

# RAPPORT FINAL FORUM SUR LA SPÉCIFICITÉ DES ARTS MÉDIATIQUES





## TABLE DES MATIÈRES

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| ▪ Avant-propos .....                                     | 2  |
| ▪ Introduction .....                                     | 3  |
| ▪ Table des artistes en arts numériques .....            | 6  |
| ▪ Recommandations .....                                  | 8  |
| ▪ Table des artistes en arts<br>cinématographiques ..... | 15 |
| ▪ Recommandations .....                                  | 19 |
| ▪ Annexes                                                |    |
| ▪ Listes des participants .....                          | 23 |
| ▪ L'organisation .....                                   | 24 |



## AVANT-PROPOS

Dans la foulée des réflexions entourant le projet Arts et lettres – option numérique (@LON) tenu par le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) au printemps 2011, le Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM) a pris une position proactive face au milieu qu’il représente et défend. Le présent document a pour objet d’identifier les enjeux soulevés par le milieu lors du forum préparé parallèlement à l’assemblée générale annuelle du CQAM. Il dégage des recommandations visant l’amélioration des conditions de la discipline artistique des arts médiatiques, des changements à ses programmes de soutien et suggère des orientations face aux nouveaux secteurs des arts numériques et des arts cinématographiques.

Ainsi, les 15 et 16 septembre 2011, le CQAM a tenu une consultation ciblée sur deux jours avec son milieu, afin de réfléchir sur l’évolution potentielle des programmes en arts médiatiques. Ainsi, deux tables de consultations ont été mises sur pied : artistes en arts numériques et artistes en arts cinématographiques. Afin de refléter la fidélité des échanges, ce rapport a été réalisé en se référant aux documents de référence, aux enregistrements sonores des tables et aux notes des animateurs. Les discussions ont été synthétisées pour retenir les propos qui présentaient un consensus ou qui étaient liées à la spécificité d’une pratique, d’une communauté ou d’une identité culturelle. De cette manière les enjeux, les énoncés et les recommandations transmises dans ce rapport illustrent les propos des seize participants invités.

Ce rapport rédigé par le Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM) saura, nous l’espérons, indiquer des pistes de mutation de la discipline des arts médiatiques qui ne cesse de se transformer.



## LE BUZZ NUMÉRIQUE

Portée par l'essor exponentiel des interfaces et des outils grand public, la révolution numérique entraîne une véritable rupture dans le temps, les matières, les vitesses, les formes, les finalités et les usages. Elle est véhiculée grâce à des outils et des supports qui ne sont plus spécifiques aux codes reconnus des pratiques artistiques traditionnelles. Les praticiens des arts médiatiques s'efforcent d'inventer un art à partir des comportements, des sensibilités et des outils contemporains et à venir en utilisant, pour servir leurs finalités créatives, les mêmes interfaces électroniques et les mêmes dispositifs technologiques que les médias. Pour eux, il est naturel que l'art – sur les plans esthétique et conceptuel – soit en relation constante avec la technologie : plus particulièrement dans des secteurs propices aux pratiques des arts médiatiques comme l'art électronique, l'art électromécanique, l'art géolocatif, le cinéma mobile, le cinéma expérimental ou les films d'animation.

Les pratiques en arts médiatiques favorisent de nouveaux modes de production, de livraison et de réception des œuvres. Le spectateur n'est plus exclusivement figé devant la projection d'images et/ou de son ou devant un objet-œuvres, ni contraint d'entrer en relation avec l'œuvre dans un cadre traditionnel ou selon un horaire fixe. Désormais, pour voir l'œuvre, le spectateur dispose d'un choix grandissant d'écrans, de lieux et de sources, allant de la salle de cinéma traditionnelle à l'écran d'ordinateur et même à son iPhone, selon un horaire et un lieu qu'il détermine lui-même. Il peut dorénavant s'immerger dans l'œuvre et faire corps avec elle. La réception proactive devient coproductrice de l'œuvre elle-même. Cette approche équivaut aussi à une profonde remise en question de la notion traditionnelle d'œuvre.

En choisissant pour matériaux les outils et les paradigmes des médias et des technologies, les arts médiatiques se situent dans une zone sensible, confrontée à une exigence de légitimation permanente comme la technologie qu'elle emploie. C'est en conjurant ces risques que cet art



prend forme et s'exprime. Sans art et sans intervention culturelle, l'évolution du contenu et du langage de ces technologies est dénuée de sens, de valeurs profondes, d'orientations.

