

Faire rayonner la culture québécoise dans l'univers numérique

Éléments pour une stratégie numérique de la culture

**Option
numérique**

Rapport du
Conseil des arts et des lettres du Québec
déposé à la
ministre de la Culture, des Communications
et de la Condition féminine
du Québec

11 novembre 2011

Conseil des arts
et des lettres

Québec 

Faire rayonner la culture québécoise dans l'univers numérique

Éléments pour une stratégie numérique de la culture

Rapport du Conseil des arts et des lettres du Québec
déposé à la ministre de la Culture, des Communications
et de la Condition féminine du Québec
le 11 novembre 2011

Table des matières

Lettre de la présidente du conseil d'administration	3
Message du président-directeur général	5
Première partie : Orientations pour une stratégie numérique de la culture	9
Deuxième partie : Les scénarios d'action	18
Conclusion	24
Glossaire	26
Annexe 1 : Création d'un secteur spécifique aux arts numériques au CALQ	27
Annexe 2 : Composition des comités et liste des participants aux consultations	28
Annexe 3 : Extraits du discours sur le budget 2011-2012	34
Annexe 4 : Documents produits par le CALQ et hyperliens de téléchargement	35

Montréal, le 11 novembre 2011

Madame Christine St-Pierre
Ministre de la Culture, des Communications
et de la Condition féminine
225, Grande Allée Est
Bloc A, 1^{er} étage
Québec (Québec) G1R 5G5

Madame la Ministre,

La politique culturelle du Québec *Notre culture notre avenir* a permis des avancées considérables au cours des vingt dernières années. Outre l'affirmation de l'identité culturelle québécoise, c'est le soutien aux créateurs et aux arts qui ont été priorisés et concrétisés par cette politique, notamment avec la création du CALQ. La SODEC a porté la stratégie de développement des industries culturelles québécoises. Enfin, cette politique culturelle accordait une importance à l'accès et à la participation des citoyens à la vie culturelle animée par le MCCCCF.

Dans plusieurs domaines, dont celui de la culture, les mécanismes de reconnaissance traditionnels, les notions de professionnalisme et d'excellence sont aujourd'hui en mutation, redéfinissant ainsi le rôle des organismes et des infrastructures de soutien.

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 se transforment en producteurs de contenus. L'ensemble de ces constats appellent à une révision des politiques publiques et des structures gouvernementales du secteur culturel.


Enfin, le fait d'intégrer des principes de développement durable dans le cadre de toute politique ou stratégie gouvernementale reflète l'importance de s'assurer que les choix actuels n'empêchent pas les générations futures de répondre à leurs propres besoins. La situation démographique du Québec et le contexte de la rationalisation des ressources de l'État appelle à une optimisation, voire à une redéfinition des processus et des mécanismes en cours. Les technologies numériques permettront possiblement à la société québécoise de bien réaliser ce virage. Pour que les générations de l'avenir puissent réussir à évoluer dans ce contexte, plusieurs gestes doivent être posés dès maintenant.

Dans une perspective similaire, les travaux qui ont cours au MCCCCF entourant l'*Agenda 21 de la culture* visent à intégrer pleinement la culture au développement durable de la société québécoise, et ce, « en mettant en évidence le rôle global que la culture peut jouer en tant que levier économique, catalyseur de la créativité, facteur de cohésion sociale et élément constitutif de notre cadre de vie »¹. Entre autres éléments considérés, l'Agenda 21 propose, sur le plan économique, de renforcer les liens entre culture, créativité et technologies.

C'est dans ce contexte que le développement d'une stratégie numérique de la culture s'inscrit et prend toute son importance; voilà pourquoi nous avons consacré tant d'énergie à réaliser l'ensemble des travaux qui ont mené à la production de ce document qui, je l'espère, répond à votre initiative, combien stratégique, et contribuera à doter le Québec de mesures et de programmes permettant le rayonnement de la culture québécoise dans l'univers numérique.

En vous souhaitant une excellente lecture, nous vous prions de recevoir, Madame la Ministre, l'expression de nos meilleurs sentiments.

La présidente du conseil d'administration,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Marie DuPont', written in a cursive style.

Marie DuPont

p.j.

¹ <http://.agenda21c.gouv.qc.ca/des-principes-pour-notre-developpement/>, consulté le 2 novembre 2011.

Message du président-directeur général

Le projet @LON : le défi d'une réflexion collective sur une stratégie numérique en culture

Les créateurs professionnels et les organismes artistiques et littéraires constituent un formidable vivier d'innovation, de production et de diffusion dont se nourrit l'ensemble de la société québécoise et même d'autres sociétés à l'étranger. Ayant pour mission d'appuyer leurs démarches et la diversité de leurs activités, le CALQ est un témoin fortement interpellé par leur utilisation sans cesse croissante des nouveaux outils informatiques et de télécommunications pour explorer des modes inédits de création, de production et de diffusion.

Un mandat et un processus audacieux

Comment assurer le rayonnement accru de la culture québécoise dans l'univers numérique? Stimulé par un mandat audacieux confié au CALQ, à la SODEC et à son ministère, en mars 2010, par la ministre de la Culture, des Communications et de la Condition féminine du Québec, madame Christine St-Pierre, le CALQ s'est engagé dans le plus vaste chantier de réflexion de son histoire : le projet @LON - Arts et Lettres, Option numérique. Il a sollicité la participation de plusieurs centaines de personnes des milieux des arts, des lettres, de la recherche universitaire ainsi que d'instances gouvernementales et autres, issus d'horizons, de pratiques et de générations diverses.

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. Un comité d'organisation, composé principalement d'employés du CALQ, a procédé à la planification et à la réalisation des activités entourant le projet ainsi qu'à la rédaction des documents afférents. Le premier objectif était de produire un portrait d'ensemble permettant de mieux cerner l'utilisation des technologies numériques dans l'univers des arts et des lettres au Québec, ce qui n'avait jamais été fait.

Un sondage révélateur

À cette fin, le CALQ s'est associé à la firme SOM pour effectuer un sondage auprès des clientèles du CALQ et des diffuseurs pluridisciplinaires relevant du MCCCCF ayant fait une demande de soutien au cours des deux dernières années. Ce sondage portait 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 en perfectionnement et les investissements projetés.

La très grande majorité des 1 749 artistes et 341 organismes ayant répondu au sondage ont confirmé que les technologies numériques avaient une incidence majeure sur la création artistique et sur 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 de leur rôle et de leurs conditions de pratique à l'ère numérique.

Une consultation étendue

Afin d'alimenter sa réflexion, le CALQ s'est associé aux Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC) pour commander une étude permettant de faire le point sur l'incidence des technologies numériques dans le secteur des arts et des lettres. Il 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 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. 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. Particulièrement affectés 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.

