



Conseil des arts du Canada

INITIATIVE CONNEXION CRÉATION

Analyse qualitative des données des
demandes de subvention, 2020-2021

Préparée par Hill and Knowlton Strategies
Janvier 2021



Table des matières

◦ Résumé	03
◦ Objectifs et méthode	08
◦ Constats détaillés	12
◦ Analyse de la question 1	13
◦ Analyse de la question 2	20
◦ Analyse de la question 3	27

The background is a vibrant, abstract marbled pattern. It features swirling, organic shapes in shades of pink, magenta, and light blue, set against a pale, off-white background. The colors blend and swirl together, creating a fluid, artistic effect. The overall composition is dynamic and visually appealing.

Résumé



Résumé

L'objectif de la présente analyse est d'aider le Conseil à déterminer dans quelle mesure l'initiative Connexion création a aidé le secteur des arts 1) à préserver des emplois et 2) à innover grâce à l'acquisition de compétences, de connaissances et de technologies.

Les résultats sont tirés d'une analyse détaillée des demandes de subvention des 1 026 candidatures retenues. Les renseignements contenus dans les demandes de subvention sont très riches et couvrent un éventail de questions sur :

- le nombre prévu de personnes participant au projet;
- la nature de la participation des artistes ou des non-artistes (collaboratrices, collaborateurs, contractuelles, contractuels, employées ou employés);
- la manière dont les participantes et les participants seraient rémunérés;
- les moyens mis en œuvre pour veiller au respect des directives de la santé publique;
- le ou les publics cibles du projet;
- l'échéancier du projet;
- la manière dont le projet permettrait aux bénéficiaires, aux participantes et aux participants de développer, d'élargir ou d'enrichir leur pratique artistique ou leurs connaissances numériques.



Résumé (suite)

Globalement, les résultats suggèrent que les subventions ont eu des retombées positives dans plusieurs domaines, qui sont résumées ci-dessous.

Des collaborations et des partenariats ont été favorisés ou entamés, dont de nouvelles collaborations.

- La vaste majorité des bénéficiaires prévoient travailler en collaboration ou embaucher d'autres personnes, des artistes principalement, mais également des non-artistes. Seulement 15 % des bénéficiaires ont indiqué prévoir travailler seuls.
- La plupart ont fourni de l'information sur le respect des consignes de santé publique en lien avec la COVID-19. L'approche la plus populaire pour limiter la propagation du virus était le télétravail (les participantes et les participants du projet travailleraient de lieux différents).

Le nombre de personnes ayant tiré des avantages financiers et autres ne se limitait pas aux bénéficiaires de subvention, ce qui démontre un fort effet multiplicateur.

- En moyenne, 4 personnes (dont la ou le bénéficiaire de la subvention) prenaient part à chaque projet. Les projets entrepris par des organismes artistiques comprenaient en moyenne 7 personnes. Le nombre de participantes et de participants était respectivement de 4,5 et de 3,5 pour les projets entrepris par des groupes et des artistes individuels.
- La majorité des bénéficiaires qui ont abordé la rémunération dans leur demande ont indiqué que les collaboratrices, collaborateurs, contractuelles ou contractuels seraient rémunérés selon les normes de l'industrie ou selon les honoraires ou les taux habituels.

Résumé (suite)

Les bénéficiaires de subvention espéraient rejoindre un vaste pan du grand public. Certains ciblaient aussi des membres de la communauté artistique et culturelle. La majorité des bénéficiaires souhaitaient aussi que leur projet soit accessible de façon permanente (p. ex., sur les médias sociaux).

- La majorité des bénéficiaires (environ 8 sur 10) s'attendaient à ce que leur projet rejoigne une certaine clientèle, notamment des enfants, des jeunes et des publics issus de diverses cultures. De plus, environ 1 bénéficiaire sur 3 espérait rejoindre un public « client », comme des professionnelles ou des professionnels des arts ou d'autres artistes ainsi que des personnes ou des organismes qui présentent, exposent ou font la promotion de l'art.
- L'analyse des demandes de subvention indique aussi que la majorité des projets seraient accessibles de manière permanente. On remarque aussi que beaucoup de temps a été consacré aux projets (au moins cinq semaines pour les trois quarts des projets, approximativement).



Résumé (suite)

Les participantes et participants ont acquis un vaste éventail de compétences et de connaissances techniques et technologiques. De plus, à quelques exceptions près, les bénéficiaires ont souligné au moins deux avantages différents que le projet pourrait induire, notamment :

- l'amélioration de la pratique artistique grâce à l'acquisition de connaissances et de compétences qui ne sont pas directement liées à la technologie (p. ex., une ou un auteur qui se familiariserait avec le jeu ou la prestation scénique);
- la possibilité d'explorer une nouvelle technique ou de combiner des formes d'art (p. ex., le mariage de la création orale et de la photographie);
- la numérisation du travail et l'acquisition de compétences numériques;
- le perfectionnement d'autres compétences technologiques, comme l'enregistrement, l'ingénierie ou le mixage sonore;
- l'occasion de rejoindre de nouveaux publics et le développement du réseau professionnel.