C'est dans cette effervescence des arts médiatiques, du rayonnement international des artistes québécois des arts numériques et de l'utilisation croissante des technologies en appui à la production d'œuvres d'avant-garde dans certains champs disciplinaires que le CALQ, lance en février 2011, une vaste consultation au sein des milieux artistiques, universitaires et gouvernementaux afin de réfléchir à un enjeu majeur : le développement des arts dans le contexte des technologies numériques au Québec. À la demande de la ministre Christine St-Pierre et en réponse aux recommandations du rapport L'Allier, le projet @LON: Arts et lettres - option numérique et son Forum des arts numériques débutent. Cela a permis de valider les particularités et l'essence d'une pratique artistique des arts numériques, allant même jusqu'à proposer dans le rapport final déposé en octobre 2011, la création d'une discipline et de programmes de soutien propres aux arts numériques.

## LE FORUM SUR LES SPÉCIFICITÉS DES ARTS MÉDIATIQUES DU CQAM

En septembre 2011, avant son assemblée générale annuelle, le conseil d'administration du CQAM a décidé de tenir une consultation ciblée sur deux jours avec son milieu, afin de réfléchir sur l'évolution potentielle des programmes disciplinaires, ainsi que pour faire le point sur les consultations @LON, son Forum des arts numériques et ses consultations en cinéma/vidéo, mais aussi sur le rapport L'Allier et sur celui des États généraux des arts médiatiques. De cette recrudescence des questions liées aux technologies numériques dans les pratiques artistiques, le CQAM se devait de donner l'opportunité au milieu de se



concerter. Ainsi, deux tables de consultations ont été mises sur pied : artistes en arts numériques et artistes en arts cinématographiques.

Le CQAM est conscient que ce type de consultations est peu courant dans le milieu. Car, à l'exception des États généraux de 2008 et de la *Réflexion sectorielle de 2004*, à aucun moment les intervenants de cette discipline ne s'étaient donnés de balises ou de mécanismes de veille pour soutenir une réflexion approfondie sur le milieu et son avenir. L'objectif principal de ce premier forum était de susciter une rencontre autour des enjeux disciplinaires au-delà des périmètres de la définition des pratiques, de proposer une vision sur l'avenir des arts numériques et des arts cinématographiques. Le rapport qui en résulte fait l'écho des préoccupations des participants invités au forum et issus de la communauté des arts médiatiques.

Finalement, ce rapport transmet plusieurs recommandations d'où émerge une volonté claire de :

- redéfinir les arts cinématographiques par le processus de création liée à sa pratique et non plus par son support, son genre ou son montage financier ;
- impulser la création d'une discipline propre aux arts numériques ;
- renouveler les programmes de soutien aux artistes pour répondre aux besoins actuels ;
- revoir nos modes d'accompagnement de l'artiste et surtout des artistes émergents ;
- développer des programmes d'initiatives concertées pour les organismes.



## PRÉSENTATION DE LA TABLE DES ARTISTES EN ARTS NUMÉRIQUES

En prélude à la création d'une discipline propre aux arts numériques au Québec, amorcée par les rencontres du Comité L'Allier en 2009 et du Forum des arts numériques en 2011 et en marge des consultations @LON : Arts et lettres - option numérique tenues par le CALQ, le CQAM a voulu faire le point avec des intervenants clés de cette communauté lors de son Forum tenu le 15 septembre 2011. Animé par le consultant Jason Arsenault la table de discussions se voulait ouverte, tout en cernant les préoccupations d'un milieu confiant d'une reconnaissance institutionnelle attendue et éminente. Ainsi, les préoccupations, les aspirations et les recommandations recueillies auprès des participants reflètent à la fois l'urgence de baliser cette discipline et l'enthousiasme de repenser l'attribution des fonds et la gestion de programmes propres aux spécificités des pratiques des arts numériques et audio au Québec. Parallèlement, certaines recommandations recourent davantage l'intervention fédérale. Alors que le Service des Arts Médiatiques du Conseil des Arts du Canada fut le premier à reconnaître, au début des années 90, les pratiques des arts numériques (création du programme art audio et nouveaux médias en 1997), les termes et les apports au sein de cette communauté demeurent timides. Ce malgré plusieurs initiatives lancées au fil des ans qui n'ont jamais su s'inscrire auprès des praticiens et de la communauté. Cette communauté souhaite également une reconnaissance fédérale, mais surtout une réelle implication du milieu dans une révision des programmes au sein du CAC tout en reportant certaines déclinaisons probantes des programmes actuels ; notamment l'apport et la reconnaissance de la recherche en arts numériques.