Le point culminant du projet @LON fut sans conteste le forum qui a rassemblé en septembre 2011 une quantité d'experts en ce domaine qui ont échangé sur les scénarios d'action et les orientations stratégiques proposés par le CALQ afin d'assurer le développement des arts et des lettres dans l'univers numérique. À l'occasion de ce forum, le CALQ a annoncé la reconnaissance d'un secteur spécifique aux arts numériques et a lancé un nouveau programme qui encourage l'utilisation des technologies numériques afin de favoriser la mise sur pied de plateformes et de réseaux numériques permettant la réalisation de partenariats, l'accès à l'expertise en technologie numérique et l'émergence de projets dont les retombées auront un effet structurant.

Le projet @LON s'est même transporté hors de nos frontières puisque dans le cadre du Marché international des arts numériques de Paris, en lien avec le Festival Nemo – spécial Québec numérique 2011, coordonné par l'organisme québécois Elektra, le CALQ a organisé une table ronde portant sur la création et les arts numériques, qui regroupait des spécialistes européens et québécois. Les échanges ont porté notamment sur les raisons du succès des arts numériques au Québec et le rôle essentiel des réseaux dans leur diffusion internationale.

La naissance du Fonds des technologies numériques

Parallèlement à ces travaux, le ministre des Finances, M. Raymond Bachand, affirmait le 17 mars dernier dans le discours sur le budget 2011-2012² : « La culture est un domaine où la technologie numérique devient incontournable. Le secteur culturel doit embrasser ce changement. (...) 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. » Afin d'appuyer les efforts des créateurs et des organismes artistiques, M. Bachand dédiait au CALQ des crédits additionnels de 1,5 million de dollars sur trois ans, destinés à créer un Fonds des technologies numériques dans le domaine des arts et des lettres qui financera la mise sur pied de réseaux numériques permettant la réalisation de partenariats et l'émergence de projets de création et de diffusion dans ce domaine.

Toujours soucieux de transparence et d'accessibilité, le CALQ a diffusé sur son site Web les résultats du sondage et les documents de réflexion produits dans le cadre du projet @LON.

Je remercie les nombreux participants à cette réflexion qui leur appartient en grande partie; je remercie aussi nos partenaires gouvernementaux, la sous-ministre du MCCCCF, madame Sylvie Barcelo, et le président de la SODEC, M. François Macerola, qui ont collaboré avec nous tout au long de ces travaux.

Le fruit de cette vaste démarche, vous le tenez dans vos mains. Nous proposons des orientations ainsi que des scénarios d'action concrets que nous jugeons essentiels à l'élaboration d'une stratégie numérique de la culture.

² Voir l'Annexe 3 de ce document pour un extrait du discours sur le budget 2011-2012.

Nous croyons que les investissements demandés par le CALQ figurant dans le présent rapport sont légitimes car ils s'appuient sur une démarche rigoureuse et s'inscrivent dans la volonté gouvernementale de rendre accessibles aux artistes, aux écrivains et aux organismes du domaine des arts et des lettres les technologies numériques et les nouvelles plateformes qui y sont rattachées. Cet accès leur permettra de diffuser leurs œuvres à des coûts moindres que ceux typiquement associés à l'utilisation des réseaux traditionnels. Leur rayonnement sera aussi celui du Québec et le reflet de la vigueur de sa culture.

J'ose espérer que le rapport préparé par le CALQ répond à vos attentes et contribuera à orienter les actions du gouvernement afin de poursuivre avec force et cohérence « le virage numérique du Québec » dans le secteur culturel.

Le président-directeur général,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yvan Gauthier', written in a cursive style.

Yvan Gauthier

Première partie : Orientations pour une stratégie numérique de la culture

1. Prendre acte des transformations en cours

« 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 »³.

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 »⁴.

La culture est l'un des secteurs de la société qui vit le plus intensément les bouleversements suscités par les technologies numériques. Dans plusieurs domaines culturels, la chaîne de production traditionnelle est en redéfinition : aux produits physiques se substituent des services numériques; les nouveaux modes de distribution réduisent le rôle des intermédiaires traditionnels; les anciens modèles d'affaires sont remis en cause; « la monétisation »⁵ de la création et la notion de droit d'auteur sont en profonde mutation; en somme, l'univers de la création, de la production et de la diffusion des œuvres artistiques et littéraires se transforme totalement. Au cœur même de certaines industries culturelles, les incidences économiques sont majeures. 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 distribution numérique des contenus culturels connaît une croissance phénoménale. C'est le cas dans le secteur de la musique mais aussi dans celui du livre, voire du film alors que de nouveaux « agrégateurs », plateformes légales de diffusion ou services culturels en ligne (de commerce ou de diffusion de produits culturels tels Amazon, iTunes Store ou Netflix) accaparent des parts de marchés de plus en plus importantes.

³ 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. p. 7.

⁴ 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.

⁵ 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 matière de 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. 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.

L'importance de la veille numérique

80 % des artistes et 98 % des organismes ayant répondu au sondage du CALQ font de la diffusion, de la promotion et de la mise en marché à partir de leur propre site Web, alors que 65 % des artistes et 83 % des organismes affirment utiliser le Web 2.0 pour des fins de diffusion et de promotion/mise en marché. L'utilisation du Web 2.0 pour des fins de création-production rejoint 37 % des artistes et 43 % des organismes. Enfin, 85 % des artistes et 87 % des organismes sondés affirment avoir intégré les technologies numériques à l'ensemble de leur pratique et de leurs activités artistiques et littéraires.⁶

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 grâce aux avancées technologiques. 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.

En novembre 2009, l'Observatoire de la culture et des communications du Québec titrait : « Au Québec, la consommation musicale est clairement passée au numérique ». Deux ans plus tard, dans un autre de ses bulletins statistiques portant cette fois sur « Dix ans de ventes de livres », on peut lire que les ventes de livres neufs ont enregistré une diminution en 2010 par rapport à 2009, année qui avait enregistré une hausse face à la précédente.

⁶ 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.

Si les résultats disponibles issus de l'enquête sur les pratiques culturelles des Québécois ne sont pas encore concluants à propos du virage numérique ⁷, des études plus récentes démontrent des retombées probantes, particulièrement en cette fin de première décennie du nouveau millénaire.

2. Actualiser les valeurs à l'aune de nouvelles références

L'interactivité

Le rapport à l'art et à la culture se transforme. 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 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. Les nouveaux territoires d'échange et d'interactivité mis en place par les technologies numériques proposent ainsi une révision fondamentale de l'action culturelle et des valeurs qui la compose.

Le décloisonnement

Tous ces changements s'inscrivent 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 qui intègrent la promotion et la mise en marché des œuvres, leur conservation et leur archivage. La formation, le perfectionnement et les échanges d'expertise technologique nourrissent parfois directement les projets artistiques. L'émergence des technologies numériques participe ainsi à un double mouvement avec, d'un côté, une certaine démocratisation (des usages de la technologie, de l'accès aux équipements, aux contenus, etc.) et, de l'autre, une spécialisation croissante et incontournable (de l'expertise, des créneaux, des marchés, etc.).

