiques en arts numériques favorisent l'émergence de nouveaux modèles de création et celui de l'**artiste-entrepreneur**. Elles impliquent des processus de **collaboration** avec des experts créatifs, et la gestion d'équipes créatives regroupant plusieurs spécialistes, pour créer et réaliser une vision artistique. Ces nouveaux modèles se rapprochent souvent de ceux des **compagnies à créateur unique** en danse et en théâtre. La diffusion et la distribution des œuvres numériques s'apparentent également souvent à celles du théâtre, nécessitant d'importantes ressources pour le transport, l'installation, et le soutien de techniciens.

Les nouveaux modèles de création et l'émergence d'**artistes producteurs-diffuseurs** amènent de plus en plus les artistes à s'investir dans toutes les étapes allant de la création à la mise en marché des œuvres, en passant par la production et la diffusion. Les programmes d'aides devront tenir compte de cette réalité en créant des **bourses évolutives** permettant aux créateurs de déployer des projets en plusieurs étapes et sur des durées plus longues.

Les arts numériques reposent sur des **technologies** et ces dernières requièrent de l'**équipement**. Les équipements, logiciels, appareils et autres. peuvent être dispendieux et leur obsolescence programmée oblige à les remplacer fréquemment. L'utilisation et le développement de logiciels et de matériel libres contribuent à alléger les coûts mais ne peuvent à eux seuls répondre à tous les besoins.

Toutes ces technologies, y compris les logiciels et le matériel libre, requièrent le développement et le partage d'un savoir **de pointe**. Les besoins en innovation technologique et en expertise concernent autant les organismes que les artistes eux-mêmes. Il est donc essentiel de **soutenir la recherche au sein des organismes ainsi que la formation continue**. Des mesures d'**aide au perfectionnement** sont essentielles dans ce domaine, tant pour les artistes et le personnel des organismes artistiques que pour les commissaires et autres intervenants culturels.

Les pratiques des arts numériques requièrent également un **accès à des réseaux numériques performants**, à très grande vitesse, et ce, autant pour la création que pour la diffusion et la mise en marché. Ces réseaux favorisent aussi l'**accès en région**, la mise en commun de ressources entre centres d'artistes et le **rayonnement international**. Ceci est d'autant plus important que nombre de projets en arts numériques reposent sur ces réseaux et en font leurs matières premières, leurs espaces de création et de collaboration.

Les programmes en arts numériques devront également favoriser et permettre les **liens avec la recherche**, qu'elle soit au sein des organismes, en milieu universitaire, ou en industrie. Ces liens peuvent prendre la forme de résidences de recherche, de création et de perfectionnement, de projets collaboratifs ou de commandes d'œuvres.

Ils devront aussi permettre d'explorer de **nouveaux types de médiation** et profiter des possibilités qu'offrent les technologies en matière de collaboration et de participation des publics.

Les programmes en arts numériques doivent pouvoir accueillir des projets hybrides ou en périphérie, notamment ceux qui reposent sur des **technologies analogiques**, « d'époque », ou sur des dispositifs électromécaniques de basse complexité, mais ayant néanmoins plusieurs points communs avec les arts numériques proprement dits et dont les créateurs font partie de la communauté d'intérêts de ce secteur. Toutes les formes de pratiques artistiques gravitant autour des arts numériques, telles que l'art audio, l'art robotique, ou le bio-art, doivent être prises en compte par les programmes.

Le secteur des arts numériques est en croissance et **accueille de nouveaux artistes** provenant de la **relève** ou d'autres secteurs disciplinaires. Les programmes d'aide doivent avoir la **souplesse** nécessaire à l'accueil de ces nouvelles clientèles.

Les arts numériques manquent de **lieux de diffusion et d'événements reconnus**. Le développement des infrastructures ne suit pas la croissance du secteur. De plus, ce secteur est encore méconnu des musées, de la critique d'art généraliste et des intervenants et organismes d'autres secteurs artistiques, dont la musique, le théâtre et les arts visuels. Les arts numériques ne sont pas assez représentés dans les programmes d'intégration architecturale ou d'art public. Les arts numériques doivent être plus présents dans les collections muséales québécoises.

Le secteur des arts numériques est fortement **international**. Le Québec est un des lieux importants de création en arts numériques. La croissance des arts numériques au Québec dépend beaucoup de sa visibilité à l'international. De plus, la compétition internationale se développe et il faut permettre au Québec de conserver son avance.

Le secteur des arts numériques a besoin de l'**apport des commissaires indépendants, des critiques et de publications de qualité**. Il faut pouvoir soutenir et développer des initiatives de création et de diffusion de matériel promotionnel, critique et d'interprétation des créations en arts numériques.

Ceci est d'autant plus important que les arts numériques ne sont pas très visibles dans les médias généralistes et que le public manque encore de repères et de connaissances sur ces pratiques. Le développement des publics en arts numériques passe, entre autres, par le développement d'un champ critique (revues, sites Web, critiques, colloques, cursus universitaires) et d'une relève critique spécialisée. Dans le contexte international et fortement technologique des arts numériques, les publications Web et la présence de l'art numérique québécois sur le Web sont stratégiquement très importantes.

La pratique des arts numériques se fait souvent en **hybridité** avec d'autres pratiques artistiques. Les arts numériques ont besoin de cette pollinisation avec d'autres secteurs, et vice versa. Des mesures de soutien à des résidences d'artistes en arts numériques au sein d'organismes de théâtre, de danse, de musique ou d'arts visuels pourraient favoriser les échanges et les collaborations entre pratiques artistiques.

Les arts numériques suscitent un questionnement sur le modèle traditionnel de l'art ainsi que sur la permanence, la précarité, l'entretien et la **conservation**. Face au caractère éphémère, la **documentation** devient essentielle, étant souvent la seule trace d'un processus artistique, d'un dispositif ou d'une œuvre. Cette documentation doit également porter sur la réception, sur l'expérience des usagers, devenus incontournables dans le contexte d'œuvres interactives. Il est essentiel que les artistes et les organismes aient accès aux connaissances et expertises en documentation et conservation, par un programme de « brigade volante », par exemple.

La documentation et la conservation des arts numériques sont des activités en développement, à la recherche de nouveaux modèles, de nouvelles ressources et de nouvelles méthodes. Une veille portant sur ces pratiques serait fort utile à l'ensemble de la communauté.

CRÉATION D'UN SECTEUR SPÉCIFIQUE AUX ARTS NUMÉRIQUES

Jusqu'à maintenant, les programmes du Conseil dédiés aux nouveaux médias (dont les arts numériques) font partie intégrante du secteur des arts médiatiques, qui incluent également le cinéma et la vidéo expérimentale. La spécificité des arts numériques requiert une attention particulière qui devrait dorénavant être prise en compte.

Dans ce contexte, le Conseil va procéder à l'ajustement des programmes en arts médiatiques afin de créer un secteur des arts numériques et reformuler ses programmes destinés aux artistes et aux organismes.

ANNEXE

Liste des participants du Forum sur les arts numériques

Lorella Albenavoli	Artiste
Carl Aksynczak	Artiste
Jean Asselin	Conseiller en contenus numériques, Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine
Raymond Aubin	Président du CA, Centre de production Daïmon
Sofian Audry	Président, Perte de Signal
Nathalie Bachand	Développement, ACREQ/ELEKTRA
Catherine Béchard	Artiste en arts médiatiques (nouveaux médias)
Alexis Bellavance	Artiste en arts médiatiques (nouveaux médias)
Amber Berson	Coordonnatrice de développement, Eastern Bloc
Émilie Boudrias	Chargée de projets, ACREQ/ELEKTRA
Marilyn Burgess	Présidente, Burgess Consultants (secteur numérique)
Daniel Canty	Artiste, écrivain et réalisateur
Alexandre Castonguay	Artiste en arts numériques, professeur en arts médiatiques, École des arts visuels et médiatiques, Univ. du Québec à Montréal
Manuel Chantre	Artiste
Damien Charriéras	Chercheur postdoctoral, université McGill
Bernard Claret	Directeur général, Vidéographe
Daniel Cloutier	Directeur général, Politiques culture et communication, Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine
Luc Courchesne	Artiste en arts numériques, membre du conseil d'administration du Conseil des arts et des lettres du Québec
Marie-Michèle Cron	Conseillère culturelle, Conseil des arts de Montréal
Maxime Damecour	Recherchiste, Les Laboratoires Foulab
Benoit Descoteaux	Coordonnateur, Ministère des Affaires municipales, Régions et Occupation du territoire
Michel Desjardins	Consultant en art et culture, IMAGO
Jean Dubois	Artiste en Professeur en arts médiatiques, École des arts visuels et médiatiques, Univ. du Québec à Montréal
Andrée Duchaine	Directrice générale Groupe Molior
Chantal Dumas	Artiste audio, indépendante
Robin Dupuis	Président, Conseil québécois des arts médiatiques
Eliane Ellbogen	Directrice artistique, Eastern Bloc
Hervé Fischer	Artiste, Cité des arts et des nouvelles technologies de Montréal
Dominique Fontaine	Conseillère, Affaires culturelles, Patrimoine canadien
Jean Gagnon	Directeur des collections, Cinémathèque québécoise
Réal Gauthier	Consultant
Rosta Gayino	Chargée de projet marketing, Eski
Nicole Gingras	Commissaire indépendante
Patrice Giroux	Coordonnateur à l'administration, Galerie Verticale
Steve Heimbecker	Artiste des nouveaux médias et art audio
Claudine Hubert	Codirectrice générale et artistique, OBORO
Lynn Hughes	Doyenne adjointe Recherche, Beaux-Arts, Concordia/Hexagram
Daniel Jolliffe	Artiste, professeur d'arts médiatiques
Martin Kusch	Artiste en arts numériques
Sylvie Lacerte	Commissaire indépendante
Robert Ladouceur	Commissaire aux industries culturelles et créatives, Ville de Montréal

Michel Lefebvre	Président et administrateur, Agence TOPO
Isabelle L'Italien	Directrice générale, Conseil québécois des arts médiatiques
Thomas McIntosh	Artiste en arts numériques /Undefined
Emmanuel Madan	Artiste en arts numériques /Undefined
Pascale Malaterre	Artiste en arts numériques
Eric Mattson	Commissaire indépendant, Minute
Martin Messier	Artiste en arts numériques
Alain Mongeau	Directeur général et artistique, MUTEK
Charlotte Panaccio	Coordonatrice à la programmation, Galerie Verticale
Sylvie Parent	Directrice artistique, MOLIOR
Alain Pelletier	Directeur général PRIM
Nicholas Pitre	Directeur, Centre Sagamie
Aaron Pollard	Chercheur-responsable, secteur multimédia, OBORO
Alexandre Quessy	Artiste en arts numériques
François Quévillon	Artiste en installation et nouveaux médias
Danièle Racine	Agente de développement culturel, Direction de la culture et du patrimoine, Ville de Montréal
Nelly-Eve Rajotte	Artiste en arts médiatiques, Perte de Signal
Emmanuelle Raynauld	Jeune diplômée en arts visuels et artiste en arts médiatiques
Nicolas Reeves	Architecte, enseignant et responsable du laboratoire NXI GESTATIO à l'Université du Québec à Montréal
Julie René	Coordonnatrice au financement public, Société des arts technologiques
Isabelle Riendeau	Agente de développement Culture-Art public, Ville de Montréal
Christopher Salter	Artiste et Directeur d'Hexagram Concordia
Monique Savoie	Présidente-Fondatrice de la Société des arts technologiques
Patti Schmidt	Commissaire / Programmateur Mutek
Gilles Simard	Chargée de mission, Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine
Louise Simard	Responsable des créations multimédia, Musée d'art contemporain
Alain Thibault	Directeur général et artistique, ACREQ/ELEKTRA
Gisèle Trudel	Artiste et professeure, École des arts visuels et médiatiques, Université du Québec à Montréal
Patrick Valiquet	Associé recherche, musiques numériques, Faculté de musique de l'Université Oxford
Jean-Anbroise Vesac	Artiste en arts numériques
Jonathan Villeneuve	Artiste en arts numériques
Martin Rodolphe Villeneuve	Chargé de projet arts en médiatiques et nouveaux médias, Galerie Séquence

Conseil des arts et des lettres du Québec

Yvan Gauthier	Président-Directeur général
Réjean Perron	Directeur par intérim des arts visuels, des arts médiatiques, des métiers d'art et de la littérature
Geneviève Béliveau-Paquin	Chargée de recherche, de développement et de planification
Alain Depocas	Chargé de programmes en arts visuels, arts médiatiques et métiers d'art
Marie-Pierre Dolbec	Chargée de développement et d'affaires régionales et internationales
Françoise Jean	Chargée de programmes en arts visuels, arts médiatiques et métiers d'art
Nancy Laferrière	Chargée de programmes en arts visuels, arts médiatiques et métiers d'art
Lise Richard	Adjointe aux programmes en arts visuels et en arts médiatiques
Marie-Ève Vézina	Adjointe aux programmes en arts visuels et en arts médiatiques



**Constats
du CALQ**

Numéro 21 | Mai 2011

**L'utilisation des
technologies numériques
par les artistes et les
organismes relevant du CALQ**

L'utilisation des technologies numériques par les artistes et les organismes relevant du CALQ

Message du président-directeur général

Depuis sa création, le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) soutient des projets et des activités reliés à l'utilisation des nouvelles technologies provenant d'artistes et d'organismes professionnels. Ces projets ont comme point commun la création, la production ou la diffusion d'œuvres réalisées par des artistes utilisant les plates-formes numériques comme assises à leur démarche.

Dans le cadre de ses responsabilités et du mandat ARTS ET LETTRES : OPTION NUMÉRIQUE confié au CALQ en 2010 par madame Christine St-Pierre, ministre de la Culture, des communications et de la Condition féminine, nous publions ici un premier portrait global de l'incidence du développement des technologies numériques sur les artistes, les écrivains et les organismes artistiques relevant des attributions du CALQ. Ce portrait révèle clairement que les technologies numériques ont maintenant investi tous les champs de la création et de la diffusion en arts et en lettres. Si elles se trouvent le plus souvent associées à certaines disciplines telles le cinéma, la musique, les arts multidisciplinaires ou l'installation vidéo, elles touchent de plein fouet l'ensemble des domaines artistiques tant au chapitre de la création – parfois directement mise en marché – que de la diffusion. Au cours des deux dernières années, les artistes et les écrivains ont accru de 56 % leur utilisation des technologies numériques pour créer mais aussi pour produire des œuvres, les diffuser, les mettre en marché et en faire la promotion. De plus, au cours des deux prochaines années, les artistes et les écrivains prévoient des investissements moyens de 6 660 \$ pour faire l'acquisition d'outils numériques; ces achats devraient entraîner des dépenses totalisant près de 23 M\$. Pour les organismes artistiques, les investissements moyens prévus sont de 31 500 \$.

Ces données témoignent de l'évolution accélérée de l'utilisation des outils numériques par les artistes et confirment la mutation du rôle des artistes dans cet univers. En effet, ceux-ci peuvent désormais produire et diffuser leurs œuvres, en faire la promotion et la mise en marché directement auprès du public et par-delà toutes frontières. Nous souhaitons que ce numéro des Constats du CALQ contribue à une meilleure connaissance de cette réalité et permette aux milieux culturels québécois d'identifier les stratégies appropriées pour poursuivre leur rayonnement au Québec et à travers le monde.

Projet ALON : Arts et lettres – option numérique

Pour que la culture québécoise et ceux qui la font vivre puissent tirer leur épingle du jeu dans le développement fulgurant des technologies numériques, madame Christine St-Pierre, ministre de la Culture, des Communications et de la Condition féminine, à la suite du dépôt du Rapport L'Allier en mars 2010, a confié au CALQ le mandat d'élaborer des scénarios d'action visant le développement des arts et des lettres dans le contexte des technologies numériques.

C'est dans cette perspective que le CALQ mène une série d'actions (sondage, consultations) engageant la participation des milieux artistique et littéraire, de chercheurs universitaires, de partenaires gouvernementaux et autres instances interpellés par le sujet. La réflexion sur des scénarios d'action s'articule autour de cinq thèmes : la création, la production, la diffusion, le perfectionnement et la promotion/mise en marché des arts et des lettres. Au terme de cette démarche, des recommandations seront transmises à la ministre responsable à la fin d'octobre 2011.

Le président-directeur général,
Yvan Gauthier

L'utilisation des technologies numériques par les artistes et les organismes relevant du CALQ

Le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) a mandaté la firme SOM pour réaliser un sondage auprès des artistes et des organismes qui ont fait des demandes de soutien financier au CALQ en 2009–2010 et en 2010–2011. Ce sondage réalisé au cours de l'hiver 2011 visait à mesurer les perceptions et l'utilisation des technologies numériques aux fins de création, de production, de diffusion et de promotion/mise en marché des arts et des lettres au Québec, par les artistes et les organismes relevant du Conseil.

Le sondage révèle d'entrée de jeu que la place qu'occupent les technologies numériques dans la pratique et les activités artistiques est importante. En effet, 85 % des artistes et 87 % des organismes répondants affirment avoir intégré ces technologies à l'ensemble de leur pratique et de leurs activités artistiques et littéraires.

Ce numéro spécial des *Constats du CALQ* s'inscrit dans la démarche du projet ALON : Arts et lettres – option numérique élaborée par le CALQ et vise à documenter une première série d'observations sur l'évolution de la pratique artistique et littéraire, en lien avec les technologies numériques. Il propose un survol des principaux faits saillants de l'étude de la firme SOM, dont les rapports détaillés sont accessibles sur le site Web du CALQ à la page www.calq.gouv.qc.ca/alon/sondage.htm.

Augmentation de l'utilisation des technologies numériques chez les artistes et organismes

L'utilisation des technologies numériques s'est accrue au cours des deux dernières années, et ce, dans les quatre sphères de l'activité artistique et littéraire faisant l'objet de cette étude, soit la création, la production, la diffusion et la promotion/mise en marché.

Dans le domaine de la création, elle a augmenté pour 50 % des artistes et 56 % des organismes; en matière de production, l'augmentation est de 47 % pour les artistes et de 59 % pour les organismes répondants. La hausse est encore plus importante en matière de diffusion (pour 64 % des artistes et 77 % des organismes) et de promotion/mise en marché (pour 68 % des artistes et 86 % des organismes).

Fait distinctif sur le plan statistique, l'augmentation de l'utilisation des technologies numériques à des fins de création est plus forte que la moyenne chez les artistes en danse (71 %) et pour la promotion/mise en marché, chez les artistes du domaine du théâtre (84 %).

L'acquisition d'outils numériques

Une majorité d'artistes (70 %) et d'organismes (75 %) prévoient faire l'acquisition d'outils numériques au cours des trois prochaines années. Les artistes comptent y consacrer en moyenne 6 700 \$ et les organismes, entre 20 000 \$ et 32 000 \$. Même si des différences entre les disciplines doivent être prises en considération, les investissements totaux projetés sont importants puisqu'ils sont de l'ordre de 23 à 25 M\$ pour les artistes et de 14 à 32 M\$ pour les organismes sondés.

Les modes de financement envisagés pour ces acquisitions sont partagés entre les revenus autonomes (pour 86 % des artistes et 65 % des organismes), les programmes d'aide publique (pour 48 % des artistes et 78 % des organismes), l'aide privée (pour 23 % des artistes et 48 % des organismes) et d'autres types de financement (pour 19 % des artistes et 12 % des organismes). Ainsi les artistes comptent essentiellement puiser ces investissements à même leurs réserves financières personnelles alors que les organismes sont davantage portés à trouver des solutions de financement publiques ou privées.

Forte utilisation des technologies numériques à toutes les étapes de l'activité artistique

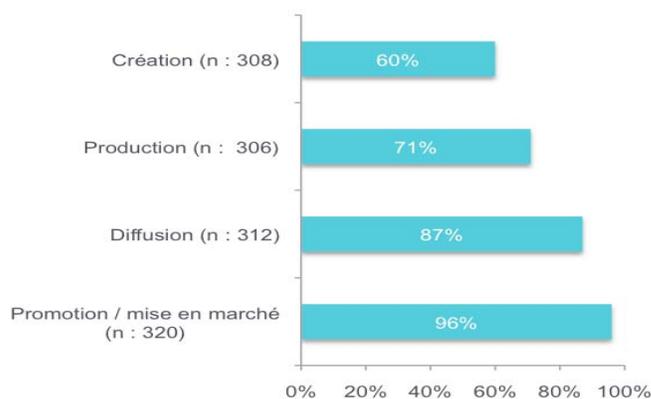
La majorité des artistes, soit 68 %, ont intégré les technologies numériques à leurs outils de travail réguliers et 17 % des répondants affirment que toute leur pratique artistique repose sur celles-ci. En ce qui concerne les organismes, 74 % utilisent les technologies numériques parmi leurs outils de travail et 13 % des organismes répondants affirment que l'ensemble de leurs activités artistiques reposent essentiellement sur ces dernières.

Une forte majorité (79 %) des artistes répondants utilisent les technologies numériques à des fins de création; 81 % à des fins de production; 88 % pour de la diffusion et 91 % pour la promotion et la mise en marché de leurs œuvres. Les artistes qui travaillent dans les domaines des arts médiatiques et de la musique/chanson sont plus nombreux que la moyenne à employer les technologies numériques. À titre d'exemple, 94 % des artistes en musique et chanson ont recours aux technologies numériques pour la diffusion et la promotion/mise en marché.

Quant aux organismes, ils se servent particulièrement des technologies numériques pour leurs activités de promotion/mise en marché et de diffusion, comme en témoigne le graphique qui suit.

Graphique 1 :

Utilisation des technologies numériques par les organismes aux fins de création, de production, de diffusion et de promotion/mise en marché



Source : SOM (2011)

Les technologies numériques utilisées

Les types de logiciels les plus utilisés par les artistes et les organismes à des fins de création et de production sont les logiciels de son/partition ainsi que les logiciels de traitement de l'image. Viennent ensuite les logiciels de vidéo/animation.

Fait intéressant, les logiciels de vidéo/animation sont utilisés à des fins de création par 83 % des artistes et 78 % des organismes répondants du domaine de la danse : cette discipline est donc de plus en plus touchée par les technologies numériques – que l'on associait spontanément, et avec raison, aux domaines des arts médiatiques ou de la musique/chanson.

L'utilisation de sites Web et de réseaux sociaux figurent parmi les moyens privilégiés pour la diffusion et la promotion/mise en marché des œuvres. En effet, 49 % des artistes répondants utilisent les sites de réseaux sociaux et 40 %, les sites Web et les blogues personnels pour diffuser leur travail. Les listes

d'envoi par courriel sont utilisées par 32 % des répondants et les sites de diffusion vidéo (tel YouTube) par 18 % d'entre eux. L'emploi de ces derniers est plus marquée que la moyenne en danse (47 %) et en arts médiatiques (39 %).

Pour leur part, 69 % des organismes utilisent les sites de réseaux sociaux, 61 % les sites Web et les blogs, 56 % les listes d'envoi par courriel et 14 % les sites de diffusion vidéo à des fins de promotion et de mise en marché.

Que font les artistes et les organismes avec les technologies numériques ?

Presque l'ensemble des artistes sondés, soit 96 %, affirment faire des recherches liées à leur pratique artistique sur le Web. Près de 75 % utilisent des appareils numériques spécialisés tels que caméra, capteurs, senseurs, projecteurs ou autres et font de la numérisation de matériel ou d'éléments immatériels existants en vue de la création, de la production, de la diffusion ou de la promotion/mise en marché d'une œuvre. En définitive, 30 % des artistes répondants disent créer et produire spécifiquement des œuvres hypermédiatiques ou des œuvres interactives sur le Web.

Les communications électroniques sont omniprésentes pour 95 % des artistes et 98 % des organismes; le Web 2.0 et les réseaux sociaux sont utilisés par 65 % des artistes et 83 % des organismes, particulièrement pour la diffusion et la promotion/mise en marché.

Fait intéressant, le Web 2.0 est utile à la création et à la production d'œuvres proprement dites, et ce pour 37 % des artistes et 43 % des organismes. Ces proportions augmentent, en toute logique, dans le secteur des arts médiatiques où 49 % des artistes et 74 % des organismes affirment utiliser le Web 2.0 à des fins de création/production.

Impact des technologies numériques sur les conditions de la pratique artistique et littéraire

De façon générale, ce sondage permet d'affirmer que les technologies numériques ont un impact important sur les besoins de formation et de perfectionnement (pour 76 % des artistes et 78 % des organismes), sur leurs besoins en matière de soutien technique, d'embauche d'expertises et de personnel spécialisé (pour 70 % des artistes et 81 % des organismes); sur leur situation économique (pour 72 % des artistes et 75 % des organismes); sur le développement de leur carrière (pour 87 % des artistes) ou sur le développement organisationnel (pour 93 % des organismes) ainsi que sur le développement de leur discipline (pour 82 % des artistes et organismes) Enfin, 92 % des artistes et 94 % des organismes répondants estiment que les technologies numériques ont un impact important sur l'avenir de la culture québécoise.

Fait à souligner, l'importante utilisation des technologies numériques dans le cadre de la pratique et des activités artistiques et littéraires ne diminue en rien la charge de travail des artistes, des écrivains et des organismes : en effet, 51 % des artistes et 61 % des organismes constatent plutôt une augmentation de leur charge de travail en matière de diffusion. C'est aussi le cas pour la promotion/mise en marché chez 56 % des artistes et 69 % des organismes.

Ce constat, à la lumière de ceux qui le précèdent, laisse anticiper un certain glissement de la chaîne de l'industrie culturelle plus traditionnelle, vers un parcours de plus en plus assumé par l'artiste créateur lui-même. Adoptant alors le profil de l'artiste entrepreneur, avec toutes les responsabilités que cela impose, celui-ci se retrouve face à des possibilités nouvelles qui le guident vers l'autoproduction, l'autopromotion et l'autodiffusion.

Profil des répondants

L'échantillonnage de départ de la firme SOM est constitué en l'ensemble des artistes, des écrivains et des organismes ayant fait une demande de soutien financier au CALQ au cours des deux dernières années (exercices financiers 2009–2010 et 2010–2011), auxquels se sont ajoutés les diffuseurs pluridisciplinaires relevant du ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine.

Ce sont 1 749 artistes et 341 organismes qui ont répondu au sondage en ligne administré par la firme SOM. Le taux de réponse est de 36,7 % pour les artistes et de 35,2 % pour les organismes. La marge d'erreur maximale sur les proportions est de 2 % pour les résultats des artistes et de 4,6 % pour les organismes, et ce, 19 fois sur 20.

Les tableaux qui suivent démontrent la répartition des répondants pour les artistes et les organismes selon la discipline. Ceux-ci peuvent aisément se comparer aux clientèles soutenues par le CALQ.

Discipline	n	%
Arts visuels	509	29,2
Arts médiatiques	301	17,3
Métiers d'art	72	4,1
Littérature et conte	287	16,5
Théâtre	109	6,3
Danse	57	3,3
Musique/chanson	332	19,1
Arts du cirque	12	0,7
Arts multidisciplinaires	52	3,0
Recherche architecturale	10	0,6

Discipline	n	%
Arts visuels	49	14,4
Arts médiatiques	22	6,5
Métiers d'art	5	1,5
Littérature et conte	35	10,3
Théâtre	88	25,3
Danse	26	7,6
Musique/chanson	71	20,8
Arts du cirque	5	1,5
Arts multidisciplinaires	33	9,7
Recherche architecturale	-	-

Recherche et rédaction : Geneviève Béliveau-Paquin
Compilation statistique : Firme SOM
Collaboration : Christine Dancause
Direction de la planification et des programmes
Marie Daveluy, directrice par intérim

Révision et édition : Geneviève Picard
Direction des relations publiques
Carl Allen, directeur

ISSN 1496-7375

La traduction ou la reproduction totale ou partielle de ce bulletin sont autorisées à condition de mentionner la source.
Ce bulletin est disponible en format PDF sur le site Web du Conseil : www.calq.gouv.qc.ca

Pour être informé de la parution de ce bulletin, veuillez envoyer un message à constats@calq.gouv.qc.ca ayant pour sujet « abonnement » et précisant votre nom et celui de l'organisme auquel vous êtes rattaché, s'il y a lieu.

La forme masculine utilisée dans ce document désigne autant les femmes que les hommes.

Option
numérique

SCÉNARIOS D'ACTION pour le développement de la culture québécoise dans l'univers numérique

Document d'orientation



Forum
Arts et lettres
option numérique
(@lon)

28-29 septembre 2011

Conseil des arts
et des lettres

Québec 

La démarche du projet @LON

En mars 2010, à la suite du dépôt du rapport L'Allier ¹, Mme Christine St-Pierre, ministre de la Culture des Communications et de la Condition féminine, demandait au Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) et à la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) de lui proposer des scénarios d'action concertés portant notamment sur la veille technologique liée à la promotion et à la mise en marché des arts et des produits culturels, de façon à offrir une valeur ajoutée, par la mise en commun des expertises. La ministre précisait alors qu'en ce domaine, les développements fulgurants exigent une action commune pour que la culture et ceux qui la font vivre puissent s'adapter et tirer leur épingle du jeu. Des démarches de consultation distinctes ont alors été entreprises auprès des milieux culturels desservis par la SODEC, le CALQ et le ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine (MCCCF). Ces travaux respectifs seront suivis d'un rapport synthèse présentant les scénarios d'action retenus qui sera transmis à la ministre.

Pour développer cette stratégie et les scénarios d'action qui l'accompagnent, le CALQ a entrepris son plus grand chantier de réflexion depuis sa création, engageant la participation de plusieurs centaines de personnes des milieux des arts et des lettres, de la recherche universitaire, de partenaires gouvernementaux et d'autres instances.

Un comité d'orientation, composé d'artistes et de représentants d'organismes concernés par les technologies numériques et provenant des différentes disciplines artistiques desservies par le CALQ, a guidé la démarche @LON et a contribué au développement des contenus. Finalement, un comité d'organisation, composé principalement d'employés du CALQ, a procédé à la planification, à la réalisation et à la logistique des activités entourant le projet @LON ainsi qu'à la rédaction des principaux documents qui en découlent.

La priorité dans cette démarche a été accordée à la production d'un premier portrait d'ensemble permettant de mieux cerner l'utilisation des technologies numériques dans l'univers des arts et des lettres au Québec. Le CALQ s'est ainsi associé à la firme SOM pour effectuer un sondage auprès de plus de 4 900 artistes et un peu plus de 1 000 organismes, clientèles du CALQ et diffuseurs pluridisciplinaires du MCCCF ayant fait une demande de soutien au cours des deux dernières années. Ce sondage portait

¹ L'Allier, Jean-Paul (Me), Me Denis Boutin et Me André Sasseville. (2010). *Rapport du comité L'Allier sur la démarche de réflexion avec les associations concernées par l'application des lois sur le statut des artistes*. Langlois Kronström Desjardins. 75 p. www.mcccf.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/publications/Rapport_LAllier_mars_2010.pdf

notamment sur l'utilisation des technologies numériques aux fins de création, de production, de promotion et de mise en marché des œuvres ainsi que sur les besoins de perfectionnement et les investissements projetés.

Quelque 1 749 artistes et 341 organismes ont répondu au sondage et ont confirmé avec une très grande majorité que les technologies numériques avaient une incidence majeure sur la création artistique et la culture québécoise dans son ensemble. Les données recueillies témoignent également de l'évolution accélérée de l'utilisation des outils numériques par les artistes et confirment la mutation du rôle des artistes et de leurs conditions de pratique dans le contexte du numérique. Les résultats du sondage ont été diffusés en mai 2011 et sont disponibles sur le site Web du CALQ ².

En parallèle, le CALQ s'est associé au sein de l'OPSAC (Organismes publics de soutien aux arts du Canada) aux autres conseils des arts et agences gouvernementales des territoires et des provinces pour commander une étude permettant de faire le point sur l'incidence des technologies numériques dans le secteur des arts et des lettres ³.

Le CALQ a par la suite réalisé plus de 12 rencontres avec des représentants invités de l'ensemble des disciplines artistiques, réunissant plus de 250 personnes issues des secteurs du théâtre, de la musique, de la chanson, de la danse, du cinéma et de la vidéo, des arts visuels, des métiers d'art, des arts multidisciplinaires et des arts du cirque ainsi qu'avec les représentants des diffuseurs pluridisciplinaires en arts de la scène et des conseils régionaux de la culture.

Particulièrement affecté par les nouvelles technologies, la littérature et les arts numériques ont fait, quant à eux, l'objet de forums disciplinaires distincts auxquels près de 300 personnes ont participé. En mai, le milieu littéraire s'est regroupé pour discuter non seulement de l'incidence des technologies numériques sur la littérature mais également des enjeux auxquels il fait face pour le développement de cette pratique artistique. À la fin du mois de juin, ce sont les intervenants des arts numériques qui se sont réunis afin de formuler les besoins spécifiques à ce secteur.

² SOM Recherches et sondages (2011). *Sondage sur l'utilisation des technologies numériques dans le cadre du projet @LON*. www.calq.gouv.qc.ca/alon/sondage_artistes.pdf ; www.calq.gouv.qc.ca/alon/sondage_organismes.pdf Pour une synthèse, voir aussi : Conseil des arts et des lettres du Québec. *Constats du CALQ : L'utilisation des technologies numériques par les artistes et les organismes relevant du CALQ*. Numéro 21, mai 2011. 6p.

³ Voir : OPSAC (2011). *La transition vers le numérique et l'incidence des nouvelles technologies sur les arts*. Préparé par David Poole avec Sophie Le-Phat Ho. 68p.

Les associations professionnelles artistiques et les regroupements nationaux ont été invités à s'associer au CALQ dans l'organisation des consultations pour leur secteur artistique.

Les propositions ci-jointes sont issues de cette vaste consultation du projet @LON. Elles présentent une stratégie détaillée en 4 axes ainsi que 34 scénarios d'action afin d'assurer le développement des arts et des lettres dans l'univers numérique. Plusieurs propositions dépassent le champ d'activité du CALQ car l'enjeu numérique concerne toute l'action gouvernementale.

Tous les documents de consultation ainsi que les résultats du sondage sont disponibles sur le site Web du CALQ. Ils constituent la matière première du présent document synthèse.

La culture dans le contexte des technologies numériques

La culture est l'un des secteurs de la société qui vit le plus intensément les bouleversements suscités par les technologies numériques. Dans plusieurs secteurs de la culture, la chaîne de production traditionnelle se transforme complètement : aux produits physiques se substituent des services numériques; la distribution numérique réduit le rôle des intermédiaires traditionnels; les anciens modèles d'affaires sont remis en cause; « la monétisation ⁴ » de la création et la notion de droit d'auteur sont en profonde transformation; bref, la création, la production et la diffusion des œuvres se transforment totalement. Au cœur même de certaines industries culturelles, les impacts économiques sont majeurs. Certains acteurs, autrefois incontournables, de cette industrie et de la commercialisation de ses produits culturels, sont aujourd'hui disparus ou en complète restructuration.

Par ailleurs, la croissance de la distribution numérique des contenus culturels est phénoménale. C'est le cas dans le secteur de la musique mais aussi dans celui du livre, alors que de nouveaux agrégateurs (tels Amazon, iTunes ou Netflix) accaparent des parts de marchés de plus en plus importantes. Au niveau de la création, les supports numériques ne cessent d'ouvrir de nouveaux horizons technologiques; en littérature par exemple, le texte peut dorénavant côtoyer l'image et le son.

⁴ Terme désignant l'accès et le paiement des contenus. Chantepie, P. et Alain Le Diberder. (2010). *Révolution numérique et industries culturelles*. Éd. La Découverte.

En arts de la scène, de plus en plus de productions profitent aujourd'hui de l'usage de technologies de pointe; l'exploration dans le domaine de la danse facilitée par les capteurs de mouvement et l'ouverture de possibilités nouvelles de diffusion du spectacle vivant sur de multiples plateformes, renouvellent le langage artistique ainsi que la façon de rejoindre les publics.

Ces changements vont au-delà des simples transformations des modes ou des outils de création ou de production. Ce sont aussi les processus de création et de diffusion, en passant par la promotion et la mise en marché des œuvres, leur conservation, leur archivage, qui sont touchés. La formation, le perfectionnement et les échanges d'expertises technologiques nourrissent les projets artistiques et s'avèrent incontournables pour le travail des artistes. L'avènement des technologies numériques participe ainsi à un double mouvement 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 et incontournable (des expertises, des créneaux, des marchés, etc.).

Le rapport à l'art s'en trouve également transformé. Les dimensions interactives que peuvent prendre les projets artistiques des créateurs mais également les expériences artistiques vécues par les publics, grâce aux technologies numériques, sont multiples. De simple récepteur ou consommateur, le public peut à la fois devenir partie prenante du processus de création, de production ou même de promotion d'une œuvre. Les réseaux sociaux donnent lieu à des collaborations nouvelles, à différentes échelles. Tout ce contexte redéfinit considérablement les principaux éléments de la chaîne de production culturelle et les mécanismes de l'industrie qui la soutiennent.

Or, le potentiel de constitution d'un réel patrimoine artistique québécois, grâce aux technologies numériques, est fort stimulant et ne peut que mieux consolider la culture québécoise, sa connaissance et l'appropriation de ses différents courants de pensée, artistiques et sociaux. La culture québécoise dans l'univers numérique est donc un enjeu en soi et la création devient le maillon fort d'une stratégie culturelle numérique : le contexte est propice à l'éclosion de nouveaux modèles d'affaires qui privilégient la création et qui permettent une juste rémunération des artistes et écrivains. Voilà pourquoi la réflexion sur les technologies numériques lancée par madame la ministre Christine St-Pierre est si importante.

La Politique culturelle du Québec aura bientôt vingt ans. Au cours des dernières années, l'usage des technologies de l'information a augmenté de façon exponentielle. Ces technologies ont changé fondamentalement notre rapport au temps et à l'espace. Elles sont plus rapides, plus efficaces et leurs capacités évoluent sans cesse. Elles sont en train de révolutionner nos sociétés et plusieurs comparent ce bouleversement à celui qui a accompagné l'invention de l'imprimerie, « en ce sens qu'il transforme radicalement les conditions de circulation et de consommation des produits culturels, et plus largement de l'information »⁵. Plusieurs occasions sont à saisir et différents scénarios d'action sont ici proposés.

⁵ Hoog, Emmanuel. 2010. « Les enjeux de la révolution numérique. » Dans *Politiques et pratiques de la culture* sous la direction de Philippe Poirier. La documentation française. p. 229.

Axe 1. Doter la culture d'une stratégie numérique, d'approches innovantes et de modèles d'affaires adaptés à l'univers numérique

Les politiques publiques et le réseau gouvernemental

« Les façons de créer, de produire, de distribuer, de commercialiser, de préserver et de soutenir l'art sont en train de changer en raison de la transition vers une société numérique »⁶. La chaîne de production de l'industrie culturelle se modifie, les pratiques artistiques évoluent, l'accès à Internet à très haut débit devient stratégique et les usagers deviennent eux-mêmes producteurs de contenus. Dans plusieurs domaines, dont celui de la culture, les mécanismes de reconnaissance traditionnels, les notions de professionnalisme et d'excellence sont en mutation, redéfinissant ainsi le rôle des organismes et des infrastructures de soutien. De plus, 92 % des artistes et 94 % des organismes artistiques sans but lucratif estiment que les technologies numériques ont une incidence importante sur l'avenir de la culture québécoise.⁷ L'ensemble de ces constats appellent à une reconsidération des politiques publiques et des structures gouvernementales du secteur culturel.

Scénarios d'action :

1. Développer une **stratégie numérique de la culture** ayant la création comme axe majeur.
2. Bâtir des partenariats interministériels dans le cadre d'une **politique globale sur les technologies numériques pour le Québec** (culture, éducation, économie, industrie, etc.).
3. Adapter la structure du **réseau gouvernemental de la culture** aux exigences nouvelles engendrées par les technologies numériques.

⁶ OPSAC. *op. cit.* p. 7.

⁷ Ces données sont issues d'un sondage réalisé au printemps 2011 par la firme SOM, et portant sur l'utilisation des technologies numériques par les artistes et les organismes relevant du CALQ. Les diffuseurs pluridisciplinaires soutenus par le MCCCCF ont également été sondés. (Voir SOM. *op. cit.*)

Les nouveaux modèles de développement

Les paramètres actuels de distribution des produits culturels « physiques » renvoient à des modèles d'affaire qui sont en complète transformation. Non seulement l'évolution de la distribution numérique est phénoménale mais les technologies numériques transforment totalement les processus de production. Selon le sondage, 85 % des artistes et 87 % des organismes affirment avoir intégré les technologies numériques à l'ensemble de leur pratique et de leurs activités artistiques. Le soutien à de nouveaux modèles de développement s'impose. Ce constat laisse anticiper un certain glissement de la chaîne de l'industrie culturelle traditionnelle vers d'autres modèles, voire de nouvelles infrastructures ⁸, qui permettent des parcours de plus en plus assumés par l'artiste créateur lui-même. Les formes actuelles de soutien doivent être adaptées en conséquence.

Scénarios d'action :

4. Adapter les formes actuelles de **soutien** et d'**investissements** culturels en prenant en compte l'importance de la dématérialisation des œuvres et des processus de création, et en considérant le potentiel des **supports virtuels** et des **infrastructures numériques** utiles à la création, à la production, à la diffusion et à la distribution des œuvres.
5. Reconnaître et soutenir les **nouveaux processus de production** qui, grâce aux technologies numériques, intègrent différents éléments de la chaîne de création, production, diffusion, promotion et mise en marché des œuvres, et ce, dans l'ensemble des disciplines. Cibler les secteurs culturels les plus touchés en priorité et mettre en place les mesures de soutien appropriées en fonction de la place qu'occupent les technologies numériques dans les différentes formes artistiques.

⁸ Ce que l'on appelle communément « les nuages » en sont un bon exemple. Ce type de plateforme pourrait éventuellement fournir de nouvelles ressources au service de l'artiste. Selon le concept du « *cloud computing* », les utilisateurs ou les entreprises ne sont plus gérants de leurs serveurs informatiques mais peuvent ainsi, accéder, de manière évolutive à de nombreux services en ligne sans avoir à gérer l'infrastructure sous-jacente, souvent complexe. Les applications et les données ne se trouvent plus sur l'ordinateur local, mais –métaphoriquement parlant– dans un nuage (« *cloud* ») composé d'un certain nombre de serveurs distants interconnectés au moyen d'une excellente bande passante indispensable à la fluidité du système. L'accès au service se fait par une application standard facilement disponible, la plupart du temps un navigateur Web.

Les créateurs, au cœur des modèles

De façon générale, les technologies numériques ont des répercussions sur la situation économique des artistes (selon 72 % d'entre eux), sur le développement de leur carrière (pour 87 % d'entre eux), sur leurs besoins en matière de lieux et d'équipements de pointe, de soutien technique, d'embauche d'experts et de personnel spécialisé (pour 70 % d'entre eux) ainsi que sur le développement de leur discipline (pour 82 % d'entre eux)⁹. Le soutien aux créateurs se retrouve donc au cœur des nouveaux modèles d'affaire et de développement culturel pour le Québec, tout comme la constitution de son patrimoine artistique et littéraire.

Scénarios d'action :

6. Privilégier les modèles de développement qui permettent au créateur de réaliser ses projets dans un environnement adéquat, de s'entourer d'une équipe, d'avoir accès aux plateformes et infrastructures collectives, aux équipements et à l'expertise nécessaires, afin de profiter pleinement du potentiel des technologies numériques. Permettre aussi à l'artiste d'utiliser le contenu de ses œuvres actuelles et passées et d'enrichir le patrimoine artistique et littéraire numérique québécois :
 - a. Favoriser d'abord les modèles de production culturelle susceptibles d'**assurer une juste rémunération de la création** et d'**améliorer les conditions de pratique** des artistes et des écrivains, en optimisant l'accès aux ressources humaines, financières, matérielles disponibles.
 - b. Faire connaître les adaptations et les applications diverses du **droit d'auteur** et de la propriété intellectuelle découlant des nouvelles réalités de la pratique artistique dans l'univers numérique. (La notion de « *creative commons* » en est un exemple).
 - c. Favoriser la **numérisation des œuvres**, la constitution d'**archives numériques** ainsi que leur **conservation** afin de permettre l'utilisation par les créateurs.

⁹ SOM. *op. cit.*

L'importance des plateformes numériques

Les technologies numériques « permettent de créer et de sauvegarder des données et des processus sous forme numérique, avec la possibilité d'une distribution par les réseaux électroniques »¹⁰, s'ensuit la constitution de plateformes et de réseaux permettant de multiples échanges, de nouvelles formes de communication et un élargissement de la communauté artistique sur le réseau planétaire, à travers différentes communautés d'intérêt. La valorisation des produits culturels québécois doit tirer profit de ces nouvelles plateformes et nouveaux réseaux de consommation fixes ou mobiles.

Par ailleurs, l'œuvre d'art a désormais la possibilité d'exister au delà de son objet physique. Il n'y a pas de limites à la quantité d'œuvres pouvant être conservées. « Pour peu que l'on dispose des installations de sauvegarde et de récupération appropriées, les œuvres d'art peuvent être conservées puis récupérées pendant de très longues périodes »¹¹.

Scénario d'action :

7. Favoriser les approches qui reposent sur le développement de **plateformes numériques** multiples en tant qu'outils de développement culturel interactifs, permettant de nouvelles avenues de création, facilitant la promotion et la mise en marché des œuvres, leur conservation, ainsi que l'accès aux contenus artistiques et littéraires numériques québécois.

Créer le secteur des arts numériques

Définis comme un ensemble d'explorations et de pratiques artistiques dont les processus et les œuvres utilisent principalement les technologies numériques pour la création et la diffusion, les arts numériques constituent indubitablement une pratique artistique spécifique, autonome et en croissance, nécessitant un programme d'aide adapté à sa réalité. Ce programme doit pouvoir convenir au développement rapide que connaissent ces pratiques, tenir compte des pratiques exploratoires propres aux arts numériques, incluant la recherche ainsi que les collaborations nouvelles en matière d'innovation.

¹⁰ OPSAC. *op.cit.* p. 10.

¹¹ OPSAC. *op.cit.* p.11

Plusieurs artistes repoussent les limites des technologies, les transforment, s'en réapproprient les langages et en détournent les usages; en somme, les artistes sont souvent à la source même d'innovations technologiques.

Scénario d'action :

8. Créer un **nouveau secteur des arts numériques** au sein du Conseil des arts et des lettres du Québec et développer une structure de soutien adaptée aux pratiques inhérentes à ce secteur (annexe 1).

Une veille numérique essentielle

L'ère numérique marque la fin du travail en silo. Aucune politique ou stratégie culturelle ne peut se développer sans d'abord se situer dans un contexte défini et documenté. La mise en réseau et l'accès aux contenus permettent une veille beaucoup plus efficace et relativement facile à orchestrer. Les pratiques exemplaires et la connaissance juste et approfondie de la dynamique du milieu et des clientèles, sont essentielles afin d'inspirer les meilleures décisions.

Scénario d'action :

9. Mandater l'Observatoire de la culture et des communications du Québec (OCCQ) et lui donner les moyens d'assurer la **veille numérique** en culture. Développer la **recherche** prospective sur l'évolution et l'incidence des technologies numériques sur les arts et les lettres (incluant l'offre culturelle québécoise en ligne, la diffusion de spectacles virtuels, la vente de livres et de musique en ligne, l'évolution du droit d'auteur et des redevances dans le contexte numérique, la présence des réseaux sociaux, etc.).

Des investissements structurants et durables

La volonté de soutenir le développement artistique et culturel dans sa transition numérique et d'assurer sa pleine émancipation dans cet univers, susciteront des investissements importants. Il importe toutefois d'envisager ceux-ci dans une perspective de développement structurant et durable pour le Québec.

Scénario d'action :

- 10.** Dégager les **investissements** nécessaires pour soutenir les **modèles économiques de production de contenus** artistiques et littéraires et leur diffusion dans l'univers numérique, et déployer la stratégie culturelle ministérielle en partenariat avec les autres acteurs gouvernementaux.

Axe 2. Susciter le développement de la création artistique et littéraire québécoise, ainsi que sa diffusion, au cœur de la stratégie numérique

Si la création artistique et littéraire s'impose comme étant le cœur d'une stratégie numérique pour le secteur culturel, certaines façons de faire sont à privilégier pour donner un nouveau souffle au milieu et des occasions stimulantes de développement aux praticiens.

Soutenir le développement des formes émergentes et des nouveaux réseaux

Les technologies numériques offrent de nouveaux repères et permettent aux créateurs des approches hybrides, transversales, itératives, interactives. Plusieurs autres sphères de la société font face à ce phénomène et le soutien à l'exploration, aux formes émergentes et à la mise en réseaux sont les premiers pas à franchir sur le chemin de l'innovation.

Scénarios d'action :

11. Appuyer le développement de **formes émergentes** de création, de production ou de diffusion en lien avec les technologies numériques.
12. Reconnaître et soutenir les initiatives qui favorisent, à l'aide des technologies numériques, les **démarches interactives** et le développement de nouveaux **réseaux** de création, de production ou de diffusion artistique.
13. Soutenir la tenue d'**événements** ainsi que les **collaborations artistiques innovantes** (entre les disciplines, dans des lieux non traditionnels, associant par exemple les **universités**, les centres de recherche, le **milieu des affaires** ou les **entreprises de haute technologie**, etc.).

Établir et soutenir des pôles d'expérimentation et de recherche

L'innovation passe d'abord par la recherche et l'expérimentation. La mise en commun de ce qui en découle devient, par le concours des technologies, profitable à l'ensemble des acteurs concernés. Les pratiques en autoproduction et en autodiffusion requièrent néanmoins des pôles qui peuvent servir de lieux de référence, de transmission et de collaborations entre créateurs et autres ressources spécialisées. Le milieu artistique doit pouvoir profiter de cette synergie.

Scénario d'action :

14. Favoriser le développement de **pôles d'expérimentation, d'innovation et de recherche** artistique. Mettre en place des plateformes numériques et/ou des lieux physiques qui vont favoriser la **mise en commun** des contenus, des équipements et des expertises et optimiser l'utilisation des infrastructures de recherche et d'innovation existantes.

L'accès aux équipements, aux ressources et aux expertises

Il est essentiel que les créateurs aient accès à certains équipements de pointe ainsi qu'au soutien technique qui s'imposent. À ce titre, plusieurs collaborations sont possibles auprès des instances déjà existantes et qui disposent des équipements et des expertises pointues telles les institutions d'enseignement ou autres entreprises de haute technologie. Par ailleurs, des projets artistiques peuvent nécessiter l'acquisition d'équipements spécialisés ou encore l'accès à des lieux de création bien équipés et évolutifs.

Malgré la rapidité avec laquelle évoluent le matériel (ordinateurs personnels, téléphones mobiles, appareils d'enregistrement, de lecture ou de contrôle), les logiciels et les applications (logiciels de recherche ou de manipulation graphique, etc.) ainsi que les réseaux (Internet et tous ses supports mobiles), une certaine stabilisation des coûts est envisageable, alors que les éléments rattachés à la puissance des équipements et à la panoplie d'autres options augmentent. Largement influencés par les conditions économiques et sociales dans lesquelles ils ont été rendus possibles, le matériel et les logiciels informatiques sont dorénavant à la portée financière de nombreux artistes ¹². Une majorité de ceux-ci (70 %) et une majorité d'organismes sans

¹² OPSAC. *op. cit.* p. 12.

but lucratif (75 %) prévoient faire l'acquisition d'équipements technologiques numériques au cours des trois prochaines années et les investissements totaux projetés sont importants. Si les organismes sont plutôt aptes à trouver des solutions de financement public ou privé, les artistes sont davantage portés à puiser ces investissements à même leurs réserves financières personnelles ¹³.

Scénario d'action :

15. Favoriser le développement de fonds destinés au développement de plateformes et d'infrastructures partagées, à l'achat d'**équipements** spécialisés, à l'emploi de ressources et d'experts et favoriser l'accès à des **lieux** de création de hautes technologies.

Le développement d'outils de création

Plusieurs artistes repoussent les limites des technologies, les transforment, s'en réapproprient les langages et en détournent les usages. Ils sont souvent, à travers leur démarche artistique et projets de création, à la source d'innovations technologiques et développent eux-même des outils de création.

Scénario d'action :

16. Appuyer le développement d'**outils** de création numériques (logiciels, application, etc.).

¹³ SOM. *op.cit.*

Un réseau de résidences technologiques

Le réseau de studios et d'ateliers-résidences développé à travers le monde par le Conseil depuis plusieurs années connaît un grand succès et est devenu une formule appréciée des artistes et des milieux d'accueil. Différentes organisations artistiques ont également incorporé à leur fonctionnement un réseau de résidences qui permet à l'artiste de s'établir dans un lieu d'accueil pour se consacrer à un projet artistique précis ou encore perfectionner un aspect de sa démarche. Les résidences sont également des lieux de ressourcement et de renouvellement des pratiques.

