

Conseil québécois des arts médiatiques
3995 rue Berri, Montréal, Québec. H2L 4H2

www.cqam.org / info@cqam.org
514-527-5116 / 1-888-527-5116

PISTES DE SOLUTIONS POUR UN PLAN NUMÉRIQUE CULTUREL PORTEUR

FÉVRIER 2015





Le CQAM propose six pistes de solutions pour un plan culturel numérique en phase avec les réalités du numérique :

1. Le soutien à la création numérique doit se faire avant tout par le biais de mécanismes, qui suscitent une implication directe des artistes et des organismes de soutien à la création, œuvrant dans le domaine des arts numériques ;
2. Le soutien à l'innovation artistique doit passer par l'accès à des pôles régionaux d'innovation interdisciplinaires et intersectoriels ;
3. La notion du droit d'auteur dans le contexte numérique doit être repensée en se servant de modèles ouverts de gestion des droits d'auteurs et de modes novateurs de rétribution des créateurs de contenu en ligne ;
4. Il est essentiel de soutenir les formes de création qui favorisent le partage et l'invention de nouveau mode de partage des savoirs ;
5. Soutenir l'appropriation des formes de diffusion, de fidélisation et de mise en marché par le milieu culturel ;
6. Agir stratégiquement dans l'octroi de subvention visant le développement de nouvelles infrastructures et de nouvelles initiatives.



Les mutations qu'entraîne le numérique sont profondes et transversales. Elles affectent les façons de chercher, de s'approprier, de consommer et d'apprécier les productions culturelles, tout comme elles affectent la forme des œuvres, les enjeux qu'elles soulèvent, les publics visés et les stratégies pour les rejoindre.

La pérennité d'un plan culturel numérique s'inscrira dans notre capacité à appuyer les artistes et les organismes de soutien à la création à développer leur propre modèle novateur, car ces derniers sont les précurseurs et les principaux agents de cette mutation numérique du paysage culturel.

Ce plan doit appuyer énergiquement la création et la diffusion de contenus culturels numériques de qualité, mais également leur promotion et leur mise en marché, tant au Québec qu'à l'étranger. Les fonds ne doivent pas uniquement servir à la numérisation du patrimoine existant, mais également à la création de nouvelles œuvres ainsi qu'à leurs conservations. C'est en stimulant la réalisation et la diffusion d'œuvres en arts numériques, par le biais d'une augmentation de l'enveloppe sectorielle du Conseil des arts et lettres du Québec (CALQ), que nous serons en mesure d'atteindre cet objectif. Le soutien à la création artistique québécoise et à son rayonnement est primordial dans l'affirmation de notre identité nationale. C'est par le patrimoine culturel artistique que nous arrivons à nous définir ici et ailleurs. En soutenant davantage les pratiques des artistes, nous positionnerons le Québec comme une nation riche et innovante sur l'échiquier mondial.

Les contenus audiovisuels traditionnels qui seront diffusés sur le web devront faire l'objet d'un important travail de médiation, afin que les publics puissent se les approprier. Des ressources devront être consacrées à l'éducation des citoyens, à la production de matériel scolaire et à la création de collections reflétant le travail de commissaires.



Nous considérons également que les artistes doivent être adéquatement rétribués pour leur travail. Cette rémunération peut difficilement passer par une tarification appliquée à la pièce lors de la consommation des œuvres, dans la mesure où cette dernière devient un obstacle qui nuit à la diffusion. Nous préférons envisager un contexte où la relation entre une œuvre et son public s'opère dans la gratuité. L'accès à des contenus gratuits sur internet justifie pour plusieurs personnes les frais qu'encoure le maintien d'une connexion à haut débit. Nous croyons qu'une tarification imposée aux fournisseurs d'accès internet (FAI) permettrait de dégager des montants significatifs. Cet argent devrait être réinjecté dans les programmes du CALQ propres aux arts médiatiques, et à travers le système de jury de pairs, afin de financer adéquatement les artistes à l'étape de la création et d'augmenter la quantité d'œuvres produites. Il est primordial d'augmenter la diversité des contenus et de développer la culture québécoise en augmentant le nombre d'œuvres produites et diffuser ici et à l'international.