La mise en réseau de nouvelles communautés

La transition numérique permet de substituer aux objets physiques des fichiers électroniques et de remplacer les modes de distribution dans le temps et d'un lieu à l'autre par une distribution instantanée sur les réseaux. Les frontières territoriales traditionnelles sont plus que jamais perméables; les échanges se fondent désormais sur des communautés d'intérêt accessibles et susceptibles d'enrichir considérablement toute démarche artistique; sans oublier tout le potentiel de développement des réseaux

⁷ Outre une étude exploratoire sur *Les pratiques culturelles des jeunes dans le contexte technologique actuel* (2011), soulignons que le dernier rapport d'enquête accessible sur les pratiques culturelles des Québécois date de 2009 et porte sur des pratiques culturelles réalisées en 2004.

et des marchés à l'échelle internationale. De plus, les réseaux ne sont pas que des lieux où les œuvres peuvent être vues ou lues mais servent également d'espace d'élaboration d'une œuvre ainsi que de plateformes de discussion et de développement de contenus interactifs.

L'accès aux contenus culturels

Dans une approche stratégique de développement culturel qui tient compte de l'importance de l'action territoriale, les technologies numériques offrent des possibilités quasi illimitées d'accès aux contenus artistiques et littéraires québécois pour l'ensemble de la population. Ces technologies et plus précisément les médias sociaux, permettent un jumelage entre l'œuvre d'art et son public. En plus de faciliter 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 ainsi que le milieu de la recherche, aspects incontournables à la situation d'une œuvre dans l'univers artistique et à la place de l'art dans la société. Le potentiel de constitution d'un réel patrimoine artistique québécois, grâce aux technologies numériques, mènera ainsi à une consolidation de la culture québécoise, à sa connaissance et à l'appropriation de ses différents courants de pensée, artistiques et sociaux.

La notion de partage

La communauté artistique et littéraire québécoise semble prête à s'inscrire à l'intérieur de nouveaux paramètres entourant le partage d'information et d'expertise, de processus et de contenus utiles à la création et à le faire, entre autres, par l'emploi d'outils de sources ouvertes, tels les logiciels libres, les licences de créativité communes ou d'œuvres en usage partagé et l'exploitation des réseaux sociaux. Les technologies numériques amènent donc de nouvelles façons de concevoir notamment la notion de propriété, qui s'oriente de plus en plus vers une notion de partage.

3. Faire émerger de nouveaux modèles de développement culturel et économique

Les nouveaux modèles de développement

Les paramètres actuels de distribution des produits culturels «physiques» renvoient à des modèles d'affaires 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 du CALQ, 85 % des artistes et 87 % des organismes sans but lucratif affirment avoir intégré les technologies numériques à l'ensemble de leur pratique et de leurs activités; de plus, les démarches artistiques qui visent l'autoproduction et l'autodiffusion, voire l'autopromotion, sont de plus en plus fréquentes, ce qui mérite une attention particulière.

Le soutien aux approches innovantes, ainsi qu'à des modèles inédits de développement, s'impose. On observe un certain glissement de la chaîne de l'industrie culturelle traditionnelle vers de nouveaux modèles et infrastructures⁸ dont l'appropriation doit être assumée par l'artiste créateur lui-même. Les mécanismes actuels de soutien doivent être adaptés en conséquence.

Les formes émergentes

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

Les arts numériques

Les arts numériques constituent indubitablement un secteur artistique spécifique, autonome et en croissance, nécessitant un programme d'aide adapté à sa réalité. Ils sont définis comme un ensemble d'explorations et de pratiques artistiques dont les processus de création et de diffusion, ainsi que les œuvres elles-mêmes, ne sauraient exister sans l'utilisation de technologies numériques. Un programme de soutien à ce secteur doit pouvoir convenir au développement rapide que connaissent ces pratiques et

⁸ Ce que l'on appelle communément « les nuages » en est 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 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.

tenir compte des démarches exploratoires propres aux arts numériques, incluant la recherche ainsi que les collaborations nouvelles et innovantes.

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 d'innovations technologiques et développent eux-mêmes des outils de création.

4. Développer les plateformes de diffusion des contenus culturels québécois, les infrastructures et les pôles de création numériques

Multiplier l'offre de contenus artistiques et littéraires en ligne, miser sur sa promotion au sein des différentes plateformes numériques et stimuler l'accès public à ces contenus permettra à la culture québécoise de se faire connaître et reconnaître, de rayonner et de s'enrichir.

Les 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 »⁹. 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. On doit tirer profit de ces nouvelles plateformes et nouveaux réseaux de consommation fixes ou mobiles pour mettre en valeur les produits culturels québécois.

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 »¹⁰.

Les 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

⁹ OPSAC. *op.cit.* p. 10.

¹⁰ OPSAC. *op.cit.* p.11.

collaborations entre créateurs et autres ressources spécialisées. Le milieu artistique doit pouvoir profiter de cette synergie. Celle-ci permet une consolidation des forces innovantes québécoises sur son territoire ainsi qu'une présence plus affirmée de la culture québécoise à l'international.

L'accès aux équipements, aux ressources et à l'expertise

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 qui disposent des équipements et d'une expertise pointue telles les institutions d'enseignement, certaines industries culturelles 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, le matériel et les logiciels informatiques sont dorénavant à la portée financière de nombreux artistes¹¹. Une majorité de ceux-ci (70 %) et une majorité d'organismes sans 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 personnelles¹².

Les 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 l'ensemble du territoire, les approches nouvelles et le rayonnement sur les nouveaux réseaux ne pourront atteindre le plein potentiel démocratique pressenti par le développement des technologies numériques.

¹¹ OPSAC. *op.cit.* p. 12.

¹² SOM. *op.cit.*

5. Réaffirmer la place de la création, au cœur de la stratégie numérique

La politique culturelle du Québec reconnaît la création comme le levier premier du développement culturel; cet axe fondamental s'impose aussi comme étant le cœur d'une stratégie numérique pour le secteur de la culture. Le soutien aux créateurs doit conséquemment se retrouver au centre des nouveaux modèles d'affaires et de développement culturel pour le Québec, au même titre que la constitution de son patrimoine artistique et littéraire.

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)¹³.

Un soutien polyvalent aux créateurs

La prolifération de certains outils numériques plus abordables et accessibles fait en sorte que les frontières entre les fonctions de création, de production et de diffusion sont de plus en plus fluides. Par ailleurs, l'utilisation de technologies numériques permet d'assumer de nouvelles tâches tels la documentation, l'archivage et tout ce qui entoure la mise en marché numérique.

Un réseau de résidences technologiques

Le réseau de studios et d'ateliers-résidences développé à travers le monde par le CALQ depuis plusieurs années connaît un grand succès et est apprécié 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.

¹³ SOM. *op.cit.*

6. Investir dans le développement des compétences

Les compétences dans l'univers numérique

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 aptitudes en nouvelles technologies adaptées à leurs besoins artistiques spécifiques.

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 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 sont en milieu ou en fin de carrière pourrait être bénéfique de part et d'autre.

Tous les types de partenariats internes et externes intégrant 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, l'objectif étant d'accroître les occasions de partage des connaissances, des résultats de recherche et des expérimentations basées sur les outils et les processus technologiques.

Deuxième partie : Les scénarios d'action

Le déploiement de la stratégie ministérielle et la mise en place de mécanismes de suivis.