Scénario d'action :

17. Développer des projets de **résidences** d'artistes spécialisées dans les technologies numériques pour permettre la réalisation de projets de création dans des conditions optimales et la dissémination des savoir-faire au sein de différentes organisations.

Un soutien polyvalent aux créateurs

La prolifération de certains outils numériques plus abordables et accessibles fait en sorte que la distinction entre les fonctions de création, de production et de diffusion sont souvent agrégées. De plus, l'utilisation de technologies numériques amène de nouvelles tâches comme la documentation, l'archivage et tout ce qui entoure la mise en marché numérique.

Scénario d'action :

18. Offrir aux créateurs un soutien adapté à l'utilisation des technologies numériques et permettre ainsi une meilleure **diffusion, mise en marché** et **circulation** des œuvres artistiques et littéraires.

Axe 3. Multiplier l'offre de contenus artistiques et littéraires numériques québécois et stimuler l'accès public à ces contenus

La transition numérique permet de remplacer les objets physiques par des fichiers électroniques et de déplacer la distribution dans le temps et d'un lieu à l'autre par une distribution instantanée sur les réseaux. Sous forme électronique, le matériel peut être transféré sur les réseaux mobiles et sur Internet qui devient alors, en quelque sorte, « un réseau de réseaux ». Dès qu'une œuvre est sur un réseau, elle devient instantanément accessible à l'étendue de ce réseau ¹⁴. De plus, les réseaux ne sont pas que des lieux où les œuvres peuvent être vues ou lues mais ils peuvent également servir d'espace de construction d'une œuvre en devenir, d'espace de discussion et de développement de contenus critiques interactifs.

Des infrastructures technologiques collectives et accessibles

Au delà de la sphère artistique et culturelle, des conditions de bases doivent être présentes pour que se déploient toutes les capacités d'innovation de la société québécoise. Tant que les infrastructures technologiques ne seront pas accessibles à tous sur le territoire, les approches nouvelles et le rayonnement des réseaux ne pourront joindre tout le potentiel démocratique pressenti par le développement des technologies numériques.

Scénarios d'action :

19. Développer les infrastructures technologiques qui permettront de généraliser l'accès à **Internet très haute vitesse** sur l'ensemble du territoire, en mettant à profit, par exemple, les **réseaux existants de fibre optique à très haut débit** (Hydro Québec, réseaux collégial et universitaire, Réseau d'informations scientifiques du Québec, etc.).
20. Promouvoir le développement d'**infrastructures** permettant une **diffusion** de l'offre culturelle diversifiée.

¹⁴ OPSAC. *op.cit.* p. 11.

21. Réaliser, de façon continue, la **mise à niveau technologique** des **lieux collectifs** de création, de production et de diffusion sur l'ensemble du territoire et favoriser leur mise en réseau. Soutenir les initiatives et les partenariats qui permettent la circulation artistique entre les territoires.
22. **Numériser les contenus** artistique et littéraires québécois et développer les passerelles facilitant l'archivage des productions culturelles en ligne, la recherche et l'**accessibilité** à ces contenus.

Une offre multipliée de contenus artistiques et littéraires, et leur promotion, sur les plateformes numériques

Développer l'offre de contenus artistiques et littéraire en ligne et miser sur sa promotion au sein des différentes plateformes numériques permettra à la culture québécoise de se faire connaître et reconnaître, de voyager et de s'enrichir.

Scénarios d'action :

23. Mettre à profit les technologies numériques pour la promotion des œuvres artistiques et littéraires québécoises et faciliter l'**échange d'expertise** et les démarches interactives entre les intervenants québécois et étrangers.
24. Utiliser les technologies numériques pour assurer la présence de contenus artistiques québécois dans le réseau mondial de la **francophonie** et des **Amériques**. Développer des collaborations et soutenir les projets qui favorisent la circulation des contenus francophones.

L'accès aux contenus artistiques et littéraires québécois pour l'ensemble de la population : une approche stratégique et essentielle

Les technologies numériques et plus précisément les médias sociaux, permettent un jumelage entre l'œuvre d'art et son public. En plus de favoriser le développement de plateformes de création proprement dites, elles sollicitent les échanges et les débats, favorisant ainsi la sensibilisation aux arts et la connaissance de l'offre culturelle québécoise auprès de communautés d'intérêt mais aussi de la population en général.

La présence de contenus artistiques en ligne et leur accessibilité sont également susceptibles d'enrichir le débat critique, un aspect incontournable à la situation d'une œuvre dans l'univers artistique et à la place de l'art dans la société.

Scénarios d'action :

25. Mettre à contribution les grands diffuseurs publics et autres plateformes (numériques, mobiles et autres) pour **promouvoir les contenus artistiques québécois** et leur assurer une diffusion auprès d'un large public. Créer un Fonds pour soutenir le développement de contenus numériques.
26. Accroître le développement de l'**activité critique** et d'interprétation des œuvres québécoises sur support numérique et favoriser le développement de contenus interactifs en lien avec les réseaux sociaux.
27. Utiliser les plateformes et outils numériques ainsi que les démarches interactives pour la diffusion, l'animation, la **médiation** et l'**éducation** culturelle.
28. Soutenir les **pratiques innovantes interactives** stimulant la participation des **publics** et sollicitant de nouveaux rapports entre le créateur, l'art et le citoyen.

Axe 4. Développer les compétences dans l'univers numérique

Le développement des compétences

Les technologies numériques sollicitent le renouvellement des apprentissages et le développement d'habiletés d'affaires et de leadership qui doivent s'entrevoir dans une perspective de formation continue. Les organisations doivent également avoir les moyens d'investir dans le perfectionnement et le développement de la carrière de leurs ressources humaines et d'attirer de nouveaux talents ayant des habiletés en nouvelles technologies adaptées aux arts selon leurs besoins spécifiques.

Scénarios d'action :

29. Soutenir les activités visant la formation continue aux technologies numériques, le perfectionnement, le **développement des compétences** et le transfert d'expertise destinées aux artistes, concepteurs, techniciens et autres travailleurs culturels.
30. Accompagner les créateurs dans leur **appropriation des technologies numériques** et l'intégration de ces dernières à leur parcours artistique.

La mobilisation des connaissances

Le développement technologique affecte les structures de travail et les organisations. Afin de suivre les besoins changeants du secteur culturel et de défier, d'une part, le fossé générationnel susceptible de se creuser quant aux connaissances et à l'expertise développées dans l'univers numérique, les organisations doivent se donner différentes stratégies de mobilisation et de transfert de connaissances. À titre d'exemple, le « mentorat croisé » entre jeunes générations spécialisées et celles qui, en milieu ou en fin de carrière, pourraient bénéficier de mises à niveau.

D'autres types de partenariats internes et externes impliquant des experts d'autres domaines liés aux technologies de pointe, devraient également être valorisés. Ces activités peuvent permettre l'élaboration de contenus et la mise en œuvre de nouvelles initiatives tirées de pratiques exemplaires. Il s'agit d'accroître les occasions de partage des connaissances, des résultats de recherche et des expérimentations basées sur les outils et les processus technologiques.

Scénarios d'action :

31. Favoriser la recherche et le partage des connaissances et des expertises au sein d'**institutions spécialisées** dans l'intégration des technologies numériques aux arts.
32. Faciliter le **transfert d'expertise entre artistes** des arts numériques, techniciens, programmeurs ou autres experts et créateurs oeuvrant dans les autres disciplines.
33. Stimuler le **développement de pôles de référence** en matière d'arts et de technologies numériques et soutenir le maintien ou le renouvellement de l'expertise au sein des structures existantes.
34. Cibler les **partenariats** et les **démarches interactives**, permettant à l'artiste de développer son réseau et son marché, de négocier des ententes, etc. Actualiser, à titre d'exemple, le modèle des organismes de services.

Annexe 1

Voir le document *Création d'un secteur spécifique aux arts numériques au Conseil des arts des lettres du Québec*. www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_annexe1secteurartsnumeriques.pdf

Annexe 2

Extrait du discours sur le budget 2011-2012 prononcé à l'Assemblée nationale par le ministre des Finances, M. Raymond Bachand, le 17 mars 2011.

POUR SUIVRE LE VIRAGE NUMÉRIQUE DU QUÉBEC

Le Québec est sur la bonne voie en matière de productivité. Des progrès ont été réalisés, mais nous devons encore faire mieux. Nous devons miser, entre autres, sur la formation universitaire, qui fait partie des engagements importants de ce budget. Les nouvelles technologies, telles les technologies de l'information, sont également un facteur déterminant de l'amélioration de la productivité. Au cours des dernières années, l'utilisation des technologies numériques a connu une croissance fulgurante. Plusieurs sphères d'activité ont été touchées par ces innovations, notamment la santé et l'éducation. La performance de l'économie québécoise et la compétitivité de ses entreprises ne peuvent connaître une croissance optimale sans tenir compte de cette nouvelle réalité et des possibilités immenses qu'elle offre.

Toutefois, au Québec, les infrastructures actuelles risquent fort de ne plus être en mesure de fournir le niveau et la qualité de services requis d'ici quelques années. L'accès aux services Internet à haut débit pour chaque citoyen, communauté et entreprise, représente un défi que le Québec doit relever s'il souhaite réussir son virage numérique, en complétant cette exceptionnelle infrastructure de transport et d'échanges du savoir et des services. J'annonce que le Québec consacrera 900 millions de dollars sur dix ans pour mettre en oeuvre une stratégie de l'économie numérique et accroître la capacité des infrastructures actuelles tout en augmentant l'étendue du réseau.

La stratégie aura pour objectif d'améliorer la capacité des citoyens et des entreprises à tirer pleinement avantage des possibilités offertes par les technologies numériques. Elle aura comme priorité d'assurer l'accès au service haut débit à un coût abordable sur tout le territoire québécois, et ce, d'ici 2020. Cette stratégie contribuera également à l'innovation et à la commercialisation des produits numériques créés au Québec. [...]

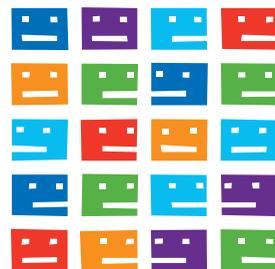
La culture est un domaine où la technologie numérique devient incontournable. Le secteur culturel doit embrasser ce changement. À cette fin, nous mettons en place plusieurs mesures. Les technologies numériques créent de formidables occasions pour le milieu culturel. Elles donnent aux créateurs un accès sans précédent au monde entier. Mais elles constituent un défi de taille. Il faut s'y préparer.

J'annonce que nous allons consacrer 2,4 millions de dollars sur trois ans pour soutenir la numérisation des cinémas indépendants ayant 10 écrans ou moins, situés dans les petites localités. J'annonce également l'allocation d'un total de 6,6 millions de dollars sur trois ans pour appuyer le virage numérique dans les domaines de la musique et des variétés, des arts et des lettres, de l'édition de livres ainsi que pour soutenir l'Institut national de l'image et du son.

Pour appuyer l'industrie culturelle et ses créateurs, la ministre de la Culture, des Communications et de la Condition féminine a confié le mandat à la SODEC et au Conseil des arts et des lettres du Québec d'élaborer des propositions sur l'incidence des technologies numériques dans le domaine des arts et des lettres. Le rapport final est attendu au cours de l'année 2011.

PROGRAMME

CALQ



Forum
Arts et lettres
option numérique
(@lon)

28-29 septembre 2011

Conseil des arts
et des lettres

Québec 



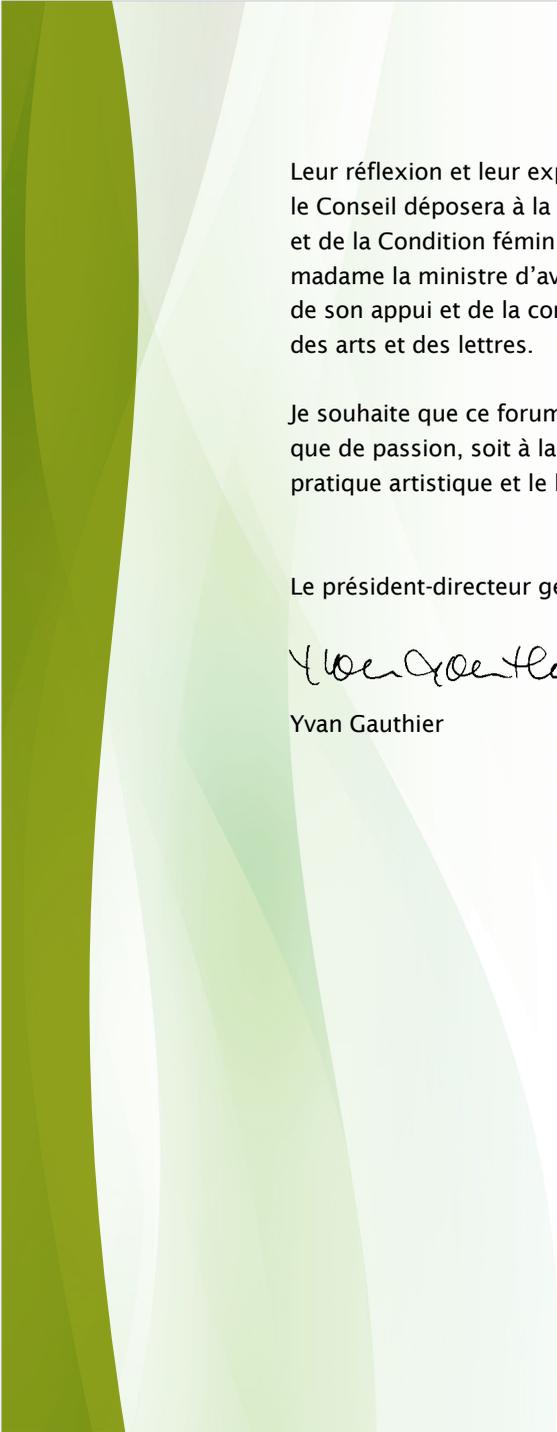
MESSAGE DU PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL

Point culminant de la mobilisation la plus importante qu'ait organisée le Conseil des arts et des lettres du Québec depuis sa création, le Forum @LON interpelle les participants sur des scénarios d'action visant le développement et le rayonnement de la culture québécoise dans l'univers numérique.

L'enjeu stratégique de ce forum est majeur pour l'avenir de la culture. Voilà pourquoi nous avons déployé ce vaste chantier de réflexion qui a réuni plusieurs centaines de personnes d'horizons, de pratiques et de générations diverses – incluant des partenaires gouvernementaux et des universitaires – dans le cadre d'une douzaine de consultations disciplinaires et sectorielles. Les propositions qui en résultent font l'objet de 34 scénarios d'action présentés à ce forum. Ces propositions se nourrissent également du premier portrait à avoir jamais été réalisé sur l'utilisation des technologies numériques par les artistes et les organismes dans le cadre d'un sondage auquel 1 749 artistes et 341 organismes des arts et des lettres ont répondu, ainsi que d'une importante étude canadienne à laquelle le CALQ s'est associé avec les conseils des arts et agences gouvernementales des divers paliers gouvernementaux.

Le contenu de ce Forum sera de plus enrichi des propos des conférenciers de renom que nous sommes fiers d'accueillir.

Je remercie chaleureusement tous les membres du comité d'orientation qui ont collaboré de façon importante à ces travaux, ceux du comité d'organisation, en particulier M. Réjean Perron qui a coordonné l'ensemble des opérations, ainsi que tous les artistes, les écrivains, les représentants d'organismes, les associations professionnelles et les regroupements disciplinaires, les partenaires gouvernementaux engagés dans le soutien aux arts, les enseignants, les commissaires, les consultants, les participants au forum et le personnel du CALQ pour la contribution inestimable qu'ils ont apportée au projet @LON.



Leur réflexion et leur expertise enrichiront le rapport synthèse que le Conseil déposera à la ministre de la Culture, des Communications et de la Condition féminine, madame Christine St-Pierre. Je remercie madame la ministre d'avoir pris l'initiative de cette réflexion stratégique, de son appui et de la confiance qu'elle témoigne au CALQ et au milieu des arts et des lettres.

Je souhaite que ce forum, dont la réalisation a exigé autant d'efforts que de passion, soit à la hauteur du dynamisme des acteurs de cette pratique artistique et le lieu de fructueux échanges.

Le président-directeur général,



Yvan Gauthier

15 H

Accueil des participants

15 H 30

Mots de bienvenue

M. MICHEL CÔTÉ

Directeur général
Musée de la civilisation

M. YVAN GAUTHIER

Président-directeur général
Conseil des arts et des lettres du Québec

16 H

Conférences et discussions

MARILYN BURGESS

*Survot de stratégies et initiatives à l'international
visant le développement des arts numériques*

Un survot d'un nombre de stratégies numériques à l'international et des initiatives ayant pour but de soutenir le développement des artistes et des organismes culturels œuvrant dans le domaine des arts numériques.

DANIEL CANTY

Les interfaces de papier

Daniel Canty est l'auteur d'interfaces poétiques où il conjugue les moyens de la littérature, du cinéma et du design. Il propose ici, à travers des exemples tirés de sa pratique, une réflexion sur la relation du langage aux images.

JEAN-PAUL FOURMENTRAUX

Artistes de laboratoire - Recherche et création à l'ère numérique

Cette conférence portera sur la manière dont la création artistique et la recherche technologique, qui constituaient autrefois des domaines nettement séparés et quasiment imperméables, sont aujourd'hui intriquées au point que toute innovation au sein de l'un intéresse (et infléchit) le développement de l'autre.

17 H 30

COQUETEL



MARILYN BURGESS

Marilyn Burgess est présidente de Burgess Consultants, une société spécialisée dans la prestation de services de recherche et de renseignements sur les marchés dans le domaine des arts et des industries culturelles.

Marilyn Burgess, qui a occupé le poste de directrice du département Politiques, planification et recherche à Téléfilm Canada ainsi que celui d'agente de programme en arts médiatiques au Conseil des Arts du Canada, possède un doctorat en communication et compte plus de vingt années d'expérience pratique dans le domaine des arts et des politiques culturelles au Canada. Spécialiste des médias numériques, elle a été l'architecte du programme *Initiative en nouveaux médias*, un partenariat entre le Conseil des Arts du Canada et le Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie du Canada. De plus, elle a joué un rôle déterminant dans la création du Fonds des nouveaux médias du Canada (FNMC) à Téléfilm Canada.

Elle a contribué, en outre, à promouvoir les arts et la culture du Canada dans un grand nombre de périodiques culturels et de publications universitaires. Elle a également développé, à titre d'artiste et de conservatrice d'exposition, des programmations originales pour de grandes institutions culturelles comme le Musée national des beaux-arts du Québec, le Musée des beaux-arts du Canada et le Brooklyn Museum. Elle a siégé au conseil d'administration de nombreux organismes artistiques, de même qu'au comité avisier pour la recherche du Banff New Media Institute.

Dans le domaine des industries culturelles œuvrant dans le secteur des arts numériques, MDR Burgess Consultants, en partenariat avec Communications MDR, a dernièrement entrepris deux évaluations de programmes pour le compte de la Société de développement de l'industrie des médias de l'Ontario (SODIMO) : le Fonds pour le développement de la propriété intellectuelle et le Fonds pour les produits multimédias interactifs numériques.



DANIEL CANTY

Daniel Canty est auteur, réalisateur, éditeur, commissaire, traducteur et dramaturge. Inventeur de formes, il crée des livres, des films et des interfaces narratives.

Auteur de *Êtres artificiels* (Liber, 1997), un essai sur les automates dans la littérature américaine, il a imaginé la trilogie de *La table des matières* (Quartanier, 2006-2009), ouvrages d'une facture graphique complexe où l'art littéraire rencontre celui du livre. Il participe à un ouvrage à trois mains, *Angles_Arts numériques* (2009), publié à l'occasion du 10^e anniversaire du festival Elektra. Une fiction, *Wigrum* (2011), paraît à La Peuplade cet automne.

Il réalise de nombreux courts métrages, comme *Cinéma des aveugles* (Metafilms, 2010) ou *Longuay* (2011), entièrement tourné avec une tablette numérique, ainsi que des œuvres transmédiatiques, comme *letableaudesdeparts.com* ou *A1*, un récit de ses ambitions en «a», où une «interface de papier» répond à une «interface en ligne».

En outre, il collabore aux «odysées transfrontières» de Patrick Beaulieu, en suivant les papillons, le vent ou le hasard par les routes d'Amérique et collabore, de 2006 à 2009, aux créations de Marie Brassard, à titre de dramaturge.

Cofondateur de la section *Temps zéro – Cinémas en mutation* du Festival du Nouveau Cinéma de Montréal, il a été le cocommissaire des cinq dernières éditions d'*Interactive Screen*, un sommet international sur les nouveaux médias au Banff Centre, où il a aussi fondé *Horizon Zero* (2002), un espace Web consacré aux arts numériques au Canada.

Idéateur, scénariste ou réalisateur de nombreux projets interactifs, il tente de conjuguer les mondes du cinéma, de la littérature et des nouveaux médias. Concepteur d'expériences plus ou moins inclassables, il a récemment dispensé un cours de son invention, L'Inclasse, atelier d'écriture et de lecture *indisciplinaire* à l'École nationale de théâtre du Canada.

Son site Web : danielcanty.com



JEAN-PAUL FOURMENTRAUX

Enseignant-chercheur, Maître de Conférences à l'université Lille 3 pour l'Unité de Formation et de Recherche (UFR) Arts et Culture, membre du laboratoire interdisciplinaire en sciences de la communication GERIICO et docteur en sociologie, Jean-Paul Fourmentraux est chercheur associé à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS) de Paris où le CNRS lui a attribué un post-doctorat au Centre de sociologie du travail et des arts en 2004 et 2005.

Il a réalisé de nombreuses études sur les partenariats entre arts et sciences, notamment à l'occasion d'une mission à l'Institut national de la recherche scientifique de Montréal (INRS) sur les conditions et modalités de mise en œuvre d'un consortium interdisciplinaire en art et technologies médiatiques – HEXAGRAM – pour le compte duquel il a été ensuite consultant entre 2005 et 2007 (UQÀM et Université Concordia).

En tant qu'expert des relations entre recherche artistique et innovation technologique, il a été chargé de mission pour différents organismes publics et privés de recherche et de développement en France.

Ses recherches sur les mutations du travail et des marchés artistiques liées à l'usage des technologies numériques d'information et de communication ont donné lieu à diverses publications dont *Les tensions de l'innovation artistique à l'interface de l'université et de l'industrie* (2003); *Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de médiation, traduction, négociation* (2001) et *Culture visuelle et art collectif sur le Web* (1999). Il a publié aux éditions du CNRS, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création* (2005, 2010), ainsi que de nombreux articles dans des revues scientifiques nationales et internationales : *Sociologie du travail, Réseaux, Ethnologie Française, Hermes, Communication, Quaderni, Sociologie de l'art, Leonardo*.

À paraître : *Artistes de laboratoire. Recherche et création à l'ère numérique* (Éditions Hermann, novembre 2011).

Page Web : <http://lodel.ehess.fr/cespra/document.php?id=1188>

Publications en ligne : <http://halshs.archives-ouvertes.fr> et <http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/>

8 H 30

Accueil des participants

9 H – 11 H 45

Séance plénière

Animateur

YVAN GAUTHIER

13 H 30

Allocution de

MADAME CHRISTINE ST-PIERRE

Ministre de la Culture, des Communications et de la Condition féminine

13 H 45 – 16 H 30

Séance plénière et clôture

Animateur

YVAN GAUTHIER

Le Forum Arts et lettres – option numérique (@lon)

EN WEBDIFFUSION

Le Forum @lon sera webdiffusé en direct

les 28 et 29 septembre à l'adresse :

www.ustream.tv/channel/forum-arts-et-lettres-option-numerique-alon

Rendez-vous à l'adresse

<http://www.calq.gouv.qc.ca/fclq/sommaire.htm>

pour accéder à toute l'information en lien avec le Forum !

Le Conseil des arts et des lettres
du Québec tient à remercier
les membres des comités suivants :

Comité d'organisation (CALQ)

Geneviève Béliveau-Paquin,
André Boileau, Alain Depocas,
Jean Fortin, Yvan Gauthier,
Nancy Laferrière, Réjean Perron,
André Racette, Stéphane Roy,
Marie-Ève Vézina

Comité d'orientation

Mouna Andraos, Bruno Andrus,
Jean Asselin, Mathieu Beauséjour,
Catherine Boucher, Colette Brouillé,
Daniel Cloutier, Laurent Craste,
Alain Dancyger, Jean-François Denis,
Guillaume Déziel, Yves Dubé,
Martine Époque, Hervé Fischer,
Karoline Georges, Claude Goyette,
Jéricho Gaël Jeudy, Alain Mongeau,
Émile Morin, Christian Noël, Alain Paré,
Monique Savoie, Gilles Valiquette

ainsi que Maryse Boulianne,
Christine Dancause, Marie-Pierre Dolbec,
Julie Dufresne, Isabelle Gardner,
Line Johnson, Sophie Le-Phat Hô,
Geneviève Picard et Sylvie Raymond
pour leur précieuse collaboration.

Le Forum Arts et lettres – option numérique
se tiendra à l'Auditorium Roland-Arpin
du Musée de la civilisation
85, rue Dalhousie
Québec

Pour tout renseignement concernant
le Forum et ses activités : **1 800 897-1707**
et demander madame Marie-Ève Vézina.

Le Forum Arts et lettres – option numérique
est une activité qui contribue à souligner
le 50^e anniversaire du ministère de la Culture,
des Communications et de la Condition féminine.



Graphisme : Isabelle Toussaint Design graphique

© Conseil des arts et des lettres du Québec, 2011

Le Forum Arts et lettres – option numérique
est organisé par le Conseil des arts et des lettres du Québec avec la collaboration
du ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine
et du Musée de la civilisation de Québec.

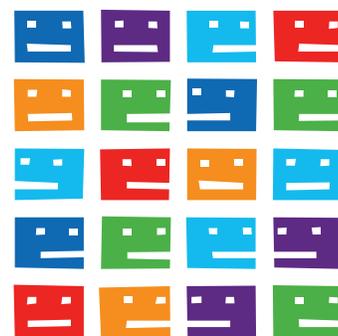
Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec 


MUSÉE DE LA
CIVILISATION
Québec 

CALQ

BILAN



Forum sur la
création
littéraire
au Québec

6 · 7 · 8 mai 2011

Conseil des arts
et des lettres

Québec 

Organisé par le Conseil des arts et des lettres du Québec avec la participation
du ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine,
du Conseil des Arts du Canada, de Bibliothèque et Archives nationales du Québec
et du Conseil des arts de Montréal.

Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec 



Conseil des Arts
du Canada Canada Council
for the Arts

Bibliothèque
et Archives
nationales

Québec 

CONSEIL DES ARTS
DE MONTRÉAL



MOT DU PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL

du Conseil des arts et des lettres du Québec

En mai 2011, plus de 200 intervenants du milieu de la littérature et du conte – écrivains, conteurs, représentants d’organismes de production et de diffusion, d’associations, de regroupements, de périodiques, éditeurs, bibliothécaires, libraires et partenaires gouvernementaux –, se sont réunis pour la première fois et ont pris le temps d’échanger sur l’avenir de ce secteur. Le but de cette grande réunion était d’identifier les grands enjeux et défis actuels, de préciser des orientations et proposer des recommandations en vue de mieux soutenir l’évolution et le développement de la création littéraire et du conte.

Les participants ont exprimé leurs positions sur l’enjeu numérique, sur la diffusion, sur la vie associative, sur les conditions de vie des créateurs et sur la diversification des pratiques. De nombreuses idées ont été émises par les participants qui se sont investis avec enthousiasme dans les échanges. Le Forum a permis de cristalliser les dynamiques qui agissent aujourd’hui en littérature et en conte et de mettre en lumière des intérêts communs.

Ces discussions ont été fort éclairantes pour tous les participants et auront permis d’élaborer de nombreuses propositions et recommandations que vous retrouverez consignées dans le présent bilan.

Je félicite la Coalition des organismes littéraires qui a pris l’initiative de ce projet et je remercie les principaux partenaires associés à cet événement : le ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine, Bibliothèque et Archives nationales du Québec, le Conseil des Arts du Canada et le Conseil des arts de Montréal.

J’aimerais remercier également tous ceux et celles qui ont participé à faire de ce Forum une véritable réussite : membres de la coalition et du comité d’orientation, participants, animateurs et conférenciers ainsi que le personnel du CALQ.

Bonne lecture!



Yvan Gauthier

Le courage, c'est de comprendre le réel et d'aller à l'idéal.
Jean Jaurès

*Mes camarades au long cours de ma jeunesse
Si je fus le haut lieu de mon poème
Maintenant je suis sur la place publique avec les miens
Et mon poème a pris le mors obscur de nos combats.*
Gaston Miron

Avant-propos méthodologique

Ce bilan du Forum sur la création littéraire au Québec avait un double objectif : le premier, celui de présenter les pistes de réflexion formulées dans les textes et les interventions des vingt-sept conférenciers, lors de la table ronde en ouverture et des six ateliers, ainsi que dans les interventions des participants ; le second, celui de dégager les enjeux et les pistes d'action émanant des ateliers et de la séance plénière.

Il s'agissait donc de rapporter le plus fidèlement possible l'esprit des propos tenus lors de ce forum, de présenter un portrait détaillé reflétant adéquatement l'état de la situation de la création littéraire au Québec et les pistes de réflexion et d'action qui en découlent. Pour éviter que ce document soit trop volumineux, il a été choisi de condenser les textes des animateurs et des conférenciers, ainsi que les interventions des participants, sous forme de synthèses, accompagnées de quelques extraits significatifs, et ce pour chacun des ateliers et pour les séances d'ouverture et de clôture.

La parole des conférenciers ayant occupé une place prépondérante tout au long de ce forum, il était incontournable que leurs textes soient publiés, la plupart *in extenso*, tel qu'annoncé en conclusion de la séance plénière par le président-directeur général du Conseil des arts et des lettres du Québec. Aussi, toute personne intéressée par l'un ou l'autre de ces textes pourra-t-elle les lire directement sur le site Web du Conseil : www.calq.gouv.qc.ca/fclq/sommaire.htm

Pour réaliser ce bilan, les documents suivants ont été consultés et analysés : les enregistrements sonores de l'ouverture et de la table ronde du vendredi 6 mai, ceux des six ateliers du samedi 7 mai et celui de la séance plénière du dimanche 8 mai, ainsi que les synthèses écrites des ateliers présentées par les animateurs lors de cette dernière séance, sans oublier le programme du forum.

Note : La forme masculine utilisée dans ce document désigne autant les femmes que les hommes.

INTRODUCTION

Il était une fois... des associations et des organismes littéraires qui s'unirent pour mettre sur pied la Coalition des organismes littéraires. Formée de l'Académie des lettres du Québec, de la Maison de la poésie, de la Quebec Writers' Federation, du Regroupement du conte au Québec et de l'Union des écrivaines et des écrivains québécois, cette coalition fut l'instigatrice des démarches qui ont permis la tenue du premier forum portant sur la création littéraire au Québec.

Organisé par le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ), avec la participation du ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine (MCCCF), du Conseil des Arts du Canada (CAC), de Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ) et du Conseil des arts de Montréal (CAM), le Forum sur la création littéraire au Québec a eu lieu les 6, 7 et 8 mai 2011, à la Grande Bibliothèque, à Montréal. Plus de 200 personnes, provenant majoritairement du Québec, mais aussi de l'Ontario, du Nouveau-Brunswick, de l'Alberta et du Manitoba, ont participé aux diverses manifestations du forum : des écrivains, des conteurs, des éditeurs, des représentants d'associations, d'organismes publics, de communautés autochtones et de périodiques, des travailleurs culturels, des bibliothécaires, des libraires, etc. Sept animateurs et vingt-sept conférenciers ont alimenté la réflexion et les débats.

L'objectif principal du forum sur la création littéraire au Québec était de déterminer les grands enjeux actuels reliés à la pratique et au développement du milieu de la littérature et du conte, et ce afin d'en soutenir l'évolution et le développement.

Les objectifs généraux du forum étaient les suivants :

- Réunir tous les secteurs liés à la création, à la production, à la diffusion et au soutien de la littérature et du conte au Québec, dans la mesure du possible.
- Identifier les principaux défis liés au développement de la littérature et du conte.
- Énoncer et proposer des pistes de travail et des orientations, des mesures de soutien ou d'intervention.
- Permettre de mieux adapter les programmes du CALQ aux milieux de la littérature et du conte.

Ces éléments de réflexion et d'action seront transmis à la Coalition des organismes littéraires, qui tentera de les faire progresser auprès des autorités compétentes et des pouvoirs publics ainsi qu'à la Commission consultative de la littérature du CALQ.

Deux comités ont présidé à la préparation et à la planification de l'événement. L'organisation et la logistique du forum ont été orchestrées par l'équipe de la Direction des arts visuels, des arts médiatiques, des métiers d'art et de la littérature, en collaboration avec la Direction de la planification, de la coordination et de l'évaluation des programmes, pour certains aspects portant sur la documentation, les références et les statistiques, ainsi qu'avec la Direction des relations publiques pour les communications.

Comité d'organisation et de financement

Le Comité d'organisation et de financement avait pour mandat de voir à l'organisation de l'événement, principalement à la coordination des opérations et du financement. D'autres représentants d'organismes subventionnaires ont été invités à se joindre à ce comité, également responsable de compiler et de transmettre la recherche et la documentation, de la rédaction de certains documents de référence, des invitations et des envois aux participants et observateurs, de la logistique du forum, des communications et des relations avec les médias et des inscriptions aux différents ateliers, ainsi que de la mise en ligne sur le site Web.

Comité d'orientation

Le Comité d'orientation avait pour mandat de définir et d'approuver toutes les étapes de préparation et de réalisation du forum, le contenu des documents préparatoires, de contribuer à l'élaboration des thèmes de discussion, de proposer la formule de présentation du forum et de déterminer le type et le nombre de participants. Ce comité a également la responsabilité du bilan final de l'événement.

La trousse du participant

Une trousse a été distribuée à chaque participant lors de son inscription. Elle contenait, outre le programme du forum, des documents d'information détaillés, préparés spécialement pour l'événement :

- Bernard Crustin, *Synthèse du rapport d'enquête sur le vécu et les besoins du milieu du conte au Québec*, Regroupement du conte au Québec, avril 2011, 15 p. ;
- Marie-Hélène Provençal, « Les écrivains québécois : un aperçu statistique », *Optique culture*, n° 3, Institut de la statistique du Québec, Observatoire de la culture et des communications du Québec, mai 2011, 8 p. ;
- « Portrait du soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec au secteur de la littérature et du conte au Québec », *Constats du CALQ*, n° 20, avril 2011, 25 p. ;
- « Programme de bourses aux artistes et aux écrivains professionnels. Studios et ateliers - résidences », CALQ, 2011, 2 p. ;
- « Soutenir l'excellence de la création et le dynamisme des arts et des lettres du Québec » [dépliant], CALQ, 2011 ;
- *Apport du Conseil des Arts du Canada à la littérature québécoise. Portrait statistique 1999-2010*, Conseil des Arts du Canada, mai 2011, 10 p. ;
- *Conseil des arts de Montréal. Secteur de la littérature*, Conseil des arts de Montréal, mai 2011, 4 p. ;
- « L'utilisation des technologies numériques par les artistes et les organismes relevant du CALQ », *Constats du CALQ*, n° 21, mai 2011, 6 p. Ce document présente une synthèse des résultats de deux sondages SOM - CALQ :
 - *Sondage sur l'utilisation des technologies numériques dans le cadre du projet ALON - Volet artistes. Rapport final présenté au Conseil des arts et des lettres du Québec*, mai 2011, 34 p. + 24 p. d'annexes (www.calq.gouv.qc.ca/alon/sondage.htm)
 - *Sondage sur l'utilisation des technologies numériques dans le cadre du projet ALON - Volet organismes. Rapport final présenté au Conseil des arts et des lettres du Québec*, mai 2011, 26 p. + 23 p. d'annexes (www.calq.gouv.qc.ca/alon/sondage.htm)

Ouverture et table ronde

Le forum s'est ouvert le vendredi 6 mai par les allocutions de M. Guy Berthiaume, président-directeur général de Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ), de M. Simon Brault, vice-président du Conseil des Arts du Canada (CAC), et de M. Yvan Gauthier, président-directeur général du Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ), présentés par l'animatrice, Marie-Andrée Lamontagne. Suivait une table ronde portant sur les enjeux de la création littéraire au Québec aujourd'hui à laquelle participaient Jocelyn Bérubé, Neil Bissoondath, Nicole Brossard et Jean Sioui.

Le tout fut couronné par une cérémonie en l'honneur de l'écrivaine Élise Turcotte, récipiendaire d'une bourse de carrière du CALQ. À cette occasion, il fut annoncé qu'une bourse de carrière serait spécifiquement destinée aux écrivains et aux conteurs.

Les ateliers

Le samedi 7 mai, six ateliers, d'une durée de deux heures chacun, ont eu lieu. Chaque participant pouvait s'inscrire à deux d'entre eux. Les ateliers 1 et 4 furent les plus achalandés avec plus de quatre-vingts inscriptions chacun.

1. *Le développement de la création littéraire et l'enjeu numérique*

Animateur : Nicolas Langelier. **Conférenciers** : Daniel Canty, Jean-Yves Fréchette, Karoline Georges

2. *Les conditions de vie des créateurs aujourd'hui*

Animateur : Pierre Lavoie. **Conférenciers** : José Acquelin, Paul Bélanger, Bertrand Gauthier, Hélène Messier, Monique Proulx

3. *Les défis de la vie associative*

Animateur : Guy Rodgers. **Conférenciers** : Carole David, Peter Dubé, Pauline Vincent

4. *Comment améliorer la diffusion et la circulation de la création littéraire au Québec et à l'étranger ?*

Animatrice : Aline Apostolska. **Conférencières** : Christine Bouchard, Isabelle Gagnon, Linda Leith, Mélanie Vincelette

5. *Comment améliorer la diffusion et la circulation de la littérature orale au Québec et à l'étranger ?*

Animateur : Jacques Falquet. **Conférenciers** : D. Kimm, Marc Laberge, Jean-Marc Massie, Joujou Turenne

6. *Les nouveaux espaces de la pratique littéraire*

Animateur : Stéphane Lépine. **Conférenciers** : Fortner Anderson, Simon Dumas, Christine Germain, Mathieu Lippé

Communications

Les réseaux sociaux Facebook et Twitter ont été utilisés pour faire connaître le forum et pour retransmettre en direct des commentaires au cours des séances d'ouverture et de clôture, ainsi que pendant les ateliers. Des « gazouillis » ont ainsi été transmis, *urbi et orbi*. De plus, les séances d'ouverture et de clôture ont été diffusées en direct sur le Web, grâce à la collaboration du Service audiovisuel de l'Université du Québec à Montréal.

OUVERTURE

ANIMATRICE : MARIE-ANDRÉE LAMONTAGNE

ALLOCUTIONS : GUY BERTHIAUME, SIMON BRAULT ET YVAN GAUTHIER



Yvan Gauthier, président-directeur général du Conseil des arts et des lettres du Québec, a prononcé le discours d'inauguration du Forum sur la création littéraire au Québec, qui a eu lieu à la Grande Bibliothèque, à Montréal.

Premier événement public d'envergure à envisager la littérature du point de vue de la création littéraire, ce forum, né de la demande du milieu littéraire lui-même, préparé et coordonné par le Conseil des arts et des lettres du Québec, se fait l'écho renouvelé d'un colloque tenu en 1992, à l'Université de Montréal, qui portait sur le développement et le rayonnement de la littérature québécoise, peu de temps avant le dépôt de la politique culturelle du Québec par le gouvernement, comme le soulignait Yvan Gauthier, président-directeur général du CALQ, en citant le regretté Bruno Roy, alors président de l'UNEQ.

En présentant ce colloque, tous, nous voulons dégager les voies nécessaires du consensus et nous engager dans les débats nécessaires, identifier en toute franchise les points faibles et trouver ensemble les solutions. Nous voulons imaginer le développement de la littérature québécoise, dans lequel toutes les parties participant à la réalisation d'un livre pourront trouver leur juste part de reconnaissance, une littérature québécoise dans laquelle s'inscrit la situation économique et professionnelle de l'écrivain. Il nous faut donc retrouver l'enthousiasme des débuts de toute aventure nouvelle.

Bruno Roy, 1992

Tout le milieu de la littérature avait alors été convié, et certains thèmes abordés ressemblaient à ceux de maintenant, à une exception près : il n'y était pas question de création littéraire. Le forum d'aujourd'hui porte fondamentalement sur la création littéraire au Québec et est l'occasion d'affirmer la place centrale et stratégique

de la création pour relever les défis qui confrontent tout le milieu littéraire. Tous, du milieu de la littérature et du conte, représentants d'organismes de production et de diffusion, d'associations, de regroupements, de périodiques, écrivains autochtones, écrivains francophones des autres provinces, éditeurs, bibliothécaires et partenaires gouvernementaux sont ici rassemblés.

Même si le milieu littéraire est largement atomisé, chacun travaillant dans sa sphère respective, il n'en demeure pas moins étroitement lié au sein de ce qu'on appelle communément « la chaîne du livre », encore plus au sein d'une discussion qu'appellent notre époque et les bouleversements des pratiques, dans le domaine de la littérature et du conte, notamment, questions cruciales relayées par Guy Berthiaume, président-directeur général de BANQ : Comment les nouvelles technologies vont-elles influencer l'acte d'écrire? Comment l'acte de lire va-t-il évoluer? Comment les nouvelles bibliothèques vont-elles s'ajuster à ces réalités? Comment réussir à conserver et à rendre accessible les documents numériques aux lecteurs de demain, les blogues, les sites Web, les romans qui ne circulent que par courriel, et toutes ces publications qui ne connaissent pas de support traditionnel et qui ne font pas encore l'objet du dépôt légal?

Une partie de ces réponses, aux dires de Simon Brault, vice-président du Conseil des Arts du Canada, appartient aux écrivains, aux artistes qui jouent un rôle qui transcende de loin les besoins et les contours du secteur culturel. En effet, les artistes créateurs explorent constamment la psyché humaine et le rapport de l'homme à la nature. Ce sont des éclaireurs aventureux qui partent sans prévenir vers des territoires qui ne sont pas encore familiers et qui en reviennent avec des mots, des images, des mouvements, des sons qui fascinent, inquiètent, dérangent, reflètent, émerveillent, préparent à des changements de perception, à des changements sociaux.

Au même titre que d'autres secteurs artistiques, la littérature est en pleine évolution et se déploie au-delà de son mode traditionnel de création, de promotion et de diffusion. Depuis quelques années, nous voyons apparaître de nouvelles formes d'écriture, de nouveaux tremplins de diffusion, qui propulsent des créateurs vers l'hybridation et le rayonnement de leurs œuvres directement aux lecteurs, où qu'ils soient sur la planète. De par leur identité propre, la littérature et le conte au Québec ont l'avantage de se distinguer mais, en contrepartie, doivent tailler leur place sur la scène culturelle.

Depuis sa création, le Conseil des arts et des lettres du Québec a appuyé les activités de création, de promotion et de diffusion du secteur de la littérature et du conte grâce, notamment, à l'adoption en 1998 de la Politique de la lecture et du livre par le gouvernement du Québec et en ajustant ses programmes aux réalités de ce secteur. Ce forum n'aurait pu avoir lieu sans la participation du MCCCCF qui souligne cette année ses 50 ans. Le Forum sur la création littéraire au Québec s'inscrit tout naturellement dans le cadre des activités visant à souligner cet anniversaire.

TABLE RONDE

ANIMATRICE : MARIE-ANDRÉE LAMONTAGNE

CONFÉRENCIERS : JOCELYN BÉRUBÉ, NEIL BISSOONDATH, NICOLE BROSSARD, JEAN SIOUI



Table ronde lors de l'ouverture du Forum. De gauche à droite : L'animatrice Marie-Andrée Lamontagne, Jean Sioui, Neil Bissoondath, Nicole Brossard et Jocelyn Bérubé.

Sous le thème *Les enjeux de la création littéraire au Québec aujourd'hui*, l'animatrice, Marie-Andrée Lamontagne, a ensuite invité les quatre écrivains conférenciers participants de la table ronde, à prendre la parole.

Dans un texte intitulé *Les témoins de la survie*, Jean Sioui a choisi de présenter les écrivains des Premières Nations comme les « héritiers des ancêtres, dans une nouvelle société ». Selon la tradition des différentes nations autochtones, les mythes, les contes et les légendes étaient transmis oralement d'une génération à l'autre et récités par les conteurs en diverses occasions. Comme les Autochtones n'avaient pas de système d'écriture, la mémoire humaine était le seul gardien des traditions. Les anciens transmettaient systématiquement l'histoire aux plus jeunes, afin que ce patrimoine soit transmis aux générations à venir.

La nouvelle littérature des Indiens d'Amérique n'a pas la même dimension sacrée des contes et des mythes de la tradition orale, mais elle en est une continuation. Elle perpétue cette tradition en s'adaptant aux éléments de modernité. Elle est dynamique. Elle montre comment les cultures autochtones savent évoluer, tout en gardant l'essentiel. Elle raconte leur rapport au monde. Elle ré-explique d'où ils viennent. Elle rappelle les lois intemporelles et éternelles de la roue de la vie, selon les voies de l'harmonie qui fondent leurs cultures.

Étudier la littérature amérindienne du Québec relève de l'exploit, et pour cause : ils ne sont qu'une trentaine à avoir publié, le plus souvent en français, des écrits qualifiés d'autochtones. Un ouvrage sur l'histoire de la littérature amérindienne dans notre province comptait, en 1993, 25 livres, écrits par 18 auteurs. Mais depuis 1993, il y a eu un essor et, aujourd'hui, on recense plus de soixante titres, ce qui dénote un dynamisme accru.

Maurizio Gatti, doctorant de l'Université Laval

Neil Bissoondath, d'entrée de jeu, a interrogé les enjeux propres à la littérature : « Est-ce que les enjeux de la création littéraire au Québec aujourd'hui sont différents des enjeux dans le reste du monde ? » Il a constaté que « le rêve de vivre de son écriture pour pouvoir se consacrer pleinement à son art devient de plus en plus une fantaisie », que « pour l'écrivain, il ne s'agit pas de l'équilibre famille – travail, mais de l'équilibre famille – travail – travail », qu'il avait « trois vies – [sa] vie familiale, [sa] vie littéraire, [sa] vie universitaire, chacune pleine ».

Poursuivant sa réflexion, il a abordé les notions de « temps » et de « rêve », deux points majeurs maintes fois repris dans les ateliers des jours suivants : « Où et comment trouver le temps pour créer ? Où et comment trouver le temps pour rêver ? »

L'écrivain a besoin de ce que j'appelle du *ceiling time* – le temps du plafond, quand on a le loisir de s'allonger, de fixer le plafond, la tête vide, et de se laisser disponible aux personnages et histoires qui existent dans notre imagination. J'ai appris récemment que Microsoft demande à ses employés de faire avec 20 % du temps payé – donc l'équivalent d'une journée de travail par semaine – autre chose que de travailler dans le sens strict du terme. Microsoft, dont la réussite dépend pleinement de l'imagination de ses employés, comprend parfaitement le processus créatif – ce qui est rare dans notre monde.

Neil Bissoondath

S'attardant ensuite à la distinction entre « réalité » et « fiction », il a rappelé le choix de Gil Courtemanche, qui avait délaissé le journalisme quotidien pour l'écriture de fiction, ayant compris que, « bien que les faits puissent raconter l'Histoire, ce n'est que la fiction qui peut raconter la vérité ». Neil Bissoondath a rappelé aussi que « le rôle du romancier est de poser des questions, d'explorer la vie de ses personnages pour essayer d'élucider autant que possible la grande complexité du mystère de la vie humaine », que « l'écrivain doit rester un peu à l'écart, [dans] les marges », afin de « montrer le monde autrement au lecteur, [de] le mener à élargir ses horizons, tout en remettant en question sa conception du monde, ou des mondes, qu'il habite, ainsi que ses certitudes et ses valeurs, même les plus fondamentales ».

Jocelyn Bérubé a emboîté le pas en traitant « des enjeux actuels aux contes d'hier » (titre de son exposé), du « renouveau du conte », phénomène qui se vérifie partout en Occident, souhaitant que ce « que recherchent aujourd'hui ceux qui ont une oreille pour le conte », ce soit « des espaces de liberté, d'humanité, de réflexion, d'images non contrôlées et créatrices, que le conteur peut leur apporter ». « Le milieu du conte, malgré ce "renouveau", demeure un marché fragile ; heureusement, la Francophonie, qui peine à rayonner, s'ouvre quand même de plus en plus aux différences culturelles qui la composent [...] ».

Il y a aussi la lecture; aujourd'hui, pour le conteur, c'est une nécessité, comme se nourrir. Lire entre autres des contes, les lire aussi entre les lignes et fouiller des livres d'histoires de partout; la lecture éclaire et stimule le répertoire; elle nourrit la réflexion; un conteur qui ne lit pas est un conteur sans voie; le grand répertoire ne se transmet plus, comme au XIX^e siècle, dans une grande lignée familiale ou au travail. Il y a tellement d'ouvrages! La critique que je pourrais faire à certains conteurs des nouvelles générations [...] est le manque de répertoire et de profondeur dans le sens du manque d'enracinement, de connaissances de l'histoire de l'arbre à paroles du pays. Il faut le retour aux livres fondateurs, quitte à ne rien y trouver [...].

Jocelyn Bérubé

En conclusion, « le conte, pour continuer sa quête millénaire, doit être un chemin d'engagement et de combat, engagement citoyen et combat pour la langue dans un monde à rendre meilleur, observatoire de ce monde éclaté, miroir de son temps; il doit aussi être création et invention, tout en gardant en mémoire les œuvres fabuleuses du passé, car elles sont repères et garantes de l'avenir. Il faut continuer à créer "contes, vents et marées!" ».

Pourquoi Rimbaud cesse-t-il d'écrire à 20 ans? Pourquoi Nathalie Sarraute écrit-elle jusqu'à 99 ans, c'est-à-dire jusqu'à sa mort? Pourquoi Virginia Woolf se suicide-t-elle à 59 ans? Pourquoi y a-t-il, rue d'Auteuil à Québec, des bustes de Dante, de Pouchkine et d'Émile Nelligan?

Nicole Brossard

Ces questions, restées sans réponse, parcourent de façon souterraine l'intervention de Nicole Brossard sur la création littéraire et la littérature, leurs rapports étroits avec la langue et l'écriture, à travers les siècles et les civilisations. « Si la création engage l'individu tout entier, la création littéraire, elle, participe plus que tout de la rencontre de l'état du monde et de la conscience d'un sujet à travers cette matière fluide, ambiguë et contraignante qu'est la langue. »

Comparant la création littéraire à la recherche scientifique, Nicole Brossard met en relief le fait qu'« écrire c'est souvent travailler dans l'imprécis, le doute, c'est souvent recommencer jusqu'à ce qu'on ait enfin touché à des zones dangereuses capables de faire vaciller le réel, c'est placer dans la langue familière un savoir-vie pouvant remettre en question le sens officiel qui fige les vies dans la soumission et la bêtise ». Ce travail de recherche, dans la pensée et les émotions, est confronté à de nombreux obstacles, dont le moindre n'est pas celui du « temps ».

Quels sont les obstacles à la création littéraire? Vraiment, il y en a de très évidents comme l'analphabétisme, l'ignorance, *ou le temps*. Il y en a de très anciens et de tout à fait contemporains comme la bêtise, la superficialité, le manque d'imagination, *ou le temps*. D'autres, comme la peur, l'autocensure, le manque de confiance en soi, *ou le temps*. Il y en aurait aussi qui seraient liés à des conjonctures technologiques qui en modifiant notre rapport au temps et à l'espace, à la mémoire et au futur, au réel et à la fiction transformeraient la relation à soi et à autrui ainsi que les modalités de perception et d'interprétation du monde. Un autre obstacle serait la sensation de chaos issue de la vitesse et de la multitude des informations que nous sommes incapables de maîtriser et qui ne font qu'accroître un sentiment d'éphémère et d'impuissance sur nos vies dont les points de repères idéologiques et scientifiques, voire même affectifs semblent de plus en plus sans ancrage. Mais le plus grand obstacle, il me semble, serait d'écrire dans l'obsession de la production par opposition à l'obsession de l'énigme en soi, ou de l'énigme du monde.

Nicole Brossard

Relancés par une question de l'animatrice, à savoir si « le temps long de la littérature est encore possible, s'il peut encore exister dans l'état actuel de notre monde, de la société québécoise? », Louis Caron, président de l'Académie des lettres du Québec, et Simon Dumas, cofondateur de Rhizome, sont intervenus de la salle rappelant, pour l'un, qu'il est capital de replacer la littérature au cœur même de l'éducation scolaire, que l'avenir de la littérature ne sera pas conquérant, mais qu'il devra être résistant, et, pour l'autre, que la préoccupation du langage, première chez l'écrivain, est toujours vivante, aussi bien chez ceux qui expriment la littérature de façon scénique qu'interdisciplinaire, qu'il y a une relève et qu'il y aura peut-être d'autres formes de création littéraire qui prendront non pas le relais du livre, mais qui l'accompagneront en parallèle.

