

avantage

numérique

**ACTES DU COLLOQUE TENU LE 20 FÉVRIER 2012 SUR LES
PERSPECTIVES DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES DANS LE
MILIEU DES ARTS ET DE LA CULTURE EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE**

Présenté par le Conseil de la culture de l'Abitibi-Témiscamingue
Mars 2012

POURQUOI UN COLLOQUE SUR LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES?

Le Conseil de la culture de l'Abitibi-Témiscamingue (CCAT) avait trois principaux objectifs en organisant ce colloque. Évidemment, nous nous questionnons sur les impacts à long terme pour une région comme la nôtre du développement fulgurant de ces nouvelles technologies. Nous voulions donc d'abord mieux comprendre et cerner les changements qui s'opèrent actuellement dans le secteur des arts et de la culture en lien avec l'émergence des technologies numériques. C'est en grande partie cet objectif qui a teinté le choix des intervenants, en ayant toujours en tête d'inclure dans cette démarche le plus large spectre possible d'intervenants du secteur. C'est également pour cette raison que nous avons sondé le milieu quant à leur utilisation des technologies numériques dans leurs pratiques à l'automne 2011 et que nous avons compilé les réponses obtenues dans le portrait qui fait suite à cette consultation.

Le deuxième objectif du CCAT était d'enrichir la démarche d'orientation quant à ses activités pour les prochaines années et nourrir ses recommandations et revendications auprès des instances gouvernementales. Depuis quelques années déjà, nous tentons de mettre de l'avant l'utilisation des nouvelles technologies, que ce soit via notre site Internet qui offre tout une gamme de services destinés à mieux desservir notre clientèle, ou encore par notre programme de formation continue dans lequel nous nous efforçons de toujours offrir un nombre considérable de formations en lien avec ces nouvelles technologies. Par cette démarche, nous souhaitons confirmer auprès de notre clientèle sa volonté que nous poursuivions dans cette voie et entendre son point de vue quant aux actions qu'elle considère prioritaires dans ce dossier.

Le troisième objectif visé par cette démarche était de mobiliser, autour de cette nouvelle réalité que sont les technologies numériques, différents partenaires pour tenter d'en arriver à une mobilisation concertée qui viserait à mieux positionner la région et, peut-être même, à lui permettre de prendre les devants dans le domaine.

DÉROULEMENT DU COLLOQUE

9 : 00

MOT DE BIENVENUE

Par Pierre Laliberté et Madeleine Perron, respectivement président et directrice générale du Conseil de la culture de l'Abitibi-Témiscamingue (CCAT)

9 : 05

PRÉSENTATION DU MINISTÈRE DE LA CULTURE, DES COMMUNICATIONS ET DE LA CONDITION FÉMININE (MCCCF)

Par Jean-Jacques Adjizian, agent de développement au MCCCF

Présentation des orientations du MCCCF en lien avec les technologies numériques.

9 : 15

PRÉSENTATION DE LA SOCIÉTÉ DE DÉVELOPPEMENT DES ENTREPRISES CULTURELLES (SODEC)

Par Harold Gendron, chargé de projets en nouvelles technologies et nouveaux médias à la SODEC

Retour sur la consultation *Option culture, virage numérique* faite en 2011 par la SODEC, de la forme de celle-ci aux recommandations qui en sont ressorties.

[Document de présentation](#)

9 : 25

PRÉSENTATION DU CONSEIL DES ARTS ET DES LETTRES DU QUÉBEC (CALQ)

Par Alain Depocas, chargé de programme en arts médiatiques au CALQ

Retour sur la consultation *Arts et lettres options numériques (@lon)* menée par le CALQ au cours des deux dernières années, de la forme de celle-ci au rapport déposé à la ministre.

[Document de présentation](#)

9 : 35

ÉTAT DE LA SITUATION EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

Par Geneviève Aubry, consultante

Présentation des données recueillies et des constats qu'il est possible de tirer suite à la consultation effectuée par le CCAT à l'automne 2011 auprès des artistes et organismes culturels de l'Abitibi-Témiscamingue. Cette consultation visait à en apprendre davantage sur l'utilisation qu'ils font des technologies numériques et sur leurs perceptions face à celles-ci.

[Portrait de l'utilisation des technologies numériques dans le milieu des arts et de la culture en A.-T.](#)

10 : 00

ART, CULTURE ET TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

Conférence par Hervé Fischer

[Document de présentation](#)

12 : 00

DES EXEMPLES INSPIRANTS EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

Entrevues réalisées à distance via le Web par l'animatrice radio Stéphanie Poitras avec cinq personnes sur place qui sont associées à des projets régionaux ayant intégré les technologies numériques dans l'un des stades de leur réalisation.