1. Développer une **stratégie numérique de la culture** ayant la création comme axe majeur.
2. Bâtir des **partenariats interministériels et institutionnels** dans le cadre d'une stratégie de l'économie numérique pour le Québec (culture, éducation, emploi, économie, industrie, etc.).
3. Adapter la structure du **réseau gouvernemental de la culture** aux exigences engendrées par les technologies numériques, en prenant en compte le renouvellement des arrimages entre la création artistique et l'industrie culturelle.
4. Adapter les formes actuelles de **soutien** et d'**investissements** culturels en considérant le potentiel des **supports virtuels** et des **infrastructures numériques** utiles à la création, à la production, à la diffusion, à la distribution et à la conservation des œuvres.
5. Reconnaître et soutenir les **nouveaux processus artistiques** qui, grâce aux technologies numériques, **intègrent différents éléments de la chaîne** de création, production, diffusion, promotion, mise en marché, distribution et conservation des œuvres et ce, dans l'ensemble des disciplines. Cibler en priorité les secteurs culturels les plus touchés et mettre en place les mesures de soutien appropriées en fonction de la place qu'occupent les technologies numériques dans les différentes formes artistiques.
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. Par la numérisation, permettre à l'artiste d'utiliser le contenu de ses œuvres actuelles et passées et d'enrichir le patrimoine artistique et littéraire numérique québécois. Ainsi :
 - 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, aux créateurs et au public, les adaptations et 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* »¹⁴ en est un exemple).
 - c.** Favoriser la **numérisation des œuvres et des processus de création**, la constitution d’**archives numériques** ainsi que leur **conservation**.
- 7.** Favoriser les approches qui reposent sur le développement de **plateformes numériques** multiples en tant qu’outils de développement culturel interactifs ouvrant de nouvelles avenues de création, facilitant la promotion, la mise en marché et la conservation des œuvres ainsi que l’accès aux contenus artistiques et littéraires numériques québécois.
- 8.** Dégager les **investissements** nécessaires pour soutenir les **modèles économiques de production de contenus** artistiques et littéraires et leur diffusion dans l’univers numérique. Déployer la stratégie culturelle ministérielle en partenariat avec les autres acteurs gouvernementaux et mettre en place des instances et des mécanismes de suivi pour assurer sa documentation et sa mise en œuvre sur une période de cinq ans.

La reconnaissance du secteur des arts numériques

- 9.** Reconnaître le **nouveau secteur des arts numériques** au sein du CALQ et développer une structure de soutien adaptée aux pratiques inhérentes à ce secteur (annexe 1), tout en considérant l’écologie des autres disciplines qui font face, elles aussi, aux réalités de la pratique artistique dans l’univers numérique.

La veille numérique

- 10.** Mandater l’Observatoire de la culture et des communications du Québec (OCCQ) et lui donner les moyens d’assurer la **veille numérique** dans le secteur des arts et des lettres. 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 et sa part de marché; 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

¹⁴ Voir le Glossaire de ce document pour la définition de *Creative Commons*.

numérique; la présence des réseaux sociaux, la question du développement des compétences; etc.).

11. Renforcer les activités de **recherche** et de **veille** au CALQ. Faire l'examen de l'évolution des secteurs, à partir de ses données et mesurer les retombées de ses programmes. Développer les collaborations avec les autres conseils des arts en matière de recherche et de développement stratégique dans le contexte des changements technologiques.

Le développement des formes émergentes et des nouveaux réseaux

12. Appuyer le développement de **formes émergentes** de création, de production ou de diffusion en lien avec les technologies numériques.

13. 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.

14. 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**, et autres).

Le développement de plateformes et d'infrastructures partagées, de pôles d'expérimentation, d'innovation, de recherche et de création

15. Favoriser le développement de **pôles d'expérimentation**, d'**innovation**, de **recherche** et de **création** 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.

16. Favoriser la création 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. Développer pour ce faire, des partenariats avec l'industrie.

Le développement d'outils de création numérique

17. Appuyer le développement d'**outils de création** numériques (logiciels, logiciels libres, applications, etc.) et permettre un partage des expériences et des avancées technologiques en ce domaine. Veiller à la conservation de ces outils ou processus de création.

Le développement de résidences d'artistes spécialisées dans les technologies numériques

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

Le soutien aux créateurs dans l'agrégation des fonctions de création, production, diffusion, mise en marché, conservation

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

La mise à niveau technologique des équipements et des lieux collectifs de création, de production et de diffusion sur l'ensemble du territoire et leur mise en réseau.

20. 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.).

21. Promouvoir le développement d'**infrastructures numériques** permettant une **diffusion** de l'offre culturelle diversifiée.

22. Réaliser, de façon continue, la **mise à niveau technologique** des équipements et des **lieux collectifs** de création, de production et de diffusion¹⁵ sur l'ensemble du

¹⁵ Incluant les diffuseurs spécialisés et les diffuseurs pluridisciplinaires.

territoire et favoriser leur mise en réseau. Soutenir les initiatives et les partenariats qui permettent la circulation artistique entre les territoires.

La promotion des œuvres artistiques et littéraires québécoises, des processus de création-production d'ici et des contenus francophones dans les réseaux mondiaux

23. Mettre à profit les technologies numériques pour la **promotion** des œuvres artistiques et littéraires québécoises et faciliter l'échange d'expertise et de savoir-faire artistiques ainsi que les **démarches interactives** entre les intervenants **québécois et étrangers**.

24. Utiliser les technologies numériques pour assurer une reconnaissance internationale des contenus artistiques québécois dans les réseaux mondiaux (**francophonie, Amériques**, et autres). Développer des collaborations et soutenir les projets qui favorisent, notamment, la circulation des contenus francophones.

25. Mettre à contribution les grands diffuseurs publics, les diffuseurs spécialisés et pluridisciplinaires, les réseaux de télécommunication et autres plateformes (numériques, mobiles et autres) pour **promouvoir les contenus artistiques québécois** et leur assurer une diffusion auprès d'un large public.

Un Fonds pour soutenir le développement de contenus culturels numériques

26. Créer un Fonds pour soutenir le **développement de contenus** culturels numériques.

27. **Numériser les contenus** artistiques et littéraires québécois et développer les passerelles facilitant l'archivage des productions culturelles en ligne, la recherche et l'accessibilité à ces contenus.

28. Assurer une présence des **contenus artistiques québécois** sur les **plateformes numériques existantes**.

Les pratiques innovantes et interactives destinées à l'éducation et à la médiation culturelle

29. Favoriser l'utilisation des plateformes et outils numériques ainsi que les démarches interactives pour la production, le développement de contenus destinés à

des activités de diffusion, d'animation, de **médiation** et d'**éducation** culturelle. Veiller à la conservation de ces contenus.

30. Soutenir les **pratiques innovantes et interactives** stimulant la participation des **publics** et sollicitant de nouveaux rapports entre le créateur, l'art et le citoyen.

31. Accroître le développement de l'**activité critique** et d'interprétation des œuvres québécoises sur support numérique. Favoriser le développement de contenus critiques interactifs en lien avec les réseaux sociaux.

