

Option
numérique

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

Document d'orientation



Forum
Arts et lettres
option numérique
(@lon)

28-29 septembre 2011

Conseil des arts
et des lettres

Québec 

La démarche du projet @LON

En mars 2010, à la suite du dépôt du rapport L'Allier ¹, Mme Christine St-Pierre, ministre de la Culture des Communications et de la Condition féminine, demandait au Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) et à la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) de lui proposer des scénarios d'action concertés portant notamment sur la veille technologique liée à la promotion et à la mise en marché des arts et des produits culturels, de façon à offrir une valeur ajoutée, par la mise en commun des expertises. La ministre précisait alors qu'en ce domaine, les développements fulgurants exigent une action commune pour que la culture et ceux qui la font vivre puissent s'adapter et tirer leur épingle du jeu. Des démarches de consultation distinctes ont alors été entreprises auprès des milieux culturels desservis par la SODEC, le CALQ et le ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine (MCCCF). Ces travaux respectifs seront suivis d'un rapport synthèse présentant les scénarios d'action retenus qui sera transmis à la ministre.

Pour développer cette stratégie et les scénarios d'action qui l'accompagnent, le CALQ a entrepris son plus grand chantier de réflexion depuis sa création, engageant la participation de plusieurs centaines de personnes des milieux des arts et des lettres, de la recherche universitaire, de partenaires gouvernementaux et d'autres instances.

Un comité d'orientation, composé d'artistes et de représentants d'organismes concernés par les technologies numériques et provenant des différentes disciplines artistiques desservies par le CALQ, a guidé la démarche @LON et a contribué au développement des contenus. Finalement, un comité d'organisation, composé principalement d'employés du CALQ, a procédé à la planification, à la réalisation et à la logistique des activités entourant le projet @LON ainsi qu'à la rédaction des principaux documents qui en découlent.

La priorité dans cette démarche a été accordée à la production d'un premier portrait d'ensemble permettant de mieux cerner l'utilisation des technologies numériques dans l'univers des arts et des lettres au Québec. Le CALQ s'est ainsi associé à la firme SOM pour effectuer un sondage auprès de plus de 4 900 artistes et un peu plus de 1 000 organismes, clientèles du CALQ et diffuseurs pluridisciplinaires du MCCCF ayant fait une demande de soutien au cours des deux dernières années. Ce sondage portait

¹ L'Allier, Jean-Paul (Me), Me Denis Boutin et Me André Sasseville. (2010). *Rapport du comité L'Allier sur la démarche de réflexion avec les associations concernées par l'application des lois sur le statut des artistes*. Langlois Kronström Desjardins. 75 p. www.mcccf.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/publications/Rapport_LAllier_mars_2010.pdf

notamment sur l'utilisation des technologies numériques aux fins de création, de production, de promotion et de mise en marché des œuvres ainsi que sur les besoins de perfectionnement et les investissements projetés.

Quelque 1 749 artistes et 341 organismes ont répondu au sondage et ont confirmé avec une très grande majorité que les technologies numériques avaient une incidence majeure sur la création artistique et la culture québécoise dans son ensemble. Les données recueillies témoignent également de l'évolution accélérée de l'utilisation des outils numériques par les artistes et confirment la mutation du rôle des artistes et de leurs conditions de pratique dans le contexte du numérique. Les résultats du sondage ont été diffusés en mai 2011 et sont disponibles sur le site Web du CALQ ².

En parallèle, le CALQ s'est associé au sein de l'OPSAC (Organismes publics de soutien aux arts du Canada) aux autres conseils des arts et agences gouvernementales des territoires et des provinces pour commander une étude permettant de faire le point sur l'incidence des technologies numériques dans le secteur des arts et des lettres ³.

Le CALQ a par la suite réalisé plus de 12 rencontres avec des représentants invités de l'ensemble des disciplines artistiques, réunissant plus de 250 personnes issues des secteurs du théâtre, de la musique, de la chanson, de la danse, du cinéma et de la vidéo, des arts visuels, des métiers d'art, des arts multidisciplinaires et des arts du cirque ainsi qu'avec les représentants des diffuseurs pluridisciplinaires en arts de la scène et des conseils régionaux de la culture.

Particulièrement affecté par les nouvelles technologies, la littérature et les arts numériques ont fait, quant à eux, l'objet de forums disciplinaires distincts auxquels près de 300 personnes ont participé. En mai, le milieu littéraire s'est regroupé pour discuter non seulement de l'incidence des technologies numériques sur la littérature mais également des enjeux auxquels il fait face pour le développement de cette pratique artistique. À la fin du mois de juin, ce sont les intervenants des arts numériques qui se sont réunis afin de formuler les besoins spécifiques à ce secteur.