Objectifs et méthode



Contexte et objectifs

Le Conseil a reçu plus de 4 200 demandes pour l'initiative Connexion création, ce qui témoigne non seulement du grand intérêt du secteur des arts à cet égard, mais aussi de sa capacité à faire preuve de polyvalence pour créer et présenter des œuvres de manière numérique.

Le Conseil a octroyé plus d'un millier de microsubventions de 5 000 \$ chacune, pour un investissement total de 5,2 M\$, dans tous les champs de pratique et dans chaque province et territoire.

L'objectif de l'analyse présentée dans ce rapport est d'aider le Conseil à déterminer dans quelle mesure l'initiative a aidé le secteur des arts à préserver des emplois et à rémunérer les artistes et les travailleuses et travailleurs autonomes.



Méthode

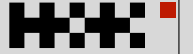
Nos analyses reposent sur les renseignements tirés des demandes de subvention des 1 026 candidatures retenues au moment de la demande. Par conséquent, les réponses fournies par les bénéficiaires reflètent leurs plans et pourraient avoir changé en cours de route.

Les réponses aux trois questions suivantes ont été analysées :

Q1. Le cas échéant, fournissez des renseignements sur les artistes participants principaux. Si vous embauchez des artistes, expliquez comment les cachets à verser seront calculés. Indiquez comment vous prévoyez respecter les mesures de santé publique si vous collaborez avec d'autres personnes.

Q2. Décrivez votre plan et votre échéancier pour la diffusion de votre projet en ligne. Qui souhaitez-vous rejoindre avec ce projet?

Q3. Décrivez brièvement votre projet et dites en quoi il vous permettra de développer, d'élargir ou de réinventer votre pratique artistique ou votre connaissance du numérique.



Méthode

L'analyse se déroulait selon un processus en quatre étapes :

1. *Un premier échantillon aléatoire de réponses tirées de l'ensemble de données des demandes de subvention a été analysé, puis des catégories de codes ont été créées.*
2. *Le schéma de codage préliminaire a été perfectionné en collaboration avec des membres du Conseil.*
3. *Selon le schéma de codage, chaque réponse a été associée à une ou plusieurs catégories ou à un ou plusieurs codes. À l'exception d'une partie de la question 2 (échancier projeté pour la recherche et l'exécution du projet), de multiples codes pouvaient être utilisés.*
4. *À mesure que les réponses étaient codifiées, certaines catégories étaient affinées, ajoutées ou regroupées en conséquence.*

Les réponses de 1 026 bénéficiaires ont été analysées dans le présent rapport. Les renseignements sur le profil des bénéficiaires et les demandes (type de contact et champ de pratique) étaient associés aux réponses pour faciliter la création de tableaux croisés.

Note : Il est arrivé que, pour certaines questions ou parties de questions, les bénéficiaires n'ont pas fourni de réponses pertinentes. Les résultats présentés ici sont basés uniquement sur l'analyse des réponses pertinentes.



Constats détaillés



Question 1

Le cas échéant, fournissez des renseignements sur les principaux artistes participants. Si vous embauchez des artistes, expliquez comment les cachets à verser seront calculés. Indiquez comment vous prévoyez respecter les mesures de santé publique si vous collaborez avec d'autres personnes.

À des fins d'analyse, la question a été divisée en trois parties :

1. Information sur le personnel, les collaboratrices ou les collaborateurs (ex. : nombre d'artistes et de non-artistes participant à un projet).
2. Si vous embauchez des artistes, expliquez comment les cachets à verser seront calculés.
3. Indiquez comment vous prévoyez respecter les mesures de santé publique si vous collaborez avec d'autres personnes.

Constats détaillés

L'analyse suggère **que les retombées ou la « portée » des subventions allaient bien au-delà des bénéficiaires de subvention**, particulièrement lorsque des organismes étaient concernés.

Sur 1 026 demandes, il était possible, dans 860 cas, de dire avec un certain niveau de certitude si un projet impliquerait d'autres personnes que les bénéficiaires, et si ces personnes auraient un statut de collaboratrice, de collaborateur, d'employée ou d'employé. Sur les 860 dossiers, **seulement 15 % des bénéficiaires ont indiqué compter travailler seuls**. La grande majorité des bénéficiaires prévoyaient travailler en collaboration ou embaucher d'autres personnes, des artistes principalement, mais également des non-artistes.

Pour ce qui est du nombre de personnes participant aux projets, sur les 1 026 demandes analysées, 757 des bénéficiaires ont indiqué compter seuls ou avec un nombre déterminé de personnes. Dans les 269 cas restants, il n'était pas possible de dire combien de personnes seraient concernées. En tout, on prévoyait que 3 058 personnes prendraient part à 757 projets, pour **une moyenne de 4 personnes par projet** (dont la ou le bénéficiaire).

- Dans le cas des organismes artistiques, on rapporte que près de 7 personnes participent aux projets. Viennent ensuite les groupes, avec une moyenne de 4,5 personnes, et les artistes individuels, avec une moyenne de 3,5 personnes.