La formation et le développement des compétences

32. 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.

33. Accompagner les créateurs dans leur **appropriation des technologies numériques** et l'intégration de ces dernières à leur parcours artistique.

La mobilisation des connaissances et les partenariats entre institutions

34. Favoriser la recherche et le partage des connaissances et des expertises au sein d'**institutions spécialisées** dans l'intégration des technologies numériques aux arts.

35. Faciliter le travail collectif comme mode d'apprentissage et de développement des compétences, ainsi que le **transfert d'expertise entre artistes** des arts numériques, techniciens, programmeurs ou autres experts et créateurs œuvrant dans les autres disciplines.

36. 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 des artistes et des travailleurs culturels au sein des structures existantes.

37. 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.

Conclusion

La culture québécoise dans l'univers numérique est un enjeu en soi et nous sommes d'avis que la création demeure 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 doivent permettre une juste rémunération des artistes et des écrivains. Voilà pourquoi cette réflexion sur les technologies numériques lancée par madame la ministre Christine St-Pierre est si importante.

Le CALQ est heureux d'avoir mené à bien sa démarche de consultation @LON et de s'être livré ainsi à une expérience inédite qui a rassemblé l'ensemble de ses clientèles autour d'un enjeu commun, celui du virage numérique dans le secteur des arts et des lettres. Les échanges, stimulants et instructifs, ont révélé des éléments incontournables pour l'élaboration d'une future stratégie numérique visant le secteur culturel québécois.

Le CALQ remercie chaleureusement tous les acteurs qui ont pris part à la démarche. Il souscrit à la recommandation du milieu artistique et littéraire de poursuivre maintenant la réflexion auprès de ses partenaires dans ce dossier, soit principalement le MCCCCF et la SODEC, et ce, dans un même élan de concertation, de rigueur et de transparence.

Véritablement touché par le bouleversement numérique, la chaîne de production culturelle québécoise et son industrie sont à la croisée des chemins. Le CALQ est persuadé qu'il s'agit là d'un virage majeur offrant une occasion sans précédent de revoir la position du créateur au cœur de ce modèle économique en transformation.

Pour le CALQ, le soutien à la création artistique et littéraire demeure le pivot de la réflexion et de la redéfinition des modèles d'affaires entourant le rayonnement de la culture québécoise dans l'univers numérique.

Le CALQ subventionne les organismes sans but lucratif et accorde des bourses aux artistes et aux écrivains dans les domaines des arts visuels, des métiers d'art, de la littérature, des arts de la scène, des arts multidisciplinaires, des arts médiatiques et numériques et de la recherche architecturale. Il soutient également le rayonnement des artistes, des écrivains, des organismes artistiques et de leurs œuvres au Québec, dans le reste du Canada et à l'étranger. Tous les secteurs culturels appuyés par le CALQ sont à la source de la chaîne de production culturelle québécoise et tous sont touchés par l'essor des technologies numériques.

Parmi les nombreux organismes soutenus se trouvent les orchestres symphoniques, les théâtres nationaux, les grands ballets et autres compagnies des arts de la scène qui tournent à travers le monde ainsi que des diffuseurs spécialisés, des événements artistiques majeurs nationaux et internationaux et des centres d'artistes. Tous ces organismes de renom participent à la chaîne culturelle et à son industrie et forment le socle de l'économie québécoise de la culture. Ils nous ont démontré tout au long de la démarche @LON qu'ils souhaitent s'adapter aux changements technologiques en faisant preuve d'innovation dans leur processus de création, de diffusion et de promotion de leurs œuvres. Soutenant leurs actions depuis plus de 16 ans, le CALQ a été en mesure d'évaluer les ressources supplémentaires que nécessite la transformation de la chaîne culturelle et demeure confiant que la création québécoise restera au cœur des nouveaux modèles de développement dans l'univers numérique.

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.

Glossaire

Agrégateur

Plateforme composée d'un entrepôt numérique et de services de promotion et de commercialisation de produits culturels numériques (musique, film, livre, périodique).

Arts numériques

Ensemble d'explorations et de pratiques artistiques, dont les processus et les œuvres utilisent principalement les technologies numériques pour la création et la diffusion.

Creative Commons

Creative Commons est le nom d'un organisme sans but lucratif international qui propose des solutions aux créateurs ne souhaitant pas protéger leurs œuvres en utilisant les droits de propriété intellectuelle standards de leur pays.

Creative Commons propose plusieurs licences offrant aux créateurs un choix flexible de protection permettant d'abandonner ou de concéder à titre gratuit tout ou une partie des droits d'utilisation, selon certaines conditions. Parmi les licences, on retrouve celle qui impose à l'utilisateur d'une œuvre de créditer l'auteur, une autre qui interdit tout usage commercial, ou encore une autre qui autorise l'utilisation, à condition de ne pas modifier l'œuvre.

En français, on parle aussi de créativité commune et d'œuvre en usage partagé pour qualifier ce type de pratique.

Logiciel libre

Logiciel dont l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication en vue de sa diffusion sont permises, techniquement et légalement.

Plateforme numérique

Ressource en ligne, partagée entre partenaires et offrant divers types de fonctionnalités, telles que de l'espace virtuel dédié à l'entreposage et à la gestion de contenu numérique, des outils partagés de création ou de traitement de contenu ou encore des systèmes de distribution, d'édition, de promotion ou de vente en ligne.

Réseau numérique

Réseau permettant une mise en commun de ressources numériques nouvelles ou préexistantes qui, une fois regroupées, favorisent le partage d'expertise et acquièrent une meilleure visibilité.

Les réseaux numériques peuvent regrouper divers outils et ressources permettant la mise en réseau de projets de création, de production, de promotion, de mise en marché et de diffusion artistique et littéraire.

Annexe 1

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

Dans le cadre du Forum sur les arts numériques tenu les 21 et 22 juin 2011 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.

Pour la suite, 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

Composition des comités et liste des participants aux consultations

@LON Comité d'organisation

Béliveau-Paquin, Geneviève
Boileau, André
Depocas, Alain
Dufresne, Julie
Fortin, Jean
Gauthier, Yvan
Laferrière, Nancy
Le-Phat Hô, Sophie
Perron, Réjean
Picard, Geneviève
Racette, André
Raymond, Sylvie
Roy, Stéphane
Vézina, Marie-Ève

@LON Comité d'orientation

Andraos, Mouna
Andrus, Bruno
Asselin, Jean
Beauséjour, Mathieu
Boucher, Catherine
Brouillé, Colette
Cloutier, Daniel
Crate, Laurent
Dancyger, Alain
Denis, Jean-François
Déziel, Guillaume
Dubé, Yves
Époque, Martine
Falco, Christine
Fischer, Hervé
Georges, Karoline
Goyette, Claude
Jeudy, Jericho Gaël
Mongeau, Alain
Morin, Émile
Noël, Christian
Paré, Alain
Savoie, Monique
Valiquette, Gilles