² SOM Recherches et sondages (2011). *Sondage sur l'utilisation des technologies numériques dans le cadre du projet @LON*. www.calq.gouv.qc.ca/alon/sondage_artistes.pdf ; www.calq.gouv.qc.ca/alon/sondage_organismes.pdf Pour une synthèse, voir aussi : Conseil des arts et des lettres du Québec. *Constats du CALQ : L'utilisation des technologies numériques par les artistes et les organismes relevant du CALQ*. Numéro 21, mai 2011. 6p.

³ Voir : OPSAC (2011). *La transition vers le numérique et l'incidence des nouvelles technologies sur les arts*. Préparé par David Poole avec Sophie Le-Phat Ho. 68p.

Les associations professionnelles artistiques et les regroupements nationaux ont été invités à s'associer au CALQ dans l'organisation des consultations pour leur secteur artistique.

Les propositions ci-jointes sont issues de cette vaste consultation du projet @LON. Elles présentent une stratégie détaillée en 4 axes ainsi que 34 scénarios d'action afin d'assurer le développement des arts et des lettres dans l'univers numérique. Plusieurs propositions dépassent le champ d'activité du CALQ car l'enjeu numérique concerne toute l'action gouvernementale.

Tous les documents de consultation ainsi que les résultats du sondage sont disponibles sur le site Web du CALQ. Ils constituent la matière première du présent document synthèse.

La culture dans le contexte des technologies numériques

La culture est l'un des secteurs de la société qui vit le plus intensément les bouleversements suscités par les technologies numériques. Dans plusieurs secteurs de la culture, la chaîne de production traditionnelle se transforme complètement : aux produits physiques se substituent des services numériques; la distribution numérique réduit le rôle des intermédiaires traditionnels; les anciens modèles d'affaires sont remis en cause; « la monétisation ⁴ » de la création et la notion de droit d'auteur sont en profonde transformation; bref, la création, la production et la diffusion des œuvres se transforment totalement. Au cœur même de certaines industries culturelles, les impacts économiques sont majeurs. Certains acteurs, autrefois incontournables, de cette industrie et de la commercialisation de ses produits culturels, sont aujourd'hui disparus ou en complète restructuration.

Par ailleurs, la croissance de la distribution numérique des contenus culturels est phénoménale. C'est le cas dans le secteur de la musique mais aussi dans celui du livre, alors que de nouveaux agrégateurs (tels Amazon, iTunes ou Netflix) accaparent des parts de marchés de plus en plus importantes. Au niveau de la création, les supports numériques ne cessent d'ouvrir de nouveaux horizons technologiques; en littérature par exemple, le texte peut dorénavant côtoyer l'image et le son.

⁴ Terme désignant l'accès et le paiement des contenus. Chantepie, P. et Alain Le Diberder. (2010). *Révolution numérique et industries culturelles*. Éd. La Découverte.

En arts de la scène, de plus en plus de productions profitent aujourd'hui de l'usage de technologies de pointe; l'exploration dans le domaine de la danse facilitée par les capteurs de mouvement et l'ouverture de possibilités nouvelles de diffusion du spectacle vivant sur de multiples plateformes, renouvellent le langage artistique ainsi que la façon de rejoindre les publics.

Ces changements vont au-delà des simples transformations des modes ou des outils de création ou de production. Ce sont aussi les processus de création et de diffusion, en passant par la promotion et la mise en marché des œuvres, leur conservation, leur archivage, qui sont touchés. La formation, le perfectionnement et les échanges d'expertises technologiques nourrissent les projets artistiques et s'avèrent incontournables pour le travail des artistes. L'avènement des technologies numériques participe ainsi à un double mouvement avec, d'un côté, une certaine démocratisation (des usages de la technologie, de l'accessibilité aux équipements, aux contenus, etc.) et, de l'autre, une spécialisation croissante et incontournable (des expertises, des créneaux, des marchés, etc.).

Le rapport à l'art s'en trouve également transformé. Les dimensions interactives que peuvent prendre les projets artistiques des créateurs mais également les expériences artistiques vécues par les publics, grâce aux technologies numériques, sont multiples. De simple récepteur ou consommateur, le public peut à la fois devenir partie prenante du processus de création, de production ou même de promotion d'une œuvre. Les réseaux sociaux donnent lieu à des collaborations nouvelles, à différentes échelles. Tout ce contexte redéfinit considérablement les principaux éléments de la chaîne de production culturelle et les mécanismes de l'industrie qui la soutiennent.