Si l'ancrage historique des pratiques des arts numériques et audio dans la discipline des arts médiatiques a calqué les schèmes d'intervention des bailleurs de fonds dans un modèle analogue à l'industrie cinématographique, une nouvelle discipline et/ou la révision de programmes propres appellent d'abord à revoir la chaîne de soutien de



la carrière d'un artiste en arts numériques et audio. De nouvelles nomenclatures doivent impérativement mettre en œuvre des orientations novatrices qui insufflent le rayonnement des œuvres, la reconnaissance des artistes et la notoriété de la discipline. Les programmes de bourses aux artistes doivent s'inscrire à même les valeurs de la communauté. L'hybridité, la transversalité et la pollinisation des modes et des techniques de création et de diffusion reflètent la nature des arts numériques. Elles prédestinent une discipline en devenir à une grande sensibilité, aux nouvelles influences, à l'émergence de nouvelles formes d'expressions et à de nouvelles générations d'artistes en phase avec l'incessante émergence de nouvelles technologies et modes de création subséquents. À inscrire le risque comme une valeur intrinsèque pour le développement et la consolidation d'une nouvelle discipline en privilégiant les taux de succès des programmes de bourses plutôt que les montants alloués, en privilégiant les attributions budgétaires fixes et protégées pour la discipline dans la répartition des fonds disciplinaires chez les bailleurs de fonds et en privilégiant l'appropriation des modes et des outils de création chez nos artistes et leurs collaborateurs.

Symétriquement, les programmes de soutien aux organismes doivent être en phase avec les enjeux des pratiques artistiques d'aujourd'hui et de demain, soit le développement de la notoriété des arts numériques, le rayonnement international à long terme, l'accompagnement de l'artiste et le développement des publics au pays. Des mesures et une vision qui doivent s'ancrer à même les préoccupations des artistes qui stimulent la discipline des arts numériques.



## RECOMMANDATIONS

### 1. IMPULSER UNE DISCIPLINE AUDACIEUSE

Émergentes, reconnues ou non, de nouvelles pratiques amènent inévitablement à remettre en question la gestion administrative de l'ensemble des pratiques artistiques. Une nouvelle discipline doit-elle se fixer dans un cadre existant ? Ou doit-elle insuffler un nouvel assemblage ? Si les intervenants sondés ont, un regard favorable à la création d'une nouvelle discipline pour les arts numériques, les paradigmes avancés pour circonscrire leur champ d'activités et les mécanismes existants de soutien aux artistes portent leur part de préoccupations :

- Il est fondamental de définir la discipline des arts numériques sans pour autant généraliser le terme numérique jusqu'à en perdre son sens premier ;
- La discipline des arts numériques doit être définie à travers trois axes : ses outils de production, ses méthodes de création ainsi que ses lieux de diffusion ;
- La discipline doit être définie par ses pratiques et non par ses supports de production ;
- Il est important de doter les autres déclinaisons disciplinaires de mesures propres qui soutiennent l'innovation, car les outils de création numériques touchent toutes les disciplines. Seule l'utilisation des outils numériques ne définit pas ou n'est pas exclusive aux arts numériques ;
- Privilégier les allocations fixes, versus fixé à la demande, dans la répartition budgétaire des programmes disciplinaires dédiés



aux artistes. Des enveloppes protégées sont essentielles pour soutenir le développement et la consolidation des arts numériques.

## 2. IMAGINER UNE ARBORESCENCE OUVERTE ET NOVATRICE DES PROGRAMMES

La reconnaissance des pratiques des arts numériques leurs spécificités et leur mutabilité présente une opportunité à saisir dans la conception de nouveaux programmes, de revoir ou de réinventer les paradigmes de l'articulation du soutien aux artistes. Ses programmes, ses lignes directrices, ses critères et ses budgets qui pour la plupart, ont été calqués sur d'autres disciplines et datent de la fondation des Conseils des arts respectifs. De nouveaux modes d'attribution et leur capacité de se renouveler baliseront le développement de cette discipline. Les intervenants ont mis de l'avant plusieurs demandes :

- Les programmes de soutien doivent considérer la pratique d'un artiste à partir de processus de création, de démarches ou de langages formels employés plutôt qu'à ses outils et supports, plutôt que sur l'indépendance, ou encore plutôt que sur le contrôle artistique et/ou les restrictions budgétaires ;
- Les productions issues des programmes de soutien des bailleurs de fonds doivent fondamentalement soutenir le processus de création d'artistes qui eux produisent des œuvres et non des montages financiers pour réaliser des productions commercialisables. Ceci dit, cela n'enlève en rien le potentiel « marchand » d'une œuvre ;
- Dans une discipline en effervescence, privilégier l'augmentation du taux de succès des demandes ;
- Les techniciens et les programmeurs participent grandement à diverses étapes de réalisation d'une œuvre. Leur présence est



souvent nécessaire à la mise en espace d'une œuvre. Il est primordial de reconnaître ces derniers comme étant éligibles à accompagner, lors d'un déplacement ou d'une résidence, un artiste ou encore son œuvre ;