Forum sur les arts numériques Comité d'orientation

Asselin, Jean
Burton, Alexandre
Castonguay, Alexandre
Courchesne, Luc
Cron, Marie-Michèle
Dupuis, Robin
Gagnon, Jean
Kusch, Martin
McIntosh, Thomas
Reeves, Nicolas
Robert, Jocelyn
Simard, Louise
Thibault, Alain

Participants aux consultations

ARTS DU CIRQUE

Consultation réalisée le
16 juin 2011

Aubertin, Patrice
Belhumeur, Virginie
Blanchet, David Bernard
Gilbert, Isabelle
Gingras, Éric
Hazewinkle, Nicolette
Lavoie, Stéphane
Leroux-Côté, Joannie
Piquet, Richard
Roulez, Marie-Claude
Saint-Jean, Ulysse
Saintonge, Martin
Samson, Suzanne

ARTS

MULTIDISCIPLINAIRES

Consultation réalisée le
8 juin 2011

Allard, Pierre
Arteau, Gilles
Blandin-Quintin, Chélanie
Faguy, Robert
Ginestier, Miriam
Pollard, Aaron
de Pauw, Manon
Derôme, Nathalie
Dufour, Marie-Christine
Drouin, Simon
Gosselin, Gaëtan
Létourneau, Éric
Palardy, Mylène
Poirier Sauvé, Chloé
Ranger, Jean
Gagnon, Lise
Lachance, Sylvie
Langfelder, Dulcinée
Lemieux, Michel
Marcotte, Céline
Nadeau, Carole
Nault, Line
Niel, Jérémie

ARTS VISUELS

Consultation réalisée le
23 juin 2011

Arsenault, Claudia
Babin, Sylvette
Bélanger, Claude
Blache, Pierre
Cliche, Sébastien
Desjardins, Christiane
Fraser, Marie
Gilbert, Bastien
Gilbert, Sylvie
Gingras, Nicole
Hakim, Mona
Hubert, Claudine
Lalonde, Johanne
Mathieu, Marie-Christiane
Nadeau, Hugo
Parant, Marie-Hélène
Pitre, Nicholas
Poissan, Louise
Prince, Gilles
Régimbald-Zeiber, Monique
Vallée, François

CHANSON

Consultation réalisée le
27 juin 2011

Beaulieu, Jean-François
Bédard, Myreille
Bisaillon, Jean-Robert
Céré, Jean-Christian
Chenart, Mario
Désilets, Alexandre
Déziel, Guillaume
Drapeau, Naïla
Dufour, Caroline
Jolicoeur, Pierre
Lacasse, Serge
Lebeau, Dominique
Léger, Robert
Massé, Alain
Nadeau, François
Prévost, Franklyne
Proulx, Émilie
Toupin, Geneviève
Valiquette, Gilles

CINÉMA-VIDÉO

Consultation réalisée le
30 mai 2011

André-G, Lauraine
Arsenault, Jason
Bourdon, Luc
Claret, Bernard
Côté, Jean-François
Dupuis, Robin
Falco, Christine
Henricks, Nelson
Jerkovic, Katherine
L'Italien, Isabelle
Labonté, Julie
Leblanc, Danielle
Lévesque, Claudie
Montal, Fabrice
Moumblow, Monique
Nantel, Annick
Paré, Anne
Picard, Marie-Christine
Roederer, Ségolène
Sewraj, Yudi
Thibodeau, Lysanne
Veilleux, Lucille

DANSE

Consultation réalisée le
17 juin 2011

Beaubien, Marie-Josée
Beaudry, Paule
Boivin, Marc
Boucher, Diane
Cardinal, Clothilde
Charest, Louis-Martin
Curnillon, Christine
Dancyger, Alain
Demers, Danielle
Époque, Martine
Gagné, Francine
Ginestier, Miriam
Hébert, Lorraine
Houle, André
Kusch, Martin
Labbé, Stéphane
Malroux, Élodie
Poulin, Denis
Préfontaine, Sophie
Van Grimde, Isabelle
Viau, Catherine

MUSIQUE

Consultation réalisée le
10 juin 2011

Bhagwati, Sandeep
Beauchemin, Danielle
Boutin, Thérèse
Bozzini, Isabelle
Brady, Tim
Cayer, André
Cyr, Guylaine
Denis, Jean-François
Dufour, Pierre
Gagné, Mireille
Gamache, Sylvie
Gauthier, Mario
Gignac, Claire
Gingras, Pierrette
Leclair, Marie-Chantal
Leroux, Robert
Palacio-Quintin, Cléo
Pohu, Sylvain
Rodrigue, Mario
St-Amand, Pierre
Watanabe, Nathalie

THÉÂTRE

Consultation réalisée le
2 juin 2011

Choinière, Olivier
Delvoye, Émilie
Dufour, Marie-Christine
Drouin, Marc
Gagnon, Marie-Ève
Gaudreault, Philippe
Jasmin, Stéphanie
Jubenville, Yves
Labbé, Benoit
Legault, Raymond
Lévesque, Martine
Vermeulen, Benoit

DIFFUSEURS

PLURIDISCIPLINAIRES

Consultation réalisée le
6 juillet 2011

Aidelbaum, Julien
Boudreau, Évelyne
Brouillé, Colette
Chagnon, Évelyne
Charland, Jeannette
Dugas, Jean-Jacques
Lévesque, Pierre
Maltais, Julie
Thibault, Yannick

RÉGIONS

(conseils régionaux de la culture)

Consultation réalisée le
14 juin 2011

Bégin, Richard
Chénier, Annie
Frenette, Lucien
Jean, Anne-Marie
Lafond, Michel-Rémi
Laliberté, Pierre
Lepage, Ginette
Lévesque, Marie-France
Lord, Éric
Mino, Pierre
Perron, Madeleine
Saint-Georges, Andrée
St-Louis, Nadine
Tousignant, Francine
Trudel, Dominic

**Forum sur la création
littéraire au Québec**
6, 7 et 8 mai 2011

Acquelin, José
Anderson, Fortner
Anguelova, Sonia
Apostolska, Aline
April, Anik
Arpin, Philippe
Aubry, Suzanne
Barey, Jean-Claude
Bazinet, Colette
Beaulieu, Georges
Beausoleil, Claude
Beausoleil, Jean-Marc
Béland, Andréanne
Bélanger, Paul
Bellemare, Gaston
Bénéteau, Stéphanie
Berger, Maxianne
Bergeron, Chantal
Bergeron, Sylvie Luce
Bernier, Geneviève
Berthiaume, Guy
Bérubé, Jocelyn
Bienvenue, Yvan
Bissoondath, Neil
Bouchard, Christine
Bouchard, Marjolaine
Bouchard, Micheline
Boucher, Carole
Bougé, Réjane
Bourcier, Ghislaine
Bourque, Élise
Boutin, Jean-Luc
Brabant, Danielle
Brisson, Frédéric
Brossard, Nicole
Cacciatore, Laurent
Cambe, Estelle
Campeau, Sylvain
Canty, Daniel
Caron, Louis
Carrier, Yolaine
Chiasson-Villeneuve, Rémi
Choquette, Mylène
Clark, Marie
Constant, Joelle
Corbeil, Jean-Claude
Corbeil, Michelle
Côté, Michel
Courteau, Isabelle
Crustin, Bernard
D'Alfonso, Antonio
Dandois Paradis, Aimée
David, Carole
Dea, Isabelle
Debel, Marcel

