

# 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

# @LON

## Arts et lettres options numériques

Contexte et historique :

- Commande de la ministre en mars 2010
- Sondage SOM  
Utilisation des technologies numériques en culture
- Consultations dans tous les secteurs  
12 rencontres, 250 participants, mai-juin 2011
- Forum sur les arts numériques  
80 participants, Montréal, juin 2011
- Forum @LON  
160 participants de tous les secteurs, Québec, septembre 2011
- Remise du rapport @LON novembre 2011  
*Faire rayonner la culture québécoise dans l'univers numérique : Éléments pour une stratégie numérique de la culture*

SUITE

Élaboration d'une **Stratégie numérique de la culture** au Ministère de la Culture et des Communications



## Sondage CALQ - SOM

- 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

# @LON

## Sondage CALQ - SOM

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)
- sur le développement de leur discipline (pour 82 % d'entre eux)

# @LON

Consultation de l'ensemble des secteurs  
12 rencontres. Plus de 250 participants

La plus grande opération du genre depuis la création du CALQ (1994)

-théâtre

-musique

-chanson

-danse

-cinéma et vidéo

-arts visuels

-métiers d'art

-arts multidisciplinaires

-arts du cirque

-représentants des diffuseurs pluridisciplinaires en arts de la scène et  
des conseils régionaux de la culture

# @LON

## Rapport @LON

### Grandes orientations :

1. Prendre acte des transformations en cours

2. Actualiser les valeurs

- L'interactivité
- Le décroissement
- La mise en réseau de nouvelles communautés
- L'accès aux contenus culturels
- La notion de partage

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

- Les nouveaux modèles de développement
- Les formes émergentes
- Les arts numériques

# @LON

## Rapport @LON

### Grandes orientations :

4. Développer les plateformes de diffusion des contenus culturels québécois, les infrastructures et les pôles de création numériques
  - Les plateformes numériques
  - Les pôles d'expérimentation et de recherche
  - L'accès aux équipements, aux ressources et à l'expertise
  - Les infrastructures technologiques collectives et accessibles
5. Réaffirmer la place de la création, au cœur de la stratégie numérique
  - Un soutien polyvalent aux créateurs
  - Un réseau de résidences technologiques
6. Investir dans le développement des compétences
  - Les compétences dans l'univers numérique
  - La mobilisation des connaissances

# @LON

## Rapport @LON

### 37 scénarios d'action

- Développer une stratégie numérique de la culture ayant la création comme axe majeur
- La reconnaissance du secteur des arts numériques
- La veille numérique
- Le développement de plateformes et d'infrastructures partagées, de pôles d'expérimentation, d'innovation, de recherche et de création
- Le développement d'outils de création numérique
- Le soutien aux créateurs dans l'agrégation des fonctions de création, production, diffusion, mise en marché, conservation



# @LON

## Rapport @LON

### 37 scénarios d'action

- 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
- Un Fonds pour soutenir le développement de contenus culturels numériques
- Les pratiques innovantes et interactives destinées à l'éducation et à la médiation culturelle
- La formation et le développement des compétences

# CALQ

- Nouveaux modèles économiques
- Nouveaux processus artistiques
- « Artiste entrepreneur »
- Dématérialisation
- Repositionnement, disparition de certains intermédiaires

# CALQ

Mesure Plateformes et réseaux numériques

Développement du secteur des arts numériques

Création de contenu culturel numérique

Mise à niveau technologique des équipements et des lieux collectifs de création, de production et de diffusion

# CALQ

## **Mesure plateformes et réseaux numériques**

- 1,5 M \$ sur 3 ans
- 500 000 \$ par année
- 40 projets déposés en 2011, totalisant plus de 1,5 M \$
- 40 projets déposés en 2012, totalisant plus de 1,5 M \$

# CALQ

## **Développement du secteur des arts numériques**

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

# CALQ

Arts numériques : quelques mots clés

- art génératif
  - art participatif
  - art processuel
  - biotechnologies
  - géolocalisation
  - immersion
  - interaction
  - nanotechnologies
  - réalité augmentée
  - réalité virtuelle
  - réseautique
  - robotique
  - senseurs
  - spatialisation
  - téléphonie mobile
  - téléprésence
  - ubiquité numérique