

CHRONIQUE DU COMITÉ NUMÉRIQUE DU CQT

## Enjeux du numérique: le droit d'auteur à l'ère du numérique

Pour une rémunération équitable des artistes de la scène à l'ère numérique

Dans le cadre de ses rencontres mensuelles, le comité numérique a ouvert un espace d'échange pour partager toute expérience ou témoignage autour des pratiques actuelles de rémunération des artistes de la scène en contexte de webdiffusion. Nous constatons un sentiment d'urgence face à certains vides en termes de modèles d'affaires et juridiques, ainsi que devant des déséquilibres structurels qui approfondissent la fracture déjà existante entre le secteur des arts vivants et les autres industries culturelles et créatives. Nous partageons ci-après quelques observations et nos points de vue.

À l'heure actuelle, il n'y a pas de protocoles fixes qui réglementent les conditions de travail des artistes en contexte de webdiffusion, notamment la rémunération de leurs droits.

Concrètement, tout est encore à faire : les contrats reposent pour la plupart sur des ententes gré à gré entre les producteurs et les artistes ; les négociations pour aboutir à des ententes collectives sont en cours ; les modèles d'affaires hybrides se développent au fur et à mesure.

Dans cette zone grise, le milieu se retrouve pris dans des dynamiques contradictoires. D'une part, il faut du temps pour analyser et documenter adéquatement les pratiques actuelles en matière de rémunération des droits des artistes, si l'on veut éviter de créer des précédents qui pourraient aller au détriment des concepteurs et des artistes de la scène, même à long terme.

De l'autre, on ne peut pas négliger le nombre grandissant de projets financés pour le développement de nouveaux contenus numériques en arts de la scène et, donc, les pratiques qui en découlent et qui sont déjà en train de s'installer. En ce sens, on remarque que l'octroi de ces fonds est autorisé sans que le milieu n'ait pu encore aboutir à un système de redevances qui ait fait ses preuves, et sans non plus de barèmes salariaux à l'appui, pour arrimer les revenus des artistes de la scène à ceux des industries audiovisuelle et de la créativité numérique.

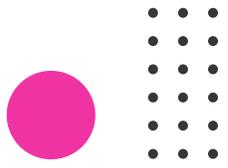
Les structures budgétaires présentées par les demandeurs dans le cadre de nouveaux appels à projets ou programmes sont pour la plupart issues d'échanges informels entre acteurs du milieu. Sinon, les budgets sont élaborés à partir de l'idée reçue qu'il faut offrir des cachets plus consistants aux équipes de production audiovisuelle, selon les règles du marché.



D'un côté, nous sommes persuadés que **ce n'est pas le rôle des subventionnaires d'établir des grilles tarifaires**. De l'autre, une **révision des modèles de soutien financier public** sera nécessaire afin d'arrimer les modes de fonctionnement des structures de soutien public entre les industries audiovisuelle/ de la créativité numérique et les milieux des arts. Si l'on veut créer des synergies entre les secteurs et diminuer les écarts.

En parallèle, **nous avons aussi un devoir** en tant que communauté, en tant qu'écosystème, **d'établir des conditions de rémunération qui reflètent la valeur du spectacle vivant à l'ère numérique**. Il est temps de poser un regard attentif à la plus-value que les frottements entre les industries audiovisuelle/de la créativité numérique et les arts vivants génèrent pour les deux secteurs et la prendre en compte dans nos structures budgétaires.

Il est urgent, selon nous, de **stimuler la concertation entre parties prenantes** et d'élargir les discussions à la **mise en place de barèmes**, afin de rémunérer les artistes de la scène au même niveau des artistes des industries audiovisuelle et de la créativité numérique. Nous nous devons de **créer des modèles d'affaires qui reconnaissent pleinement l'apport des deux secteurs à l'ouverture de nouveaux marchés, à la création de nouveaux publics, à la configuration de nouvelles identités professionnelles**.



Dans tout cela, **la question de la répartition des droits et des revenus entre créateurs, concepteurs, artistes sur scène, artistes de l'écran et multimédia demeure primordiale pour la production et la diffusion des contenus numériques dans les arts vivants**.

Par ailleurs, nous pensons qu'une plateforme comme **Smartsplits**, conçue initialement pour le secteur de la musique, pourrait aussi bien servir le milieu du théâtre, pour créer des contrats intelligents et explorer de nouvelles possibilités en termes de modèles d'affaires.

La création de nouvelles façons de faire devrait être soutenue par des **mesures incitatives**, afin de maintenir haut le niveau de mobilisation et de participation du milieu, pour que les démarches de consultation et de renforcement des connaissances auprès des artistes et des producteurs aient des retombées percutantes.

En effet, il est crucial d'établir un **dialogue constant avec les producteurs pour qu'ils soient au courant de leurs responsabilités face aux concepteurs et aux artistes ; de rappeler aux artistes qu'ils ont droit à refuser et à renégocier certaines conditions de rémunération qui ne sont pas à la hauteur de la valeur artistique apportée à la création finale**, contribuant à aggraver la spirale de la précarité. Bref, il faut œuvrer de concert pour communiquer les obligations et les droits autant des producteurs que des artistes, de la création jusqu'à la webdiffusion.

Malgré les lacunes, il faut mentionner que la **diffusion web a été un respirateur artificiel** pour les petites structures, à qui les fonds de sauvetage en numérique ont permis de ramener les concepteurs et les artistes sur scène et de trouver des solutions alternatives pour rejoindre les publics.



L'une des questions-clé qui se posent encore, même en phase de relance, est la suivante : de quelle façon peut-on calculer la valeur du droit d'exploitation lorsqu'on passe de la scène à la diffusion web ? Il y a différents modèles d'affaires qui sont en train de se dessiner :

- 1 Le modèle à forfait : la prestation de l'interprétation ainsi que les répétitions sont rémunérées et on inclut dans le forfait un montant d'argent pour l'exploitation de l'œuvre par la suite (diffusion web). C'est donc un montant, une fois.
- 2 Des redevances forfaitaires à la pièce, un pourcentage des ventes ou un montant précis par clic. Avec des applications on est capable de savoir combien de clics sur l'œuvre ont été faits pour la visionner, toutefois nous ne pouvons pas savoir combien de personnes sont derrière l'écran en train de la regarder.

Il est possible de concéder les droits d'utilisation sous forme de licence pour un certain montant, pendant une période déterminée, dans un territoire, sur un support et pour un type d'utilisation spécifique.

Puisque les revenus de webdiffusion ne représentent pas encore d'importants chiffres d'affaires, il faut aussi prendre conscience du fait que ce sont les revenus venant des subventions qui doivent être le plus possible repartis pour rehausser les conditions de travail des artistes de la scène, au lieu d'aller remplir les caisses d'industries déjà florissantes.

Dans cette conjoncture, la reddition des comptes nous semble une étape incontournable, sans laquelle les acteurs du milieu seraient contraints de marcher à l'aveuglette. Pour encourager l'écosystème à se doter de normes, il faudrait déjà procéder à une analyse fine des projets qui ont reçu des fonds publics et demander aux grands producteurs de faire preuve de responsabilité sociale.