Or, le potentiel de constitution d'un réel patrimoine artistique québécois, grâce aux technologies numériques, est fort stimulant et ne peut que mieux consolider la culture québécoise, sa connaissance et l'appropriation de ses différents courants de pensée, artistiques et sociaux. La culture québécoise dans l'univers numérique est donc un enjeu en soi et la création devient le maillon fort d'une stratégie culturelle numérique : le contexte est propice à l'éclosion de nouveaux modèles d'affaires qui privilégient la création et qui permettent une juste rémunération des artistes et écrivains. Voilà pourquoi la réflexion sur les technologies numériques lancée par madame la ministre Christine St-Pierre est si importante.

La Politique culturelle du Québec aura bientôt vingt ans. Au cours des dernières années, l'usage des technologies de l'information a augmenté de façon exponentielle. Ces technologies ont changé fondamentalement notre rapport au temps et à l'espace. Elles sont plus rapides, plus efficaces et leurs capacités évoluent sans cesse. Elles sont en train de révolutionner nos sociétés et plusieurs comparent ce bouleversement à celui qui a accompagné l'invention de l'imprimerie, « en ce sens qu'il transforme radicalement les conditions de circulation et de consommation des produits culturels, et plus largement de l'information »⁵. Plusieurs occasions sont à saisir et différents scénarios d'action sont ici proposés.

⁵ Hoog, Emmanuel. 2010. « Les enjeux de la révolution numérique. » Dans *Politiques et pratiques de la culture* sous la direction de Philippe Poirier. La documentation française. p. 229.

Axe 1. Doter la culture d'une stratégie numérique, d'approches innovantes et de modèles d'affaires adaptés à l'univers numérique

Les politiques publiques et le réseau gouvernemental

« Les façons de créer, de produire, de distribuer, de commercialiser, de préserver et de soutenir l'art sont en train de changer en raison de la transition vers une société numérique »⁶. La chaîne de production de l'industrie culturelle se modifie, les pratiques artistiques évoluent, l'accès à Internet à très haut débit devient stratégique et les usagers deviennent eux-mêmes producteurs de contenus. Dans plusieurs domaines, dont celui de la culture, les mécanismes de reconnaissance traditionnels, les notions de professionnalisme et d'excellence sont en mutation, redéfinissant ainsi le rôle des organismes et des infrastructures de soutien. De plus, 92 % des artistes et 94 % des organismes artistiques sans but lucratif estiment que les technologies numériques ont une incidence importante sur l'avenir de la culture québécoise.⁷ L'ensemble de ces constats appellent à une reconsidération des politiques publiques et des structures gouvernementales du secteur culturel.

Scénarios d'action :

1. Développer une **stratégie numérique de la culture** ayant la création comme axe majeur.
2. Bâtir des partenariats interministériels dans le cadre d'une **politique globale sur les technologies numériques pour le Québec** (culture, éducation, économie, industrie, etc.).
3. Adapter la structure du **réseau gouvernemental de la culture** aux exigences nouvelles engendrées par les technologies numériques.

⁶ OPSAC. *op. cit.* p. 7.

⁷ Ces données sont issues d'un sondage réalisé au printemps 2011 par la firme SOM, et portant sur l'utilisation des technologies numériques par les artistes et les organismes relevant du CALQ. Les diffuseurs pluridisciplinaires soutenus par le MCCCCF ont également été sondés. (Voir SOM. *op. cit.*)

Les nouveaux modèles de développement

Les paramètres actuels de distribution des produits culturels « physiques » renvoient à des modèles d'affaire qui sont en complète transformation. Non seulement l'évolution de la distribution numérique est phénoménale mais les technologies numériques transforment totalement les processus de production. Selon le sondage, 85 % des artistes et 87 % des organismes affirment avoir intégré les technologies numériques à l'ensemble de leur pratique et de leurs activités artistiques. Le soutien à de nouveaux modèles de développement s'impose. Ce constat laisse anticiper un certain glissement de la chaîne de l'industrie culturelle traditionnelle vers d'autres modèles, voire de nouvelles infrastructures ⁸, qui permettent des parcours de plus en plus assumés par l'artiste créateur lui-même. Les formes actuelles de soutien doivent être adaptées en conséquence.

Scénarios d'action :

4. Adapter les formes actuelles de **soutien** et d'**investissements** culturels en prenant en compte l'importance de la dématérialisation des œuvres et des processus de création, et en considérant le potentiel des **supports virtuels** et des **infrastructures numériques** utiles à la création, à la production, à la diffusion et à la distribution des œuvres.
5. Reconnaître et soutenir les **nouveaux processus de production** qui, grâce aux technologies numériques, intègrent différents éléments de la chaîne de création, production, diffusion, promotion et mise en marché des œuvres, et ce, dans l'ensemble des disciplines. Cibler les secteurs culturels les plus touchés en priorité et mettre en place les mesures de soutien appropriées en fonction de la place qu'occupent les technologies numériques dans les différentes formes artistiques.