Constats détaillés

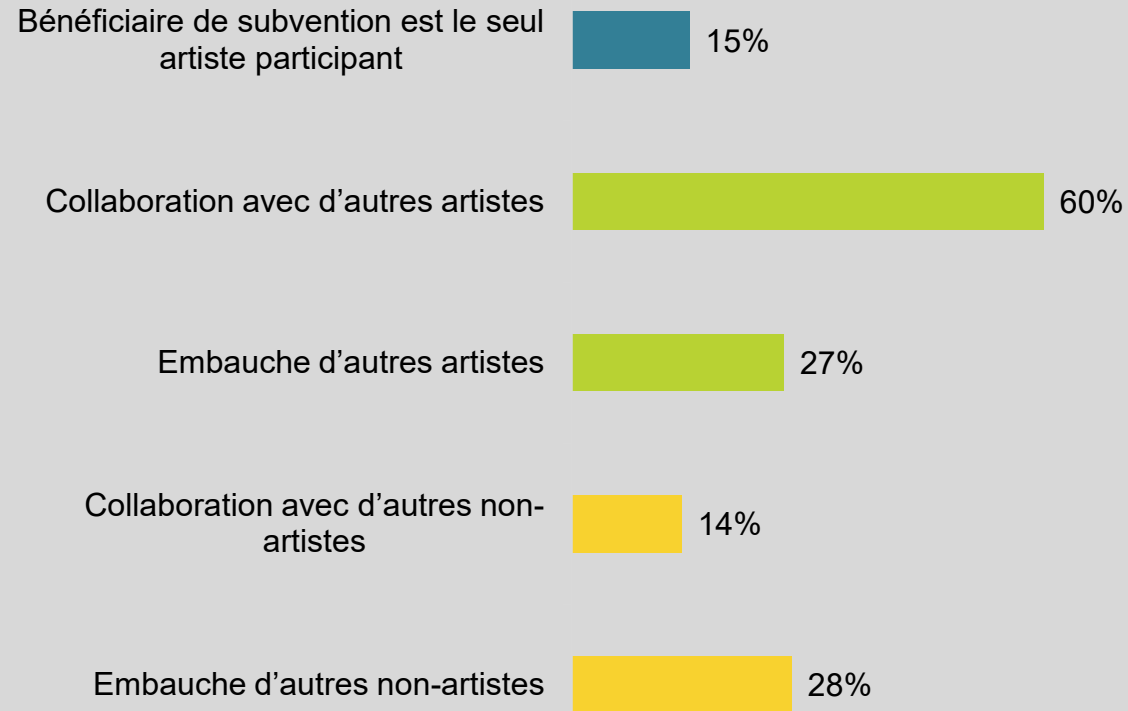
Un total de 740 bénéficiaires ont fourni des renseignements analysables sur la question de la rémunération. L'approche la plus populaire était de rémunérer les collaboratrices, les collaborateurs, les contractuelles ou les contractuels selon les **normes de l'industrie ou selon les honoraires ou les taux habituels**. Parmi les autres modes de rémunération, on retrouve notamment les paiements forfaitaires et le partage de subventions.

- Comme on pouvait s'y attendre, les artistes travaillant seuls représentaient une part importante de celles et ceux qui n'avaient pas abordé la question de la rémunération dans leur demande.

Un total de 680 bénéficiaires de subvention ont expliqué que les participantes et participants aux projets respecteraient les mesures de santé publique relatives à la COVID-19. **L'approche la plus populaire était le télétravail** (les participantes et participants au projet travailleraient de lieux différents).

- Encore une fois, les bénéficiaires n'ayant pas abordé cette question étaient plus susceptibles d'être des artistes travaillant seuls sur leur projet.

Information sur le personnel et sur les collaborateurs



Sur 1 026 bénéficiaires de subvention, 1 personne n'avait pas fourni d'information pertinente et 165 n'avaient fourni aucune information (cellules vides, « ne s'applique pas »). La présente analyse est basée sur les réponses des 860 bénéficiaires restants.

- 82 % des bénéficiaires ont collaboré ou ont embauché un ou plusieurs autres artistes.
- 42 % des bénéficiaires ont collaboré ou ont embauché un ou plusieurs autres non-artistes.
- Les organismes (93 %) et les groupes (91 %) étaient beaucoup plus susceptibles de collaborer ou d'embaucher d'autres artistes que les artistes individuels (78 %).
- Les groupes étaient plus susceptibles de collaborer avec d'autres personnes (73 %). En revanche, les organismes étaient plus susceptibles d'embaucher d'autres personnes (41 %).
- Les bénéficiaires du champ de pratique Arts visuels avaient plus tendance à travailler seuls (32 % contre 15 % pour la moyenne globale).
- Les bénéficiaires du champ de pratique Théâtre étaient plus susceptibles de collaborer avec d'autres artistes ou d'en embaucher (93 % contre 82 % pour la moyenne globale).

