

**Chantier sur l'adaptation des droits  
d'auteur à l'ère numérique. État des  
lieux du secteur Arts de la scène**

Guy Bellavance et Guillaume Sirois

**INRS**

Université d'avant-garde

Centre - Urbanisation Culture Société



## Chantier sur l'adaptation des droits d'auteur à l'ère numérique. État des lieux du secteur Arts de la scène

Guy Bellavance et Guillaume Sirois



NOTRE CULTURE, CHEZ NOUS, PARTOUT



**Chaire de recherche du Canada sur les Nouveaux Environnements  
Numériques et l'Intermédiation Culturelle (NENIC Lab)**

Institut national de la recherche scientifique  
Centre - Urbanisation Culture Société

Octobre 2015

Responsabilité scientifique : Guy Bellavance  
[guy.bellavance@ucs.inrs.ca](mailto:guy.bellavance@ucs.inrs.ca)  
Institut national de la recherche scientifique  
Centre Urbanisation Culture Société

Diffusion :  
Institut national de la recherche scientifique  
Centre Urbanisation Culture Société  
385, rue Sherbrooke Est  
Montréal (Québec) H2X 1E3

Téléphone : (514) 499-4000  
Télécopieur : (514) 499-4065

[www.ucs.inrs.ca](http://www.ucs.inrs.ca)

Projet financé par le Ministère de la Culture et des Communications du Québec

## TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE EXÉCUTIF .....	5
1. INTRODUCTION.....	7
1.1 Méthodologie .....	7
2. LE SPECTACLE VIVANT DANS L'UNIVERS NUMÉRIQUE .....	9
3. DROITS D'AUTEUR EN ARTS DE LA SCÈNE .....	13
4. LA DIFFUSION DES ARTS DE LA SCÈNE DANS L'UNIVERS NUMÉRIQUE.....	17
5. CONCLUSION .....	21
6. BIBLIOGRAPHIE .....	23
ANNEXE 1 : QUESTIONNAIRE .....	25



## **Sommaire exécutif**

Le *Chantier sur l'adaptation des droits d'auteurs à l'ère numérique* est l'une des mesures mises en place dans le cadre du Plan culturel numérique du Québec qui a été lancé par le gouvernement en septembre 2014. Ce Chantier, mené sous la responsabilité du ministère de la Culture et des Communications (MCC) vise notamment à favoriser la juste rémunération des créateurs, la simplification des mécanismes de gestion, et le développement de l'offre légale des contenus québécois en ligne. Dans ce contexte, le MCC a confié à l'INRS le mandat d'établir l'état de la situation en ces matières au sein de cinq grands secteurs de pratique culturelle : Musique et enregistrement sonore ; Édition et littérature (incluant les bibliothèques) ; Audiovisuel et multimédias ; Arts visuels et muséologie ; Arts de la scène. Le présent rapport concerne plus particulièrement ce dernier secteur. Des chercheurs de l'Institut national de la recherche scientifique (INRS), appuyés par des chercheurs de l'Université Laval, ont mené cet état des lieux qui vise également à mobiliser les milieux professionnels de la culture concernant la recherche de solutions aux problématiques que ne manque pas d'apporter le nouvel environnement numérique. Les points saillants de l'enquête se résument ainsi :

- De mai à octobre 2015, dans le cadre d'une enquête couvrant l'ensemble des secteurs culturels au Québec, une dizaine d'intervenants du secteur des arts de la scène ont répondu à un questionnaire écrit. Ces répondants étaient issus des divers segments du milieu : associations d'artistes et associations disciplinaires, diffuseurs ou réseaux de diffuseurs, ainsi que producteurs, associés aux milieux de la musique populaire ou savante, de la danse actuelle, du théâtre de création et du cirque. Les participants ont été questionnés sur les impacts des technologies numériques sur leurs activités en général en portant une attention particulière au droit d'auteur, à la rémunération des créateurs, à la promotion de l'offre légale et à la simplification des mécanismes de gestion des droits.
- Le premier constat qui s'est rapidement imposé est que ce milieu se considère assez peu touché par ladite « révolution numérique ». L'idée que la spécificité de la forme scénique repose sur une expérience physique vécue par les spectateurs en présence des artistes fait largement consensus pour les répondants de l'enquête. Le taux de participation relativement faible d'informateurs de ce milieu à l'enquête par questionnaire renforce ce premier constat : plusieurs des intervenants sollicités ont justifié leur non-participation par le sentiment d'être peu concernés par les questions posées.
- Le rapport décrit les changements induits par l'introduction des technologies numériques dans le secteur des arts de la scène. On relève d'abord les nouvelles possibilités offertes en matière de création de spectacles, par l'introduction de projections de toutes sortes et

de dispositifs interactifs via les plateformes numériques. On constate par la suite l'impact sur la promotion des spectacles. En effet, les technologies numériques sont désormais abordables et faciles d'utilisation, presque tous les spectacles étant désormais portés au plan de leur promotion par des supports audiovisuels numériques. Ces technologies s'avèrent aussi avoir permis de raffiner les techniques de marketing, en ciblant avec beaucoup plus de précision les publics potentiels visés. Enfin, l'environnement numérique ouvre de nouvelles possibilités en matière de spectacles, notamment par les retransmissions (en direct ou en différé) sur écrans géants ou via différentes technologies mobiles.

