



**Constats
du CALQ**

Numéro 21 | Mai 2011

**L'utilisation des
technologies numériques
par les artistes et les
organismes relevant du CALQ**

L'utilisation des technologies numériques par les artistes et les organismes relevant du CALQ

Message du président-directeur général

Depuis sa création, le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) soutient des projets et des activités reliés à l'utilisation des nouvelles technologies provenant d'artistes et d'organismes professionnels. Ces projets ont comme point commun la création, la production ou la diffusion d'œuvres réalisées par des artistes utilisant les plates-formes numériques comme assises à leur démarche.

Dans le cadre de ses responsabilités et du mandat ARTS ET LETTRES : OPTION NUMÉRIQUE confié au CALQ en 2010 par madame Christine St-Pierre, ministre de la Culture, des communications et de la Condition féminine, nous publions ici un premier portrait global de l'incidence du développement des technologies numériques sur les artistes, les écrivains et les organismes artistiques relevant des attributions du CALQ. Ce portrait révèle clairement que les technologies numériques ont maintenant investi tous les champs de la création et de la diffusion en arts et en lettres. Si elles se trouvent le plus souvent associées à certaines disciplines telles le cinéma, la musique, les arts multidisciplinaires ou l'installation vidéo, elles touchent de plein fouet l'ensemble des domaines artistiques tant au chapitre de la création – parfois directement mise en marché – que de la diffusion. Au cours des deux dernières années, les artistes et les écrivains ont accru de 56 % leur utilisation des technologies numériques pour créer mais aussi pour produire des œuvres, les diffuser, les mettre en marché et en faire la promotion. De plus, au cours des deux prochaines années, les artistes et les écrivains prévoient des investissements moyens de 6 660 \$ pour faire l'acquisition d'outils numériques; ces achats devraient entraîner des dépenses totalisant près de 23 M\$. Pour les organismes artistiques, les investissements moyens prévus sont de 31 500 \$.

Ces données témoignent de l'évolution accélérée de l'utilisation des outils numériques par les artistes et confirment la mutation du rôle des artistes dans cet univers. En effet, ceux-ci peuvent désormais produire et diffuser leurs œuvres, en faire la promotion et la mise en marché directement auprès du public et par-delà toutes frontières. Nous souhaitons que ce numéro des Constats du CALQ contribue à une meilleure connaissance de cette réalité et permette aux milieux culturels québécois d'identifier les stratégies appropriées pour poursuivre leur rayonnement au Québec et à travers le monde.

Projet ALON : Arts et lettres – option numérique

Pour que la culture québécoise et ceux qui la font vivre puissent tirer leur épingle du jeu dans le développement fulgurant des technologies numériques, madame Christine St-Pierre, ministre de la Culture, des Communications et de la Condition féminine, à la suite du dépôt du Rapport L'Allier en mars 2010, a confié au CALQ le mandat d'élaborer des scénarios d'action visant le développement des arts et des lettres dans le contexte des technologies numériques.

C'est dans cette perspective que le CALQ mène une série d'actions (sondage, consultations) engageant la participation des milieux artistique et littéraire, de chercheurs universitaires, de partenaires gouvernementaux et autres instances interpellés par le sujet. La réflexion sur des scénarios d'action s'articule autour de cinq thèmes : la création, la production, la diffusion, le perfectionnement et la promotion/mise en marché des arts et des lettres. Au terme de cette démarche, des recommandations seront transmises à la ministre responsable à la fin d'octobre 2011.

Le président-directeur général,
Yvan Gauthier

L'utilisation des technologies numériques par les artistes et les organismes relevant du CALQ

Le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) a mandaté la firme SOM pour réaliser un sondage auprès des artistes et des organismes qui ont fait des demandes de soutien financier au CALQ en 2009–2010 et en 2010–2011. Ce sondage réalisé au cours de l'hiver 2011 visait à mesurer les perceptions et l'utilisation des technologies numériques aux fins de création, de production, de diffusion et de promotion/mise en marché des arts et des lettres au Québec, par les artistes et les organismes relevant du Conseil.