Desautels, Denise
Desjardins, Louise
Desjardins, Michel
Deslauriers, Camille
Dion, Lynda
Dolbec, Marie-Pierre
Dos Santos, Isabel
Doyon, Yves
Drouin, Chantal
Dubé, Danielle
Dubé, Peter
Dumas, Simon
Dupré, Louise
Dussault, Danielle
Ergin, Ozdemir
Falquet, Jacques
Farley-Chevrier, Francis
Fayonna, Anna
Fecteau, Danielle
Fontaine, Jean-Louis
Forgues, Valérie
Fournier, Jacques
Francescucci, Emilio
Fréchette, Jean-Yves
Gabolde, Isabelle
Gagnon, Isabelle
Gagnon, Jeanne
Galarneau, Denyse
Gariépy, Pierre
Garon, Dominique
Gaudet-Labine, Isabelle
Gauthier, Bertrand
Georges, Karoline
Germain, Christine
Ghalem, Nadia
Gibouleau, Karine
Gilbert, Bernard
Gill, Marilène
Girard, André
Girard, Johanne
Grubisic, Katia
Harbec, Hélène
Harkiolakis, Liza
Homel, David
Jean, Guy
Johnston, David
Kimm, D.
La Frenière, Jean-Marc
Laberge, Marc
Labonté, Ariane
Lacasse, Martine
Lacelle, Andrée
Lachance, Lise
Laflamme, Josée
Lafond, Michel-Rémi

LaForce, Christian
Lamontagne, Marie-Andrée
Langelier, Nicolas
Larkosh, Christopher
Larocque, Ronald
Laurier, Andrée
Laverdure, Bertrand
Lavoie, Pierre
Leclerc, Suzanne
Leith, Linda
Lemmens, Kateri
Lepage, Mahigan
Lépine, Stéphane
Letelier, Elias
Leuzy, Thierry
Lévesque, Aimée
Lévesque, Gaëtan
Limoges, Manon
Lippé, Mathieu
Lohka, Eileen
Lozeau, Patrick M.
Mariani, Arturo
Martel, Véronique
Massicottte, Sylvie
Massie, Jean-Marc
Mercier, Gynette
Messier, Hélène
Michaud, Andrée A.
Mihali, Felicia
Milot, Pierre
Monette, Hélène
Monticone, Ugo
Montreuil, Sophie
Morin, Danyelle
Morisset, Micheline
Nadège, Nadia
Navarro, Lionel
Neveu, Chantal
Noël, Mireille
Paré, Yvon
Patenaude, Gaëtan
Payant, Robert
Pedneault, Francis
Péguin, Sonia
Pilote, Arlette
Pipar, Rosette
Plouffe, Manon
Poliquin, Laurent
Pouliot, Suzanne
Poupart, Jean-François
Proulx, Monique
Rastelli, Louis
Régimbald, Diane
Renaud, Anne Brigitte
Roberge, Marie

**Forum sur la création
littéraire au Québec**
(suite)

Robert, Élisabeth
Robitaille, Yves
Rochette, Nicolas
Rodgers, Guy
Roy, Katy
Roy, Nathalie
Sabourin, Claude
Sagalane, Charles
Samson, Pierre
Sauvage, Danielle
Sauvé, Philippe
Savadogo, Hamidou
Savoie, Paul
Sernine, Daniel
Simpson, Danièle
Sioui, Jean
Smith, Caroline
Souaid, Carolyn Marie
Soulières, Robert
St-Hilaire, William (Mme)
Stockman, Katia
Suréna, Elsie
Therrien, Gaston
Thibodeau, Serge Patrice
Tremblay, Gérald
Tremblay, Nicolas
Turenne, Joujou
Umuhoza, Claude Fabrice
Vachon, Karine
Vaillancourt, Claude
Vigneau, Claire
Villemaire, Yolande
Vincelette, Mélanie
Vincent, Pauline
Vonarburg, Élisabeth

**Forum sur les arts
numériques (FAN)**
21 et 22 juin 2011

Albenavoli, Lorella
Aksynczak, Carl
Asselin, Jean
Aubin, Raymond
Aubry, Sofian
Bachand, Nathalie
Béchar, Catherine
Béliveau-Paquin, Geneviève
Bellavance, Alexis
Berson, Amber
Boudrias, Émilie
Burgess, Marilyn
Canty, Daniel
Castonguay, Alexandre
Chantre, Manuel
Charriéras, Damien
Claret, Bernard
Cloutier, Daniel
Courchesne, Luc
Cron, Marie-Michèle
Damecour, Maxime
Depocas, Alain
Descoteaux, Benoit
Desjardins, Michel
Dolbec, Marie-Pierre
Dubois, Jean
Duchaine, Andrée
Dumas, Chantal
Dupuis, Robin
Ellbogen, Éliane
Fischer, Hervé
Fontaine, Dominique
Fortin, Jean
Gagnon, Jean
Gauthier, Réal
Gauthier, Yvan
Gayino, Rosta
Gingras, Nicole
Giroux, Patrice
Heimbecker, Steve
Hubert, Claudine
Hughes, Lynn
Jean, Françoise
Jolliffe, Daniel
Kusch, Martin
Lacerte, Sylvie
Ladouceur, Robert
Laferrière, Nancy
Lefebvre, Michel
Le-Phat Hô, Sophie
L'Italien, Isabelle
Madan, Emmanuel
Malaterre, Pascale
Mattson, Eric
McIntosh, Thomas

Messier, Martin
Mongeau, Alain
Panaccio, Charlotte
Parent, Sylvie
Pelletier, Alain
Perron, Réjean
Pitre, Nicholas
Pollard, Aaron
Quessy, Alexandre
Quévillon, François
Racine, Danièle
Rajotte, Nelly-Ève
Raymond, Sylvie
Raynauld, Emmanuelle
Reeves, Nicolas
René, Julie
Richard, Lise
Riendeau, Isabelle
Roy, Stéphane
Salter, Christopher
Savoie, Monique
Schmidt, Patti
Simard, Gilles
Simard, Louise
Thibault, Alain
Trudel, Gisèle
Valiquet, Patrick
Vesac, Jean-Ambroise
Vézina, Marie-Ève
Villeneuve, Jonathan
Villeneuve, Martin
Rodolphe