- L'environnement numérique a, pour le moment, très peu affecté la question des droits d'auteur de nature commerciale s'exerçant dans ce milieu. Les technologies numériques sont encore utilisées essentiellement pour diffuser des extraits de spectacles sous forme de capsules promotionnelles. À cet égard, la pratique généralement acceptée dans le milieu est de ne pas offrir aux artistes de compensation financière pour la diffusion de ces extraits. Toutefois, l'accélération de la vitesse de circulation du matériel audiovisuel rend plus difficiles la surveillance et la protection des droits moraux des artistes.
- Les professionnels des arts de la scène sont de plus en plus mobilisés par des projets de diffusion et de valorisation de leurs disciplines respectives grâce aux technologies numériques. Différents types de projets font présentement l'objet de développements ou de discussions. D'abord, quelques projets, actuellement en développement, visent à permettre la diffusion intégrale des spectacles de certains diffuseurs sur écrans géants. Les espoirs de développement de nouveaux marchés sont grands pour ce type de projets. Or, plusieurs défis sont à relever avant que cette forme de diffusion des spectacles puisse se généraliser, notamment aux plans financiers et de l'expertise, comme aussi sur celui du respect des redevances à verser sur les droits d'auteur. Ensuite, plusieurs intervenants se questionnent sur la pertinence et les modalités de mise sur pied d'une plateforme numérique dédiée à la promotion des arts de la scène. Un tel projet soulève plusieurs questions, notamment sur le choix entre une plateforme générale dédiée aux arts de la scène ou plusieurs plateformes spécialisées sur des contenus de niche (ex. musique contemporaine ou théâtre de création), ainsi que sur les outils à mettre en place pour maximiser un tel investissement.



## **1. INTRODUCTION**

Le *Chantier sur l'adaptation des droits d'auteurs à l'ère numérique* est l'une des mesures mises en place dans le cadre du Plan culturel numérique du Québec qui a été lancé par le gouvernement en septembre 2014. Ce Chantier, mené sous la responsabilité du ministère de la Culture et des Communications (MCC) vise notamment à favoriser la juste rémunération des créateurs, la simplification des mécanismes de gestion, et le développement de l'offre légale des contenus québécois en ligne. Dans ce contexte, le MCC a confié à l'INRS le mandat d'établir l'état de la situation en ces matières au sein de cinq grands secteurs de pratique culturelle : Musique et enregistrement sonore ; Édition et littérature (incluant les bibliothèques) ; Audiovisuel et multimédias ; Arts visuels et muséologie ; Arts de la scène. Le présent rapport concerne plus particulièrement le secteur des arts de la scène.

Les arts de la scène sont un élément majeur du paysage artistique québécois. On leur doit quelques-unes des plus grandes réalisations artistiques nationales, ainsi que certaines des figures artistiques parmi les plus connues de la scène internationale. Il s'agit d'un secteur dynamique qui se renouvelle sans cesse pour offrir de nouvelles propositions audacieuses qui circulent désormais largement dans la province, mais aussi au-delà de nos frontières. En effet, le milieu des arts de la scène a su développer des réseaux internationaux qui permettent aux artistes québécois d'être largement connectés sur leurs pairs et leurs partenaires partout à travers le monde.

L'innovation, la connectivité, la mobilité et la circulation au-delà des frontières sont sans doute des caractéristiques que les arts de la scène partagent avec l'univers numérique. Celles-ci ne paraissent toutefois pas directement liées à l'émergence de cet environnement technologique. En effet, la plupart des intervenants de ce secteur interrogés dans le cadre de l'enquête soutiennent plutôt faire bande à part à cet égard. Un large consensus se dégage selon lequel les technologies numériques aient eu peu d'impacts sur un secteur artistique qui se caractérise par l'offre d'une « expérience réelle » plutôt que « virtuelle ».

### **1.1 Méthodologie**

Le présent rapport s'appuie principalement sur une collecte de données à deux volets menée de mai à octobre 2015 et couvrant tous les secteurs culturels identifiés par le ministère de la Culture et des Communications du Québec. Dans un premier temps, 140 intervenants ont été contactés afin de les inviter à répondre à un questionnaire écrit (annexe 1) et 58 d'entre eux ont participé. Ces intervenants sont des personnes œuvrant au sein d'associations d'artistes ou de producteurs, de sociétés de gestion de droits, de sociétés d'État ou encore d'entreprises de production ou de diffusion. Dans le secteur Arts de la scène, 38 intervenants ont ainsi été contactés dont une

dizaine a complété le questionnaire. Ce taux de réponse relativement faible souligne un premier constat, soit que le numérique ne constitue pas en ce moment une préoccupation majeure au sein de ce secteur. Plusieurs des intervenants sollicités ont ainsi justifié leur non-participation par le sentiment d'être peu concernés par les questions posées. Parallèlement, une quinzaine d'entretiens semi-dirigés ont été menés, la plupart avec des personnes qui avaient répondu au questionnaire écrit, mais aussi quelques-unes qui n'avaient pas pu participer à cette première étape. Il est important de noter que la participation de tous les intervenants s'est faite de manière confidentielle, ce qui explique que leurs noms n'apparaissent pas dans le rapport. Certaines réponses données par des intervenants issus d'organisations transversales, c'est-à-dire qui sont actives dans plus de deux secteurs culturels, ont également été ajoutées aux données. À ces questionnaires et entrevues s'ajoutent également cinq entretiens avec des experts internationaux de la culture et du droit d'auteur. L'analyse s'appuie par ailleurs sur une importante revue de la littérature grise et scientifique, dont une sélection peut être trouvée à la fin du présent rapport.

Ce rapport dresse d'abord un bilan des principaux changements perçus par les répondants et intervenus dans leur secteur d'activité, en relation au développement de l'univers numérique. Il s'attarde par la suite à la question des droits d'auteur, avant d'aborder la question des possibilités ouvertes par ces nouvelles technologies en matière de diffusion et de promotion. Ce dernier aspect mobilise davantage les acteurs du milieu en ce moment. C'est pourquoi une plus large part de ce rapport y est consacrée. En conclusion, le rapport dresse le bilan des principales questions que le nouvel environnement numérique soulève aux yeux des répondants de ce secteur d'activité artistique.