Nombre de personnes participant à un projet (artistes et non-artistes)

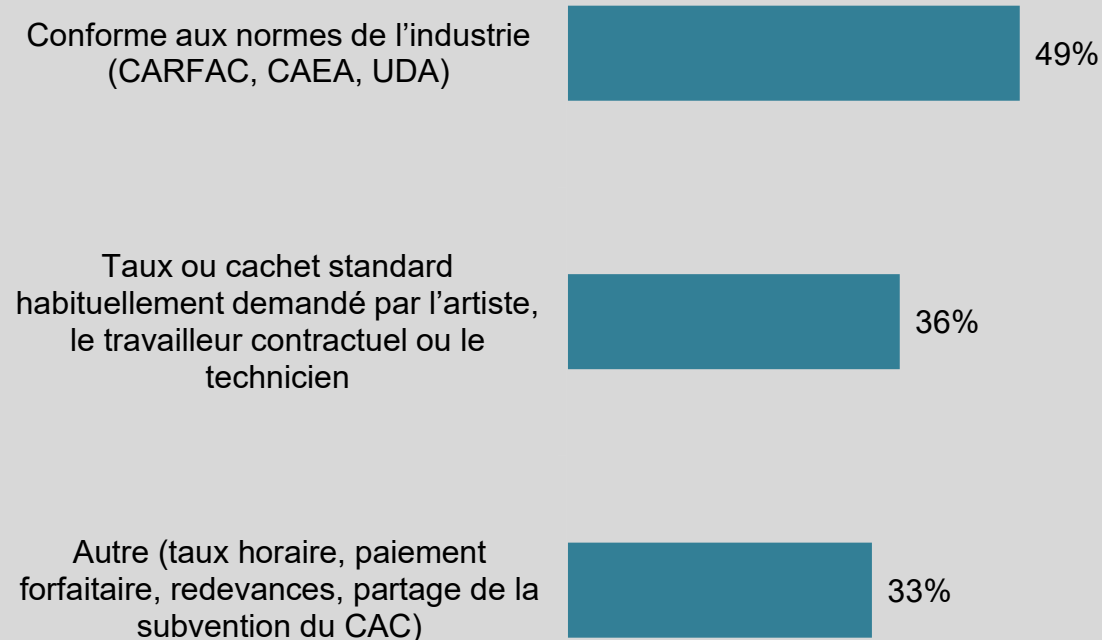
Sur 1 026 bénéficiaires de subvention, 102 n'avaient pas fourni d'information pertinente et 167 n'avaient fourni aucune information (cellules vides, « ne s'applique pas »). La présente analyse est basée sur les réponses des 757 autres bénéficiaires.

Sur les 757 bénéficiaires de cette analyse, certains prévoyaient travailler seuls, tandis que d'autres prévoyaient collaborer avec une, un ou plusieurs artistes ou non-artistes ou en embaucher. Au total, c'est donc 3 058 personnes qui s'attendaient à travailler sur ces 757 projets, pour une moyenne de 4 personnes par projet.



Par champ de pratique, les bénéficiaires des arts médiatiques (3,3), les arts visuels (3,1) et les arts numériques (2,2) faisaient tous appel à moins de participantes et de participants que la moyenne.

Rémunération



n = 740

Sur 1 026 bénéficiaires de subvention, 121 n'avaient pas fourni d'information pertinente et 165 n'avaient fourni aucune information (cellules vides, « ne s'applique pas »). La présente analyse est basée sur les réponses des 740 autres bénéficiaires.

- Dans la plupart des cas, la rémunération était basée sur les normes de l'industrie ou sur les cachets ou les taux habituels. Les réponses qui ne mentionnaient pas explicitement ces deux modes de rémunération étaient classées dans la catégorie « **Autre** ». Il est important de noter que cette catégorie ne signifie pas que la rémunération était non conforme ou injuste.
- Les organismes étaient plus susceptibles de rémunérer les autres artistes ou non-artistes conformément aux **normes de l'industrie** (69 %).
- Parmi les différents champs de pratique, 8 bénéficiaires de subvention sur 10 pratiquant des activités multidisciplinaires et 7 sur 10 pratiquant le théâtre rémunéraient les autres artistes ou non-artistes conformément aux **normes de l'industrie**.

Respect des mesures de santé publique



Sur 1 026 bénéficiaires de subvention, 181 n'avaient pas fourni d'information pertinente et 165 n'avaient fourni aucune information (cellules vides, « ne s'applique pas »). La présente analyse est basée sur les réponses des 680 autres bénéficiaires.

- Plus de la moitié des bénéficiaires utilisaient la **communication à distance**, et 4 bénéficiaires sur 10 suivaient **toutes les recommandations gouvernementales relatives à la COVID-19**.
- Le petit nombre de bénéficiaires de subvention compris dans cette analyse s'explique par le fait que certains bénéficiaires travaillaient seuls sur leur projet et n'avaient donc pas besoin de suivre les mesures de santé publique.
- L'analyse par sous-groupes démontre une cohérence entre le type de bénéficiaire et le champ de pratique.



Question 2

Décrivez votre plan et votre échéancier pour la diffusion de votre projet en ligne. Qui souhaitez-vous rejoindre avec ce projet?

À des fins d'analyse, nous avons divisé la question en quatre parties :

1. Recherche et temps consacré à la réalisation du projet
2. Temps consacré à la diffusion du projet (c.-à-d., période de disponibilité pour le public)
3. Publics cibles
4. Clientèles cibles



Constats détaillés

Il semble que **beaucoup de temps de préparation ait été consacré aux projets**. Les analyses suggèrent aussi que la majorité des projets seraient rendus **accessibles au public de façon permanente**.