⁸ Ce que l'on appelle communément « les nuages » en sont un bon exemple. Ce type de plateforme pourrait éventuellement fournir de nouvelles ressources au service de l'artiste. Selon le concept du « *cloud computing* », les utilisateurs ou les entreprises ne sont plus gérants de leurs serveurs informatiques mais peuvent ainsi, accéder, de manière évolutive à de nombreux services en ligne sans avoir à gérer l'infrastructure sous-jacente, souvent complexe. Les applications et les données ne se trouvent plus sur l'ordinateur local, mais –métaphoriquement parlant– dans un nuage (« *cloud* ») composé d'un certain nombre de serveurs distants interconnectés au moyen d'une excellente bande passante indispensable à la fluidité du système. L'accès au service se fait par une application standard facilement disponible, la plupart du temps un navigateur Web.

Les créateurs, au cœur des modèles

De façon générale, les technologies numériques ont des répercussions sur la situation économique des artistes (selon 72 % d'entre eux), sur le développement de leur carrière (pour 87 % d'entre eux), sur leurs besoins en matière de lieux et d'équipements de pointe, de soutien technique, d'embauche d'experts et de personnel spécialisé (pour 70 % d'entre eux) ainsi que sur le développement de leur discipline (pour 82 % d'entre eux)⁹. Le soutien aux créateurs se retrouve donc au cœur des nouveaux modèles d'affaire et de développement culturel pour le Québec, tout comme la constitution de son patrimoine artistique et littéraire.

Scénarios d'action :

6. Privilégier les modèles de développement qui permettent au créateur de réaliser ses projets dans un environnement adéquat, de s'entourer d'une équipe, d'avoir accès aux plateformes et infrastructures collectives, aux équipements et à l'expertise nécessaires, afin de profiter pleinement du potentiel des technologies numériques. Permettre aussi à l'artiste d'utiliser le contenu de ses œuvres actuelles et passées et d'enrichir le patrimoine artistique et littéraire numérique québécois :
 - a. Favoriser d'abord les modèles de production culturelle susceptibles d'**assurer une juste rémunération de la création** et d'**améliorer les conditions de pratique** des artistes et des écrivains, en optimisant l'accès aux ressources humaines, financières, matérielles disponibles.
 - b. Faire connaître les adaptations et les applications diverses du **droit d'auteur** et de la propriété intellectuelle découlant des nouvelles réalités de la pratique artistique dans l'univers numérique. (La notion de « *creative commons* » en est un exemple).
 - c. Favoriser la **numérisation des œuvres**, la constitution d'**archives numériques** ainsi que leur **conservation** afin de permettre l'utilisation par les créateurs.

⁹ SOM. *op. cit.*

L'importance des plateformes numériques

Les technologies numériques « permettent de créer et de sauvegarder des données et des processus sous forme numérique, avec la possibilité d'une distribution par les réseaux électroniques »¹⁰, s'ensuit la constitution de plateformes et de réseaux permettant de multiples échanges, de nouvelles formes de communication et un élargissement de la communauté artistique sur le réseau planétaire, à travers différentes communautés d'intérêt. La valorisation des produits culturels québécois doit tirer profit de ces nouvelles plateformes et nouveaux réseaux de consommation fixes ou mobiles.

Par ailleurs, l'œuvre d'art a désormais la possibilité d'exister au delà de son objet physique. Il n'y a pas de limites à la quantité d'œuvres pouvant être conservées. « Pour peu que l'on dispose des installations de sauvegarde et de récupération appropriées, les œuvres d'art peuvent être conservées puis récupérées pendant de très longues périodes »¹¹.

Scénario d'action :

7. Favoriser les approches qui reposent sur le développement de **plateformes numériques** multiples en tant qu'outils de développement culturel interactifs, permettant de nouvelles avenues de création, facilitant la promotion et la mise en marché des œuvres, leur conservation, ainsi que l'accès aux contenus artistiques et littéraires numériques québécois.

Créer le secteur des arts numériques

Définis 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, les arts numériques constituent indubitablement une pratique artistique spécifique, autonome et en croissance, nécessitant un programme d'aide adapté à sa réalité. Ce programme doit pouvoir convenir au développement rapide que connaissent ces pratiques, tenir compte des pratiques exploratoires propres aux arts numériques, incluant la recherche ainsi que les collaborations nouvelles en matière d'innovation.