## 2. LE SPECTACLE VIVANT DANS L'UNIVERS NUMÉRIQUE

Un large consensus émerge parmi les répondants à notre questionnaire sur le fait que les arts de la scène soient peu concernés par les problématiques soulevées par le développement d'un nouvel environnement numérique. Certains soulignent d'ailleurs que l'arrivée des technologies numériques a plutôt eu pour effet de consolider leurs positions, d'affirmer leur originalité et leur légitimité, cette pratique misant sur une expérience physique de spectateurs en présence d'artistes. C'est du moins ce qu'exprime l'un de nos informateurs en réponse à nos questions :

Étonnamment, l'ère de virtualisation dans laquelle nous entrons paraît renforcer le caractère spécifique des arts vivants — la présence, le présent : la représentation a lieu dans un temps et un espace donnés, en présence de spectateurs en chair et en os. Certains artistes explorent évidemment les périmètres de cette zone. Mais les valeurs communes à la création en arts vivants semblent malgré tout plus affirmées que jamais.

La recherche actuelle tend d'ailleurs à corroborer cette perception lorsqu'elle présente le secteur comme étant essentiellement une économie du présentiel<sup>1</sup>. Il n'en demeure pas moins que bon nombre de l'activité et du personnel de ce secteur recoupe celui du secteur de l'enregistrement sonore, de l'audiovisuel et du cinéma, qui sont très directement interpellés par la nouvelle économie numérique.

Les réponses reçues proviennent de trois catégories d'acteurs : associations d'artistes et associations disciplinaires, diffuseurs, et producteurs. On notera l'absence d'associations de producteurs et de sociétés de gestion collectives des droits d'auteur. Néanmoins, les réponses obtenues permettent de constater la récurrence de commentaires mentionnant le peu de problématiques spécifiquement liées à l'environnement numérique dans le domaine des arts de la scène, notamment au regard de celle des droits d'auteur. Il demeure malgré tout possible d'identifier, à partir de ces réponses, trois principaux types de changements causés par ces technologies numériques. Ces changements concernent la création elle-même, la promotion des spectacles et la diffusion.

Il est d'abord possible de voir que les technologies numériques ont permis de développer de nouvelles possibilités de création. Les projections photo-vidéonumériques sont devenues affaire courante dans les spectacles vivants, certaines intégrant des technologies numériques qui interagissent avec les spectateurs présents dans la salle, mais aussi avec des gens à l'extérieur qui ne sont pas toujours liés au spectacle. À cet égard, le spectacle *iShow*, produit par la compagnie des Petites Cellules Chaudes et présenté à l'été 2015 dans le cadre du Carrefour international de

---

<sup>1</sup> Voir Philippe Chantepie (2011). *Culture & médias 2030 : prospective de politiques culturelles*. Paris, Ministère de la Culture et de la Communication.

théâtre de Québec, a été cité comme exemple par de nombreux intervenants. Quelques organismes du secteur des arts de la scène utilisent aussi les technologies numériques pour créer des environnements immersifs. Certains organismes de production font par ailleurs de cette composante technologique une spécialité et offrent régulièrement des spectacles qui intègrent des éléments technologiques. C'est le cas par exemple des compagnies *Ex Machina* ou *Lemieux Pilon 4D Art* qui ont tous deux développé une réputation considérable, notamment en raison d'une utilisation créative de la technologie dans leurs spectacles, en alliant performance technique et artistique.

L'émergence des technologies numériques se répercute également sur les dynamiques de promotion des spectacles. Ainsi, le développement de technologies abordables et simples d'utilisation a facilité la captation de spectacles, en tout ou en partie, permettant de produire à peu de frais des capsules vidéo promotionnelles (entrevues avec les artistes, extraits du travail de répétition, extraits du spectacle lui-même, etc.). Presque tous les spectacles peuvent aujourd'hui compter sur un tel matériel promotionnel. D'autre part, les technologies numériques ont aussi permis aux diffuseurs de spectacles d'être beaucoup plus précis et ciblés dans leurs efforts de promotion, notamment en bâtissant des bases de données sur les consommateurs potentiels et en développant des outils conséquents. Ces applications informatiques permettent de livrer directement à un public visé des éléments audiovisuels aptes à piquer leur curiosité. L'un des répondants au questionnaire note cependant que ces techniques de marketing de niche posent parfois des questions quant à la protection des renseignements personnels des spectateurs.

Enfin, l'environnement numérique permet d'envisager de nouvelles formes de diffusion du spectacle vivant, en simultanée ou en différée. Les expériences de ce type demeurent toutefois encore très rares au Québec, et les avis semblent pour le moins partagés sur la question. La troisième section du présent rapport est d'ailleurs entièrement consacrée à cette question des nouvelles possibilités de diffusion du spectacle vivant.