- En tout, 839 bénéficiaires ont indiqué le temps prévu pour la réalisation de leur projet (conceptualisation, recherche, réparation, création et révision). Dans la majorité de ces cas (72 %), la réalisation du projet devait prendre au moins 5 semaines, et une proportion de 42 % estimaient qu'il leur faudrait 8 semaines ou plus.
- La majorité des bénéficiaires prévoient donner au **public un accès permanent à leur projet** (sur un site web ou sur les médias sociaux). Dans 21 % des cas, cet accès permanent était jumelé à une période déterminée durant laquelle le projet serait présenté de manière plus ciblée (p. ex., dans le cadre d'un festival ou d'une série de prestations).
- Les trois quarts des bénéficiaires (787 sur 1 026) avaient fourni de l'information concernant leurs plans pour la diffusion publique de leur projet. Dans de nombreux cas, le **public cible était généralement défini comme le grand public**. D'autres bénéficiaires ont fourni plus de détails et ont cité un ou plusieurs segments particuliers, comme les **publics de diverses cultures, les jeunes et les enfants**.
- Un total de 347 bénéficiaires ont exprimé le désir de rejoindre un public « client » (qui s'ajoute, dans la plupart des cas, au grand public ciblé). Le segment le plus populaire était les **professionnelles et professionnels des arts ou les autres artistes ainsi que les personnes ou organisations qui présentent, exposent ou font la promotion de l'art**.

Estimation du temps nécessaire à la recherche et à la création du projet

Temps consacré à la recherche et création (un seul code sélectionné par demande)

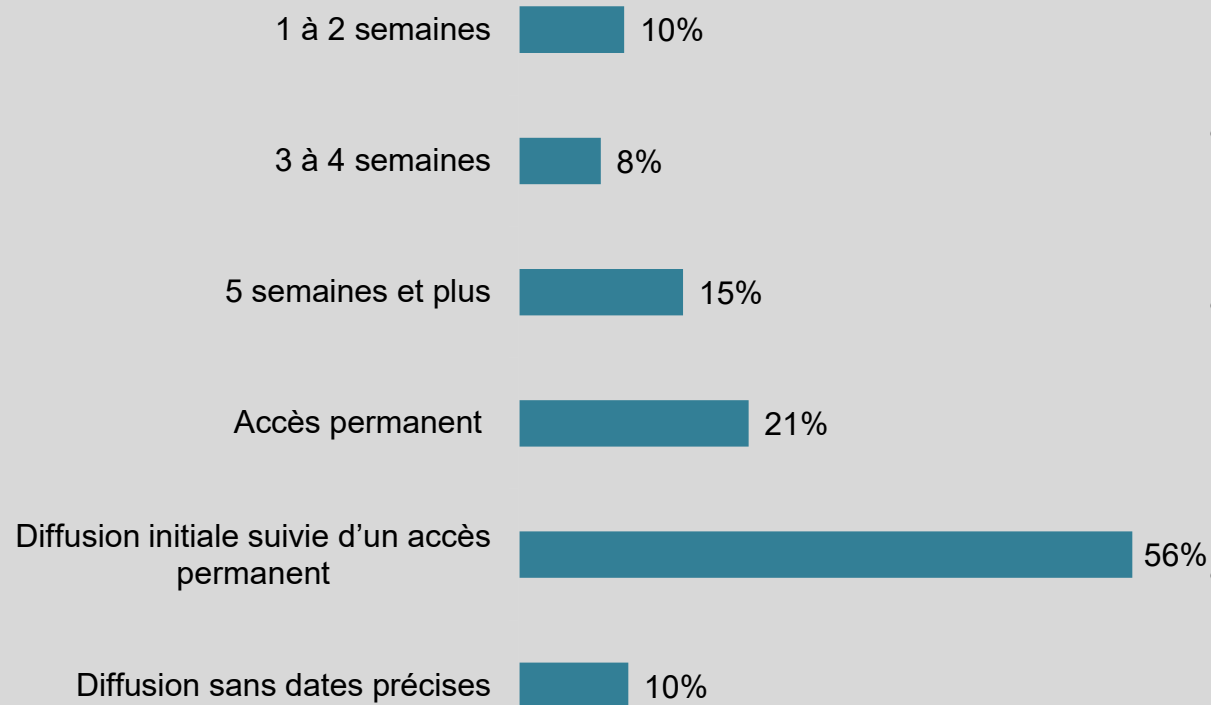


Sur 1 026 bénéficiaires de subvention, 187 n'avaient pas fourni d'information pertinente. L'analyse est basée sur les réponses des 839 autres bénéficiaires.

- Dans la majorité des cas (72 %), on prévoyait que la réalisation du projet prendrait au moins 5 semaines.
- Les bénéficiaires pratiquant la danse prévoyaient consacrer relativement moins de temps à la recherche et à la création de leur projet : une proportion de 47 % de ce groupe prévoyait y consacrer de 1 à 4 semaines.
- En revanche, les bénéficiaires des arts visuels prévoyaient prendre plus de temps que celles et ceux des autres champs de pratique : une proportion de 54 % mentionnait qu'il leur faudrait 8 semaines ou plus pour réaliser leur projet.