¹⁰ OPSAC. *op.cit.* p. 10.

¹¹ OPSAC. *op.cit.* p.11

Plusieurs artistes repoussent les limites des technologies, les transforment, s'en réapproprient les langages et en détournent les usages; en somme, les artistes sont souvent à la source même d'innovations technologiques.

Scénario d'action :

8. Créer un **nouveau secteur des arts numériques** au sein du Conseil des arts et des lettres du Québec et développer une structure de soutien adaptée aux pratiques inhérentes à ce secteur (annexe 1).

Une veille numérique essentielle

L'ère numérique marque la fin du travail en silo. Aucune politique ou stratégie culturelle ne peut se développer sans d'abord se situer dans un contexte défini et documenté. La mise en réseau et l'accès aux contenus permettent une veille beaucoup plus efficace et relativement facile à orchestrer. Les pratiques exemplaires et la connaissance juste et approfondie de la dynamique du milieu et des clientèles, sont essentielles afin d'inspirer les meilleures décisions.

Scénario d'action :

9. Mandater l'Observatoire de la culture et des communications du Québec (OCCQ) et lui donner les moyens d'assurer la **veille numérique** en culture. Développer la **recherche** prospective sur l'évolution et l'incidence des technologies numériques sur les arts et les lettres (incluant l'offre culturelle québécoise en ligne, la diffusion de spectacles virtuels, la vente de livres et de musique en ligne, l'évolution du droit d'auteur et des redevances dans le contexte numérique, la présence des réseaux sociaux, etc.).

Des investissements structurants et durables

La volonté de soutenir le développement artistique et culturel dans sa transition numérique et d'assurer sa pleine émancipation dans cet univers, susciteront des investissements importants. Il importe toutefois d'envisager ceux-ci dans une perspective de développement structurant et durable pour le Québec.

Scénario d'action :

- 10.** Dégager les **investissements** nécessaires pour soutenir les **modèles économiques de production de contenus** artistiques et littéraires et leur diffusion dans l'univers numérique, et déployer la stratégie culturelle ministérielle en partenariat avec les autres acteurs gouvernementaux.

Axe 2. Susciter le développement de la création artistique et littéraire québécoise, ainsi que sa diffusion, au cœur de la stratégie numérique

Si la création artistique et littéraire s'impose comme étant le cœur d'une stratégie numérique pour le secteur culturel, certaines façons de faire sont à privilégier pour donner un nouveau souffle au milieu et des occasions stimulantes de développement aux praticiens.

Soutenir le développement des formes émergentes et des nouveaux réseaux

Les technologies numériques offrent de nouveaux repères et permettent aux créateurs des approches hybrides, transversales, itératives, interactives. Plusieurs autres sphères de la société font face à ce phénomène et le soutien à l'exploration, aux formes émergentes et à la mise en réseaux sont les premiers pas à franchir sur le chemin de l'innovation.

Scénarios d'action :

11. Appuyer le développement de **formes émergentes** de création, de production ou de diffusion en lien avec les technologies numériques.
12. Reconnaître et soutenir les initiatives qui favorisent, à l'aide des technologies numériques, les **démarches interactives** et le développement de nouveaux **réseaux** de création, de production ou de diffusion artistique.
13. Soutenir la tenue d'**événements** ainsi que les **collaborations artistiques innovantes** (entre les disciplines, dans des lieux non traditionnels, associant par exemple les **universités**, les centres de recherche, le **milieu des affaires** ou les **entreprises de haute technologie**, etc.).

Établir et soutenir des pôles d'expérimentation et de recherche

L'innovation passe d'abord par la recherche et l'expérimentation. La mise en commun de ce qui en découle devient, par le concours des technologies, profitable à l'ensemble des acteurs concernés. Les pratiques en autoproduction et en autodiffusion requièrent néanmoins des pôles qui peuvent servir de lieux de référence, de transmission et de collaborations entre créateurs et autres ressources spécialisées. Le milieu artistique doit pouvoir profiter de cette synergie.

Scénario d'action :

14. Favoriser le développement de **pôles d'expérimentation, d'innovation et de recherche** artistique. Mettre en place des plateformes numériques et/ou des lieux physiques qui vont favoriser la **mise en commun** des contenus, des équipements et des expertises et optimiser l'utilisation des infrastructures de recherche et d'innovation existantes.

L'accès aux équipements, aux ressources et aux expertises

Il est essentiel que les créateurs aient accès à certains équipements de pointe ainsi qu'au soutien technique qui s'imposent. À ce titre, plusieurs collaborations sont possibles auprès des instances déjà existantes et qui disposent des équipements et des expertises pointues telles les institutions d'enseignement ou autres entreprises de haute technologie. Par ailleurs, des projets artistiques peuvent nécessiter l'acquisition d'équipements spécialisés ou encore l'accès à des lieux de création bien équipés et évolutifs.