Ce survol rapide des changements intervenus dans le domaine des arts de la scène indique que, contrairement à d'autres secteurs des industries culturelles, l'organisation du secteur et de son économie n'ont pas été entièrement bouleversées par ces nouvelles technologies numériques. En effet, le modèle économique des arts de la scène demeure quasi entièrement basé sur la vente de billets de spectacles pour lesquels le consommateur doit se déplacer dans un lieu culturel spécialisé. En parallèle, il convient toutefois de noter que certains secteurs des arts de la scène sont très préoccupés par le vieillissement de leurs publics (par exemple dans le secteur de la

musique classique), voire par une légère baisse des ventes de billets<sup>2</sup>. Cette diminution des ventes de billets a plusieurs causes, mais pour nombre de nos répondants, la montée d'un univers culturel numérique n'y est pas étrangère. Plusieurs y voient une nouvelle concurrence dans l'offre de divertissement, particulièrement les diffuseurs de spectacles vivants qui se voient forcés de s'ajuster. Comme l'exprime l'un d'entre eux :

S'il est un enjeu plus global à pointer en terme de rentabilité économique pour le secteur des arts vivants, c'est celui de la gratuité ou quasi-gratuité des contenus culturels parallèles (cinéma et séries en ligne, jeux vidéo, etc.) qui migrent avantageusement vers le numérique et qui constituent une forte concurrence parce qu'elles présentent peu de contraintes : accessible sur place et à peu de frais (extrait de questionnaire).

---

<sup>2</sup> Selon des derniers chiffres de fréquentation des arts de la scène publiés par l'Observation de la culture et des communications du Québec (OCCQ), la vente de billets de spectacles est globalement en hausse au Québec. Cependant, cette augmentation est attribuable aux spectacles de variétés (humour, cirque, magie, comédie musicale) qui sont les seules disciplines à connaître une progression, alors que les disciplines plus traditionnelles, comme le théâtre, la danse et la musique, sont en régression. Voir Claude Fortier (2015). *La fréquentation des arts de la scène au Québec en 2014*. Québec, Observatoire de la culture et des communications du Québec.



### **3. DROITS D'AUTEUR EN ARTS DE LA SCÈNE**

Tout comme la structure économique, la structure juridique qui encadre les relations de travail et les droits d'auteur dans ce secteur artistique n'a pas encore été fondamentalement modifiée par l'arrivée du numérique. Les relations de travail dans le domaine des arts de la scène sont bien encadrées au Québec depuis que la Loi sur le statut professionnel des artistes de ce secteur (loi S32.1) a permis de mettre en place un cadre de négociations d'ententes collectives. Ainsi, de nombreuses ententes collectives négociées entre les associations d'artistes et les associations de producteurs assurent désormais aux artistes des conditions de travail normées et des tarifs minimums associés à leurs prestations. Pour la majorité des artistes-interprètes, le cachet associé à la prestation est la seule source de revenus qu'ils peuvent tirer de ce travail, tant que leur performance n'est pas fixée sur un support audiovisuel. Or, le spectacle est aussi l'œuvre d'un certain nombre de concepteurs qui ne sont pas sur scène (auteurs, metteurs en scène, scénographes, etc.) qui eux touchent des redevances chaque fois que le spectacle est présenté devant public. Encore là, si le spectacle n'est pas fixé sur un support audiovisuel, les cachets de ces concepteurs sont liés à une prestation physique dans un espace public bien réel.

La question des droits d'auteur des diverses catégories d'artistes impliqués dans la création d'un spectacle se complique toutefois dans le cas de la captation audiovisuelle de leur travail et de la diffusion de ce contenu sur différentes plateformes. Le spectacle devient dès lors un objet audiovisuel et soulève l'ensemble des questions traitées dans les rapports dédiés à l'enregistrement sonore<sup>3</sup> et à l'industrie de l'audiovisuel et du cinéma<sup>4</sup>. De plus, la diffusion simultanée ou différée de spectacles vivants soulève également un certain nombre de questions sur lesquelles nous reviendrons dans la section suivante.

---

<sup>3</sup> Voir Roberge, Jonathan et Martin Bonneau (2015). *Chantier sur l'adaptation des droits d'auteur à l'ère numérique. État des lieux du secteur Musique et enregistrement sonore*, rapport de recherche pour le ministère de la Culture et des Communications du Québec, Montréal, Institut national de la recherche scientifique, Centre Urbanisation Culture Société, 43 p.

<sup>4</sup> Voir Poirier, Christian, Mathieu Bourgault, Sylvain Martet et Martin Tétu (2015). *Chantier sur l'adaptation des droits d'auteur à l'ère numérique. État des lieux du secteur Audiovisuel et multimédias*, rapport de recherche pour le ministère de la Culture et des Communications du Québec, Montréal, Institut national de la recherche scientifique, Centre Urbanisation Culture Société.

### Droits d'auteur et droits voisins

Les droits d'auteur et les droits voisins constituent des droits de propriété. Les droits d'auteur portent sur les œuvres, alors que les droits voisins portent sur les prestations d'artistes-interprètes, les enregistrements sonores et les signaux de communication. La portée de ces deux types de droits n'est pas tout à fait la même. Les titulaires de droits sur une œuvre ont notamment un droit de reproduction, de communication et d'adaptation, alors que les titulaires de droits voisins ont des droits de reproduction et de communication qui sont plus limités.

Dans le secteur des arts de la scène, le droit de reproduction est le premier à être interpellé. Ce droit permet à l'auteur de l'œuvre dramatique (écrivain, chorégraphe, metteur en scène ...) et aux interprètes (comédiens, danseurs ...) d'autoriser la captation de la représentation.

La grande majorité des répondants à l'enquête rapporte toutefois peu de problèmes de droits d'auteur liés à l'arrivée de l'environnement numérique. La pratique la plus répandue semble en effet de diffuser sur le Web uniquement de courts extraits des spectacles sous forme de bandes annonces promotionnelles. C'est la pratique généralement admise dans le milieu que de ne pas offrir de redevances aux artistes pour de telles utilisations. Le problème principal, signalé par l'un des répondants, concerne davantage le droit à l'image des spectateurs captés dans de tels extraits. En effet, ces extraits de spectacle incluent souvent des spectateurs dont il faut obtenir (en principe) l'autorisation avant diffusion. Ceci complique le travail des producteurs et limite le nombre d'images diffusables.