Le plan numérique culturel doit également éviter d'escamoter la possibilité d'un financement récurrent pour certaines des mesures qui seront mises en place. Un investissement strictement ponctuel risque d'engouffrer l'ensemble du capital dans des infrastructures qui, éventuellement ne seront pas adéquatement opérées, faute d'avoir les crédits nécessaires au maintien d'une main d'œuvre qualifiée. L'obsolescence accélérée des équipements dans le domaine du numérique devrait également inciter à la prudence. Ce plan doit viser le long terme et éviter l'écueil d'une désuétude prématurée.

La nature du numérique favorise l'interdisciplinarité et l'intersectorialité. Ces approches doivent impérativement être favorisées. Certains milieux ont plus de facilité que d'autres à intégrer les tables de concertations et à accéder aux lieux décisionnels. Les efforts pour assurer une représentativité de tous les milieux et



y assurer leur présence devront être constants. Les artistes et les organismes artistiques évoluant dans le contexte des arts numériques ne doivent pas être oubliés.

Le numérique transforme fermement les modèles économiques traditionnels et favorise les marchés de niche au détriment des marchés de masse. Les initiatives concernant la mise en marché, la diffusion et la rétribution des artistes devront tenir compte de ces changements.

Enfin, une des spécificités de l'art numérique est de s'appuyer sur des procédés plutôt que sur des médias spécifiques. Cette caractéristique fait en sorte que les arts numériques prennent des formes hybrides, tantôt matérielles, tantôt virtuelles. Il s'agit d'un art des systèmes qui permet la création d'œuvres dont le siège se situe dans la mise en relation de séries d'instructions, le code informatique, plutôt que le choix d'une matière ou d'une autre. L'aspect expérimental de la réelle création numérique dérange les divisions disciplinaires traditionnelles et rend parfois cette dernière difficile à intégrer dans le cadre d'une mesure monolithique d'une plate-forme unique. Le simple fait de mettre un contenu audiovisuel en ligne n'en fait pas une œuvre numérique.



PISTES DE SOLUTIONS

1. Le soutien à la création numérique doit se faire avant tout par le biais de mécanismes, qui suscitent une implication directe des artistes et des organismes de soutien à la création, œuvrant dans le domaine des arts numériques :

- S'assurer que les artistes du numérique, ainsi que les associations qui les représentent, siègent sur le comité de pilotage du Plan culturel numérique ;
- Augmenter l'enveloppe du programme arts numériques du Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ)¹. Les fonds serviront à financer une plus grande diversité de projets d'artistes et d'organismes de soutien à la création. Il est primordial de rattraper un retard historique dans le financement de la discipline ;
- Soutenir davantage la recherche et la création artistique pour permettre un développement de la culture du numérique, afin de maintenir une diversité d'œuvres qui se différencient de la production culturelle reliée à la sphère du divertissement et des industries culturelles. Ces œuvres doivent s'inscrire dans une démarche radicalement expérimentale ;
- Aider au renouvellement du milieu en permettant l'émergence de nouveaux organismes, afin de maintenir la diversité des propositions culturelles émanant des artistes et d'éviter l'homogénéisation de grands ensembles de diffusion ;
- Financer davantage la recherche artistique force vive d'un terreau. Soutenir davantage les recherches créatives, c'est renforcer les fondations d'un milieu qui se développe à une vitesse fulgurante.

¹ L'enveloppe des arts numériques représente 2.2% du budget du CALQ et 0% du budget de la SODEC.



- Financer adéquatement les initiatives en diffusion menées par le milieu des arts sur l'ensemble du territoire (Biennale internationale d'art numérique (BIAN), Printemps numérique, le Mois Multi, PHOS)² afin d'alimenter l'ensemble du réseau en le nourrissant davantage d'expériences artistiques enrichissantes ;
- Créer, au sein du CALQ, une table de concertation permanente sur les enjeux artistiques, sociaux et culturels du numérique où siègeront les artistes du numérique et les centres qui les représentent.