Malgré la rapidité avec laquelle évoluent le matériel (ordinateurs personnels, téléphones mobiles, appareils d'enregistrement, de lecture ou de contrôle), les logiciels et les applications (logiciels de recherche ou de manipulation graphique, etc.) ainsi que les réseaux (Internet et tous ses supports mobiles), une certaine stabilisation des coûts est envisageable, alors que les éléments rattachés à la puissance des équipements et à la panoplie d'autres options augmentent. Largement influencés par les conditions économiques et sociales dans lesquelles ils ont été rendus possibles, le matériel et les logiciels informatiques sont dorénavant à la portée financière de nombreux artistes ¹². Une majorité de ceux-ci (70 %) et une majorité d'organismes sans

¹² OPSAC. *op. cit.* p. 12.

but lucratif (75 %) prévoient faire l'acquisition d'équipements technologiques numériques au cours des trois prochaines années et les investissements totaux projetés sont importants. Si les organismes sont plutôt aptes à trouver des solutions de financement public ou privé, les artistes sont davantage portés à puiser ces investissements à même leurs réserves financières personnelles ¹³.

Scénario d'action :

15. Favoriser le développement de fonds destinés au développement de plateformes et d'infrastructures partagées, à l'achat d'**équipements** spécialisés, à l'emploi de ressources et d'experts et favoriser l'accès à des **lieux** de création de hautes technologies.

Le développement d'outils de création

Plusieurs artistes repoussent les limites des technologies, les transforment, s'en réapproprient les langages et en détournent les usages. Ils sont souvent, à travers leur démarche artistique et projets de création, à la source d'innovations technologiques et développent eux-même des outils de création.

Scénario d'action :

16. Appuyer le développement d'**outils** de création numériques (logiciels, application, etc.).

¹³ SOM. *op.cit.*

Un réseau de résidences technologiques

Le réseau de studios et d'ateliers-résidences développé à travers le monde par le Conseil depuis plusieurs années connaît un grand succès et est devenu une formule appréciée des artistes et des milieux d'accueil. Différentes organisations artistiques ont également incorporé à leur fonctionnement un réseau de résidences qui permet à l'artiste de s'établir dans un lieu d'accueil pour se consacrer à un projet artistique précis ou encore perfectionner un aspect de sa démarche. Les résidences sont également des lieux de ressourcement et de renouvellement des pratiques.

Scénario d'action :

17. Développer des projets de **résidences** d'artistes spécialisées dans les technologies numériques pour permettre la réalisation de projets de création dans des conditions optimales et la dissémination des savoir-faire au sein de différentes organisations.

Un soutien polyvalent aux créateurs

La prolifération de certains outils numériques plus abordables et accessibles fait en sorte que la distinction entre les fonctions de création, de production et de diffusion sont souvent agrégées. De plus, l'utilisation de technologies numériques amène de nouvelles tâches comme la documentation, l'archivage et tout ce qui entoure la mise en marché numérique.

Scénario d'action :

18. Offrir aux créateurs un soutien adapté à l'utilisation des technologies numériques et permettre ainsi une meilleure **diffusion, mise en marché** et **circulation** des œuvres artistiques et littéraires.

Axe 3. Multiplier l'offre de contenus artistiques et littéraires numériques québécois et stimuler l'accès public à ces contenus

La transition numérique permet de remplacer les objets physiques par des fichiers électroniques et de déplacer la distribution dans le temps et d'un lieu à l'autre par une distribution instantanée sur les réseaux. Sous forme électronique, le matériel peut être transféré sur les réseaux mobiles et sur Internet qui devient alors, en quelque sorte, « un réseau de réseaux ». Dès qu'une œuvre est sur un réseau, elle devient instantanément accessible à l'étendue de ce réseau ¹⁴. De plus, les réseaux ne sont pas que des lieux où les œuvres peuvent être vues ou lues mais ils peuvent également servir d'espace de construction d'une œuvre en devenir, d'espace de discussion et de développement de contenus critiques interactifs.

Des infrastructures technologiques collectives et accessibles

Au delà de la sphère artistique et culturelle, des conditions de bases doivent être présentes pour que se déploient toutes les capacités d'innovation de la société québécoise. Tant que les infrastructures technologiques ne seront pas accessibles à tous sur le territoire, les approches nouvelles et le rayonnement des réseaux ne pourront joindre tout le potentiel démocratique pressenti par le développement des technologies numériques.