Calendrier de diffusion du projet en ligne

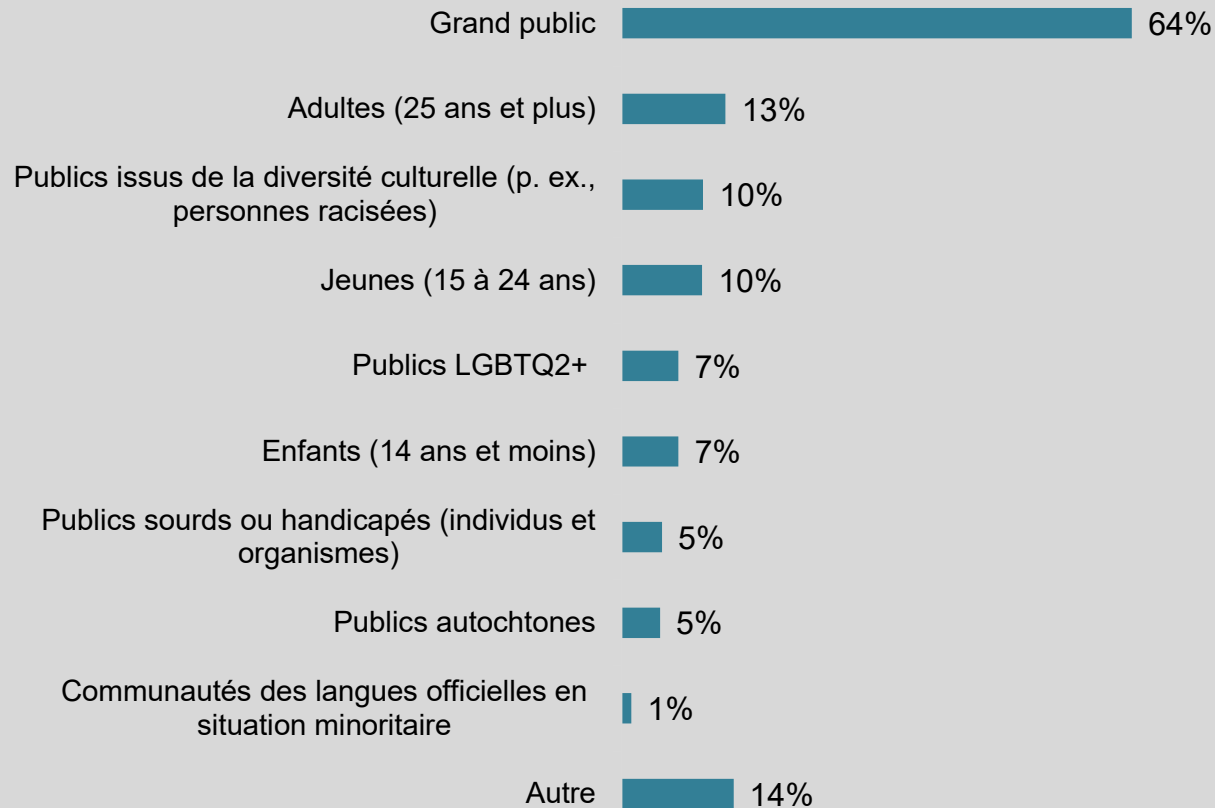
Durée de la diffusion



Sur 1 026 bénéficiaires de subvention, 31 n'avaient pas fourni d'information pertinente. L'analyse est basée sur les réponses des 995 autres bénéficiaires.

- La majorité des bénéficiaires prévoient donner au public un accès permanent à leur projet (sur un site web ou sur les médias sociaux).
- Comparativement aux autres, les bénéficiaires pratiquant la danse prévoient donner accès à leur projet le moins longtemps (du moins, initialement) : une proportion de 24 % a répondu que leur projet serait accessible pour 1 à 2 semaines.
- 33 % des bénéficiaires des arts numériques ont indiqué compter donner au public un accès à leur projet, sans préciser pour combien de temps.

Publics cibles



Sur 1 026 bénéficiaires de subvention, 348 n'avaient pas fourni d'information pertinente. L'analyse est basée sur les réponses des 787 autres bénéficiaires.

- La majorité des bénéficiaires (environ 8 sur 10) espéraient rejoindre un public – comme les jeunes, les enfants et les publics issus de diverses cultures – avec leur projet.
- Dans d'autres cas, les réponses étaient plus précises et visaient un ou plusieurs **publics cibles**, comme les jeunes ou les enfants.
- Les enfants étaient plus susceptibles d'être ciblés par les personnes œuvrant dans le milieu du théâtre (17 %) et de la littérature (11 %).

Clientèles cibles



n = 347

Sur 1 026 bénéficiaires de subvention, 679 n'avaient pas fourni d'information pertinente. L'analyse est basée sur les réponses des 347 autres bénéficiaires.