### Droit à l'image

Chaque personne a droit au respect de son image et de sa vie privée. Le principe est inscrit aux articles 35 et 36 du *Code civil du Québec* ainsi qu'aux articles 4 et 5 de la *Charte des droits et libertés de la personne* et il a été consacré par la Cour suprême du Canada dans la décision *Aubry c. Éditions Vice-Versa*, de 1998. Le droit à l'image des personnes obéit au même principe d'autorisation que le droit d'auteur, c'est-à-dire qu'une autorisation doit être demandée avant d'utiliser l'image de quelqu'un. Ici aussi, il existe quelques exceptions au principe d'autorisation, dont les suivantes : l'image de personnalités publiques ; l'image de personnes décédées (avec quelques nuances) ; l'image d'une personne au nom de l'information légitime du public.

Le droit à l'image peut être utile pour les artistes-interprètes qui n'ont pas de droit moral. Ces artistes peuvent ainsi contrôler l'utilisation de leur image par un autre instrument que le droit d'auteur.

L'environnement numérique a pour conséquence de permettre la circulation de plus en plus rapide des images vidéo et des extraits sonores des spectacles à l'échelle planétaire. Il devient dès lors difficile d'en suivre le circuit et d'en contrôler la circulation. Conséquemment, la protection des droits moraux des artistes est de plus en plus ardue ; il est difficile en effet de s'assurer que les œuvres sont utilisées dans des contextes appropriés et que les utilisations qui en sont faites respectent leur intégrité.



Dans le même sens, l'arrivée des technologies numériques mobiles et accessibles à un très grand nombre de personnes facilite l'enregistrement illicite de spectacles. Ainsi, l'un des répondants rapporte le cas d'un spectacle plagié à l'étranger à la suite de l'un de ces enregistrements non autorisés. Bien qu'encore isolée, cette pratique souligne une fois de plus la difficulté à exercer dorénavant un contrôle sur une base nationale, les œuvres circulant largement sans respect des frontières.



#### **4. LA DIFFUSION DES ARTS DE LA SCÈNE DANS L'UNIVERS NUMÉRIQUE**

À l'instar de leurs collègues des autres domaines de création artistique, les professionnels des arts de la scène constatent que le Web fait désormais large place à de très nombreux contenus liés à leurs champs. Cette présence semble néanmoins varier passablement selon les disciplines : quoique la concurrence pour la visibilité soit vive, les genres dits « populaires » paraissent bien représentés ; en revanche, des représentants des disciplines dites « savantes » ou plus spécialisées, telles la musique contemporaine et la nouvelle danse, se considèrent plutôt mal servis et moins visibles<sup>5</sup>. Plusieurs se questionnent également sur la place de la culture québécoise dans cet univers numérique sans frontières et hétérogène, où il reste difficile de trouver les artistes professionnels québécois de qualité, lorsqu'on les cherche.

Parce que les arts de la scène sont d'abord basés sur une expérience vécue par les spectateurs lors de la présentation physique du spectacle, de nombreux intervenants considèrent que leur migration vers les plateformes numériques comporte peu d'intérêt en matière de diffusion. Ce milieu des arts de la scène ne demeure pas pour autant insensible aux différentes possibilités qui s'ouvrent sur ce plan grâce aux technologies numériques. On peut distinguer à cet égard trois types évoqués par les participants à l'enquête : 1) la diffusion de spectacles intégraux en simultanée ou en différée ; 2) la création d'une ou plusieurs plateformes numériques de diffusion ou de promotion des arts de la scène ; 3) la mise sur pied de bases de données en ligne du répertoire scénique québécois. Ces trois types de projets seront traités ici successivement.

Le numérique suscite d'emblée un intérêt non négligeable pour les projets de diffusion des spectacles sur écrans géants, par exemple dans les cinémas et les auditoriums en région. Ce genre de projets est régulièrement évoqué comme l'une des possibilités les plus prometteuses offertes par les technologies numériques. Les grands théâtres situés dans les centres urbains pourraient rejoindre de la sorte les publics en région et élargir leur auditoire à l'ensemble de la population québécoise. Un exemple récurrent cité par les participants est celui du Metropolitan Opera de New York qui diffuse depuis plusieurs années avec succès ses productions dans les cinémas du monde entier. Plusieurs souhaitent voir s'implanter au Québec des projets du même genre. Cette position n'est pas pour autant unanime, loin de là, certains soutenant au contraire que ce type de projet menace l'intégrité du spectacle vivant, voire représente sa fin annoncée. Pour ces derniers, l'expérience proposée par les arts de la scène ne peut survivre à la médiation technique.

---

<sup>5</sup> La catégorie des disciplines dites « populaires » sert habituellement à regrouper les spectacles d'humour et de variétés, la comédie musicale, la chanson, les arts du cirque, et le théâtre populaire. Les disciplines dites « savantes » regroupent pour leur part le ballet et la danse contemporaine, la musique classique et contemporaine ainsi que le théâtre de répertoire et de création.

Les études récentes consacrées à ce genre de projets<sup>6</sup> tendent quant à elles à montrer que les retransmissions de spectacles ont un effet positif sur l'augmentation des auditoires, même sur ceux qui résident à proximité du spectacle original. Elles indiquent de plus que ces retransmissions peuvent augmenter les recettes du spectacle, dans la mesure où la publicité entourant les projections contribue à la notoriété du spectacle original.