Scénarios d'action :

19. Développer les infrastructures technologiques qui permettront de généraliser l'accès à **Internet très haute vitesse** sur l'ensemble du territoire, en mettant à profit, par exemple, les **réseaux existants de fibre optique à très haut débit** (Hydro Québec, réseaux collégial et universitaire, Réseau d'informations scientifiques du Québec, etc.).
20. Promouvoir le développement d'**infrastructures** permettant une **diffusion** de l'offre culturelle diversifiée.

¹⁴ OPSAC. *op.cit.* p. 11.

21. Réaliser, de façon continue, la **mise à niveau technologique** des **lieux collectifs** de création, de production et de diffusion sur l'ensemble du territoire et favoriser leur mise en réseau. Soutenir les initiatives et les partenariats qui permettent la circulation artistique entre les territoires.
22. **Numériser les contenus** artistique et littéraires québécois et développer les passerelles facilitant l'archivage des productions culturelles en ligne, la recherche et l'**accessibilité** à ces contenus.

Une offre multipliée de contenus artistiques et littéraires, et leur promotion, sur les plateformes numériques

Développer l'offre de contenus artistiques et littéraire en ligne et miser sur sa promotion au sein des différentes plateformes numériques permettra à la culture québécoise de se faire connaître et reconnaître, de voyager et de s'enrichir.

Scénarios d'action :

23. Mettre à profit les technologies numériques pour la promotion des œuvres artistiques et littéraires québécoises et faciliter l'**échange d'expertise** et les démarches interactives entre les intervenants québécois et étrangers.
24. Utiliser les technologies numériques pour assurer la présence de contenus artistiques québécois dans le réseau mondial de la **francophonie** et des **Amériques**. Développer des collaborations et soutenir les projets qui favorisent la circulation des contenus francophones.

L'accès aux contenus artistiques et littéraires québécois pour l'ensemble de la population : une approche stratégique et essentielle

Les technologies numériques et plus précisément les médias sociaux, permettent un jumelage entre l'œuvre d'art et son public. En plus de favoriser le développement de plateformes de création proprement dites, elles sollicitent les échanges et les débats, favorisant ainsi la sensibilisation aux arts et la connaissance de l'offre culturelle québécoise auprès de communautés d'intérêt mais aussi de la population en général.

La présence de contenus artistiques en ligne et leur accessibilité sont également susceptibles d'enrichir le débat critique, un aspect incontournable à la situation d'une œuvre dans l'univers artistique et à la place de l'art dans la société.

Scénarios d'action :

25. Mettre à contribution les grands diffuseurs publics et autres plateformes (numériques, mobiles et autres) pour **promouvoir les contenus artistiques québécois** et leur assurer une diffusion auprès d'un large public. Créer un Fonds pour soutenir le développement de contenus numériques.
26. Accroître le développement de l'**activité critique** et d'interprétation des œuvres québécoises sur support numérique et favoriser le développement de contenus interactifs en lien avec les réseaux sociaux.
27. Utiliser les plateformes et outils numériques ainsi que les démarches interactives pour la diffusion, l'animation, la **médiation** et l'**éducation** culturelle.
28. Soutenir les **pratiques innovantes interactives** stimulant la participation des **publics** et sollicitant de nouveaux rapports entre le créateur, l'art et le citoyen.

Axe 4. Développer les compétences dans l'univers numérique

Le développement des compétences

Les technologies numériques sollicitent le renouvellement des apprentissages et le développement d'habiletés d'affaires et de leadership qui doivent s'entrevoir dans une perspective de formation continue. Les organisations doivent également avoir les moyens d'investir dans le perfectionnement et le développement de la carrière de leurs ressources humaines et d'attirer de nouveaux talents ayant des habiletés en nouvelles technologies adaptées aux arts selon leurs besoins spécifiques.

Scénarios d'action :

29. Soutenir les activités visant la formation continue aux technologies numériques, le perfectionnement, le **développement des compétences** et le transfert d'expertise destinées aux artistes, concepteurs, techniciens et autres travailleurs culturels.
30. Accompagner les créateurs dans leur **appropriation des technologies numériques** et l'intégration de ces dernières à leur parcours artistique.

La mobilisation des connaissances

Le développement technologique affecte les structures de travail et les organisations. Afin de suivre les besoins changeants du secteur culturel et de défier, d'une part, le fossé générationnel susceptible de se creuser quant aux connaissances et à l'expertise développées dans l'univers numérique, les organisations doivent se donner différentes stratégies de mobilisation et de transfert de connaissances. À titre d'exemple, le « mentorat croisé » entre jeunes générations spécialisées et celles qui, en milieu ou en fin de carrière, pourraient bénéficier de mises à niveau.

