



Option
numérique

SCÉNARIOS D'ACTION

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

Annexe 1

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

Septembre 2011

Conseil des arts
et des lettres

Québec 

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

LE CONTEXTE

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

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

Au cours des dernières années, les artistes et les organismes en arts numériques ont participé à divers événements et colloques tant à l'étranger (ISEA¹, Ars Electronica, etc.) qu'au Québec pour mieux définir leur identité, notamment dans le cadre du projet des Rendez-vous des arts numériques². Le Forum des arts numériques de juin 2011, dans le cadre du grand chantier de réflexion @LON, visait à élaborer des scénarios d'action pour le développement des arts et des lettres dans l'univers numérique."

¹ Inter-Society for the Electronic Arts

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

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

LE FORUM SUR LES ARTS NUMÉRIQUES

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

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

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

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

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

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

SPÉCIFICITÉ ET DÉFINITION DES ARTS NUMÉRIQUES

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

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

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

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

Art et technologie

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

Les technologies et leurs processus

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

Expérimentation, exploration et appropriation de technologies en émergence

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

Matériel / Immatériel

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

Interactivité

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

Multiplicité des modes de présentation et de manifestation

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

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

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

PROGRAMMES ADAPTÉS AUX ARTS NUMÉRIQUES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CRÉATION D'UN SECTEUR SPÉCIFIQUE AUX ARTS NUMÉRIQUES

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

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

ANNEXE

Liste des participants du Forum sur les arts numériques

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

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

Conseil des arts et des lettres du Québec

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