HOMMAGE

Yvan Gauthier, au nom du CALQ, a clôturé cette soirée d'ouverture en annonçant la remise d'une bourse de carrière à **Élise Turcotte**, d'un montant de 60 000 \$, réparti sur deux ans. Il a aussi profité de cette occasion pour annoncer que le CALQ consacrera une bourse de carrière exclusivement au secteur de la littérature et du conte. Cette troisième bourse de carrière spécifique à un secteur particulier, après les arts visuels et le cinéma, s'adressera aux écrivains et aux conteurs ayant un minimum de vingt années de carrière professionnelle, en leur offrant plus de liberté, des moyens de se ressourcer, d'explorer de nouvelles avenues de création et d'entreprendre des projets de nature différente de ceux qui ont jalonné leur parcours.

Rappelons que, depuis 1998, le Conseil a attribué trente-quatre bourses de carrière, dont huit à des écrivains : Marie-Claire Blais, Nicole Brossard, Denise Desautels, Suzanne Jacob, Madeleine Gagnon, David Solway et Yolande Villemaire.

Membre du conseil d'administration du CALQ pendant sept ans, l'écrivaine Louise Desjardins a ensuite prononcé l'éloge de la lauréate.



Élise Turcotte, récipiendaire d'une bourse de carrière du CALQ.

ATELIER 1

LE DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATION LITTÉRAIRE ET L'ENJEU NUMÉRIQUE

ANIMATEUR : NICOLAS LANGELIER

CONFÉRENCIERS : DANIEL CANTY, JEAN-YVES FRÉCHETTE, KAROLINE GEORGES



De gauche à droite :
L'animateur Nicolas Langelier en
compagnie de Jean-Yves Fréchette,
Daniel Canty et Karoline Georges

La littérature numérique au Québec est encore bien jeune et le marché du livre est en pleine mutation. Les mutations technologiques touchent à la fois la création, ses formes et son langage mais aussi les supports de publication ainsi que les modes de diffusion et de distribution. Il ne s'agit pas ici d'un simple changement de support mais d'une modification de la façon de lire, d'écrire et de créer. La relation avec le lecteur s'en trouve également transformée. L'utilisation des technologies numériques en littérature se décline selon de nombreux angles ou facettes. Il convient de distinguer la pratique de création de celle de sa diffusion. Plusieurs questions se posent... Quelles sont les répercussions des technologies numériques sur l'acte de création lui-même? Comment les œuvres littéraires se transforment-elles dans l'espace numérique? Comment les divers réseaux sociaux peuvent-ils devenir des véhicules de création et de promotion?

Présentation du sondage SOM – CALQ par Yvan Gauthier, en début d'atelier

La ministre de la Culture, des Communications et de la Condition féminine, madame Christine St-Pierre, a confié au CALQ et à la SODEC un double mandat : effectuer une veille sur les technologies numériques et proposer des scénarios d'actions visant à développer le secteur des arts et des lettres dans le contexte numérique. Un rapport lui a été remis à l'automne 2011. [*Faire rayonner la culture québécoise dans l'univers numérique. Éléments pour*

une stratégie numérique de la culture, Rapport du Conseil des arts et des lettres du Québec déposé à la ministre de la Culture, des Communications et de la Condition féminine, 11 novembre 2011, 26 p. + 11 p. d'annexes. Document disponible sur le site Web du Conseil : www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/rapportcalq20111111strategienumerique.pdf]

Le CALQ a donc mandaté la firme SOM pour réaliser un sondage auprès des artistes et des organismes qui lui ont adressé des demandes de subventions ou d'aide financière au cours des années 2009-2010 et 2010-2011. Ce sondage cherchait à mesurer les perceptions et l'utilisation des technologies numériques pour la création, la production, la diffusion, la promotion et la mise en marché des arts et des lettres.

Au total, 1 749 artistes et 341 organismes ont répondu. La collecte a été réalisée sur le Web, avec des invitations par courriel. Parmi les artistes répondant, on retrouve 287 écrivains, soit 17 % des répondants, ainsi que 35 organismes du secteur de la littérature et du conte, soit 10 % des organismes sondés parmi les neuf disciplines artistiques desservies par le CALQ.

Les sites de réseaux sociaux, les sites Web et les blogues personnels sont les principaux outils utilisés par les artistes et les écrivains, pour la diffusion, pour la promotion et la mise en marché, dans une proportion de près de 50 % des artistes répondants.

Dans le cadre de leur pratique artistique ou littéraire, 96 % des répondants utilisent les technologies numériques (souvent ou à l'occasion), pour effectuer des recherches liées à leur pratique, sur le Web ou dans des banques de données. C'est là le geste le plus répandu, suivi par les communications électroniques (courriel, messagerie instantanée, échanges sur des réseaux sociaux ou des forums, etc.), en lien avec leur pratique (souvent ou à l'occasion) (95 % des répondants).

Parmi les répondants qui utilisent les technologies numériques, soit pour la création, soit pour la production, la diffusion, la promotion et la mise en marché, 1 551 d'entre eux prévoient augmenter l'utilisation de ces technologies pour la mise en marché, au cours des deux prochaines années. De même, 58 % des répondants prévoient l'acquisition d'outils numériques à des fins de création. Plus de 85 % prévoient acheter ces outils numériques en finançant leurs achats avec leurs revenus autonomes.

Quatre-vingt-douze pour cent des répondants affirment que les technologies numériques sont assez ou très importantes pour l'avenir de la culture québécoise dans son ensemble. Trente-cinq pour cent d'entre eux croient que les technologies numériques sont incontournables et représentent l'avenir. Parmi les possibilités qu'apportent les technologies numériques, 43 % identifient la diffusion sur le Web comme un apport important à la pratique de leur art.

Cinquante-sept pour cent des artistes répondants soulignent que le principal problème rencontré dans l'utilisation des technologies numériques est leur coût élevé et, 29 %, le manque de formation de qualité ou la formation requise ou le temps d'apprentissage élevé. Pour les deux dernières années, les répondants jugent que les technologies numériques ont entraîné une plus grande charge de travail, surtout pour la diffusion, la promotion et la mise en marché. Pour 51 % des répondants, la principale répercussion des technologies numériques est qu'elles prennent du temps de création, compte tenu du temps d'apprentissage requis.

Enfin, 90 % des répondants seraient très ou assez intéressés à transmettre leur demande de bourse par le Web et à fournir une version numérique des œuvres et des pièces ou documents en appui à une demande de soutien financier.

En résumé, l'utilisation des technologies numériques est en croissance chez les artistes et les écrivains. Il est indéniable que les technologies numériques sont utilisées et seront exploitées davantage par les artistes et les écrivains pour la diffusion et la promotion. En effet, l'utilisation des sites Web personnels et des sites de réseaux sociaux se répand constamment et devient un moyen incontournable pour diffuser les œuvres ou en faire la promotion. Cela se traduit par une modification de la charge de travail des artistes et des écrivains, qui passent davantage de temps à se faire connaître, et moins à créer. De plus, l'évolution rapide des outils et des moyens de communication entraîne un besoin urgent de formation et de perfectionnement chez les artistes et les écrivains, qui sentent le besoin de maîtriser ces nouveaux outils, mais qui manquent de ressources pour ce faire.

Quelles sont les répercussions des technologies numériques sur l'acte de création même? Comment les œuvres littéraires se transforment-elles dans l'espace numérique? Comment les différents réseaux sociaux peuvent-ils devenir des véhicules de création et de promotion? À ces questions lancées par l'animateur, les trois conférenciers, ces « défricheurs de nouveaux genres », ont répondu en décrivant leur nouvelle pratique.

Nouvelles façons de créer, nouvelles créations

Il ne faut pas oublier que le livre papier est lui aussi une technologie, devenue invisible avec le temps. Les technologies numériques ont un impact important sur la création littéraire, car elles entraînent une mutation de la littérature. Le numérique permet l'ouverture, l'enrichissement du texte par des médias audio, vidéo, par l'interactivité qui transforme le livre en un objet multidisciplinaire. Les créations littéraires numériques se conjuguent dans des univers virtuels, comme *Second Life*. Elles peuvent aussi entraîner, par les contraintes qu'elles imposent, la création de nouvelles formes littéraires, comme en témoigne la naissance récente de la « twittérature », par l'utilisation de Twitter, qui permet la création de courts textes littéraires, composés obligatoirement de 140 caractères.

Son « Art poétique » branche les twittérateurs :
140 fois sur le clavier remettez votre tweet ;
polissez-le sans cesse et le repolissez.

Jean-Yves Fréchette

Le livre est une technologie subversive et portable, parce que ça ne prend pas de réseaux coûteux pour diffuser des infos et les archiver. Il peut être transporté sous le manteau. Il y aura toujours une politique souterraine du livre.

Daniel Canty

Je découvre un médium et une contrainte esthétique, qui seront désormais les miennes, que je décide d'épouser avec beaucoup d'enthousiasme, à la fois Twitter comme contrainte, mais aussi l'énergie propre à celle du Web 2.0, c'est-à-dire celle qui me permet de diffuser mon travail en temps réel, de le soumettre instantanément au jugement des lecteurs et de m'inscrire dans un flux de production ininterrompu.

Jean-Yves Fréchette

Le rôle des écrivains qui veulent exploiter les potentialités créatives découlant des technologies numériques est totalement modifié, par rapport à la tradition, et l'un des effets de ce grand bouleversement affecte directement la chaîne du livre. Dorénavant, les outils existent pour que les auteurs s'éditionent et se diffusent eux-mêmes. Ils peuvent donc, sans passer par les éditeurs, les diffuseurs, les libraires mêmes, rendre disponibles leurs livres directement sur Internet, et ce dans le monde entier. Cela soulève toutefois de nombreuses questions quant à la qualité et à la profusion des œuvres mises en ligne sans l'apport de ces intervenants dans le processus éditorial. Mais la possibilité d'entrer en contact avec une communauté élargie de lecteurs, sans contrainte géographique ni temporelle, demeure et représente une occasion de diffusion très intéressante.

L'impact des technologies numériques dans mon processus créatif s'avère essentiel. Parmi les nombreuses répercussions, j'ai fait l'expérience d'une manière d'écrire « tridimensionnelle », j'ai découvert la possibilité de mettre en dispositif virtuel ce qui est donné à lire ; je me suis également soumise à une immersion dans un *métavers* pour donner corps à un personnage de roman, afin de poursuivre sa quête par-delà les limites du texte, pour éventuellement inspirer l'élaboration d'une nouvelle phase romanesque.

[...]

Laboratoire où s'opère la démultiplication des outils de création, le continent numérique offre donc des perspectives inédites, des lieux d'expérimentation qui stimulent l'élaboration d'un langage artistique hybride. Si le support du texte et sa forme s'ouvrent sur des possibles inattendus, le contenu, lui, s'en trouve régénéré.

Karoline Georges

Les technologies numériques rendent facilement accessibles, démocratisent en quelque sorte, la pratique de l'édition et de la diffusion, en fournissant des outils adaptés pour l'auto-édition. Ces technologies offrent également un potentiel pédagogique non négligeable pour développer l'intérêt des jeunes envers la littérature et la lecture. Par exemple, la forme brève ou l'écriture à contrainte, qui existe depuis longtemps en poésie notamment, peut être présentée de manière inusitée grâce à Twitter, formule très populaire auprès des élèves chez qui elle a été expérimentée.

Contraintes

Si les technologies numériques peuvent libérer l'écrivain de la chaîne du livre, la transformation du monde éditorial entraîne la venue de joueurs économiques extérieurs, des multinationales comme Google, Apple ou Amazon, mais aussi des fournisseurs de services Internet, tels Vidéotron et Bell. La taille de ces compagnies et le monopole qu'elles exercent sur l'écologie numérique leur confèrent un pouvoir considérable. Il importe que le créateur à l'ère numérique soit conscient de cette dépendance par rapport aux intermédiaires, aux fournisseurs de technologies, dont les intérêts sont d'abord et avant tout purement économiques.

Par contre, Internet permet la création de communautés de créateurs, rend plus facile l'accès à ces dernières. Des créations peuvent désormais être le fruit de la participation de nombreux écrivains, éparpillés à travers le monde. Cependant, les échanges entre ces créateurs se font la plupart du temps en anglais, la nouvelle *lingua franca*. Du coup, la diversité des expressions culturelles n'est pas nécessairement favorisée ou encouragée. Il faut donc se questionner sur la spécificité culturelle et littéraire du Québec dans cet univers de plus en plus global, sans compter que les logiciels ou les outils numériques utilisés sont très souvent exclusivement en anglais. Quelles seront les conséquences à long terme, sur la culture et la littérature québécoises, de l'omniprésence des technologies numériques et de leur utilisation croissante ?

Mémoire / Archivage

La question de la conservation se pose, dans un contexte où les œuvres littéraires numériques se multiplient et où les technologies sont vouées à une obsolescence certaine. Les œuvres étant dépendantes des fournisseurs technologiques et des compagnies créatrices de logiciels pour être diffusées, les écrivains sont préoccupés par l'accessibilité de leurs œuvres dans le temps. Ainsi, les sites Internet, les œuvres multimédias, les œuvres présentées sur les réseaux sociaux devraient pouvoir être archivées et conservées. Cela implique également que les logiciels, voire les machines qui en permettent le bon fonctionnement, soient eux aussi conservés. Bibliothèque et Archives nationales du Québec moissonne déjà des sites Web et reçoit des œuvres numériques sur une base volontaire, mais il n'existe pas d'obligation d'un dépôt légal, comme il en existe un pour toute œuvre vidéo-graphique, qui doit être déposée à la Cinémathèque québécoise. Si le dépôt légal d'une œuvre imprimée était accompagné du PDF utilisé par l'imprimeur, cela faciliterait déjà la conservation des fichiers numériques.

Le Web est un espace de performance, une sorte de théâtre. Le rideau se lève à toutes les trois-sept minutes, et retombe... Twitter est un fil temporel, un fil de mémoire, une vague d'expression et d'effacement. Cette idée rapproche la littérature du théâtre d'une certaine façon. C'est comme dans un espace social. Il y a un auditoire invisible et une scène, qui se modifient de page en page.

Daniel Canty

Le développement de la création littéraire et l'enjeu numérique

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>L'œuvre littéraire créée en format numérique est une nouvelle catégorie d'œuvres qui échappe actuellement au dépôt légal. De plus, les changements technologiques rapides entraînent l'obsolescence des appareils ou des logiciels qui permettent de lire ces œuvres. Leur pérennité et leur accessibilité doivent être assurées.</p>	<p>1.1 Création d'un dépôt légal pour les œuvres littéraires numériques, de manière à en systématiser l'archivage et la conservation.</p>
<p>La formation et le temps d'apprentissage pour l'utilisation des technologies numériques empiètent sur le temps de création et grèvent le budget des écrivains.</p>	<p>1.2 Offre adéquate, dans les différentes régions du Québec, de programmes de formation aux technologies numériques et adoption de mesures fiscales pour faciliter l'achat d'équipements et de logiciels spécialisés pour la création et la diffusion.</p>
<p>Le monopole exercé par les multinationales sur Internet et l'utilisation sans conteste de l'anglais comme langue de communication exercent une forte pression sur la création et la diffusion d'œuvres numériques en français, risquant, à terme, d'avoir un impact négatif sur la culture et la littérature québécoises.</p>	<p>1.3 Développement de politiques et d'outils pour assurer la création, la diffusion, la promotion et la mise en marché d'œuvres numériques en français.</p>
<p>La question des redevances sur les œuvres numériques oblige à revoir l'ensemble des notions touchant le droit d'auteur et la possibilité pour les écrivains de toucher une juste rémunération de leur travail.</p>	<p>1.4 Révision et harmonisation des différentes lois, fédérales et provinciales, concernant le droit d'auteur, le statut de l'artiste, l'industrie du livre et les ententes contractuelles.</p>

ATELIER 2

LES CONDITIONS DE VIE DES CRÉATEURS AUJOURD'HUI

ANIMATEUR : PIERRE LAVOIE

CONFÉRENCIERS : JOSÉ ACQUELIN, PAUL BÉLANGER, BERTRAND GAUTHIER,
HÉLÈNE MESSIER, MONIQUE PROULX



De gauche à droite :
Bertrand Gauthier, Pierre Lavoie,
animateur, et Paul Bélanger

De gauche à droite :
José Acquelin, Monique Proulx
et Hélène Messier



L'écrivain, le conteur et leurs créations sont à la base de la vitalité littéraire d'une société. Pour la plupart des écrivains et des conteurs, les conditions de vie demeurent précaires. En effet, malgré la grande vitalité du milieu, très peu d'écrivains au Québec vivent des droits d'auteur provenant de leur création. Quelle est l'incidence réelle de cette condition de vie incertaine sur le travail de création ? À l'heure où la littérature se décline selon diverses formes, notamment en raison de l'émergence du spectacle littéraire et de contes, cette multiplication des pratiques permet-elle aux écrivains et aux conteurs de mieux vivre de leur art ? Des lois et des contrats régissent certains des rapports entre les écrivains et les différents intervenants de la chaîne du livre mais avec la venue des technologies numériques et l'accroissement de l'auto-édition, ce modèle est bousculé. Comment se fera la répartition des droits d'auteur dans le nouveau contexte d'un marché en mutation où les ventes de livres numériques sont en progression constante ?

Le temps de la résistance

Ce leitmotiv a sous-tendu l'ensemble des interventions et des conférences de cet atelier. Citant Fernand Dumont (*Le Sort de la culture*), l'écrivain-poète-animateur-éditeur Paul Bélanger a situé d'emblée l'enjeu de cet atelier : « Il n'est d'existence, individuelle ou collective, sans recours à l'utopie, sans le rêve d'achever une vie limitée dans sa fin et fragmentée dans ses intentions. »

Pas de pessimisme exacerbé, même si les données de la dernière enquête de l'Observatoire de la culture et des communications du Québec, publiées en mai 2011, confirment ce que l'enquête précédente, en 2002, avait déjà révélé, à savoir que les écrivains qui consacrent le plus de temps à écrire sont ceux qui ont des revenus personnels moindres. L'enquête accorde toutefois une attention particulière aux revenus tirés spécifiquement de la création littéraire et trace plusieurs parallèles avec le temps de travail consacré à l'écriture.

Marie-Hélène Provençal, chargée de projet d'une nouvelle série d'enquêtes sur les professions artistiques et de communication, relève qu'en 2008, 65 % des 1 510 écrivains professionnels, soit la population visée par l'enquête, ont tiré moins de 5 000 \$ de leur travail de création littéraire. Elle précise que le revenu médian tiré de celui-ci est de 2 450 \$, avant déduction des dépenses liées à la pratique de leur art.

Parmi les 410 écrivains (27 %) qui consacrent plus des deux tiers de leur temps de travail à l'écriture, 51 % se situent dans la tranche des revenus personnels les plus faibles. Non seulement « écrire ne fait pas vivre », mais « plus les écrivains consacrent de temps à leurs activités de création, moins leurs revenus sont élevés ». Si 81 % des écrivains possèdent un diplôme universitaire (contre 21 % de la population québécoise), leur revenu annuel médian, tous gains confondus, est de 39 400 \$, nettement inférieur à celui des Québécois de 25 ans et plus, titulaire d'un diplôme universitaire, qui est de 50 750 \$.

Il ressort également de cette enquête, dont les données de revenus font référence à 2008 et les données socio-démographiques à 2010, que la population des écrivains est à prédominance masculine, plutôt âgée, très majoritairement francophone et fortement concentrée dans la région montréalaise. Toutefois, les données indiquent que les écrivains sont maintenant moins nombreux, en proportion, à habiter dans l'île de Montréal. Quant à la sous-représentation des jeunes, elle pourrait s'expliquer, selon les auteurs de l'enquête, par la longue période des études de la plupart des écrivains et par l'obligation d'avoir publié deux livres, chez un éditeur reconnu, pour être considéré comme un écrivain professionnel.

Les revenus tirés de la création littéraire varient selon la catégorie éditoriale. Ainsi, les écrivains pour la jeunesse sont en grand nombre parmi les écrivains dont les revenus de création sont les plus élevés, alors que les poètes et les romanciers, proportionnellement, sont plus nombreux dans la tranche des très faibles revenus. Les plus courants sont les revenus obtenus du Droit de prêt public, 86 % des écrivains en ayant perçus. Les droits d'auteur (80 %) et les droits de reprographie (76 %) suivent. Le tiers des écrivains touchent 10 % de leurs gains en revenus de prestation (lectures publiques, conférences, ateliers, etc.), alors qu'un cinquième d'entre eux se sont prévalus de bourses et de prix représentant également 10 % des gains attribuables à la création littéraire. En 2008, le tiers des écrivains ont déboursé plus de 3 000 \$ en frais, et le quart, entre 1 000 \$ et 3 000 \$. Comme la plupart des artistes, des créateurs et des travailleurs autonomes, ils sont rarement couverts par un régime de protection sociale ou de sécurité du revenu.

Finalement, le quart des écrivains, en 2008, n'étaient pas liés par contrat avec une maison d'édition.

Vivre de sa plume (ou de son ordinateur) au Québec demeure encore aujourd'hui un défi de taille. La reconnaissance du métier d'écrivain et l'amélioration des conditions socioéconomiques demeurent, plus que jamais, un enjeu majeur.

Après nous avoir invités à « ouvrir les paupières de nos cerveaux sur une lumière autre », José Acquelin a déclamé un poème intitulé *Déclaration des solitudes universelles*.

On a beau le déplorer ou en pleurer, la gloire couronne les ratoureux du divertissement – c'est exactement ce qui arrive quand on consacre artistes les marionnettes de la télé-fiction.

José Acquelin, *Obscurcir l'obscurité*

Mettant de l'avant la liberté de l'écrivain, tout en soulignant plusieurs avenues pouvant faciliter l'exercice de son métier, Paul Bélanger considère également que l'enjeu n'est pas le support, quel qu'il soit, mais l'exercice même de la littérature et les conditions de vie de l'écrivain. À cet égard, Bertrand Laverdure propose de miser, entre autres, sur les spectacles littéraires qui permettent de faire connaître les auteurs québécois aux autres communautés culturelles.

Le défi le plus grand, sans doute, demeure de conserver la littérature au cœur de la réalité et de la Cité, en cette période où les enjeux semblent être perdus de vue au détriment de la distraction où tout devrait être absolument divertissement, oubliant que le divertissement peut s'accompagner de réflexion, comme dans la confrontation théâtrale qui met le spectateur en face de situations qui l'obligent à penser, ni plus ni moins.

[...]

Notre responsabilité première comme écrivain, c'est d'écrire, d'être attentif aux mots, au sens, au langage bien sûr, aux émotions, aux sentiments, à l'humanité, à l'humanisme, à ce qui nous habite profondément et qu'on veut transmettre.

Paul Bélanger

Hélène Messier a rappelé les notions juridiques, notamment la *Loi sur le droit d'auteur* et la relation contractuelle avec les tiers, suivies d'une réflexion sur les mutations des pratiques. En plus de présenter les nouvelles réalités du marché du livre, elle a mis en parallèle la chaîne du livre papier (qui relève d'un modèle plutôt unique), face à celle du livre numérique (qui est plus complexe, mais qui se décline en plusieurs modèles), ce qui annonce peut-être de nouvelles possibilités dans ce nouveau marché de la défragmentation des œuvres. À son tour, elle a parlé de cette nouvelle ère de la résistance et de la résilience dans laquelle on se retrouve aujourd'hui.

Aux États-Unis, la vente de livrels va passer de 1 milliard de dollars à 2,8 milliards de dollars d'ici cinq ans. En un an, les ventes de livrels ont triplé, alors que les ventes de livres papier avaient décliné de 24,8 %. Les secteurs qui connaissent un tel destin : la littérature générale et la littérature jeunesse. Au Canada, Indigo, qui détient 50 % du marché de la vente des livres, prévoit que d'ici cinq ans la vente de livres numériques va provoquer une érosion de 40 % de la vente des livres papier. Au Canada, en 2009, la vente de livrels correspondait à 3 % ; en 2010, à 8 %.

Structure actuelle pour le livre papier : 10 % auteur ; 8 % imprimeur ; 32 % éditeur ; 10 % distributeur ; 40 % libraire. Le livre numérique est généralement vendu 9,99 \$: 10 % à l'auteur ; 90 % à l'éditeur et au détaillant en ligne. Il faut rendre hommage à la résistance des éditeurs québécois qui ont empêché que le livre numérique québécois soit englobé dans ce type de politique générale. Du côté de la Francophonie, un best seller en français sur cinq est disponible en version numérique ; l'écart de prix est de 18 % entre le prix papier et le livrel. Ici, il s'agit plutôt de 25 % (voir *Livre d'ici*, mars 2011).

L'entrepôt numérique ANEL-De Marque, mis en place en août 2009, regroupe plus de 4 000 titres et 80 éditeurs participants. Quinze mille livres ont été vendus par le biais de cette plate-forme. La SODEP [Société de développement des périodiques culturels québécois] a numérisé aussi toutes les revues culturelles en les rendant accessibles sur Érudit.

Hélène Messier

Il faut donc redéfinir l'encadrement légal. La *Loi sur le droit d'auteur* a été redéfinie un peu partout à travers le monde. Dans les pays européens, cela a apporté des bénéfices aux artistes, bien que le droit d'autoriser ou non l'utilisation de son œuvre soit de plus en plus un droit fictif, de plus en plus remplacé par un droit de rémunération. Au Canada, même ce droit risque d'être retranché, dans le projet de loi C-32, par les nombreuses exceptions qui pourraient être adoptées.

Doit-on redéfinir la *Loi sur le statut de l'artiste* qui, pour le moment, ne fait qu'effleurer l'encadrement légal des contrats ? Il y a eu beaucoup de discussions, de groupes de travail, récemment, à ce sujet. Il s'agit d'un dossier très politique. Sans oublier la *Loi sur le développement des entreprises dans le domaine du livre* qui, pour l'instant, réduit les livres à une édition papier. Ce qu'on retrouve dans la version numérique, à un premier niveau, c'est une tendance à reproduire l'univers du papier. Mais on peut aussi produire des livrels enrichis, dans lesquels se retrouvent des éléments actifs. Il y a aussi les livres numériques originaux, qui n'ont pas de contrepartie papier. On entre dans un domaine où l'imagination est presque sans limites.

Au Québec, on pense que, en moyenne, le livre numérique va se vendre 75 % du prix de la version papier. Le pourcentage perçu par l'auteur tournera autour de 13 %. En fait, on essaie de maintenir le pourcentage de redevances de la version papier, en adaptant légèrement le pourcentage de l'auteur. Il s'agit d'un marché en mutation, dans lequel il faut s'engager avec prudence, de part et d'autre, à cause des clauses de redevances, des clauses d'épuisement, de la durée (on ne peut rien prévoir sur une longue durée), la nature des droits concédés, la plate-forme, les intentions des parties, la question de l'exclusivité, la nature de la promotion, l'utilisation ou non des réseaux sociaux, des *mobs* spontanés de lectures d'œuvres...

« Pourquoi est-il si difficile de vivre de ses droits d'auteur ? », s'est demandé Bertrand Gauthier, identifiant plusieurs problèmes : offre croissante face à une demande stable, peu de présence de la littérature dans les médias, valorisation de l'industrie du livre, difficulté de former un lectorat, alors que tout le monde veut être auteur. Il a ensuite donné un petit cours pratique de débrouillardise littéraire : 1. Éplucher tous les programmes d'aide (tournées dans les écoles, dans les bibliothèques publiques, bourses d'écriture, compensation annuelle – DPP [Programme du droit de prêt public], COPIBEC, résidences d'écrivains) ; 2. Pratiquer des métiers complémentaires (ex : enseignant, journaliste).

Suzanne Aubry a rappelé la nécessité de renforcer la *Loi sur le statut de l'artiste* dans un contexte où l'industrie est hautement subventionnée.

Monique Proulx, dans un texte intitulé *Cet état d'esprit qu'est la richesse*, a mis particulièrement en valeur le fait que la principale richesse de l'écrivain est de pouvoir être lent, de disposer souverainement du temps et que ce métier de liberté ne peut s'exercer dans le confort réservé aux salariés de qui on attend des tâches programmées par d'autres. Elle a par la suite invité les jeunes écrivains à se préparer à partir sans cesse en guerre contre eux-mêmes, car ils seront leur pire ennemi.

Extrait d'un texte destiné à de jeunes écrivains

Il ne s'agit pas de fuir le succès, mais de ne pas gaspiller ton énergie à le chercher. Il s'agit de jouer ta musique à toi, même si elle semble cacophonique aux autres. Embusque-toi sur ton territoire – un mètre carré suffit – et creuse. Creuse à en avoir des courbatures aux reins, de la terre plein la gueule. C'est là-dessous que ça se trouve. Là-dessous, il fera souvent seul en chien, et noir à en pleurer, mais tôt ou tard ça ne pourra pas ne pas être là : un éclaboussement de lumière et d'eau vive, un filon d'or, ton or à toi, que tu ramèneras précautionneusement à la surface pour le partager avec les autres. Plus tu n'écriras que pour la partie dure de toi, l'implacable, plus fort tu rejoindras les autres. Rejoindre les autres, c'est-à-dire avoir des lecteurs, est une lourde responsabilité. Prends garde de ne jamais leur donner ce qu'ils s'attendent à recevoir. N'ajoute surtout pas à leurs divertissements, sous le poids desquels ils crèvent déjà. Reste un mineur de fonds, un résistant.

Monique Proulx

Les conditions de vie des créateurs aujourd'hui

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>Les écrivains manquent de temps et d'argent. Au Québec, la vente de livres, principal revenu tiré de la création littéraire, ne suffit pas à faire vivre la majorité des écrivains. Selon les données colligées par l'Observatoire de la culture et des communications du Québec (<i>Optique Culture</i>, n° 3, mai 2011), en 2008, 65 % des écrivains ont tiré moins de 5 000 \$ de leur travail de création littéraire. Seulement une trentaine d'écrivains (2 %), sur un total de 1 510, ont tiré un revenu de création de 60 000 \$ ou plus. Le revenu médian tiré de la création littéraire est de 2 450 \$. Le développement du lectorat est donc un enjeu crucial, car il pourrait permettre aux écrivains d'accroître leurs revenus.</p> <p>Le temps est un autre facteur important à prendre en considération. Trois écrivains sur quatre ont tiré des revenus d'autres activités que la création littéraire. En moyenne, les écrivains ont consacré 43 % de leur temps de travail à la création littéraire en vue de la publication. Les écrivains qui consacrent la plus grande part de leur temps de travail aux activités de création littéraire sont, en proportion, plus nombreux à percevoir des revenus personnels inférieurs.</p>	<p>2.1 Instauration d'un programme national d'achat d'ouvrages littéraires, dans toutes les bibliothèques publiques et scolaires, tel que pratiqué en Norvège. Cette mesure avait été adoptée par l'Algérie au lendemain de son indépendance.</p> <p>2.2 Libération des contraintes fiscales pour les bourses d'écriture.</p> <p>2.3 Représentations auprès du gouvernement fédéral pour que le programme d'Assurance-Emploi cesse de considérer les droits d'auteur et les redevances perçues de COPIBEC et du DPP comme un revenu, un salaire.</p> <p>2.4 Représentations auprès du gouvernement fédéral pour l'adoption d'un régime d'exemption pour les droits d'auteur, semblable à celui existant au Québec.</p> <p>2.5 Instauration de bourses de longue durée (de trois à cinq ans), tel que pratiqué en Finlande.</p> <p>2.6 Consolidation du réseau des résidences de création sur l'ensemble du territoire québécois et à l'étranger.</p> <p>2.7 Instauration de résidences d'écriture locales, sur le modèle développé par le Conseil des arts de Montréal dans les bibliothèques publiques.</p>
<p>Des écrivains reconnus, ayant consacré leur vie à la création littéraire, dont les œuvres enrichissent aujourd'hui le patrimoine littéraire du Québec, arrivent en fin de vie complètement démunis et sans ressources.</p>	<p>2.8 Mise sur pied d'un programme de pension pour les écrivains âgés et méritants, sans ressources suffisantes pour vivre décemment.</p>

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>Les enseignants, notamment au secondaire et au collégial, mettent trop peu souvent les œuvres littéraires québécoises au programme. Les lecteurs québécois sont pourtant les plus susceptibles d'être intéressés par leur littérature nationale. À ce titre, l'école devrait mieux contribuer à former des lecteurs.</p>	<p>2.9 Renforcement de l'enseignement de la littérature québécoise en définissant le corpus, en augmentant le nombre d'heures d'enseignement dédiées à la littérature québécoise et en développant la formation des enseignants à la littérature nationale.</p> <p>2.10 Développement du lectorat littéraire dans les écoles, en collaboration avec les différents ordres d'enseignement et le ministère de l'Éducation.</p>
<p>Les nouvelles technologies ouvrent un nouveau champ d'occasions à saisir. Cependant, les nouveaux objets littéraires, les nouvelles façons de diffuser la littérature et de toucher les lecteurs sont à inventer.</p>	<p>2.11 Dégagement d'enveloppes spéciales pour la recherche et le développement de la création littéraire, particulièrement en lien avec l'édition et la diffusion numériques.</p> <p>2.12 Développement de liens étroits avec l'entrepreneuriat privée dans le but de soutenir les écrivains (prix, bourses, résidences, manifestations littéraires, etc.).</p>
<p>Le cadre légal actuel ne permet pas aux auteurs de signer des contrats qui leur permettraient d'obtenir un juste revenu pour l'exploitation de leurs œuvres.</p>	<p>2.13 Révision de la <i>Loi sur le statut professionnel des artistes (S-32.01)</i> et imposition d'un contrat-type obligatoire.</p> <p>2.14 Adoption du prix réglementé, mesure visant à assainir les pratiques de vente dans le réseau de la grande diffusion.</p> <p>2.15 Accroissement de la présence et de la visibilité du livre québécois dans les points de vente au Québec.</p>

ATELIER 3

LES DÉFIS DE LA VIE ASSOCIATIVE

ANIMATEUR : GUY RODGERS

CONFÉRENCIERS : CAROLE DAVID, PETER DUBÉ, PAULINE VINCENT



Guy Rodgers, animateur,
et Pauline Vincent

Carole David et Peter Dubé



En plus d'assurer la défense des droits pour leurs membres, les organismes associatifs et de services du secteur assument également un rôle de promotion et de diffusion des œuvres et de la littérature sur tout le territoire. Ils contribuent à faire connaître les écrivains professionnels d'ici, à promouvoir leur travail de création et à permettre à un plus large public d'avoir accès à des œuvres littéraires québécoises. Comment les organismes aux prises avec des problèmes de financement peuvent-ils continuer à jouer pleinement leur rôle et s'assurer d'une succession et d'une relève adéquates ? Comment peuvent-ils relever les nombreux défis de la représentation ? Comment identifier les besoins du milieu et y répondre ? Dans un contexte où les pratiques se diversifient et où les nouvelles technologies prennent de plus en plus de place, comment ces organismes peuvent-ils redéfinir leurs orientations et adapter leurs services ?

Cinq grands thèmes ont été dégagés par les conférenciers :

1. La défense des droits des écrivains (négociations, contrats-type, droits d'auteur, politiques culturelles, besoins des écrivains chevronnés et de la relève, régions - métropoles, francophones - anglophones - allophones - autochtones).
2. La conservation des acquis, la capacité des associations à répondre aux multiples exigences, le vieillissement et le remplacement des responsables.
3. La promotion de la littérature et du conte, partout au Québec et à l'étranger.
4. Les nouvelles technologies.
5. La littérature dans le milieu de l'éducation.

Les associations d'écrivains ne viennent pas seulement de traverser une période de transformation, en ce qui a trait à leur rôle et à leurs responsabilités, mais elles connaissent actuellement une croissance majeure.

Peter Dubé

Les associations régionales d'auteurs commencent à voir le jour durant les années soixante-dix. Aujourd'hui, plus de 50 % des écrivains et des conteurs vivent hors des grands centres, ce qui explique en partie l'existence d'une dizaine d'associations régionales d'auteurs au Québec.

Selon une enquête de l'UNEQ, en 2005-2006, elles [associations régionales d'auteurs] ont produit et diffusé près de 200 activités par mois, destinées à tous les publics, dans un grand nombre de municipalités en région : des conférences aux festivals, des soirées littéraires aux spectacles multidisciplinaires, sans oublier les fêtes du livre, les prix littéraires, les dépouillements d'arbres de livres... Ce dynamisme alimente leur force de pénétration dans leur milieu, qui est proportionnelle à l'importance de leur membership, à l'implication des membres et aux ressources financières dont disposent ces associations. Lorsqu'elles atteignent une certaine maturité, leur contribution à l'épanouissement de la culture en fait des intervenantes indispensables et incontournables. Ne sont-elles pas souvent les initiatrices ou les éminences grises derrière des événements d'envergure régionale et nationale, comme les salons du livre, des festivals internationaux, la fondation de maisons d'écrivains, de même que des conseillères dans l'élaboration des politiques culturelles des villes et MRC [municipalités régionales de comté]? De plus, leur action concertée devient souvent le creuset de propositions comme la présence des écrivains vivant en région aux salons du livre ou encore le poids de la littérature québécoise dans l'enseignement et dans les médias.

Pauline Vincent

Les associations jouent un rôle de médiation littéraire, de rassemblement, de promotion, d'instigation et de création. Elles conseillent également les écrivains et les conteurs dans la défense de leurs droits.

Le vieillissement des administrateurs et des bénévoles, le départ des fondateurs font partie des nouveaux défis et des enjeux prioritaires à considérer, d'autant plus que les jeunes écrivains ne se sentent guère interpellés et s'impliquent peu. Les salaires dérisoires expliquent le roulement élevé du personnel, l'absence d'une permanence ou d'une mémoire institutionnelle. Les associations régionales finissent par souffrir de leur dépendance envers les bénévoles qui, eux-mêmes, se sentent écartelés entre leur emploi, leur famille, leur création et l'association.

Avec la professionnalisation du milieu, les salariés de ces organismes ont été forcés de cumuler deux emplois ou plusieurs contrats. C'est selon. Alors qu'auparavant ces tâches étaient assumées par les membres des associations, aujourd'hui elles sont souvent assumées de plus en plus par des professionnels, ceux qu'on appelait autrefois les travailleurs culturels. Les exigences sont élevées, compte tenu des conditions de travail qui n'offrent, la plupart du temps, aucun filet social. Rien n'a été prévu en terme de mentorat et de formation adéquate pour assurer au milieu associatif une relève, tant chez les salariés que chez les bénévoles. Pourtant, ce type de soutien existe dans d'autres milieux. Le milieu associatif tient en grande partie sur le bénévolat et l'engagement de ses membres.

Carole David

Le milieu de la littérature et du conte souffre de schizophrénie : les écrivains, conteurs et créateurs sont au CALQ, tandis que les éditeurs et l'industrie sont à la SODEC. Même s'il n'est pas question de regrouper tout le monde sous le même toit, il faudrait plus de concertation entre les créateurs, l'industrie et les bailleurs de fonds.

Malgré les exigences de la profession, le milieu associatif vit dans la précarité et doit faire ses preuves chaque année, en présentant rapports et projets de toutes sortes, en ayant des interlocuteurs multiples, que cela soit auprès des subventionneurs des différents paliers de gouvernements : CALQ, CAC, CAM, et des différentes sources de financement privé. L'hybridité de certains organismes rend leur mission titanesque. En effet, diffuser à la fois la littérature de création, organiser des rencontres et défendre les droits des écrivains demeure un défi de taille, car les moyens pour le faire sont limités et empêchent d'atteindre les objectifs sur le long terme.

Les salaires dérisoires dans ce milieu font qu'il y a un important roulement de personnel. Pis encore, ces personnes compétentes délaissent leur poste pour migrer vers des emplois plus rémunérateurs. Ce qui est triste mais tout à fait légitime. De cette manière, le milieu est sans cesse fragilisé et ne réussit pas toujours à offrir les services aux écrivains et à les mettre en contact avec leur véritable public, ou lecteurs.

Je ne peux m'empêcher de penser au diagnostic et aux prévisions de Guy Debord, concernant la société du spectacle et la marchandisation de la littérature. C'est un des plus grands défis de la littérature de création : le respect de l'œuvre.

Carole David

Les auteurs sont obligés de négocier avec des institutions, c'est-à-dire avec les diffuseurs, les éditeurs, les programmeurs de festivals et les organismes subventionnaires, face auxquels la plupart des auteurs, individuellement, sont relativement impuissants. Cette réalité est plutôt inconfortable. S'il s'avère que les individus ne sont pas en position d'exercer de pression significative sur de tels organismes, les associations professionnelles demeurent le meilleur moyen de leur parler d'égal à égal.

Peter Dubé

La littérature québécoise est essentielle à l'éducation des jeunes. Ces derniers devraient être amenés à connaître les œuvres des grands écrivains québécois. Il pourrait être rassembleur d'inclure, dans les programmes de langue et de littérature, des cours, des ouvrages qui décrivent les multiples racines ethniques qui composent le Québec d'aujourd'hui, moderne, interculturel et ouvert sur le monde. Il importe d'enseigner la littérature québécoise dans les écoles, pour que tous les Québécois puissent partager une histoire et une culture communes. L'ajout de nouvelles ressources financières au programme *La culture à l'école*, ainsi qu'une révision des modalités d'achat et de diffusion des livres, permettraient de garder à ce programme conjoint MCCCC – MÉLS [ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport], qui connaît une forte demande, toute sa force de pénétration dans le réseau scolaire.

Par rapport aux autres disciplines, le milieu littéraire est en retard dans son organisation et dans son financement. Une refonte des programmes s'impose, mais le CALQ, seul, ne peut régler tous les problèmes.

Il faut travailler ensemble pour repenser, restructurer et revitaliser le milieu : métropoles et régions ; poètes, romanciers, essayistes et conteurs ; créateurs, éditeurs, distributeurs, libraires et bailleurs de fonds. Il faut développer des compétences, partager des expertises ou des ressources clés, solliciter davantage les jeunes écrivains, en tenant compte de leurs intérêts et de leurs univers, créer de nouveaux espaces de rencontre, des « maisons de la littérature et du conte », simplifier les contraintes administratives, aider les écrivains et les conteurs à maîtriser les nouvelles technologies.

Il est impensable de croire que la vie associative ne s'est pas transformée à l'heure des réseaux sociaux et de l'*iPocalypse*. Quand on pense qu'Internet peut aussi servir à faire la révolution... Oui, il y aura une révolution dans le domaine de la littérature.

Carole David

Les technologies numériques et les technologies de l'information sont en train de transformer le monde de l'édition de différentes manières. En premier lieu, et c'est le plus important, ces technologies modifient de manière radicale les possibilités de publication. Ainsi, il est désormais possible d'envisager de nouveaux types de publications : livres électroniques, courts récits destinés au téléchargement, sur les téléphones cellulaires, magazines en ligne, textes interactifs, et autres. Outre ces nouvelles plate-formes, les technologies numériques multiplient également les possibilités en ce qui a trait à la promotion des livres et de leurs auteurs. La place réservée à la critique de livres a été fortement réduite dans les médias traditionnels, mais elle a, par contre, explosé dans les sites en ligne. Il existe aujourd'hui des centaines de sites consacrés aux livres, qui publient aussi, pour la plupart, des comptes rendus. Les émissions de télévision consacrées aux livres ont commencé à apparaître sur le Web. Plusieurs auteurs effectuent des tournées de promotion virtuelle pour le lancement de leur nouveau livre ; ces activités comprennent, notamment, le clavardage en ligne, une invitation à bloguer, dans un certain nombre de sites dédiés aux livres, la création d'une courte vidéo destinée au téléchargement, etc.

Les technologies numériques soulèvent de nombreuses questions. Les éditeurs, par exemple, ont demandé à plusieurs d'entre nous de maintenir une présence active en ligne, sous forme de blogue, sur Facebook ou sur Twitter, afin de faire la promotion de nos œuvres (souvent aux dépens du temps que nous pouvons consacrer à l'écriture). Peu d'entre nous ont obtenu une compensation pour ce travail supplémentaire qui, en réalité, devrait incomber aux équipes de marketing, – des activités promotionnelles pour lesquelles les éditeurs du secteur de la littérature reçoivent souvent des subventions.

Peter Dubé

L'importance d'un financement permanent et récurrent demeure le nerf de la guerre pour les associations régionales d'auteurs, comme le soulignait Pauline Vincent, constatant de plus en plus leur essoufflement, à l'heure, pourtant, « où le MCCC et le CALQ favorisent la décentralisation et le renforcement du sentiment d'appartenance régional, où la reconnaissance des créateurs au sein de leur collectivité s'inscrit en priorité dans le développement durable de la société québécoise ».

Les défis de la vie associative

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>La majorité des associations comptent sur le bénévolat pour assurer leur fonctionnement. L'épuisement guette les écrivains engagés dans ces associations. De plus, celles-ci manquent de ressources financières pour développer leurs activités.</p>	<p>3.1 Ajout de nouvelles enveloppes budgétaires majeures, dédiées aux associations, pour engager des employés permanents, les rémunérer à un niveau qui permet une stabilité opérationnelle.</p>
<p>Les responsabilités et les tâches des employés des associations s'accroissent et se complexifient. De nouveaux défis s'ajoutent aux défis permanents. Il y a un réel besoin de développer les compétences au sein des associations et d'élargir leur capacité à soutenir les écrivains et les conteurs.</p>	<p>3.2 Offre de formation et de perfectionnement au personnel des associations, par exemple dans le domaine juridique, auprès d'avocats spécialisés.</p> <p>3.3 Offre de formation et de perfectionnement au personnel des associations pour apprivoiser les nouvelles technologies.</p> <p>3.4 Instauration d'un secrétariat permanent dédié aux associations, partagé par proximité régionale ou par mission. Partage d'un coordonnateur, rémunéré par plusieurs associations, chargé de remplir leurs demandes de subvention, sur le modèle du Conseil québécois des ressources humaines en culture (CQRHC).</p> <p>3.5 Simplification des divers formulaires et des processus de demandes de subventions.</p> <p>3.6 Création et diffusion d'un guichet unique pour réduire les coûts de production des bottins des membres.</p>
<p>Le programme de tournée des écrivains dans les écoles, financé par le MCCCCF et le MÉLS, dédié à la promotion de la littérature québécoise, est victime de son succès. Les enveloppes budgétaires sont coupées ou sont réduites et les procédures administratives sont devenues plus lourdes.</p>	<p>3.7 Augmentation du financement du programme <i>La culture à l'école</i>, de manière à permettre sa consolidation et son élargissement.</p>

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>Les membres des associations sont vieillissants et les jeunes écrivains ou les jeunes conteurs n'y adhèrent plus systématiquement.</p>	<p>3.8 Utilisation accrue des réseaux sociaux pour rejoindre les nouveaux ou les futurs écrivains</p> <p>3.9 Réduction des cotisations pour la relève.</p> <p>3.10 Intégration des intérêts et des priorités de la nouvelle génération d'écrivains dans la mission des associations.</p> <p>3.11 Offre de formation et de mentorat.</p> <p>3.12 Apprivoisement des nouvelles technologies par des ententes avec d'autres organismes interdisciplinaires (vidéo, arts visuels); apprivoisement de l'environnement scénique et du public, spécifique aux différents genres littéraires.</p>
<p>Le territoire québécois est très vaste, et il est difficile de créer une cohésion entre les différentes régions. Le coût des réunions est élevé, et cela favorise l'isolement. Les nécessaires discussions sur les enjeux et les défis communs n'ont pas lieu facilement.</p>	<p>3.13 Mise à disposition des associations, dans chaque région du Québec, d'infrastructures de visioconférence.</p> <p>3.14 Création de « maisons de la littérature et du conte » dans les régions du Québec où les associations régionales d'auteurs sont implantées.</p> <p>3.15 Adaptation de l'événement annuel <i>Les Belles Étrangères</i>, organisé par le Centre national du livre en France, qui met à l'honneur une littérature étrangère, dans la langue d'ici.</p>

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>Les technologies numériques sont devenues incontournables pour la promotion des œuvres littéraires, pour rejoindre de nouveaux lecteurs, entre autres.</p>	<p>3.16 Aide pour développer les compétences des écrivains et des conteurs dans les technologies numériques.</p>
<p>Les associations doivent se concerter et se réunir, dans le but de faire avancer leurs intérêts communs. Les problèmes sont parfois structurels et nécessitent de sortir des domaines d'intervention traditionnels et des cloisonnements entre artistes et industrie.</p>	<p>3.17 Création d'une table de concertation réunissant le CALQ, la SODEC, le MCCCCF et le MÉLS, pour aborder les grands problèmes structurels qui affectent les associations et le domaine de la littérature et du conte.</p>

ATELIER 4

COMMENT AMÉLIORER LA DIFFUSION ET LA CIRCULATION DE LA CRÉATION LITTÉRAIRE AU QUÉBEC ET À L'ÉTRANGER?

ANIMATRICE : ALINE APOSTOLSKA

CONFÉRENCIÈRES : CHRISTINE BOUCHARD, ISABELLE GAGNON, LINDA LEITH, MÉLANIE VINCELETTE



De gauche à droite :
Mélanie Vincelette, Isabelle Gagnon,
Aline Apostolska, animatrice, et Linda Leith

Christine Bouchard et Linda Leith



La diffusion et la circulation des œuvres littéraires et des écrivains constituent des maillons névralgiques de la chaîne création – production – diffusion et s'avèrent des enjeux majeurs pour le développement du secteur. Au Québec, la diffusion de la littérature s'effectue de différentes manières, à la fois par les bibliothèques, les librairies, le milieu scolaire, les salons du livre ainsi que par les événements et festivals auxquels les écrivains et les conteurs sont conviés. À l'étranger, la diffusion s'appuie sur divers événements, festivals littéraires et salons du livre ainsi que sur les centres d'études québécoises présents dans de nombreuses universités. Des résidences de création contribuant à mettre en lumière la littérature québécoise sont offertes aux créateurs dans plusieurs pays. De même, la traduction des œuvres littéraires apparaît comme un enjeu important pour la circulation des œuvres au Canada et à l'étranger. On constate que plusieurs organismes du secteur tentent aussi de développer et de diversifier leur réseau de diffusion à l'international. Sans oublier les médias et les prix littéraires qui ont un effet direct sur la visibilité des écrivains et leurs œuvres. Les divers périodiques du secteur littéraire jouent également un rôle considérable dans la diffusion des œuvres sur tout le territoire québécois ainsi qu'à l'international, car plusieurs d'entre eux comptent des abonnés à l'étranger. Tous ces modes de diffusion de la littérature tant au Québec qu'à l'étranger permettent-ils à la littérature québécoise de rayonner? Quelles sont les forces et les faiblesses de ces modes de diffusion? Comment pourrait-on renforcer une synergie porteuse de rayonnement pour la littérature québécoise?

L'écriture est communion. Intrinsèquement liée à la solitude et au silence qui prévaut autant pour celui qui écrit que pour celui qui lit, elle a besoin de relais efficaces et nombreux pour devenir communication.

Au Québec, de nombreux outils ont déjà été mis en place et ont pris une expansion notable, en quelque trente à quarante années, notamment grâce au CALQ mais aussi grâce aux bibliothèques, à la Grande Bibliothèque, aux librairies, aux milieux scolaires, aux salons du livre, ainsi qu'aux événements et aux festivals littéraires, différents et complémentaires, de plus en plus nombreux sur le territoire. Grâce aussi à un réseau de diffusion, de collaboration et d'échange à l'étranger, aux centres d'études québécoises présents dans de nombreuses universités étrangères, aux résidences de création qui ont été grandement développées par le CALQ, notamment au cours de la dernière décennie, ainsi qu'aux initiatives pour la traduction et la circulation des œuvres québécoises, au Canada et à l'étranger.

Un point sur lequel tous s'entendent : l'expansion notable, tant sur le plan quantitatif que qualitatif, de la production littéraire québécoise. Comment l'accompagner au mieux ? Comment rejoindre les jeunes ? Comment leur faire connaître ce patrimoine littéraire ? Un sondage sur la programmation culturelle proposée par la Grande Bibliothèque, l'année dernière, révèle que les activités offertes à l'auditorium s'adressent à un public de 45 ans et plus. Une exposition, par contre, va toucher une clientèle beaucoup plus jeune (les 25-35 ans). Même si la Grande Bibliothèque reçoit de 8 à 10 mille personnes par jour, elle ne fait pas salle comble à chaque activité littéraire. Le défi pour attirer les clientèles est colossal.

La mission informationnelle de BANQ est certes l'essentiel de sa vocation. La nécessité d'offrir au public des services de pointe en matière de référence, de prêt et de consultation soulève des défis constants liés à la conservation, la diffusion et à la numérisation. Des kilomètres d'archives, plus d'un million de livres ainsi que des documents précieusement conservés dans la Collection patrimoniale permettent à BANQ de figurer parmi les plus grandes bibliothèques-archives de ce monde.