Très peu de projets de ce type ont été menés jusqu'à maintenant au Québec par les diffuseurs en arts de la scène. Des projets sur lesquels il n'a pas été possible d'obtenir beaucoup d'information sont toutefois actuellement en développement : leurs promoteurs tiennent visiblement à garder confidentiels les détails de leurs projets, d'ici le dévoilement. Les coûts associés à de tels projets, tant pour la captation du spectacle, que pour les redevances aux interprètes et concepteurs, constituent néanmoins des freins importants à leur réalisation.

L'utilisation du Web comme support de diffusion semble souvent moins relever de semblables initiatives organisées ou concertées, que d'initiatives individuelles plus modestes. C'est le cas notamment dans le domaine de la musique contemporaine, où les compositeurs auront tendance à utiliser leur site personnel, ou leur profil Facebook, pour mettre leur œuvre en ligne. Selon un représentant du domaine, le principal obstacle à une mise en marché de la musique contemporaine québécoise sur le Web est financier. Contrairement au système de radiodiffusion traditionnel, où une majorité des coûts est assumée par le radiodiffuseur, le nouveau modèle de diffusion Web fait au contraire reposer sur les producteurs, voire les créateurs, toute la responsabilité financière (frais de production, cachets de captation, équipements, etc.). Selon ce répondant, deux solutions sont en mesure de faciliter la présence sur le Web des marchés spécialisés que constitue notamment la musique contemporaine québécoise : d'une part, l'augmentation des subventions directes aux organismes par des programmes de subvention, pour permettre d'assumer les coûts liés à la diffusion en ligne ; d'autre part, la création d'une plateforme Web. La question demeure cependant ouverte à savoir si cette plateforme doit être généraliste et ouverte à l'ensemble des productions québécoises, comme par exemple La Fabrique culturelle, ou spécialisée et réservée à un domaine particulier : dans cette veine, le répondant cite l'exemple de Q2 Music, une branche Web de la radio américaine WQXR, entièrement dédiée à la musique contemporaine et aux compositeurs vivants, dont le rayonnement serait fort important.

---

<sup>6</sup> Voir Bakhshi, Hasan & Throsby, David (2014). « Digital complements or substitutes ? A quasi-field experiment from the Royal National Theatre ». *Journal of Cultural Economics*, 38(1), 1-8 ; Filice, Mary & Young, Susannah (2012). « From Mainstage to Movies To Media : Sustaining the Live and Performing Arts Through Artistic Convergence and the Balaban and Katz Philosophy of Continuous Performance ». *International Journal of Arts Management*, 14(2), 48-56.

Si l'appui aux plateformes de niche emporte la faveur de ce répondant, les avis demeurent partagés quant à la nécessité de créer une plateforme dédiée à la diffusion des arts de la scène dans son ensemble. Certains intervenants sont fort peu enthousiastes quant à cette perspective et n'y voient que peu d'avantages, alors que d'autres y sont au contraire plutôt favorables, dans la mesure où une telle vitrine permettrait de développer de nouveaux marchés, ou plus encore de développer une saine coopération au sein du milieu et d'amortir les coûts. Plusieurs dispositifs sont aussi envisagés comme compléments intéressants à une telle plateforme, permettant de bonifier la portée d'un tel instrument, notamment un dispositif de vente de billets en ligne ou de visionnement des spectacles qui pourrait se décliner sur différents supports (télévision, tablette, etc.). Il faut toutefois noter que les répondants n'ont donné aucun exemple de telles plateformes de diffusion des arts de la scène ayant du succès et méritant d'être imitées au Québec. Selon plusieurs, le Québec n'est ni en retard, ni en avance sur ce point.

En revanche, la tentative que constitue la *Fabrique culturelle* de Télé-Québec est souvent donnée en contre-exemple. Ceux qui y ont d'abord vu de grandes possibilités de diffusion et de visibilité ont généralement été déçus par l'expérience. Selon certains intervenants, le modèle initial développé par la société d'État demandait aux organismes artistiques et culturels de produire eux-mêmes les capsules promotionnelles, ce qui a freiné plusieurs projets. Les coûts importants engendrés par la production de ces capsules (équipements, frais de production, cachet aux artistes, etc.) ne pouvaient être assumés par les petites structures artistiques et culturelles impliquées. Par exemple, un répondant a dû renoncer à un projet qui l'obligeait à changer son statut, et à devenir producteur pour négocier les ententes avec le syndicat d'artistes. Le projet n'a jamais vu le jour et l'association regrette encore ce rendez-vous manqué qui aurait été sans doute été bénéfique pour la visibilité de la discipline en cause.

Sur ce plan de la diffusion, bon nombre souligne la nécessité de distinguer les règles à appliquer aux producteurs à but non lucratif (OBNL) et aux initiatives de promotion des associations d'artistes d'une part, et aux producteurs privés à but lucratif, de l'autre. Les premiers sont motivés d'abord par des objectifs de visibilité et de présence de la culture québécoise en ligne ; les seconds cherchent à faire des profits à partir des productions mises en ligne. Pour certains intervenants, les règles qui s'appliquent aux premiers devraient pouvoir être assouplies, et conduire à des négociations permettant aux artistes de renoncer aux redevances, afin que ces projets artistiques plus modestes puissent se réaliser.