D'autres types de partenariats internes et externes impliquant des experts d'autres domaines liés aux technologies de pointe, devraient également être valorisés. Ces activités peuvent permettre l'élaboration de contenus et la mise en œuvre de nouvelles initiatives tirées de pratiques exemplaires. Il s'agit d'accroître les occasions de partage des connaissances, des résultats de recherche et des expérimentations basées sur les outils et les processus technologiques.

Scénarios d'action :

31. Favoriser la recherche et le partage des connaissances et des expertises au sein d'**institutions spécialisées** dans l'intégration des technologies numériques aux arts.
32. Faciliter le **transfert d'expertise entre artistes** des arts numériques, techniciens, programmeurs ou autres experts et créateurs oeuvrant dans les autres disciplines.
33. Stimuler le **développement de pôles de référence** en matière d'arts et de technologies numériques et soutenir le maintien ou le renouvellement de l'expertise au sein des structures existantes.
34. Cibler les **partenariats** et les **démarches interactives**, permettant à l'artiste de développer son réseau et son marché, de négocier des ententes, etc. Actualiser, à titre d'exemple, le modèle des organismes de services.

Annexe 1

Voir le document *Création d'un secteur spécifique aux arts numériques au Conseil des arts des lettres du Québec*. www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_annexe1secteurartsnumeriques.pdf

Annexe 2

Extrait du discours sur le budget 2011-2012 prononcé à l'Assemblée nationale par le ministre des Finances, M. Raymond Bachand, le 17 mars 2011.

POUR SUIVRE LE VIRAGE NUMÉRIQUE DU QUÉBEC

Le Québec est sur la bonne voie en matière de productivité. Des progrès ont été réalisés, mais nous devons encore faire mieux. Nous devons miser, entre autres, sur la formation universitaire, qui fait partie des engagements importants de ce budget. Les nouvelles technologies, telles les technologies de l'information, sont également un facteur déterminant de l'amélioration de la productivité. Au cours des dernières années, l'utilisation des technologies numériques a connu une croissance fulgurante. Plusieurs sphères d'activité ont été touchées par ces innovations, notamment la santé et l'éducation. La performance de l'économie québécoise et la compétitivité de ses entreprises ne peuvent connaître une croissance optimale sans tenir compte de cette nouvelle réalité et des possibilités immenses qu'elle offre.

Toutefois, au Québec, les infrastructures actuelles risquent fort de ne plus être en mesure de fournir le niveau et la qualité de services requis d'ici quelques années. L'accès aux services Internet à haut débit pour chaque citoyen, communauté et entreprise, représente un défi que le Québec doit relever s'il souhaite réussir son virage numérique, en complétant cette exceptionnelle infrastructure de transport et d'échanges du savoir et des services. J'annonce que le Québec consacrera 900 millions de dollars sur dix ans pour mettre en oeuvre une stratégie de l'économie numérique et accroître la capacité des infrastructures actuelles tout en augmentant l'étendue du réseau.

La stratégie aura pour objectif d'améliorer la capacité des citoyens et des entreprises à tirer pleinement avantage des possibilités offertes par les technologies numériques. Elle aura comme priorité d'assurer l'accès au service haut débit à un coût abordable sur tout le territoire québécois, et ce, d'ici 2020. Cette stratégie contribuera également à l'innovation et à la commercialisation des produits numériques créés au Québec. [...]

La culture est un domaine où la technologie numérique devient incontournable. Le secteur culturel doit embrasser ce changement. À cette fin, nous mettons en place plusieurs mesures. Les technologies numériques créent de formidables occasions pour le milieu culturel. Elles donnent aux créateurs un accès sans précédent au monde entier. Mais elles constituent un défi de taille. Il faut s'y préparer.

J'annonce que nous allons consacrer 2,4 millions de dollars sur trois ans pour soutenir la numérisation des cinémas indépendants ayant 10 écrans ou moins, situés dans les petites localités. J'annonce également l'allocation d'un total de 6,6 millions de dollars sur trois ans pour appuyer le virage numérique dans les domaines de la musique et des variétés, des arts et des lettres, de l'édition de livres ainsi que pour soutenir l'Institut national de l'image et du son.

Pour appuyer l'industrie culturelle et ses créateurs, la ministre de la Culture, des Communications et de la Condition féminine a confié le mandat à la SODEC et au Conseil des arts et des lettres du Québec d'élaborer des propositions sur l'incidence des technologies numériques dans le domaine des arts et des lettres. Le rapport final est attendu au cours de l'année 2011.