Et, en complément, il y a la programmation culturelle de BANQ. Le défi qui se pose, c'est non seulement la mise en valeur de cette littérature par des choix de programmation judicieux mais aussi une réappropriation, une dynamisation du livre et la quête de nouveaux sens qui sauront faire écho auprès du public.

Christine Bouchard

Tel que mentionné par Dominique Garon, directrice générale du Festival Québec en toutes lettres, le réseau des bibliothèques de la Ville de Québec a pour but d'assurer la mise en valeur du livre, de réactualiser le livre, d'encourager les jeunes à reconnaître le livre. Cependant, les statistiques révèlent que les emprunts en bibliothèque, ne sont pas des romans, mais plutôt des documentaires, des livres de recettes, *Comment fabriquer une cabane à oiseaux*, des films, des disques, des jeux vidéos. Les romans dorment longtemps, et s'ils n'ont pas été empruntés, après deux ans, ils se retrouvent à l'élagage et à la vente.

La programmation culturelle des bibliothèques sert de complément aux activités de diffusion. Malheureusement, il n'y a pas d'espace pour la diffusion du littéraire, et non pas seulement pour la diffusion du livre. Maintenant, de

nouveaux projets existent, des spectacles littéraires qui ne sont pas des lectures pour réactualiser un livre, des projets pour la scène. Toutefois, ces projets et ces réalisations sont très coûteux. De plus, ces spectacles littéraires ne sont généralement présentés qu'une seule fois, habituellement dans la région des concepteurs. Ils ne circulent pas sur le territoire, ils ne circulent pas au Québec, alors qu'on parle abondamment de diffusion internationale... Les écrivains internationaux, accueillis à Québec, ne rencontrent pas les gens de Québec ou de Montréal. La création d'un véritable réseau de diffusion en littérature, d'un réseau de diffuseurs littéraires s'impose, car le public a besoin de se frotter à des nouveautés, de s'oxygéner, et pas uniquement au contact des gens de sa région. La reconnaissance du travail des écrivains, des artistes passe par cette voie. Travailler pendant des mois pour donner trois représentations au maximum est un non-sens alors qu'une dizaine de représentations pourraient facilement être offertes. Ce fonctionnement ne permet pas de rentabiliser l'argent investi, ne répond pas aux besoins de nouvelles propositions, de nouveaux modes de création, d'interaction et de communication, alors que les spectacles littéraires, utilisent généralement, des ressources technologiques peu coûteuses ou démesurées.

L'absence d'un réseau de diffusion permanent, structuré et présent à l'échelle du Québec et qui soit essentiellement voué aux manifestations littéraires fragilise le rayonnement de notre patrimoine littéraire. Faute de lieux et de récurrence, on se voit dans l'obligation de consacrer la majeure partie de nos efforts à l'actualité littéraire.

Pourtant, la littérature n'a rien d'éphémère. Lorsqu'une émission, un spectacle, un entretien avec un écrivain, un événement commémoratif, un film fait référence à un livre, les bibliothèques observent immédiatement les impacts sur l'emprunt ou la consultation d'un ouvrage. N'y a-t-il pas là une preuve tangible que l'on peut susciter l'intérêt ou l'engouement du public pour un auteur ou redonner vie à un livre par des actions concrètes de diffusion ou de médiation?

Christine Bouchard

À l'étranger, en France notamment, le livre québécois rencontre des difficultés majeures : écrivains peu ou pas connus du public français ; absence de promotion des titres québécois, faute de moyens financiers et humains adéquats ; fossé culturel dans la présentation graphique des livres et la mise en valeur du contenu ; caractéristiques locales et expressions québécoises déroutantes pour le public français, surtout en littérature jeunesse.

Se faire une place dans le monde du livre français est difficile. Cela est vrai et pas seulement pour les éditeurs québécois, mais aussi pour les petites maisons européennes et même françaises. Cependant, cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas de place pour les auteurs québécois en France. Mais il faut avoir à l'esprit que la France n'attend rien du reste de la Francophonie et qu'il appartient aux éditeurs et auteurs de se bagarrer pour se faire connaître. De plus, il faut savoir s'adapter au marché français et garder à l'esprit que la compétition y est vive. Il y a déjà beaucoup d'œuvres de fiction publiées en France et le nombre d'auteurs y est impressionnant.

Isabelle Gagnon

Parmi les solutions qui existent, de plus en plus d'éditeurs québécois exportent leurs auteurs par le biais de la vente de droits. Ainsi, depuis quelques années, de plus en plus d'écrivains québécois parviennent à dénicher un

éditeur français, en mesure de leur assurer une meilleure promotion auprès des libraires français. Par ailleurs, compte tenu que seuls les livres publiés par des éditeurs français sont admissibles à des subventions gouvernementales françaises, ces éditeurs peuvent obtenir un soutien financier pour publier les auteurs québécois.

La création de réseaux demeure un élément important pour la diffusion du livre québécois : le Prix France-Québec en est un exemple remarquable, sans oublier les liens à créer avec des regroupement d'éditeurs, de libraires et de salons du livre régionaux. Avant tout, il importe d'être sur place, de rencontrer les gens du livre et des médias, de se faire connaître.

Pour que les auteurs québécois soient vendus et lus en France, il faut :

s'adapter au marché français ; vendre les droits ou, si l'éditeur est prêt à investir, ouvrir un bureau en France ; savoir se vendre soi-même et s'intégrer dans certains réseaux ; avoir des attentes réalistes (même en étant publié chez un éditeur français, les ventes ne sont pas toujours importantes) ; venir en France, participer à diverses manifestations littéraires.

Isabelle Gagnon

Certains diront qu'il faut peut-être en finir avec la France, qu'il s'agit d'un marché fermé, protectionniste, comparativement aux possibilités offertes par les marchés états-unis (population : 300 millions) ou espagnol (Mexique, Amérique du Sud) accessibles par la traduction. La littérature française ne devrait-elle pas être considérée comme une littérature étrangère, principalement sur le plan des pratiques et des législations ? Mais peut-être le Québec n'a-t-il pas fait tout ce qu'il fallait pour investir dans la France : participation régulière aux salons du livre de Paris et en région ; participation dans les colloques ; présence des auteurs ; achat de publicité ; attachés de presse et service de presse ; et autres ?

Plutôt qu'un discours d'exclusion, ne vaudrait-il pas mieux adopter un discours d'expansion ? Comme le rappelait Mélanie Vincelette, la littérature québécoise est jeune et devrait investir pleinement son territoire topographique et imaginaire, affirmer son identité propre, comme l'ont fait les littératures mexicaine et scandinave, investir pleinement sa place de littérature américaine d'expression française, inventer son « réalisme magique nordique ».

C'est entendu, nous parlons et écrivons le français et notre poésie sera toujours de la poésie française. Mais notre tellurisme n'est pas français, notre sensibilité est la pierre de touche de la poésie. Si nous voulons apporter quelque chose au monde français et hisser notre littérature au rang des grandes littératures nationales, nous devons trouver davantage, accuser notre différenciation sans cesser d'écrire en un français de plus en plus correct, voire de classe internationale. Nous aurons alors une littérature caractérisée dans son inspiration et sa sensibilité. Une poésie d'expression française. Et si nous savons aller à l'essentiel, cette littérature sera universelle. Les réussites du Mexique, du Chili, pour ne prendre que ces deux pays, sont concluantes à cet égard.

Gaston Miron (1957), dans *L'Homme rapaillé*

Pour avoir un pays, il faut l'investir, il faut l'occuper, non seulement physiquement, mais aussi sur le plan de l'imaginaire. Notre littérature est en voie d'accomplissement. Pour avoir un pays, il faut savoir bâtir une culture. Pour s'épanouir, notre littérature a besoin d'un territoire particulier à raconter. Un territoire dans lequel plonger ses racines. La responsabilité des écrivains est d'intégrer notre territoire dans notre littérature.

Mélanie Vincelette

En continuité, Linda Leith précise que les problèmes rencontrés par les auteurs québécois anglophones, dans les pays anglophones autres que le Canada, sont identiques à ceux des auteurs québécois francophones avec la France. La création d'un centre de traduction littéraire au Québec, sur le modèle de Banff, faciliterait grandement les échanges entre le Québec et les autres centres de traduction dans le monde (Pays-Bas, Angleterre, etc.), en permettant l'envoi d'auteurs québécois à Amsterdam, à Norwich, l'identification des traducteurs littéraires liés à des maisons d'édition étrangères, l'invitation des traducteurs d'ailleurs pour passer quelques semaines avec un auteur québécois sélectionné, le travail sur la traduction d'un texte écrit, la familiarisation avec le contexte et le milieu littéraire québécois.

À cet égard, il est rappelé que Louis Jolicoeur, de l'Observatoire de traduction à l'Université Laval, a réalisé, il y a quelques années, pour le MCCCCF, une importante mission notamment aux Pays-Bas et en Angleterre, qui lui avait permis de visiter tous les grands centres de traduction internationaux, et qu'il conviendrait peut-être de dépoussiérer ce mémoire sur la création d'un centre de traduction au Québec, remis aux autorités ministérielles.

Par ailleurs, il est primordial que le Québec s'engage pleinement dans la révolution numérique, appelée à jouer un rôle primordial dans la diffusion de la littérature québécoise, francophone et anglophone, à l'étranger.

Le numérique implique des défis significatifs pour les auteurs, les éditeurs, les libraires, les bibliothécaires : changements financiers et difficultés importantes, surtout dans le secteur des librairies et des bibliothèques ; changements réels pour les éditeurs de livres, de magazines et de journaux imprimés, y compris moins d'espace pour des comptes rendus, et changements inévitables dans la promotion du livre, le marketing et la diffusion (on pourrait mentionner également qu'il y a aussi de moins en moins d'intérêt pour le livre dans les médias électroniques traditionnels); incertitude (par exemple, changements technologiques fréquents et imprévisibles) et peur de l'inconnu.

Linda Leith

Comment améliorer la diffusion et la circulation de la création littéraire au Québec et à l'étranger ?

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>La diffusion au Québec connaît plusieurs problèmes. Bien qu'il existe de nombreuses initiatives intéressantes, il n'y a pas d'infrastructure ni de réseau de diffusion permanent et structuré pour mettre en valeur la littérature sur l'ensemble du territoire québécois. Au moment où la littérature est peu présente dans les médias, où il y a un accroissement de l'offre culturelle et de l'information disponible, il manque de lieux et d'espaces physiques pour répondre aux besoins de médiation littéraire. Bien qu'il existe des lieux en région, où les activités pourraient circuler et être diffusées, il apparaît nécessaire d'en créer de nouveaux.</p> <p>De plus, les spectacles littéraires et les activités de diffusion sont parfois créés pour une seule représentation, qui a lieu généralement dans la région où le spectacle est créé. Il est capital que ces spectacles connaissent une plus longue existence et circulent dans tout le Québec.</p>	<p>4.1 Mise en place d'un réseau permanent de diffusion de projets pour la scène, de spectacles littéraires, sur l'ensemble du territoire québécois, pour accueillir des écrivains et des manifestations littéraires du Québec et de l'étranger (<i>La littérature sur les routes</i>). Ce réseau pourrait s'inspirer de l'initiative <i>La danse sur les routes du Québec</i> ou du réseau <i>Le Relief</i> en France (Réseau des événements littéraires et de création).</p> <p>4.2 Mise à la disposition, à la Grande Bibliothèque, d'une salle réservée aux associations régionales d'auteurs qui, à tour de rôle, pendant l'année, pourraient y présenter auteurs, lectures, spectacles, etc.</p> <p>4.3 Adoption de mesures pour accroître la présence de la littérature dans les médias traditionnels et dans les médias sociaux.</p>
<p>Les expositions sont une manière différente de présenter la littérature au public, une approche trop peu répandue pour mettre en valeur le livre et le patrimoine littéraire. Comme le montre l'expérience de BAnQ, le public apprécie beaucoup ce genre de médiation.</p>	<p>4.4 Mise sur pied d'un programme national de circulation d'expositions littéraires dans les musées et les bibliothèques publiques du Québec.</p> <p>4.5 Création d'un réseau de diffusion d'activités littéraires et d'expositions virtuelles sur le Web.</p>
<p>Le public jeune est très important, car il constitue le bassin de lecteurs de demain. Il faut favoriser une habitude de fréquentation des livres et des bibliothèques dès le plus jeune âge.</p>	<p>4.6 Développement d'une offre de camps de jour littéraires dans les bibliothèques et les parcs.</p> <p>4.7 Intégration, dans le cursus scolaire, dès la maternelle, d'une période de lecture obligatoire de trente minutes par jour.</p>

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>La diffusion du livre québécois en France fait face à plusieurs écueils : les auteurs québécois sont inconnus, le marché du livre en France est fort imposant, avec plus de 40 000 titres publiés par année, les maisons d'édition québécoises ne sont pas présentes sur ce territoire et ne peuvent généralement pas assurer une promotion de bonne qualité, étant peu connues des libraires, la façon de présenter et de vendre les livres étant différente.</p>	<p>4.8 Développement de la vente de droits sur le territoire français pour permettre aux écrivains québécois de percer le marché et de jouir d'une meilleure diffusion.</p> <p>4.9 Augmentation de la présence des écrivains québécois dans les petits salons du livre, où ils jouissent souvent d'une meilleure visibilité que dans les plus grands salons.</p> <p>4.10 Formation d'enseignants et de bibliothécaires français, de manière à leur procurer une meilleure connaissance de la littérature québécoise et de pouvoir ainsi l'intégrer au programme scolaire et la valoriser dans les bibliothèques.</p> <p>4.11 Augmentation des ressources pour permettre à l'Association internationale des études québécoises de mieux soutenir les tournées d'écrivains et de professeurs dans les différents centres d'études québécoises universitaires dans le monde.</p>
<p>La France, entre autres parce que nous partageons avec elle une langue commune, constitue un important pôle d'attraction pour la littérature québécoise. Cependant, celle-ci n'y est pas particulièrement valorisée, étant traitée comme une littérature étrangère.</p>	<p>4.12 Mise en valeur de la spécificité littéraire québécoise en affirmant, dans les textes littéraires, une littérature américaine d'expression française.</p>

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>La traduction est un excellent moyen d'exporter et de faire lire des œuvres littéraires québécoises à l'extérieur de la Francophonie, trop peu souvent privilégiée. Des modèles d'organismes favorisant la traduction existent, notamment The Banff Centre. Mettre sur pied un tel centre au Québec permettrait d'inviter des traducteurs littéraires étrangers à travailler avec les écrivains québécois et de créer des liens avec les maisons d'édition étrangères pour favoriser les traductions.</p>	<p>4.13 Création d'un centre de traduction littéraire au Québec, qui favoriserait la traduction d'œuvres littéraires québécoises en langues étrangères et qui accentuerait la circulation d'œuvres québécoises, notamment aux États-Unis, au Mexique et en Amérique du Sud.</p>
<p>La diffusion passe par la circulation des livres et des écrivains. Il est nécessaire que les écrivains puissent « accompagner » les livres québécois lorsqu'ils sont diffusés à l'étranger. La présence physique d'un écrivain est un facteur important de diffusion du livre à l'étranger.</p>	<p>4.14 Adaptation des programmes de bourses de déplacement, notamment assouplissement des critères d'admissibilité, pour favoriser la promotion du livre et une meilleure circulation des écrivains.</p>

ATELIER 5

COMMENT AMÉLIORER LA DIFFUSION ET LA CIRCULATION DE LA LITTÉRATURE ORALE AU QUÉBEC ET À L'ÉTRANGER ?

ANIMATEUR : JACQUES FALQUET

CONFÉRENCIERS : D. KIMM, MARC LABERGE, JEAN-MARC MASSIE, JOUJOU TURENNE



Joujou Turenne et Jacques Falquet, animateur

Les conférenciers Jean-Marc Massie, Marc Laberge et D. Kimm



La diffusion de la littérature orale (conte, *spoken word*, etc.) s'effectuait à l'origine dans le cadre des festivals. Par la suite, de nombreux lieux spécialisés ont offert aux praticiens des possibilités de diffusion de leurs œuvres. En marge de ces lieux, un réseau parallèle permet également aux conteurs et aux artistes de la création parlée de se produire : les bibliothèques publiques, le réseau scolaire, certains musées régionaux, les salons du livre et autres festivals intègrent les conteurs de façon parfois récurrente à leur programmation. Les médias ont aussi pris en compte l'engouement du public pour la littérature orale et lui accordent plus de visibilité. À l'étranger, le conte québécois est présent depuis plusieurs années sur les scènes européennes entre autres. Des festivals importants, des maisons dédiées au conte invitent régulièrement les conteurs québécois. Par quels moyens pourrait-on améliorer la diffusion et la circulation de la littérature orale au Québec et à l'étranger? Quelles sont les forces et les faiblesses des modes de diffusion actuels?

En visant la lune, si nous ratons notre cible, nous atteindrons au moins les étoiles.

Joujou Turenne

Cet atelier représente un défi, pour plusieurs raisons, la première étant la définition de la littérature orale, qui regroupe deux pratiques : le conte et la création parlée qui sont, à première vue, des pratiques opposées, parce que le conte est ancré dans la tradition, alors que la création parlée s'affirme dans la modernité, parce que le conte est dans la fidélité, alors que la création parlée est dans la rupture, parce que l'un affirme la collectivité,

alors que l'autre affirme l'individualité, l'un met de l'avant des formes anciennes, alors que l'autre oppose des formes nouvelles. D'un côté, on a un art populaire qui a été revitalisé par des lettrés, de l'autre, un art savant nourri par la rébellion et par la rue, et ces deux arts se retrouvent hors du livre, sur scène. Ce sont tous deux des arts de la présence, de l'immédiat et de la rencontre.

Le renouveau du conte est construit d'une mosaïque de voix, tant par la forme que par le fond. Le conte traditionnel du Québec, les légendes autochtones, les épopées, le conte pour enfants, les contes de randonnée, le conte animalier, le conte érotique ou coquin, le conte de création, le travail de collectage, le conte engagé, le conte urbain, le slam, le parcours d'exil, d'errance et de nomadisme, sans oublier les paroles atypiques, une mosaïque de voix qui parlent de l'humain à l'humain, de son humanité ou de son manque d'humanité, des voix venues d'ici, d'ailleurs, mais avec une volonté commune de partager une parole qui bouillonne dans chacun des pores de notre peau, une parole à l'image même de notre francophonie plurielle, car le conteur s'investit dans son texte, dans sa parole, dans sa présence sur scène et ailleurs.

Joujou Turenne

La littérature orale, comme les autres disciplines artistiques, se trouve dans une impasse par manque d'argent, par le fait que l'art subventionné est à bout de souffle. Manque d'argent aussi par opposition idéologique et aussi parce que certains commencent à se demander si l'art subventionné n'a pas atteint les limites de sa mission. On s'aperçoit un peu partout que les subventions à la culture ne réussissent pas à développer la participation, ce qu'on a appelé la démocratisation de l'art. Par ailleurs, nous sommes aussi dans une impasse, par rapport aux industries culturelles, bouleversées par la révolution numérique, auxquelles, pour beaucoup, nous essayons d'échapper, dans une opposition au modèle industriel de culture de masse.

« Les arts de la parole », selon Marc Laberge, seraient un terme plus générique. Le conte et le spectacle littéraire, réunis sous le vocable de « littérature orale », sont des réalités bien différentes. Lors de son intégration dans les programmes du CALQ, le conte a été intégré à la discipline « littérature ». Aujourd'hui, les demandes de subvention des organismes du secteur sont jugées par un même jury, dans lequel les conteurs sont souvent en infériorité. En étant rattachés au même programme de bourses, les projets des conteurs et les spectacles littéraires sont jugés par un jury unique, malgré leur différence intrinsèque. Cette situation risque de soulever un problème de représentativité.

La notion de spectacle littéraire se résume de plus en plus à des lectures mettant en scène des comédiens lisant des textes d'écrivains, ou à de simples lectures d'écrivains sur une scène (sans recherche scénique, sans concept novateur).

Il y a une différence entre un spectacle, qui est une activité d'animation et de promotion du livre et de l'auteur, et une véritable création, à partir d'un texte littéraire.

L'approche de la Compagnie Les Filles électriques est basée sur l'affirmation que l'écrivain et le poète, même s'ils ont choisi comme médium d'expression l'écriture, sont des artistes à part entière, qui ont besoin d'exprimer leur nature d'artiste.

Nous mêlons poètes, écrivains, performeurs, musiciens, danseurs, artistes des arts médiatiques, pour qu'ils produisent ensemble une création où s'entremêlent et se questionnent les genres, dans une approche totalement interdisciplinaire.

Nos spectacles vont de cabarets éclatés et provocants, dans le cadre du Festival Voix d'Amérique, à des spectacles avant-gardistes incluant un mélange de projections et de techniques *low tech*, comme le théâtre d'ombre et le théâtre d'objets, à des spectacles poétiques et intimistes.

D. Kimm

Il existe une communauté du conte bien définie, bien qu'elle recouvre des formes différentes : conte traditionnel, intimiste, théâtralisé, récit contemporain, etc. Cette diversité représente un défi pour la diffusion, car ce que le public désigne par le mot « conte » définit une réalité multiforme. Cette situation est particulière au conte, puisque le public ne dit pas : « Est-ce qu'on va à un spectacle de musique? », comme il dit : « Est-ce qu'on va voir un spectacle de conte », mais bien plutôt : « Est-ce qu'on va au spectacle de Mara Tremblay? ». Pourtant, les intérêts des divers acteurs du milieu sont communs. Trop souvent, ceux-ci travaillent les uns contre les autres. Au contraire, il faut profiter de la proximité entre les conteurs pour poser des actions coordonnées, constructives. Cette synergie pourrait s'illustrer lorsque les conteurs sont invités à l'étranger. Ils pourraient profiter de leur passage dans un festival ou de leurs contacts avec un programmeur pour mettre de l'avant d'autres conteurs québécois, le conte québécois dans son ensemble. Cette manière de faire pourrait profiter à l'ensemble du milieu, insuffler un dynamisme.

Au Québec, le conte est à la croisée des chemins. Il y a d'abord eu une période, à la fin des années 1990, où le conte était « à la mode », où les médias s'intéressaient beaucoup aux soirées du conte et aux conteurs. Cette époque fut un âge d'or où le milieu s'est développé, les organismes fondés et où, de façon non concertée, il y a eu une structuration progressive. Cette période est terminée. Attirer le public est désormais un défi continu. La concurrence des autres arts de la scène est très dure, sans compter la concurrence à l'intérieur du milieu du conte lui-même.

Quelles sont, maintenant, les ambitions, les attentes des conteurs? « Développer le public » est sans doute la plus importante. En effet, le grand public ne connaît pas ou connaît peu le conte, car les maisons de la culture le programment peu, les médias traditionnels y accordent très peu d'importance, et il est souvent confiné aux bars et aux petites salles non professionnelles. Atteindre le grand public, vendre plus de billets : un rêve. Quels devraient être les nouveaux objectifs?

Pratiquer le conte comme un loisir ou développer une pratique professionnelle? Les deux options sont légitimes, mais il est impératif de les distinguer, car il faut bouleverser les manières de faire pour investir de plus grandes salles et atteindre un autre public. Il est nécessaire d'investir le spectaculaire, pour le meilleur et pour le pire. Cela veut dire, dans les spectacles de contes, faire appel à d'autres formes d'art, donner beaucoup plus de place à la musique, à la scénographie, travailler des éclairages plus sophistiqués, utiliser à leur plein potentiel les possibilités des technologies scéniques. Cela veut aussi dire profaner ce qui est « sacré », dans un certain rapport à la pureté

du conte, transformer les manières de faire habituelles. Au bout du compte, il y a deux types de réaction possibles : rester en vase clos, pratiquer le conte en dilettante, et se contenter d'un certain rayonnement, ou innover en faisant appel au spectaculaire et permettre au conte de se développer autrement. Telles sont les questions qui doivent être posées.

Le spectaculaire, c'est comme un pacte avec le diable. On s'en sert pour se faire reconnaître, mais c'est aussi une manière de déconstruire le conte, d'utiliser d'autres formes d'expression pour séduire un public habitué à plus. Il y a quelque chose de paradoxal. En même temps, le conte ne doit pas devenir tout et n'importe quoi et, par ailleurs, on veut que le conte soit plus visible, qu'il soit diffusé à l'extérieur des réseaux des festivals et des séries, ce qui nous amène dans une autre logique de production et de diffusion. Il y a de bons sentiments, l'utopie de conserver le conte au plus près de sa forme première. Pour ce faire, il faudra rester en vase clos.

Sortir du vase, c'est sortir de sa tribu. Les vitrines présentées, c'était entre nous. Nous risquons de devenir des « consanguins narratifs ». Il faut se poser la question du spectaculaire. Le spectaculaire, ce sont les arts de la scène, les éclairages, etc. Doit-on sauver le conte traditionnel? Nous n'en sommes plus là. Si on veut s'attaquer aux problèmes de la diffusion et de la circulation du conte, dans une perspective professionnelle, il va falloir repenser la question du spectaculaire, parce que le spectaculaire, c'est la société du spectacle, c'est l'industrie du spectacle, pour le meilleur et pour le pire. Quand on vient te voir parce que tu as un nom, c'est aussi parce que tu as un agent, une équipe.

Jean-Marc Massie

Les nouvelles technologies sont devenues des outils incontournables pour assurer la diffusion et la promotion du conte. Parfois, ces outils sont peu coûteux, mais exigent un investissement temporel important. Les vidéos diffusées sur *YouTube* peuvent être vues partout, à travers le monde, et constituent des moyens efficaces pour la mise en valeur du travail des conteurs. Des exemples, exploités dans d'autres pays, peuvent être imités : une Web radio sur la littérature existe en Belgique. Grâce à ce médium relativement peu coûteux, il serait possible de diffuser tables rondes, discussions sur le conte, d'offrir un contenu destiné aux amateurs et aux personnes qui s'intéressent à ce genre.

Peu de conteurs ont jusqu'ici embrassé Facebook pour leur promotion. C'est pourtant devenu un moyen incontournable, qui permet d'atteindre un large public et d'interagir avec lui. Le monde des arts de la parole a aussi besoin de vitrines, de lieux où faire entendre la voix des conteurs. Les festivals sont en eux-mêmes des vitrines, mais il conviendrait d'y organiser, là aussi, différentes manifestations, comme des journées professionnelles, y inviter les gens qui s'intéressent au conte, au Québec et à l'étranger, créer des liens, établir des contacts, circuler, participer aux festivals étrangers, finalement, créer une vitrine virtuelle, une vitrine Web, un site unique dans lequel on retrouverait tous les festivals du Québec, tous les conteurs, toute l'information pertinente.

Optimiser l'information et la diffusion sur Internet est déterminant pour l'avenir du conte. Les réponses concernant le conte, sur la toile, se chiffrent par millions : elles concernent des définitions, des études, des conteurs, des bases de données, des événements, des séquences enregistrées... Cependant, certaines sont lacunaires comme, par exemple, les festivals mentionnés dans l'encyclopédie Wikipedia. Par ailleurs, on se perd dans l'abondance des informations et la nécessité de surfer sans repères structurels. On pourrait donc imaginer, dans la mesure du possible, de créer une page dynamique *Contes au Québec*, avec des répertoires de festivals, de lieux de contes, de conteurs et des liens pour chacun de ces éléments, qui renverraient aux activités et aux agendas.

La diffusion de lettres d'information numérique par les fichiers d'adresses électroniques, comme celles produites par le Regroupement du conte au Québec, les réseaux tels que Facebook et la mise en ligne d'enregistrements sur *YouTube*, constituent une publicité porteuse.

Marc Laberge

« Alors, Messieurs, Dames, de la société, je ne faisais que passer. On m'a donné un coup de pied, j'ai tourbillonné pour aboutir jusqu'ici et tout vous rapporter. Voici. Voilà. » (Joujou Turenne)

Comment améliorer la diffusion et la circulation de la littérature orale au Québec et à l'étranger ?

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>L'expression utilisée au CALQ, « littérature orale », ne fait pas l'unanimité parmi les conteurs et les concepteurs de spectacles littéraires.</p>	<p>5.1 Remplacement de l'expression « littérature orale » par « arts de la parole ».</p>
<p>Le conte, tout comme la littérature, est presque absent des médias traditionnels. Néanmoins, il y a une demande importante pour obtenir des informations sur le milieu du conte au Québec. Afin de répondre aux besoins du public, il est nécessaire de renforcer la présence du conte québécois sur le Web.</p>	<p>5.2 Création, sur le Web, d'une vitrine québécoise centralisée présentant les festivals, les conteurs, les séries, etc.</p> <p>5.3 Création d'une Web radio, qui présenterait des entrevues de fond et des émissions consacrées au conte.</p> <p>5.4 Archivage numérique de spectacles présentés dans des festivals de contes et de séries présentées dans des lieux de diffusion adéquats.</p>
<p>Les festivals à l'étranger sont des occasions extraordinaires pour les conteurs d'ici d'atteindre de nouveaux publics. Les programmes actuels répondent bien aux besoins du milieu, mais ils pourraient encore être améliorés.</p>	<p>5.5 Aide accrue au déplacement à l'étranger des conteurs et des organisateurs de festivals, en allégeant les procédures administratives liées aux demandes de bourses de déplacement. Abolition de l'obligation de présenter une lettre d'invitation ou de confirmation du partenaire à l'étranger.</p> <p>5.6 Augmentation de la présence de programmeurs et de diffuseurs étrangers au Québec, pour leur permettre de mieux connaître les conteurs québécois et pour leur donner le goût et la possibilité de les inviter à leurs festivals.</p>

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>Le conte et le spectacle littéraire souffrent de ne pas être bien connus du public. Il n'existe pas de réseau de diffusion au Québec, à l'intérieur duquel les conteurs pourraient effectuer des tournées. Les lieux de diffusion adaptés pour les conteurs manquent. Les conteurs sont souvent confinés dans les cafés et les bars pour donner leurs spectacles.</p>	<p>5.7 Mise en place d'un réseau permanent de diffusion de spectacles littéraires et de contes sur l'ensemble du territoire québécois. Ce réseau pourrait s'inspirer de l'initiative <i>La danse sur les routes du Québec</i>.</p> <p>5.8 Accroissement des ressources permettant que le conte et les arts de la parole soient mieux connus, en instaurant, entre autres, des lieux de diffusion et des « maisons de la parole ».</p> <p>5.9 Mise en place d'une campagne de sensibilisation, à l'échelle du Québec, pour promouvoir le conte et les arts de la parole, pour intéresser la population à l'art du conte.</p> <p>5.10 Création de séries de contes dans les maisons de la culture.</p>
<p>Au CALQ, le conte fait partie de la même discipline artistique que la littérature. Pour de nombreux programmes, les jurys sont majoritairement composés d'écrivains ou de professionnels du milieu de la littérature ou du livre. Il y a un manque de représentativité des jurys concernant les spectacles littéraires et le conte.</p>	<p>5.11 Établissement de jurys spécialisés en conte pour évaluer les demandes de bourses des conteurs et les demandes de subventions des organismes du milieu du conte.</p>
<p>Il y a un retard historique dans le financement de la littérature et, à fortiori, du conte. Le conte ne reçoit pas un financement à la hauteur de ses besoins, même s'il a atteint un niveau de maturité qui exige un financement plus important.</p>	<p>5.12 Hausse des budgets dédiés à la littérature et au conte en particulier, de manière à obtenir un financement à la hauteur des besoins du milieu littéraire.</p> <p>5.13 Admission du conte dans les programmes de financement destinés aux pratiques émergentes.</p> <p>5.14 Attribution de subventions pluriannuelles permettant aux organismes et aux diffuseurs de définir une politique artistique à long terme.</p> <p>5.15 Admission des frais de production pour les demandes en recherche et création.</p>

ATELIER 6

LES NOUVEAUX ESPACES DE LA PRATIQUE LITTÉRAIRE

ANIMATEUR : STÉPHANE LÉPINE

CONFÉRENCIERS : FORTNER ANDERSON, SIMON DUMAS, CHRISTINE GERMAIN, MATHIEU LIPPÉ



De gauche à droite : L'animateur Stéphane Lépine et Fortner Anderson



Christine Germain et Mathieu Lippé



Simon Dumas

La littérature et le conte se déclinent et se diffusent dorénavant selon d'autres formes que celle plus traditionnelle du livre. En effet, depuis quelques années, nous assistons à l'émergence des œuvres littéraires lues, performées ou contées. Par le biais du *spoken word*, du spectacle littéraire ou de contes ou encore de la performance, la littérature et le conte occupent dorénavant la scène. Certaines de ces manifestations font appel à d'autres disciplines artistiques telles que la danse, la musique ou le théâtre ainsi qu'aux nouvelles technologies. Ces nouvelles pratiques ont non seulement transformé l'acte de création lui-même mais aussi les rapports entretenus avec le public et le créateur.

En ces temps complexes où les repères et les valeurs que nous pensions solides, qui, croyions-nous, fondaient nos sociétés démocratiques, sont remis en question, en cette époque où l'espace consacré à la littérature rétrécit comme peau de chagrin, la question de l'espace et des nouveaux espaces est grandement préoccupante.

Treplev, dans *La Mouette* de Tchekhov, en 1896, disait : « Il faut des formes nouvelles. Il les faut. Et si elles n'existent pas, mieux vaut que rien n'existe. » Un siècle plus tard, ces formes nouvelles, qu'elles sont-elles, quels supports ont-elles, quelles diffusions ont-elles, de quelle nature sont-elles ? À l'heure de l'impureté conquérante, dont parlait déjà Guy Scarpetta en 1985, à l'heure de l'hybridité, des nouveaux médias, des actes de création qui abolissent les frontières entre les genres et les espaces, comment définir et explorer ces nouveaux espaces ?

Si, dans les années soixante-dix, la poésie se voulait à l'avant-garde, rejetait la poésie classique, liée à la bourgeoisie, trente ans plus tard, l'indifférence est toujours manifeste envers les poètes, bien que ceux-ci cherchent à rejoindre un plus grand nombre de lecteurs ou de spectateurs en créant des formes nouvelles, dont le *slam* et le *spoken word* (pratique multiforme qui englobe la poésie, le conte, la comédie et le monologue), formes qui soulèvent d'épineuses questions aux subventionnaires.

Trente ans plus tard, il m'apparaît que les poètes sont encore méprisés par la société. Peut-être que le mot « méprisés » est trop fort car, pour la grande majorité des gens, les poètes n'existent tout simplement pas. Leurs livres ne se vendent pas, une centaine d'exemplaires parfois, tout au plus, et ils sont introuvables en dehors des collections des grandes bibliothèques. Leur œuvres n'apparaissent jamais à la télévision – le média le plus important de notre époque – et elles sont aussi absentes à la radio, dans les journaux et dans la vie quotidienne des gens. Les poètes sont tout à fait absents.

Depuis 1980, en quête d'un public, nous, les poètes, avons lu nos poèmes dans des écoles, des sous-sols d'églises, des clubs gais, des clubs espagnols et des cabarets, des entrepôts, des théâtres, des restaurants, des bibliothèques, des hôpitaux, au téléphone et sur la place publique. Nous avons présenté nos poèmes dans des autobus, sur des disques vinyle, sur pellicule, sur ruban magnétique, sur des t-shirts, sur des affiches publicitaires et sur des pierres tombales. Tout le monde sait qu'un poète lira ses textes dans n'importe quel endroit et dans n'importe quelles conditions, sous un soleil torride ou dans le vide d'un local non chauffé, en plein hiver. Toujours devant un public qui ne sortira jamais quinze dollars pour acheter son livre.

Fortner Anderson

Une « confrontation douce » d'écrivains « indisciplinés » (Daniel Canty), dans laquelle ont été exprimées méfiance, inquiétude, crainte, par les tenants de l'écrit, de la primauté du livre, la crainte également d'une banalisation du contenu, d'une réduction ou d'une dispersion des subventions. Comment les créateurs peuvent-ils améliorer leur sort, tout en tenant compte du financement des nouveaux champs littéraires ?

Gilles Deleuze disait : « Écrire, c'est pousser la langue jusqu'à une certaine limite, jusqu'à la limite entre langage et silence, entre langage et animalité, entre le langage et le cri. » Il disait qu'écrire n'a pas de sens, si on pousse la syntaxe jusqu'au bout de sa fonctionnalité même. Autrement dit, la littérature, c'est un art. On se pose en littérature les questions que l'on se pose quand on pose un acte de création artistique. L'écrivain est un artiste qui a, comme première préoccupation, le langage. L'écriture, comme l'a mentionné Nicole Brossard, est une technologie. L'écriture est un outil de création, et le matériau, c'est le langage.

Simon Dumas

La littérature doit échanger avec les autres disciplines, car elle a tardé à se décroiser. La littérature est plus large que le texte. Les nouveaux espaces sont peut-être ces lieux de rencontres des disciplines. Est aussi en jeu la question des pluralités des pratiques au sein de la création littéraire.

Le livre, les pratiques orales ou scéniques, ainsi que les œuvres littéraires numériques doivent coexister, dialoguer et s'enrichir mutuellement. Pour cela, cependant, le milieu littéraire a besoin de moyens de création, de lieux d'expression et de la compréhension par ses pairs qu'un spectacle littéraire ne consiste pas en l'habillage d'un texte récité avec de la musique ou des images afin de le rendre plus attrayant, mais de la prise de possession par des artistes littéraires (dois-je inventer le terme ?) des matériaux « spectaculaires ».

Simon Dumas

La poésie est libre. La parole nue a une force réelle. Le texte doit interpeller, car incarner un texte devant un public comporte des exigences autres. Le poète doit occuper tout son espace, doit occuper tout l'espace. La parole nue est l'ultime modernité.

Pendant dix ans, j'ai réalisé, avec la complicité du poète et dramaturge Michel Garneau, une émission radiophonique consacrée à la musique et à la poésie : *Les Décrocheurs... d'étoiles*. Une réelle tribune, libre et ouverte sur les nombreuses formes de parole. La possibilité de laisser place à différentes expérimentations m'a beaucoup appris. Que ce soit lors de captations de spectacles en direct (poésie, conte, musique, théâtre), de création en studio avec des collectifs, ou de lectures mettant en lumière l'œuvre d'un seul poète ou écrivain. Trois heures en direct pour apprendre et partager, dans l'acte de dire. Cette émission m'a permis de comprendre que la parole nue, sans artifices avait une force réelle. Nous avons fait le choix de ne jamais noyer les mots dans une texture musicale. Nous avons aussi fait le choix de donner toute la place aux poètes, d'entendre les mots par ceux qui les avaient écrits. Un acte nécessaire. L'instinct du dire à haute voix est réel chez le poète. Il entend et respire le poème.

Christine Germain

Il y a trois fonctions dans l'art : l'une de déconstruction, une autre de maintien et une dernière de renouvellement, de création. Toute création détruit quelque chose, et toute destruction crée quelque chose. La littérature est un art, l'art est un mouvement d'exploration des possibles.

Bien que la première étape d'une nouvelle création soit l'acte d'écriture, la dernière est rarement la publication, mais plutôt la livraison orale. C'est comme si je retranscrivais ma littérature à l'encre du son sur le papier de l'écoute.

La chanson, le conte, le *slam*, tout ce qui entre dans le domaine de la littérature orale, permet parfois à un public qui ne lit pas, ou peu, de se réappropriier les plaisirs du mot et de la langue. Pour moi, il ne fait pas de doute que la force évocatrice d'un poème est décuplée, s'il est dit et performé. Cela dit, il m'apparaît aussi que c'est l'auditeur ou le lecteur qui, en bout de ligne, par son écoute et sa lecture, fait naître en lui la force du poème.

Mathieu Lippé

Pour sa part, Denise Desautels intervient pour dire que, à ce compte, « tout peut être poétique... ». Bien que les pratiques littéraires soient à repenser, l'écriture passe d'abord par le langage, par le temps de la réflexion et de l'écriture, le « temps du ralenti », ce temps nécessaire à la reconstruction en soi du désir, sa façon d'ouvrir l'espace, la pensée, l'imaginaire, par une langue qu'on travaille, qu'on restructure et qui nous pousse plus loin.

L'interdisciplinarité se joue à travers les disciplines. Pour les écrivains, ce n'est pas en cognant à la porte des arts médiatiques ou des programmes multidisciplinaires qu'ils auront accès à plus de financement. Il importe de distinguer entre des modes de création multidisciplinaires et des modes de diffusion multidisciplinaires de la littérature. Il ne s'agit pas de prendre un livre et d'en faire un spectacle, mais de penser, de s'inscrire en tant que créateur dans une démarche dont l'espace ne sera pas celui du livre. Les pratiques littéraires qui s'inscrivent en dehors du livre ne sont pas des pratiques de diffusion de textes littéraires. Cela doit être reconnu et financé pour laisser la place à des créateurs littéraires, qui font de la littérature, mais dont les projets prennent d'autres formes que le livre, que ce soit un spectacle, sur Internet, etc.

En région, il n'y a pas beaucoup d'espaces de diffusion. Il serait important, d'une part, d'élargir la notion d'espaces de diffusion littéraires et d'espaces de diffusion spectaculaires et, d'autre part, augmenter les lieux de création, de créer des résidences de création au sein desquelles matériel, espace, temps et soutien technique seraient disponibles.

Le spectacle littéraire est-il une forme littéraire? Le spectacle littéraire est-il littéraire? Est-ce de la littérature? Peut-être s'agit-il de fausses questions... Plutôt une forme artistique qui résulte de la collaboration de plusieurs genres littéraires. Il faut distinguer le spectacle de diffusion (une œuvre littéraire déjà existante) du spectacle littéraire (une création). Ce qui existe comme programmes ne peut pas répondre à de nouveaux besoins. La problématique est très différente pour le *slam* et le *spoken word*. Ils ont leur place dans les programmes de soutien financier existants, parce qu'il s'agit de création. Mais il n'y a pas encore de comités formés avec des pairs qui puissent les apprécier. Comment se positionner dans ce système qui ne reconnaît pas à sa juste valeur de nouveaux espaces de diffusion, de nouvelles possibilités de diffusion, le passage du texte à la scène, au moyen d'une collaboration entre différents genres?

Nous lisons, nous écrivons, nous récrivons, nous relisons, nous redonnons, et nous manquons d'argent, nous manquons de matériaux. On puise à tous les autres programmes, alors que nous ne sommes pas nommés, alors que tous les autres artistes, tous les autres programmes et disciplines puisent au littéraire, à toutes les époques. Ce n'est pas une plainte, mais un salut et une demande d'augmenter le pourcentage alloué à la littérature et au conte, le plus possible. C'est une demande matérielle. *Il faut saluer le littéraire littéralement.*

Chantal Neveu

Les nouveaux espaces de la pratique littéraire

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>Le <i>spoken word</i>, le <i>slam</i>, le spectacle littéraire remettent en cause les canons esthétiques traditionnels de la littérature. Ces nouvelles pratiques reposent sur le principe que la voix, le contact avec le public et l'utilisation des autres arts (la multidisciplinarité) permettent de renouveler la création et la diffusion littéraires. Si le texte reste à la base des œuvres créées, il n'est pas d'abord destiné au livre mais à la performance. Le secteur de la littérature étant actuellement dominé par la création littéraire destinée à la publication, ces nouveaux espaces de la pratique littéraire manquent de moyens pour se réaliser pleinement.</p>	<p>6.1 Mise sur pied de programmes d'aide financière et de comités de pairs reflétant la variété des pratiques littéraires pour évaluer les demandes de bourses de création de nouveaux objets littéraires.</p> <p>6.2 Création d'un réseau de mentorat entre gens et organismes, qui possèdent des moyens techniques et des lieux appropriés, et des créateurs isolés.</p>
<p>Au CALQ, l'aide à la création littéraire est à la base du soutien aux écrivains. De nouveaux types d'œuvres, d'inspiration multidisciplinaire, sont apparus. Ces œuvres sont multiformes : spectacles littéraires, sites Internet, vidéos-poèmes, etc. Ces projets sont plus coûteux à créer et à diffuser que la simple lecture publique. À l'heure actuelle, les spectacles littéraires sont financés à même le budget du secteur de la littérature et du conte. Une crainte légitime existe que le spectacle littéraire prenne le dessus sur l'écriture dans le financement public.</p>	<p>6.3 Distinction dans les programmes du CALQ entre la démarche de création et de diffusion multidisciplinaires et la création littéraire traditionnelle.</p> <p>6.4 Décloisonnement des programmes du CALQ et de la SODEC dans le but de répondre aux nouvelles réalités littéraires et aux nouveaux modes de diffusion.</p>
<p>Les espaces de création sont aussi importants que les espaces de diffusion. Ces espaces de création sont primordiaux pour les écrivains, qui ont autant besoin d'endroits physiques pour réaliser leurs œuvres que de temps et d'argent.</p>	<p>6.5 Développement du programme de résidences de création du CALQ.</p> <p>6.6 Création d'espaces de diffusion littéraire en région. Y associer le MCCCCF et le MÉLS.</p>

ENJEUX	PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION
<p>La part du budget du CALQ dédiée à la littérature équivaut à 3 %. Alors que les budgets des autres secteurs disciplinaires ont profité de hausses substantielles au fur et à mesure de l'augmentation du budget global du CALQ, le secteur de la littérature et du conte souffre d'un sous-financement. Devant la multiplication des nouveaux espaces de la pratique littéraire et les besoins grandissants des écrivains pour l'écriture de nouveaux types d'œuvres, il serait important que le secteur dans son ensemble obtienne de nouveaux subsides, de manière à ce que le soutien offert aux nouveaux espaces de la création littéraire ne vienne pas amoindrir la part réservée à la création littéraire plus traditionnelle.</p>	<p>6.7 Augmentation du financement alloué à la littérature et au conte dans le budget du CALQ.</p>

SÉANCE PLÉNIÈRE

ANIMATRICE : MARIE-ANDRÉE LAMONTAGNE

SYNTHÈSES DES ATELIERS : ALINE APOSTOLSKA, JACQUES FALQUET,
NICOLAS LANGELIER, PIERRE LAVOIE, STÉPHANE LÉPINE, GUY RODGERS

Présentation détaillée des synthèses des six ateliers incluant des commentaires formulés par des intervenants au cours de la séance plénière :

PISTES D'ACTION ET DE RÉFLEXION

1. Consolidation et augmentation du soutien financier à la création littéraire.
2. Établissement d'une alliance avec le ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation du Québec pour l'obtention de financement en matière de technologies numériques.
3. Adaptation des processus administratifs pour faciliter l'obtention de subventions.
4. Aide aux associations régionales d'auteurs pour la mise sur pied et la consolidation d'un secrétariat permanent.
5. Soutien au développement de la littérature autochtone.
6. Soutien aux associations dans le développement de formations.
7. Soutien à la mise sur pied de maisons des écrivains ou de maisons de la littérature, et de lieux de diffusion régionaux.

En terminant

Cinq mots clés à intégrer pour mieux soutenir l'évolution et le développement de la création littéraire et du conte :

**MUTATION
EXCELLENCE
CRÉATION
RÉSISTANCE
ENSEMBLE**

TABLE DES MATIÈRES

Mot du président-directeur général du Conseil des arts et des lettres du Québec	1
Avant-propos méthodologique	2
Introduction	3
Ouverture	6
Table ronde	8
Hommage	12
ATELIER 1 Le développement de la création littéraire et l'enjeu numérique	13
Enjeux et pistes d'action et de réflexion	18
ATELIER 2 Les conditions de vie des créateurs aujourd'hui	19
Enjeux et pistes d'action et de réflexion	24
ATELIER 3 Les défis de la vie associative	26
Enjeux et pistes d'action et de réflexion	30
ATELIER 4 Comment améliorer la diffusion et la circulation de la création littéraire au Québec et à l'étranger?	33
Enjeux et pistes d'action et de réflexion	38
ATELIER 5 Comment améliorer la diffusion et la circulation de la littérature orale au Québec et à l'étranger?	41
Enjeux et pistes d'action et de réflexion	46
ATELIER 6 Les nouveaux espaces de la pratique littéraire	48
Enjeux et pistes d'action et de réflexion	52
Séance plénière Pistes d'action et de réflexion	54

LISTE DES COLLABORATEURS

Comité d'orientation

- Académie des lettres du Québec :
Louise Dupré
- Association des auteurs des Laurentides :
Pauline Vincent
- Bibliothèque et Archives nationales du Québec :
Sophie Montreuil, Marilou Sainte-Marie
- Conseil des Arts du Canada :
Carole Boucher, André Laurier
- Conseil des arts de Montréal :
Réjane Bougé
- Conseil des arts et des lettres du Québec :
Yvan Gauthier, Réjean Perron,
Lorraine Tardif, Marie-Ève Vézina
- Maison de la poésie :
Isabelle Courteau
- Productions Rhizome :
Yves Doyon
- Quebec Writers' Federation :
Peter Dubé, Ian Ferrier
- Regroupement du conte au Québec :
Nicolas Rochette, Jacques Falquet,
Petronella Van Dijk
- Société de développement
des entreprises culturelles :
Louis Dubé
- Société de développement
des périodiques culturels québécois :
Daniel Sernine
- Union des écrivaines
et des écrivains québécois :
Pierre Lavoie

Le CALQ remercie également Brigitte Malenfant, Sylvie Gignac, André Racette, Nathalie Leclerc, Sylvie Raymond, le personnel de la Direction de la planification, de la coordination et de l'évaluation des programmes ainsi que le personnel de la Direction des relations publiques.

Rédaction du bilan : Pierre Lavoie

Graphisme : Isabelle Toussaint Design graphique

Photographie : Jean-Guy Thibodeau

Impression : Le groupe QuadriScan

Cette publication est une production de la Direction des communications, du mécénat et des territoires du Conseil des arts et des lettres du Québec. Le contenu de ce document figure intégralement sur son site Web : www.calq.gouv.qc.ca

Bureaux du Conseil des arts et des lettres du Québec

QUÉBEC

79, boul. René-Lévesque Est, 3^e étage
Québec (Québec) G1R 5N5

Téléphone : 418 643-1707
Sans frais : 1 800 897-1707

MONTRÉAL

500, place d'Armes, 15^e étage
Montréal (Québec) H2Y 2W2

Téléphone : 514 864-3350
Sans frais : 1 800 608-3350

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives
nationales du Québec, 2012
ISBN (version imprimée) : 978-2-550-64298-5
ISBN (version PDF) : 978-2-550-64299-2

[LOGO FSC]

*Conseil des arts
et des lettres*

Québec 

Constats du CALQ

Numéro 20 | Avril 2011

**Portrait du soutien
du Conseil des arts
et des lettres du Québec
au secteur de la littérature
et du conte au Québec**

*Conseil des arts
et des lettres*

Québec 

Constats du CALQ

Numéro 20 – Avril 2011

Portrait du soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec au secteur de la littérature et du conte au Québec

Ce vingtième numéro des *Constats du CALQ* propose un portrait du secteur de la littérature et du conte au Québec, un secteur qui contribue de façon importante au rayonnement de la culture québécoise, autant ici qu'ailleurs au sein de la francophonie ou à l'étranger.

Il présente une description des principales composantes du secteur en utilisant les données actuellement disponibles et colligées par le Conseil des arts et des lettres du Québec, dont les bilans et rapports déposés par les artistes et les organismes qui ont obtenu son soutien financier.

La première partie décrit l'importance et l'évolution du soutien financier accordé par le Conseil aux écrivains, conteurs et organismes littéraires, depuis sa création en 1994. La seconde partie présente le profil économique des organismes des domaines de la littérature et du conte soutenus par le Conseil, soit les diffuseurs, les événements nationaux et internationaux, les organismes du milieu associatif ainsi que les périodiques culturels de ce secteur.

Précisons, d'entrée de jeu que le soutien public à la création, à la production et à la diffusion littéraire au Québec est de responsabilités partagées entre le Conseil des arts et des lettres du Québec, la Société de développement des entreprises culturelles et le ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine du Québec.

1.

Le soutien financier du Conseil des arts et des lettres du Québec au secteur de la littérature et du conte

Le Conseil des arts et des lettres du Québec a accordé, en 2009–2010, un montant de 3,7 M\$ pour soutenir le secteur de la littérature et du conte au Québec grâce à ses différents programmes de bourses et de subventions aux écrivains et conteurs professionnels ainsi qu'aux organismes littéraires. Ce montant représente 4,6 % de l'ensemble des sommes accordées aux arts et aux lettres (79,7 M\$). Depuis sa première année de fonctionnement, en 1994–1995, le soutien financier accordé au secteur de la littérature et du conte a enregistré une croissance annuelle moyenne de l'ordre de 8,4 %, passant de 1,1 M\$ à près de 3,7 M\$ en seize ans. À titre comparatif, l'ensemble des sommes attribuées par le Conseil aux artistes professionnels et aux organismes artistiques a enregistré une croissance annuelle moyenne de 5,3 % au cours de cette même période.

L'aide financière directe aux écrivains et conteurs représentait, en 2009–2010, 44 % des sommes accordées au secteur de la littérature et du conte par le Conseil, soit un montant de 1,6 M\$, attribué sous forme de bourses. Les organismes qui œuvrent dans ce secteur ont reçu, pour leur part, 2,1 M\$ pour cette même année, soit 56 % des montants.