Enfin, un troisième type de projets que rendent possibles les technologies numériques concerne les répertoires en ligne permettant d'inventorier ou d'archiver les productions et créations de ces formes de « spectacles vivants » que regroupent les arts de la scène. Un exemple de ce type d'utilisation est fourni par la base de données des *Auteurs dramatiques en ligne* (ADEL), qui réunit les textes des auteurs dramatiques québécois. Constituée principalement de textes

dramatiques non publiés, la base de données permet à l'utilisateur d'accéder gratuitement aux textes de la banque. L'outil de recherche associé à cette banque permet d'effectuer une sélection à partir d'un certain nombre de critères : genre recherché, public visé, ordre alphabétique des auteurs. L'utilisateur qui souhaite par la suite imprimer le texte doit payer des frais relativement modestes. Pour le moment, ce système semble limité au domaine de l'écriture dramatique. Notons que les scénographes ont maintenant la possibilité de présenter leurs créations dans le cadre de l'*Entrepôt numérique d'œuvres d'art contemporaines* (ENOAC), banque d'images en ligne dont il est plus longuement question dans le rapport sur le secteur des arts visuels<sup>7</sup>. Pour le moment, seules quelques œuvres de concepteurs de décor, de costume et d'éclairage sont disponibles sur cette plateforme. Celle-ci qui nMen est encore qu'à ses débuts, sera vraisemblablement enrichie au cours des mois qui viennent. Par ailleurs, il est possible de penser que ce modèle puisse aussi être étendu à d'autres composantes des arts de la scène, par exemple aux compositions chorégraphiques ou aux partitions musicales.

---

<sup>7</sup> Voir Guy Bellavance et Guillaume Sirois (2015). *Chantier sur l'adaptation des droits d'auteur à l'ère numérique. État des lieux du secteur Arts visuels et muséologie*, rapport de recherche pour le ministère de la Culture et des Communications du Québec, Montréal, Institut national de la recherche scientifique, Centre Urbanisation Culture Société.

## **5. CONCLUSION**

Les arts de la scène au Québec se trouvent encore au seuil de l'environnement numérique. Les structures économique et juridique de ce secteur n'ont pas encore été profondément remises en cause par ces nouvelles technologies. Ces dernières y servent encore essentiellement à faire la promotion des spectacles, de manière plus efficace. Néanmoins, les premiers essais de diffusion numérique et certains projets d'envergure actuellement en préparation pourraient changer la donne. Si ces projets vont de l'avant comme prévu, on verrait dès lors émerger au Québec un nouveau produit culturel, celui de la retransmission en direct de spectacles vivants non seulement dans les salles de cinéma, les auditoriums et les différentes scènes du territoire québécois, mais aussi via les nouvelles technologies mobiles. Ces développements entraîneront-ils de véritables bouleversements au sein du milieu ? L'infrastructure juridique et contractuelle largement établie à cet égard dans les domaines de l'audiovisuel pourraient s'appliquer aux artistes de la scène. Ceux-ci sont d'ailleurs relativement nombreux à y exercer une part plus ou moins importante de leur activité. Ainsi, au Québec, une seule association – l'Union des artistes – représente les artistes-interprètes tant à la scène qu'à l'écran. Logiquement, l'infrastructure juridique développée par cette association dans le secteur audiovisuel devrait s'étendre à ces nouvelles formes de production de spectacles retransmis par les technologies numériques. L'Union des artistes semble d'ailleurs fort consciente de l'importance du secteur audiovisuel : toutes les réponses de l'association au questionnaire concernent spécifiquement ce seul secteur d'activité. Dans quelle mesure les créateurs et les producteurs de spectacles basculeront-ils dans ce nouvel univers médiatisé, pour se reposer des questions qu'ils affrontent depuis longtemps, dès qu'ils exercent leur métier à l'écran ou via l'enregistrement sonore ? Toutefois, la question du modèle d'affaire à développer pour ces spectacles vivants nouveau genre, élargis et en direct, demeure spécifique au secteur des arts de la scène. En effet, si les espoirs sont grands en cette matière – ceux-ci étant sans doute nourris par quelques réussites exemplaires à l'échelle internationale – le modèle reste encore à inventer dans le contexte québécois.

En parallèle, la possibilité de créer une plateforme numérique pour la diffusion et la visibilité du secteur des arts de la scène québécois demeure un sujet de litige. Vaut-il mieux créer une plateforme québécoise ou plutôt tenter de situer le contenu québécois sur les grands sites internationaux ? Dans le cas de la création d'une plateforme québécoise, est-il plus opportun de créer une seule plateforme regroupant l'ensemble des contenus des arts de la scène, secteur en réalité fort hétérogène, ou vaut-il mieux créer de plus nombreuses plateformes de niche, regroupant des formes artistiques plus spécialisées (musique contemporaine, nouvelle danse, théâtre de création, etc.) ? Quel est aussi l'objectif premier d'une telle opération ? Une, voire même plusieurs plateformes numériques québécoises représentent-elles bien le meilleur moyen d'assurer la visibilité des productions québécoises, tant à l'échelle nationale qu'internationale ?

Quel peut ou doit être le plan d'affaires de cette infrastructure ? Quels dispositifs devraient venir appuyer ce projet numérique pour lui permettre d'engendrer des revenus, voire des profits, pouvant bénéficier à l'ensemble des artistes et des professionnels du milieu des arts de la scène ?

Le milieu semble, en fait, peu mobilisé encore autour de ces questions, considérées comme relativement marginales en regard de la production en salle. La place grandissante occupée par les technologies numériques, dans toutes les sphères d'activité, pourrait néanmoins bientôt rendre ces questions plus pressantes.