Le sondage révèle d'entrée de jeu que la place qu'occupent les technologies numériques dans la pratique et les activités artistiques est importante. En effet, 85 % des artistes et 87 % des organismes répondants affirment avoir intégré ces technologies à l'ensemble de leur pratique et de leurs activités artistiques et littéraires.

Ce numéro spécial des *Constats du CALQ* s'inscrit dans la démarche du projet ALON : Arts et lettres – option numérique élaborée par le CALQ et vise à documenter une première série d'observations sur l'évolution de la pratique artistique et littéraire, en lien avec les technologies numériques. Il propose un survol des principaux faits saillants de l'étude de la firme SOM, dont les rapports détaillés sont accessibles sur le site Web du CALQ à la page www.calq.gouv.qc.ca/alon/sondage.htm.

Augmentation de l'utilisation des technologies numériques chez les artistes et organismes

L'utilisation des technologies numériques s'est accrue au cours des deux dernières années, et ce, dans les quatre sphères de l'activité artistique et littéraire faisant l'objet de cette étude, soit la création, la production, la diffusion et la promotion/mise en marché.

Dans le domaine de la création, elle a augmenté pour 50 % des artistes et 56 % des organismes; en matière de production, l'augmentation est de 47 % pour les artistes et de 59 % pour les organismes répondants. La hausse est encore plus importante en matière de diffusion (pour 64 % des artistes et 77 % des organismes) et de promotion/mise en marché (pour 68 % des artistes et 86 % des organismes).

Fait distinctif sur le plan statistique, l'augmentation de l'utilisation des technologies numériques à des fins de création est plus forte que la moyenne chez les artistes en danse (71 %) et pour la promotion/mise en marché, chez les artistes du domaine du théâtre (84 %).

L'acquisition d'outils numériques

Une majorité d'artistes (70 %) et d'organismes (75 %) prévoient faire l'acquisition d'outils numériques au cours des trois prochaines années. Les artistes comptent y consacrer en moyenne 6 700 \$ et les organismes, entre 20 000 \$ et 32 000 \$. Même si des différences entre les disciplines doivent être prises en considération, les investissements totaux projetés sont importants puisqu'ils sont de l'ordre de 23 à 25 M\$ pour les artistes et de 14 à 32 M\$ pour les organismes sondés.

Les modes de financement envisagés pour ces acquisitions sont partagés entre les revenus autonomes (pour 86 % des artistes et 65 % des organismes), les programmes d'aide publique (pour 48 % des artistes et 78 % des organismes), l'aide privée (pour 23 % des artistes et 48 % des organismes) et d'autres types de financement (pour 19 % des artistes et 12 % des organismes). Ainsi les artistes comptent essentiellement puiser ces investissements à même leurs réserves financières personnelles alors que les organismes sont davantage portés à trouver des solutions de financement publiques ou privées.

Forte utilisation des technologies numériques à toutes les étapes de l'activité artistique

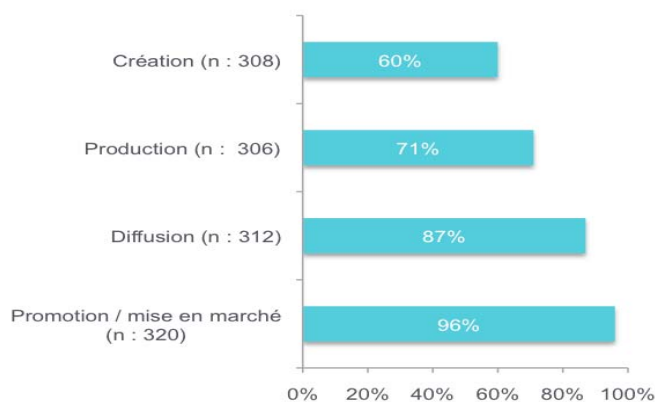
La majorité des artistes, soit 68 %, ont intégré les technologies numériques à leurs outils de travail réguliers et 17 % des répondants affirment que toute leur pratique artistique repose sur celles-ci. En ce qui concerne les organismes, 74 % utilisent les technologies numériques parmi leurs outils de travail et 13 % des organismes répondants affirment que l'ensemble de leurs activités artistiques reposent essentiellement sur ces dernières.