- Dans une optique de développement professionnel, il est important de mieux soutenir les artistes émergents afin qu'ils acquièrent l'autonomie souhaitée en développant des programmes qui s'inspirent du mentorat, de l'accompagnement ou encore du jumelage. De plus, le CALQ devrait resserrer ses critères d'éligibilité pour s'assurer que les récipiendaires soient des artistes professionnels ;
- Prendre acte des besoins de recherche dans la pratique des artistes. Il est recommandé de s'inspirer du CAC en créant une catégorie de bourses de recherche ou encore de recherche/création, ainsi qu'une autre de création ou encore de production ;
- Créer des subventions de longue durée. La recherche pousse toujours la démarche de l'artiste plus loin. Souvent, ce dernier n'a besoin que de temps, de soutien financier et de réseaux pour soutenir sa carrière à long terme. Ainsi, afin de mieux soutenir les artistes dans leur processus de création, il serait favorable de soutenir bien plus qu'un projet, mais bien un processus en considérant la chaîne suivante : recherche-production-diffusion-promotion ;
- Créer un programme de Brigade volante ouvert aux artistes. Le programme des Brigade volante au CAC a fait ses preuves quant à son efficacité à mieux soutenir et structurer nos centres. Il serait important que le CALQ fasse de même pour le Québec et l'ouvre aux artistes ;
- Instaurer l'envoi électronique des demandes de soutien, étudier l'évaluation par voie électronique de pairs, privilégier la fonds,



soumission du matériel d'appui par voie électronique ou par l'entremise de liens pointant au matériel. Afin d'accélérer le traitement des demandes, la transmission des résultats et surtout réduire les coûts.

### 3. OUTILLER UN MILIEU

Du point de vue de l'accompagnement, les artistes en arts numériques ont des besoins parfois, en apparence, analogues à ceux d'autres pratiques telles que celles des arts visuels ou des arts de la scène, mais les outils et les spécificités que requièrent la production des arts numériques sont très mal desservis ; qu'il s'agisse d'avoir accès à des lieux, des outils et à un réseau d'expertises professionnelles qui les aideront à mener à terme leurs projets de création. Ainsi les bailleurs de fonds, et les centres qu'ils soutiennent, doivent mieux harmoniser les modes d'accompagnement des artistes : un soutien plus ciblé, plus flexible et en phase avec les besoins de l'artiste et à des fins aussi variées que pointues, telles que des laboratoires, résidences, commandes d'œuvres ou nouveaux modèles de production...

- La pertinence d'un centre doit se calculer autrement : soit par des solutions d'accompagnement et d'accueil adaptées et adaptables aux besoins en constante mutation des artistes. Par ailleurs, ceci doit se refléter au niveau des critères d'évaluation et des aides allouées annuellement ;
- À l'instar du CAC, il est nécessaire de revaloriser les centres d'artistes en offrant des fonds supplémentaires dédiés et permanents, afin de réactualiser ou remettre à niveau leurs parcs d'équipements, de production et de diffusion ;
- Il est recommandé d'encourager les initiatives qui suscitent une



- réflexion sur le libre accès, sur la liberté de choix et l'appropriation des modes de création technologiques ;
- Le Québec doit se doter de lieux de diffusion adaptés aux créateurs issus des arts numériques, car le besoin est criant. L'absence majeure de lieux spécialisés prive ce secteur d'un potentiel de développement ;
- Le ministère de la Culture doit mettre à jour ses normes de présentation des salles de diffusion à travers le Québec afin d'accueillir plus favorablement des œuvres en arts numériques ;
- Les arts numériques doivent être reconnus et mieux représentés dans les concours d'intégration des arts à l'architecture et à l'environnement ;
- Imaginer de nouvelles façons d'intégrer les artistes émergents au sein des centres d'artistes en outillant ces derniers afin qu'ils puissent développer une nouvelle approche à la formation et à la transmission des savoirs et des savoir-faire. Par exemple, à l'instar des programmes de résidences, créer des bourses de mentorat offertes par les centres et financées par les bailleurs de fonds.