BENOIT RACINE

Pour la pièce de théâtre [À l'ombre d'un vagabond](#) qui utilisait des projections 3D comme décors.

DAVID PAQUIN

Pour le projet [Pulsion](#), le projet de fin d'études réalisé par les finissants au programme de création multimédia de l'UQAT en 2011 qui intégrait différentes formes de technologies numériques.

DOMINIC LECLERC

Pour la Websérie [Le stage de Cassandra](#) qu'il a réalisé en collaboration avec Isabelle Rivest et qui fut entre autres achetée par TOU.TV.

JEAN CARON

Pour la série de films [Jayan](#) qu'il a réalisés avec très peu de moyens et qui contient de nombreux effets spéciaux entièrement conçus à l'aide de logiciels de montage numérique.

NANCY HARDY

Pour le [Festival de musique émergente \(FME\)](#) qui intègre les technologies numériques à différents niveaux avec entre autres l'habillage urbain, l'application Iphone et la radio CFME.

VOLET EXPLORATION

Présenté à l'Agora des Arts, ce volet permet aux participants d'assister à des démonstrations de projets faisant appel à différentes technologies numériques et de naviguer sur les postes informatiques disponibles sur place pour découvrir d'autres initiatives intéressantes sur le Web.

Étaient présents sur place :

SAMUEL PRUNEAU

Présentation d'une installation interactive audio et vidéo comprenant de la projection mappée. L'installation consiste en une borne où les gens peuvent interagir avec un objet qui influence une ambiance sonore et une projection mappée sur une surface complexe réelle à plusieurs faces.

BENOIT RACINE

Présentation jumelant des projections 3D stéréoscopiques et des projections interactives. Les animations projetées sur les écrans sont contrôlées par des appareils midi dans un environnement de VJ et la 3D stéréoscopique permet aux participants de se voir en temps réel en 3D.

FINISSANTS AU BAC EN CRÉATION MULTIMÉDIA DE L'UQAT

Présentation d'une borne interactive réalisée dans le cadre de leur travail de fin d'études à l'UQAT et qui sera intégrée à la nouvelle section de l'Université qui est actuellement en construction. Cette borne fait appel à la kinect et à la motion capture et permet aux utilisateurs d'interagir à distance par leurs mouvements avec le contenu d'écrans vidéo.

PROJET EVA

(Etienne Grenier et Simon Laroche)

Présentation du projet *This is no game*, une performance où le public est appelé à contrôler les actions de deux performeurs sous la métaphore du jeu vidéo. Des caméras sont fixées sur chacun des performeurs et leur image est retransmise au public, le plongeant dans un environnement visuel et sonore typique des jeux vidéo. Un maître de cérémonie permet la cohésion entre les requêtes du public et les actions des performeurs, ceux-ci étant littéralement aveugles et complètement asservis à la volonté du joueur détenant la manette.

QUATRE ATELIERS SONT OFFERTS EN SIMULTANÉ SUR QUATRE THÉMATIQUES DIFFÉRENTES ET DANS QUATRE LIEUX DIFFÉRENTS

PROMOTION ET COMMERCIALISATION À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Par **Guillaume Déziel**, gérant de Mister Vallaire

La révolution numérique bouleverse les manières de créer, de faire de l'art. Internet a chamboulé la chaîne d'intermédiaires entre le créateur et le consommateur d'art. Les modèles économiques traditionnels pour monnayer la demande de l'art s'effondrent. Les pratiques de mise en marché des contenus numériques se révolutionnent, jour après jour.

Dans le cadre de cet atelier, Guillaume Déziel présente l'histoire de la mise en marché de Mister Vallaire en analysant les fondements de leurs décisions et en dévoilant les résultats concrets de leur parcours hors du commun. Sont aussi abordées certaines problématiques du système traditionnel de droits d'auteur, aujourd'hui confronté à la nouvelle réalité de l'ère numérique (création originale v/s dérivée, remix, mashup, partage, copie, exploitation, monétisation, etc.).

LES MUSÉES DU FUTUR

Par **Christophe Monnet**, directeur adjoint du Centre multimédia ERASME en France

Le Centre multimédia ERASME assure, entre autres, une veille technologique afin d'identifier les nouvelles possibilités qui s'offrent aux musées. Dans cet atelier, les thématiques suivantes sont abordées :

- Bref historique des technologies au musée
- Les changements opérés avec le numérique
- De l'audioguide au Web 2.0
- Les dispositifs scénographiques
- La personnalisation de la visite
- L'exemple du multitouch au musée
- L'accompagnement au changement & la démarche du Muséolab d'Erasmus
- La proposition Muséomix
- Le musée du futur, vers moins de technologies & plus d'implication grâce à elles?