- La majorité des demandes de subvention ne ciblaient aucun public client (gens du secteur des arts et de la culture, comme des promotrices ou des promoteurs, des intermédiaires ou des personnes diffusant l'art dans les écoles et les bibliothèques).
- Parmi les bénéficiaires qui ciblaient des publics clients, les autres artistes et les personnes qui présentent, exposent ou hébergent de l'art étaient les plus cités.
- 89 % des bénéficiaires issus des arts multidisciplinaires ont cité les professionnelles et professionnels des arts ou les autres artistes comme clientèle cible.
- 44 % des bénéficiaires œuvrant dans le domaine de la littérature ont cité les enseignantes, les enseignants, les pédagogues, les bibliothécaires, les universités ou les écoles comme clientèle cible.



Question 3

Décrivez brièvement votre projet et dites en quoi il vous permettra de développer, d'élargir ou de réinventer votre pratique artistique ou votre connaissance du numérique.

Constats détaillés

L'analyse suggère que les subventions ont permis aux bénéficiaires, à leur personnel et à leurs collaboratrices et collaborateurs de **développer leur pratique artistique et d'améliorer leurs compétences numériques et leurs autres compétences techniques** de diverses façons. Il est également évident que les artistes étaient enthousiastes quant aux possibilités qu'offrait la subvention.

Dans la vaste majorité des cas, les bénéficiaires ont cité **au moins deux retombées potentielles** de la subvention sur leurs connaissances, leurs compétences et leurs aptitudes.

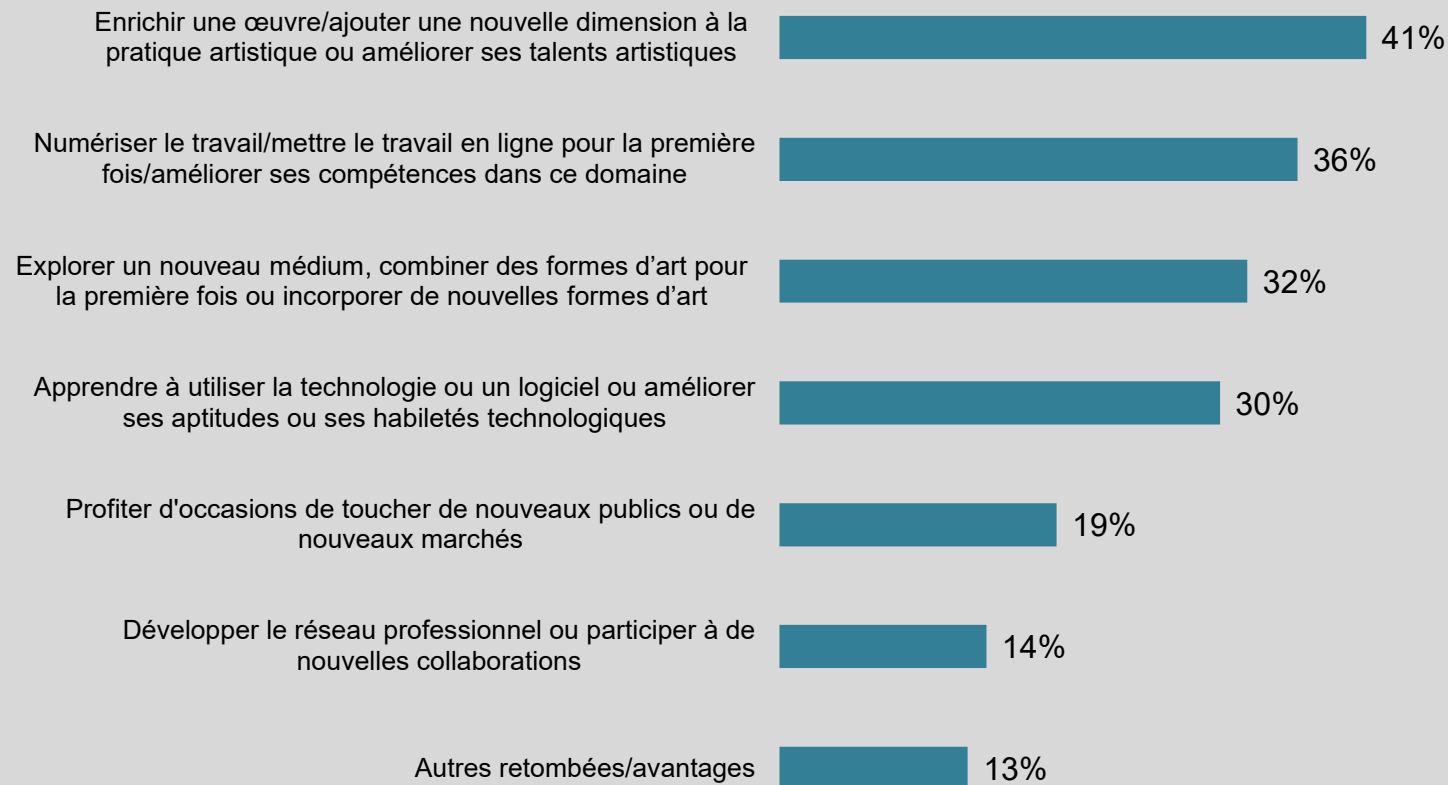
- Dans environ 4 cas sur 10, les bénéficiaires s'attendaient à **parfaire leur pratique artistique**. Cela englobe l'acquisition de connaissances et de compétences qui ne sont pas directement liées à la technologie (p. ex., un auteur qui se familiariserait avec le jeu ou la prestation, une danseuse qui apprendrait à chorégraphier ou un poète qui enrichirait une collection existante).
- Dans le même ordre d'idées, le tiers des bénéficiaires environ ont expliqué comment elles et ils prévoyaient **explorer une nouvelle technique ou combiner des formes d'art** (par exemple, la création orale et la photographie).