FORUM @LON
Arts et Lettres Option
numérique
28 et 29 septembre 2011

Allaire, Benoit
André-G, Lauraine
Asselin, Jean
Aubin, Raymond
Audet, René
Aubry, Sofian
Babin, Louis
Barcelo, Sylvie
Beauchemin, Michel
Beaudry, Marie-France
Beaudry, Paule
Bédard, Jean-Pierre
Bélanger, Claude
Béliveau-Paquin, Geneviève
Bergeron, Berri Richard
Bergeron, Francine
Bergeron, Yvon
Bisaillon, Jean-Robert
Blache, Pierre
Boileau, André
Boucher, Catherine
Boucher, Louise
Boudreau, Evelyne
Boulianne, Maryse
Brissette, Normand
Brouillé, Colette
Burgess, Marilyn
Canty, Daniel
Chagnon, Evelyne
Charron, Esther
Chenart, Mario
Chouinard, Marie
Claret, Bernard
Cloutier, Daniel
Côté, Myriam
Courchesne, Luc
Cyr, Mylène
Dancause, Christine
Danis, Daniel
Daveluy, Marie
de Carufel, Hélène
Demers, Danielle
Denis, Jean-François
Depocas, Alain
Desjardins, Michel
Déziel, Guillaume

Dolbec, Marie-Pierre
Drouin, Marc
Dubé, Yves
Dufresne, Julie
Dupuis, Robin
Époque, Martine
Ettore, Reggi
Faguy, Robert
Farley-Chénier, Francis
Filion, Alain
Fiset, Jocelyn
Fortin, Jean
Fourmentraux, Jean-Paul
Fournier, Sylvie
Garon, Dominique
Gauthier, Julie
Gauthier, Réal
Gauthier, Yvan
Georges, Karoline
Gilbert, Bastien
Gilbert, Sylvie
Gingras, Éric
Gingras, Pierrette
Gobeille, Suzanne
Gosselin, Gaëtan
Hébert, Lorraine
Huard, Mario
Jean, Françoise
Joly, Séverine
Jutras, Dominique
Kimm, D.
Kusch, Martin
Ladouceur, Robert
Laferrière, Nancy
Lafleur, Guillaume
Lafond, Michel-Rémi
Laforce, Christian
Laliberté, Hélène
Laliberté, Sarah
Landry, Louis
Lanthier, Lyne
LaRoche, Hélène
La Roche, Stéphan
Lavoie, Marco
Leclerc, Marie-Chantal
Lefave, Laura Jeanne
Le-Phat Hô, Sophie
Leroux, Robert
Lesage, Sophie-Isabelle
Lévesque, Claudie
Lévesque, Martine

Lévis, Claude
L'Italien, Isabelle
Macerola, François
Mathieu, Anne-Laure
Mathieu, Marie-Christiane
Mekki, Sabine
Mino, Pierre
Mongeau, Alain
Montal, Fabrice
Montreuil, Lauraine
Morin, Émile
Nadeau, Marie-Louise
Nadeau, Michel
Nadeau, Patricia
Nantel, Annick
Paquet, Sonia
Pelletier, Alain
Perron, Réjean
Pettigrew, Jean
Pitre, Nicholas
Pohu, Sylvain
Poirier, Sylvie
Poissant, Louise
Préfontaine, Sophie
Prince, Gilles
Racette, André
Raymond, Sylvie
Reeves, Nicolas
Richard, Ginette
Robert, Jocelyn
Robitaille, Jack
Roy, Stéphane
Saint-Georges, Andrée
Saint-Amand, Pierre
St-Laurent, Paul
Salaün, Caroline
Samson, Suzanne
Savoie, Monique
Simard, Louise
Simard-Meighen, Ève
Simpson, Danielle
Thibault, Alain
Thibeault, Marianne
Tousignant, Francine
Trudel, Dominic
Vallée, Louis
Veilleux, Lucille
Verdier, Marie-Claude
Vézina, Marie-Ève
Watanabe, Nathalie

Annexe 3

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

POURSUIVRE 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 œuvre 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.

Annexe 4

Documents produits par le CALQ et hyperliens de téléchargement

Constats du CALQ : L'utilisation des technologies numériques par les artistes et les organismes relevant du CALQ (Mai 2011)

www.calq.gouv.qc.ca/publications/constats_21.pdf

Création d'un secteur spécifique aux arts numériques au Conseil des arts et des lettres du Québec (Annexe 1 du document d'orientation *Scénarios d'action pour le développement de la culture québécoise dans l'univers numérique*)

www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_annexe1secteurartsnumeriques.pdf

Diaporama présenté au Comité d'orientation en avril 2011

www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_comorient.pps

Document d'orientation : Scénarios d'action pour le développement de la culture québécoise dans l'univers numérique

www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_documentdorIENTATION.pdf

FORUM @LON

- Programme du Forum @LON
www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_forum_programme.pdf

FORUM SUR LA CRÉATION LITTÉRAIRE AU QUÉBEC

- Programme du Forum sur la création littéraire au Québec
www.calq.gouv.qc.ca/fclq/programme_fclq.pdf
- Portrait du soutien du CALQ au secteur de la littérature et du conte au Québec
Constats du CALQ no 20 (Avril 2011)
www.calq.gouv.qc.ca/publications/constats_20.pdf

Hypothèses de scénarios d'action proposées par les comités d'orientation disciplinaire @LON (3 juin 2011)

www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/aloncalq20110603.pdf

Annexe 4 (suite)

Hypothèses de scénarios d'action proposées par les comités d'orientation disciplinaire faisant suite aux consultations dans les secteurs :

- **ARTS DU CIRQUE**
www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_consultation_20110616_cirque.pdf
- **ARTS MULTIDISCIPLINAIRES**
www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_consultation_20110608_multi.pdf
- **ARTS VISUELS**
www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_consultation_20110623_artsvisuels.pdf
- **CHANSON**
www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_consultation_20110627_chanson.pdf
- **CINÉMA-VIDÉO**
www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_consultation_20110530_cinemavideo.pdf
- **RÉGIONS (conseils régionaux de la culture)**
www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_consultation_20110614_regions.pdf
- **DANSE**
www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_consultation_20110617_danse.pdf
- **MUSIQUE**
www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_consultation_20110610_musique.pdf
- **THÉÂTRE**
www.calq.gouv.qc.ca/alon/documents/alon_consultation_20110602_theatre.pdf

Sondage sur l'utilisation des technologies numériques dans le cadre du projet @LON - Rapports finaux présentés au Conseil des arts et des lettres du Québec par la firme de sondages SOM

- Volet artistes : www.calq.gouv.qc.ca/alon/sondage_artistes.pdf
- Volet organismes : www.calq.gouv.qc.ca/alon/sondage_organismes.pdf

La transition vers le numérique et l'incidence des nouvelles technologies sur les arts. Préparé par David Poole avec Sophie Le-Phat Ho pour l'OPSAC.
www.cpafr-opsac.org/fr/themes/documents/DigitalTransitionsReport-FINAL-FR.pdf

Ont participé à la rédaction de ce document :

Geneviève Béliveau-Paquin, Direction de la planification et des programmes

Sophie Le-Phat Ho, consultante

Alain Depocas, Direction des arts visuels, des arts médiatiques et de la littérature

Révision et édition :

Geneviève Picard, Direction des communications, du mécénat et de l'action territoriale

Marc Drouin, directeur des communications, du mécénat et de l'action territoriale.

Sous la direction de Réjean Perron, directeur des arts visuels, des arts médiatiques et de la littérature et Yvan Gauthier, président-directeur général.

© Conseil des arts et des lettres du Québec, 2011