[Document de présentation](#)

INTERNET AU SERVICE DES ARTISTES DES RÉGIONS ÉLOIGNÉES

Par **Edith Jolicoeur**, artiste entrepreneure en arts visuels en Gaspésie

Dans le cadre de cet atelier, les participants sont appelés à réfléchir au rôle du Web et des TIC dans la pratique artistique. Comment se servir du Web pour alimenter ses créations et comment s'en servir ensuite dans la diffusion et la mise en marché de sa production?

Thématiques abordées :

- Distinguer le Web 1.0, 2.0 et 3.0
- Les différents rôles d'un site Web versus les médias sociaux
- La fidélisation de la clientèle via les infolettres
- Les principaux réseaux sociaux, leurs caractéristiques et leurs règles
- Les outils de veille et de monitoring
- L'intégration du Web et des TIC dans la pratique artistique

DES LIEUX CULTURELS ADAPTÉS AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES

Par **Monique Savoie**, directrice fondatrice et directrice artistique de la Société des arts technologiques (SAT)

Avec sa double mission de centre d'artistes et de centre de recherche, la SAT a été créée pour soutenir une nouvelle génération de créateurs/chercheurs à l'ère du numérique. Dans cet atelier, les thématiques suivantes sont abordées :

- Exemples de projets réalisés à la SAT
- Enrichissement des lieux culturels par les technologies numériques
- Optimisation du potentiel des technologies numériques
- Importance de s'adapter, avantages et retombées
- Diffusion plus large des événements
- Projection dans l'avenir, ce qui se dessine, ce qui s'en vient...

15 :00

PANEL SUR LES ENJEUX RÉGIONAUX DU NUMÉRIQUE

Avec :

André Blanchard, professeur à l'UER en création et nouveaux médias de l'UQAT

Hervé Fischer, artiste, auteur et philosophe

Jean-Jacques Lachapelle, directeur de la Corporation Augustin-Chénier

Pour amorcer notre réflexion collective, ces trois panélistes sont invités à donner leurs points de vue respectifs sur l'orientation suivante : « S'assurer que les technologies numériques aient un impact structurant sur le développement du milieu des arts et de la culture de notre région. » Suite à quoi ils échangent sur les propos tenus par les autres panélistes.

15 :30

IDENTIFICATION DES ACTIONS PRIORITAIRES

Chaque table est appelée à identifier une ou deux actions prioritaires visant à s'assurer que les technologies numériques aient un impact structurant sur le développement du milieu des arts et de la culture en région. Une fois que ces actions ont été identifiées, elles sont ramenées en grand groupe et inscrites sur le site Web conçu pour permettre la priorisation de celles-ci. Une fois toutes les actions notées, chaque participant est invité à attribuer un total de 10 points parmi l'ensemble des actions proposées, en fonction de l'importance qu'ils leur accordent. Une fois le vote terminé, le résultat brut est le suivant :

REGROUPEMENTS	ACTIONS PROPOSÉES	NB DE POINTS
2	Monter une plateforme de diffusion régionale	81
4	Que les gouvernements locaux, régionaux fassent pression sur le RISQ pour brancher les lieux culturels sur le réseau large bande	69
1	Créer un laboratoire de recherche de la SAT en Abitibi-Témiscamingue	57
1	Favoriser un environnement d'échanges créatifs entre les disciplines et de valorisation des lieux culturels	50
3	Former la population et les organismes pour utiliser les TN avec maîtrise et qualité	48
1	Créer des partenariats avec l'UQAT pour utiliser les ressources formées	41
1	Faciliter la circulation des ressources spécialisées	41
6	Donner la possibilité aux artistes de gérer les droits d'un bien créatif	39
7	Ne pas oublier l'artiste dans les arts numériques	33
5	Réseautage et concertation entre les différents acteurs régionaux	31
1	Favoriser la recherche en partenariat : ARTISTES - CHERCHEURS	29
3	Formation continue quant aux TN pour les personnes en entreprise	21
2	Créer une vitrine régionale (portail) des nouvelles technologies en Abitibi-Témiscamingue	20
3	Un service d'accompagnement pour les nouvelles technologies	18
8	Faire des pressions pour adapter les programmes d'aide financière à l'utilisation des nouvelles technologies	12
9	Que les plateformes de diffusion des arts envoient des redevances aux artistes	11
5	Former une table de concertation sur les arts numériques	10
10	S'assurer qu'un réseau de téléphonie mobile soit disponible dans l'ensemble de la région	10
11	Faire du Réseau Biblio une interface pour rejoindre les zones rurales	9

17 : 00

FIN DU COLLOQUE

CONCLUSIONS

Le déroulement de la journée aura d'abord permis, grâce aux premières présentations, de mettre la table aux participants et leur permettre de comprendre les consultations menées à ce jour au sujet des technologies numériques dans le secteur des arts et de la culture, ainsi que les constats qu'il est possible d'en tirer.