Constats détaillés

- La **numérisation du travail** et l'**acquisition de nouvelles compétences** ont été citées par le tiers des bénéficiaires environ. Une proportion similaire de bénéficiaires espéraient **améliorer leurs autres compétences technologiques**, comme celles liées à l'enregistrement, à l'ingénierie ou au mixage sonore.
- Parmi les autres avantages cités par les bénéficiaires, on retrouve la possibilité de **rejoindre de nouveaux publics** ainsi que le **développement du réseau professionnel**.
- La catégorie « Autre » englobe la viabilité financière, la découverte des pratiques artistiques des différents groupes visés par l'équité et l'amélioration des compétences en entrepreneuriat et en marketing.
- Les retombées attendues étaient sensiblement **les mêmes parmi les différents champs de pratique et types de bénéficiaires**.

Description du projet et potentiel d'innovation

Sur 1 026 bénéficiaires de subvention, 15 n'avaient pas fourni d'information pertinente (cellules vides, « ne s'applique pas »). La présente analyse est basée sur les réponses des 1 011 autres bénéficiaires.



- La majorité des bénéficiaires s'attendaient à ce que le projet leur permette d'innover ou d'améliorer leurs talents ou leurs habiletés artistiques d'au moins deux façons différentes.
- L'analyse suggère aussi que collectivement, les retombées attendues étaient très variées : amélioration des talents artistiques, acquisition de connaissances techniques et compétences et occasions d'atteindre de nouveaux marchés et de développer les réseaux (p. ex., par le mentorat).



Citations de bénéficiaires

Voici un échantillon de citations tirées des réponses fournies à la question 3 :

- *« J'innoverai et je développerai mes compétences de producteur et de monteur pour créer du contenu numérique de qualité professionnelle. Ces compétences sont extrêmement importantes pour poursuivre une carrière à l'ère numérique, tout particulièrement en période de pandémie. Un vidéoclip professionnel et soigné de ces chansons fera grandement évoluer ma pratique artistique et améliorera mes connaissances en matière de création de contenu. »*
- *« Je souhaite profiter de cette occasion de faire étalage de ma créativité et de mon sens de l'innovation pour parfaire mes compétences de compositrice et d'arrangeuse. En tant que productrice de musique dans le monde d'aujourd'hui, je souhaite aussi développer mes compétences créatives en matière de technologie pour présenter ma musique en ligne. Le projet sera réalisé sans aucune aide externe. »*
- *« Le projet est une occasion d'enrichir mon expérience en gestion et en diffusion de contenu en ligne. Je souhaite aussi améliorer mes compétences en montage vidéo, attirer un public et rejoindre des adeptes partout dans le monde de manière inédite et significative. »*



Citations de bénéficiaires (suite)

- *« Le projet est une occasion d'explorer le potentiel des technologies 3D récentes. Avec ce projet, je me concentre sur les effets d'optique générés par les textures, l'éclairage en mouvement, l'ombrage et les mouvements dans l'espace, tout en incorporant les formes paramétriques. »*
- *« J'aimerais créer une série Skill Share dans laquelle je présenterais des trucs sur la manière de choisir le meilleur équipement pour la diffusion en continu, l'enregistrement et les prestations. Au cours de la pandémie, j'ai observé des lacunes en matière de littérature technologique... J'aimerais profiter de cette occasion d'aider les artistes à économiser temps et argent en offrant des ateliers gratuits et des guides en format PDF qui sont actuels et traitent des réalités de la COVID-19. »*
- *« Escapades permettra à un vaste éventail de disciplines avec lesquelles je travaille actuellement d'être combinées pour générer un nouveau type de créations. Il serait ainsi possible de rédiger des textes narratifs, de les interpréter et de les enregistrer, puis de les intégrer dans la réalité virtuelle avec des paysages sonores originaux, ce qui ouvrirait des territoires numériques auparavant inexplorés dans une série numérique en solo. »*
- *« Je n'ai plus aucun doute, je tiens ici le moyen de retranscrire mon récit de manière créative en utilisant le web comme une véritable plateforme artistique, une première pour moi. J'ai consulté une programmeuse web qui est prête à m'aider (à distance) pour le projet. »*



Pour en savoir plus, écrivez à

Patrick Beauchamp
Vice-président, Recherche et analyse
613-786-9985 (poste 285)
Pat.Beauchamp@hkstrategies.ca

HILL+KNOWLTON STRATÉGIES CANADA
50, rue O'Connor, bureau 1115
OTTAWA (Ontario) K1P 6L2
HKSTRATEGIES.CA