Des modifications apportées aux programmes du Conseil pour le secteur littéraire, dès 2003, a notamment permis de mieux tenir compte de la pratique des conteurs et des activités des organismes dédiés au conte.

Tableau 1

Soutien financier accordé au secteur de la littérature et du conte par le Conseil des arts et des lettres du Québec de 1994–1995 à 2009–2010 (en milliers de \$ ¹)

Année financière	Bourses aux artistes \$	Subventions aux organismes artistiques \$	Total \$
1994–1995	421,9	675,7	1 097,6
1995–1996	639,9	639,2	1 279,1
1996–1997	668,7	612,2	1 280,9
1997–1998	679,1	633,3	1 312,4
1998–1999	912,4	935,3	1 847,7
1999–2000	914,9	1 244,5	2 159,5
2000–2001	1 213,6	1 329,2	2 542,8
2001–2002	1 422,9	1 086,8	2 509,7
2002–2003	1 366,1	1 467,9	2 833,9
2003–2004	1 632,9	1 572,5	3 205,4
2004–2005	1 520,4	1 599,0	3 119,3
2005–2006	1 413,5	1 667,3	3 080,9
2006–2007	1 604,8	1 629,3	3 234,1
2007–2008 ²	1 831,1	1 841,1	3 672,2
2008–2009	1 669,3	1 936,0	3 605,2
2009–2010	1 624,6	2 072,7	3 697,2
Total	19 535,9	20 941,9	40 477,8
TCAM*	9,4 %	7,8 %	8,4 %

* Taux de croissance annuel moyen

¹ En raison de l'arrondissement des données, les totaux de certains tableaux ne correspondent pas nécessairement à la somme des parties.

² L'année financière 2007–2008 se démarque par une augmentation du financement, attribuable à un programme de soutien spécifique à la relève. Ce phénomène, pour cette même année de référence, s'observe dans l'ensemble des disciplines.

1.1

Le soutien financier aux écrivains et conteurs professionnels

Le programme de bourses du Conseil permet aux écrivains et conteurs professionnels de disposer de ressources financières pour réaliser des projets de recherche et d'écriture, qu'il s'agisse de roman, de poésie, de nouvelle, de conte, de récit, de littérature jeunesse ou d'essai de fiction. Les écrivains œuvrant à la recherche et à l'écriture d'essai portant sur l'art ou la littérature sont aussi admissibles. Des bourses peuvent également être attribuées pour soutenir la création de spectacles littéraires ou de contes en vue d'une présentation publique ainsi que des projets de création d'œuvres littéraires hypermédiatiques ciblant l'écriture et les expérimentations techniques basées sur l'utilisation des technologies de l'information et des communications. Enfin, le programme de bourses du Conseil permet à l'écrivain ou au conteur de poursuivre sa démarche artistique dans un contexte de perfectionnement et offre l'accès à des studios et ateliers-résidences, que ce soit au Québec ou à l'étranger. Le Conseil vise ainsi à offrir aux écrivains et conteurs, l'occasion de profiter du dynamisme et des ressources de milieux artistiques inspirants, tout en favorisant l'enrichissement des points de vue artistiques et littéraires et en assurant la réciprocité des échanges culturels internationaux. Le Conseil attribue également des prix à la création artistique, des bourses dans le cadre de fonds régionaux en partenariat, des bourses de carrière ainsi que des bourses de déplacement qui favorisent le rayonnement de la création littéraire québécoise.

En seize ans, 2 111 bourses et prix, représentant 19,5 M\$, ont été accordés en aide directe aux écrivains et aux conteurs professionnels. Au fil des ans, le soutien financier est passé de 0,4 M\$ en 1994-1995 à 1,6 M\$ en 2009-2010, enregistrant une croissance annuelle moyenne de 9,4 %. Le nombre de bourses est, quant à lui, passé de 48 à 213 au cours de cette période, pour une croissance annuelle moyenne de 10,4 %. À titre comparatif, au cours de ces années, la croissance annuelle moyenne du nombre total de bourses pour l'ensemble des disciplines est de 5,1 %. Le nombre de bourses accordées par le Conseil à des écrivains et des conteurs a plus que quadruplé au fil des ans. Le secteur de la littérature et du conte obtient des taux de réponse équivalents à l'ensemble des secteurs.

- Les types de bourses

Pendant 15 ans, le Conseil a attribué ses bourses en tenant compte du nombre d'années de pratique des artistes professionnels. Ainsi, en 1998-1999 à titre d'exemple, un candidat ayant plus de dix ans de pratique littéraire était classé « Type A » et pouvait se prévaloir d'une bourse pour un projet de recherche et création pouvant atteindre 25 000 \$. Le candidat classé « Type B » (de deux à dix années de pratique) pouvait obtenir une bourse pour un projet de recherche et création d'un montant maximal de 20 000 \$. Le tableau 2 fait état du nombre de bourses et des montants attribués selon le type, au cours des années.

Tableau 2

Nombre de bourses et montants accordés en littérature et en conte selon le type de bourses de 1994-1995 à 2009-2010 (en milliers de \$)

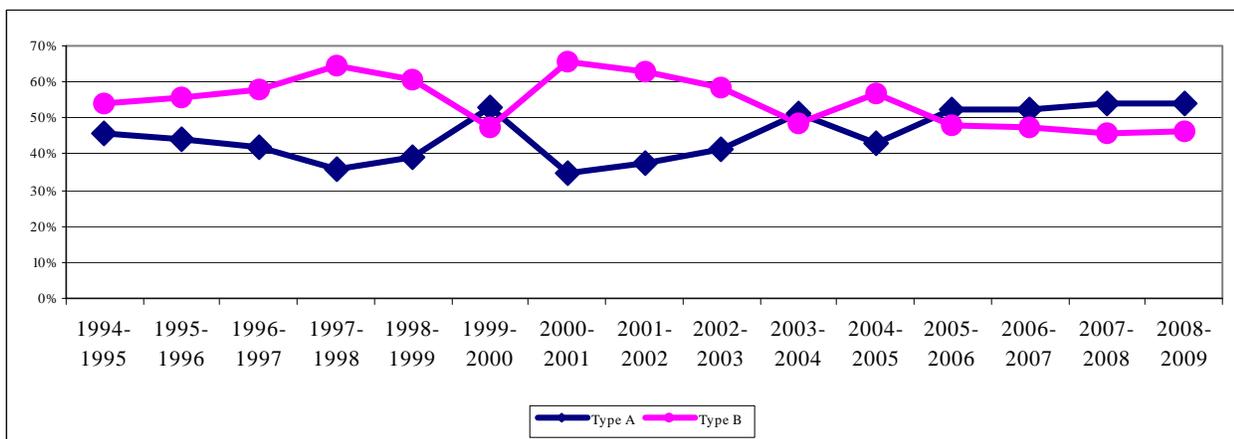
Année financière	Type A		Type B		Total	
	n	\$	n	\$	n	\$
1994-1995	22	210,5	26	211,4	48	421,9
1995-1996	26	300,8	33	339,1	59	639,9
1996-1997	21	304,8	29	363,9	50	668,7
1997-1998	20	267,7	36	411,4	56	679,1
1998-1999	37	403,7	57	508,8	94	912,4
1999-2000	47	392,8	42	522,1	89	914,9
2000-2001	43	423,1	81	790,5	124	1 213,6
2001-2002	62	523,3	104	899,5	166	1 422,9
2002-2003	57	571,0	80	795,1	137	1 366,1
2003-2004	83	854,2	79	778,7	162	1 632,9
2004-2005	64	689,5	85	830,8	149	1 520,4
2005-2006	87	728,0	80	685,5	167	1 413,5
2006-2007	101	831,0	91	773,7	192	1 604,8
2007-2008	108	950,7	91	880,4	199	1 831,1
2008-2009	111	869,5	95	799,8	206	1 669,3
Total 15 ans	889	8 320,5	1 009	9 590,8	1 898	17 911,3
2009-2010*	-	-	-	-	213	1 624,6
Total 16 ans	-	-	-	-	2 111	19 535,9

* À partir de 2009-2010, les types de bourses sont remplacés par de nouvelles catégories (développement, mi-carrière et relève). Toute comparaison avec les années antérieures n'est donc pas possible.

Le graphique qui suit démontre l'évolution des courbes générationnelles au fil des ans, à travers la répartition, en pourcentage, des bourses de type A ou B attribuées aux écrivains ou aux conteurs de plus ou moins dix ans de pratique professionnelle.

Graphique I

Répartition du nombre de bourses accordées en littérature et en conte selon le type de bourses de 1994-1995 à 2008-2009



Ce graphique démontre que l'année 1999–2000, puis de façon moins prononcée les années 2003–2004 et 2005–2006, sont marquées par le passage d'artistes de dix ans et moins de pratique, à plus de dix ans de pratique. L'aplatissement des courbes, à partir de 2005–2006, et la présence constante par la suite de boursiers de Type A, suggère que la population d'écrivains et de conteurs soutenus par le Conseil gagne en expérience. Ce constat, qui se retrouve dans d'autres disciplines artistiques, a notamment incité le Conseil à mettre en place de nouvelles catégories de bourses.

De nouvelles catégories de bourses au Conseil

À partir de l'année 2009–2010, les bourses destinées aux écrivains, aux conteurs ainsi qu'aux collectifs, sont dorénavant offertes en trois catégories déterminées selon le nombre de textes publiés ou de spectacles solos. Cette nouvelle approche ne tient plus seulement compte du nombre d'années de pratique du candidat mais permet de considérer l'ampleur de sa production artistique et littéraire. Elle permet également de repositionner les catégories de montants accordés face aux nouvelles réalités de la pratique littéraire et aux cycles de la création.

Les bourses de la catégorie relève s'adressent aux écrivains qui ont publié au moins un livre ou diffusé un minimum de trois textes publiés dans l'un des genres littéraires admissibles, soit une œuvre de fiction ou un essai portant sur les arts ou les lettres. Les publications sur support électronique, les publications à compte d'auteur et l'auto-édition sont également admissibles. Le conteur, pour sa part, doit avoir au moins trois participations dans le cadre d'événements reconnus par les pairs pour être admissible aux bourses de la catégorie relève dont le maximum atteint 15 000 \$.

Dans le cadre de la réforme des catégories de bourses du Conseil, seul le secteur de la littérature et du conte comprend une catégorie de bourse dite de mi-carrière. L'écrivain doit avoir publié au moins deux livres ou avoir diffusé un minimum de cinq textes différents dans un contexte reconnu par les pairs et publiés dans l'un des genres littéraires admissibles déjà mentionnés. Les publications sur support électronique sont admissibles en autant qu'elles ont fait l'objet de processus de sélection, d'édition et de diffusion également reconnus par les pairs. Le conteur doit pour sa part avoir réalisé au moins une création solo, et ce, toujours dans un contexte reconnu par les pairs.

Pour avoir accès à une bourse de développement, l'écrivain doit avoir publié, dans un même contexte, au moins six livres et le conteur doit avoir réalisé au moins six créations solos. Les montants maximums accordés par le Conseil sont de 20 000 \$ pour les bourses de mi-carrière et de 25 000 \$ pour les bourses de développement.

Tableau 3

Nombre de bourses et montants accordés en littérature et en conte selon les nouvelles catégories de bourses (en milliers de \$)

Année financière	Relève		Mi-carrière		Développement	
	n	\$	n	\$	n	\$
2009–2010	10	136,5	119	850,3	84	637,8

Les résultats de l'année 2009–2010 au regard des nouvelles catégories de bourses, illustrent toujours le phénomène observé au graphique II, soit qu'une majorité d'écrivains et de conteurs québécois soutenus par le Conseil (56 %) se situent en mi-carrière (119) ou dans la catégorie développement (84, soit 39 %). La nouvelle approche du Conseil voulant que l'artiste soit évalué en fonction de sa prolificité au lieu de son nombre d'années de pratique, favorise en effet un accès plus rapide aux bourses de mi-carrière pour les artistes de la relève, d'où leur petit nombre (10, soit 5 %).

- Les volets du programme de bourses aux écrivains et aux conteurs

Le soutien financier que le Conseil accorde aux écrivains et aux conteurs professionnels se répartit entre différents volets de bourses selon la nature des projets. Aux fins de la présente analyse, nous retenons quatre grands groupes, soit les volets recherche et création, spectacles littéraires ou de contes, les bourses de déplacement et les autres volets. D'après les données présentées au tableau 4 pour l'année 2009–2010, 34 % des bourses ont soutenu la recherche et la création littéraire, réunissant 72 % des montants accordés en aide directe aux écrivains et conteurs. Les bourses de déplacement comptent pour 48 % des bourses accordées et totalisent 10 % des montants ; 14 % des bourses ont été accordées pour d'autres volets, dont 5 % dans le cadre d'ententes régionales et 4 % pour le séjour en studios et ateliers-résidences.

Tableau 4

Nombre de bourses et montants accordés en littérature et en conte selon les volets du programme de bourses de 1994–1995 à 2009–2010 (en milliers de \$)

Année financière	Recherche et création		Déplacement		Spectacles littéraires ou de contes		Autres *	
	n	\$	n	\$	n	\$	n	\$
1994–1995	45	391,9	–	–	–	–	3	30,0
1995–1996	48	605,3	8	8,6	–	–	3	26,0
1996–1997	44	638,3	4	5,4	–	–	2	25,0
1997–1998	46	634,2	8	19,8	–	–	2	25,0
1998–1999	64	779,8	18	20,1	8	32,5	4	80,0
1999–2000	52	787,4	29	28,5	1	15,0	7	84,0
2000–2001	75	1 088,4	23	27,1	17	14,6	9	83,5
2001–2002	85	1 246,0	24	30,9	37	70,0	20	76,0
2002–2003	85	1 184,9	27	42,7	11	51,3	14	87,1
2003–2004	82	1 348,1	46	73,4	14	51,3	20	160,1
2004–2005	78	1 223,1	42	80,1	9	55,3	20	161,8
2005–2006	70	1 066,1	66	118,4	11	65,9	20	163,1
2006–2007	70	1 128,6	77	141,4	6	77,0	39	257,7
2007–2008	88	1 431,6	75	139,0	7	82,5	29	178,0
2008–2009	79	1 274,7	88	151,5	13	50,8	26	192,4
2009–2010	72	1 177,0	102	155,9	9	92,1	30	199,6
Total	1 083	16 005,6	637	1 042,9	143	658,2	248	1 829,2

* Studios et ateliers-résidences, bourses de carrière, prix du Conseil, ententes régionales, perfectionnement, bourses de création jeune public, Sommet de la Francophonie, Concours culturels des Jeux de la Francophonie. Les données détaillées pour cette catégorie sont présentées à l'Annexe 1.

L'importance des studios et ateliers-résidences

Le réseau des studios et ateliers-résidences développé par le Conseil en partenariat, profite aux artistes, aux écrivains et aux conteurs québécois. Ce volet du programme de bourses permet de stimuler les créateurs en mettant à leur disposition un environnement et des moyens appropriés à la réalisation et à la diffusion de leurs œuvres ; de favoriser le ressourcement des artistes et des écrivains en leur donnant accès à un milieu culturel nouveau et stimulant ; de permettre l'échange de points de vue artistiques ou littéraires et de contribuer à l'établissement de liens durables entre les créateurs du Québec et ceux de l'étranger. Les écrivains et les conteurs ayant plus de dix ans de pratique artistique ont ainsi accès aux studios du Québec à Londres, New York, Paris, Rome et Tokyo. D'autres résidences de création sont offertes au secteur de la littérature et du conte, notamment en Colombie, au Mexique, en Belgique, au Portugal et dans diverses provinces canadiennes. Une soixantaine d'écrivains et de conteurs ont ainsi séjourné à l'extérieur du Québec au cours des dix dernières années. La demande pour ce type de ressourcement, très utile à la création littéraire, a triplé en 10 ans.

Par ailleurs, le soutien accordé par le Conseil en bourses de déplacement a connu une croissance digne de mention. Le nombre de projets soutenus est passé de 8 à 102 en 15 ans pour un soutien totalisant 8 600 \$ à 155 915 \$ respectivement. Il s'agit d'une croissance annuelle moyenne de 23 % des montants accordés par le Conseil pour des déplacements s'étant principalement réalisés à l'étranger.

- Le soutien à une diversité de genres littéraires

Le Conseil soutient la production d'écrivains œuvrant dans différents genres littéraires soit la poésie, le roman, le conte, la nouvelle, le récit et l'essai de fiction. Ces genres littéraires sont regroupés par le Conseil dans la catégorie « littérature de fiction ». Par ailleurs, le Conseil a également soutenu, au fil des ans, d'autres formes de productions littéraires, telles que la biographie, l'essai et d'autres écrits de non-fiction incluant quelques projets d'anthologie ou de traduction, cette dernière n'étant plus aujourd'hui sous sa juridiction. Enfin, la littérature jeunesse demeure un cas à part que le Conseil a toujours souhaité documenter.

Le genre le plus soutenu entre 2005-2006 et 2009-2010 par le Conseil en « littérature de fiction » est le roman, avec 36 % des bourses et 46 % des montants accordés, suivi de près par la poésie, avec 39 % des bourses accordées, pour 33 % des montants. Pour ces mêmes années, 14 % des bourses soutenaient le conte pour 7 % des montants accordés en littérature de fiction alors que le genre littéraire de la nouvelle a récolté 8 % pour 6 % des bourses accordées. Le récit et l'essai de fiction représentent respectivement 3 % des bourses ainsi que des montants accordés.

En « littérature de non-fiction », pour les cinq mêmes années de référence, l'essai est le genre littéraire le plus soutenu, avec 63 % des montants accordés et 55 % des bourses, suivi de la biographie qui récolte 20 % des montants et 11 % des bourses. Ce sont 5 % des bourses en littérature de non-fiction qui ont été accordées pour soutenir des projets d'anthologie, comptant pour 8 % des montants accordés, alors que 29 % des bourses s'inscrivent dans d'autres genres littéraires et ont récolté 9 % des montants au cours de ces cinq années.

Tableau 5

Nombre de bourses et montants accordés selon un regroupement des genres littéraires de 1994–1995 à 2009–2010 (en milliers de \$)

Année financière	Fiction		Non-fiction		Jeunesse	
	n	\$	n	\$	n	\$
1994–1995	43	393,5	3	21,0	2	7,4
1995–1996	50	560,2	5	54,0	4	25,7
1996–1997	49	663,7	–	–	1	5,0
1997–1998	50	647,4	2	8,7	4	23,0
1998–1999	89	871,9	4	38,0	1	2,5
1999–2000	79	803,9	7	94,1	3	16,9
2000–2001	109	1 058,0	10	136,7	5	18,9
2001–2002	140	1 166,1	16	177,2	10	79,6
2002–2003	109	1 107,2	14	145,4	14	113,6
2003–2004	136	1 334,0	16	189,1	10	109,8
2004–2005	123	1 268,6	13	142,6	13	109,2
2005–2006	137	1 160,7	14	123,9	16	128,9
2006–2007	144	1 251,2	18	140,8	30	212,8
2007–2008	173	1 508,8	11	169,4	15	152,9
2008–2009	173	1 358,0	12	141,3	21	170,0
2009–2010	187	1 412,7	8	78,2	18	133,8
Total	1 791	16 565,8	153	1 660,2	167	1 309,9

Ces deux regroupements de genres littéraires que sont la littérature de fiction et la littérature de non-fiction ont évolué à travers le temps, comme en témoigne le tableau 5. Depuis les débuts du Conseil, le nombre de projets soutenus et les montants accordés à la littérature de fiction ont quadruplé. En effet, le Conseil a accordé 187 bourses dans cette catégorie en 2009–2010, comparé à 43 en 1994–1995 et ce, pour un montant qui atteint 1,4 M\$ comparé à 393 523 \$ dans la première année de fonctionnement du Conseil. Comme ce fut le cas pour la littérature de fiction, la littérature de non-fiction a connu une augmentation des montants accordés, et ce, de façon plus marquée entre les années 2000 et 2009. Ainsi, les montants accordés à cette catégorie étaient de 21 010 \$ en 1994–1995 et ont atteint 141 271 \$ en 2008–2009. Enfin, l'année 2009–2010 a enregistré une baisse de 45 % des montants accordés par rapport à l'année précédente, attribuable à une baisse de la demande qui est conséquente à un resserrement des règles d'admissibilité. La littérature de fiction connaissait, de son côté, une augmentation de 4 %.

Le soutien accordé à la littérature jeunesse a augmenté de 17 % depuis les débuts du Conseil, passant de 7 382 \$ (pour 2 bourses accordées en 1994–1995) à 133 760 \$ (pour 18 bourses accordées) en 2009–2010. L'année 2006–2007 se distingue particulièrement alors que 30 bourses ont été attribuées pour un montant atteignant 212 820 \$. Cette augmentation est due en partie à un programme ponctuel de compensation offert en 2006–2007 aux artistes et aux écrivains œuvrant à la création jeune public faisant suite au boycott des activités culturelles par les enseignants.

- Un soutien aux écrivains et conteurs dans toutes les régions

Sur l'ensemble des artistes boursiers en littérature et en conte depuis les débuts du Conseil, 58 % résidaient dans la région de Montréal, 7 % dans la région de la Capitale-Nationale et 35 % dans les autres régions du Québec. Ces proportions sont sensiblement les mêmes d'une année à l'autre et incluent les boursiers qui ont reçu un soutien financier dans le cadre des fonds régionaux³. La région de Montréal est reconnue comme un foyer important de création artistique et littéraire, qui s'explique par la densité de sa population et par la concentration d'institutions culturelles qui produisent et diffusent les œuvres d'artistes et d'écrivains québécois. C'est aussi dans cette région que se retrouve la plus grande concentration d'éditeurs.

La région de la Capitale-Nationale enregistre le meilleur taux de croissance, en seize ans, pour le nombre d'écrivains et de conteurs soutenus par le Conseil. Bien que le nombre de bourses accordées demeure peu élevé, cette croissance a été de 14 % dans la capitale comparé à 10 % dans la métropole et à 11 % dans les autres régions du Québec. La croissance annuelle moyenne des montants accordés est également plus importante dans la Capitale-Nationale (bien qu'il s'agisse de petits nombres), soit de 12 %, comparée à 8 % pour Montréal et 11 % pour les régions.

Tableau 6

Nombre de bourses et montants accordés en littérature et en conte selon un regroupement des régions de 1994-1995 à 2009-2010 (en milliers de \$)

Année financière	Capitale-Nationale		Montréal		Autres régions	
	n	\$	n	\$	n	\$
1994-1995	2	16,7	31	284,4	15	120,9
1995-1996	4	32,4	28	346,6	27	260,9
1996-1997	3	32,0	30	440,4	17	196,2
1997-1998	6	63,7	28	329,0	22	286,3
1998-1999	5	52,0	59	533,4	30	327,1
1999-2000	8	91,4	51	571,6	30	251,9
2000-2001	10	83,7	78	762,7	36	367,2
2001-2002	12	108,5	98	865,5	56	448,9
2002-2003	10	93,8	77	867,1	50	405,1
2003-2004	8	82,3	99	1 064,9	55	485,7
2004-2005	15	178,7	74	858,3	60	483,4
2005-2006	16	152,2	98	838,6	53	422,7
2006-2007	13	85,8	104	964,6	75	554,5
2007-2008	9	92,6	121	1 120,8	69	617,7
2008-2009	11	118,2	129	1 058,1	66	493,1
2009-2010	14	93,8	128	957,2	71	573,6
Total	146	1 377,7	1 233	11 863,1	732	6 295,1
TCAM*	13,9 %	12,2 %	9,9 %	8,4 %	10,9 %	10,9 %

* Taux de croissance annuel moyen

³ Les Fonds régionaux sont issus d'ententes conclues entre le Conseil et différents partenaires financiers des régions du Québec. Les principaux partenaires de ces ententes sont les conférences régionales des élus. Le soutien aux artistes découlant de ces ententes est complémentaire au programme de bourses régulier du Conseil.

– Profil des écrivains et des conteurs boursiers en 2009–2010

Deux cent treize bourses, incluant les bourses de carrière et les prix, ont été accordées à des écrivains et des conteurs par le Conseil en 2009–2010, reconnaissant la qualité exceptionnelle de leur travail artistique et littéraire. Globalement, 60 % des bourses ont été accordées à des femmes et 40 % à des hommes. L'âge moyen du boursier de ce secteur était de 46 ans. Ainsi, des écrivains et des conteurs de 55 ans et plus ont reçu 27 % des bourses ; ceux âgés de 45 à 54 ans, 27 % également ; ceux de 35 à 44 ans, 19 % ; ceux âgés de 30 à 34 ans ont reçu, pour leur part, 22 % des bourses ; ceux de 25 à 29 ans, 4,5 % et enfin, 0,5 % des bourses ont été attribuées à des écrivains et des conteurs de moins de 25 ans.

Le lieu de naissance de ces boursiers était à 76 % au Québec, à 7 % dans une autre province canadienne et à 17 % dans un autre pays. Par ailleurs, 80 % des bourses ont été attribuées à des écrivains ou des conteurs dont la langue maternelle est le français, 14 % l'anglais et 6 % une autre langue. Au total, 79 % des personnes ayant obtenu une bourse dans ce secteur ont déclaré qu'elles appartenaient au groupe ethnoculturel français, 14 % au groupe anglais, 1 % aux autochtones et 6 % à un autre groupe.

La littérature anglaise est présente au Québec et en progression. En 2009–2010, 15 % des dossiers soutenus en littérature provenaient de demandeurs qui ont utilisé l'anglais comme langue de correspondance. Les demandes d'aide financière adressées au Conseil en anglais, pour le secteur littéraire et du conte, sont passées de une à 30 en dix ans.

1.2

Le soutien du Conseil aux organismes professionnels en littérature et en conte

Les organismes soutenus par le Conseil et qui œuvrent dans le secteur de la littérature et du conte sont essentiellement des périodiques culturels, des organismes responsables de la tenue d'événements, des diffuseurs ainsi que des associations, des regroupements nationaux ou des organismes de services. Tel que présenté au tableau 1, un montant total de 20,9 M\$ leur a été accordé de 1994–1995 à 2009–2010. Cet appui financier a contribué au fonctionnement de ces organismes professionnels dont le mandat est de soutenir, promouvoir et diffuser le travail des écrivains et des conteurs et a permis la réalisation de projets de promotion et de sensibilisation, de partenariat pour la circulation d'œuvres et d'activités littéraires, des projets de prospection ainsi que d'autres projets spéciaux.

Le soutien financier total accordé aux organismes en littérature et en conte a connu une croissance annuelle moyenne de 7,8 %, au cours de ces 16 années de référence, comparativement à 5,4 % pour l'ensemble des secteurs artistiques. Comme l'indique le tableau 1, il était de 675 700 \$ en 1994–1995 et se chiffre à 2 M\$ en 2009–2010 alors que le nombre d'organismes soutenus est passé de 31 à 62 au cours de ces années.

– Le soutien au fonctionnement

Le soutien au fonctionnement procure un financement stable aux organismes dans la réalisation de leur mandat, de leurs orientations artistiques et de leurs activités annuelles, tout en leur permettant d'offrir des conditions de travail et salariales convenables à l'ensemble de leur personnel. La qualité artistique des organismes et leur apport à l'avancement de la discipline est pris en considération dans l'attribution de ce mode de financement. L'élargissement du programme de soutien au fonctionnement, à partir de

2007–2008, et l'accueil d'une dizaine d'organismes à un financement pluriannuel a profité au secteur de la littérature et du conte.

En 2009–2010, une somme de 1,7 M\$ a été accordée à 42 organismes œuvrant dans ce secteur pour soutenir leur fonctionnement. Ce type de soutien a augmenté en moyenne de 7,2 % par année depuis 1994–1995, tout en permettant de soutenir 11 organismes de plus au fonctionnement.

Une large part des sommes accordées en 2009–2010 au fonctionnement des organismes en littérature a été allouée aux périodiques littéraires (0,7 M\$). Depuis 1994–1995, ce soutien a augmenté en moyenne de 4,1 % par année. Cependant, le nombre de périodiques soutenus a connu des fluctuations, comme en témoigne le tableau 7.

Les associations professionnelles, les regroupements nationaux et les organismes de services ont, de leur côté, bénéficié d'un soutien financier s'élevant à près de 0,5 M\$ en 2009–2010. Ces organismes proposent la mise en commun de services et de ressources, de même que des activités de formation et de perfectionnement à leurs membres. Depuis 1994–1995, leur soutien financier a connu une croissance annuelle moyenne de 7,7 %.

Tableau 7

Nombre d'organismes en littérature et en conte et montants accordés en soutien au fonctionnement selon le type d'organisme, de 1994–1995 à 2009–2010 (en milliers de \$)

Année financière	Périodiques littéraires		Événements		Diffuseurs *		Associations Regroupements nationaux Organismes de services		Total	
	n	\$	n	\$	n	\$	n	\$	n	\$
1994–1995	26	378,0	3	79,2	–	–	2	149,0	31	606,2
1995–1996	24	380,0	3	87,2	–	–	2	149,0	29	616,2
1996–1997	19	323,0	4	107,2	–	–	2	157,0	25	587,2
1997–1998	20	321,6	6	134,7	1	10,0	2	142,0	29	608,3
1998–1999	18	411,9	3	105,0	1	10,0	3	192,8	25	719,7
1999–2000	15	532,7	3	191,3	1	13,6	4	257,0	23	994,5
2000–2001	15	500,6	3	198,0	1	27,0	4	265,2	23	990,8
2001–2002	15	358,4	4	159,2	6	55,1	4	234,0	29	806,6
2002–2003	16	542,2	4	215,4	7	77,1	4	319,7	31	1 154,4
2003–2004	18	576,2	4	222,9	8	132,1	4	329,4	34	1 260,5
2004–2005	17	564,5	4	235,4	8	169,1	4	431,8	33	1 400,7
2005–2006	17	565,8	4	235,4	8	172,1	4	407,5	33	1 380,7
2006–2007	17	571,3	4	235,4	7	157,1	4	407,5	32	1 371,2
2007–2008	17	596,3	4	235,4	6	148,0	5	440,0	32	1 419,6
2008–2009	20	722,6	4	254,4	12	239,0	6	460,5	42	1 676,4
2009–2010	20	690,9	5	269,4	13	292,5	5	455,5	42	1 708,3
Total	294	8 035,9	62	2 965,0	79	1 502,7	59	4 797,7	493	17 301,3

* À partir de 1997–1998, les diffuseurs spécialisés en danse, en musique, en théâtre et en littérature, qui étaient auparavant soutenus par le ministère de la Culture et des Communications, ont été transférés au Conseil.

En 2009–2010, le Conseil a soutenu 5 événements littéraires, ainsi que 13 organismes diffuseurs œuvrant aussi dans ce secteur et ce, pour un montant total dépassant 0,5 M\$. Ce sont ces deux catégories d'organismes qui ont connu le plus haut taux de croissance annuel moyen des montants accordés par le Conseil. En effet, au cours des seize dernières années, l'aide aux événements littéraires a cru en moyenne de 8,5 % annuellement, passant de 79 200 \$ à 269 360 \$. Quant à l'aide aux organismes diffuseurs, on observe la plus forte croissance annuelle moyenne des montants accordés par le Conseil, soit un taux de l'ordre de 32,5 %, sur 13 ans. D'un seul diffuseur soutenu en 1997–1998, on en compte 13, en 2009–2010, qui ont bénéficié d'un montant totalisant 292 500 \$.

– Le soutien aux projets ponctuel des organismes

Un soutien financier est également accordé aux organismes pour la réalisation de projets ponctuels de promotion, de sensibilisation, de circulation d'activités ou de spectacles littéraires ou de contes, favorisant ainsi le rayonnement des artistes et de leurs œuvres auprès des publics, que ce soit sur le territoire québécois ou hors Québec. Des activités de prospection, ainsi que différentes ententes, par exemple pour l'accueil d'artistes en résidence, sont également soutenues dans le cadre d'une aide aux projets. Né de la Politique de la lecture et du livre en 1998–1999, le soutien aux projets, notamment de promotion et de diffusion de la littérature, a grandement contribué au développement des activités littéraires durables dans plusieurs régions du Québec.

Tableau 8

Nombre de projets et montants accordés aux organismes en littérature et en conte selon le type de projet, de 1994–1995 à 2009–2010 (en milliers de \$)

Année financière	Promotion et diffusion ¹		Autres ²		Total	
	n	\$	n	\$	n	\$
1994-1995	–	–	13	69,5	13	69,5
1995-1996	–	–	3	23,0	3	23,0
1996-1997	–	–	3	25,0	3	25,0
1997-1998	–	–	3	25,0	3	25,0
1998-1999	11	92,3	17	123,4	28	215,7
1999-2000	12	114,0	11	136,0	23	250,0
2000-2001	19	162,7	14	175,8	33	338,5
2001-2002	22	175,7	10	104,5	32	280,2
2002-2003	21	163,8	15	149,7	36	313,5
2003-2004	18	146,8	23	165,2	41	312,0
2004-2005	22	186,6	3	11,6	25	198,2
2005-2006	32	252,9	5	33,7	37	286,6
2006-2007	25	203,6	6	54,5	31	258,1
2007-2008	27	207,2	19	214,3	46	421,5
2008-2009	26	212,0	8	47,6	34	259,6
2009-2010	28	225,2	16	139,2	44	364,4
Total	263	2 142,7	169	1 498,0	432	3 640,6

¹ Projets de promotion et de sensibilisation, circulation d'activités ou de spectacles au Québec et hors Québec, missions de prospection.

² Projets de périodiques, d'associations ou de diffuseurs, ententes régionales ou municipales, accueil d'artistes en résidence, équipements spécialisés, aides spéciales.

En 2009–2010, plus de 225 000 \$ ont permis la réalisation de 28 projets visant la promotion, la sensibilisation, la prospection, la diffusion et la circulation d’activités ou de spectacles littéraires ou de contes sur le territoire québécois ou à l’étranger. Par ailleurs, un financement totalisant plus de 139 000 \$ a soutenu, cette même année, 16 projets d’autre nature tels des projets déposés dans le cadre d’ententes ou de la mesure Relance Culture ⁴.

Les sommes accordées en soutien aux projets ont augmenté au cours des ans, de près de 0,3 M\$, ce qui correspond à une croissance annuelle moyenne de 11,7 % entre 1994–1995 et 2009–2010. En effet, le soutien à des projets pour les organismes du secteur de la littérature et du conte était de 69 500 \$ en 1994–1995. Il s’élève aujourd’hui à 364 391 \$.

Au cours des cinq dernières années, le Conseil a soutenu neuf projets de circulation d’œuvres ou d’activités littéraires ou de contes au Québec ainsi que 21 projets à l’étranger, pour un montant de près de 262 000 \$. En ce qui concerne la prospection, 10 projets ont été soutenus entre 2005–2006 et 2009–2010 pour un montant de 21 000 \$.

– La place du conte

Le Conseil reconnaît, depuis plusieurs années déjà, la place qu’occupe le conte dans le paysage littéraire québécois et dans le soutien qu’il souhaite apporter aux organismes. Les statistiques dont dispose le Conseil depuis les quatre dernières années, permettent de départager l’aide accordée aux organismes dédiés au conte, en comparaison aux autres organismes littéraires. En 2009–2010 le Conseil a soutenu 62 organismes du secteur, dont 50 organismes en littérature pour un montant de 1,8 M\$ et 12 organismes œuvrant dans le domaine du conte pour un montant de 0,2 M\$.

Si l’on considère le soutien au fonctionnement seulement, ce sont 12 % des organismes soutenus qui sont dédiés au conte. Ceux-ci ont reçu près de 8 % des montants accordés par le Conseil en termes de soutien au fonctionnement dans ce secteur.

Tableau 9

Nombre d’organismes en littérature et en conte et montants accordés en soutien au fonctionnement de 2006–2007 à 2009–2010 (en milliers de \$)

Année financière	Conte		Littérature		Total	
	n	\$	n	\$	n	\$
2006–2007	4	100,6	28	1 270,6	32	1 371,2
2007–2008	4	107,5	28	1 312,1	32	1 419,6
2008–2009	5	126,6	37	1 549,8	42	1 676,4
2009–2010	5	131,6	37	1 576,6	42	1 708,3

⁴ Le Conseil a mis en œuvre, en 2009–2010, la mesure Relance Culture, afin d’appuyer la relance des activités d’organismes professionnels qui font face à des difficultés ou sont en redressement ainsi que la réalisation de projets structurants.

Outre le fonctionnement, le Conseil accorde un soutien financier ponctuel pour des projets. Le Conseil a versé, en 2009–2010, un montant de 364 400 \$ pour 44 projets d’organismes, soit 12 dans le domaine du conte et 32 en littérature. Le nombre de projets d’organismes soutenus dans le domaine du conte varie beaucoup selon les années, comme en témoigne le tableau 10.

Tableau 10

Nombre de projets et montants accordés aux organismes en littérature et en conte de 2006–2007 à 2009–2010 (en milliers de \$)

Année financière	Conte		Littérature		Total	
	n	\$	n	\$	n	\$
2006–2007	4	33,8	27	224,3	31	258,1
2007–2008	11	102,5	35	319,0	46	421,5
2008–2009	3	25,0	31	234,6	34	259,6
2009–2010	12	107,5	32	256,9	44	364,4

– Le soutien financier aux organismes et les régions

Le Conseil tient à ce que l’activité littéraire soit présente sur l’ensemble du territoire québécois. En 2009–2010, des 62 organismes soutenus par le Conseil, la moitié a son siège social dans la métropole, l’autre moitié étant répartie dans la région de la Capitale–Nationale (6 organismes) et dans les autres régions du Québec (25 organismes), tel que démontré au tableau 11. Toutefois, certains organismes situés en région, de par leurs activités, rayonnent au-delà de ces territoires et participent au développement du secteur de la littérature et du conte à l’échelle du Québec.

En 2009–2010, les 31 organismes soutenus dans la région de Montréal se sont partagé 1,3 M\$, soit 63 % des montants accordés par le Conseil aux organismes des domaines de la littérature et du conte. Le soutien financier qui leur est accordé a pratiquement triplé au fil des ans, enregistrant une croissance annuelle moyenne de 7,1 %.

La région de la Capitale–Nationale regroupe pour sa part près de 10 % des organismes soutenus par le Conseil pour un montant de 236 300 \$, soit 11 % du montant total accordé au secteur en 2009–2010.

Enfin, 40 % des organismes soutenus sont situés dans les autres régions et reçoivent 26 % du montant total. Il s’agit d’une augmentation importante au fil des ans pour soutenir l’activité littéraire hors des grands centres urbains, soit une croissance annuelle moyenne de 11,2 %.

Tableau 11

Nombre d'organismes en littérature et en conte et montants accordés
selon un regroupement des régions, de 1994-1995 à 2009-2010 (en milliers de \$)

Année financière	Capitale-Nationale		Montréal		Autres régions		Total	
	n	\$	n	\$	n	\$	n	\$
1994-1995	4	105,0	20	462,0	7	108,7	31	675,7
1995-1996	4	83,5	19	422,5	8	133,2	31	639,2
1996-1997	1	53,5	17	407,5	9	151,2	27	612,2
1997-1998	1	53,5	20	416,3	9	163,6	30	633,3
1998-1999	2	72,5	22	638,1	12	224,7	36	935,3
1999-2000	3	101,8	19	833,1	13	309,6	35	1 244,5
2000-2001	6	101,1	19	903,6	15	324,5	40	1 329,2
2001-2002	6	81,9	22	708,9	18	295,9	46	1 086,8
2002-2003	4	125,2	25	983,0	16	359,7	45	1 467,9
2003-2004	10	217,6	28	996,1	17	358,8	55	1 572,5
2004-2005	5	150,1	27	1 057,9	17	390,9	49	1 599,0
2005-2006	8	183,0	30	1 082,5	17	401,9	55	1 667,3
2006-2007	4	151,2	28	1 098,1	18	380,1	50	1 629,3
2007-2008	4	120,9	30	1 123,4	24	596,8	58	1 841,1
2008-2009	5	204,3	32	1 237,5	25	494,2	62	1 936,0
2009-2010	6	236,3	31	1 301,0	25	535,4	62	2 072,7
Total		2 041,3		13 671,5		5 229,1		20 941,9
TCAM*		5,6 %		7,1 %		11,2 %		7,8 %

* Taux de croissance annuel moyen

2.

Profil économique des organismes du secteur de la littérature et du conte soutenus par le Conseil

La situation économique des organismes du secteur de la littérature et du conte qui sont soutenus au fonctionnement par le Conseil s'interprète de façon différente selon le type d'organisme, qu'il s'agisse de périodiques, de diffuseurs, d'événements ou d'organismes du milieu associatif. Nous verrons quelles sont les sources de revenus et les dépenses encourues pour ces types d'organismes à but non lucratif, dans la réalisation de leurs activités au cours de l'année 2008–2009 ⁵.

Ces renseignements permettent de mieux percevoir la dynamique de ce secteur et les conditions économiques dans lesquelles il évolue. Les données utilisées proviennent des bilans et des états financiers déposés annuellement au Conseil par les organismes subventionnés au fonctionnement.

En 2008–2009, le total des revenus amassés par les périodiques littéraires soutenus au fonctionnement par le Conseil (19 organismes) était de 2,5 M\$. Ils ont, pour ce faire, bénéficié d'un appui des gouvernements de près de 1,6 M\$, soit 63 % de leurs revenus. Les revenus d'exploitation viennent principalement de la vente au détail, des abonnements ainsi que des revenus publicitaires et s'élèvent à près de 0,8 M\$, ce qui représente 32 % de leurs revenus. Enfin, l'aide du secteur privé totalise 5 % des revenus, atteignant 130 000 \$. Les frais de production constituent, à l'évidence, leurs dépenses les plus importantes (63 %), celles-ci s'élevant à près de 1,5 M\$. Les frais administratifs et de recherche de financement comptent pour 27 % (plus de 0,6 M\$) alors que les frais de mise en marché (incluant les communications), s'élèvent à 10 % (plus de 0,2 M\$).

Les revenus d'exploitation des associations professionnelles, des regroupements nationaux et des organismes de services (453 800 \$) sont principalement issus des cotisations de leurs membres ou des services offerts et comptent pour 22 % des revenus totaux, qui s'élèvent à plus de 2 M\$. Ce sont 70 % de leurs revenus qui proviennent de l'aide publique (1,4 M\$) alors que l'aide privée représente 7,5 % (153 000 \$). En 2008–2009, les organismes du milieu associatif ont dépensé 662 400 \$ en frais de production (31 % de la dépense totale), tout près de 1 M\$ pour l'administration et la recherche de financement, soit près de la moitié de leurs dépenses, et 446 500 \$ pour la mise en marché représentant 21 % de leurs dépenses.

Enfin, les événements nationaux et internationaux ainsi que les diffuseurs cumulent les revenus les plus importants parmi les organismes de ce secteur soutenus au fonctionnement par le Conseil. Totalisant plus de 3,5 M\$, ces revenus proviennent à 52 % de l'aide publique (1,8 M\$), à 37 % de l'aide privée (1,3 M\$) et à 11 % de revenus d'exploitation (0,4 M\$), soit principalement des revenus de billetterie ou encore de droits de captation et de diffusion. Leurs dépenses sont essentiellement des frais de production (44 %, soit près de 1,6 M\$) et de mise en marché (34 %, soit plus de 1,2 M\$).

⁵ Les Annexes 2 et 3 présentent l'évolution des revenus et dépenses des catégories d'organismes précitées sur cinq ans, soit entre les années 2004–2005 et 2008–2009, et ce, à l'exception des associations, en raison de leur petit nombre.

Tableau 12

Profil économique des organismes en littérature et en conte soutenus au fonctionnement par le Conseil des arts et des lettres du Québec en 2008-2009 (en milliers de \$)*

Profil économique	Périodiques littéraires		Associations Regroupements nationaux Organismes de services		Événements nationaux et internationaux Diffuseurs	
	\$	%	\$	%	\$	%
Nombre d'organismes	19		5		13	
Revenus	\$	%	\$	%	\$	%
Revenus d'exploitation	789,9	31,6	453,8	22,4	388,1	11,0
Revenus : activité principale	452,7	18,1	346,0	17,1	165,0	4,7
Autres revenus	337,1	13,5	107,8	5,3	223,1	6,3
Aide privée	130,1	5,2	152,6	7,5	1 304,6	36,9
Aide publique	1 583,3	63,2	1 421,2	70,1	1 839,8	52,1
Gouvernement du Québec	701,4	28,0	970,9	47,9	740,2	21,0
Gouvernement du Canada	735,4	29,4	323,7	16,0	638,2	18,1
Administrations municipales	146,5	5,9	126,5	6,2	415,9	11,8
Autres partenaires gouvernementaux	-	-	-	-	45,4	1,3
Total des revenus	2 503,3	100,0	2 027,6	100,0	3 532,5	100,0
Dépenses	\$	%	\$	%	\$	%
Frais de production	1 474,0	62,5	662,4	31,4	1 584,5	44,1
Salaires, cachets, droits et honoraires	924,5	39,2	417,3	19,8	902,0	25,1
Autres frais de production	549,4	23,3	245,1	11,6	682,5	19,0
Administration et recherche de financement	636,6	27,0	999,2	47,4	768,9	21,4
Salaires, cachets et honoraires	291,7	12,4	534,2	25,3	499,4	13,9
Autres dépenses administration et recherche	345,0	14,6	465,1	22,1	269,6	7,5
Frais de mise en marché	247,9	10,5	446,5	21,2	1 235,5	34,4
Salaires, cachets et honoraires	66,2	2,8	69,7	3,3	231,5	6,5
Autres dépenses de mise en marché	181,7	7,7	376,8	17,9	1 004,0	28,0
Total des dépenses	2 358,5	100,0	2 108,1	100,0	3 588,9	100,0

* Les données présentées dans ce tableau sont à interpréter avec réserve. Il s'agit de données agglomérées d'organismes dont la taille des budgets marque des différences importantes.

En somme, à titre comparatif, l'apport du privé est plus substantiel auprès des diffuseurs et des événements nationaux et internationaux en littérature et conte (représentant 37 % de leurs revenus), qu'auprès des périodiques littéraires (5 %) ou des associations professionnelles, des regroupements nationaux et des organismes de services (7,5 %). Or, ces derniers vont chercher 70 % de leur financement en fonds publics. Les périodiques littéraires génèrent des revenus d'exploitation de près de 32 % alors qu'ils sont de 11 % chez les diffuseurs et événements.

Par ailleurs, les frais de mise en marché sont plus importants dans le cas des événements et des diffuseurs, soit 34 %, comparativement à 10 % pour les périodiques littéraires. De par leur mission, les associations, regroupements nationaux et organismes de services consacrent davantage de ressources à l'administration et à la recherche de financement, soit près de la moitié de leurs dépenses. Toutefois, leurs frais de production (31 %) sont moins élevés que chez les diffuseurs et les événements (44 %) ou encore les périodiques culturels qui trouvent en ces frais leurs principales dépenses (63 %).

– Profil économique des périodiques littéraires selon la taille des organismes

La taille des organismes du secteur de la littérature et du conte, établie en fonction de l'ensemble de leurs revenus, est un élément intéressant à considérer compte tenu des écarts relativement importants observés dans la distribution de ces revenus. Toutefois, en raison du petit nombre d'organismes et pour des raisons éthiques, seuls les périodiques littéraires peuvent faire l'objet d'une présentation du profil économique en fonction de la taille, soit des tranches de revenus de moins de 100 000 \$ ou de 100 000 \$ et plus.

Selon cette lecture, les petits organismes, dont les revenus annuels sont inférieurs à 100 000 \$, obtiennent une aide publique beaucoup plus importante, avoisinant les 80 % de leur budget, alors qu'elle sera de l'ordre de 55 % pour les organismes de 100 000 \$ et plus. Ces derniers ont toutefois plus de facilité à générer des revenus autonomes (37 % contre 21 % chez les périodiques de moins de 100 000 \$) et obtiennent une aide privée beaucoup plus importante, soit 8 % de leurs revenus, alors que la contribution du privé est pour ainsi dire inexistante chez les plus petits organismes.

Peu importe leur taille, les périodiques littéraires consacrent en moyenne près de 63 % de leurs dépenses en frais de création, de production et de diffusion. Les autres dépenses en importance sont l'administration et la recherche de financement (entre 22 % et 30 % selon leur taille), ainsi que les coûts liés à la mise en marché (10 %). Les plus petits organismes éditeurs de périodiques littéraires, de moins de 100 000 \$ de budget, doivent faire un effort financier un peu plus soutenu quant à leurs frais de mise en marché. En effet, 12,1 % de leurs dépenses sont consacrées à la mise en marché comparé à 9,6 % pour les périodiques dont le budget est plus important (100 000 \$ et plus).

En 2008–2009, 72 numéros de périodiques littéraires, toutes publications confondues, ont été édités représentant un total de 128 278 exemplaires, soit un tirage moyen de 1 782 exemplaires par parution.

Tableau 13

Profil économique des périodiques littéraires soutenus au fonctionnement
par le Conseil des arts et des lettres du Québec selon leur taille en 2008-2009 (en milliers de \$)

	Moins de 100 000 \$		100 000 \$ et plus		Total	
Nombre d'organismes	11		8		19	
Revenus	\$	%	\$	%	\$	%
Revenus d'exploitation	180,4	21,3	609,4	36,8	789,9	31,6
Revenus : activité principale	124,3	14,6	328,5	19,9	452,7	18,1
Autres revenus	56,2	6,6	280,9	17,0	337,1	13,5
Aide privée	-	-	130,1	7,9	130,1	5,2
Aide publique	668,5	78,7	914,8	55,3	1 583,3	63,2
Gouvernement du Québec	251,4	29,6	450,1	27,2	701,4	28,0
Gouvernement du Canada	365,7	43,1	369,7	22,3	735,4	29,4
Administrations municipales	51,4	6,1	95,1	5,7	146,5	5,9
Autres partenaires gouvernementaux	-	-	-	-	-	-
Total des revenus	848,9	100,0	1 654,3	100,0	2 503,3	100,0
Dépenses	\$	%	\$	%	\$	%
Frais de création, production et diffusion	542,9	66,0	931,1	60,6	1 474,0	62,5
Salaires, cachets, droits et honoraires	370,4	45,0	554,1	36,1	924,5	39,2
Autres frais de production	172,5	21,0	377,0	24,5	549,4	23,3
Administration et recherche de financement	179,9	21,9	456,7	29,7	636,6	27,0
Salaires, cachets et honoraires	64,5	7,8	227,2	14,8	291,7	12,4
Autres dépenses administration et recherche	115,4	14,0	229,5	14,9	345,0	14,6
Frais de mise en marché	99,9	12,1	148,0	9,6	247,9	10,5
Salaires, cachets et honoraires	14,2	1,7	52,0	3,4	66,2	2,8
Autres dépenses de mise en marché	85,6	10,4	96,1	6,3	181,7	7,7
Total des dépenses	822,7	100,0	1 535,9	100,0	2 358,5	100,0
Activités						
Nombre de parution	40		32		72	
Tirage : nombre d'exemplaires	37 150		91 128		128 278	
Tirage moyen par parution	929		2 848		1 782	

Conclusion

Le secteur de la littérature et du conte, au même titre que d'autres secteurs culturels, traverse une période de changements importants. Les nouvelles frontières de la création littéraire questionnent la forme des œuvres, traditionnellement associée au livre. Depuis quelques années déjà, nous assistons à l'émergence d'œuvres littéraires qui sont lues, performées ou contées. La littérature et le conte occupent dorénavant la scène, par le biais du *spoken word*, du spectacle littéraire, du spectacle de contes ou encore de la performance. Certaines manifestations littéraires font appel à d'autres disciplines artistiques, telles que la musique, la danse ou le théâtre, et la littérature se lance aujourd'hui dans une exploration croissante des technologies numériques. Ces nouvelles pratiques ont transformé l'acte de création ainsi que les rapports entretenus entre l'écrivain, le conteur et le public.

En présentant, à partir des données statistiques disponibles, le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec au secteur de la littérature et du conte, ce numéro des *Constats du CALQ* ne reflète qu'une partie de la réalité du milieu littéraire et du conte québécois. Les pages qui précèdent permettent toutefois de comprendre l'importance de son développement et de ses mutations, notamment, par l'émergence de plusieurs organismes qui ont contribué, avec l'appui du Conseil, à sa structuration et à sa consolidation. Si l'on trouvait peu d'événements et d'organismes voués à la littérature et au conte lors de la création du Conseil, on constate aujourd'hui une vitalité littéraire dans toutes les régions du Québec, ce qui a amené le Conseil à ajuster ses interventions face à cette réalité.

Tous ces constats ne sont pas étrangers à la venue, en 1998, de la Politique de la lecture et du livre du gouvernement du Québec qui a, en outre, donné les moyens au Conseil de mieux soutenir les écrivains, conteurs et organismes du secteur dans leurs projets d'écriture, de création, de production, de diffusion et de circulation.