## 6. BIBLIOGRAPHIE

- Arai, Yasuhiro & Kinukawa, Shinya (2014). Copyright infringement as user innovation. *Journal of Cultural Economics*, 38(2), 131-144.
- Bakhshi, Hasan & Throsby, David (2014). Digital complements or substitutes ? A quasi-field experiment from the Royal National Theatre. *Journal of Cultural Economics*, 38(1), 1-8.
- Chantepie, Philippe (2011). *Culture & médias 2030: prospective de politiques culturelles*. Paris: Ministère de la culture et de la communication.
- Deroin, Valérie (2013). Les ménages et les technologies de l'information et de la communication (TIC) en France et en Europe en 2012 *Culture études*. Paris: Ministère de la Culture et de la Communication.
- Donnat, Olivier (2009). Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique: Éléments de synthèse 1997-2008 *Culture études*. Paris: Ministère de la culture et de la communication.
- Filice, Mary & Young, Susannah (2012). From Mainstage to Movies To Media: Sustaining the Live and Performing Arts Through Artistic Convergence and the Balaban and Katz Philosophy of Continuous Performance. *International Journal of Arts Management*, 14(2), 48-56
- Fishman, Joseph P. (2015). Creating around Copyright. *Harvard Law Review*, 128(5), 1333-1404.
- Fortier, Claude (2015). *La fréquentation des arts de la scène au Québec en 2014*. Québec : Observatoire de la culture et des communications du Québec
- Frankel, Susy (2010). Digital Copyright and Culture. *Journal of Arts Management, Law and Society*, 40(2), 140-156.
- Nolin, Jan (2015). Cultural policy by proxy: Internet-based cultural consumption as a copygray zone. *International Journal of Cultural Policy*, 21(3), 273-290.
- Pitt, Ivan L. (2010). Superstar effects on royalty income in a performing rights organization. *Journal of Cultural Economics*, 34(3), 219-236.
- Preece, Stephen B. & Wiggins Johnson, Jennifer (2011). Web Strategies and the Performing Arts: A Solution to Difficult Brands. *International Journal of Arts Management*, 14(1), 19-31.
- Stokes, Simon (2012). *Art and Copyright* (Second ed.). Oxford: Hart Publishing.
- Valtysson, Bjarki (2010). Access culture: Web 2.0 and cultural participation. *International Journal of Cultural Policy*, 16(2), 200-2014.



## Annexe 1 : Questionnaire

Recherche menée par J. Roberge, G. Bellavance, C. Poirier (INRS) et G. Azzaria (Université Laval). Cette recherche est financée par le ministère de la Culture et des Communications du Québec.

**1. MISE EN CONTEXTE :** Le développement des technologies numériques a entraîné plusieurs changements dans les modes de production, de distribution et de consommation des produits culturels. Ces changements ont entre autres modifié les équilibres en place dans les différents secteurs culturels québécois.

### QUESTIONS :

Au regard de l'expérience acquise dans votre secteur d'activité, quels sont les principaux changements intervenus depuis l'introduction des nouvelles technologies numériques ?

- a. Quels sont les principaux avantages de ces changements ?
- b. Quels sont les principaux inconvénients ?

**2. MISE EN CONTEXTE :** Plusieurs types de règles et de pratiques, notamment juridiques, encadrent actuellement les revenus et les gains qu'on peut tirer de la production et de la circulation des produits culturels dans l'univers numérique : droit d'auteur, droit à l'image, redevances, contrats, lois sur le statut de l'artiste, réglementation sur les télécommunications, etc.

### QUESTIONS :

- a. Les règles juridiques et les pratiques actuelles pertinentes à vos activités dans l'univers numérique sont-elles en mesure de vous permettre de rentabiliser adéquatement vos productions et activités culturelles ? Le cas échéant, quelles sont les principales difficultés rencontrées ?
- b. Des corrections devraient-elles être apportées dans les manières actuelles de générer des revenus ? Le cas échéant, lesquelles ?
- c. À votre connaissance, de nouveaux mécanismes et modèles économiques permettant de générer de la valeur existent-ils dans l'environnement numérique ? Le cas échéant, lesquels semblent les plus intéressants pour vous ?

### 3. QUESTIONS :

Depuis l'introduction des nouvelles technologies numériques, avez-vous vécu des problèmes particuliers de gestion de droits d'auteur ou d'octroi de licence ? Si oui, lesquels ?

- a. Les mécanismes actuels de gestion des droits et d'octroi de licence vous apparaissent-ils adéquats ?
- b. Le cas échéant, avez-vous des suggestions permettant de corriger certaines lacunes ?

**4. MISE EN CONTEXTE :** L'accès aux produits culturels via le Web constitue l'un des changements majeurs introduits par les nouvelles technologies numériques. Plusieurs enjeux y sont liés : accès aux produits culturels québécois en comparaison à la production étrangère, monétisation de l'accès, téléchargement illégaux, œuvres en accès libre (*creative commons* par exemple), etc.

### QUESTIONS :

- a. Dans votre secteur d'activité, considérez-vous que les œuvres et produits culturels québécois sont actuellement aisément accessibles en ligne en comparaison avec la production internationale ? Le cas échéant, quels sont les principaux obstacles et quelles seraient les mesures favorables au développement d'une offre légale ?
- b. Le développement d'une offre culturelle québécoise en ligne représente-t-il un enjeu pour la majorité des intervenants de votre secteur ? Pouvez-vous préciser les raisons de l'intérêt ou du désintérêt ?

### 5. QUESTION :

Quelles sont à votre avis les principales expériences positives ou négatives à surveiller au Canada et à l'étranger en matière de production et de diffusion numériques de produits culturels ?

### 6. QUESTION :

À votre avis, quels encadrements, façons de faire et pratiques doit-on prioritairement encourager pour que les intervenants de votre secteur retirent tous les bénéfices monétaires liés au développement des technologies numériques ?

**7. QUESTION :**

D'autres enjeux liés au développement des technologies numériques vous apparaissent-ils aussi ou plus importants que ceux évoqués dans ce questionnaire ? Le cas échéant, lesquels ?