2. Le soutien à l'innovation artistique doit passer par l'accès à des pôles régionaux d'innovation interdisciplinaires et intersectoriels :

- Créer au sein du MCCQ un bureau du numérique permettant de soutenir l'innovation et l'éducation artistique et culturelle liée aux enjeux numériques sur l'ensemble du territoire ;
- Viser une décentralisation des pratiques culturelles plutôt que des contenus ;
- Desservir des régions éloignées peu densément peuplées à l'aide d'initiatives mobiles, appelées à soutenir la production de contenus numériques, et en faire la diffusion dans un contexte local non-dématérialisé ;
- Favoriser la création de pôles de recherche, de création et de formations interdisciplinaires et intersectoriels dans chacune des régions administratives du Québec et s'assurer que ceux-ci ont les moyens financiers d'accomplir leur mission.

² L'enveloppe de la BIAN, une des plus importante sur la scène internationale, représente moins de 20% de l'ensemble des biennales d'arts visuelles.



3. La notion du droit d'auteur dans le contexte numérique doit être repensée en se servant de modèles ouverts de gestion des droits d'auteurs et de modes novateurs de rétribution des créateurs de contenu en ligne :

- S'assurer que l'implantation du dépôt légal d'œuvres ne constitue pas un frein à la juste rémunération des artistes ;
- Initier une Politique de diffusion publique des données numériques culturelles qui rendra accessible l'offre culturelle à des fins d'éducation artistique et culturelle de manière gratuite. Dans le même temps, cette politique ne doit pas constituer un frein à la juste rétribution pour des auteurs et à la reconnaissance de leur travail ;
- Constituer un fonds qui sera directement injecté au CALQ et qui permettra d'augmenter les cachets de production, ainsi que les frais de subsistance des artistes en taxant directement les revenus bruts des entreprises fournissant l'accès à internet (F.A.I.) ;
- S'assurer que cette injection de capitaux sera gérée par les mécanismes de jurys de pairs du Conseil des arts et lettres du Québec (CALQ) ;
- Favoriser l'emploi de licence de type Creative Commons par les artistes, de manière à éviter une utilisation abusive de leur création, tout en favorisant un accès gratuit aux contenus produits. Si les budgets de création et les montants accordés à la subsistance directe aux artistes sont majorés, ces derniers ne seront plus directement dépendants d'un quelconque mécanisme de perception de droits.



4. Il est essentiel de soutenir les formes de création qui favorisent le partage et l'invention de nouveau mode de partage des savoirs :

- Mettre sur pied une Politique de développement du logiciel et du matériel libres ;
- Afin de pérenniser l'accès aux différents contenus, favoriser l'emploi de formats ouverts et de plateformes libres ;
- Impliquer les centres de recherches universitaires, les artistes ainsi que les centres de soutien à la production pour favoriser le développement d'outils logiciels libres ;
- Favoriser le développement d'une culture numérique chez les citoyens par le biais de formations et d'activités de médiation, menées conjointement avec les artistes et le milieu culturel, pour leur permettre de s'approprier les outils du numérique, dans une perspective qui dépasse le cadre de l'utilitaire et du divertissement ;
- Développer, au MCCQ, un programme de sensibilisation aux arts numériques pour les intervenants culturels, qu'ils soient journalistes, enseignants, agents régionaux des Conseils régionaux de la culture ou bibliothécaires ;
- Inclure les arts numériques dans le Répertoire de ressources culture-éducation et dans le programme La culture à l'école du MCCQ ;
- Créer au sein du CALQ, des programmes de résidences d'artistes en milieu universitaire et industriel ;
- Créer des programmes au CALQ qui favorisent des maillages entre les artistes, le milieu de la recherche universitaire, les sociétés d'état et certains partenaires industriels, dans le cadre de projets permettant développement d'outils technologiques et leurs diffusions dans le monde des arts ;



- Favoriser les approches transversales et intersectorielles dans le cadre des initiatives visant l'innovation et le partage de nouvelles formes de savoirs. Assurer la présence continue des artistes et des organismes artistiques en arts numériques autour des tables de concertation abordant ces aspects du numérique.