Une forte majorité (79 %) des artistes répondants utilisent les technologies numériques à des fins de création; 81 % à des fins de production; 88 % pour de la diffusion et 91 % pour la promotion et la mise en marché de leurs œuvres. Les artistes qui travaillent dans les domaines des arts médiatiques et de la musique/chanson sont plus nombreux que la moyenne à employer les technologies numériques. À titre d'exemple, 94 % des artistes en musique et chanson ont recours aux technologies numériques pour la diffusion et la promotion/mise en marché.

Quant aux organismes, ils se servent particulièrement des technologies numériques pour leurs activités de promotion/mise en marché et de diffusion, comme en témoigne le graphique qui suit.

Graphique 1 :

Utilisation des technologies numériques par les organismes aux fins de création, de production, de diffusion et de promotion/mise en marché



Source : SOM (2011)

Les technologies numériques utilisées

Les types de logiciels les plus utilisés par les artistes et les organismes à des fins de création et de production sont les logiciels de son/partition ainsi que les logiciels de traitement de l'image. Viennent ensuite les logiciels de vidéo/animation.

Fait intéressant, les logiciels de vidéo/animation sont utilisés à des fins de création par 83 % des artistes et 78 % des organismes répondants du domaine de la danse : cette discipline est donc de plus en plus touchée par les technologies numériques – que l'on associait spontanément, et avec raison, aux domaines des arts médiatiques ou de la musique/chanson.

L'utilisation de sites Web et de réseaux sociaux figurent parmi les moyens privilégiés pour la diffusion et la promotion/mise en marché des œuvres. En effet, 49 % des artistes répondants utilisent les sites de réseaux sociaux et 40 %, les sites Web et les blogues personnels pour diffuser leur travail. Les listes

d'envoi par courriel sont utilisées par 32 % des répondants et les sites de diffusion vidéo (tel YouTube) par 18 % d'entre eux. L'emploi de ces derniers est plus marquée que la moyenne en danse (47 %) et en arts médiatiques (39 %).

Pour leur part, 69 % des organismes utilisent les sites de réseaux sociaux, 61 % les sites Web et les blogs, 56 % les listes d'envoi par courriel et 14 % les sites de diffusion vidéo à des fins de promotion et de mise en marché.

Que font les artistes et les organismes avec les technologies numériques ?

Presque l'ensemble des artistes sondés, soit 96 %, affirment faire des recherches liées à leur pratique artistique sur le Web. Près de 75 % utilisent des appareils numériques spécialisés tels que caméra, capteurs, senseurs, projecteurs ou autres et font de la numérisation de matériel ou d'éléments immatériels existants en vue de la création, de la production, de la diffusion ou de la promotion/mise en marché d'une œuvre. En définitive, 30 % des artistes répondants disent créer et produire spécifiquement des œuvres hypermédiatiques ou des œuvres interactives sur le Web.

Les communications électroniques sont omniprésentes pour 95 % des artistes et 98 % des organismes; le Web 2.0 et les réseaux sociaux sont utilisés par 65 % des artistes et 83 % des organismes, particulièrement pour la diffusion et la promotion/mise en marché.

Fait intéressant, le Web 2.0 est utile à la création et à la production d'œuvres proprement dites, et ce pour 37 % des artistes et 43 % des organismes. Ces proportions augmentent, en toute logique, dans le secteur des arts médiatiques où 49 % des artistes et 74 % des organismes affirment utiliser le Web 2.0 à des fins de création/production.