#### 4. ACCÉDER À UNE NOTORIÉTÉ INTERNATIONALE

Malgré, un soutien désadapté et des programmes périmés, le milieu québécois des arts numériques a su, par audace et par lucidité, développer une unicité sans mesure et de toute évidence à l'avant-garde d'une discipline en devenir à l'échelle mondiale. Ce rayonnement, surtout international, a été construit de toutes pièces par la ténacité des artistes d'ici, souvent en amalgamant des aides de différents champs disciplinaires : arts visuels, arts cinématographiques, arts de la scène ou arts interdisciplinaires. Mais la consolidation de ce succès ne peut



que se concrétiser au sein d'une volonté politique de circonscrire un ensemble de mesures propres à la discipline et répondants aux besoins des artistes du milieu. Dans ce forum, plusieurs pistes ont été lancées par les intervenants :

- Soutenir l'implantation concertée de mécanismes, de stratégies de promotion et de mise en marché sur mesure pour les œuvres, par l'ouverture des programmes annuels et pluriannuels du bureau du développement des publics et des marchés du CAC aux arts numériques et par la création de programmes similaires à la SODEC ;
- Doter nos ambassadeurs – artistes, commissaires, gestionnaires d'organismes – de meilleures conditions de voyage et une rémunération forfaitaire pour les travailleurs autonomes lors des déplacements professionnels et de missions de prospection à l'étranger ;
- Les centres, collectifs et commissaires doivent investir dans la production d'outils d'interprétation commandant ainsi des actions très ciblées et segmentées de mise en marché et de développement des publics pour chaque pratique, voire pour chaque œuvre ;
- Dans une perspective de développement international, et à l'instar des périodiques culturels, il est primordial d'avoir accès à un supplément afin de traduire les publications et le matériel de promotionnel des centres et des artistes en anglais, voire d'autres langues ;
- Réviser les programmes actuels de déplacement/voyage actuel qui ne sont plus adaptés aux réalités des artistes; les montants sont les mêmes depuis plus de quinze ans. Ces programmes qui ont été parmi les plus exceptionnels de tous les programmes instaurés par les bailleurs de fonds sont aujourd'hui périmés et leur incidence en chute ;



- Développer une culture de l'édition du matériel promotionnel, critique et d'interprétation dérivée des œuvres et des artistes québécois en arts médiatiques : publications, livres, périodiques, ressources pédagogiques ;
- Augmenter les fonds alloués aux programmes dédiés à la diffusion, à la circulation et à la promotion des œuvres et au rayonnement des artistes ;
- Accroître l'acquisition d'œuvres par les institutions publiques. En se dotant de politiques de développement et de fidélisation de l'auditoire, les bibliothèques publiques ou académiques et les institutions muséales pourraient améliorer leur contribution à la pratique en améliorant leurs modes d'acquisition et de collection d'œuvres issues des arts médiatiques et numériques produites au Québec.



## PRÉSENTATION DE LA TABLE DES ARTISTES EN ARTS CINÉMATOGRAPHIQUES

Si la pratique des arts cinématographiques possède des liens de parenté avec les modes de production commerciale, la filiation est des plus ténues, se limitant à une utilisation des mêmes outils, technologies et supports et, parfois, des mêmes circuits de diffusion. Les réalités de l'artiste-créateur et des réalisateurs-producteurs cinématographiques sont bien différentes. La notion d'auteur liée au cinéma indépendant relève d'un point de vue personnel, signée d'une approche stylistique propre au réalisateur. Mais l'auteur-réalisateur-producteur évolue dans un cadre mis au point à des fins commerciales – même si le cinéma est considéré au Québec comme une industrie culturelle identitaire et, à cette fin, est appuyé par l'État, par le biais de politiques et de programmes. Ces derniers sont confrontés tout au long de leur chaîne de production à la logique marchande de leurs contreparties respectives dans les industries culturelles, tout en se réclamant de la création artistique. Obligé d'emprunter une double identité d'artiste et d'entreprise pour assurer une admissibilité des projets aux guichets d'aide, l'auteur de tout film qui sollicite un soutien public est pris avec ce statut bicéphale tout au long de la vie du projet.

En contrepartie, la création en arts cinématographiques est balisée par des paramètres puisant leurs fondements dans un contexte de recherche et de développement des pratiques artistiques. Ces deux visions ne sont pas contradictoires, mais complémentaires et essentielles. En ce sens, elles doivent être également et distinctement reconnues, privilégiées et soutenues.