5. Soutenir l'appropriation des formes de diffusion, de fidélisation et de mise en marché par le milieu culturel :

- Développer de nouveaux modèles économiques qui assureront la rémunération des artistes sans créer d'entrave à la libre circulation des œuvres. Une augmentation du soutien direct à la production, une majoration des sommes consacrées aux frais de subsistance des artistes, ainsi que le déploiement de licences ouvertes qui protègent les artistes sans limiter l'accès aux contenus, devraient constituer les bases de ce nouveau modèle;
- Mettre en place des mesures d'accompagnement au développement de marchés de niche qui permettront, par le biais de canaux de diffusion spécialisés, de présenter les œuvres à leur public naturel ;
- Favoriser le déploiement d'œuvres en arts numériques qui échappent aux plateformes traditionnelles, matérialisées notamment dans l'espace urbain et l'architecture. Assurer la présence des artistes et des organismes artistiques du numérique au sein des comités de pilotage de ces initiatives ;
- S'assurer que des experts et des spécialistes en arts numériques siègent sur les comités ad hoc constitués dans le cadre de l'application de la Politique d'intégration des arts à

l'architecture et à l'environnement des bâtiments et des sites gouvernementaux et publics.



6. Agir stratégiquement dans l'octroi de subvention visant le développement de nouvelles infrastructures et de nouvelles initiatives :

- Pérenniser le fonctionnement d'organismes en arts médiatiques ainsi que la présence des artistes dans le cœur des cités, en s'assurant que ces derniers deviennent co-propriétaires des lieux de création qu'ils occupent ;
- Déployer des initiatives mobiles afin de rejoindre les régions éloignées et initier leurs habitants aux différentes pratiques des arts médiatiques, par le biais de formations, de diffusion d'œuvres et en soutenant la production de projets de créations ;
- Favoriser les investissements collectifs et la mise en commun des expertises. Éviter d'investir massivement dans des projets pharaoniques qui ont tendance à uniformiser le milieu culturel, mais plutôt viser des politiques d'achats et d'investissement groupés qui font consensus dans le milieu artistiques ;
- Développer un programme d'acquisition d'équipements au CALQ, afin de permettre aux artistes et aux organismes de soutien à la création de mettre à jour leurs parcs d'équipements. Favoriser, dans le cadre de ce programme, les achats collectifs et le partage d'équipements.

LEXIQUE



Arts médiatiques : Désigne la discipline regroupant les pratiques artistiques indépendantes dont l'objet de recherche et d'expérimentation est motivé par l'innovation formelle et langagière liée aux technologies de l'information et des communications.

Artiste indépendant : Détient tout le contrôle sur son œuvre à travers toutes les étapes de recherche et de création. Il reçoit la majeure partie des redevances d'auteur. Il possède une pratique exploratoire, un regard autocritique et participe activement au développement de sa discipline.

Arts numériques : Un ensemble d'explorations et de pratiques artistiques, dont les processus et les œuvres utilisent principalement les technologies numériques pour la création et la diffusion.
Il intègre les pratiques basées sur l'utilisation des technologies de communication et de l'information, qu'elles soient informatiques, électroniques, numériques, sonores, interactives ou Web, ainsi que l'art audio. (Définition du Conseil des arts et des lettres du Québec)

Arts cinématographiques : Axer sur l'appropriation du discours filmique et esthétique s'exprimant dans les différents genres cinématographiques/vidéographiques (cinéma/vidéo d'art et d'essai /vidéo de création). Orienter sur le matériau filmique/électronique et les technologies.