Impact des technologies numériques sur les conditions de la pratique artistique et littéraire

De façon générale, ce sondage permet d'affirmer que les technologies numériques ont un impact important sur les besoins de formation et de perfectionnement (pour 76 % des artistes et 78 % des organismes), sur leurs besoins en matière de soutien technique, d'embauche d'expertises et de personnel spécialisé (pour 70 % des artistes et 81 % des organismes); sur leur situation économique (pour 72 % des artistes et 75 % des organismes); sur le développement de leur carrière (pour 87 % des artistes) ou sur le développement organisationnel (pour 93 % des organismes) ainsi que sur le développement de leur discipline (pour 82 % des artistes et organismes) Enfin, 92 % des artistes et 94 % des organismes répondants estiment que les technologies numériques ont un impact important sur l'avenir de la culture québécoise.

Fait à souligner, l'importante utilisation des technologies numériques dans le cadre de la pratique et des activités artistiques et littéraires ne diminue en rien la charge de travail des artistes, des écrivains et des organismes : en effet, 51 % des artistes et 61 % des organismes constatent plutôt une augmentation de leur charge de travail en matière de diffusion. C'est aussi le cas pour la promotion/mise en marché chez 56 % des artistes et 69 % des organismes.

Ce constat, à la lumière de ceux qui le précèdent, laisse anticiper un certain glissement de la chaîne de l'industrie culturelle plus traditionnelle, vers un parcours de plus en plus assumé par l'artiste créateur lui-même. Adoptant alors le profil de l'artiste entrepreneur, avec toutes les responsabilités que cela impose, celui-ci se retrouve face à des possibilités nouvelles qui le guident vers l'autoproduction, l'autopromotion et l'autodiffusion.

Profil des répondants

L'échantillonnage de départ de la firme SOM est constitué en l'ensemble des artistes, des écrivains et des organismes ayant fait une demande de soutien financier au CALQ au cours des deux dernières années (exercices financiers 2009–2010 et 2010–2011), auxquels se sont ajoutés les diffuseurs pluridisciplinaires relevant du ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine.

Ce sont 1 749 artistes et 341 organismes qui ont répondu au sondage en ligne administré par la firme SOM. Le taux de réponse est de 36,7 % pour les artistes et de 35,2 % pour les organismes. La marge d'erreur maximale sur les proportions est de 2 % pour les résultats des artistes et de 4,6 % pour les organismes, et ce, 19 fois sur 20.

Les tableaux qui suivent démontrent la répartition des répondants pour les artistes et les organismes selon la discipline. Ceux-ci peuvent aisément se comparer aux clientèles soutenues par le CALQ.

Discipline	n	%
Arts visuels	509	29,2
Arts médiatiques	301	17,3
Métiers d'art	72	4,1
Littérature et conte	287	16,5
Théâtre	109	6,3
Danse	57	3,3
Musique/chanson	332	19,1
Arts du cirque	12	0,7
Arts multidisciplinaires	52	3,0
Recherche architecturale	10	0,6

Discipline	n	%
Arts visuels	49	14,4
Arts médiatiques	22	6,5
Métiers d'art	5	1,5
Littérature et conte	35	10,3
Théâtre	88	25,3
Danse	26	7,6
Musique/chanson	71	20,8
Arts du cirque	5	1,5
Arts multidisciplinaires	33	9,7
Recherche architecturale	-	-

Recherche et rédaction : Geneviève Béliveau-Paquin
Compilation statistique : Firme SOM
Collaboration : Christine Dancause
Direction de la planification et des programmes
Marie Daveluy, directrice par intérim

Révision et édition : Geneviève Picard
Direction des relations publiques
Carl Allen, directeur

ISSN 1496-7375

La traduction ou la reproduction totale ou partielle de ce bulletin sont autorisées à condition de mentionner la source.
Ce bulletin est disponible en format PDF sur le site Web du Conseil : www.calq.gouv.qc.ca

Pour être informé de la parution de ce bulletin, veuillez envoyer un message à constats@calq.gouv.qc.ca ayant pour sujet « abonnement » et précisant votre nom et celui de l'organisme auquel vous êtes rattaché, s'il y a lieu.

La forme masculine utilisée dans ce document désigne autant les femmes que les hommes.