À titre d'exemple, un meilleur soutien à la littérature de non-fiction a permis aux écrivains d'explorer davantage la vie culturelle, artistique et littéraire, à travers l'essai, la biographie ou l'anthologie. Le but recherché par la Politique visait une harmonisation des interventions gouvernementales au regard du soutien à la création et à l'édition ; les programmes d'aide à l'édition relevant essentiellement de la Société de développement des entreprises culturelles. Soulignons également, comme autre exemple, l'augmentation du soutien aux périodiques culturels, découlant aussi de cette politique, et visant à leur permettre de « jouer pleinement leur rôle de véhicule de réflexion et d'information sur l'actualité artistique et littéraire ou sur l'histoire et de demeurer des supports essentiels au dynamisme de la littérature actuelle, notamment auprès des jeunes auteurs » (MCC, 1998, p.107). Enfin, l'une des avancées de la Politique de la lecture et du livre est, sans doute, le soutien à la production et à la circulation de spectacles littéraires.

La situation socioéconomique des écrivains et des conteurs québécois ainsi que les conditions liées à la pratique littéraire demeurent néanmoins préoccupantes. En ce sens, les travaux menés par l'Observatoire de la culture et des communications du Québec, avec l'appui du Conseil, permettent de documenter ces faits et sont importants à considérer. Ces travaux constituent des références incontournables à mettre en parallèle avec les données que l'on retrouve dans le présent document.

Or, toutes les œuvres littéraires et les contes qui rayonnent ici et à travers le monde, dont nous avons raison d'être fiers, sont le fruit d'un travail de création qui s'amorce souvent en tête-à-tête avec une page blanche, devant un écran d'ordinateur ou sur une scène de répétition. Par ailleurs, l'avènement des nouvelles plateformes de diffusion numérique de la littérature aura sans doute une incidence sur la création littéraire elle-même et sur les différentes formes qu'elle adoptera, à preuve, les œuvres littéraires hypermédiatiques, l'auto-édition, l'auto-promotion et l'avènement de la «twittérature».

Dans le contexte d'une évolution rapide des technologies numériques, et tel que le mentionne la première orientation de son Plan stratégique 2009-2012, le Conseil souhaite adapter ses mesures de soutien aux artistes et aux organismes en tenant compte de l'évolution des milieux artistique et littéraire. Il cherche notamment à faire rayonner encore davantage et de façon durable les écrivains et leurs œuvres tant au Québec que sur la scène internationale.

Références

Conseil des arts et des lettres du Québec (2009)

Plan stratégique 2009-2012 - *Soutenir la création et le dynamisme des arts et des lettres du Québec*
20 p.

Ministère de la Culture et des Communications du Québec (1998)

Politique de la lecture et du livre - *Le temps de lire, un art de vivre*, 115 p.

Observatoire de la culture et des communications du Québec

www.stat.gouv.qc.ca/observatoire

Recherche et rédaction : Geneviève Béliveau-Paquin

Compilation statistique : Christiane Gagnon

Collaboration : Christine Dancause

Direction de la planification et des programmes

Marie Daveluy, directrice par intérim

Collaboration : Lorraine Tardif, André Racette

Direction des arts visuels, des arts médiatiques, des métiers d'art et de la littérature

Réjean Perron, directeur par intérim

Révision et édition : Julie Dufresne et Geneviève Picard

Direction des relations publiques

Carl Allen, directeur

ISSN 1496-7375

La traduction ou la reproduction totale ou partielle de ce bulletin sont autorisées à condition de mentionner la source. Ce bulletin est disponible en format PDF sur le site Web du Conseil : www.calq.gouv.qc.ca

Pour être informé de la parution de ce bulletin, veuillez envoyer un message à constats@calq.gouv.qc.ca ayant pour sujet « abonnement » et précisant votre nom et celui de l'organisme auquel vous êtes rattaché, s'il y a lieu.

La forme masculine utilisée dans ce document désigne autant les femmes que les hommes.

Le Conseil des arts et des lettres du Québec soutient dans toutes les régions du Québec la création, l'expérimentation et la production dans les domaines des arts de la scène, des arts multidisciplinaires, des arts visuels, des arts médiatiques, de la recherche architecturale, des métiers d'art et de la littérature et en favorise le rayonnement au Québec, au Canada et à l'étranger. Il offre également des bourses destinées aux artistes et aux écrivains de la relève et soutient le perfectionnement des créateurs professionnels.

Bulletin de statistiques *Constats du CALQ*

Numéros déjà parus

1	Profil des artistes boursiers du Conseil en 1999–2000	Janvier 2002
2	Le secteur des arts et des lettres au Québec : l'évolution de son financement par le Conseil des arts et des lettres	Mai 2002
3	La diffusion des productions québécoises à l'extérieur du Québec et l'accueil des productions étrangères en arts de la scène en 2000–2001	Novembre 2002
4	La circulation des productions québécoises en arts de la scène au Québec en 2000–2001	Février 2003
5	Le financement privé des arts et des lettres au Québec	Juillet 2003
6	La diffusion hors Québec des productions québécoises en arts de la scène de 2000–2001 à 2002–2003	Mai 2004
7	Impact des sommes additionnelles au Conseil des arts et des lettres du Québec sur les conditions de création, de production et de diffusion	Juin 2004
8	Les expositions d'art contemporain dans les centres d'artistes en arts visuels au Québec	Juillet 2004
9	Le soutien financier du Conseil des arts et des lettres du Québec aux artistes, écrivains et organismes artistiques de 1994–1995 à 2003–2004	Février 2005
10	L'économie des tournées québécoises en arts de la scène	Janvier 2006
11	L'emploi et la rémunération dans les organismes artistiques en 2003–2004	Mars 2006
12	Les centres d'artistes en arts visuels – Profil économique 2003–2004	Juin 2006
13	Le soutien financier du Conseil des arts et des lettres du Québec aux artistes et aux écrivains professionnels	Septembre 2006
14	Portrait du secteur de la danse professionnelle au Québec	Mars 2007
15	L'accueil de spectacles étrangers de danse, de musique et de théâtre au Québec	Juin 2007
16	Le soutien financier du Conseil des arts et des lettres du Québec à la diffusion des arts de la scène	Septembre 2007
17	Le secteur du théâtre au Québec – Profil économique	Octobre 2007
18	Le secteur des arts médiatiques au Québec	Avril 2008
19	Portrait du secteur de la musique au Québec	Avril 2009

Le Conseil publie également un bulletin électronique, *Nouvelles du CALQ*, disponible sur son site Web à l'adresse suivante : http://www.calq.gouv.qc.ca/nouvelles/ndc_sommaire.htm

Conseil des arts et des lettres du Québec

Québec (Siège social)

79, boul. René-Lévesque Est, 3^e étage
Québec (Québec) G1R 5N5

Téléphone : 418 643-1707
Sans frais : 1 800 897-1707
Télécopieur : 418 643-4558

Montréal

500, place d'Armes, 15^e étage
Montréal (Québec) H2Y 2W2

Téléphone : 514 864-3350
Sans frais : 1 800 608-3350
Télécopieur : 514 864-4161

Annexe 1

Nombre de bourses et montants accordés aux écrivains et aux conteurs par le Conseil des arts et des lettres du Québec selon différentes formes de soutien de 1994-1995 à 2009-2010 (en milliers de \$)

Année financière		Recherche et création	Déplacement	Spectacles littéraires	Perfectionnement	Studios et ateliers-résidences	Ententes régionales	Bourses de carrière Prix du Conseil	Autres *	Total
1994-1995	n	45	-	-	-	3	-	-	-	48
	\$	391,9	-	-	-	30,0	-	-	-	421,9
1995-1996	n	48	8	-	1	2	-	-	-	59
	\$	605,3	8,6	-	1,0	25,0	-	-	-	639,9
1996-1997	n	44	4	-	-	2	-	-	-	50
	\$	638,3	5,4	-	-	25,0	-	-	-	668,7
1997-1998	n	46	8	-	-	2	-	-	-	56
	\$	634,2	19,8	-	-	25,0	-	-	-	679,1
1998-1999	n	64	18	8	-	3	-	1	-	94
	\$	779,8	20,1	32,5	-	45,0	-	35,0	-	912,4
1999-2000	n	52	29	1	-	4	-	3	-	89
	\$	787,4	28,5	15,0	-	44,0	-	40,0	-	914,9
2000-2001	n	75	23	17	1	6	-	2	-	124
	\$	1 088,4	27,1	14,6	5,0	68,5	-	10,0	-	1 213,6
2001-2002	n	85	24	37	-	7	11	2	-	166
	\$	1 246,0	30,9	70,0	-	53,0	13,0	10,0	-	1 422,9
2002-2003	n	85	27	11	-	4	6	4	-	137
	\$	1 184,9	42,7	51,3	-	33,0	15,6	38,5	-	1 366,1
2003-2004	n	82	46	14	2	7	6	5	-	162
	\$	1 348,1	73,4	51,3	7,2	66,6	36,3	50,0	-	1 632,9
2004-2005	n	78	42	9	3	6	5	5	1	149
	\$	1 223,1	80,1	55,3	10,6	53,0	18,3	75,0	5,0	1 520,4
2005-2006	n	70	66	11	1	7	6	3	3	167
	\$	1 066,1	118,4	65,9	0,7	61,0	32,1	62,0	7,3	1 413,5
2006-2007	n	70	77	6	1	7	15	6	10	192
	\$	1 128,6	141,4	77,0	9,0	63,0	44,6	45,5	95,6	1 604,8
2007-2008	n	88	75	7	5	10	9	5	-	199
	\$	1 431,6	139,0	82,5	21,0	81,5	28,5	47,0	-	1 831,1
2008-2009	n	79	88	13	5	9	7	5	-	206
	\$	1 274,7	151,5	50,8	26,1	72,5	21,8	72,0	-	1 669,3
2009-2010	n	72	102	9	2	8	11	7	2	213
	\$	1 177,0	155,9	92,1	7,4	60,5	43,2	82,0	6,5	1 624,6
Total	n	1 083	637	143	21	87	76	48	16	2 111
	\$	16 005,6	1 042,9	658,2	87,9	806,6	253,3	567,0	114,4	19 535,9

* Autres : Bourses de création jeune public, Sommet de la Francophonie, Concours culturels des Jeux de la Francophonie

Conseil des arts et des lettres du Québec

Annexe 2

Revenus et dépenses des périodiques littéraires soutenus financièrement par le Conseil des arts et des lettres du Québec de 2004–2005 à 2008–2009 (en milliers de \$)

	2004–2005		2005–2006		2006–2007		2007–2008		2008–2009	
Nombre d'organismes	16		15		16		16		19	
Revenus	\$	%	\$	%	\$	%	\$	%	\$	%
Revenus d'exploitation	496,1	30,6	475,8	29,7	403,5	24,3	415,8	25,0	789,9	31,6
Revenus : activité principale	443,3	27,3	344,8	21,5	219,7	13,2	240,2	14,4	452,7	18,1
Autres revenus	52,8	3,3	131,0	8,2	183,8	11,0	175,6	10,5	337,1	13,5
Aide privée	48,0	3,0	22,3	1,4	23,3	1,4	10,3	0,6	130,1	5,2
Aide publique	1 077,3	66,4	1 104,9	68,9	1 237,1	74,3	1 240,1	74,4	1 583,3	63,2
Gouvernement du Québec	494,8	30,5	499,6	31,2	544,3	32,7	559,8	33,6	701,4	28,0
Conseil des arts et des lettres du Québec	486,0	30,0	485,3	30,3	544,3	32,7	557,1	33,4	669,0	26,7
Ministères et organismes	8,8	0,5	14,3	0,9	-	-	2,8	0,2	32,4	1,3
Gouvernement du Canada	491,3	30,3	512,5	32,0	595,5	35,8	595,6	35,7	735,4	29,4
Conseil des Arts du Canada	319,7	19,7	330,2	20,6	386,6	23,2	375,9	22,6	453,5	18,1
Ministères et organismes	171,6	10,6	182,3	11,4	208,9	12,6	219,8	13,2	281,9	11,3
Administrations municipales	91,3	5,6	92,8	5,8	89,7	5,4	84,7	5,1	146,5	5,9
Autres partenaires gouvernementaux	-	-	-	-	7,6	0,5	-	-	-	-
Revenus totaux	1 621,4	100,0	1 603,0	100,0	1 663,9	100,0	1 666,2	100,0	2 503,3	100,0
Dépenses										
Frais de production et de diffusion	885,6	54,6	872,8	57,0	1 018,6	62,0	1 096,8	64,0	1 474,0	62,5
Salaires, cachets et honoraires	517,2	31,9	536,5	35,0	667,3	40,6	714,5	41,7	924,5	39,2
Autres frais de production	368,4	22,7	336,3	22,0	351,3	21,4	382,3	22,3	549,4	23,3
Administration et recherche de financement	453,3	28,0	404,6	26,4	400,2	24,4	410,7	24,0	636,6	27,0
Salaires, cachets et honoraires	195,5	12,1	121,9	8,0	163,5	10,0	176,7	10,3	291,7	12,4
Autres dépenses d'administration	257,8	15,9	282,7	18,5	236,7	14,4	234,0	13,7	345,0	14,6
Frais de mise en marché	281,7	17,4	254,2	16,6	223,9	13,6	206,7	12,1	247,9	10,5
Salaires, cachets et honoraires	63,9	3,9	67,6	4,4	53,8	3,3	62,2	3,6	66,2	2,8
Autres dépenses de mise en marché	217,8	13,4	186,6	12,2	170,1	10,4	144,5	8,4	181,7	7,7
Dépenses totales	1 620,6	100,0	1 531,6	100,0	1 642,8	100,0	1 714,2	100,0	2 358,5	100,0
Salaires, cachets et honoraires	776,6	47,9	726,0	47,4	884,7	53,9	953,4	55,6	1 282,4	54,4
Autres frais	844,0	52,1	805,6	52,6	758,1	46,1	760,8	44,4	1 076,1	45,6
Activités										
Nombre de parutions	60		56		61		58		72	
Tirage : nombre d'exemplaires	149 874		84 650		73 288		69 888		128 278	
Tirage moyen par parution	2 498		1 512		1 201		1 205		1 782	

Conseil des arts et des lettres du Québec

Annexe 3

Revenus et dépenses des diffuseurs et des événements nationaux et internationaux du secteur de la littérature et du conte soutenus financièrement par le Conseil des arts et des lettres du Québec de 2004-2005 à 2008-2009 (en milliers de \$)

	2004-2005		2005-2006		2006-2007		2007-2008		2008-2009	
Nombre d'organismes	12		10		11		10		13	
Revenus	\$	%	\$	%	\$	%	\$	%	\$	%
Revenus d'exploitation	310,3	10,6	423,2	14,3	467,4	12,7	516,4	11,6	388,1	11,0
Revenus : activité principale	126,0	4,3	242,1	8,2	270,3	7,4	290,8	6,5	165,0	4,7
Autres revenus	184,3	6,3	181,0	6,1	197,1	5,4	225,6	5,1	223,1	6,3
Aide privée	1 192,1	40,8	975,4	33,0	1 576,8	42,9	2 272,5	51,0	1 304,6	36,9
Aide publique	1 418,3	48,6	1 561,1	52,7	1 631,2	44,4	1 667,6	37,4	1 839,8	52,1
Gouvernement du Québec	617,3	21,1	635,8	21,5	684,4	18,6	695,1	15,6	740,2	21,0
Conseil des arts et des lettres du Québec	456,2	15,6	402,4	13,6	454,9	12,4	449,6	10,1	549,6	15,6
Ministères et organismes	161,1	5,5	233,4	7,9	229,5	6,2	245,5	5,5	190,6	5,4
Gouvernement du Canada	481,1	16,5	658,0	22,2	596,5	16,2	649,4	14,6	638,2	18,1
Conseil des Arts du Canada	155,1	5,3	228,6	7,7	213,1	5,8	252,7	5,7	299,0	8,5
Ministères et organismes	326,0	11,2	429,4	14,5	383,5	10,4	396,7	8,9	339,2	9,6
Administrations municipales	287,8	9,9	234,8	7,9	318,5	8,7	314,3	7,1	415,9	11,8
Autres partenaires gouvernementaux	32,2	1,1	32,5	1,1	31,8	0,9	8,8	0,2	45,4	1,3
Revenus totaux	2 920,7	100,0	2 959,6	100,0	3 675,4	100,0	4 456,5	100,0	3 532,5	100,0
Dépenses										
Frais de production et de diffusion	1 292,2	43,3	1 396,2	45,6	1 410,2	39,4	1 771,2	39,0	1 584,5	44,1
Salaires, cachets et honoraires	770,2	25,8	844,1	27,6	851,0	23,8	970,0	21,4	902,0	25,1
Autres frais de production	522,0	17,5	552,0	18,0	559,2	15,6	801,2	17,7	682,5	19,0
Administration et recherche de financement	669,1	22,4	607,3	19,9	659,3	18,4	708,7	15,6	768,9	21,4
Salaires, cachets et honoraires	392,5	13,1	373,7	12,2	381,6	10,7	404,6	8,9	499,4	13,9
Autres dépenses d'administration	276,6	9,3	233,6	7,6	277,7	7,8	304,1	6,7	269,6	7,5
Frais de mise en marché	1 024,3	34,3	1 055,3	34,5	1 511,8	42,2	2 057,4	45,3	1 235,5	34,4
Salaires, cachets et honoraires	201,4	6,7	247,7	8,1	269,8	7,5	239,2	5,3	231,5	6,5
Autres dépenses de mise en marché	823,0	27,6	807,6	26,4	1 242,0	34,7	1 818,3	40,1	1 004,0	28,0
Dépenses totales	2 985,6	100,0	3 058,7	100,0	3 581,3	100,0	4 537,4	100,0	3 588,9	100,0
Salaires, cachets et honoraires	1 364,1	45,7	1 465,5	47,9	1 502,4	42,0	1 613,8	35,6	1 632,9	45,5
Autres frais	1 621,6	54,3	1 593,2	52,1	2 078,9	58,0	2 923,6	64,4	1 956,0	54,5

Conseil des arts et des lettres du Québec

DOCUMENT DE CONSULTATION

**Option
numérique**

Arts et lettres – option numérique (@lon)

**Hypothèses
de scénarios d'action
proposées par les comités
d'orientation disciplinaire @lon**

Version du 3 juin 2011

*Conseil des arts
et des lettres*

Québec 

SOMMAIRE

ENJEUX ET CONSTATS GÉNÉRAUX	1
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 multiformes 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.

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.

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 par les comités d'orientation disciplinaires @lon afin d'offrir des pistes de réflexion aux participants aux journées de réflexion et à tous ceux que la question intéresse en ce qui a trait aux cinq axes du projet :

- 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 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. (MÉTIER 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)
- 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)

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)

3 – Veille

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

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)

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 hypermédiateurs 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 hypermédiateur. (LITTÉRATURE)
- 5.4 Favoriser les partenariats avec les entreprises privées afin que les artistes et les organismes culturels puissent bénéficier du développement économique dans le secteur des technologies numériques. (MUSIQUE / CHANSON)

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

- 6.1 Reconnaître les différents modèles d'organisation et d'association visant à partager et optimiser l'utilisation des équipements numériques de pointe et des ressources techniques. (MUSIQUE / DANSE / CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES)
- 6.2 Créer une brigade volante « technologique » offrant des expertises en technologies numériques aux organismes et aux artistes. (CINÉMA-VIDÉO)
- 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)

7 – Perfectionnement

- 7.1 Aider les écrivains à agir de manière autonome sur l'ensemble de leur métier en minimisant le recours à des intermédiaires. (LITTÉRATURE)
- 7.2 Dans la mesure du possible, répondre aux besoins financiers des organismes de création, de production et de diffusion soutenus au fonctionnement par le CALQ pour la réalisation de projets impliquant des technologies de pointe. (MUSIQUE / DANSE / ARTS VISUELS / CINÉMA-VIDÉO / ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MÉTIERS D'ART)

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

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 MULTIDISCIPLINAIRES / 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)

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)

10 – Exploration

- 10.1 Apporter un soutien accru aux projets impliquant l'exploration des technologies numériques à des fins de création et de production (production scénographique assistée par ordinateur (CAO), conception des décors, projection vidéo, éclairage, etc.). (CHANSON / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES)
- 10.2 Assurer la reconnaissance de la multiplicité des pratiques utilisant les technologies numériques au sein des programmes de création et de production (MUSIQUE / DANSE).
- 10.3 Mettre de l'avant des mesures destinées à encourager le développement de nouvelles formes émergentes en création, en production ou en diffusion en lien avec les technologies numériques. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 10.4 Compte tenu des développements récents de la projection stéréoscopique, il serait souhaitable d'accorder au milieu artistique les ressources financières nécessaires pour permettre d'explorer et d'utiliser cette nouvelle technologie. (ARTS DU CIRQUE / 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 :
- 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)

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)

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)
- 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)

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)

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

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 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] : Besoin de former les artistes à l'auto-promotion...

Commentaire [17] : Oui.

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)...

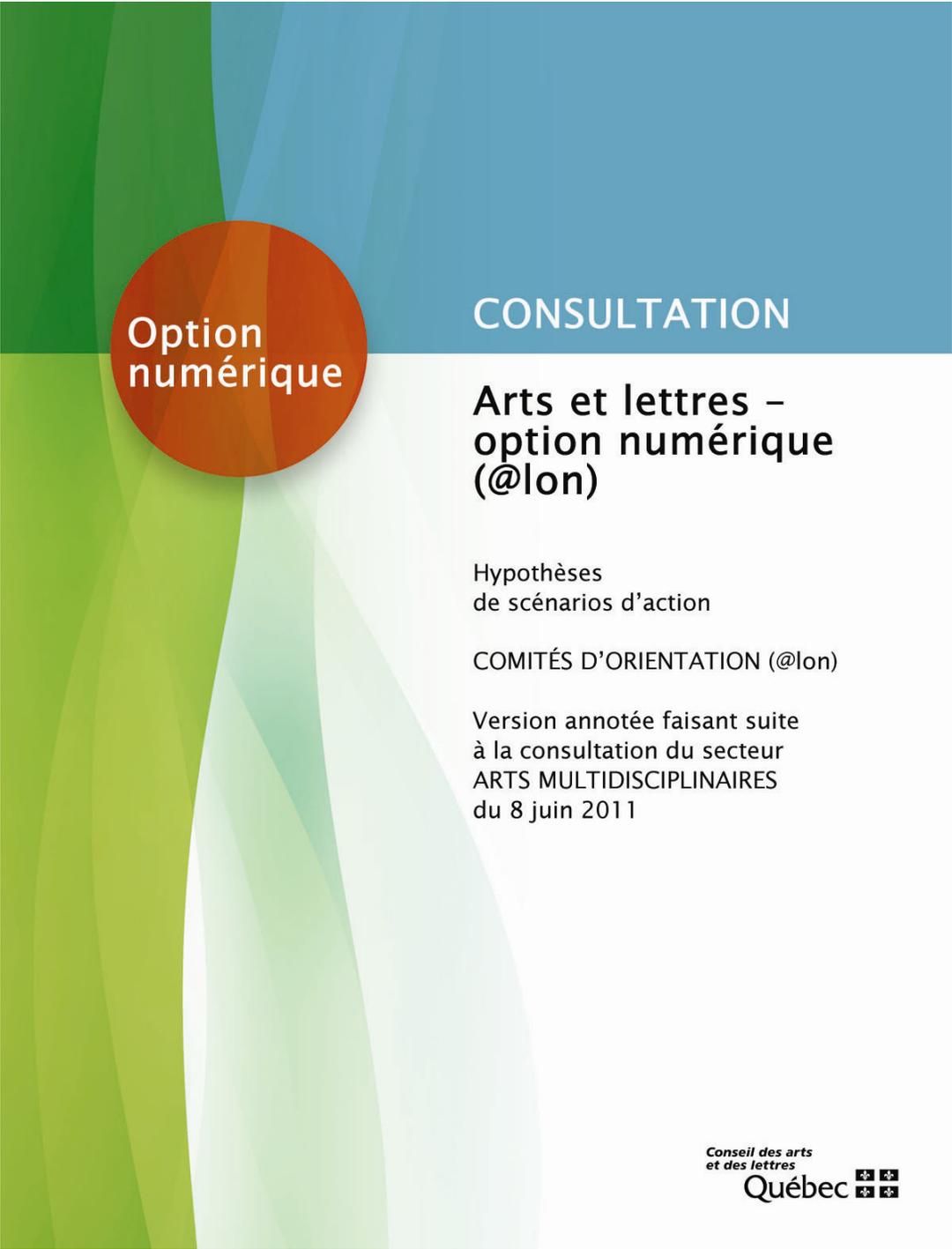
L'artiste a besoin d'un minimum de TN pour créer, au-delà de celles de la salle...

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...



Option
numérique

CONSULTATION

Arts et lettres – option numérique (@lon)

Hypothèses
de scénarios d'action

COMITÉS D'ORIENTATION (@lon)

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

SOMMAIRE

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

ENJEUX ET CONSTATS GÉNÉRAUX

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Supprimé : et

Supprimé : d'excellence

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

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

SCÉNARIOS D'ACTION

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

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

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

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

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

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

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

1 – Infrastructures

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

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

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

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

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

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

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

2 – Stratégies

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

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

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

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

3 – Veille

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

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

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

4 – Études

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

Supprimé : en danse

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

5 – Partenariats avec l'industrie et la recherche

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

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

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

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

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

Supprimé : l'aide de plates-formes numériques

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

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

7 – Perfectionnement

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

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

Commentaire [21] : Oui.

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

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

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

8 – Résidences

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

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

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

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

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

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

Supprimé : revoir

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

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

10 – Exploration

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

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

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

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

Supprimé :

11 – Nouveaux modèles

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

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

12 – Conservation et documentation

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

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

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

Commentaire [31] : Oui.

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

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

13 – Outils d'animation ou d'éducation

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

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

14 – Création de sites Web

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

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

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

Commentaire [_36] : Ça existe déjà !

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

15 – Vitrine virtuelle

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

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

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

16 – Services en ligne

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

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

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

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

Supprimé : ARTS MULTIDISCIPLINAIRES

17 – Publications en ligne

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

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

18 – Mise en marché

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

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

Commentaires généraux :

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

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

Liste des participants (24) :

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

[Poirier Sauvé, Chloé](#)

[Ranger, Jean](#)

[Roy, Annie](#)

[Gagnon, Lise](#)

[Langfelder, Dulcinée](#)

[Nadeau, Carole](#)

[Nault, Line](#)

[4Dart / Michel Lemieux](#)

[ATSA / Pierre Allard](#)

[Folie-Culture](#)

[La Chapelle](#)

[PME-Art](#)

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

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...

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...

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 hypermédiateurs 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 hypermédiateur. (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] : Excellente 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...

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
CHANSON du 27 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 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] : La nouvelle réalité numérique remet tout en question. La conversion se fera de toute façon, mais dans ce processus : 1) les **artistes ont perdu leurs protections** (ex : lois, etc.), échec des collectifs de droits d'auteur, 2) les **œuvres sont dévalorisées** (valent moins)... **Les coûts de production ont diminué mais l'artiste reçoit moins...** La problématique de la **monétisation** des œuvres demeure... La politique est toujours en mode « réaction » alors que cela fait 20 ans que les TN sont là; les FAI se sont accaparés 50-60% de nos revenus depuis... Les **droits d'auteur** représentent la moitié du problème. Il faut **responsabiliser les ayants droits** à travers les lois sur les licences... Est-ce que le CALQ et la SODEC vont aller défendre ces dossiers au niveau fédéral? Le fait que la Ministre n'ait **pas juridiction** est un problème qui devrait être soulevé dans le rapport, car cela affaiblit les artistes. Il faut préparer le terrain avant le prochain projet de loi, en (...)

Commentaire [_2] : Il manque des données sur le **temps passé sur les réseaux sociaux et sur le Web à faire de la promotion**, c'est-à-dire du temps qui n'est pas passé sur la création (degrés d'utilisation ou de priorité)...

Commentaire [_3] : O K pour le renouveau du CALQ, mais les artistes apprécient le **lien direct** (sans intermédiaire) qu'ils peuvent avoir avec le CALQ : il ne faudrait pas toucher à cet aspect. Il y a une volonté du milieu de se rapprocher de la SODEC à cause de la prolifération des artistes autonomes. Il faut créer une **synergie** entre tous les acteurs. Parce qu'il n'est pas assujéti au monde de la production, le CALQ peut aider le **créateur débutant** à devenir autonome. (La SODEC est comme un Boeing 747 dont le virage sera long et dur et les jeunes (...))

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.

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;

Commentaire [4] : Le métier dépend d'une équipe... Il faut distinguer « l'entrepreneur par défaut » de celui qui le devient par choix et « l'attitude d'autonomie » : c'est une somme de travail énorme. La moitié des étudiants en chanson se décourage éventuellement... Le métier requiert une **aptitude pour vendre** et non simplement des outils... Cela enlève du temps de création, le **stress** enlève de l'énergie pour créer. Ce n'est pas tous les travailleurs autonomes qui peuvent faire des affaires et de la création à la fois. Il n'y a pas d'argent pour les agents qui pourraient mieux aider... **L'autonomie a un coût**, mais l'artiste souvent ne se paye pas pour pouvoir payer les autres... **L'assurance-emploi** serait-elle une solution? Un partenariat entre le CALQ et **Emploi-Québec** est une bonne idée... Les dépenses excèdent les revenus, les artistes « pa...

Commentaire [5] : Il y a beaucoup de travail à faire au niveau de l'**éducation** afin de contrer la pensée magique au sein du public. Notre métier est tellement dévalorisé que cela devient notre responsabilité de revendiquer notre droit de vivre et de payer le loyer... L'éducation doit se faire par le gouvernement **auprès des entreprises** et non auprès du public. Au besoin, il faudrait utiliser des moyens coercitifs visant les entreprises. Il faut aussi faire de la **pression politique** (ex : lois) auprès de entreprises, ex : comme pour les déversements de produits chimiques dans les cours d'eau. Le consommateur lui ne détient pas de levier de pression... Il ne faut pas attendre après le public... Deux groupes d'intérêts profitent de la situation actuelle : 1) les **vendeurs** de logiciels et d'équipements et 2) les **fournisseurs d'accès Int...**

- 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, en circuit fermé, 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)
- 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)

2 – Stratégies

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

Commentaire [6] : D'accord, mais il faut *d'abord* que l'Internet à haute vitesse soit accessible sur l'ensemble du territoire québécois.

Commentaire [7] : Le concert en différé est une mauvaise idée : le concert est la seule chose qui ne peut être volée... Mais si c'est fait à travers un **réseau fermé** (de fibre optique), cela pourrait permettre le **développement de public** via des « previews » ou des premières parties devant un auditoire captif, ce qui ne dérangerait pas le créateur... ex : rejoindre un public en région via le Club Soda... C'est un **outil de promotion** génial : les artistes moins connus n'ont pas les moyens d'aller en région car cela représente des risques monétaires... Il y a quand même une crainte que les gens se **déplacent** moins pour les concerts en direct...

Commentaire [8] : Voir le projet actuel de monétisation et d'échanges non-commerciaux du **Songwriters Association of Canada** : la solution réside dans l'imposition d'une redevance... Il faut réconcilier deux écoles, entre taxer le consommateur et taxer l'accès Internet, ce qui ne fera qu'augmenter les tarifs en bout de ligne... Il y a un problème de répartition entre auteurs, interprètes, producteurs... L'association crée une **infrastructure** : un forfait qui inclut l'accès libre et illimité à la musique. Selon un sondage CROP, 72% des répondants seraient prêts à accepter une surcharge. Il n'y a pas eu de solution jusqu'ici car il n'y a pas...

Commentaire [9] : Voir avec les associations sectorielles avant s'il y a des projets qui ne sont pas déjà en cours... et aller voir ailleurs aussi (partenariats non-traditionnels)... Le budget actuel est petit – 500 000 \$/par an pour trois ans...

3 – Veille

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

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)
- 4.4 Participer au consortium international portant sur la constitution de protocoles de métadonnées afin d'assurer la pérennité des œuvres et faciliter un arrimage sur une base mondiale. (CHANSON)

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 / CHANSON)
- 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 [_10] : Il faut se donner un **instrument permanent** car on ne règlera pas le problème aujourd'hui... Quel genre de représentation pour les artistes? La SPACQ a organisé une coalition, table de veille continue, mais il n'y a pas d'aide pour effectuer des études, aller chercher des expertises, payer un coordonnateur... Ex : La France a nouvellement créé le **Conseil national du numérique** qui regroupe les sociétés de droits d'auteur, les grandes maisons de disques, l'industrie des TIC, mais il y a une absence des membres du public, de **consommateurs** (ceux-ci jouent un rôle majeur dans l'univers numérique), d'artistes... Nous pourrions constituer une entité plus crédible au Québec, pour le droit d'auteur mais également concernant les **infrastructures** (ex : fibre optique, etc.)... Bref, si nous ne trouvons pas les **moyens**, nous serons incapables de relever le défi du numérique! Peut-être faudra-t-il se tourner vers le privé? Ex : Éléphant de Québec... Le **MCCF** devrait mener une veille stratégique contin...

Commentaire [_11] : Le Québec ne fait pas partie du consortium en ce moment... Étude de l'INRS en ce sens en attente de financement...

Commentaire [_12] : Oui mais comment? Voir 5.2? Comment augmenter le **capital de risque en culture**? Ex : Placement-Culture... Importance du lien direct avec les artistes sans intermédiaire (ce qui n'est pas le cas maintenant)... On doit susciter des partenariats avec des entreprises **hors du champ culturel**... Tenir les **entreprises subventionnées par le gouvernement provincial** de mettre **1%** de leurs budgets en recherche et innovation sur des collaborations avec des organismes artistiques... Besoin d'**incitatifs fisca**...

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)
- 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)

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 [_13] : Le lieu unique versus la multiplication des plates-formes... Un tel portail devrait exister par discipline, par groupe d'intérêt... Les portails sont difficiles à implanter, voir Netmusique (fonds de l'utoroute de l'information) il y a 15 ans...
Autre proposition : un « **back-end** » **unique** qui pourrait être pris en charge par BAnQ, par exemple... Ex : Oui, mais l'entrepôt numérique du livre (ANEL) a aussi ses problèmes : Comment forcer un éditeur à y déposer ? Contenu mal exploité... Qui prendra l'initiative du côté de la chanson ? ADISQ ? SOPROQ ? Cela devrait être le **MCCF** car c'est un projet qui va au-delà des intérêts commerciaux... Il faudra créer des **incitatifs** (ex : ADISQ pourrait reconnaître le nombre de fréquentations du serveur, etc.)...
Si la musique ne peut être monnayée, elle pourrait être hébergée par l'état et le coût refilé aux payeurs de taxes (utilisateurs) plutôt qu'aux créateurs...
Une plate-forme serait bien pour la **création**, et non ... 8]

Commentaire [_14] : La culture numérique est une nouvelle façon de faire : un mode de **perpétuel apprentissage**, non de « perfectionnement » mais de « **formation continue** »... La SPACQ et d'autres (CQM) offrent déjà de la formation continue... Il faut mentionner le **CQRHC** ici, recenser ce qui existe déjà...
Il faut aider les **jeunes** à adopter une méthode de travail, à faire le pont entre la technique et les TN...
Les **problèmes techniques** peuvent constituer une grande perte de temps... Accélérer la résolution de problèmes via une base de données ?
Il faut que la formation soit diversifiée en incluant apprentissage et **réseautage** : il y a beaucoup d'isolement...

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

Commentaire [_15] : Oui. Spécialement pour relier la région et la ville.

8 – Résidences

- 8.1 Créer ou élargir le volet résidence du programme de bourses du CALQ en vue de soutenir des résidences d'artistes spécialisés dans les technologies numériques au sein d'organismes d'autres disciplines pour la réalisation de projets de création, de production ou de diffusion. (ARTS VISUELS / ARTS DU CIRQUE / THÉÂTRE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 8.2 Soutenir des résidences d'artistes au sein d'organismes spécialisés en nouvelles technologies, de centres de recherche ou d'entreprises, en vue de la création ou de la réalisation d'une production impliquant une dimension technologique importante. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTI DISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / DANSE / ARTS VISUELS / MÉTIERS D'ART / MUSIQUE / CHANSON)
- 8.3 Mettre en place un programme de collaboration et/ou résidence artistes-ingénieurs, artistes-laboratoires universitaires, artistes-laboratoires, industries. (ARTS NUMÉRIQUES / CHANSON)

Commentaire [_16] : Oui. Créer et élargir...

- 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 [17] : O
ui. Peu de projets sont acceptés
à cause des budgets limités...
On a besoin de plus d'argent
au CALQ...

Privilégier le créateur
(continuum) pourrait avoir un
impact sur la loi sur le statut de
l'artiste, la notion d' « artiste-
producteur » pourrait créer des
tensions... À mesure que leur
carrière avance, les artistes
sont amenés à prendre plus de
responsabilités en production,
diffusion et promotion... Les
TN jouent un rôle dans la
création (pas seulement à
l'étape de mixage); il faut
permettre l'**exploration**... ex :
modèle qui intègre la création
dans la diffusion – le CALQ
doit rendre possible cette
créativité qui déborde la
discipline même (ex :
public)...

L'auto-suffisance n'est pas
toujours souhaitable mais c'est
une réalité... Les artistes sont
souvent **pénalisés** lorsqu'ils
portent plusieurs chapeaux
(mais pas les producteurs); il
faut reconnaître cette nouvelle
façon de faire...

Est-ce que le CALQ peut aller
jusqu'au bout de la chaîne, à la
mise en marché (ex : EPK)?

Des éléments de **création** sont
développés dans les actions
promotionnelles, ex : Voir le
programme de « promotion
numérique » du Conseil des
arts du Canada et Musicaction
qui peut inclure de la
recherche-création (ex : web-
série)... Il y a peu de soutien
pour les artistes qui ne sont pas
associés à une maison de
disque... En lien avec le point
8.7 - Il faut ouvrir et permettre
à des **experts** en technologie
de participer à la création. Le
numérique mène à cette
ouverture. On doit perm...

Commentaire [18] : P
rioritaire. Préalable à 9.1, sinon
c'est dangereux...

Commentaire [19] : 9
.5 et 9.6 sont contradictoires :
il faut financer les deux. Il faut
permettre l'**achat** (au lieu de la
location) car cela constitue un
investissement...

10 – Exploration

- 10.1 Apporter un soutien accru aux projets impliquant l'exploration des technologies numériques à des fins de création et de production (production scénographique assistée par ordinateur (CAO), conception des décors, projection vidéo, éclairage, etc.). (CHANSON / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES)
- 10.2 Assurer la reconnaissance de la multiplicité des pratiques utilisant les technologies numériques au sein des programmes de création et de production (MUSIQUE / DANSE).
- 10.3 Mettre de l'avant des mesures destinées à encourager le développement de nouvelles formes émergentes en création, en production ou en diffusion en lien avec les technologies numériques. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 10.4 Compte tenu des développements récents de la projection stéréoscopique, il serait souhaitable d'accorder au milieu artistique les ressources financières nécessaires pour permettre d'explorer et d'utiliser cette nouvelle technologie. (ARTS DU CIRQUE / 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 [_20] : Il serait opportun que l'artiste puisse bénéficier de l'allocation de 1500 \$ pour l'usage de son **propre studio** dans le cadre des programmes du CALQ. Attention, les studios personnels sont souvent de bons ateliers de travail, mais ce ne sont pas des studios professionnels... Il faut séparer l'exploration de la création, ce qui est d'autant plus important avec l'avènement du numérique... Il y a de l'**innovation dans la production** qui influence la création et la diffusion et qui n'est **pas reconnue** en ce moment. Il faut que l'artiste dispose des ressources pour développer de nouveaux systèmes. Le problème est que le travail sur les éclairages et les senseurs-déclencheurs est réputé appartenir au secteur de la production. Pourtant, ces outils façonnent le travail de création et lui donnent une orientation... Opportunités de partenariats de recherche-crédation avec les universités... L'**expertise** se perd avec la miniaturisation et la démocratisation : favoriser l'accès à des lieux et des expertises de prise de son... Distinguer maquette et produit final... Dans la réalité le coût d'utilisation des studios professionnels est exorbitant et le montant alloué n'est pas suffisant... Est-ce qu'il serait possible de soutenir la pré-production ?

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)
- 11.11 Reconnaître l'utilisation de la licence Creative Commons. (CHANSON)
- 11.12 Soutenir les initiatives d'accompagnement des artistes émergents en région qui jouent un rôle concret de professionnalisation et de développement artistique. (CHANSON)
- 11.13 Favoriser le mécénat et les partenariats avec des producteurs non-traditionnels. (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)

Commentaire [21] : D'accord, mais reconnaître Creative Commons d'abord... Celui-ci a été complètement évacué par la SODEC alors qu'il représente une infrastructure qui a du potentiel; il y a beaucoup de d'incompréhension et de besoins en éducation... Pour la Socan c'est non admissible. Les artistes conservent leurs droits d'exploitation commerciale, mais permettent la copie gratuite. Les licences CC ouvrent la porte à l...

Commentaire [22] : Utilisée par Misteur Valaire depuis 2006... Licence plus précise que le copyright. Outil d'éducation autant pour les créateurs que les publics. Dangereux si mal compris; ouvre la porte à la création si bien compris...

Commentaire [23] : Ex : Vision'Art (Laurentides) : accompagnement offert aux artistes. Ne se substitue pas aux agences mais permet de diriger les artistes vers les bonnes sources. Pour les artistes de la relève. Il n'existe peu d'équivalent au Québec. Cela concerne davantage le point 6.

Commentaire [24] : Anciennement, le producteur (ou maison de disques) devait créer un plan de match. Avec iTunes, aucun plan n'est amené. Présentement, le sentiment est défaitiste chez les producteurs. Il est plus facile de convaincre des intervenants (tels que Rona ou Lassonde) qui ne sont pas du domaine de la musique... La no...

Commentaire [25] : Plusieurs pièces du 20^e siècle n'existent plus; un tiers du matériel d'un cours sur la chanson québécoise est introuvable... Les œuvres et enregistrements sont éphémères... La SPACQ n'a pas pu créer un Musée de la chanson faute de programme au MCCF... Phonothèque Québec va fermer ses p...

- 12.4 Identifier et soutenir un organisme ayant pour mandat la conservation et la documentation de projets artistiques en arts numériques. (ARTS NUMÉRIQUES)
- 12.5 Identifier et soutenir un organisme ayant pour mandat la conservation et la documentation de projets artistiques en arts médiatiques :
- les projets artistiques en arts médiatiques sont souvent éphémères. La documentation est essentielle, autant pour la diffusion et la promotion, que pour la conservation. (CINÉMA-VIDÉO)

13 – Outils d’animation ou d’éducation

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

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)

15 – Vitrine virtuelle

Commentaire [_26] : Le milieu collégial est mal adapté. Les artistes en développement rajeunissent. Il faut faire de la sensibilisation avant le cégep (au primaire et au secondaire)... Rien n’empêche le gouvernement de sensibiliser la population aux **droits des artistes**...

Commentaire [_27] : Une montée de la popularité de la chanson a été ressentie dans les écoles à cause de l’émission Star Académie... **La télé publique au Québec** devrait être mieux soutenue pour faire la promotion de la culture au Québec; un enjeu politique incontournable; Télé-Québec devrait principalement faire la promotion de notre culture...

Commentaire [_28] : Stimuler l’utilisation de **logiciels libres et open source** ici afin de ne pas dépenser des fortunes en argent public... Cela augmente du même coup le bassin de **personnes ressources** (contrairement aux logiciels propriétaires)... Mettre l’argent sur la **formation** plutôt que des outils qui eux peuvent être gratuits... Il est important que l’artiste possède son **nom de domaine**... La création de sites Web est de l’argent gaspillé... Il faut plutôt aider les artistes dans la **mise en marché, la communication, la visibilité : mise à jour et formation continue**... Le problème s’est déplacé : au lieu de promouvoir le produit via le site, il faut faire la promotion du site (2^e génération de sites Web); il faut adapter les programmes en conséquence... Les plates-formes changent si rapidement que la formation est une perte de temps pour l’artiste; mieux vaut payer les services d’un spécialiste pour le faire... Le risque augmente si l’on travaille individuellement : plutôt mettre l’argent dans les **compagnies** qui s’occu... [3]

- 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 / CHANSON)
- 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)
- 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)

Commentaire [_29] : « consultée » implique des droits d'auteur... Quel rôle pour la BAnQ? Réaffirmer son rôle par rapport à la conservation et la numérisation des œuvres... Absence de **protocole de conservation et de métadonnées** (manque de budget)... Ultimement une implication dans la **mise en valeur** des œuvres (diffusion) est souhaitable... ex : le « **streaming** » se fait dans d'autres pays et ils font de l'argent de cette manière (ex : Deezer, Grooveshark, Last.fm, etc.)... Il serait important de développer un site Web de diffusion de la chanson au Québec...

Il faut profiter de l'expertise en catalogage qui existe déjà au Québec (MELS)... 15.1 est le **meilleur scénario** : le milieu se porte bien mais il y a un **problème d'accès**; un site interactif où tout est accessible réglerait le problème des droits d'auteur parce que ce serait de la radio...

Commentaire [_30] : Créer une **banque de données** où l'on peut téléverser les pistes et pochettes avec des métadonnées normalisées et la documentation (« back-end » unique). Les déclinaisons (en multiples formats et sur de multiples plates-formes) pourraient se faire à partir du téléversement unique. Cela éviterait de réinventer la roue. Ce serait un centre de documentation culturelle (gouvernemental) et non commercial... Voir le projet de développement des marchés numériques de Musicaction... Référencement : instaurer un genre de **dépôt légal** de l'URL...

- 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 / CHANSON)
- 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 / CHANSON)
- 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)

Commentaires généraux :

- Il faut insister sur les points 1.7 et 1.8., et sur un fonds dédié au contenu québécois pour les entreprises. Mais attention, l'argent va souvent aux producteurs...
- Souhait : que ce processus mènera réellement à des résultats. Nous donnons de notre temps et espérons que le rapport issu de cette démarche ne sera pas « un rapport parmi d'autres ».

Liste de participants (19) :

Beaulieu, Jean-François
Bédard, Myrille
Bisaillon, Jean-Robert
Céré, Jean-Christian
Chenart, Mario
Désilets, Alexandre
Déziel, Guillaume
Drapeau, Naïla
Dufour, Caroline
Jolicoeur, Pierre
Lacasse, Serge
Lebeau, Dominique
Léger, Robert
Massé, Alain

Commentaire [_31] : P eut être adapté à la chanson. Nous avons besoin d'initiatives **collectives** pour avoir un meilleur positionnement sur les plates-formes de publication. Des négociations se font de gré à gré, entre un artiste particulier et une plate-forme privée (ex : iTunes), ce qui fait que certains catalogues sont exclus... Il faut assurer un **accès universel des contenus québécois** et éviter tout favoritisme; les œuvres qui ont profité de financement public devraient être accessibles **universellement**.

Commentaire [_32] : Il faut encourager les « **nouveaux métiers** », ceux des gens « branchés » afin de mieux exploiter les ressources numériques, mais il n'existe aucun soutien en ce moment... La mise en marché peut faire partie de la **démarche artistique** de l'artiste...

Commentaire [_33] : D evrait aussi inclure la mise en marché d'œuvres **originales**.

[Nadeau, François](#)
[Prévost, Franklyne](#)
[Proulx, Émilie](#)
[Toupin, Geneviève](#)
[Valiquette, Gilles](#)

La nouvelle réalité numérique remet tout en question. La conversion se fera de toute façon, mais dans ce processus : 1) les **artistes ont perdu leurs protections** (ex : lois, etc.), échec des collectifs de droits d'auteur, 2) les **œuvres sont dévalorisées** (valent moins)... **Les coûts de production ont diminué mais l'artiste reçoit moins...** La problématique de la **monétisation** des œuvres demeure... La politique est toujours en mode « réaction » alors que cela fait 20 ans que les TN sont là; les **FAI** se sont accaparés 50-60% de nos revenus depuis... Les **droits d'auteur** représentent la moitié du problème. Il faut **responsabiliser les ayants droits** à travers les lois sur les licences... Est-ce que le CALQ et la SODEC vont aller défendre ces dossiers au niveau fédéral? Le fait que la Ministre n'ait **pas juridiction** est un problème qui devrait être soulevé dans le rapport, car cela affaiblit les artistes. Il faut préparer le terrain avant le prochain projet de loi, en concertation avec la Ministre. Le droit moral demeure, cela peut être un point de départ pour le CALQ... Les **associations** ont besoin du **rapport @LON comme toile de fond** lorsqu'ils iront défendre ce dossier dans le futur...

OK pour le renouveau du CALQ, mais les artistes apprécient le **lien direct** (sans intermédiaire) qu'ils peuvent avoir avec le CALQ : il ne faudrait pas toucher à cet aspect. Il y a une volonté du milieu de se rapprocher de la SODEC à cause de la prolifération des artistes autonomes. Il faut créer une **synergie** entre tous les acteurs. Parce qu'il n'est pas assujéti au monde de la production, le CALQ peut aider le **créateur débutant** à devenir autonome. (La SODEC est comme un Boeing 747 dont le virage sera long et dur et les jeunes sont assis à l'arrière en classe économique, sans parachute en cas d'échec : il faut éviter que les artistes soient pris en otages dans ce processus...) Les **rôles complémentaires** de CALQ/SODEC sont un enjeu majeur : si les artistes demandent au CALQ d'ouvrir la porte à l'auto-production, c'est parce que la SODEC ne le fait pas... Il y a un problème très concret au niveau des programmes : comment changer le vocabulaire qui définit création et production? Le Web permet au créateur de rejoindre **directement le consommateur**. L'artiste entrepreneur est aussi **employeur** : il a besoin d'outils (via le CALQ) pour prendre la valeur (mise en marché) et devenir assez intéressant pour aller de l'autre côté de la clôture (à la SODEC)... Il faut créer le **chaînon manquant** entre CALQ/SODEC; si ceux-ci se cantonnent dans leurs rôles traditionnels, on n'y arrivera jamais. Il faut identifier les **rôles et responsabilités** de chaque maillon dans la chaîne, du **créateur au consommateur**.

Le métier dépend d'une **équipe**... Il faut distinguer « l'entrepreneur par défaut » de celui qui le devient par choix et « l'attitude d'autonomie » : c'est une somme de travail énorme. La moitié des étudiants en chanson se décourage éventuellement... Le métier requiert une **aptitude pour vendre** et non simplement des outils... Cela enlève du temps de création, le **stress** enlève de l'énergie pour créer. Ce n'est pas tous les travailleurs autonomes qui peuvent faire des affaires et de la création à la fois. Il n'y a pas d'argent pour les agents qui pourraient mieux aider... **L'autonomie a un coût**, mais l'artiste souvent ne se paye pas pour pouvoir payer les autres... **L'assurance-emploi** serait-elle une solution? Un partenariat entre le CALQ et **Emploi-Québec** est une bonne idée...

Les dépenses excèdent les revenus, les artistes « payent pour travailler » au Québec, les TN découragent les artistes compte tenu du travail qu'elles impliquent... Point positif : le contact direct avec le public qui devient un appui moral.

Le soutien économique et les instances ne sont **pas en phase** (ex : les pratiques innovatrices ne sont pas soutenues si elles sont « auto-produites »)...

Les artistes sont de plus en plus dévalorisés. Ils sont emprisonnés dans un cercle vicieux. Comment mieux **encourager** les artistes? Ex : Le modèle des intermittents du spectacle en France pourrait être intéressant...

Page 3: [4] Commentaire [_5]

2011-08-02 20:46:00

Il y a beaucoup de travail à faire au niveau de l'**éducation** afin de contrer la pensée magique au sein du public. Notre métier est tellement dévalorisé que cela devient notre responsabilité de revendiquer notre droit de vivre et de payer le loyer...

L'éducation doit se faire par le gouvernement **auprès des entreprises** et non auprès du public. Au besoin, il faudrait utiliser des moyens coercitifs visant les entreprises.

Il faut aussi faire de la **pression politique** (ex : lois) auprès de entreprises, ex : comme pour les déversements de produits chimiques dans les cours d'eau. Le consommateur lui ne détient pas de levier de pression...

Il ne faut pas attendre après le public... Deux groupes d'intérêts profitent de la situation actuelle : 1) les **vendeurs** de logiciels et d'équipements et 2) les **fournisseurs** d'accès Internet. Ce sont eux qui font de l'argent... Il faudrait légiférer ; la nationalisation serait la voie idéale... Il faut structurer des réseaux de collaboration entre spécialistes...

Page 4: [5] Commentaire [_8]

2011-08-02 20:54:00

Voir le projet actuel de monétisation et d'échanges non-commerciaux du **Songwriters Association of Canada** : la solution réside dans l'imposition d'une redevance... Il faut réconcilier deux écoles, entre taxer le consommateur et taxer l'accès Internet, ce qui ne fera qu'augmenter les tarifs en bout de ligne... Il y a un problème de répartition entre auteurs, interprètes, producteurs... L'association crée une **infrastructure** : un forfait qui inclut l'accès libre et illimité à la musique. Selon un sondage CROP, 72% des répondants seraient prêts à accepter une surcharge. Il n'y a pas eu de solution jusqu'ici car il n'y a pas eu de propositions : **l'offre légale** est plus acceptable qu'on ne le pense. Il faut une approche transparente et non frustrante pour le consommateur, ex : Netflix...