Les différents ateliers et conférences offerts ont quant à eux permis aux participants d'approfondir encore davantage leur compréhension de ce qu'est l'art numérique, mais également de mieux comprendre où nous en sommes à ce jour quant à l'utilisation de ces fameuses technologies, et ce, dans chacune des étapes du processus artistique (création, production, diffusion, promotion, commercialisation). Les ateliers visaient également à mieux outiller les participants qui doivent dorénavant introduire ces nouvelles façons de faire dans leurs pratiques, le tout abordé sous différents angles selon le profil des conférenciers et les publics visés.

Le fait d'avoir offert l'occasion aux participants d'expérimenter et de découvrir certaines de ces technologies numériques dans le cadre du volet exploration avait pour but d'ouvrir les horizons et de mettre en évidence les possibilités disponibles actuellement, question de tenter d'entrevoir ce que l'avenir pourrait nous réserver.

Le but ultime de cet exercice demeurait néanmoins de faire ressortir les volontés du milieu quant aux actions qui devront être entreprises afin de s'assurer que les technologies numériques aient un impact structurant sur le développement du milieu des arts et de la culture de notre région. Les participants ont donc dû se prêter au jeu de l'identification d'actions et de leur priorisation. Une consigne leur avait cependant été donnée : éviter autant que possible de se limiter au manque d'argent et à la faible accessibilité des ressources pour plutôt pousser plus loin leur réflexion. La raison est la suivante, dans chacune des consultations effectuées par d'autres secteurs d'activités en lien avec les technologies numériques, les recommandations finales ont été de doter la région d'une meilleure couverture Internet. Nous sommes donc partis du fait qu'il était effectivement essentiel, pour une région comme la nôtre, que la couverture et la qualité du réseau Internet soient assurées dans un avenir très rapproché, pour ensuite nous projeter ailleurs et voir la question autrement.

En analysant les résultats bruts obtenus lors de cette journée, il est possible d'identifier les grandes tangentes qui se démarquent puisque plusieurs actions se recoupent et peuvent être regroupées sous une même orientation plus globale. Une fois les regroupements effectués, nous pouvons facilement identifier les quatre grands axes suivants :

1. Création d'une structure qui jouerait à la fois le rôle de laboratoire de recherche, d'environnement d'échanges créatifs et de lieu d'échange entre spécialistes des technologies numériques et intervenants du milieu artistique et culturel. Une structure qui pourrait être à l'image de ce que fait la SAT à Montréal et qui pourrait par exemple se faire en collaboration avec l'UQAT étant donné leur expertise dans le domaine. Le but étant de permettre un environnement où les différentes disciplines artistiques pourraient à la fois se côtoyer entre elles, mais également côtoyer des spécialistes en technologies numériques qui pourraient leur permettre de pousser encore plus loin leurs idées en leur fournissant les outils techniques pour les réaliser. Une telle structure faciliterait l'accès aux nouvelles technologies, tout en permettant un partage de ressources, d'équipements et de connaissance.
2. Mise en place d'une plateforme de diffusion qui permettrait de regrouper à un seul endroit l'ensemble des créations et productions des créateurs et diffuseurs d'ici. La forme exacte que prendrait cette plateforme n'a pas été définie, mais certains ont parlé d'un portail ou d'une vitrine de la région. Cette plateforme assurerait la présence, la diffusion et la valorisation des contenus témiscabitiens sur internet.
3. Former davantage le milieu afin d'optimiser l'utilisation des technologies numérique, que ce soit via un programme de formation continue ou encore sous la forme d'un service d'accompagnement.

4. Brancher les lieux culturels au réseau du RISQ, le réseau large bande auquel sont pour l'instant systématiquement branchés les établissements scolaires, les institutions gouvernementales ainsi que le réseau BIBLIO.

Viennent ensuite :

- La création d'une table de concertation qui permettrait le réseautage et la concertation des différents acteurs régionaux;
- Donner la possibilité aux artistes de gérer les droits de leurs biens créatifs;
- Ne pas oublier l'artiste dans les arts numériques;
- Faire des pressions pour adapter les programmes d'aide financière à l'utilisation des nouvelles technologies;
- Que les plateformes de diffusion des arts envoient des redevances aux artistes;
- S'assurer qu'un réseau de téléphonie mobile soit disponible dans l'ensemble de la région;
- Faire du réseau Biblio une interface pour rejoindre les zones rurales.