Les programmes de recherche-crédation relevant des Conseils des arts ont pour objectifs de soutenir la réalisation d'œuvres d'artistes dont le travail peut être uniquement soutenu par le biais de leurs aides. Par conséquent, les critères, les modalités et les lignes directrices de ces



programmes d'aide aux individus doivent correspondre à cette réalité et venir en aide à ces artistes prioritairement. La création-recherche est un acte de production en soi, non l'amorce d'une production à vocation commerciale. Car, consolider cette approche, comme un mode de production et d'exploration du langage des images en mouvement, du son et des processus numériques de communication, est devenu aujourd'hui vital pour le développement des arts médiatiques. Il est important de préserver la multiplicité des guichets d'aide pour la production en arts médiatiques par les gouvernements respectifs. Ainsi, l'encadrement des réalisateurs-producteurs bénéficiant d'un financement de la production cinématographique auquel se dédie la SODEC-Téléfilm diffère grandement de la démarche et de l'encadrement d'un projet d'artiste soutenu par le CALQ-CAC. Cette complémentarité des deux organismes d'État aurait avantage à être renforcée, car il importe que ces organismes publics restent fidèles à leurs mandats premiers afin de pouvoir soutenir l'ensemble des communautés et leurs spécificités respectives et ce, à toutes les étapes de leur carrière.

Avant tout, ce sont des projets d'artistes qui doivent être soutenus. Les programmes de soutien aux projets en arts médiatiques sont, a priori, délimités dans le temps et se résument souvent au soutien d'une seule étape de la chaîne d'une œuvre (recherche, scénarisation, production, postproduction, promotion-diffusion), basé sur des résultats à court terme. La chaîne de soutien semble incomplète tant du côté du CAC-CALQ que de la SODEC-Téléfilm. Un programme semble pallier pour le manque d'un autre créant ainsi une certaine forme de confusion chez les artistes qui doivent se plier à de multiples règles et réalités, tant d'un côté que de l'autre. Il serait important que chacun des organismes qui octroient des fonds (investissement et/ou bourse) puisse mieux accompagner l'artiste et son projet et non pas soutenir qu'une partie de l'œuvre. Le soutien doit être accordé à l'ensemble de l'œuvre.

La pratique des arts médiatiques favorise de nouveaux modes de création et de diffusion des œuvres. Le langage filmique est en constante évolution et il s'adapte aux nouveaux outils de création. Désormais, une œuvre peut être présentée sur le médium à partir



duquel elle a été créée. Ce nouveau modèle de multiplateformes fait partie de la nouvelle réalité. Pour voir l'œuvre, le spectateur dispose maintenant d'un choix grandissant d'écrans, de lieux et de sources, allant de la salle de cinéma traditionnelle à l'écran d'ordinateur, à son portable et même à son iPod, selon un horaire qu'il détermine lui-même. Il est primordial de faire preuve d'une ouverture d'esprit pour être en mesure de comprendre et de soutenir ces projets. Alors que Téléfilm adapte ses programmes aux nouvelles réalités numériques, un manque est à pallier du côté des Conseils des arts. Les Conseils des arts devraient être sensibles au développement de ces nouvelles technologies et mettre sur pied des mesures de renforcement des capacités d'un cinéma dit mobile, en ligne et multiplateformes.

Nos modèles de distribution sont calqués sur des modèles traditionnels issus de l'industrie du cinéma commercial orienté vers un marché de masse alors que, dans l'industrie même, ces modèles sont aujourd'hui en péril, voire abandonnés depuis longtemps. Avec l'arrivée des nouveaux outils de distribution en ligne (Withoutabox, Vimeo, etc.) l'échange de copies numériques en ligne est désormais possible et transforme les modèles de distribution les rendant plus flexibles, plus accessibles et moins coûteux.

En l'absence d'un véritable marché ou de la capacité de générer des revenus autonomes récurrents pour les œuvres indépendantes d'auteur, nos organismes de distribution ont toujours peiné à développer des modèles viables de distribution, de mise en marché ou de développement des marchés et, donc à fidéliser une masse critique pérenne composée d'un public amateur de leurs produits. L'aspect passif du modèle canadien ne permet pas de dépasser cette problématique. Dans un contexte où les marchés sont pour la plupart étrangers et que les outils numériques peuvent désormais pallier la distance entre les œuvres et leurs marchés, il est primordial de développer une vision de présence à l'international en mettant sur pied des programmes permettant aux artistes d'être présents sur les



marchés internationaux. Cette présence à l'étranger est essentielle au développement du cinéma canadien tant pour le cinéma dit « commercial » que pour le cinéma de création.