Il faut clairement dire dans le rapport que les **fournisseurs** doivent faire partie de la solution (deux façons : les contraindre, ex : Hadopi, ou s'asseoir volontairement à la table de négociation via une offre gagnante-gagnante). De plus, les fournisseurs pourraient bénéficier d'un capital de sympathie (marketing)... Les artistes doivent aussi mieux surveiller les **sociétés de gestion de droits** pour que celles-ci soient équitables envers tous les artistes, peu importe leur degré de notoriété... L'utilisation commerciale implique un éventail de droits à verser (ex : droits voisins); les **algorithmes** de perception des sociétés de droits d'auteur devraient être revus en tenant compte de l'importance de la **diffusion Web**. Le **public** fait aussi partie de la solution : les associations des consommateurs appuient la démarche... La **création d'un fonds** dédié à la production de contenu québécois (à l'image du Fonds des médias canadiens): toutes les entreprises québécoises de contenu pourraient y souscrire.. Mais il faudrait aussi que les **auto-producteurs** puissent profiter des retombées de ces fonds qui bénéficient pour le moment seulement aux producteurs.

Il faut se donner un **instrument permanent** car on ne réglera pas le problème aujourd'hui... Quel genre de représentation pour les artistes?

La SPACQ a organisé une coalition, table de veille continue, mais il n'y a pas d'aide pour effectuer des études, aller chercher des expertises, payer un coordonnateur...

Ex : La France a nouvellement créé le **Conseil national du numérique** qui regroupe les sociétés de droits d'auteur, les grandes maisons de disques, l'industrie des TIC, mais il y a une absence des membres du public, de **consommateurs** (ceux-ci jouent un rôle majeur dans l'univers numérique), d'artistes... Nous pourrions constituer une entité plus crédible au Québec, pour le droit d'auteur mais également concernant les **infrastructures** (ex : fibre optique, etc.)... Bref, si nous ne trouvons pas les **moyens**, nous serons incapables de relever le défi du numérique! Peut-être faudra-t-il se tourner vers le privé? Ex : Éléphant de Quebecor... Le **MCCF** devrait mener une veille stratégique continue sur le numérique...

Oui mais comment? Voir 5.2? Comment augmenter le **capital de risque en culture**? Ex : Placement-Culture...

Importance du lien direct avec les artistes sans intermédiaire (ce qui n'est pas le cas maintenant)... On doit susciter des partenariats avec des entreprises **hors du champ culturel**... Tenir les **entreprises subventionnées par le gouvernement provincial** de mettre **1%** de leurs budgets en recherche et innovation sur des collaborations avec des organismes artistiques... Besoin d'**incitatifs fiscaux**... Il faut établir un **partenariat direct** entre les créateurs et le secteur privé (sans l'intermédiaire des industries culturelles)... Problème du **statut juridique** : les organismes ont été dans l'obligation de s'incorporer à but lucratif afin d'avoir accès à la SODEC; il faudrait revoir ces modèles; Placement-Culture ne soutient que les OSBL... Il faut adapter les critères d'éligibilité à certaines réalités disciplinaires différentes... Ça fait longtemps que nous manquons de **leviers de développement**...

Le lieu unique versus la multiplication des plates-formes... Un tel portail devrait exister par discipline, par groupe d'intérêt... Les portails sont difficiles à implanter, voir Netmusique (fonds de l'autoroute de l'information) il y a 15 ans...

Autre proposition : un « **back-end** » **unique** qui pourrait être pris en charge par BANQ, par exemple... Ex : Oui, mais l'entrepôt numérique du livre (ANEL) a aussi ses problèmes : Comment forcer un éditeur à y déposer? Contenu mal exploité... Qui prendra l'initiative du côté de la chanson? ADISQ? SOPROQ? Cela devrait être le **MCCF** car c'est un projet qui va au-delà des intérêts commerciaux... Il faudra créer des **incitatifs** (ex : ADISQ pourrait reconnaître le nombre de fréquentations du serveur, etc.)...

Si la musique ne peut être monnayée, elle pourrait être hébergée par l'état et le coût refilé aux payeurs de taxes (utilisateurs) plutôt qu'aux créateurs...

Une plate-forme serait bien pour la **création**, et non la diffusion...

Un espace (une porte d'entrée) québécois pourrait favoriser les **échanges** et les **collaborations**...

Pas une vitrine mais un espace pour l'**échange d'informations** (une initiative est déjà en cours)... Un forum sur la chanson serait pertinent... Il restera toujours d'autres serveurs où il faudra s'inscrire en plus...

Le 6.3 devrait être scindé en deux : 1) portail de services et d'accompagnement (ex : ce que la SPACQ fait déjà), 2) **agrégateur québécois** à des fins commerciales...

Page 8: [9] Commentaire [_17]

2011-08-02 21:20:00

Oui. Peu de projets sont acceptés à cause des budgets limités... On a besoin de plus d'argent au CALQ...

Privilégier le créateur (continuum) pourrait avoir un impact sur la loi sur le statut de l'artiste, la notion d' « artiste-producteur » pourrait créer des tensions... À mesure que leur carrière avance, les artistes sont amenés à prendre plus de responsabilités en production, diffusion et promotion... Les TN jouent un rôle dans la **création** (pas seulement à l'étape de mixage); il faut permettre l'**exploration**... ex : modèle qui intègre la création dans la diffusion – le CALQ doit rendre possible cette créativité qui déborde la discipline même (ex : public)...

L'auto-suffisance n'est pas toujours souhaitable mais c'est une réalité... Les artistes sont souvent **pénalisés** lorsqu'ils portent plusieurs chapeaux (mais pas les producteurs); il faut reconnaître cette nouvelle façon de faire...

Est-ce que le CALQ peut aller jusqu'au bout de la chaîne, à la **mise en marché** (ex : EPK)? Des éléments de **création** sont développés dans les actions promotionnelles, ex : Voir le programme de « promotion numérique » du Conseil des arts du Canada et Musicaction qui peut inclure de la recherche-création (ex : web-série)... Il y a peu de soutien pour les artistes qui ne sont pas associés à une maison de disque... En lien avec le point 8.7 - Il faut ouvrir et permettre à des **experts** en technologie de participer à la création. Le numérique mène à cette ouverture. On doit permettre ce type d'exploration.

Page 10: [10] Commentaire [_21]

2011-08-02 22:39:00

D'accord, mais reconnaître **Creative Commons** d'abord... Celui-ci a été complètement évacué par la SODEC

alors qu'il représente une infrastructure qui a du potentiel; il y a beaucoup de d'incompréhension et de besoins en éducation... Pour la Socan c'est non admissible. Les artistes conservent leurs droits d'exploitation commerciale, mais permettent la copie gratuite. Les licences CC ouvrent la porte à la re-création, à la possibilité d'utiliser des œuvres existantes et de les transformer... Est-ce que le gouvernement québécois ou le CALQ a une position à cet égard ?

Le scénario 11.8 reconnaît ce mode de travail et rend légitime la création sur les plateformes numériques.

Page 10: [11] Commentaire [_24]

2011-08-02 22:28:00

Anciennement, le producteur (ou maison de disques) devait créer un plan de match. Avec iTunes, aucun plan n'est amené. Présentement, le sentiment est défaitiste chez les producteurs. Il est plus facile de convaincre des intervenants (tels que Rona ou Lassonde) qui ne sont **pas du domaine de la musique**... La notion de **valeur de l'image de marque** de l'artiste versus la valeur de l'artiste, ex : Misteur Valaire donne sa musique et devient un atout pour les entreprises... Il est plus aisé d'aller chercher du financement de commandites que de rédiger des demandes de bourses (exemple de nouveau modèle)... Il faut voir à valoriser le mécénat associé au travail d'un artiste. Si le gouvernement du Québec était producteur, l'œuvre pourrait être disponible au public...

Page 10: [12] Commentaire [_25]

2011-08-02 22:30:00

Plusieurs pièces du 20^e siècle n'existent plus; un tiers du matériel d'un cours sur la chanson québécoise est introuvable... Les œuvres et enregistrements sont éphémères... La SPACQ n'a pas pu créer un Musée de la chanson faute de programme au MCCF... Phonothèque Québec va fermer ses portes... Il y a un **besoin urgent** en conservation et documentation et la solution ne peut se faire autrement qu'avec des **partenaires gouvernementaux**... Les archives constituent une source pour la recreation (ou réactualisation) d'oeuvres...

Il y a plusieurs **collections personnelles** que BANQ pourrait aller chercher...

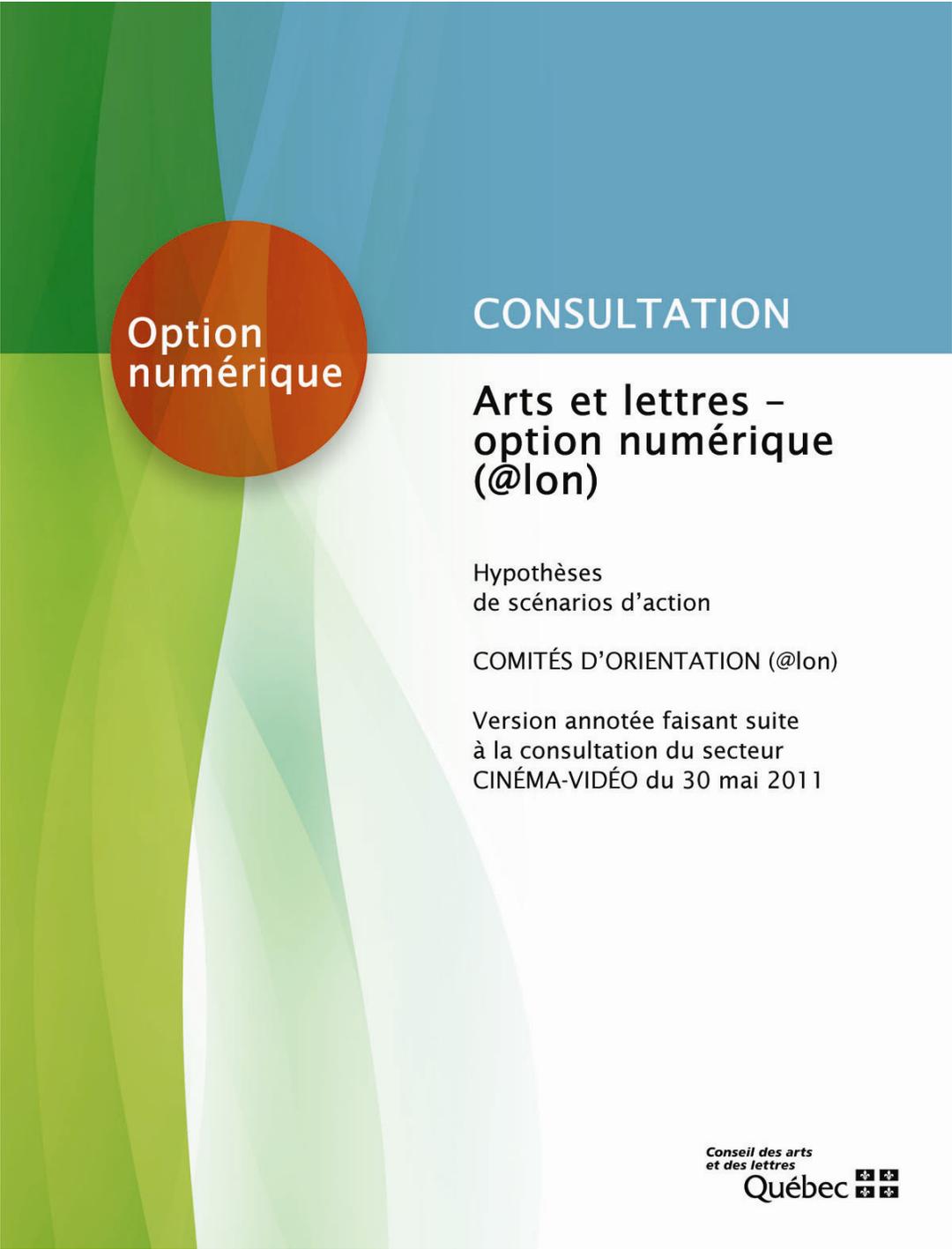
Il est surprenant que le **dépôt légal numérique** n'existe pas encore! (le dépôt légal se fait encore sous forme de CD)

Stimuler l'utilisation de **logiciels libres et open source** ici afin de ne pas dépenser des fortunes en argent public... Cela augmente du même coup le bassin de **personnes ressources** (contrairement aux logiciels propriétaires)...

Mettre l'argent sur la **formation** plutôt que des outils qui eux peuvent être gratuits... Il est important que l'artiste possède son **nom de domaine**... La création de sites Web est de l'argent gaspillé... Il faut plutôt aider les artistes dans **la mise en marché, la communication, la visibilité : mise à jour et formation continue**...

Le problème s'est déplacé : au lieu de promouvoir le produit via le site, il faut faire la promotion du site (2^e génération de sites Web); il faut adapter les programmes en conséquence...

Les plates-formes changent si rapidement que la formation est une perte de temps pour l'artiste; mieux vaut payer les services d'un spécialiste pour le faire... Le risque augmente si l'on travaille individuellement : plutôt mettre l'argent dans les **compagnies** qui s'occuperont des artistes (micro-niches)... La **composition des équipes** (intermédiaires, experts, etc.) change mais demeure essentielle.



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
CINÉMA-VIDÉO du 30 mai 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 et l'émergence de nouvelles disciplines. 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 multiformes 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 et d'être présent à chaque étape de la réalisation d'une œuvre. 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 formation 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.

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.

La déstabilisation des modèles d'affaires traditionnels. Le développement des technologies numériques, et spécialement Internet, a amplifié 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 ».

Supprimé : provoqué

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, qu'elles soient applicables ou non, 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, ceux des universités, du réseau des cégeps et autres (RISQ), pour en faire bénéficier l'ensemble de la population québécoise. (CHANSON)
- 1.6 Nationaliser Internet au Québec. (CHANSON)
- 1.7 Essentiel d'instaurer un système de redevances pour les créateurs fournisseurs de contenus dont les fonds proviendraient des revenus des fournisseurs d'accès Internet. (CHANSON)
- 1.8 Créer un système de redevances similaire pour les créateurs, dont les fonds proviendraient des revenus des équipementiers (tels Apple, Nokia et autres) qui fournissent du matériel qui emmagasine du contenu créatif (disques durs, micro-chips, RAM, etc.). (CHANSON)
- 1.9 Soutenir de manière pérenne les initiatives de préservation et de numérisation des œuvres à des fins de conservation et de diffusion sur le Web ainsi que dans un lieu physique unique (tel que la Cinémathèque québécoise), notamment via l'instauration d'un dépôt légal pour les œuvres en cinéma et vidéo soutenues par le CALQ et l'acquisition d'équipements et de techniques nécessaires pour la conservation adéquate des œuvres et des documents de mise en contexte. Cet effort devrait aussi permettre l'établissement et la diffusion de normes de conservation et d'archivage auprès des artistes et des organismes. (CINÉMA-VIDÉO)
- 1.10 Soutenir les organismes spécialisés en technologies de l'information et développement Web qui offrent des services aux artistes et aux organismes artistiques. (CINÉMA-VIDÉO)
- 1.11 Rendre les infrastructures de création en ligne accessibles aux artistes. (CINÉMA-VIDÉO)

Commentaire [_1] : L'ouverture des centres d'artistes aux autres disciplines est fondamentale.

Commentaire [_2] : Les infrastructures universitaires (lieux physiques et virtuels) sont sous-utilisées. Ex : Université de Mons (en Belgique) prend des projets d'artistes et de R&D...

Commentaire [_3] : Permet la formation à distance... Demander au gouvernement d'inclure la CULTURE dans les laboratoires.

Commentaire [_4] : Toutes des propositions utopiques... Il faudrait plutôt développer de **nouveaux modèles d'affaires**.

Commentaire [_5] : Implique la question de droits d'auteur et la nécessité d'inclure l'aspect des écrits critiques...

Commentaire [_6] : Devrait être financé par le MCCF **directement** et non le CALQ (responsabilité nationale). Quel rôle pour la BANQ?

Commentaire [_7] : Donner accès aux **normes** issues de recherches internationales afin d'agir en amont sur les œuvres qui se créent aujourd'hui.

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 des arts, qu'elle soit traditionnelle, hybride ou totalement numérique. (LITTÉRATURE / CINÉMA-VIDÉO)
- 2.3 Mettre à jour les équipements spécialisés dans les centres dont les artistes ont besoin à des fins de création. (CINÉMA-VIDÉO)

3 – Veille

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

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)

5 – Partenariats avec l'industrie et les infrastructures de 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;

Commentaire [_8] :
Est-ce vraiment ce qu'on veut faire?
Plutôt utiliser les fonds pour réfléchir et concevoir une bonne stratégie?
Ne pas investir dans les « réseaux » (c'est au gouvernement de le faire) mais dans les **infrastructures internes** des organismes, les aider à s'articuler...
Une **ferme de serveurs** accessible aux centres d'artistes pourrait se faire avec 500K...

Commentaire [_9] : Important de garder cette formulation; crainte que tout l'argent ira dans le numérique...

Supprimé : de la littérature

Commentaire [_10] : Devrait inclure les sites Web dont l'architecture protège les droits d'auteur (conception même des systèmes), la compression des œuvres, l'achat de téléchargement, etc. Des expertises existent déjà à Vitèhque et chez les distributeurs...

Commentaire [_11] : Organismes déjà impliqués : RAAV, RCAAQ, etc...

Commentaire [_12] : Permettre le soutien de périodiques électroniques.

Commentaire [_13] : Les infrastructures existantes et la « recherche » sont deux choses différentes. D'abord le premier et ensuite le deuxième... Mais université ne veut pas seulement dire **accès à de l'équipement** mais **espace de réflexion et développement d'expertises**... L'accès est facile pour les étudiants mais pas les artistes... Exiger les universités et les groupes... 1]

Commentaire [_14] : Est-ce vraiment une priorité? (peut-être même utopique et pourrait mener à des abus...) Plutôt renforcer les structures existantes...

- favoriser l’attribution de bourses aux artistes et le soutien aux projets d’organismes de création d’œuvres littéraires hypermédiatiques destinées à la scène, aux scénarios de cinéma, à la conception de jeux vidéo, etc.
- offrir la possibilité de combiner des images au son en écriture hypermédiatique. (LITTÉRATURE)

5.4 Favoriser les partenariats avec les entreprises privées afin que les artistes et les organismes culturels puissent bénéficier du développement économique dans le secteur des technologies numériques. (MUSIQUE / CHANSON)

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

6.1 Reconnaître les différents modèles d’organisation et d’association visant à partager et optimiser l’utilisation des équipements numériques de pointe et des ressources techniques de manière complémentaire. (MUSIQUE / DANSE / CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES)

Commentaire [_15] : Le CALQ pourrait avoir un rôle de leader, fédérateur... La fédération ne doit pas nécessairement avoir lieu avant mais peut se construire en parallèle...

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

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)

Supprimé : de cablodistribution

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)

Commentaire [_16] : Il n’y a pas d’accès à **Internet haute vitesse en région**; recommander au MCCF... Il manque quelques éléments dans la machine de diffusion au Québec pour les artistes et pour le public... Le CALQ pourrait aider à fédérer les forces existantes afin d’exercer une pression politique.

6.6 Favoriser l’exploration de partenariats avec des firmes 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 et d’exposition en région et des distributeurs. Soutenir la relève en région. Inclure la diffusion dans les ententes régionales. (CINÉMA-VIDÉO)

Commentaire [_17] : Sont plus nombreuses mais mal outillées et paye rarement des cachets... Arrimer ces salles avec l’offre (voir consultation du MCCF en muséologie); réticence envers les arts médiatiques à cause des besoins techniques...

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)

Commentaire [_18] : Disparité entre le réseau public et le réseau commercial (à présent numérique)... Hétérogénéité dans les formats de diffusion... La numérisation des salles va-t-elle bénéficier les artistes locaux?

6.10 Favoriser le regroupement et le partage d’expertises et de ressources par l’utilisation d’intranets, accroissant ainsi les possibilités collectives. (CHANSON)

7 – Perfectionnement

- 7.1 Aider les artistes qui le veulent à agir de manière autonome sur l'ensemble de leur métier en minimisant le recours à des intermédiaires en créant des structures d'accès aux expertises notamment à travers les centres d'artistes qui peuvent offrir un rôle de facilitation et de soutien. (LITTÉRATURE / CINÉMA-VIDÉO)
- 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 et la formation continue d'artistes et de techniciens 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 / CINÉMA-VIDÉO)
- 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 / CINÉMA-VIDÉO)
- 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 / CINÉMA-VIDÉO)
- 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. Donner plus de place à l'open source via la formation et le perfectionnement. (CHANSON / CINÉMA-VIDÉO)
- 7.12 Soutenir le chevauchement disciplinaire, au marketing viral pour apporter des compléments à la création (ateliers APEM, perfectionnement Musitechnic). (CHANSON)

Commentaire [_19] : Le modèle de l'artiste-entrepreneur ne s'applique pas à toutes les pratiques...

Supprimé : écrivains

Commentaire [_20] : Il faut les deux, l'un ne va pas sans l'autre...

Commentaire [_21] : Trop spécifique... voir la brigade volante... Incapacité de faire au-delà de ce qu'on fournit actuellement... Avoir accès à des ressources d'appoint de manière permanente, à moyen et long terme, pourrait permettre aux projets de décoller.

Supprimé : Ouvrir au

8 – Résidences

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

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 mise en marché, 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)

Commentaire [_22] : = 8.2

Commentaire [_23] : O ui, mettre plus en avant la collaboration entre artiste et technicien, aux pratiques hybrides où la distinction entre artiste et technicien ne tient plus si facilement... Les programmeurs coûtent chers (**inéquité salariale** entre le programmeur et l'artiste) : un élément pour la reformulation du rôle des centres d'artistes? Le programmeur est le monteur des années 60... c'est le nouveau technicien... Créer une **banque d'experts** mobiles partagée entre centres... cela pourrait augmenter la qualité des résidences actuelles...

Commentaire [_24] : N écessite des expertises différentes, doit permettre l'**embauche** de personnes...

Commentaire [_25] : L es artistes médiatiques n'ont pas d'objets à vendre... Quelles stratégies pour pouvoir vivre de leur pratique? Le **développement d'un marché** présentement inexistant nécessite une réflexion des distributeurs indépendants de concert avec les galeries... Les centres d'arts visuels qui diffusent des arts médiatiques sont souvent **mal adaptés** et ne comprennent pas nécessairement les dossiers soumis... Doter des lieux permanents mieux adaptés aux arts médiatiques (mise à niveau, obsolescence continue)... **Manque d'avenues d'arrimage et d'espaces de diffusion** en arts médiatiques

- 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)

10 – Exploration

- 10.1 Apporter un soutien accru aux projets impliquant l'exploration des technologies numériques à des fins de création et de production (production scénographique assistée par ordinateur (CAO), conception des décors, projection vidéo, éclairage, etc.). (CHANSON / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES)
- 10.2 Assurer la reconnaissance de la multiplicité des pratiques utilisant les technologies numériques au sein des programmes de création et de production (MUSIQUE / DANSE).
- 10.3 Mettre de l'avant des mesures destinées à encourager le développement de nouvelles formes émergentes en création, en production ou en diffusion en lien avec les technologies numériques. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 10.4 Compte tenu des développements récents de la projection stéréoscopique, il serait souhaitable d'accorder au milieu artistique les ressources financières nécessaires pour permettre d'explorer et d'utiliser cette nouvelle technologie. (ARTS DU CIRQUE / 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

Commentaire [_26] : Attention de **ne pas noyer la création** dans la numérisation... Les œuvres ne devraient pas vampiriser le créateur... Complémentarité entre la diffusion en salle et en ligne... Ne pas éliminer les modèles traditionnels (commissaires, droits, etc.)...

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 / CINÉMA-VIDÉO)

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

Commentaire [_27] : Il est parfois moins cher d'aller au privé pour certains services...

Des besoins criants et plus grands d'expertises et de temps de techniciens pour l'artiste...

Commentaire [_28] : Attention de ne pas favoriser les grands noms au détriment de la relève...

Commentaire [_29] : Les projets de création plus favorisés que la recherche...
Tendance naturelle des jurys à favoriser des projets bien structurés au détriment de ceux qui sont axés sur la démarche, le processus, la découverte de nouvelles méthodes, etc.

Commentaire [_30] : Ils existent depuis 1997...

Commentaire [_31] : Certaines œuvres ne sont pas diffusées ailleurs qu'à Montréal en ce moment... tenir compte de la diffusion en ligne pour les centres aussi (pas seulement les festivals)...

Commentaire [_32] : Qu'est-ce que ça change?
Qu'est-ce qui manque?

Commentaire [_33] : Les réseaux sociaux et les sites Web sont complémentaires et non opposés... Plutôt favoriser l'utilisation d'outils communs?
Ces modèles sont-ils vraiment nouveaux ou simplement un dédoublement de l'analogique via la numérisation? Est-ce que les fonds iront aux créateurs ou à la promotion numérique? Ce dernier ne donne que des arguments à la SODEC... **Le soutien à la création (avant la promotion) devrait être une priorité pour le CALQ** = une des recommandations finales...
Attention de ne pas se tirer dans le pied... **En même temps, il ne faut séparer la création de la diffusion (parent pauvre des arts médiatiques)**... Il y a un manque de distributeurs et de diffuseurs... Proposition ... 2]

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)

Commentaire [34] : La Cinémathèque? Besoin de financer les infrastructures (incluant des techniciens)... Le Québec est à l'avant-garde des arts médiatiques depuis 60 ans = à valoriser...

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 / CINÉMA-VIDÉO)
- 13.3 Créer des partenariats avec Radio-Canada ou Télé-Québec (ou autres télédiffuseurs) pour l'offre destinée à la jeunesse. (CHANSON)

Commentaire [35] : Le Ministère de l'Éducation ne reconnaît pas les arts médiatiques/numériques ni le cinéma...

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 :

Commentaire [36] : La stratégie de mise en marché et promotion n'inclut pas seulement des sites Web. Ceux-ci représentent un élément dans une logique plus globale... Nous ne sommes plus dans le site Web... Faudrait-il financer le rattrapage?

- contribuer à faire reconnaître l'importance de publications Web au même titre que les ouvrages imprimés;
- favoriser des projets de publication en ligne, de publication de catalogues et programmes Web de grande qualité autour de la création en arts médiatiques. (CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES)

Commentaire [37] : Très important. Les arts médiatiques n'ont pas de visibilité dans les journaux, les écoles et les écrits critiques... Il faut valoriser les **revues électroniques** en tant qu'expertises différentes des publications papier...

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)

Commentaire [38] : La vitrine devrait servir d'**archive** et non de base de données... Vision éditoriale nécessaire... pas un réceptacle comme Youtube... Mettre à profit des conservateurs et des archivistes... **Développer les institutions existantes...** Certains échecs dans le passé (une vitrine doit être pérenne et mise à jour)... Un site Web est très fragile... Bonifier les instances qui existent déjà... **Le lieu unique ne fonctionne pas** dans la pratique... Besoin plutôt de **coordination**... Permettre les centres de distribution de documenter leurs œuvres... Un « portail » (au lieu d'une vitrine) permettrait un accès centralisé sans être compliqué... Importance de faire vivre les corpus en ligne via des **écrits critiques**... Aller chercher des stagiaires/étudiants qui pourraient obtenir des crédits...

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)
- 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 [_39] : Les besoins des publications papier pour effectuer le virage numérique sont différents des besoins des **publications en ligne** (ex : blogs, etc.). Celles-ci n'ont pas accès aux fonds. Le fait d'être en ligne n'enlève pas la qualité, le support ne dicte pas la production de sens... besoin de balises (ex : comité de rédaction, vision éditoriale, etc.)

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)

Commentaires généraux :

- Il semble y avoir une dualité entre 1) les TN comme moyens (de prolonger ce qui existe déjà) et 2) les TN comme outils de création, comme matériel même. Les créateurs de la première catégorie semblent ne pas être en mesure de voir toutes les possibilités offertes par les TN. Il faut ouvrir aux autres disciplines... Il semble y avoir un décalage entre les arts de la scène et les autres disciplines et la relève des arts de la scène. Ces derniers n'ont peut-être pas été sondés... Attention à l'effet de distorsion dans les propositions issues des rencontres préliminaires...
- La porosité des disciplines devrait permettre la porosité des programmes : de naviguer d'un programme à l'autre ou à l'intérieur d'un programme.
- Convoquer les représentants de l'écologie du milieu afin d'identifier des failles, des manques, des difficultés, des points d'arrimage. Il y a un manque quant à la définition des spécificités des arts médiatiques au niveau de la création, de la diffusion, etc. afin de révéler les besoins réels. Il existe peut-être un système à « deux vitesses »...

- Faire mention de la « vitalité du milieu des arts médiatiques/numériques » car c'est un élément moteur du secteur des TN. Il y a un déphasage entre l'industrie et le secteur indépendant. Il faut valoriser la diffusion des œuvres indépendantes de la même manière que le produit commercial. Ce sont les chercheurs en arts médiatiques qui poussent les limites, pas l'industrie.

Liste de participants (22) :

André-G, Lauraine
Arsenault, Jason
Bourdon, Luc
Claret, Bernard
Côté, Jean-François
Dupuis, Robin
Falco, Christine
Henricks, Nelson
Jerkovic, Katherine
L'Italien, Isabelle
Labonté, Julie
Leblanc, Danielle
Lévesque, Claudie
Nantel, Annick
Montal, Fabrice
Moumblow, Monique
Paré, Anne
Picard, Marie-Christine
Roederer, Ségolène
Sewraj, Yudi
Thibodeau, Lysanne
Veilleux, Lucille

Les infrastructures existantes et la « recherche » sont deux choses différentes. D'abord le premier et ensuite le deuxième... Mais université ne veut pas seulement dire **accès à de l'équipement** mais **espace de réflexion et développement d'expertises**... L'accès est facile pour les étudiants mais pas les artistes... Exiger les universités et les groupes de recherche de permettre l'intégration d'artistes via un projet pilote?
Problème des droits d'auteur dans les universités à garder en tête...

Les réseaux sociaux et les sites Web sont complémentaires et non opposés... Plutôt favoriser l'utilisation d'outils communs? **Ces modèles sont-ils vraiment nouveaux** ou simplement un dédoublement de l'analogique via la numérisation? Est-ce que les fonds iront aux créateurs ou à la promotion numérique? Ce dernier ne donne que des arguments à la SODEC... **Le soutien à la création (avant la promotion) devrait être une priorité pour le CALQ** = une des recommandations finales... Attention de ne pas se tirer dans le pied... **En même temps, il ne faut séparer la création de la diffusion (parent pauvre des arts médiatiques)**... Il y a un manque de distributeurs et de diffuseurs... Proposition plus vague : « Mieux soutenir la création à travers les médias de communication... » (ex : captation, démo, etc.)...

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 des
CONSEILS RÉGIONAUX DE LA CULTURE
du 14 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 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] : Bien.

Commentaire [_2] : Bien.

Commentaire [_3] : Ces constats et enjeux ne fonctionnent que si l'on est branché sur le monde urbain... Ex : la guerre des fournisseurs fait en sorte qu'ils ne vont pas les villages. Attention de voir comment les régions peuvent s'intégrer aux stratégies du CALQ... ex : les artistes autochtones sont l'une des plus grandes communautés au Québec. Faire le pont entre la distribution et la numérisation. C'est une question d'accessibilité donc une stratégie gouvernementale (au-delà du CALQ/SODEC/MCCF) est requise afin de ne pas créer des stratégies à deux vitesses. Une problématique semblable à l'accès à l'électricité... Les commissions scolaires sont branchées : seraient-elles les premiers partenaires? Le soutien à la création passe par l'établissement de pôles régionaux forts dans une perspective d'occupation du territoire et de préservation de l'identité (devrait être l'une des orientations principales) afin de résister à l'impérialisme américain.

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.

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;

Commentaire [_4] : Constat un peu limitatif. Les TN et les phénomènes de l'open source apportent aussi une plus grande **autonomie** et écartent justement les experts. Il faudrait mettre l'accent sur la **formation et l'accompagnement** pour mieux répondre aux changements organisationnels. Les anciens experts vont disparaître... Il ne faut pas non plus réinventer la roue de perfectionnement déjà en place... La gestion des connaissances est un autre enjeu important. Le Canada est moins avancé dans ce domaine et des milliards sont perdus alors que la gestion et la conservation des connaissances pourraient nous rendre plus efficaces et compétitifs.

Commentaire [_5] : Quand est-il de la possible **fracture générationnelle**? Les résistances des classes dirigeantes... Comment s'y prendre? Parler d'écart plutôt que de fracture? Notons qu'en région, les ordinateurs personnels en ville sont rares, l'accès se trouve majoritairement à l'école...

- 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)
- 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)
- 1.9 Favoriser le développement d'infrastructures permettant la collaboration au niveau national et inter-régional (ex : vidéoconférences, création, perfectionnement, conférences, etc.). (RÉGIONS)
- 1.10 Favoriser le développement d'administrateurs des arts (gestion des arts) dans les régions afin d'augmenter la capacité à faire le pont avec les régions éloignées. (RÉGIONS)

Commentaire [_6] : O
bstacle au provincial pour ce
développement.

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)

Commentaire [_7] : O
ui mais sans interférer avec
l'augmentation de d'autres
enveloppes.

- 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)

3 – Veille

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

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)

Commentaire [8] : L'opposition entre industrie et non industrie est archaïque... Impact sur le rôle du CALQ... Le rôle de l'Observatoire de la culture et des communications du Québec serait-il devenu obsolète?

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 [9] : Une bibliothèque virtuelle pourrait diminuer l'éparpillement et aider à organiser la documentation...

Commentaire [10] : Le CEFRIO (Centre facilitant la recherche et l'innovation dans les organisations) devrait intégrer les arts et la culture dans ses recherches. Ex : les laboratoires vivants en Europe... Cela pourrait faciliter le transfert d'expertises des arts vers les autres secteurs qui pourraient alors mieux reconnaître et valoriser, créer des débouchés et emplois connexes (les entreprises doivent aussi prendre le virage numérique)... Il faut favoriser l'invention de nouveaux outils avec les chercheurs; l'université en soutien à la création artistique...

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)
- 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)

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] : Cette appellation ne passera pas en région : connotation de « concentration des investissements ». Il ne faut pas dédoubler les expertises qui existent aussi en région. Le numérique est contraire aux pôles; il rend possible l'**occupation du territoire!** Le milieu virtuel ne requiert pas de pôle physique; l'équipement ne peut être partout mais il peut être n'importe où (ex : mise en réseau des universités)... Reformuler par « **mise en réseau** »? Inclure « **l'alliance entre les disciplines et les territoires** »? Avant de créer des pôles, faire en sorte que les centres puissent offrir des infrastructures technologiques; augmenter le nombre de **centres d'accès** aux ressources spécialisées dans chacun des territoires, sans aller à Montréal (ex : Méduse)... Favoriser le **partage** (ex : videomapping, imprimante 3D, etc.)...

Commentaire [_12] : Des besoins chez les **administrateurs des arts...** Effectuer un virage Web en termes de « **gestion de carrière** » : accompagnement via les TN. Voir le Conseil québécois des ressources humaines en culture (CQRHC)...

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

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 MULTIDISCIPLINAIRES / 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)

Commentaire [_13] : Incluant des résidences virtuelles?

- 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 [_14] : Il faut augmenter les plafonds, les conditions de travail, puisque que les artistes font le reste avec le peu qu'ils ont... Nécessité d'aller chercher d'autres bailleurs de fonds...

Commentaire [_15] : La formule intégrée ne s'applique pas à toutes les disciplines... Il ne faudrait pas imposer une seule manière de faire mur à mur comme ce fut le cas avec le modèle des arts visuels des années 70... On ne veut pas de modèle unique; justement on veut en sortir! Explorer la question par discipline... C'est une question de stade de développement de l'artiste (ex : plan quinquennal), pas de discipline... C'est une grande question/exercice que l'on met sur les épaules du numérique... Il faut protéger la recherche-création et ne pas tout mettre sur épaules de l'artiste qui est en démarche de recherche et qui ne détient pas toutes les expertises... Créer une veille sur le rapport au numérique? Les subventionneurs doivent se mettre à jour sur la manière de soutenir la création. Les choses évoluent rapidement. Ex : la notion d'artiste disparaît avec certains arts numériques (ex : interactifs, etc.)... Permettre l'exploration, établir des mécanismes de stabilisation...

Commentaire [_16] : Impossible. Création et technologie sont liées. Voir 9.1! Tenir compte aussi de l'enjeu de mise à jour...

10 – Exploration

- 10.1 Apporter un soutien accru aux projets impliquant l'exploration des technologies numériques à des fins de création et de production (production scénographique assistée par ordinateur (CAO), conception des décors, projection vidéo, éclairage, etc.). (CHANSON / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES)
- 10.2 Assurer la reconnaissance de la multiplicité des pratiques utilisant les technologies numériques au sein des programmes de création et de production (MUSIQUE / DANSE).
- 10.3 Mettre de l'avant des mesures destinées à encourager le développement de nouvelles formes émergentes en création, en production ou en diffusion en lien avec les technologies numériques. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 10.4 Compte tenu des développements récents de la projection stéréoscopique, il serait souhaitable d'accorder au milieu artistique les ressources financières nécessaires pour permettre d'explorer et d'utiliser cette nouvelle technologie. (ARTS DU CIRQUE / 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 [17] : Besoins en **référencement** : comment trouver la bonne information dans une mer d'informations?
La solution « portail » trop lourde...
Un **moteur de recherche québécois** serait moins dispendieux et moins lourd...

- 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 [18] : Il faut ajouter tous les autres secteurs, pas seulement la jeunesse : multi-public.

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 [19] : Est-ce vraiment pertinent? Il n’y a pas eu de soutien depuis les cinq dernières années...

Aujourd’hui un élève de secondaire 2 peut créer un site Web... Plutôt soutenir la **mise en marché**? Une présence ne garantit pas la visibilité (une étude démontre que les sites Web sont peu visibles sur le Web) : il faut le faire comme il faut, ce qui requiert des spécialistes et des ressources.

Commentaire [20] : S scénario prioritaire : **créer un pont entre les publics et les créateurs**. Ex : il existe plusieurs freins à l’accès au marché des métiers d’art en ce moment...

Une vitrine, c’est beaucoup de travail; c’est pourquoi ça n’existe pas! Comment faire connaître ce qui existe déjà sans réinventer la roue? Il ne s’agit pas seulement de créer un outil mais tout un mécanisme... afin de répondre aux désirs... question de mise en marché et de mise à jour... ex : « artiste de ma région »... Comment obliger les gens à s’inscrire? Ex : la Vitrine culturelle de Montréal a pris beaucoup de temps à être mise en place, il y a eu beaucoup de résistance...

Plutôt un engin de recherche « Québec Google »? L’idée de vitrine reste attrayante pour certains...

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)
- 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 [_21] : Et qu'est-ce qu'on fait avec toutes les anciennes publications? Archivage.

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 [_22] : Voir le modèle de l'humour qui est très efficace...

Commentaire [_23] : Le virage numérique est comme un escalier. Il faut effectivement « développer une culture ». Il faut soutenir les organismes et les artistes en fonction d'où ils sont. Leur laisser de la place...

Commentaires généraux :

- En général, les scénarios d'action sont trop spécifiques et pointus. Difficile d'être contre...
- Avec le numérique, les régions se sentent de moins en moins loin dans les disciplines...
- Les CRC peuvent faire partie de la réflexion et sont prêts à travailler.

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
DANSE du 17 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.

Commentaire [1] : Les médias sociaux impliquent une **charge de travail** importante pour les organismes et nécessitent des **ressources humaines** avec expertise. C'est un défi organisationnel majeur pour les organismes.

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.

Commentaire [2] : Le milieu de la danse semble avoir été timide dans sa réponse au sondage... Il y a une **nouvelle génération de chorégraphes** qui ont moins de 30 ans et qui développent de nouveaux modèles d'affaires : ont-ils été sondés ou cernés?

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 :

Commentaire [3] : Les enjeux sont bien identifiés.

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 multiformes 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.

Commentaire [4] : Oui, mais la danse demeurera toujours un « corps en mouvement dans l'espace » (ne pas oublier la base dans l'ère numérique)...

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.

Commentaire [5] : Les chorégraphes qui utilisent les TN vont généralement s'associer à des collaborateurs, des spécialistes. Le travail de chorégraphe a beaucoup évolué. Exigence plus grande parce que plus de **collaboration**, d'interdisciplinarité...

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 [6] : Tout est en train de changer pour le chorégraphe : dans son travail étroit avec les TN, le chorégraphe a besoin d'autres ressources. Le **temps** du chorégraphe est aussi sollicité par les TN. La notion de l'artiste entrepreneur ne doit pas être acceptée de soi, il faut être critique... Il faut mener une veille sur cette question...

Commentaire [7] : Avec les TN, les frontières internationales tombent. Il faut faire tout de mieux en mieux pour être **concurrentiel** à l'échelle internationale.

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.

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;

Commentaire [_8] : Il faut que les programmes en danse soient **inclusifs** et intègrent les projets innovateurs qui font appel aux TN plutôt que de créer une filière numérique hors de la danse. Les projets faisant appel aux TN ne doivent pas être rejetés parce que considéré comme n'étant pas de la danse. Les **pairs des jurys** doivent garder l'esprit ouvert à cet égard afin de **reconnaître les projets innovateurs** en danse (dont ceux impliquant le ...)

Commentaire [_9] : Le développement et la mise à niveau des TN nécessitent beaucoup de temps et d'argent. Il ne faudrait pas que le **nombre d'heures** consacré aux répétitions des danseurs soit diminué pour compenser. Les conséquences sur le danseur peuvent être énormes. On craint que les ressources soient dirigées massivement ...

Commentaire [_10] : Les TN doivent servir à **améliorer les conditions économiques** des artistes et des travailleurs culturels, développer de nouveaux marchés, de nouveaux produits.

Commentaire [_11] : La **relation danseur-public** est une dimension essentielle que les TN permettent de développer davantage... Le public a déjà adopté des références de haut niveau dans le secteur numérique, le **standard de qualité** est élevé; nous sommes en concurrence avec le cinéma et la vidéo en terme de qualité de prod...

Commentaire [_12] : Pourquoi seulement cinq axes? La relation entre les axes et les scénarios d'action n'est pas claire... Si l'on retient seulement les cinq axes, on perd de l'argumentaire... Les scénarios d'action sont la preuve qu'il ne faut pas s'attarder seulement aux cinq axes de la chaîne... S'assurer que les axes **couvrent** ...

- 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 Favoriser l'accessibilité à Internet haute vitesse et au Wi-Fi partout sur le territoire. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / CHANSON / DANSE)
- 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 captation et 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. Rendre ces équipements accessibles aux artistes. (MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 1.4 Développer des lieux qui offriraient des services de production et de création en métiers d'art où les technologies numériques seraient accessibles. (MÉTIERS D'ART / DANSE)
- 1.5 Mettre à profit les réseaux de fibre optique existants, tels celui d'Hydro Québec, du réseau des cégeps et autres (RISQ), pour en faire bénéficier l'ensemble de la population québécoise. (CHANSON / DANSE)
- 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 / DANSE)
- 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 / DANSE)

Supprimé : Offrir un accès Wi-Fi libre et gratuit sur l'ensemble du territoire

Commentaire [_13] : Transversal?

2 – Stratégies

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

Commentaire [_14] : À clarifier avec un exemple? Que signifie réseaux numériques dans ce contexte?

3 – Veille

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

3.2 Mettre sur pied une veille pour suivre l'impact économique et artistique sur l'artiste des nouveaux rôles qu'il doit assumer depuis l'avènement des TN (artiste-entrepreneur). (DANSE)

Commentaire [15] : O
ui, plus qu'une veille, un véritable **chantier** doit être fait sur le droit d'auteur et les redevances, le copyright et sur l'utilisation de l'image en lien avec la loi à venir sur les droits d'auteur. Il faut des spécialistes sur la question.

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)

Commentaire [16] : O
ui.

4.3 Établir qui sont les acteurs et comment ils peuvent intervenir dans la conservation et la diffusion du patrimoine chorégraphique du Québec incluant possiblement un lieu virtuel de mémoire et de diffusion en danse au Québec. (DANSE)

Supprimé : Explorer la pertinence d'établir

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 / DANSE)

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 / DANSE)

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 / DANSE)

Commentaire [17] : L
'INRS a répertorié 12 lieux en danse avec de la mémoire : les **mettre en réseau**?
L'intitulé « virtuel » est trop limitatif : une **salle** plutôt?
C'est une tâche immense qui nécessite un **regroupement académique, une compagnie de répertoire**...
Il faut avoir accès à la mémoire dans les **écoles (primaires et secondaires)** qui la bloquent en ce moment...
Les **studios** pourraient prendre le rôle de diffuser les archives et ainsi augmenter la fréquentation des lieux du même coup?
Un lieu virtuel **unique** pourrait soulager les petits organismes en termes d'archivage et de mise en valeur...
Pas seulement au Québec, mais au **Canada**...
Une **étude est en cours** et les résultats devraient sortir dans deux ans.

Commentaire [18] : O
ui, il existe des débouchés importants avec les industries.

- 5.4 Favoriser les partenariats avec les entreprises privées afin que les artistes et les organismes culturels puissent bénéficier du développement économique dans le secteur des technologies numériques. (MUSIQUE / CHANSON)

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

- 6.1 Reconnaître les différents modèles d'organisation et d'association visant à partager et optimiser l'utilisation des équipements numériques de pointe et des ressources techniques. (MUSIQUE / DANSE / CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES)
- 6.2 Créer une brigade volante « technologique » offrant des expertises en technologies numériques aux organismes et aux artistes. (CINÉMA-VIDÉO / DANSE)
- 6.3 À l'aide de plates-formes numériques, favoriser la mise en commun des contenus, 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 / DANSE)
- 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 / DANSE)
- 6.7 Favoriser les partenariats et la mise en réseaux des salles de diffusion en région et des diffuseurs. (CINÉMA-VIDÉO / DANSE)
- 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 / DANSE)
- 6.9 Favoriser le développement de l'expertise et des contenus par l'échange de données et la mise en commun de pratiques. (CHANSON / DANSE)
- 6.10 Favoriser le regroupement et le partage d'expertises, des contenus et de ressources par l'utilisation d'intranets, accroissant ainsi les possibilités collectives. (CHANSON / DANSE)

Commentaire [_19] : Comment la danse peut-elle exister sur le **Web** et en vivre?
Ex : Web-télé?
On ne sait pas où mettre les films à cause de la question des droits...
C'est un chantier majeur que la question des **redevances** et des cablo-diffuseurs...
Le Web comme avenue pour le **patrimoine**? Ex : **Numeridanse.Tv** (exemple de site en France).

Commentaire [_20] : Importance d'établir un **modèle d'affaire** pour assurer la présence de la danse sur le Web : ceci constitue un chantier en soi.

Supprimé : distributeurs

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, de diffusion et de services 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)

Supprimé : et

7.3 S'assurer que les critères d'admissibilité tiennent compte des nouvelles possibilités de formation offertes par les TN incluant les classes de maître à distance. (MUSIQUE / DANSE / ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / CHANSON)

Supprimé : Reconnaître les projets de perfectionnement permettant de suivre une classe de maître à distance grâce à la vidéoconférence

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 [_21] : Devrait être ouvert à tout type de perfectionnement à distance...

7.5 Reconnaître le mentorat comme une source légitime de perfectionnement et de développement professionnel. (MUSIQUE / DANSE)

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 / DANSE)

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 / DANSE)

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 / DANSE)

7.12 Ouvrir au chevauchement disciplinaire, au marketing viral pour apporter des compléments à la création (ateliers APEM, perfectionnement Musitechnic). (CHANSON)

Commentaire [_22] : Mais à reformuler : ce scénario oppose des choses qui sont pourtant toutes deux nécessaires : l'équipement est nécessaire et l'artiste doit se perfectionner pour utiliser cet équipement. Il faut reformuler afin de signifier que les deux aspects sont **complémentaires**.

Commentaire [_23] : Tous les scénarios sont importants pour la danse : les résidences permettent l'aboutissement... Inclure aussi la **recherche**... Besoin d'avoir accès à : de l'**équipement** à jour, du **soutien technique**, d'une équipe, de la **mise en commun et du partage**... Ne pas créer des nouveaux programmes mais **bonifier** ce qui existe déjà... Permettre que l'artiste en danse puisse mener sa résidence (et non l'organisme spécialisé en TN); s'assurer que l'artiste ne soit pas noyé par les TN, qu'il soit au cœur, que **ses droits soient protégés**... La qualité artistique doit primer sur les TN... L'impact des TN sur les danseurs les trouble en ce qui a trait aux **droits d'auteur** et la loi sur le **statut de l'artiste**... Permettre aux **chorégraphes** d'avoir accès aux équipes de spécialistes...

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 recherche, 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 recherche, 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 / DANSE)
- 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 / DANSE)
- 8.6 Permettre l'accès à des projets conjoints émanant de créateurs œuvrant dans des disciplines artistiques différentes. (CHANSON / DANSE)
- 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 / DANSE)

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, l'archivage, 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)

Commentaire [_24] : L'artiste devrait pouvoir mener une résidence au sein d'autres organismes que ceux spécialisés dans les arts numériques (ex : théâtre)...

Commentaire [_25] : Il faudrait mettre sur pied une exigence du 1 % pour tous les projets au bénéfice de l'archivage.

Commentaire [_26] : Cela existait avant les TN (ceux-ci l'ont seulement mis de l'avant). C'est beaucoup plus fort que les TN; ne pas donner plus d'importance aux TN qu'il ne le faut... Comment intégrer les **partenaires** dans la chaîne? ... Ce scénario n'a de sens que si **l'accès aux équipements et à la formation** est pris en compte... La majorité des demandeurs ont déjà appris à sectionner leurs demandes afin d'entrer dans la bonne case... Recherche, création et diffusion sont liées depuis longtemps : la **diffusion informelle et l'auto-diffusion** sur le Web existent... Attention de ne pas exiger que la demande globale soit trop précise; la segmentation permet des **ajustements** au moins... Permettre la **transparence** : que la demande reflète vraiment ce que l'on veut faire... Créer un **volet création-production** : distinguer la recherche ... 5]

Commentaire [_27] : Oui, il est important que le chorégraphe s'approprie les outils technologiques plutôt que d'en laisser la responsabilité aux spécialistes des TN...

Commentaire [_28] : Et les **organismes**? Il ne faudrait pas que l'argent consacré au TN enlève la possibilité d'obtenir de l'argent nouveau pour l'ensemble des activités et le fonctionnement... Leur financement est figé; ils n'ont pas accès à des fonds pour la **recherche pure**; ils doivent les prendre du budget de création... Permettre à la ... 6]

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 / DANSE)

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 / DANSE)

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 / DANSE)

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 / DANSE)

10.6 Reconnaître les pratiques transdisciplinaires en métiers d'art. (MÉTIERES 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 [29] : A voir la **souplesse** nécessaire pour l'exploration de l'**analogique**, ce qui peut coûter cher aussi... Éviter le fétichisme du numérique...

Commentaire [30] : O ui.

Commentaire [31] : O ui. Les **concepteurs** d'éclairage doivent s'adapter aux besoins des productions mais ne disposent pas toujours des ressources pour approfondir leur travail, qui est essentiel à toute la chaîne. Il y a un besoin clair du côté des concepteurs pour l'achat de logiciels et le ressourcement. Il faut que cela soit considéré dans les besoins de perfectionnement...
Faire attention au fétichisme : le sondage ne distinguait pas ceux qui font une recherche avec les TN et ceux qui ne font qu'utiliser la caméra...

Commentaire [32] : L a structure actuelle s'arrête au diffuseur et ne permet pas d'aller jusqu'au Web. Il est important que le chorégraphe puisse assumer la diffusion de son travail sur Internet. Il faut approfondir l'**autodiffusion** et permettre au chorégraphe de devenir un diffuseur.

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 / DANSE)

11.2 Soutenir les centres de production et autres organismes ou espaces à développer ou à revisiter leur modèle en tenant compte des besoins actuels et à venir des artistes. (CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES / DANSE)

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 / DANSE)
- 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 / DANSE)
- 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 Soutenir la captation de spectacles à des fins promotionnelles ou de diffusion. (CHANSON / DANSE)

12 – Conservation et documentation, mise en valeur, diffusion et transmission

- 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 / DANSE)
- 12.2 Soutenir des projets de numérisation des collections et de fréquentations virtuelles des expositions. (MÉTIER D'ART / ARTS VISUELS / DANSE)

Commentaire [_33] : Créer des pôles de référence pour la promotion...

Supprimé : Permettre la captation et la diffusion servant à des fins promotionnelles en vue de créer l'événement

Commentaire [_34] : Inclure la reconstruction d'œuvres pour les documenter à nouveau (support périmé); cela pourrait stimuler la recherche; difficulté actuellement de trouver du financement pour ce genre de projet...

Il y a une prise de conscience dans le milieu en ce moment, mais ce ne devrait pas se faire à travers des initiatives isolées; besoin de moyens pour un **grand projet rassembleur** pour l'ensemble du milieu de la danse...

Une des compagnies de répertoire pourrait prendre en charge la gestion de la mémoire des œuvres...

Il faut intégrer la conservation et la documentation (et les questions d'émulation et migration) **dès la création** de l'œuvre; prendre de l'avance et non pas seulement rattraper le retard...

Conservé mais aussi rendre **accessible** (sur le Web, dans les salles, etc.); pas seulement des films et les œuvres mais toute une pensée; la danse doit prendre sa place dans l'**espace public**, mais personne s'en charge en ce moment...

Inclure la notion de « **transmission** » (de mémoire) dans ce point, ex : des vidéos en ligne pourraient bénéficier les étudiants, les collaborateurs et le public...

Les salles ne sont **pas équipées** pour les **captations de qualité**; la présence du vidéaste faire encore peur... Instaurer un **réflexe** collectif de **déposer** les documents à la Bibliothèque de la danse...

- 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 / DANSE)
- 12.4 Identifier et soutenir un organisme ayant pour mandat la conservation et la documentation de projets artistiques en arts numériques. (ARTS NUMÉRIQUES / DANSE)
- 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 / DANSE)

Commentaire [_35] : Les responsabilités de conservation, d'archivage, de documentation et de mémoire en danse doivent être coordonnées...

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 / DANSE)
- 13.3 Créer des partenariats avec Radio-Canada ou Télé-Québec (ou autres télédiffuseurs) pour l'offre destinée à la jeunesse. (CHANSON / DANSE)

Commentaire [_36] : Oui.

Commentaire [_37] : L'arrimage avec le MEQ est aussi incontournable pour la danse. Importance de numériser la danse pour profiter de l'implantation d'écrans dans les salles de classe.

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 / DANSE)
- 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 et les artistes et 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, ainsi que de mise à niveau des équipements. (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)
- 14.5 Soutenir le développement d'un site Web collectif de médias sociaux. (DANSE)

Commentaire [_38] : Un portail déjà créé, mais il y a encore beaucoup de travail à faire... Le portail du RDQ est peu utilisé car les danseurs n'ont pas les ressources pour effectuer la mise à jour : l'animation du Web 2.0 est exigeante, c'est l'enjeu des compétences, des ressources et du temps.

14.6 Soutenir la mise sur pied d'un observatoire de la danse. (DANSE)

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)

Commentaire [_39] : Oui, fondamental. Elle pourrait référencer les vitrines disciplinaires et relayer les contenus déjà créés par les compagnies. Ne doit pas être exclusif...

Commentaire [_40] : Est-ce pertinent? Quelle est la différence avec 15.1?

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, incluant la promotion et la vente de produits dérivés. (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)
- 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 et d'œuvres chorégraphiques. (LITTÉRATURE / DANSE)
- 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 [_41] : Oui.

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 / DANSE)
- 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 / DANSE)
- 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 / DANSE)
- 17.4 Produire davantage de ressources de documentation et d'interprétation sur les arts médiatiques actuels (DVD, publications et périodiques). (CINÉMA-VIDÉO / DANSE)

18 – Mise en marché, promotion et communication

- 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 / DANSE)
- 18.2 Développer une culture de l'édition du multimédia en soutenant la création du matériel promotionnel, critique et d'interprétation dérivé des œuvres et des artistes québécois danse : DVD, publications, livres, périodiques, ressources pédagogiques. (CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES / DANSE)
- 18.3 Développer une stratégie commune de l'utilisation des médias sociaux. (DANSE)

Supprimé : du

Supprimé : e

Commentaire [_42] : Ce scénario vise à développer une démarche critique par rapport aux arts et il est à cet égard pertinent pour la danse mais il n'est pas à sa place sous la rubrique 18 (plutôt rubrique 17?). Les **critiques** perdent leur job, se tournent vers le Web; il faut les inclure dans notre réflexion.

Supprimé : en arts médiatiques

Liste de participants (21) :

Beaubien, Marie-Josée
Beaudry, Paule
Boivin, Marc
Boucher, Diane
Cardinal, Clothilde
Charest, Louis-Martin
Curnillon, Christine
Dancyger, Alain
Demers, Danielle
Époque, Martine
Gagné, Francine
Ginestier, Miriam
Hébert, Lorraine
Houle, André
Kusch, Martin
Labbé, Stéphane
Malroux, Élodie

[Poulin, Denis](#)
[Préfontaine, Sophie](#)
[Van Grimde, Isabelle](#)
[Viau, Catherine](#)

Il faut que les programmes en danse soient **inclusifs** et intègrent les projets innovateurs qui font appel aux TN plutôt que de créer une filière numérique hors de la danse. Les projets faisant appel aux TN ne doivent pas être rejetés parce que considéré comme n'étant pas de la danse. Les **pairs des jurys** doivent garder l'esprit ouvert à cet égard afin de **reconnaître les projets innovateurs** en danse (dont ceux impliquant le numérique).

Le développement et la mise à niveau des TN nécessitent beaucoup de temps et d'argent. Il ne faudrait pas que le **nombre d'heures** consacré aux répétitions des danseurs soit diminué pour compenser. Les conséquences sur le danseur peuvent être énormes. On craint que les ressources soient dirigées massivement vers les TN...
L'usage des TN au niveau de la création coûte très cher. Leur intégration ne doit **pas se faire au détriment** des artistes et des travailleurs culturels...
La démarche @lon pourrait aboutir sur plus de financement pour faire ce que l'on **fait déjà**...

La **relation danseur-public** est une dimension essentielle que les TN permettent de développer davantage...
Le public a déjà adopté des références de haut niveau dans le secteur numérique, le **standard de qualité** est élevé; nous sommes en concurrence avec le cinéma et la vidéo en terme de qualité de production. Il faut être aux normes afin de conserver sa compétitivité, le travail en vase clos n'est pas une option viable...

Pourquoi seulement cinq axes? La relation entre les axes et les scénarios d'action n'est pas claire... Si l'on retient seulement les cinq axes, on perd de l'argumentaire... Les scénarios d'action sont la preuve qu'il ne faut pas s'attarder seulement aux cinq axes de la chaîne... S'assurer que les axes **couvrent l'ensemble des dimensions** du travail des artistes comme des organismes (réseautage, conservation, gestion, formation, etc.)

Cela existait avant les TN (ceux-ci l'ont seulement mis de l'avant). C'est beaucoup plus fort que les TN; ne pas donner plus d'importance aux TN qu'il ne le faut...
Comment intégrer les **partenaires** dans la chaîne? ... Ce scénario n'a de sens que si **l'accès aux équipements et à la formation** est pris en compte... La majorité des demandeurs ont déjà appris à sectionner leurs demandes afin d'entrer dans la bonne case... Recherche, création et diffusion sont liées depuis longtemps : la **diffusion informelle et l'auto-diffusion** sur le Web existent... Attention de ne pas exiger que la demande globale soit trop précise; la segmentation permet des **ajustements** au moins...
Permettre la **transparence** : que la demande reflète vraiment ce que l'on veut faire...
Créer un **volet création-production** : distinguer la recherche fondamentale de la création qui s'inscrit dans la chaîne création-production... Certains chorégraphes font aussi des **films** et des **installations** : de nouvelles approches à la création et au rapport avec le public affectent la chaîne; **la notion d'œuvre a changé**... ce qui nécessite aussi des **jurys** avec ces expertises... Préserver aussi des fonds exclusivement pour la **recherche pure/fondamentale** (non liée à la création) : important à protéger, surtout avec les TN; les fonds de recherche sont souvent utilisés pour toute la chaîne, ce qui n'est pas efficace;

ne pas avoir la pression de présenter; la recherche peut nourrir plusieurs chaînes de création à la fois; elle devrait inclure la collaboration avec d'autres disciplines...

Et les **organismes**? Il ne faudrait pas que l'argent consacré au TN enlève la possibilité d'obtenir de l'argent nouveau pour l'ensemble des activités et le fonctionnement... Leur financement est figé; ils n'ont pas accès à des fonds pour la **recherche pure**; ils doivent les prendre du budget de création... Permettre à la **relève** aussi de faire de la recherche pure...

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
MUSIQUE du 10 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 producteur-diffuseur. 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] :
Quelle serait la différence entre un sondage fait auprès des artistes et un sondage fait auprès des ménages? Les TN sont utilisées par tout le monde, c'est un phénomène mondial...
Deux voies à distinguer : 1) les organismes qui doivent s'adapter et 2) les artistes qui sont nés dans le monde numérique (et leurs futurs enfants), ex : clip en ligne d'Arcade Fire qui relève presque de l'art web... **Conflit de générations** en ce moment...

Commentaire [_2] : Bien sûr, il n'y aura plus de distinctions entre les formes d'art, mais cela restera de l'art... Nommer les « arts numériques » est dangereux; comme si la musique n'était pas numérique; cela risque de balayer le savoir disciplinaire; il faut le conserver... La cohabitation est possible sans remettre en question ce qui n'est pas numérique... Les TN amènent une **autre manière de penser**, une autre pratique; elles amènent aussi une démocratisation de l'activité artistique : il faut que les vieux organismes en profitent aussi... Les arts numériques ne sont pas un fourre-tout : c'est une nouvelle pratique... Ne pas confondre outil et potentialité de création : il faut **soutenir l'innovation et ...** 1]

Supprimé : entrepreneur

Commentaire [_3] : Ne pas mettre la transformation sur les grands agrégateurs mais **les micro-comportements et les micro-communautés**, ex : Trent Reznor (NIN) s'est créé une base de fans à travers la gratuité, et d'autres (autrefois inconnus) via les réseaux sociaux et en assumant les coûts de production... Id... 2]

Commentaire [_4] : Selon des données récentes, les cotes d'écoute de YouTube ont maintenant dépassé celles des télévisions à travers le monde...

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.

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;

Commentaire [_5] : Il est important de développer des **pôles de référence** et faire de l'éducation... Les petits organismes et les créateurs ne peuvent pas tout prendre en charge...

Commentaire [_6] : L'**archivage** est un enjeu. Il faut trouver une autre forme de transmission qui prenne en compte la **relation entre diffusion et conservation**... L'**accès à Internet** n'est pas égale dans le monde (ex : 20% du Québec a accès à l'Internet haute vitesse) . C'est un gros enjeu.

Le phénomène de la **diffusion** de l'opéra dans les salles de cinéma n'est que la pointe de l'iceberg... Que pouvons-nous faire pour **s'exporter** ? Perplexe par rapport à la diffusion de l'opéra dans les salles : l'opéra est trop gros pour se déplacer mais pas l'orchestre... La diffusion en salle constitue une autre œuvre, un autre produit, requiert un autre réalisateur ; ce n'est pas de la simple diffusion...

Nous assistons à un dialogue de sourds; le débat entre les producteurs et les musiciens est vieux... Des négociations avec les **syndicats** sont possibles, mais on a besoin du soutien du CALQ, ex : Cité de la Musique à Paris et France 3... Voir l'étude d'Angela Birdsell sur les changements des attentes du consommateur; le **consommateur** a été oublié dans le sondage du CALQ...

Le problème de base est : **les musiciens ne vivent pas de leur art**, non pas que les guildes sont des freins... La diffusion en ligne ne rapporte rien, elle engendre des coûts... Pourtant, les gens annulent leur abonnement à l'OSM car ils peuvent s'abonner à l'Orchestre de Berlin pour 100\$: voilà un **nouveau modèle économique**... Les TN permettent d'aller chercher notre communauté... Il faut se prendre en main, sinon d'autres le feront à notre place... Il faut revoir les modèles par rapport à ch... 3]

- 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 / MUSIQUE)
- 1.2 Soutenir la création et le développement de librairies virtuelles pour favoriser le rayonnement de la dramaturgie québécoise. (ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE)
- 1.3 Soutenir la mise à niveau et la dotation d'équipements de projection vidéo et sonore immersive dans les salles de spectacles au Québec pour la présentation sur écran de spectacles et concerts en direct et pour l'accueil de productions multimédia. (MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 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 / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)

Commentaire [_7] : Plutôt : accès à l'Internet haute vitesse sur tout le territoire.

Commentaire [_8] : Et explorer de nouveaux modèles d'organisation pour avoir accès à tout l'équipement spécialisé ainsi que les expertises. Une sorte de « ressource numérique », « instrumentarium », une sorte de Solotech abordable pour ceux dont la demande de subvention est acceptée... Besoin d'un lieu centré sur la création (et non seulement la diffusion)... Une sorte d'Ars Electronica... ex : Méduse... Cela représente aussi un nouveau modèle d'affaires à explorer...

Commentaire [_9] : Oui, préalable à 1.3. Ex : important pour élargir les activités en région sur tout le territoire québécois, notamment au niveau des services éducatifs...

Commentaire [_10] : 1.7 et 1.8 ne sont pas des infrastructures : niveau fédéral... Important de revoir le système des redevances et remettre une partie du fardeau économique du côté des grands distributeurs...

Commentaire [_11] : C'est le nerf de la guerre. Intègre plusieurs points.

Commentaire [_12] : Bien !

Supprimé : littérature

Commentaire [_13] : La SOCAN s'occupe déjà de la « gestion », il faut plutôt faire une veille sur la notion...

Supprimé : gestion

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 musique, qu'elle soit traditionnelle, hybride ou totalement numérique. (LITTÉRATURE / MUSIQUE)

3 – Veille

- 3.1 Développer une veille sur l'évolution de la notion des droits d'auteur et des redevances qui y sont liées dans l'univers des technologies numériques. (LITTÉRATURE / MUSIQUE)

4 – Études

- 4.1 Mener une étude complète sur les besoins des périodiques culturels pour faciliter leur adaptation. (LITTÉRATURE)
- 4.2 Financer une étude de mise en marché permettant d'établir le cadre et les conditions dans lesquelles la diffusion d'œuvres/spectacles en salle et sur le Web 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 arts au Québec, incluant un volet éducatif. (DANSE / MUSIQUE)

Supprimé : virtuelle

Commentaire [_14] : Nous savons quel est le problème. Il faut plutôt une étude de mise en marché. C'est une priorité pour le diffuseur, pas le créateur...

Supprimé : danse

Commentaire [_15] : Fait partie de la création d'un pôle de référence, ex : The New York Library of the Performing Arts.

Commentaire [_16] : Ouvrir les programmes à ce type de projets...

Oui, des initiatives sont en cours... L'interaction entre musique de concert et images avec consoles de jeu est une voie novatrice à développer...

Commentaire [_17] : Nous sommes déjà en route, ex : CIRMMT (Centre for Interdisciplinary Research in Music Media and Technology) à McGill...

Supprimé : Favoriser

Commentaire [_18] : Pendant 6 ans, Hexagram a essayé de le faire; le privé a une autre mentalité, centrée sur l'application et non la création...

Comment favoriser l'appariement ? Les compagnies privées sont à la recherche d'artistes mais c'est plus de l'ordre du discours... elles s'intéressent seulement aux applications profitables... Les compagnies comme Ubisoft traitent les artistes comme du « cheap labour » souvent... Les universités sont également difficiles d'accès pour les artistes : il y a une grande différence entre un « projet de recherche » et un « projet de création »...

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 / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)
- 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 hypermédias 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 hypermédias. (LITTÉRATURE)
- 5.4 Instaurer les partenariats avec les entreprises privées afin que les artistes et les organismes culturels puissent bénéficier du développement économique dans le secteur des technologies numériques. (MUSIQUE / CHANSON)

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

- 6.1 Reconnaître les différents modèles d'organisation et d'association visant à partager et optimiser l'utilisation des équipements numériques de pointe et des ressources techniques. (MUSIQUE / DANSE / CINÉMA-VIDÉO / ARTS NUMÉRIQUES)
- 6.2 Créer une brigade volante « technologique » offrant des expertises en technologies numériques aux organismes et aux artistes. (CINÉMA-VIDÉO / MUSIQUE)
- 6.3 À l'aide de **la mise en place 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 / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)
- 6.6 Favoriser l'exploration de partenariats avec **toutes** firmes de distribution offrant des services de « vidéo-sur-demande », notamment afin d'assurer une meilleure diffusion en région. (CINÉMA-VIDÉO / MUSIQUE)
- 6.7 Favoriser les partenariats et la mise en réseaux des salles de diffusion en région et des distributeurs. (CINÉMA-VIDÉO / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)
- 6.9 Favoriser le développement de l'expertise par l'échange de données et la mise en commun de pratiques. (CHANSON / MUSIQUE)
- 6.10 Favoriser le regroupement et le partage d'expertises et de ressources par l'utilisation d'intranets, accroissant ainsi les possibilités collectives. (CHANSON / MUSIQUE)

Commentaire [_19] : O
ui, mais besoin d'un lieu physique pour cela. Les diffuseurs spécialisés pourraient servir de bons pôles...

Commentaire [_20] : O
ui : lieu de convergence des organismes...

Supprimé : des

Supprimé : cablo

Commentaire [_21] : E
x : projet de diffusion avec Bell des concerts symphoniques auprès de communautés peu ou pas desservies par la musique de concert (les hôpitaux, les centres psychiatriques, les maisons d'incarcération, les régions éloignées)...

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 [_22] : «
Tout est à mettre à jour: nos vidéos, nos ordinateurs, notre site, nos créations... et nous mêmes ».

Commentaire [_23] : N
on applicable en musique...

Commentaire [_24] : O
ui (malgré que ce ne soit pas du perfectionnement...). Important pour la mise à **niveau des équipements** dans les salles, par exemple...

- 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 « coaching » et le mentorat comme une source légitime de perfectionnement et de développement professionnel. (MUSIQUE)
- 7.6 Offrir de la formation de conception assistée par ordinateur (logiciels de modélisation) dans le cadre du corpus académique en métiers d'art. (MÉTIERS D'ART)
- 7.7 Offrir de la formation et du perfectionnement sur les technologies numériques auprès des maîtres en métiers d'art. (MÉTIERS D'ART)
- 7.8 Rendre les lieux de diffusion plus propices aux technologies numériques et du même coup les productions plus légères et plus facilement transportables. (CHANSON)
- 7.9 Accroître le soutien aux coopératives qui offrent à des fins de création, de production et de diffusion la location d'équipements numériques de pointe et des ressources techniques. (CHANSON)
- 7.10 Privilégier l'artiste et son perfectionnement, plutôt que d'intervenir dans l'équipement. (CHANSON)
- 7.11 Favoriser l'accès aux ressources et à l'expertise technologique, surtout si le travail peut profiter à l'ensemble du milieu. (CHANSON / MUSIQUE)
- 7.12 Ouvrir au chevauchement disciplinaire, au marketing viral pour apporter des compléments à la création (ateliers APEM, perfectionnement Musitechnic). (CHANSON / MUSIQUE)

Commentaire [_25] : Oui.

Commentaire [_26] : Oui. Mais mettre dans le point 8.

Commentaire [_27] : Il y a une différence entre le mentor et le « coach ». Il faut payer ce dernier. Le premier a une approche plus holistique.

Commentaire [_28] : Il y a une limite à cela... Les tournées requièrent que les équipements soient mobiles et programmés. Mettre ce point dans le point 1.

Commentaire [_29] : Mettre dans la section des réseaux/pôles...

Supprimé : . D'autant plus,

Supprimé : se fait en « Open source » et qu'il

Commentaire [_30] : Il y a une croyance populaire selon laquelle l'open source serait synonyme de gratuité... Nous avons besoin de partage d'expertises, de pôles de référence...

Commentaire [_31] : Le marketing comme forme de création? Il faut surtout ajouter la gestion de carrière et l'utilisation des TN dans la formation initiale et donner les ressources aux artistes d'avoir accès à des spécialistes. Une entente inter-ministérielle entre le CALQ, le Ministère de l'Éducation et Emploi-Québec constituerait une stratégie plus globale...

Commentaire [_32] : Oui.

Commentaire [_33] : Oui. Le scénario devrait viser des résidences d'artistes dans un contexte pluridisciplinaire. Il faut encourager les projets de résidences qui permettent à l'artiste de séjourner à la fois dans des centres spécialisés en TN et des organismes artistiques pour valider l...

Commentaire [_34] : Il y a une demande. Les centres universitaires ont besoin des artistes mais ne peuvent ...

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 MULTIDISCIPLINAIRES / 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 / MUSIQUE)
- 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

4]

5]

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 / MUSIQUE)

- 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 / MUSIQUE)
- 8.6 Permettre l'accès à des projets conjoints émanant de créateurs œuvrant dans des disciplines artistiques différentes. (CHANSON / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)

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. Permettre aussi la rédaction d'essais sur la musique. (LITTÉRATURE / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)
- 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 Préférer le financement de la création artistique plutôt que celui d'équipement uniquement. (CHANSON / MUSIQUE)

10 – Exploration

Commentaire [_35] : Mettre 8.6 et 8.7 dans section 9. Oui, inclure des projets impliquant producteurs ou diffuseurs aussi; soutien accru au fonctionnement pour cela...

Commentaire [_36] : Important : les programmes sont compartimentés; la réalisation d'un projet de la création à la diffusion peut prendre plusieurs années; ça fait 20 ans que ces étapes sont intégrées; un projet peut durer de 4 à 5 ans... Par contre, les institutions ne jouent pas leur rôle assez bien pour intégrer la relève; il ne faut pas forcer les artistes à devenir entrepreneurs, le ¾ d'entre eux ne le font pas de manière efficace... Il faut laisser les institutions développer les expertises et transmettre le savoir et la tradition; investir dans les organismes dont c'est le mandat... Les artistes ont besoin de temps pour po... [6]

Commentaire [_37] : Intérêt grandissant pour l'intégration de la vidéo. La musique est en retard par rapport au développement scénique car elle manque de moyens... Problèmes de conservation; il faut miet... [7]

Commentaire [_38] : Oui mais les bourses actuelles sont insuffisantes... Piège que les TN deviennent accessoires pour obtenir des fonds... Accorder suffisamment de temps aux boursiers pour s'approprier et intégrer l... [8]

Commentaire [_39] : Bon résumé, en préambule ?

Supprimé : 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 process... [9]

Commentaire [_40] : Création et matériel sont indissociables dans l'innovation. Créer deux volets? 1) projet artistique et 2) équipement à justifier (incluant formation et expertise)... En même temps, certains (... [10]

- 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 / MUSIQUE)
- 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 et l'auto-production. (LITTÉRATURE / MUSIQUE)
- 10.6 Reconnaître les pratiques transdisciplinaires en art. (MÉTIERS D'ART / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)

Commentaire [_41] : Pose un piège de gonfler les projets afin d'obtenir du financement...
Faire la **distinction** entre exploration, formation et développement : ne pas soutenir la formation dans ces champs de compétences...

Commentaire [_42] : **N e pas favoriser** une technologie en particulier...
Aller voir du côté des universités pour les technologies qui coûtent très chères... Voir 10.1.

Commentaire [_43] : D angereux... Plutôt élargir le mandat des diffuseurs ? La diffusion doit être effectuée avec expertise; nécessité d'un pôle de référence qui peut prendre le rôle d'intermédiaire entre les grands agrégateurs et les petits sites Web...
Pourtant, les artistes sont obligés de s'auto-diffuser depuis des années... C'est une réalité qu'on ne peut nier ; il faut soutenir ces artistes...
Ces réalités ne sont pas mutuellement exclusives : l'auto-diffusion peut être chapeauté par un organisme...
Le rôle du CALQ doit être stratégique : ne pas de morceler le milieu mais de le **consolider** via des pôles de référence... (NB, toutes les mentions du pôle de référence sont faites par Le Vivier)...
10.5 devrait aller dans le point 11 : exploration de nouveaux modèles de mise en marché.

Supprimé : métiers d'

Commentaire [_44] : ?? Les coûts des studios sont de moins en moins élevés...
Ce sont les besoins en formation qui augmentent.
Intégrer au point 10.1.

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 / MUSIQUE)
- 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 diffusion de concerts et de spectacles en salle et sur le Web au Québec et hors Québec, de même que dans les cégeps, les universités et les bibliothèques. (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)
- Commentaire [_45] :** Intéressant, mais besoin de préciser la formulation...
- Commentaire [_46] :** Via une brigade volante ? Voir l'exemple de l'Allemagne..
- Supprimé :** projections
- Commentaire [_47] :** Oui. Et les droits ?
- Commentaire [_48] :** Médias sociaux et sites Web vont de pairs, c'est une erreur de les opposer...

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 / MUSIQUE)
- 12.3 Favoriser la présence des œuvres québécoises sur Internet en procédant à la numérisation du patrimoine musical québécois, de manière à ce que le public puisse y avoir accès en tout temps et partout. (LITTÉRATURE / MUSIQUE)
- 12.4 Identifier et soutenir un organisme ayant pour mandat la conservation et la documentation de projets artistiques en musique. (ARTS NUMÉRIQUES / MUSIQUE)
- 12.5 Identifier et soutenir un organisme ayant pour mandat la conservation et la documentation de projets artistiques en musique:
- 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 / MUSIQUE)
- Commentaire [_49] :** Oui. Cela pourrait faire partie de l'infrastructure au point 1.3 car cela nécessite des spécialistes et un constant renouvellement des connaissances, la conservation de l'équipement, la médiation, la critique et la recherche... Donner ce mandat de promotion et de sensibilisation à ce lieu... L'accessibilité des archives est un enjeu ; il n'y a pas beaucoup de monde aux archives... C'est un enjeu mondial de se tenir informé... Centraliser l'information à l'instrumentarium...
- Supprimé :** littéraires
- Supprimé :** littéraire
- Supprimé :** arts numériques
- Supprimé :** arts médiatiques

13 – Outils d’animation ou d’éducation

- 13.1 Via le partenariat entre le MCCF et le Ministère de l’Éducation afin d’en assurer l’utilisation systémique, 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 plate-formes 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 / MUSIQUE)
- 13.3 Créer des partenariats avec Radio-Canada ou Télé-Québec (ou autres télédiffuseurs) pour l’offre destinée à la jeunesse. (CHANSON / MUSIQUE)

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 / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)

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 :

Commentaire [_50] : O ui. Il y a eu un **retrait graduel de la culture** des écoles. C’est le vide à présent; la responsabilité a été renvoyée dans la cour du secteur culturel alors que c’est la responsabilité du secteur de l’éducation, ex : avant, les étudiants allaient au théâtre ; maintenant, le théâtre doit aller dans l’école (dans des conditions suboptimales)... La demande en outils pédagogiques numériques (ex : cahiers exploratoires) peut être une occasion de préparer les enfants à recevoir nos créations ou poursuivre la découverte après le spectacle... Il y aurait peut-être lieu d’échanger avec le MELS pour favoriser l’arrimage des technologies scolaires avec les organismes artistiques jeune public... Ouvrir la plate-forme au public **universitaire** également afin de favoriser le mentorat et la circulation des idées et des connaissances...

Commentaire [_51] : O ui. Absence de diffusion publique officielle...

Commentaire [_52] : U n site Web est vivant. Il ne faut pas simplement le créer. Il faut une personne à temps plein sur Facebook... Il faut de la formation, de l’accompagnement, de l’entretien...

Commentaire [_53] : O ui.

Commentaire [_54] : Ç a existe déjà !

Commentaire [_55] : O ui. Inclure une plate-forme qui pourrait inclure certains services comme la **billetterie** (pour les événements indépendants) ou la **promotion**; pourrait être l’équivalent d’un Tout.tv où les artistes sont **rémunérés** pour les écoutes intégrales (revenu de publicité ou l’achat de crédits permettant l’écoute des événements en entier); un service d’**archivage** pourrait être instauré en parallèle... Plutôt se tourner vers les **réseaux sociaux**, ex : [...] [1]

- 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 en ligne de l'art ». Ces marchés présenteraient différentes propositions artistiques avec performances accessibles sur demande 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)
- 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 / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)
- 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 / MUSIQUE)
- 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

Supprimé : en ligne

Supprimé : en flux continu

Commentaire [_56] : Cela dépend des syndicats de musiciens... Cela existe déjà, donc centraliser ? Parle-t-on ici d'un Intranet ?

Commentaire [_57] : Oui. L'avenir du spectacle à Montréal ne se fera pas avec le Réseau Admission, mais avec le contact relationnel et flexible avec le client... Impératif pour le développement de chaque organisme... Mais comment ne pas morceler ? La Vitrine pourrait-elle servir de pôle de référence ? Et qu'en est-il des plates-formes mobiles ? Comment faire le lien entre les deux extrêmes : les créateurs et les agrégateurs ?

Commentaire [_58] : Oui.

Commentaire [_59] : En contradiction avec 16.3.

Commentaire [_60] : Nous en avons besoin. La Presse ne couvre plus la nouvelle musique... Les publications en ligne ont besoin de promotion...

Commentaire [_61] : Nécessite une stratégie (de marketing, de communications) plutôt que de financement... La mise en marché ne passe pas seulement par Internet mais les écoles, l'étranger, etc... Il devient difficile de vendre la musique seulement avec le support audio ; besoins d'outils professionnels pour la vidéo, photo, etc... Le public est beaucoup plus exigeant au plan visuel et se tournera vers d'autres sous prétexte que nous faisons vieux jeu... L'Internet n'est pas la panacée ; nous avons encore besoin des outils traditionnels : **stratégies hybrides**... Il existe peu de fonds dans les conseils des arts pour la **promotion**...

- 18.1 Créer ou augmenter 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 / **MUSIQUE**)
- 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)

Supprimé : Rendre disponibles

Commentaires généraux :

- Le présent document manque de vision stratégique.
- Il faut faire une évaluation des ressources liées aux droits d'auteur, de reproduction, etc. Par exemple, nous n'avons rien à mettre sur Youtube puisque les négociations (avec les syndicats) sont difficiles.
- Ce document pourrait bénéficier d'un glossaire des termes du CALQ.
- Il faut faire attention à l'artiste. Celui-ci se développe par la performance en direct aussi.
- Il est important de donner le temps nécessaire au développement d'un contenu de qualité. Il faut arrêter de sacrifier les cachets.
- Il est important d'avoir une vue d'ensemble pour éviter l'éparpillement des sommes. Il faut cibler ce qu'il va structurer le milieu, par exemple via des pôles de référence et des intermédiaires; de s'assurer que toutes les énergies vont servir.
- Il a été très peu question des TN comme outils de création dans notre discussion... Nous avons besoin de moyens pour obtenir les outils adéquats.
- Il faut être capable de maintenir le modèle québécois des OBNL ; de permettre à l'institution d'être pérenne dans la future écologie.

Liste des participants (21) :

Bhagwati, Sandeep
Beauchemin, Danielle
Boutin, Thérèse
Bozzini, Isabelle
Brady, Tim
Cayer, André
Cyr, Guylaine
Denis, Jean-François
Dufour, Pierre
Gagné, Mireille
Gamache, Sylvie
Gauthier, Mario
Gignac, Claire
Gingras, Pierrette
Leclair, Marie-Chantal

[Leroux, Robert](#)
[Palacio-Quintin, Cléo](#)
[Pohu, Sylvain](#)
[Rodrigue, Mario](#)
[St-Amand, Pierre](#)
[Watanabe, Nathalie](#)

[Les commentaires émis en-dehors de la consultation sont surlignés en gris : OSM, OSQ](#)

Bientôt il n'y aura plus de distinctions entre les formes d'art, mais cela restera de l'art... Nommer les « arts numériques » est dangereux; comme si la musique n'était pas numérique; cela risque de balayer le savoir disciplinaire; il faut le conserver... La cohabitation est possible sans remettre en question ce qui n'est pas numérique... Les TN amènent une **autre manière de penser**, une autre pratique; elles amènent aussi une démocratisation de l'activité artistique : il faut que les vieux organismes en profitent aussi... Les arts numériques ne sont pas un fourre-tout : c'est une nouvelle pratique... Ne pas confondre outil et potentialité de création : il faut **soutenir l'innovation et non l'outil comme fin en soi**... Les TN favorisent le développement de projets **pluridisciplinaires** : besoin de plus de soutien pour afin de poursuivre le travail amorcé...

Ne pas mettre la transformation sur les grands agrégateurs mais **les micro-comportements et les micro-communautés**, ex : Trent Reznor (NIN) s'est créé une base de fans à travers la gratuité, et d'autres (autrefois inconnus) via les réseaux sociaux et en assumant les coûts de production... Idem pour la musique classique aussi, en capitalisant sur le narratif (story-telling) via le iPhone, etc... Un organisme vient d'engager pour un an (contrat non récurrent) une personne à temps plein pour les réseaux sociaux... Voir aussi les **accords commerciaux** sur les services audio-visuels entre le Canada et les Etats-Unis...

L'**archivage** est un enjeu. Il faut trouver une autre forme de transmission qui prenne en compte la **relation entre diffusion et conservation**...
L'**accès à Internet** n'est pas égale dans le monde (ex : 20% du Québec a accès à l'Internet haute vitesse) . C'est un gros enjeu.
Le phénomène de la **diffusion** de l'opéra dans les salles de cinéma n'est que la pointe de l'iceberg... Que pouvons-nous faire pour **s'exporter** ?
Perplexe par rapport à la diffusion de l'opéra dans les salles : l'opéra est trop gros pour se déplacer mais pas l'orchestre... La diffusion en salle constitue une autre œuvre, un autre produit, requiert un autre réalisateur ; ce n'est pas de la simple diffusion...
Nous assistons à un dialogue de sourds; le débat entre les producteurs et les musiciens est vieux... Des négociations avec les **syndicats** sont possibles, mais on a besoin du soutien du CALQ, ex : Cité de la Musique à Paris et France 3... Voir l'étude d'Angela Birdsell sur les changements des attentes du consommateur; le **consommateur** a été oublié dans le sondage du CALQ... Le problème de base est : **les musiciens ne vivent pas de leur art**, non pas que les guildes sont des freins...
La diffusion en ligne ne rapporte rien, elle engendre des coûts... Pourtant, les gens annulent leur abonnement à l'OSM car ils peuvent s'abonner à l'Orchestre de Berlin pour 100\$: voilà un **nouveau modèle économique**... Les TN permettent d'aller chercher notre communauté... Il faut se prendre en main, sinon d'autres le feront à notre place... Il faut revoir les modèles par rapport à chacun des acteurs : l'Orchestre de Berlin fonctionne avec des salaires **annuels** alors que Montréal fonctionne avec le modèle contractuel... La solution doit être viable ; les nouveaux modèles ne s'appliquent pas partout... ils ne doivent pas suivre la technologie mais les musiciens...
Absence des **médias de masse** pour véhiculer le contenu culturel auprès du public...

Après iTunes, la prochaine étape consiste à diffuser sur les plates-formes numériques la **vidéo-musique**, mais les normes de l'AFM au Canada ne le permettent pas pour le moment ; ces normes sont en cours de révision pour mieux s'ajuster aux lois du marché...

Page 7: [4] Commentaire [_33] _____ 2011-07-21 22:06:00

Oui. Le scénario devrait viser des résidences d'artistes dans un contexte pluridisciplinaire. Il faut encourager les projets de résidences qui permettent à l'artiste de séjourner à la fois dans des centres spécialisés en TN et des organismes artistiques pour valider le travail exploratoire réalisé avec les TN...

Page 7: [5] Commentaire [_34] _____ 2011-06-30 19:30:00

Il y a une demande. Les centres universitaires ont besoin des artistes mais ne peuvent pas les payer... le CALQ pourrait soutenir les artistes (sans aller jusqu'à financer la recherche) via un projet de collaboration... Parler aux autres subventionneurs... Grand besoin de **maillages** entre l'industrie, la culture et l'éducation...

Page 8: [6] Commentaire [_36] _____ 2011-07-23 21:51:00

Important : les programmes sont compartimentés; la réalisation d'un projet de la création à la diffusion peut prendre plusieurs années; ça fait 20 ans que ces étapes sont intégrées; un projet peut durer de 4 à 5 ans... Par contre, les institutions ne jouent pas leur rôle assez bien pour intégrer la **relève** ; il ne faut pas forcer les artistes à devenir entrepreneurs, le ¾ d'entre eux ne le font pas de manière efficace... Il faut laisser les institutions développer les expertises et transmettre le savoir et la tradition; investir dans les organismes dont c'est le mandat... Les artistes ont besoin de **temps** pour pouvoir compétitionner à l'échelle internationale, ex : la production d'un concert nécessite toute une équipe et une mécanique (concepteurs, formation en performance sur scène pour les musiciens, metteurs en scène, etc.)... Il ne faut pas non plus empêcher les artistes qui veulent travailler seuls... Suggérer différents paliers selon le projet ? Guider les demandeurs ?

Page 8: [7] Commentaire [_37] _____ 2011-07-23 21:50:00

Intérêt grandissant pour l'intégration de la vidéo. La musique est en retard par rapport au développement scénique car elle manque de moyens... Problèmes de conservation; il faut mieux se brancher sur la **recherche universitaire** ; il faut créer des standards afin d'assurer la pérennité des œuvres et pouvoir les rejouer...

Page 8: [8] Commentaire [_38] _____ 2011-07-23 21:54:00

Oui mais les bourses actuelles sont insuffisantes... Piège que les TN deviennent accessoires pour obtenir des fonds... Accorder suffisamment de temps aux boursiers pour s'approprier et intégrer les outils...

Page 8: [9] Supprimé _____ 2011-06-26 19:30:00

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.

Page 8: [10] Commentaire [_40] _____ 2011-07-23 21:54:00

Création et matériel sont **indissociables** dans l'innovation. Créer deux volets? 1) projet artistique et 2) équipement à justifier (incluant formation et expertise)... En même temps, certains ont du mal à payer leur violoncelle... Prioriser le partage d'équipement via une banque d'instruments ?

Page 11: [11] Commentaire [_55] _____ 2011-07-23 22:02:00

Oui. Inclure une plate-forme qui pourrait inclure certains services comme la **billetterie** (pour les événements indépendants) ou la **promotion**; pourrait être l'équivalent d'un Tout.tv où les artistes sont **rémunérés** pour les écoutes intégrales (revenu de publicité ou l'achat de crédits permettant l'écoute des événements en entier); un service d'**archivage** pourrait être instauré en parallèle... Plutôt se tourner vers les **réseaux sociaux**, ex : Artfox... L'aspect réseautage et communication est une condition pour que cela fonctionne... Cette vitrine devrait être géré par un organisme vers qui les gens vont déjà : La Vitrine pourrait-elle le faire? Penser aussi à la **sécurité** des plates-formes... Dans la région de Québec, il existe déjà un projet de vitrine géré par ContactCulture. En plus de son activité de réseautage, ContactCulture.ca vise à mettre en place une plateforme pour la promotion, la mise en marché et la vente en ligne dédiée à la culture à Québec.

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
THÉÂTRE du 2 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 traditionnels 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] : Mentionner brièvement la méthodologie de recherche et les sources derrière la synthèse?

Commentaire [2] : Les intermédiaires ne sont pas en train de disparaître : ils changent (ex : fournisseurs Internet, entreprises de TIC, etc.)...

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] : Est-ce que les TN ne feraient que faire ressortir l'offre « véritable ou réelle » en donnant plus de pouvoir aux artistes émergents?

Commentaire [_4] : Re formuler plus clairement? « Comment faire le tri entre le professionnel et l'amateur? »

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.

Commentaire [_5] : Ce la met de la pression sur les besoins existants en traversant toutes les disciplines, ce qui nécessite une lecture transversale des enjeux...
Transversalité = un autre enjeu...

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.

Commentaire [_6] : Le processus de pré-consultation en théâtre a révélé que les TN n'affectait pas seulement les sphères de la promotion et de la mise en marché – comme certains pourraient le croire – mais toute la chaîne finalement...

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.

Commentaire [_7] : Préciser les champs de compétence du CALQ en lien avec la démarche? Expliquer le désir de déborder et de ne pas se limiter afin de bien identifier les enjeux...

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 mobiles de captation et 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 qui tiennent compte des technologies numériques de fine pointe. (MÉTIERS D'ART / THÉÂTRE)
- 1.5 Mettre à profit les réseaux existants, tels celui d'Hydro Québec, du réseau des cégeps et autres (RISQ), pour en faire bénéficier l'ensemble de la population québécoise. (CHANSON)
- 1.6 Nationaliser Internet au Québec. (CHANSON)
- 1.7 Essentiel d'instaurer un système de redevances pour les créateurs fournisseurs de contenus dont les fonds proviendraient des revenus des fournisseurs d'accès Internet. (CHANSON)
- 1.8 S'assurer que la diffusion numérique profite aux créateurs. (THÉÂTRE)

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)

3 – Veille

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

Commentaire [_8] : De plus : soutenir les diffuseurs québécois et maintenir des « fenêtres », des joueurs québécois (ex : portail) dans l'univers des iTunes et cie...

Commentaire [_9] : Un moyen de compétitionner avec la diffusion de spectacles étrangers abordables qui causent du tort aux compagnies locales? Mais le Met est un créneau différent de celui de notre milieu...

Les tournées sont chères (grosses équipes) : est-ce que la diffusion immersive pourrait être une nouvelle source de revenus?

La diffusion immersive n'a aucun intérêt car la captation vidéo est insuffisante pour transmettre la confrontation à l'œuvre d'art vivant... Option intéressante pour la diffusion en région, mais nuirait-elle à l'ouverture de salles dans les régions?

Stratégie équilibrée à adopter (via un projet pilote?) : ne pas obliger, ne pas équiper toutes les salles, donner la possibilité aux spectacles qu'il serait impensable d'envoyer en tournée, accepter que ce...

Supprimé : en métiers d'art où les

Supprimé : seraient accessibles

Commentaire [_10] : L'industrie du jeu vidéo a pris 10 ans pour se **renouveler**. Aujourd'hui le modèle de la gratuité est le plus profitable pour elle. L'industrie n'a pas voulu conserver, par la voie légale, la même structure...

Supprimé : 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...

Commentaire [_11] : Cela devrait être un scénario pour toutes les disciplines (arts de la scène).

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 des arts de la scène au Québec. (DANSE / THÉÂTRE)

Supprimé : en danse

Commentaire [_12] : Cela permettrait l'établissement de normes de captation vidéo... Instaurer un **dépôt légal** pour le théâtre? Créer une cinémathèque des arts vivants?

Actuellement difficile de parler du théâtre des années 80 avec les jeunes/étudiant à cause d'un vide de vidéos de cette période-là... Voir exemple de **partenariat entre les écoles et les théâtres** : Université de Madrid qui capte les spectacles.

Commentaire [_13] : Important/intéressant.

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 / THÉÂTRE)
- 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)

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)
- 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)

7 – Perfectionnement

- 7.1 Aider les écrivains à agir de manière autonome sur l'ensemble de leur métier en minimisant le recours à des intermédiaires. (LITTÉRATURE)
- 7.2 Dans la mesure du possible, répondre aux besoins financiers des organismes de création, de production et de diffusion soutenus au fonctionnement par le CALQ pour la réalisation de projets impliquant des technologies de pointe. (MUSIQUE / DANSE / ARTS VISUELS / CINÉMA-VIDÉO / ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MÉTIERS D'ART)

- 7.3 Reconnaître les projets de perfectionnement permettant de suivre une classe de maître à distance grâce à la vidéoconférence. (MUSIQUE / DANSE / ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / CHANSON)
- 7.4 Offrir un soutien accru aux projets visant le perfectionnement d'artistes au sein d'institutions reconnues spécialisées dans l'intégration des technologies numériques aux arts. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / MÉTIERS D'ART / ARTS VISUELS / CINÉMA-VIDÉO / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 7.5 Reconnaître le mentorat comme une source légitime de perfectionnement et de développement professionnel. (MUSIQUE)
- 7.6 Offrir de la formation de conception assistée par ordinateur (logiciels de modélisation) dans le cadre du corpus académique en métiers d'art. (MÉTIERS D'ART)
- 7.7 Offrir de la formation et du perfectionnement sur les technologies numériques auprès des professeurs. (MÉTIERS D'ART / THÉÂTRE)
- 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 [_14] : Voir le programme de formation continue à distance d'Emploi-Québec.

Commentaire [_15] : Nécessité de conscientiser le Ministère de l'Éducation ainsi que d'autres secteurs.

Supprimé : maîtres en métiers d'art

8 – Résidences

- 8.1 Créer ou élargir le volet résidence du programme de bourses du CALQ en vue de soutenir des résidences d'artistes spécialisés dans les technologies numériques au sein d'organismes d'autres disciplines pour la réalisation de projets de création, de production ou de diffusion. (ARTS VISUELS / ARTS DU CIRQUE / THÉÂTRE / ARTS MULTIDISCIPLINAIRES / MUSIQUE / DANSE / CHANSON)
- 8.2 Soutenir des résidences d'artistes au sein d'organismes spécialisés en nouvelles technologies, de centres de recherche ou d'entreprises, en vue de la création ou de la réalisation d'une production impliquant une dimension technologique importante. (ARTS DU CIRQUE / ARTS MULTI DISCIPLINAIRES / THÉÂTRE / DANSE / ARTS VISUELS / MÉTIERS D'ART / MUSIQUE / CHANSON)
- 8.3 Mettre en place un programme de collaboration et/ou résidence artistes-ingénieurs, artistes-laboratoires universitaires, artistes-laboratoires, industries. (ARTS NUMÉRIQUES)
- 8.4 Mettre sur pied un programme visant à soutenir des résidences d'artistes en arts numériques au sein d'organismes de théâtre, danse, musique, art visuel ou littérature

Commentaire [_16] : Oui. Ex : via un réseau de 3-4 studios bien équipés. Les artistes ont surtout besoin de temps, d'accès à des laboratoires et d'être soutenus dans cette démarche. Les artistes savent de quoi ils/elles ont besoin... Les TN se sont que des outils dans la boîte de l'artiste, il ne faut pas mettre les TN à part comme une fin en soi... Il faut équiper les artistes et non les salles...

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 [_17] : En théâtre, il y a des « **cellules de création** » qui incluent des spécialistes qui ont besoin de **formation** afin d'augmenter leur autonomie...
Ne pas créer un programme de « théâtre numérique », **ne pas forcer** les artistes à utiliser les TN pour obtenir des fonds...
Mettre de l'argent dans les programmes en théâtre...
Il existe déjà des œuvres « hybrides » par des créateurs en théâtre, mais elles doivent être plus adéquatement **évaluées** par les jurys de pairs dont la vision est souvent traditionnelle et qui doivent être mieux formés afin d'aider au **décloisonnement** des disciplines... Ce n'est pas l'intégration de TN (des outils) qui définit l'œuvre mais le produit final...

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 soutenir 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)

Commentaire [_18] : Modifier 10.1 et 10.3?

Commentaire [_19] : Attention à la formulation, de ne pas pousser dans une direction en particulier.

Supprimé : encourager

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 / THÉÂTRE)

Commentaire [_20] : S'applique aussi au théâtre. Pertinent plutôt que de créer des nouveaux programmes... Laisser les artistes, proches du terrain, intégrer les TN à partir de leur réalité, et non de manière parallèle.

- 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 **et dramaturgiques** 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 / THÉÂTRE)
- 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)

Commentaire [_21] : Pas d'accord... le **site Web** demeure un incontournable puisque les réseaux sociaux doivent ramener à un site Web...

Contrairement à la musique et à la chanson, il semble y avoir une réticence du milieu à avoir un « dialogue avec le public » lors du processus de création (qui semble devoir se faire en incubation)... les réseaux sociaux ne sont pas vus comme un prolongement de l'espace théâtral? Besoin de **ressources supplémentaires** (temps et de formation) pour exploiter les réseaux sociaux (une tâche de plus)...

Commentaire [_22] : Important pour les compagnies de création – les **captations de qualité** sont en demande par les chercheurs mais sont très coûteuses.

Ça fait 30 ans qu'on tente d'établir un musée des arts vivants afin de conserver ce patrimoine important tant au niveau historique qu'éducatif... Le numérique est une belle occasion de relancer... **BAnQ** collecte déjà certains documents d'archives...

Possibilité de partenariat avec entre **universités** (UQAM) et théâtres en termes de versement et de traitement des archives (incluant la numérisation des VHS), qui peuvent servir **d'outils de promotion et de ressources pédagogiques**.

Commentaire [_23] : Besoins grandissants pour les écoles, les troupes, etc. Besoin de soutien additionnel car les revenus autonomes et les abonnements institutionnels ne suffisent pas...

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 [24] : Se servir d’œuvres pour en créer d’autres, le *remixage*, est une pratique de plus en plus courante mais qui entraîne nécessairement un débat sur le **droit d’auteur**. Il ne faudrait peut-être pas inclure ce genre de recommandation...

14 – Création de sites Web

- 14.1 Offrir un soutien accru aux organismes de services qui souhaitent bonifier leur offre de services **collectifs** 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)

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)
- 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 [25] : Important. Pour répondre aux attentes du public (société de l'immédiateté).

Commentaire [26] : Comment faire évoluer et vivre un tel site après qu'il est monté? Il y a eu des tentatives dans le passé (ex : Théâtre Québec, Académie du théâtre, etc.) qui n'ont pas fonctionné... Il existe déjà beaucoup de sites qui regroupent l'offre mais encore de manière fragmentaire... Aucune initiative actuellement n'inclut un service transactionnel...

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 et dramaturgiques québécoises sur toutes les plate-formes numériques et en assurer le positionnement. (LITTÉRATURE / THÉÂTRE)
- 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 [27] : Besoin grandissant pour la **numérisation** des textes (pour les écoles, les troupes, archives, etc.)... Besoin de soutien supplémentaire pour compléter les abonnements institutionnels.

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)

Liste de participants (12) :

[Choinière, Olivier](#)
[Delvoe, Émilie](#)
[Dufour, Marie-Christine](#)
[Drouin, Marc](#)
[Gagnon, Marie-Eve](#)
[Gaudreault, Philippe](#)
[Jasmin, Stéphanie](#)
[Jubinvillle, Yves](#)
[Labbé, Benoit](#)
[Legault, Raymond](#)
[Lévesque, Martine](#)
[Vermeulen, Benoit](#)

Commentaire [_28] :

Ajouter des mesures pour soutenir les artistes qui veulent élargir leur bassin de public via les TN? Les mesures ciblant la demande (au lieu de l'offre) sont rares... Les TN permettent d'élargir le public au lieu de se partager la même tarte...

Mais les artistes ne créent pas à partir de la mise en marché, ils/elles ne sont pas préoccupés d'aller chercher le plus de monde possible mais de former des publics (de niche et non de masse) à partir des œuvres elles-mêmes et de la vision du créateur... Offrir plutôt une formation

« **comment rejoindre son public** » au lieu d'influencer la création artistique par le nombre de spectateurs... Il manque d'« intercesseurs » capables de faire le pont entre le théâtre et le public qui ne sont pas les créateurs eux-mêmes (ex : radio, télévision, écoles, etc.)... Possibilité de **mettre en commun des ressources pour la mise en marché** comme c'est déjà le cas avec la rédaction de demande de subvention? Ces « intercesseurs » sont des experts, de **nouveaux intermédiaires** (médiation culturelle)... Une **brigade** peut servir dans le cas d'initiatives collectives quoiqu'elles doivent aussi demeurer pérennes, versus les besoins spécifiques d'une compagnie dans la durée (le temps, les ressources humaines, etc.)...

Commentaire [_29] : Et le public à l'étranger?

Un moyen de compétitionner avec la diffusion de spectacles étrangers abordables qui causent du tort aux compagnies locales? Mais le Met est un créneau différent de celui de notre milieu...

Les tournées sont chères (grosses équipes) : est-ce que la diffusion immersive pourrait être une nouvelle source de **revenus**?

La diffusion immersive n'a aucun intérêt car la captation vidéo est insuffisante pour transmettre la confrontation à l'œuvre d'art vivant... Option intéressante pour la diffusion en région, mais nuirait-elle à l'ouverture de salles dans les régions?

Stratégie équilibrée à adopter (via un projet pilote?) : ne pas obliger, ne pas équiper toutes les salles, donner la possibilité aux spectacles qu'il serait impensable d'envoyer en tournée, accepter que certains arts ne se transposent pas, un outil de promotion sélectif et intelligent...

L'industrie du jeu vidéo a pris 10 ans pour se **renouveler**. Aujourd'hui le modèle de la gratuité est le plus profitable pour elle. L'industrie n'a pas voulu conserver, par la voie légale, la même structure ou ses acquis... Nécessité de revoir la question **à l'extérieur du paradigme** actuel : « comment consommerons-nous dans 10 ans? »...

Lier accessibilité avec la question des redevances; facteur de **culture identitaire** spécifique au Québec; besoin d'une prise de position ferme du Québec au plus haut niveau possible; changer les perceptions car rien n'est vraiment gratuit (ex : logiciels des iPhones); accessibilité n'équivaut pas à gratuité; responsabiliser les fournisseurs d'accès Internet qui ont soif de contenu...

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)