La discipline des arts médiatiques étant jeune, nous sommes encore à nous battre pour sa reconnaissance, tant au point de vue légal que face aux différents publics. Il demeure primordial de poursuivre la sensibilisation du public aux arts médiatiques et de transmettre les savoirs et les valeurs du milieu. Une éducation nationale des arts médiatiques doit se faire en collaboration avec tous les joueurs du milieu, organismes et institutions gouvernementales inclus.

Afin de briser l'isolement, de consolider le rayonnement et la diffusion des œuvres et de soutenir la circulation en région, il faut bâtir un réseau durable de réseautage interrégional. La mobilité des œuvres, des artistes et des commissaires doit être encouragée et stimulée. Les artistes en région ont du mal à percer le milieu montréalais et les commissaires, basés dans les grands centres, ne se promènent pas assez souvent en région pour voir ce qui s'y fait. Avec les outils technologiques, il est possible de retransmettre en direct des événements de diffusion et d'encourager les lancements d'œuvres en simultané.

Enfin, chaque génération d'artistes cherche à faire et à prendre sa place. Beaucoup de problèmes soulevés par les artistes de la relève se concentrent autour de l'accompagnement et de l'intégration au milieu plus que d'une recherche de savoir-faire. Or, c'est le rôle des centres d'accueillir et de soutenir ces artistes en plaçant les premières pierres qui les aideront à commencer leur carrière.



## RECOMMANDATIONS

### 1. CIBLER LES SPÉCIFICITÉS DES ARTS CINÉMATOGRAPHIQUES

Les définitions actuelles des programmes de soutien font davantage référence aux supports utilisés traditionnellement et aux outils et technologies employés. À l'ère numérique où les supports se multiplient (mobile film, web-séries, etc.), il importe de recadrer la discipline autour des éléments fondamentaux.

La recherche-crédation est un acte de production en soi, non l'amorce d'une production à vocation commerciale. Dans le cas du cinéma dit indépendant, il existe des paradoxes majeurs, souvent irréconciliables entre la vision artistique d'une œuvre et le produit de l'industrie culturelle. Il est essentiel de définir clairement le cadre d'intervention des bailleurs de fonds ; notamment pour assurer l'intégration de la relève.

- Soutenir les processus de création d'artistes qui produisent des œuvres et ne pas avoir comme objectif de soutenir des produits marchands. Ceci dit, cela n'enlève en rien le potentiel « marchand » d'une œuvre ;
- Redéfinir l'éligibilité des projets quant aux « doubles » subventions ;
- Valider la valeur du projet par la démarche artistique et/ou le processus de création du cinéaste et non par les ententes contractuelles ;
- Uniformiser la définition de la relève au sein des bailleurs de fonds ;
- S'ouvrir aux nouveaux modèles de production et de diffusion.

### 2. ACTUALISER L'ACCOMPAGNEMENT DE L'ARTISTE

Le rôle des centres d'artistes, des centres d'accès et des coopératives



de films doivent développer des modèles d'accompagnement aux besoins actuels des artistes du milieu. L'accès à un savoir et à des savoir-faire prévaut maintenant à l'accès à des équipements spécialisés. L'accès à l'équipement ne différencie plus le centre d'un service offert dans le secteur privé. Les centres et leurs bailleurs de fonds doivent revoir le modèle traditionnel de soutien à la création pour soutenir et encadrer les artistes à long terme, notamment par un investissement dans l'expertise et les ressources humaines.

- Développer des modes d'accompagnement de l'artiste adaptés au contexte de production ;
- Privilégier la flexibilité de la programmation des organismes pour laisser place à des projets de diffusion spontanée ;
- Offrir des fonds supplémentaires permanents afin de réactualiser ou remettre à niveau les parcs d'équipements de production et de diffusion des centres ;
- Offrir des programmes de recherche plus longs qui s'appuieraient sur le processus de création de l'artiste, sans produit final obligatoire ;
- Encourager la complémentarité des centres en tenant compte de la spécificité de chacun afin d'offrir des ressources mieux adaptées aux besoins des artistes et de la communauté ;
- Instaurer, au sein de la gestion des organismes, une démarche d'autoanalyse, d'autodiagnostic et d'adaptation au changement ;
- Dans une optique de développement professionnel, mieux soutenir la relève afin qu'elle acquière l'autonomie souhaitée en encourageant les centres à développer des programmes qui s'inspirent du mentorat ;
- Soutenir les initiatives collectives et les centres qui permettent ou proposent des contextes de lieux d'échange, de recherche ou d'exploration, mettant l'accent sur l'acquisition et de maîtrise de savoirs et de savoir-faire artistique, technique, voire scientifique.



### 3. CONSOLIDER LES PÔLES DE CRÉATION

Sans outils, procédés et savoirs sophistiqués, les arts médiatiques n'existeraient tout simplement pas. L'acquisition d'équipements a toujours été un enjeu majeur pour les artistes et le milieu des arts médiatiques, car les outils et les équipements constituent des éléments fondamentaux du processus de création dans ce domaine. Dans un secteur en évolution perpétuelle, il est primordial pour les artistes d'avoir accès à ces équipements et de maîtriser les procédés de création.

Il est essentiel de continuer à améliorer le statut professionnel des intervenants culturels (commissaires indépendants, programmeurs et professionnels des arts médiatiques) en valorisant leurs contributions et en les soutenant à travers la formation continue.

- Permettre aux artistes l'achat de petits équipements selon un pourcentage établi ;
- Valoriser le perfectionnement professionnel par la mise sur pied d'un programme analogue à la Brigade volante du Conseil des Arts du Canada pour les artistes ;
- Reconnaître le statut professionnel des commissaires en leur donnant accès à des programmes de recherche ;
- Soutenir la recherche-crédation à plus long terme versus un projet de production ponctuel ;
- Reconnaître la recherche en arts cinématographiques par l'ouverture des programmes, tels ceux de scénarisation, à toutes les activités de pré-production ;
- Valoriser le processus de création de l'artiste plutôt que le projet ;
- Soutenir toutes les étapes de la chaîne d'une œuvre ;
- Favoriser le réseautage entre artistes, techniciens et théoriciens par le biais de conférences et rencontres ;
- Offrir des modèles types de contrats de travail en règle pour les travailleurs culturels et les techniciens.



#### 4. SOUTENIR LA DISSÉMINATION DES ŒUVRES FILMIQUES

Bien que certaines disciplines aient déjà mis en place et rodé des outils et des modes d'accompagnement, d'éducation artistique ou de mise en relation avec le public, les arts médiatiques tardent à investir ce type d'activités. Certains fonds sont disponibles, mais exclusivement dans le cadre de programmes de subventions ponctuelles alors que la médiation culturelle est un travail continu et de longue haleine.

- Soutenir l'implantation de mécanismes et de stratégies de promotion et de mise en marché sur mesure pour les œuvres ;
- Développer davantage de collaborations en organisant des échanges entre les centres ;
- Supporter des initiatives de développement ou encore de réciprocité de réseaux à l'intérieur et à l'extérieur du Québec afin d'augmenter la mobilité des œuvres et des artistes ;
- Soutenir des mesures concertées de développement des marchés secondaires dans une politique nationale d'achat d'œuvres cinématographiques québécoises ;
- Exiger la diffusion des œuvres soutenues par nos institutions ;
- Créer des lieux dédiés qui se consacrent à la promotion et à la diffusion des arts médiatiques ;
- Favoriser des activités de circulation multidirectionnelles (des centres vers les régions, des régions vers les centres et interrégionales) à la grandeur du territoire ;
- Inciter les visites des festivals et des commissaires montréalais dans les événements en région.



## ANNEXE 1. LISTE DES PARTICIPANTS

### Arts numériques

Jean Dubois  
Sofian Audry  
Etienne Grenier  
Emmanuel Madan  
Danny Perreault  
Stéphanie Lagueux  
Marie-Hélène Parant

Animateur : Jason Arsenault

### Arts cinématographiques

Boran Richard  
Karl Lemieux  
Nikki Forest  
Richard Brouillette  
Benjamin Hogue  
Sylvain L'Espérance  
Alain Pelletier  
Daïchî Saïto  
Marie-Josée Saint-Pierre

Animatrice : Isabelle L'Italien



## ANNEXE 2. L'ORGANISATION

### Gestion du projet

Isabelle L'Italien, directrice générale  
Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM)  
Jason Arsenault, consultant

### Le conseil d'administration

Robin Dupuis, président  
Geneviève Desmeules, trésorière  
Nathalie Bachand, secrétaire  
Fortner Anderson, administrateur  
Alexandre Quessy, administrateur  
Boran Richard, administrateur

### CQAM

[www.cqam.org](http://www.cqam.org)  
[info@cqam.org](mailto:info@cqam.org)

Réalisé grâce au soutien du



Conseil des arts et des lettres  
du Québec / Canada Council  
for the Arts

Le CQAM bénéficie du soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec, du Conseil des arts de Montréal, du Conseil des arts du Canada et d'Emploi-Québec.

© Conseil québécois des arts médiatiques - 2012